

Los jugares de mi casa

Una invitación a jugar transformando sectores y objetos de la casa.

Puente-túnel

- Elementos:
 - Sillas
 - Pelota
- Propuesta para jugar:

Juntar las sillas para atravesarlas

 - Por arriba como un puente (aprovechar para mirar la casa desde esta altura)
 - Por debajo como un túnel (observar la casa desde este nuevo ángulo)
 - Por los costados
 - A través de sus huecos
 - Separando las sillas un poco, podemos probar saltar como un sapo sobre las piedras
 - Con una pelota, tirarla por encima o por debajo nombrando a quien la recibe cada vez.



Caja de paseo

- Elementos:
 - Caja
 - Soga
- Propuesta para jugar:
 - Ubicarse dentro de la caja tan chiquito como un huevito (de costado, panza para abajo o panza arriba)
 - Enganchar una soga para transformar la caja en un vehículo en movimiento: paseando rápido, lento, muy lento, súper rápido, cantando, esperando semáforos, en curvas pronunciadas, o enormes zigzagues. (Aprovechamos para investigar nuestra casa en movimiento.
 - ¿Descubrimos algo nuevo?



Refugio

- Elementos:
 - Sábana o tela vieja
 - Sillas o tender de ropa o mesa
- Propuesta para jugar:
 - Colocar la sábana o tela sobre un tender, dos o tres sillas o bien una mesa para construir un “refugio o guarida”
 - Desde la guarida espiar la casa, sus habitantes, sus movimientos.
 - Entrar y salir variando la forma, la distancia y la velocidad
 - Llevar cosas adentro (para dormir, comer, jugar)
 - Invitar a alguien
 - Escondernos de algún lobo, monstruo o fantasma que ande asustando por la casa
 - Transformarnos en osos dormilones que hibernamos hasta que llega alguien que nos despierta y nos quiere atrapar (o al revés, todas las opciones son válidas). ¡Hay que correr! Saliendo y volviendo a refugiarnos ¡Se invierten los roles!



Pila de hojas

- Elementos:
 - Hojas secas
 - Sábana vieja
 - Almohadas o almohadones
- Propuesta para jugar:
 - Juntar hojas secas
 - Apilarlas en algún rincón de casa
 - Probar: caminar sobre las hojas haciéndolas volar, empujándolas con distintas partes del cuerpo.
 - Saltar sobre el acolchado de hojas
 - Inventar una lluvia crujiente
 - Colocar una sábana sobre la pila de hojas para armar un “colchón”.
 - Hacer una pausa para descansar



Circuito

- Propuesta para jugar:
 - Uniendo cada sector de la casa y cada una de estas propuestas podemos crear un circuito.
 - Por ejemplo: del refugio al trepador y del túnel al colchón nos trasladamos en la caja de paseo o cantando alguna canción.



¡Les deseo una buena travesía!

Lucrecia Sabadotto. Travesía en movimiento.