

10 juegos

Palabras al revés: Se dice que uno de los juegos preferidos de Mozart era decir palabras al revés (invirtiendo el orden de sus sílabas) y que era un verdadero experto, capaz de mantener toda una conversación de esta manera. El juego consiste simplemente en adivinar qué palabra se ha dicho al revés. Podemos comenzar con palabras de dos sílabas y progresivamente iremos pasando a tres, cuatro, incluso frases enteras si son capaces.

Palabras encadenadas: El primer participante dice una palabra cualquiera, por ejemplo: “gordo”. El siguiente debe decir una palabra que comience por el final de la palabra dicha por el anterior, “odocena”, el siguiente podría decir “nata” y así sucesivamente. Pierde quien no es capaz de continuar la serie.

¿De donde procede?: Que el pan se hace con el trigo, el queso con la leche o el papel con la celulosa del tronco de los árboles suele ser motivo de asombro para los niños. Podemos jugar con esta idea para

¿Para qué sirve?... ¿Para qué sirve un frigorífico? ¿Para qué sirve un ordenador? ¿Para qué sirve un alicate? ¿Para qué sirve una tijera? ¿Para qué sirve la televisión? ¿Para qué sirve una llave?

10 juegos

Cuentos: Leer cuentos a los niños está muy bien, pero lo que de verdad les apasiona es que les cuenten cuentos. **Contándolo es como el cuento alcanza su verdadera grandeza y acaba convirtiéndose en un auténtico juego.** Por eso debemos aprendernos algunos y reservarlos para ocasiones especiales. Después debemos hacer preguntas para que demuestren que han comprendido el cuento. ¿Quién o quienes son los protagonistas? ¿Dónde viven? ¿Qué hacían? Pero un día sucedió algo inesperado... ¿Qué hicieron ellos? ¿Dónde fueron? Y entonces...

Listados: Se propone una categoría clasificatoria y por turnos, cada uno va proponiendo diferentes elementos, pierde quien no sabe continuar la serie. Por ejemplo: **animales, frutas, vehículos...** A medida que los niños crecen podremos hacer más compleja la clasificación: **aves rapaces, cítricos, artefactos voladores...**

 **Gobierno de La Rioja**



orientacion.edurioja.org



orientación
educativa
EQUIPOS



10 juegos para desarrollar el lenguaje



orientacion.edurioja.org



Antes de comenzar a trabajar con los niños


Para realizar una estimulación global del lenguaje de los niños, no es necesario disponer de unos conocimientos psicopedagógicos avanzados o unos materiales sofisticados, un adulto sin formación especializada puede hacerlo.

LO QUE SI QUE ES ABSOLUTAMENTE IMPRESCINDIBLE SON AL MENOS ESTAS TRES COSAS:

1) TIEMPO: Los niños necesitan mucho tiempo y los niños con problemas más tiempo todavía. No es posible desarrollar el lenguaje si no le dedicamos el tiempo suficiente. Si hacemos un cálculo somero del tiempo que los niños pasan en el colegio veremos que no es mayor del 20% al 25% del tiempo total de vigilia. El 75% del tiempo restante lo pasa en casa. Tenemos que programarlo de manera que sea estimulante y enriquecedor. Cualquier momento puede ser bueno: de compras en el mercado, de viaje en el coche o esperando la consulta del médico para estimular el lenguaje.

2) PACIENCIA: Trabajar con niños es terriblemente duro y difícil, suelen ser caprichosos, tercos y obstinados especialmente si pretendemos hacer algo que no les gusta. No olvidemos que a los niños que tiene dificultades de lenguaje lo que menos les gusta es hablar.

3) IMAGINACIÓN: Los niños suelen aburrirse si hacen todo el rato lo mismo, esto trae como consecuencia desmotivación y falta de colaboración. Tenemos que ser enormemente creativos para presentar las tareas que hay que realizar diariamente de manera que les resulten interesantes y novedosas. Por eso es tan importante disponer de un repertorio variado de recursos para que el niño esté a gusto y motivado para realizar ese esfuerzo extra, que le supone hablar.



10 juegos

Adivinanzas: Con los mas pequeños, las tendremos que inventar nosotros, ya que las clásicas son demasiados difíciles. Para ello basta pensar en una persona, animal o cosa que les resulte familiar y dar pistas hasta que la adivine. He aquí algunos ejemplos: ¿Qué animal nos dá la leche? ¿Cómo se llama la persona reparte las cartas por las casas? ¿Qué ave construye los nidos en la torre de la iglesia?

En qué se parecen: Se trata de buscar similitudes entre las cosas. ¿En qué se parecen un coche y un autobús? ¿En que se parecen un diente de león y una cometa? ¿En qué se parecen el sol y las estrellas?

Veo veo: El clasico juego de dar pista sobre algo que vemos.

Palabras que empiecen por...El juego consiste en decir palabras que comiencen por un sonido propuesto alternativamente por los jugadores o por el director del juego. Pierde quien no es capaz de continuar la serie sin repetir palabras.