CANTANDO CON GLORIA FUERTES

GUIA DE JUEGOS Y ACTIVIDADES INFANTILES

(v. 100105.1)

COPY RIGHT Jorge Enseñat 2.010. Reservados todos los derechos. Prohibida la reproducción total o parcial para su venta o distribución por cualquier medio salvo autorización expresa del propietario.

INTRODUCCIÓN

Esta guía está pensada para que los niños jueguen y se diviertan a la vez que se escuchan, cantan y bailan las canciones del disco “Cantando con Gloria Fuertes” en entornos infantiles de ocio y tiempo libre, como campamentos, fiestas infantiles, y el entorno habitual de los hogares familiares.

Las instrucciones pretenden ser simples y escuetas, de manera que con una lectura rápida se pueda entender el juego o actividad y ponerse a realizarla que obviamente es lo más importante.

También pretendo que las actividades se desarrollen creativamente, incorporando modificaciones que enriquezcan la actividad. En este sentido siempre agradeceré las sugerencias y aportaciones que podáis mandarme a través de la página de contacto de la web del disco www.cantandocongloria.com, las cuales podrán ser incorporadas a esta guía de juegos y actividades infantiles.

Esta guía se irá complementando y mejorando en el futuro por lo que recomiendo consultar el archivo de vez en cuando para verificar si se ha creado una versión posterior y en ese caso descargarla. La versión de la guía siempre constará en la portada de la misma y las novedades incluidas se especificarán en el índice.

Índice de juegos y actividades:

Página	Actividad
4	Juego de La Gallina Ciega
5	Juego del Oso Goloso
6	Juego de La Bruja Maruja
7	Juego del Ciempiés Yeyé
8	Juego del Cocinero Fernando
9	Karaoke
10	Canta y Colorea
11	Taller de Disfraz del Cocinero
12	Taller de disfraz de la Bruja - Hada

Juego de La Gallina Ciega.

El que la liga tiene puesto un pañuelo que le tapa los ojos para no poder ver.

Se pone la canción.

Todos bailan.

El que la liga intenta coger a cualquiera de los concursantes.

Cada vez que coge a uno se para la música.

Todos cuentan a coro 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.

Si al llegar a cero, el que la liga no ha adivinado a quién cogió, la sigue ligando y si acierta la liga el nuevo.

Continúa la música.

Juego de la Bruja Maruja.

El que la liga hace de bruja o brujo, y lleva una escoba entre las piernas y una varita mágica en la otra mano.

Suena la música. Todos bailan.

La bruja o brujo tiene que perseguir y tocar a cada concursante con la varita mágica.

Al ser tocado, el concursante tiene que quedarse inmóvil en esa posición como si fuera una estatua.

El último en ser capturado hace de bruj@. Si quedan varios sin capturar se rifa entre ellos.

Opciones:

Poner al que la liga un gorro de bruja (ver taller de manualidades en esta guía), y otros elementos de caracterización, como peluca, nariz etc.

Juego del Oso Goloso

Se pone una mesa con una bolsita de chuches o una galleta, pastel etc.

El oso quiere llegar a las chuches pero los concursantes le cierran el paso formando una línea o círculo alrededor de la mesa (mirando al oso).

El oso debe interpretar con gestos y bailes la canción con el objetivo de hacer reír a los concursantes. Los concursantes que se rían deben abandonar la fila o círculo.

Cuando ya no quedan suficientes para cerrar el círculo alrededor de las golosinas, el oso obtiene su botín.

El último concursante en reír hará de oso en la próxima ronda.

Opciones:

El que hace de oso se pondrá un almohadón en la tripa bajo la ropa. (Por que el oso es muy goloso y está gordito).

Opción parejas:

El juego se puede realizar individualmente, o por parejas.

Las parejas están cogidas del brazo y entre parejas por las manos.

Cada pareja sustituye a un individuo; si uno de los dos ríe, la pareja sale de la línea o del círculo.

El oso también puede ser una pareja; los dos intentan hacer reír al resto de los concursantes (siempre cogidos del brazo).

Juego del Ciempiés Yeyé

Todos en fila cogidos por la cintura persiguen al que la liga.

Cada vez que suenan las “trompetas de juguete” en la canción, el ciempiés se gira y la cabeza ahora es la cola y viceversa.

Cuando el ciempiés toca al que la liga, el que hacía de cabeza la liga ahora, y el que la ligaba se pone por el medio del ciempiés.

Imprescindible que al dar alcance al que la liga, el ciempiés esté completo y unido.

Opciones:

El que la liga puede ser una pareja atada por una de las piernas o pies.

Juego del Cocinero Fernando

Karaoke

Descarga gratuitamente de www.cantandocongloria.com los siguientes MATERIALES DE JUEGO: PLAY-BACK´S, LETRAS COMPLETAS, y las PARTITURAS.

Si ya tienes los MATERIALES DE JUEGO, ahora vamos a cantar, jugar y aprender.

1º.- Escucha la canción que más te guste del disco CANTANDO CON GLORIA FUERTES a la vez que lees la letra completa de la canción. Si sabes música puedes utilizar la partitura.

2º.- Canta la canción a la vez que el disco. Fíjate en las partes instrumentales y si hace falta toma notas en la hoja.

3º.- Ahora ha llegado el momento de la verdad. Reproduce el play-back que has descargado de la web y canta la canción tú solo. Ahora tú eres el intérprete, y si sois varios podéis hacer coros, todo depende de vuestra creatividad.

Practica los tres pasos hasta conseguirlo. Tú pones el límite.

Opciones:

Podéis disfrazaros y maquillaros de los personajes del disco para hacer mas divertida la puesta en escena.

Canta y Colorea

Descarga gratuitamente de www.cantandocongloria.com los siguientes MATERIALES DE JUEGO: COLOREABLES

Si ya tienes los MATERIALES DE JUEGO, ahora vamos a cantar y a colorear.

Se sientan varios niños en una mesa y cada uno tiene al menos un coloreable de uno de los personajes del disco.

Reproducir las canciones del disco CANTANDO CON GLORIA FUERTES.

Cantar las canciones a la vez que se colorea.

También se pueden seguir las letras impresas en la carátula del disco.

Opciones:

El niño que colorea el personaje de la canción que se está escuchando, puede levantarse e interpretar un baile de su canción.