



NOMBRE DEL JUEGO

SIMÓN DICE...

Objetivo: Mediante el juego Simón dice, el participante se moverá según lo indique el líder hasta equivocarse y ocupar el puesto de Simón o resultar ganador.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se escoge un participante del grupo que será “Simón”. Simón dará mandatos de acciones al grupo precedidos por la frase “Simón dice”. Los jugadores deben obedecer el mandato. Si el líder da un mandato sin antes decir “Simón dice” los participantes no podrán obedecer.

El participante que se equivoque y realice la acción indicada sin que se haya dicho “Simón dice” pasará a ocupar el lugar de Simón y será entonces quien anuncie los mandatos al grupo.

EJEMPLO

Líder: “Simón dice que bailen”
- los niños deben obedecer.

Líder: “Dice que bailen”
- los niños NO podrán obedecer.

VARIANTES

- Se pueden cambiar los mandatos.
- Si Simón da un mandato, se realiza lo contrario de lo que se proponga.

ÁREAS DE DESARROLLO

- Capacidad de atención y concentración: el niño debe estar atento a lo que dice o hace el líder.
- Habilidades físicas: conocimiento corporal, imitación de un movimiento.
- Psicomotricidad fina y gruesa: El niño ejercitará todos los músculos de su cuerpo a través de la ejecución de diferentes movimientos.

VALORES: favorece la convivencia y la integración social