



Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres

No-Preparación actividad terapéutica: Juego de barrera de regreso a la escuela

por Abby Sakovich, M.S., CCC-SLP

Volver a la escuela en el otoño puede ser una fuente de ansiedad y emoción tanto para los padres, los estudiantes y los educadores. Los días de quedarse hasta tarde, dormir y relajarse junto a la piscina han terminado. Mientras que algunos acogen con beneplácito el regreso de una rutina, otros toman unas semanas para volver al columpio de las cosas. Los juegos de barrera son una gran manera de evaluar informalmente el lenguaje expresivo, practicar habilidades de articulación o fluidez de arrastre, o dirigirse a habilidades del lenguaje social como la toma de perspectivas. Utilice las siguientes escenas para dirigirse a una variedad de habilidades del habla y el lenguaje o recopilar datos de línea base!



Número de jugadores

- 2 o más



Materiales incluidos

- *Juego de barrera de regreso a la escuela* – Nivel 1
 - o Diseñado para jugadores más jóvenes o jugadores con habilidades lingüísticas retrasadas.
- *Juego de barrera de regreso a la escuela* – Nivel 2
 - o Diseñado para jugadores mayores o jugadores con habilidades lingüísticas promedio.

Materiales necesarios

- Página de *juego de barrera de regreso a la escuela* (una copia para cada jugador o equipo)
- Dos juegos de lápices de colores o crayones
- Marcadores de color o chips (opcional)
- Laminar páginas de juego y utilizar marcadores de borrado en seco durante el juego (opcional)



Indicaciones

- Proporcionar a cada jugador una copia del juego que se encuentra en la página siguiente.

- Coloque una barrera entre los jugadores para que no puedan ver la página de juego del oponente.



- Elija el jugador para ser el "Direction Giver" y un jugador para ser el "seguidor de dirección." Los jugadores permanecerán en estos papeles toda la ronda.
- Determinar cuántas instrucciones dará el jugador uno para esa ronda. El jugador Uno comienza dando una instrucción al Jugador Dos, mientras que también completará la tarea en su lado de la barrera.
 - o **Ejemplo:** "Colorea el reloj azul" o "coloca un chip rojo en el escritorio del maestro".
- Retire la barrera y compare si las escenas tienen el mismo o similar aspecto. Identificar cualquier comunicación errónea que pueda tener ideas sobre cómo prevenirlas en el futuro.

Consejos para jugar

- Puede ser útil revisar cualquier vocabulario o concepto que se muestra antes de jugar.
- Para grupos de jugadores mayores de dos años, divida en dos equipos y determine quién dará instrucciones o seguirá las instrucciones y en qué orden.

Más Handy Handouts® GRATIS, visite www.handyhandouts.com



