

COMUNICARSE



RESPETARNOS ES MUY IMPORTANTE!

ELIMINAR



¿TE LAVAS LAS MANOS ANTES Y DESPUÉS DE IR AL LAVABO?

EL JUEGO



de las ACTIVIDADES de la vida diaria

SALIDA



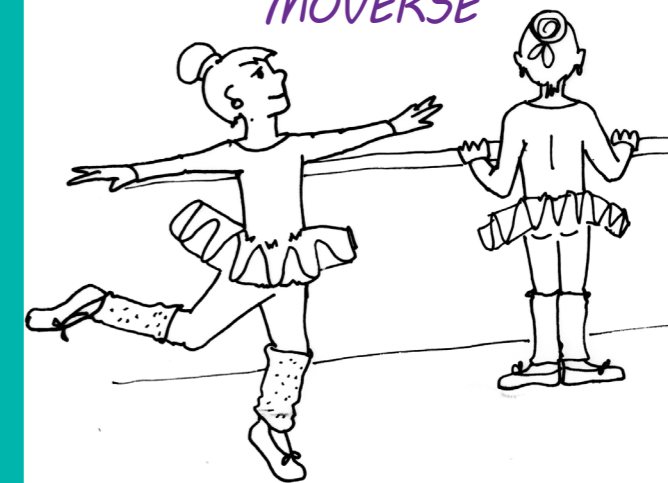
COMER Y BEBER



ALIMENTARSE BIEN PARA CRECER, APRENDER Y JUGAR!

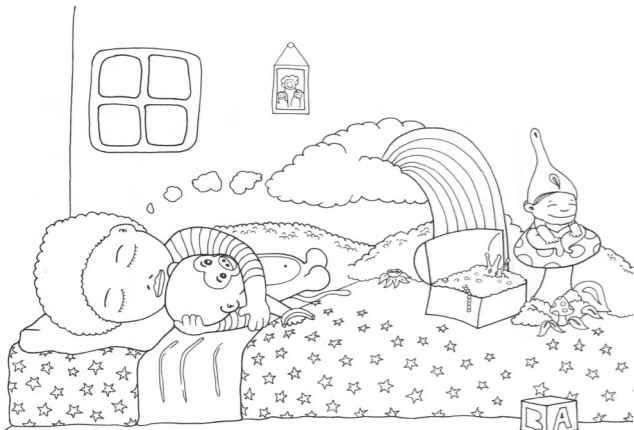
¿QUÉ ES PARA TI LA SALUD?

MOVERSE



VE A LA ESCUELA CAMINANDO, ES UN BUEN EJERCICIO!

REPOSAR Y DORMIR



Y TÚ, ¿YA VENTILAS BIEN TU HABITACIÓN?

RESPIRAR



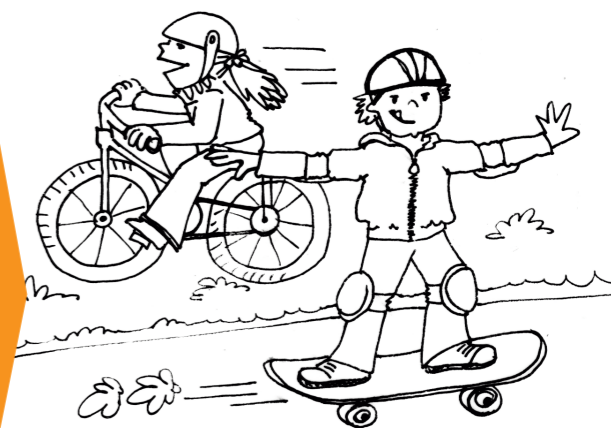
SUÉNATE BIEN Y NO TE TRAGUES LOS MOCOS!

TRABAJAR Y DIVERTIRSE



APRENDE Y DIVÉRTETE!

EVITAR PELIGROS



A VECES DEBES PENSAR ANTES DE HACER ALGO!

EL JUEGO

de las
ACTIVIDADES

de la vida
diaria



COL·LEGI OFICIAL
INFERMERES I INFERMERS
BARCELONA



¿CÓMO SE JUEGA?:

Se trata de superar diferentes pruebas vinculadas a cada actividad de la vida diaria (como por ejemplo respirar, comer o divertirse). El jugador o el equipo que llega primero a la casilla central después de dar 3 vueltas al tablero, gana y podrá participar en la construcción de la nube de palabras que configura esa casilla, si responde a la pregunta "¿Qué es para ti la salud?". Esta casilla de palabras se elaborará con las aportaciones de los jugadores ganadores. Las palabras se pueden recoger durante la actividad o se pueden enviar a infermeravirtual@coib.cat. Cada prueba debe realizarse durante un minuto. Si pasado este tiempo no se ha superado la prueba, el turno pasa al otro jugador o equipo. Si sólo juega una persona se podrá escoger otra AVD.

Dirigido a: niños de 3 a 12 años de edad, con el apoyo de un adulto si es necesario.

Jugadores

Un jugador: debe resolver una adivinanza para cada AVD. En la prueba de mímica tendrá que solicitar ayuda a otra persona. Para acceder a la casilla central y poder participar en la nube de palabras hay que superar como mínimo tres de las pruebas.

+ de un jugador: empezará el jugador o el equipo que saque el número más alto en un dado. Cada jugador o equipo tendrá que superar cada una de las pruebas vinculadas a las AVD. Cuando se supere una prueba (mímica o adivinanza) podrá avanzar hasta la casilla siguiente; si no se supera, deberá ceder el turno al otro jugador o equipo para continuar.

Pruebas:

La mímica: hay una prueba específica y referente para cada AVD. Adecuada para niños de 3 a 8 años. Si hay un solo jugador, deberá contar con la colaboración de otra persona.

Adivinanza: hay una prueba específica y referente para cada AVD. Para mayores de 8 años o con el apoyo adulto.

Material:

Cualquier objeto (un garbanzo o una ficha de parchís) puede utilizarse como ficha del juego. En el caso de más de un jugador o equipo, se recomienda usar una ficha para cada jugador o equipo. Para calcular el tiempo se puede utilizar un reloj digital o de arena.

La imaginación de cada niño dará lugar a una versión única y personalizada de este juego.

¡Además, puede pintarse!
Juega y aprende!

PRUEBAS

MÍMICA (DE 3 A 8 AÑOS)

RESPIRAR <ul style="list-style-type: none"> Silbar Ventilar la habitación 	COMER Y BEBER <ul style="list-style-type: none"> Freír un huevo Beber de un porrón o botijo
MOVERSE <ul style="list-style-type: none"> Ir en bicicleta Jugar a fútbol 	ELIMINAR <ul style="list-style-type: none"> Ir al lavabo Sudar
REPOSAR Y DORMIR <ul style="list-style-type: none"> Ir a dormir Lavarse los dientes 	EVITAR PELIGROS <ul style="list-style-type: none"> Cortar con tijeras Cruzar la calle con el semáforo en verde
COMUNICAR E INTERACTUAR SOCIALMENTE <ul style="list-style-type: none"> Estar enfadado Estar contento 	TRABAJAR Y DIVERTIRSE <ul style="list-style-type: none"> Escuchar música Saltar a la comba

¡ACIÉRTALA!

"Puede cuidar, puede curar,
puede dirigir y aconsejar"

La enfermera

ADIVINANZAS (DE 8 A 12 AÑOS)

RESPIRAR <ul style="list-style-type: none"> Aunque no soy trompeta sueno igual que si lo fuera, y no soy ninguna escopeta, aunque tenga dos cañones. (1) No es líquido ni compacto pero a todos nos hace falta.(2) 	COMER Y BEBER <ul style="list-style-type: none"> Son prácticamente iguales, de color rosa. No son pies y se mojan cuando bebes. (9) Soy hija de montaña y vengo al mundo cuando viene el frío, y, al ponerme al fuego no te estrañes, que al quemarme, haga un pedo(10)
MOVERSE <ul style="list-style-type: none"> ¿Que hacemos cuando las piernas ruedan una tras otra? (3) Tengo caballos pero no se me ven corro mucho y corro poco, pero si no me dan bebida no llego a ninguna parte(4) 	ELIMINAR <ul style="list-style-type: none"> Parece agua regalada cuando hace calor. Es un poco salada y deja la ropa empapada. (11) ¿Que hacemos con una escobilla que hace reír? (12)
REPOSAR Y DORMIR <ul style="list-style-type: none"> Tengo pies sin ser persona, tampoco soy ningún animal, de día siempre reposo y de noche hago mi trabajo (5) Una cosa que gusta y que no hemos de evitar. Es bueno hacer poco a poco porque es de mal recuperar.(6) 	EVITAR PELIGROS <ul style="list-style-type: none"> Tengo tres ojos de colores y paso el día haciendo guiños, id alerta, señores, si el que os mira no es el verde.(13) Si te acercas yo te caliento y a oscuras doy claridad, pero también soy peligroso si no tienes bastante precaución. ((14)
COMUNICARSE <ul style="list-style-type: none"> Pinta la cara de rojo, no quieres ni hablar ni mirar, y con nada se para...¡cuando ella gana! Ahora, dime sin dudar. Yo soy la... (7) Me abro y cierro y guardo dentro historias, consejos y lecciones. Hay quien me guarda con buenos fines y quien me deja por los rincones.(8) 	TRABAJAR Y DIVERTIRSE <ul style="list-style-type: none"> Vigila si no eres prudente porque atrapa todo el mundo.Ojos y bocas como platos, la emoción llega deprisa. Soy la...(15) Cuatro colores me visten verde, rojo, amarillo y azul. Para jugar conmigo, necesitas los amigos, fichas y un dado.(16)

1. Nariz/ 2. Aire / 3. Correr/ 4. Coche/ 5. Cama/ 6. Descansar/ 7. Vergüenza/ 8. Libro / 9. Labios / 10. Castaña 11. El sudor / 12. Lavarse los dientes/ 13. Semáforo / 14. Fuego/ 15. Sorpresa / 16. Parchís /

Más información del juego en www.infermeravirtual.com/cat/joc



SNOICNOS

www.infermeravirtual.com