CAOS

NIVEL 1

(para niños de 5 a 7 años)

Por @soypsicope



CAOS

NIVEL 1
(para niños de 5 a 7 años)

@soypsicope



El **control inhibitorio** es una de las funciones ejecutivas que nos permite frenar una respuesta automática, resistir una distracción o evitar actuar impulsivamente cuando la situación requiere otra respuesta. Está presente en situaciones cotidianas como esperar un turno, escuchar una consigna antes de comenzar una actividad, respetar una regla de juego o detener una acción cuando cambia la indicación.
Entre los 5 y los 7 años, los niños comienzan a regular mejor sus respuestas, sostener reglas y ajustar su comportamiento a las demandas del entorno, aunque todavía necesitan recordatorios, acompañamiento y oportunidades para practicar.
Su desempeño puede variar según la complejidad de la tarea, el cansancio, la motivación, las emociones y los apoyos disponibles.

El juego es una oportunidad para ejercitar el control inhibitorio en situaciones motivadoras y significativas. Las propuestas que invitan a detenerse, esperar una señal, ignorar estímulos irrelevantes o inhibir una respuesta habitual permiten practicar estas habilidades mientras el niño participa activamente.

Con CAOS , el desafío consiste en no responder automáticamente: hay que prestar atención a la carta, recordar la regla vigente y frenar la respuesta cuando corresponde. De esta manera, el juego propone una situación lúdica para poner en práctica el control inhibitorio.

Antonella Blanco
Licenciada en Psicopedagogía
WWW.SOYPSICOPE.COM

CAOS es un recurso gratuito, está prohibida la modificación y comercialización.
Derechos reservados por @soypsicope®

CAOS

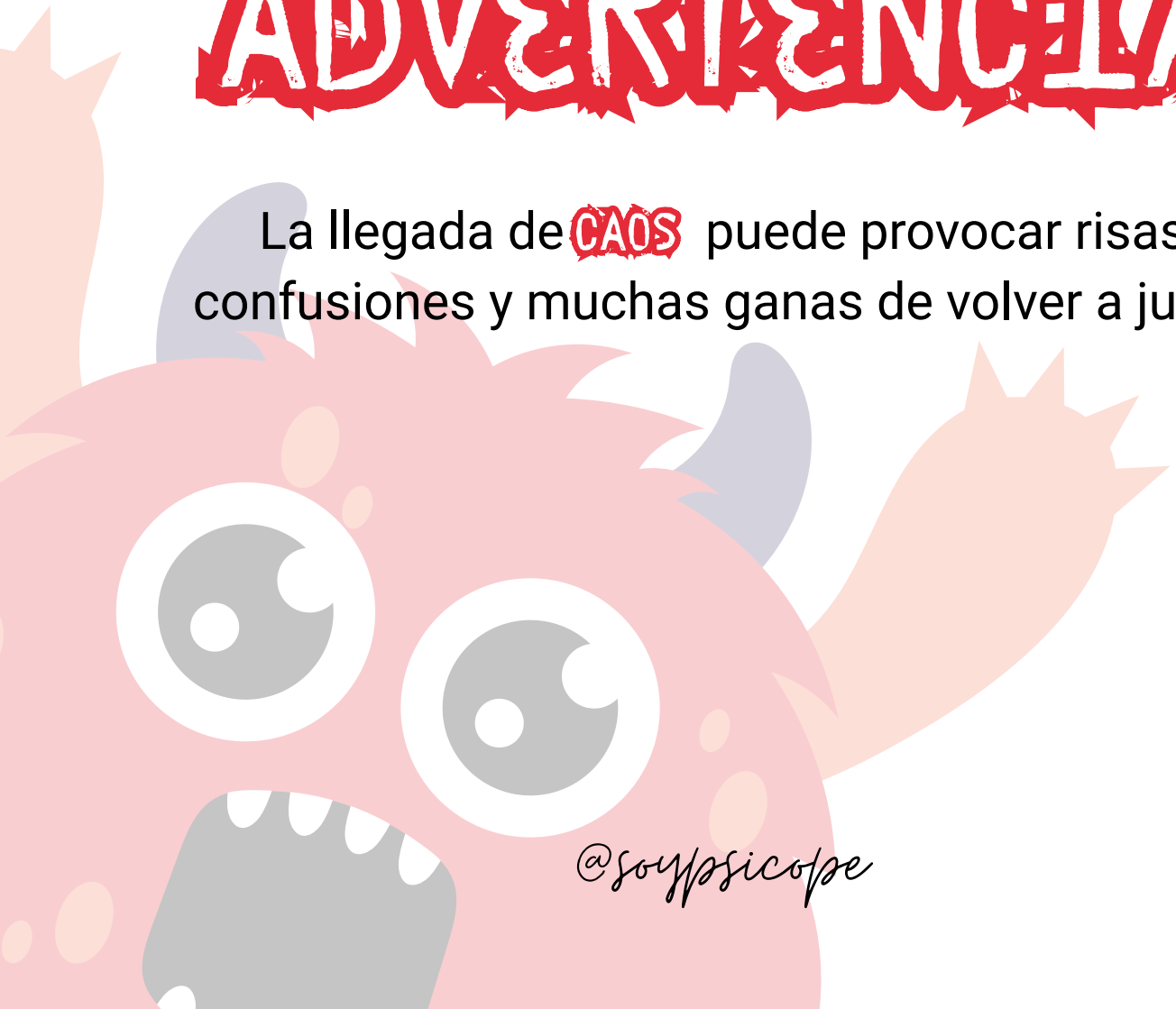
NIVEL 1
(para niños de 5 a 7 años)

@soypsicope



ADVERTENCIA

La llegada de CAOS puede provocar risas, confusiones y muchas ganas de volver a jugar.



@soypsicope

@soypsicope

CAOS



@soypsicope

CAOS



@soypsicope

CAOS



@soypsicope

CAOS



@soypsicope

CAOS



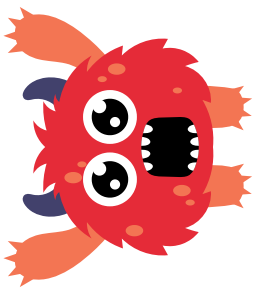
@soypsicope

CAOS



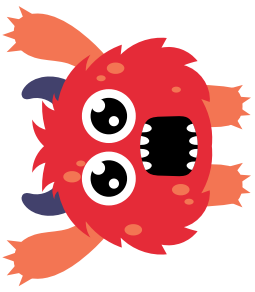
@soypsicope

CAOS



@soypsicope

CAOS



Imprimir por 2

@soypsicope



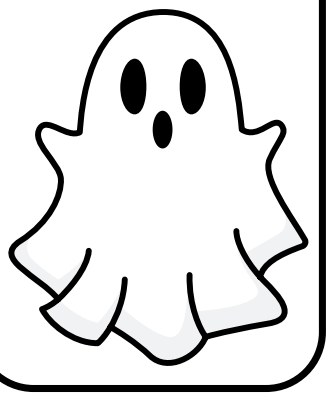
@soypsicope



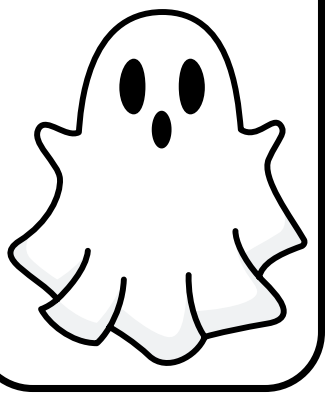
@soypsicope



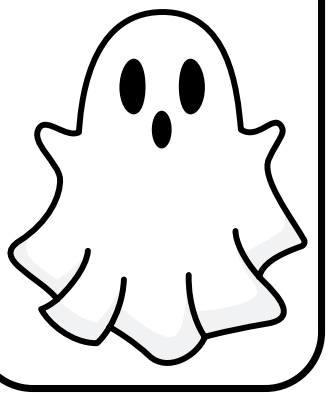
@soypsicope



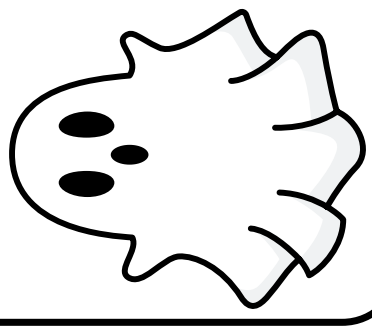
@soypsicope



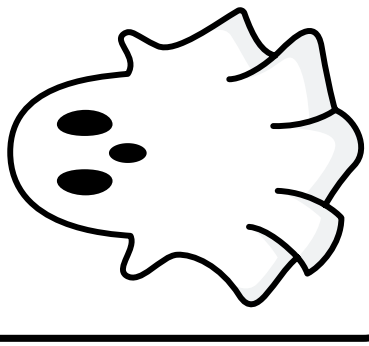
@soypsicope



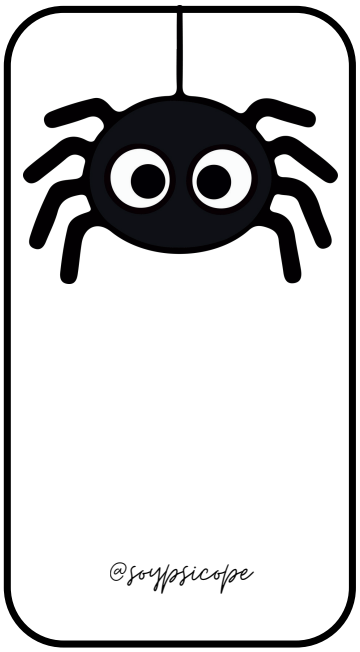
@soypsicope

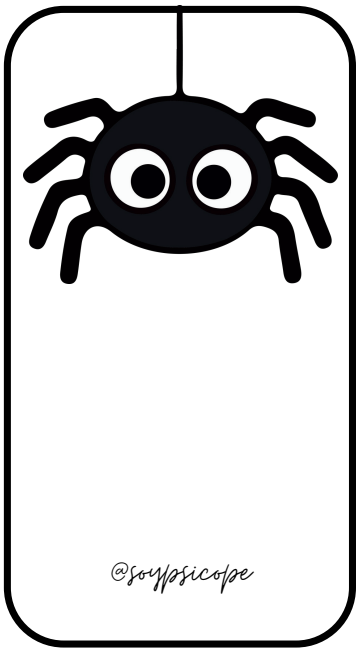


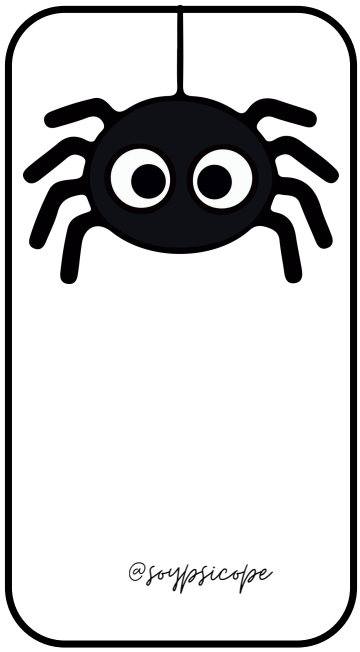
@soypsicope

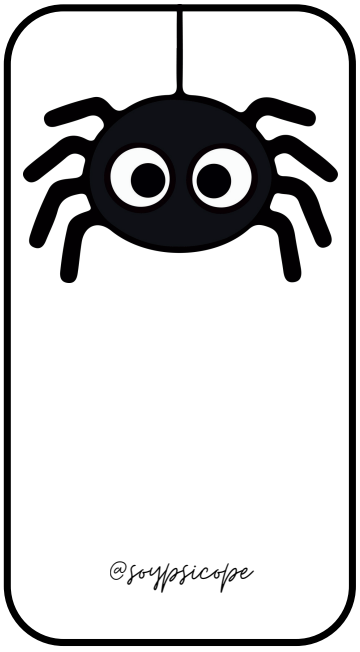


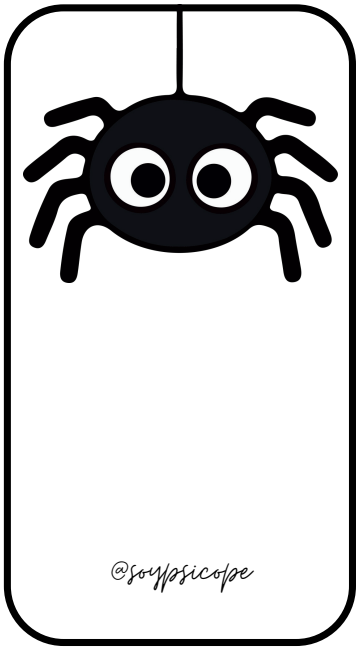
Imprimir por 2

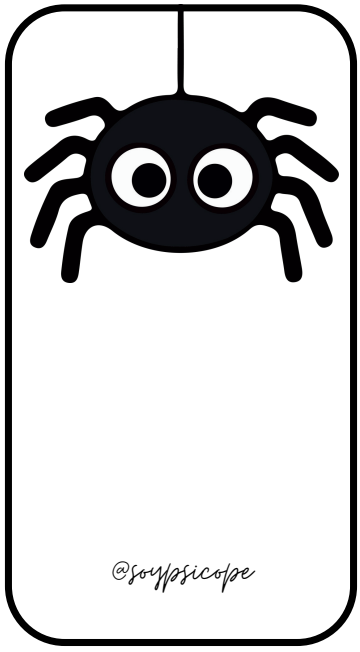


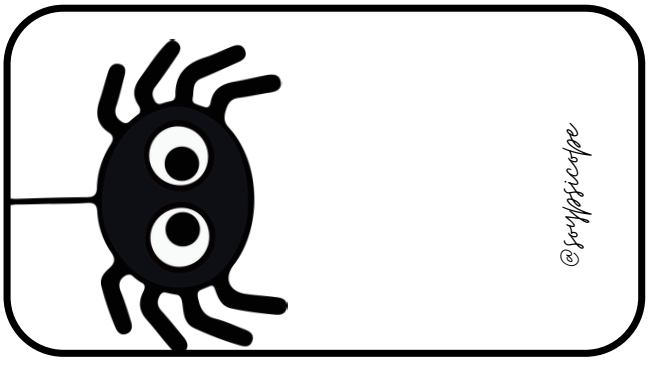


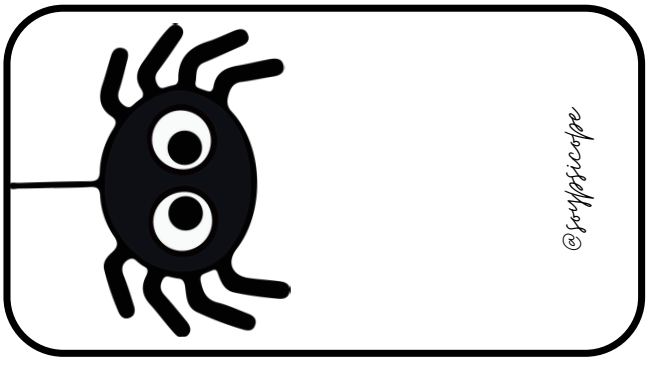




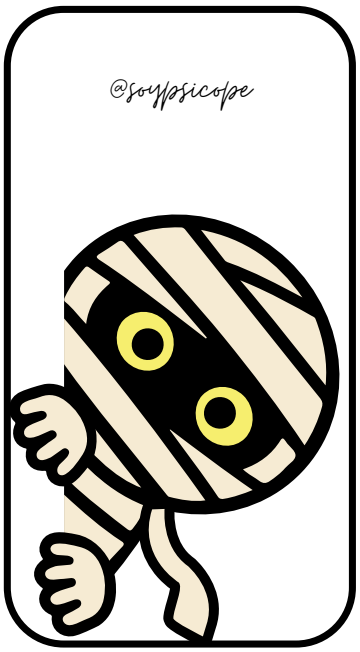


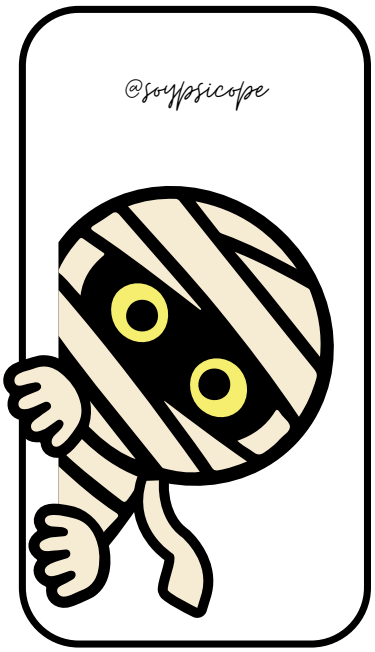


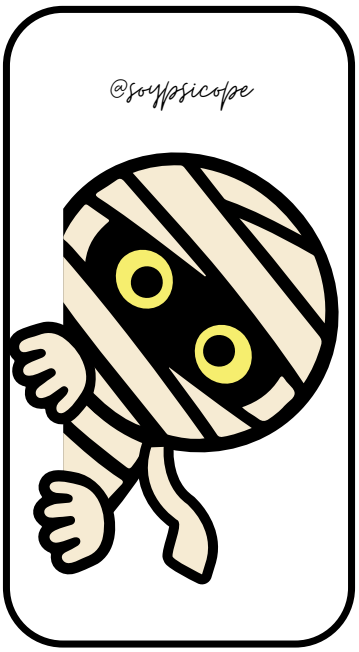


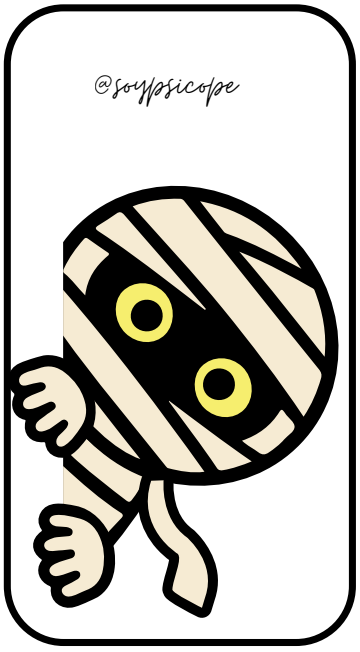


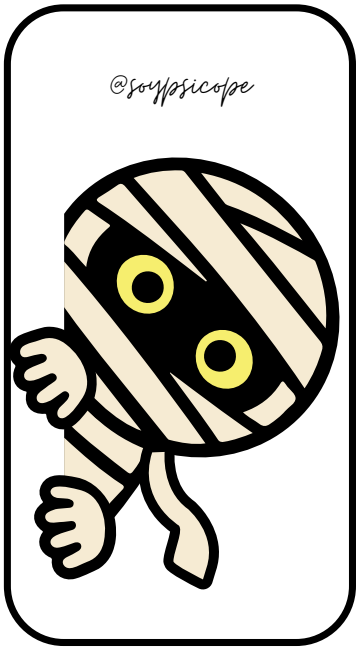
Imprimir por 2

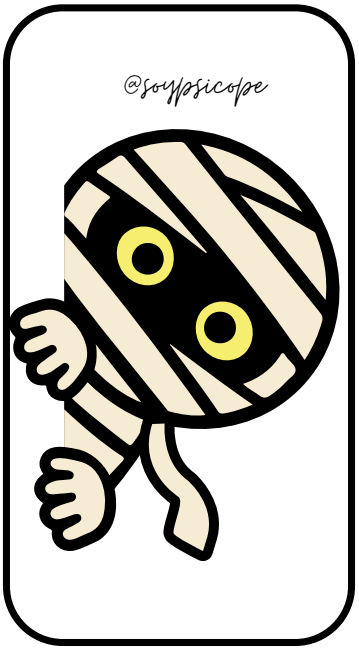


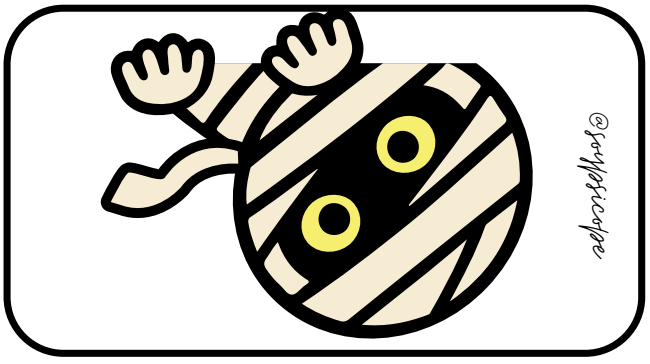


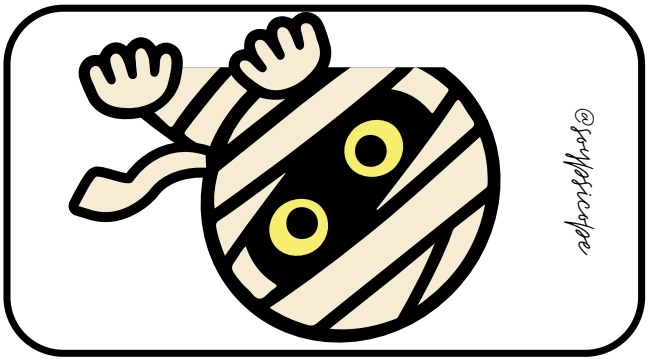












Imprimir por 2

@soypsicope



@soypsicope



@soypsicope



@soypsicope

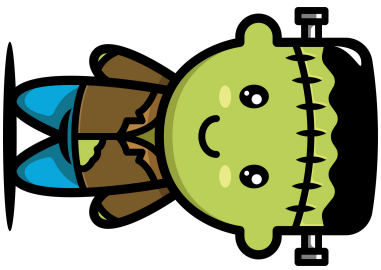


@soypsicope



@soypsicope



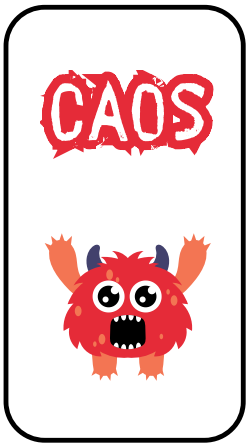


@soypsicope



@soypsicope

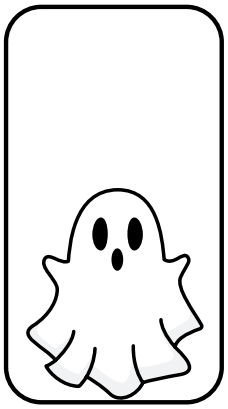
Imprimir por 4



CARTA CAOS

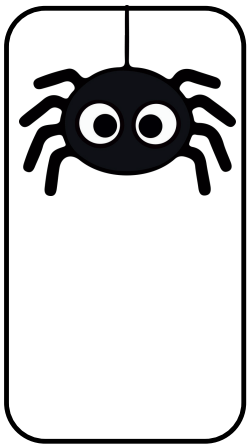
CAMBIAN LAS REGLAS

(es importante leer la página de “¿Cómo se juega?”



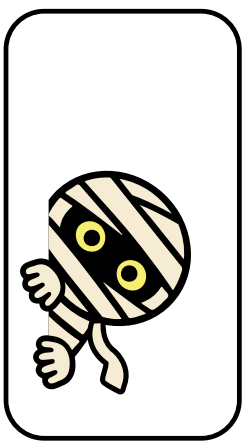
CARTA FANTASMA

EL QUE SACA ESTA CARTA DICE “BU”



CARTA ARAÑA

SI SALE ESTA CARTA TE TENÉS QUE RASCAR LA CABEZA.



CARTA MOMIA

SI SALE ESTA CARTA TENÉS QUE CAMINAR COMO MOMIA POR EL CONSULTORIO Y... PERDÉS UN TURNO.

¿CÓMO SE JUEGA?

- EN TOTAL TIENE QUE HABER 96 CARTAS Y SE VAN A DIVIDIR POR 2 (48 CARTAS PARA CADA UNO).
- LAS CARTAS SE COLOCAN CON LA CARA HACIA ABAJO Y SE DAN VUELTA POR TURNO (UNO Y UNO)
- COMIENZA EL JUGADOR DE MENOR EDAD.
- OJO CUANDO APARECE **CAOS** PORQUE LAS REGLAS CAMBIAN... ¿CÓMO? LA REGLA INICIAL ES QUE CUANDO SALE LA CARTA FANTASMA SE DICE “BU” Y SI SALE LA CARTA ARAÑA HAY QUE RASCARSE LA CABEZA PEEEERO... EN CUANTO SALE **CAOS**, ESTAS DOS CARTAS CAMBIAN (SI SALE EL FANTASMA HAY QUE RASCARSE LA CABEZA Y SI SALE LA ARAÑA HAY QUE DECIR “BU”) SI NUEVAMENTE SALE **CAOS** SE VUELVE A LA REGLA INICIAL Y ASÍ SUCESIVAMENTE.
- ¿QUÉ PASA SI ALGUIEN SE CONFUNDE CUANDO APARECE **CAOS**? HAY QUE PONER **CARA DE SUSTO POR 3 SEGUNDOS** (el otro jugador tiene que contar en voz alta)

@soypsicope



Para imprimir y recortar.
Si utilizás este recurso, sacale foto, subila a Instagram y etiquetame para seguir haciendo más material gratuito. ❤