



¡en casa y
al aire libre!

para todas las ocasiones

Copyright de esta edición:
© **BarcelBaires Ediciones S.A.**
2016

Director editorial: Gustavo Cositorto
Edición: Catalina Reina L.
Traducción: Sebastián Lefevre, Natalia Hochman
Ajustes de diseño: Sebastián Santos
Corrección: Juan Amitrano
Diseño de tapa: Emilce Pugliese
ISBN: 978-987-1694-90-7

© Éditions Nathan

Autores: Brigitte Bellac, Isabelle Bertrand, Nathalie Camier, Manu Herbreteau (DR),
Manon Lortal, Lise Martin, Catherine Pauwels, Pascal Pierrey, Juliette Souchon.

Ilustración de los juegos: Jacques Azam, Philippe Diemunsch, Alex Langlois, Pascal Lemaître,
Laurent Lohméde, Éric Meurice, Clément Dubrerie, Rémy Saillard, Miguel Vieira Da Silva, Anne Wilsdorf.

Ilustración de los símbolos: Bruno Liance

Diseño de tapa: Françoise Maurel

Maqueta: Charlotte Brassart

Corrección: Anne Bleuzen

Coordinación editorial: Isabelle Repelin

Impreso en Uruguay

Todos los derechos reservados. Ninguna de las partes que integran este libro, ya sean textos, fotografías o ilustraciones, podrán ser reproducidas o transmitidas de modo alguno, o por cualquier medio impresas, fotoimpresas, microfilmadas, microfichadas, fotocopiadas, subidas a Internet, ni tampoco por cualquier otra vía conocida o aún desconocida, ni guardadas en un sistema de recuperación de datos, sin la previa autorización por escrito de la editorial.

Los editores y el autor no serán responsables por las consecuencias que pudieran producir la información, consejos o instrucciones ofrecidos en esta publicación.



200 JUEGOS

¡en casa y al aire libre!

para todas las ocasiones

**BarcelBaires**
AMÉRICA

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

JUEGOS
ZEN

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

PARA
JUGAR
SOLO

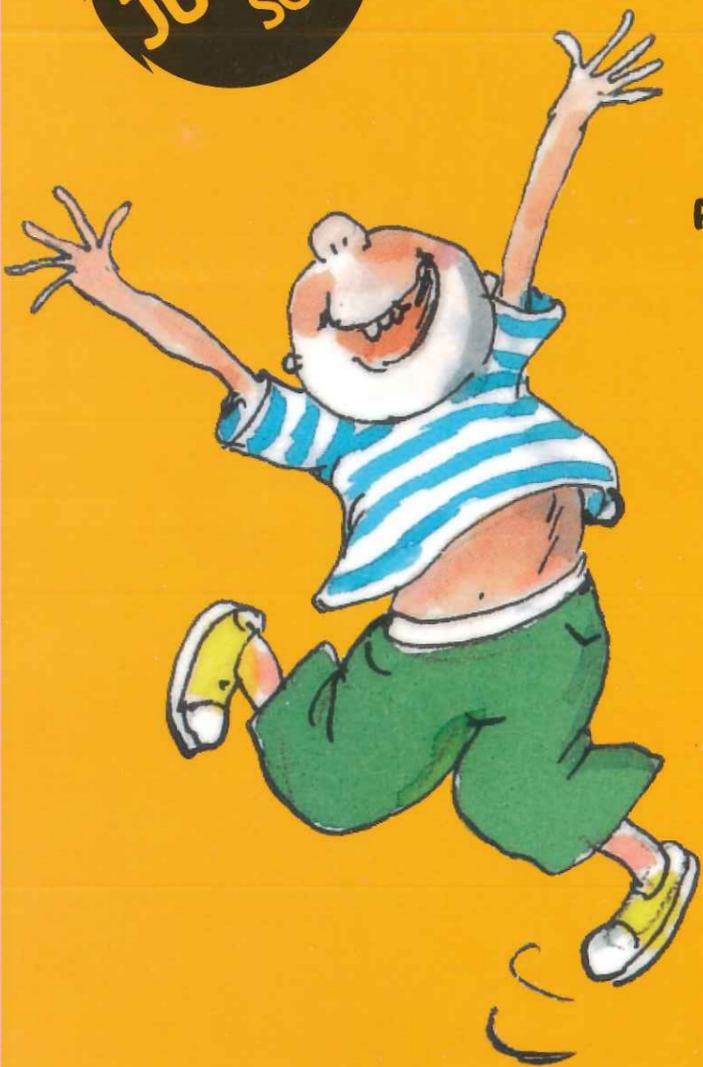
PARA
VIAJAR
JUGANDO

Antes de jugar...

Verifica que tienes todos
los materiales necesarios.

Elige tu juego en función de la
cantidad de participantes (la
cantidad de jugadores figura en el
lateral superior de cada página)

¡No dudes en pedir consejo a
un adulto si lo necesitas!



Índice

PARA
JUGAR
SOLO



● **Plegado y bricolaje 12** ● El avión de caza 12-13 ● El paracaídas 14-15 ●
¡Cabeza de pelota! 16 ● Dime, molinero... 17 ● El silbato de papel 18-19 ●
Origami 20-21 ● ¡El chef eres tú! 22 ● Cubitos de hielo divertidos 23

● **Un poco de habilidad 24** ● Pequeño billar 24 ● La serpiente de bolitas 25 ●
Recorrido al revés 26 ● Nadie te creará 27 ● Tiro al blanco 28 ●
Vóleybol en casa 29 ● Carrera de obstáculos 30 ● El camino del ciempiés 31 ●
¡Dedos de hada! 32 ● La torre de Babel 33 ●
Primera lección de malabares 34 ● Yo-yo de paseo 35



● **¡Deporte para las neuronas! 36** ●
Mezcolanza 36 ● Uno + uno = uno 37 ●
Juegos de letras 38-39 ● Rompe-cabezas 40-41 ●
Enigmas 42-43 ● La cifra que falta 44 ●
De un solo trazo 45 ● Fósforos viajeros 46-47 ● El vaso cómico 48-49

● **Para reírse 50** ● Sombras chinas 50-51 ● Presidente del club 52 ●
Soplado y bien hecho 53 ● Profesor Garabato 54 ● Medias sorpresa 55 ●
¡Lanza a Lancelot! 56 ● Instrumentos de agua 57



JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

- ◆ **Deportistas de interior 60** • ¡A luchar! 60 • Indiana Jones en el salón 61 • El rastreador de minas 62 • La riña de gallos 63 • Baloncesto divertido 64 • Empuja-nariz 65 • Carrera de botas 66 • El rol apelotonado 67 • Espalda con espalda 68-69 • El scrown 70 • El vóleybol faquir 71



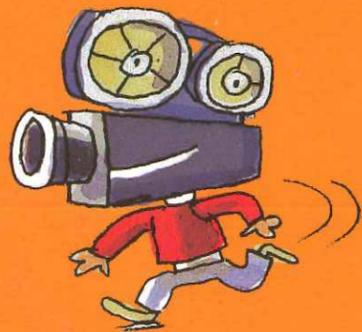
- ◆ **Artistas creciendo 72** • El pincel de oro 72 • Los pintores chiflados 73 • Karaoke divertido 74 • El rey del son 75 • Vaso de papel 76-77 • Vuelta atrás 78 • Corno de bruma 79 • El vapoflauta 80-81



- ◆ **Montones de bromas 82** • Maquillajes raros 82-83 • La boca llena 84 • Ducha-fiesta 85 • La catapulta infernal 86-87 • Tiro a la bañera 88 • Burro de carga 89 • Los peces pilotos 90-91 • La aspiradora de huevos 92-93 • Los tics gemelos 94 • ¡Muertos de risa! 95



- ◆ **Para reír en la oscuridad 96** • El monstruo y el domador 96 • El dulce escondido 97 • El Adivino de Sombras 98 • El despachante de aduana 99 • La vestimenta oscura 100 • El silbato en la noche 101 • Diapositivas 102 • Zapatos sueltos 103



JUEGOS ZEN

- ◆ **¡Bienvenidos, artistas! 106** • Arco iris de flores 106-107 • De rojo y negro 108 • Súper escultura 109 • La caja de bolitas 110 • Ojo de lince 111 • El narrador mudo 112 • ¡Dibujos raros! 113 • La bestia 114 • El mimo chistoso 115 • El escultor ciego 116 • Dibujo compartido 117



- ◆ **Los 5 sentidos bien atentos 118** • Al pie de la letra 118 • Las manos mágicas 119 • Dibujando con el dedo 120 • ¡Moneda! ¡Monedita! 121 • En puntitas de pie 122 • ¡Qué embrollo! 123 • En todo sentido 124-125 • Corriente eléctrica 126 • El "quienerestú" 127

- ◆ **Juegos divertidos 128** • Los bigotudos 128 • El último grano 129 • ¡Adivina, adivinador! 130-131 • ¡El que ríe último, ríe mejor! 132 • La mancha 133 • El turista 134 • ¡Con el pantalón roto! 135 • El columpio 136 • El teléfono del espacio 137



- ◆ **Juegos de palabras y experimentos 138** • ¡Mejor que en la escuela! 138 • La letra prohibida 139 • Adivinanzas 140 • La botella de burbujas 141 • La vela sedienta 142 • El impermeable 143 • El nadador metálico 144 • El quién so y yo 145 • En el reino del revés 146 • La palabra oculta 147 • El telegrama 148 • El gallito ciego 149



JUEGOS AL AIRE LIBRE

¡Más rápido, más fuerte! 152 • Pata de pato 152 •
 La cerca eléctrica 153 • La cometa 154-155 • Cometa..., ¡a volar! 156 •
 Cola de burro 157 • El revienta globos 158 • El fugitivo 159 •
 La granada 160 • La papa caliente 161 • El ciempiés 162 •
 La escondida al revés 163 • El rango 164 • Vóleibol loco 165 •
 Los contrabandistas 166-167

¡Al agua, pato! 168 • Araña acuática 168 •
 ¡Faro a la vista! 169 • La balsa humana 170 •
 Mimo acuático 171 • Carrera acuática 172-173 •
 Destrezas con agua 174 • Pelotitas buceando 175 • Minibaloncesto 176 •
 La serpiente de mar 177 • La ronda infernal 178 • Carrera de bomberos 179



La búsqueda del tesoro 180 •
 Organiza la búsqueda del tesoro 180-181 •
 ¿Cómo redactar las pistas? 182-187 •
 ¿Cómo dibujar un mapa del tesoro? 188-189 •
 Las estatuas aztecas 190-195



¡A seguir las pistas! 196 •
 Prepara tu juego de postas 196 •
 ¿Con qué marcar un circuito? 197 •
 ¿Cómo marcar el circuito? 198 •
 ¿Cómo escribir las pistas? 199 •
 Los indios 200-205



PARA VIAJAR JUGANDO



Juegos de memoria 208 • ¡Qué genio! 208 •
 ¡Taxi, taxi! 209 • ¡Ñam ñam! 210 • Los caramelos 211 •
 El arco iris 212 • Objetos fugaces 213 • El mono 214-215 •
 El loro 216 • El Gran Observador 217



¡A toda velocidad! 218 • Los académicos 218-219 •
 Duelo de mapas 220 • La cacería de palabras 221 •
 Sentidos fuera de servicio 222-223 • El utilero 224 •
 Día-noche 225 • ¡Bien resfriado! 226 • Tierra, cielo y mar 227

¡Un poco de lógica! 228 • ¿Cuántos años tienes? 228 •
 Los billetes de tren 229 • El florista caprichoso 230-231 •
 El gato callejero 232 • Ratón... tónico 233 •
 Fris-bee 234-235 • ¿Nos conocemos? 236-237



¡Cuidado en el camino! 238 • ¡Vamos de compras! 238 •
 ¿Dónde está mi nombre? 239 • Carrera de antílopes 240-241 •
 ¡Yo veo rojo! 242 • El automóvil negro 243 • ¿Tienes tu lista? 244-245 •
 Las señales de tránsito 246-247 • El abecedario viajero 248 •
 La lotería rodante 249 • El arca de Noé 250-251 •
 La palabra prohibida 252 • El semáforo 253

Soluciones 254-255





**PARA
JUGAR
SOLO**

 **plegado y bricolaje** p. 12

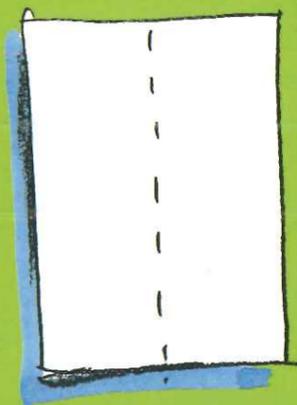
 **Un poco de habilidad** p. 24

 **¡Deporte para las neuronas!** p. 36

 **Para reírse** p. 50

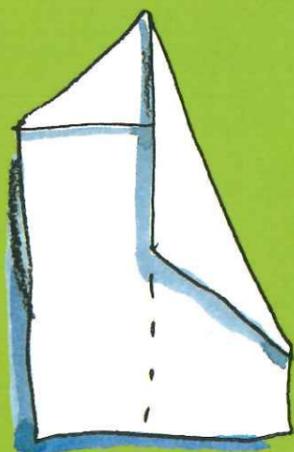
El avión de caza

¡Eficaz y aerodinámico!

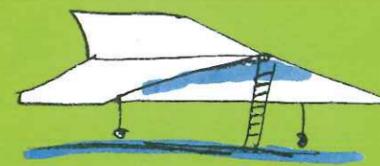


1 Dobla la hoja en dos en el sentido del largo.

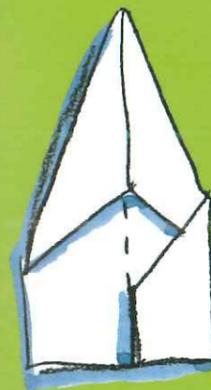
2 Pliega cada ángulo superior hacia el centro alineando el lado interior sobre el pliegue central.



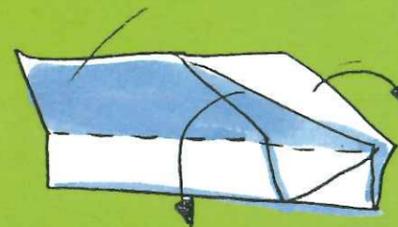
3 Dobla nuevamente las puntas alineando siempre el lado interior sobre el pliegue central. Aprieta bien cada pliegue.



4 Ahora dobla cada ángulo inferior sobre el pliegue central.



5 Da vuelta el avión. Dóblalo en dos bajando los lados sobre el pliegue central.



6 Tómalo por debajo y lánzalo.



1y+

materiales

Una hoja A4
(21 x 29,7 cm)
por jugador

PARA JUGAR SOLO
Plegado y bricolaje

PARA JUGAR SOLO
Plegado y bricolaje

El paracaídas

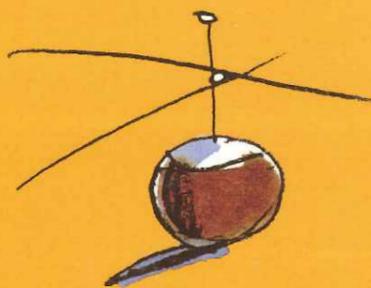
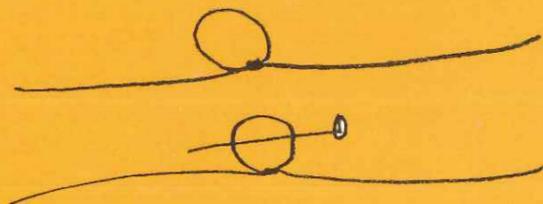
1y+

materiales

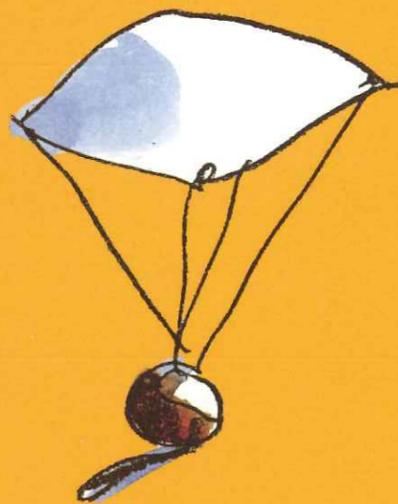
- Una castaña
- Dos pedacitos de hilo para coser (2 x 45 cm)
- Una bolsa de plástico
- Una tijera
- Un clavo con cabeza ancha
- Una aguja



¡Aterrizaje controlado!



Haz un nudo corredizo en el medio de cada uno de los hilos, pasa el clavo por los nudos y aprieta. Hunde el clavo en la castaña. Iguala el tamaño de los hilos.



Corta un cuadrado de plástico (20 x 20 cm) para hacer la tela del paracaídas. Agujerea y anuda cada hilo a un extremo del cuadrado.

Enrolla los hilos y la tela alrededor de la castaña.

Ahora, lanza tu paracaídas: se abrirá y planeará hasta el suelo.



Con tus amigos, organiza competencias de lanzamiento. ¡Dibujen metas en el suelo y midan la precisión de sus aterrizajes!

¡Prueben también otro tipo de carga (clips, corchos, bolas de plastilina, por ejemplo) para variar la velocidad de la caída!

¡Cuanto más larga es la caída, más divertido es! Entonces, lánce las bien arriba... Pero cuidado: ¡no golpeen a nadie!

Plegado y bricolaje

PARA JUGAR SOLO

Plegado y bricolaje

PARA JUGAR SOLO

1y+

materiales

Un gran
cartón rígido

Marcadores

Tijeras

Pelotas de
tenis o de
pimpón

Plegado y bricolaje

PARA
JUGAR
SOLO

16

Cabeza de pelota

¡Hay que tirarle en la cabeza para ganar!

En el cartón, dibuja una cabeza grande. Haz agujeros para los ojos, la nariz, las orejas y la boca lo suficientemente grandes para dejar pasar las pelotas.

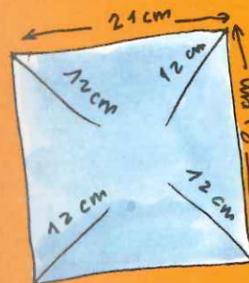
Da un valor a cada agujero y marca la mayor cantidad de puntos lanzando las pelotas.



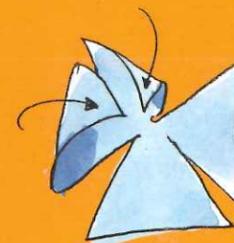
Consejo de profesional
Para complicarlo un poco más, los agujeros pueden tener diámetros diferentes.

Dime, molinero...

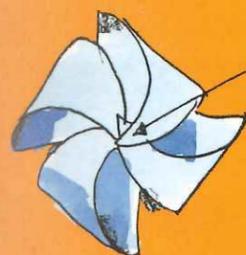
¿Tu molino va rápido?



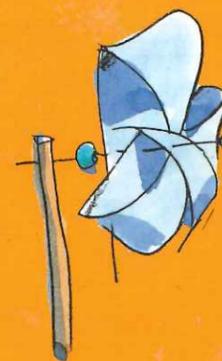
Toma una hoja cuadrada (21 x 21cm) Traza las diagonales y corta 12 cm de ellas a partir de cada ángulo de la hoja.



Pliega una de las dos puntas hacia el centro del molino (repite la acción con cada punta).

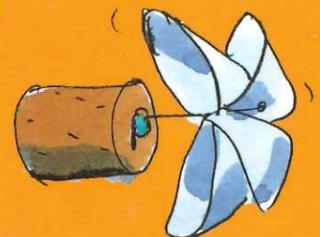


Clava el alfiler en esas puntas superpuestas y, luego, en el centro del molino.



Introduce una pequeña cuenta en el alfiler antes de clavarlo en el palito que luego clavarás en el pasto.

¡No te duermas, molinero!
¡Mejor cuenta los giros que el viento rebelde provoca a tu molino!



Consejo de profesional
En un corcho es más fácil: el alfiler se planta igual que en la manteca. Pide a un adulto que fije el corcho al palito con pegamento fuerte.

1y+



materiales

Papel

Tijeras

Un lápiz

Una regla

Un alfiler

Una cuenta

Un palito
(Opcional:
un corcho)

Plegado y bricolaje

PARA
JUGAR
SOLO

17

1y+

materiales

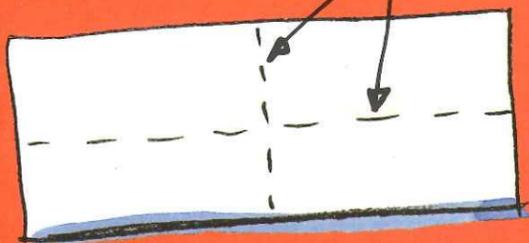
- Una hoja de papel
- Una tijera
- Una regla

El silbato de papel

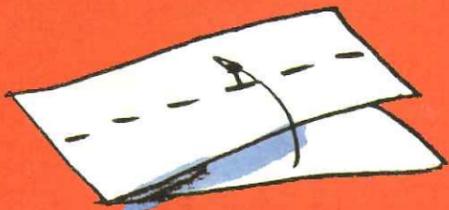
¡Su sonido es muy fuerte!



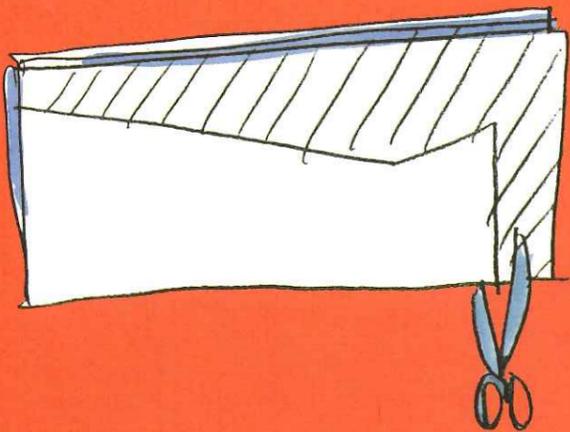
líneas medias



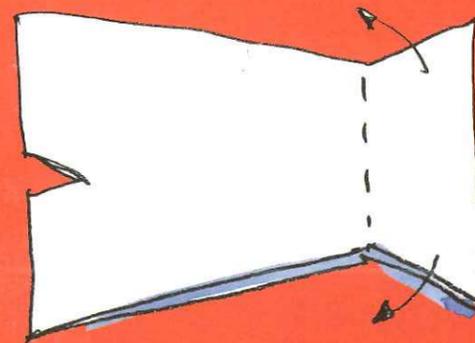
Corta un rectángulo de 21 x 10 cm (es un tercio de una hoja A4) y dóblalo en cuatro siguiendo las líneas medias (ver el esquema).



Corta el rectángulo doblado como se indica en el modelo.



Desdóblalo una vez: obtendrás una especie de pez. Dobra hacia afuera los extremos del lado derecho (¡la cola del pez!). Corta un pequeño triángulo en el lado izquierdo. Sostén tu silbato como se muestra en el dibujo y sopla bien fuerte en la boquilla. ¡Produce un sonido estridente!



Plegado y bricolaje

PARA JUGAR SOLO

Plegado y bricolaje

PARA JUGAR SOLO



materiales

Una hoja de papel (20 x 10 cm)

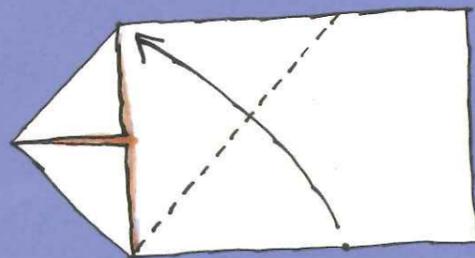
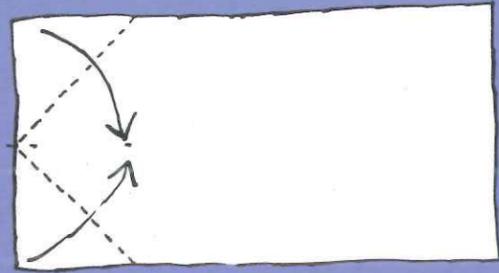
Cola adhesiva

Plegado y bricolaje

Origami

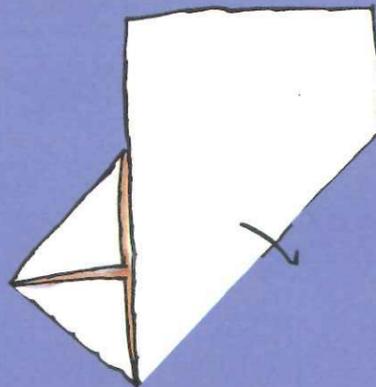
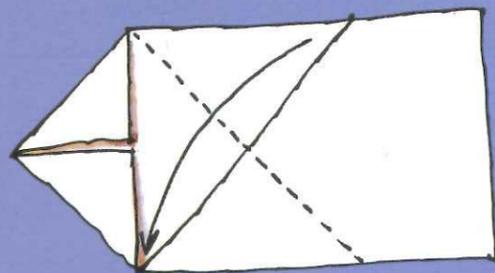
Ideas para engañar a tus amigos en el Día de los Inocentes

1 Toma la hoja en el sentido del largo. Dobra hacia el centro las puntas del lado izquierdo.

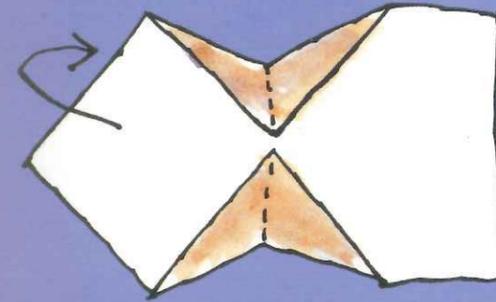
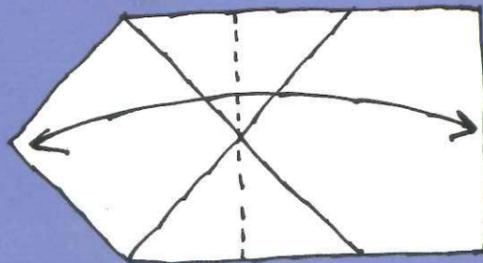


2 Pliega la base de la hoja hacia arriba y desdóblala hacia su posición inicial.

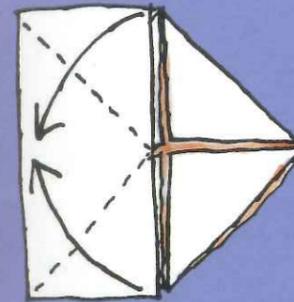
3 Repite la acción con la parte superior de la hoja.



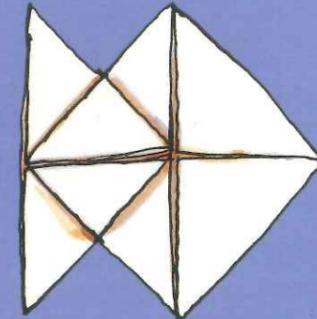
4 Da vuelta la hoja y dobla la punta hacia el centro opuesto, marca el pliegue y extiéndelo nuevamente.



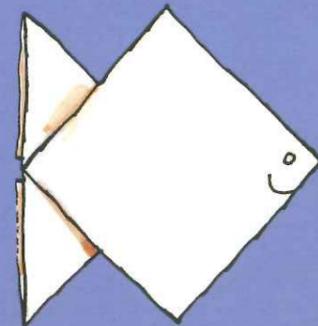
5 Aprieta por debajo haciendo que aparezcan los ángulos y vuelve a plegar por detrás.



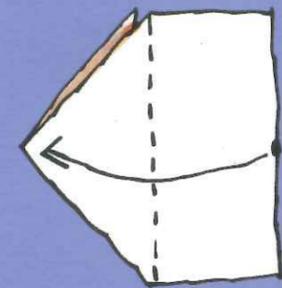
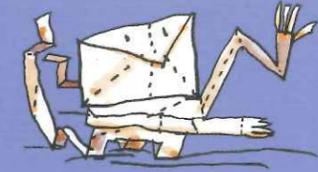
7 Une las puntas como se muestra en el dibujo y dalo vuelta.



8 Coloca cola adhesiva en los dobleces para fijarlos, luego dibuja los ojos y la boca.



Tu pez está listo para ser colocado en la espalda de algún inocente compañero. No te olvides de firmarlo, ¡es una obra de arte! ¿Y por qué no escribirle un mensaje?



6 Dóblalo en dos como indica la flecha.

Plegado y bricolaje

PARA JUGAR SOLO



materiales

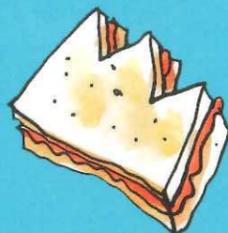
- Pan de miga
- Manteca
- Jamón
- Queso
- Mermelada
- Chocolate untable
- Miel

Plegado y bricolaje

PARA JUGAR SOLO

¡El chef eres tú!

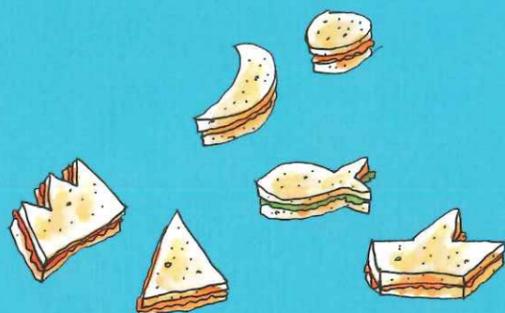
Sándwiches de arte



Unta las fetas de pan de miga con lo que más te guste.

Luego, córtalas haciendo formas geométricas: triángulos, círculos o cuadrados. También puedes usar tu imaginación para darles formas más originales, como un pez, una estrella, un conejo, un gato, un pino o un barco.

¿Por qué no usar aceitunas negras o verdes o pedacitos de tomate o de perejil para decorar tus sándwiches-cuadros?



Si puedes, prepara más sándwiches que los que vayas a comer: seguro que a tu familia le va a encantar esta comida divertida.

Cubitos de hielo divertidos

Para un aperitivo sorprendente

En una cubetera de hielo vacía coloca golosinas o pétalos de flores.

Luego, llénala de agua y colócala en el congelador. ¡Sorpresa asegurada en el próximo almuerzo familiar!



También puedes llenar la cubetera con jugo de granadina, de limón, de menta o de naranja, que luego podrás diluir en tu limonada.



materiales

- Una cubetera de hielo
- Golosinas
- Frutas
- Pétalos de flores
- Jugos
- Agua

Plegado y bricolaje

PARA JUGAR SOLO



materiales

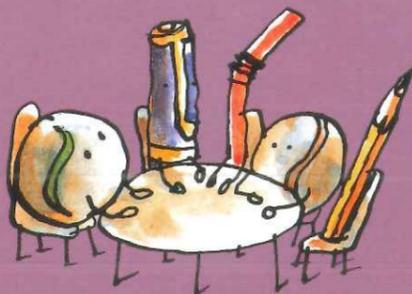
16 bolitas,
una de ellas
diferente a
las otras

Bolígrafos
o sorbetes

Pequeño billar

Juega al billar en el país de Liliput

Sobre una mesa, forma un rectángulo de 60 x 30 cm delimitado con bolígrafos o sorbetes. Deja un espacio de 2 cm en cada ángulo y entre cada bolígrafo/sorbete, en los cuatro lados.



Coloca las quince bolitas en tu "billar". Con la decimosexta bolita, desparrama las otras y, siempre con esa misma, elimina las restantes sacándolas fuera del billar a través de los huecos.



Un poco de habilidad

PARA JUGAR SOLO

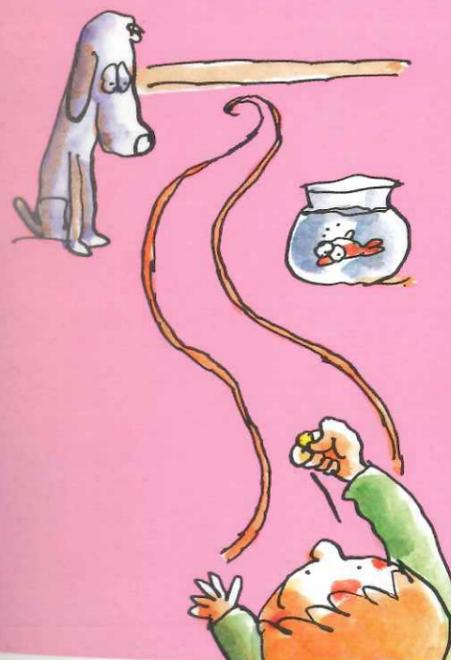
La serpiente de bolitas



Sube por la serpiente de la cabeza a la cola

Con dos pedacitos de lana (o de hilo) paralelos, dibuja en el piso un largo circuito sinuoso con forma de serpiente cuya cola se enrosca en sí misma.

Lanzando una bolita contra otra, de un golpe tienes que hacerla recorrer el circuito.



Antes de cada tiro, marca tu nuevo punto de partida (con un dado, por ejemplo) porque, si tu bolita sale de la serpiente, tienes que tirar desde allí.

Vuelve a empezar tu circuito tratando de reducir tanto como sea posible el número de lanzamientos.

*Consejo de profesional
¡Afuera, en la arena, está buenísimo!*



materiales

Dos bolitas
Lana o hilo

Un poco de habilidad

PARA JUGAR SOLO



materiales

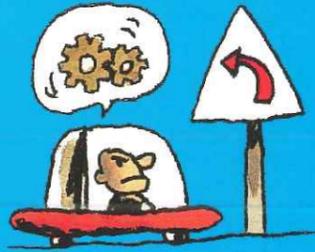
Una hoja

Un lápiz por jugador

Un espejo

Recorrido al revés

*¡Gira a la izquierda
para ir a la derecha!*



Dibuja un camino complicado en la hoja. Colócala delante de un espejo.

Tienes que seguir el camino con un lápiz sin salirte del recorrido y sin dejar de mirar el espejo. ¡Atención! Si el camino gira a la izquierda, debes dibujar a la derecha... ¡Todo está al revés!



No es fácil, ¡pero de nada sirve sacar la lengua!

Nadie te creerá

Mago de brazos cruzados



Aprende cómo hacer un nudo a una cinta sin soltar las dos puntas. Coloca la cinta estirada delante de ti; luego, cruza los brazos y toma cada extremo con una mano, siempre con los brazos cruzados.



Descruza lentamente los brazos sin soltar la cinta, ¡un nudo se formará! ¡Mágico!



materiales

Una cinta o bufanda

Un poco de habilidad

PARA JUGAR SOLO

PARA JUGAR SOLO



materiales

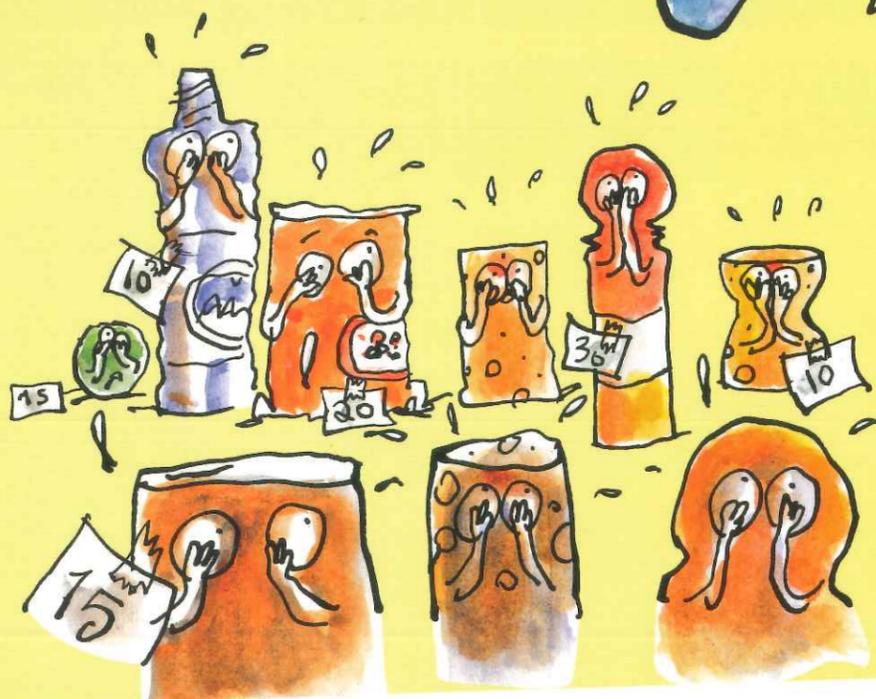
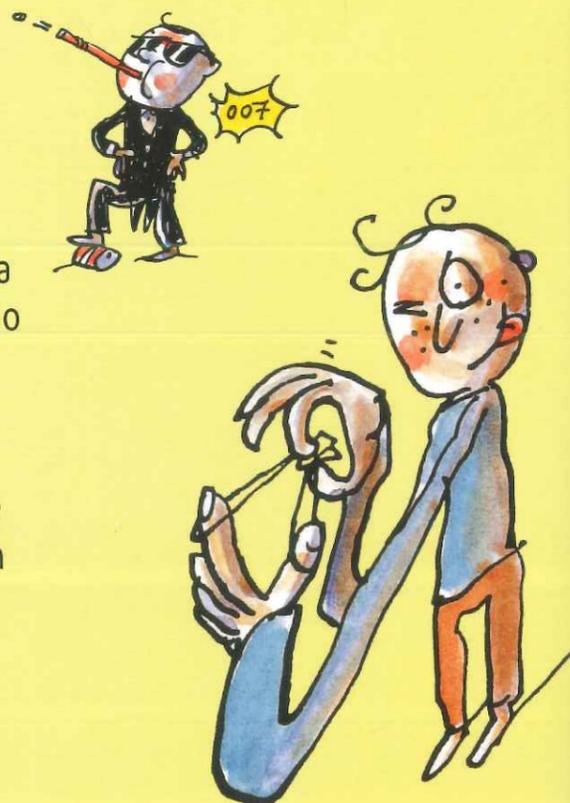
Blancos
(tapitas, pelotas, bolos)

Proyectiles
(pelotas de pimpón o bolitas de papel lanzadas con una bombilla o con un elástico)

Tiro al blanco

Derriba la mayor cantidad de blancos

Alinea o apila los blancos para derribarlos como en la feria. Con cinta adhesiva, pega cartelitos con el valor asignado a cada objeto y cuenta los puntos obtenidos. Si reduces el tamaño de los blancos (dados, bolitas), si te alejas dos pasos o si tiras con tu otra mano, multiplicas los puntos conseguidos por dos.



Un poco de habilidad

PARA JUGAR SOLO

Vóleibol en casa

Todas las pelotas se mantienen en el aire



Infla varios globos (cuantos más hay, más divertido es). Marca los límites de tu "cancha" con almohadones y lanza los globos al aire.



Está prohibido dejarlos caer, bloquearlos, o salir de la cancha para atraparlos, tienes que tirarlos continuamente al aire.

Cada vez que un globo salga del terreno delimitado, repite el alfabeto al revés.

Más divertido
Juega saltando con un solo pie o con las manos en la espalda, sopla los globos para mantenerlos en el aire o cabecéalos para que no caigan.



materiales

Globos

Un poco de habilidad

PARA JUGAR SOLO



materiales

Libros

Carrera de obstáculos

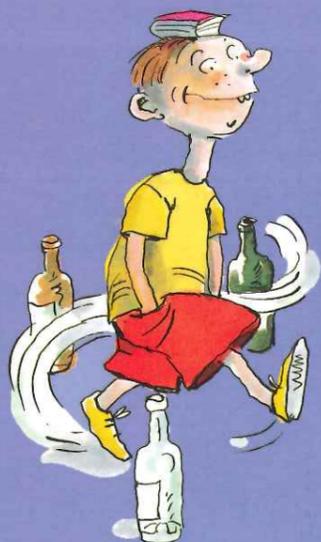


Atraviesa los obstáculos
con un libro en la cabeza

Coloca un libro sobre tu cabeza y recorre un camino más o menos complicado: sube a una mesa, baja la escalera, zigzaguea entre las sillas, camina con los pies abiertos como un pato, atraviesa el sillón, barre el piso...



Evidentemente, el libro no debe caer. Para tener equilibrio, ayúdate con los brazos. ¿Cómo? Abriéndolos como un equilibrista.



Calcula el puntaje obtenido en función de la cantidad de páginas del libro que llevas: 500 páginas = 500 puntos. ¡Atención, si el libro se cae, son 500 puntos menos!



Consejo de profesional
Mantente derecho y mira hacia lo lejos sin bajar la cabeza; si no, todo se derrumba.

PARA JUGAR SOLO

Un poco de habilidad

El camino del ciempiés



materiales

Una patineta

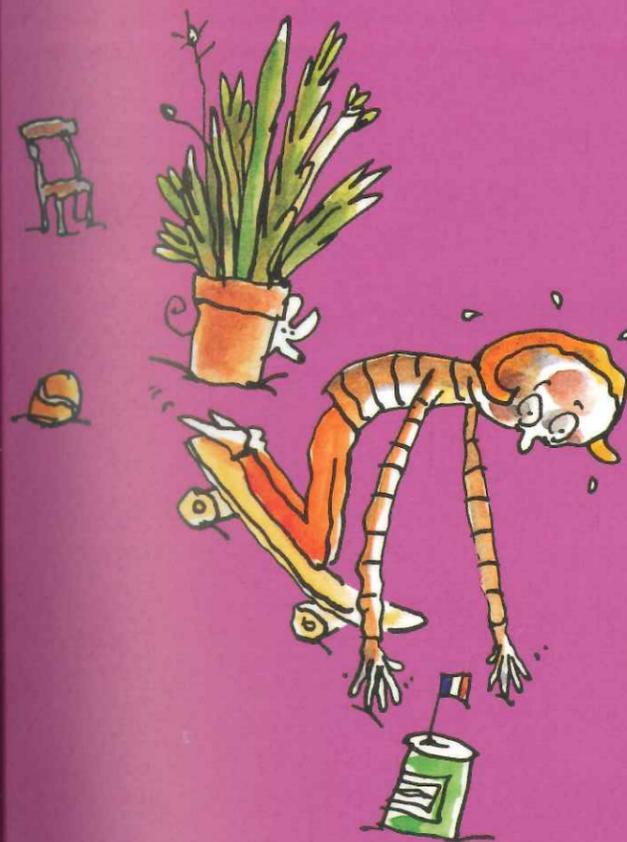
Muebles de jardín o de interior

Crasládate en tu patineta con la punta de los dedos

Arrodillado sobre tu patineta, ayúdate con la punta de los dedos para recorrer el circuito que hayas diseñado previamente entre las sillas o almohadones.



Atención: ¡si te desvías del circuito, tienes que volver al principio! Y si te apoyas sobre las palmas de las manos para conservar el equilibrio, ¡debes recomenzar también!



Consejo de amigo
Crea un recorrido sinuoso y estrecho; si no, sería demasiado fácil.

Un poco de habilidad

PARA JUGAR SOLO

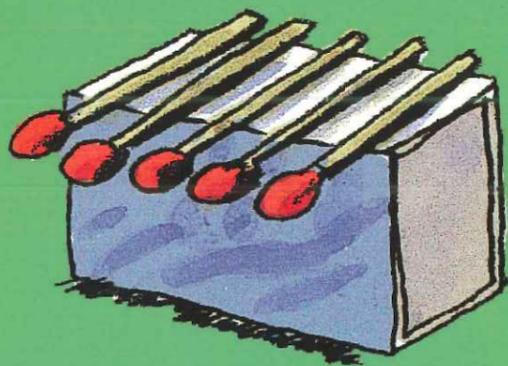


materiales
Una caja de fósforos

¡Dedos de hada!



¡Demuestra tu habilidad!



Toma cinco fósforos y apóyalos sobre el lateral de una caja de fósforos. Tienes que levantarlos y sostenerlos entre tus diez dedos al mismo tiempo que silbas muy fuerte una canción que te guste.

Para comenzar, sostén el primer fósforo entre tus dedos meñiques; luego, haz lo mismo con los dedos anulares, y así sucesivamente hasta poder levantarlos todos.

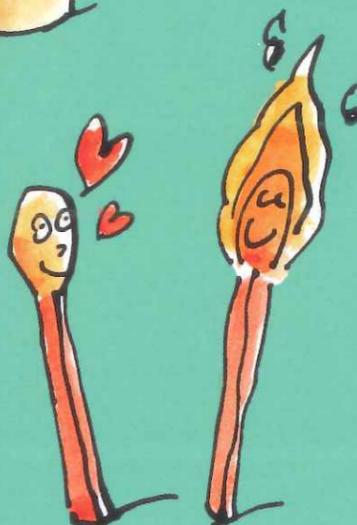


Atención: ¡ningún fósforo debe caerse; si no, tienes que comenzar nuevamente!

La torre de Babel



Construye una torre de fósforos



Ubica dos fósforos ligeramente separados sobre el corcho o sobre el cuello de una botella. Luego, construye tu torre con capas perpendiculares de dos fósforos por piso.



Record a batir
¿Podrás construir una torre de 15 cm?



materiales

Un corcho o una botella plástica
Una caja de fósforos llena

Un poco de habilidad

PARA JUGAR SOLO



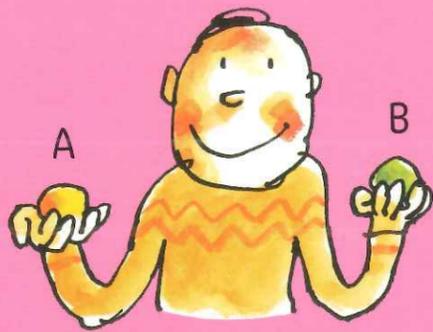
materiales

Dos pelotas

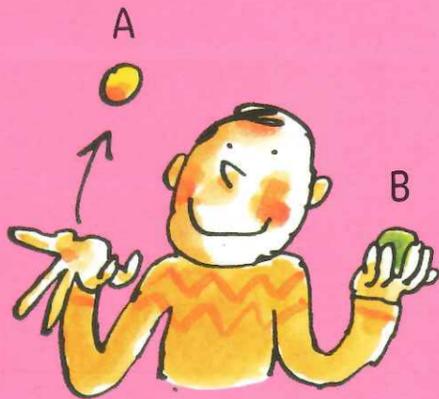
Primera lección de malabares

Haz malabares con dos pelotas

Toma una pelota en cada mano. Lanza la pelota A hacia la otra mano haciendo un semicírculo.



Cuando la pelota A empiece a caer, tira la pelota B, de la misma manera, hacia tu otra mano.



Tus dos manos quedarán vacías mientras las pelotas se crucen en el aire. ¡Sólo tendrás que atraparlas!

Consejo de amigo
No te desanimes enseguida,
es más fácil de lo que parece.

Un poco de habilidad



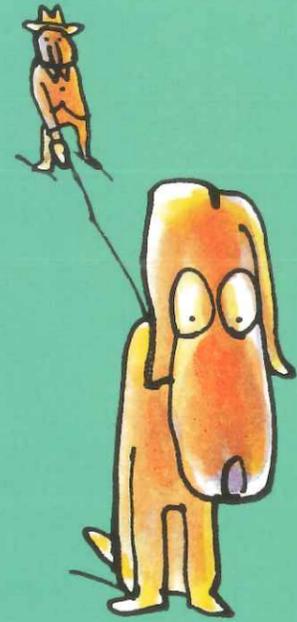
PARA JUGAR SOLO

Yo-yo de paseo

Cómo sacar a pasear a tu yo-yo

Lanza tu yo-yo haciendo un "dormilón", es decir, hazlo girar bastante tiempo antes de que se despierte (o sea, que el hilo se estire demasiado y tengas que hacerlo subir).

Sólo debes apoyar delicadamente tu yo-yo sobre el suelo, sin golpearlo, y caminar detrás de él. ¡Con un poco de entrenamiento, podrás pasear a tu "perro" unos cuantos metros!



materiales

Un yo-yo

Un poco de habilidad



PARA JUGAR SOLO



materiales

Una hoja

Un lápiz

Mezcolanza

Mezcla las letras de cada palabra para
formar una nueva

MONJA

AÑORES

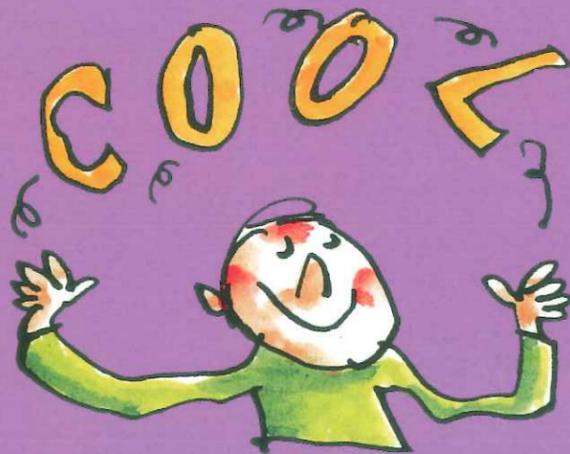
BASADO

ROBAS

MAGRO

TAPO

OJERA



Soluciones en
la página 254

PARA
JUGAR
SOLO

¡Deporte para las neuronas!

Uno + uno = uno

Mezcla las letras de dos palabras para
formar una tercera

Antes de jugar
Si piensas que el juego es sencillo,
esconde las definiciones.



¿Hacemos una fiesta?

MIGA + AS = sin ellas, es menos divertido.

DI + BEBAS = las tomamos bien frescas.

LONAS + SE = cuanto más grandes son, más gente entra.

MINA + DORA = organiza la fiesta como un profesional.

¡A cabalgar!

RUDA + RAMA = los caballeros la
usaban en la Edad Media.

RIE + CABALLA = los soldados que
montan a caballo forman parte de ella.

LOBAS + TE = los caballos pueden dormir adentro.

CALLE + RABO = hombre que monta a caballo.

BIS + TERO = el jinete apoya el pie en él.



¡Para ti!
¿Jugaste bien?
¡Diviértete entonces
inventando nuevos
anagramas!

Soluciones en la página 254

PARA
JUGAR
SOLO



materiales

Una hoja

Un lápiz

¡Deporte para las neuronas!



materiales

Una hoja

Un lápiz

Juegos de letras

Del más pequeño al más grande

Agrega una letra a cada palabra encontrada para obtener una nueva. Las definiciones te ayudarán.

Ejemplos:

“as”

e.. = aquella (= esa)

m... = mueble donde se come (= mesa)



“si”

a.. = de esta manera

c... = por poco

r.... = sabrosas

c.... = cuando se instalan en los dientes, causan dolor “secaría”

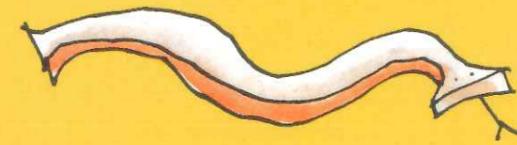
“es”

s.. = individuo

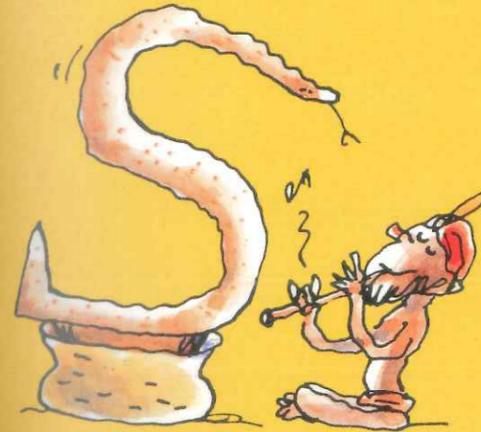
o... = que reces

d.... = que des color del oro a algo

r..... = que des vueltas y vueltas “sendero”



Un poco más largas



“ra”

r.. = memoria de computadora

l... = nombre de mujer

m..... = gorro alto de los obispos

t..... = tablado, plataforma “imantar”

“es”

s.. = necesidad de beber

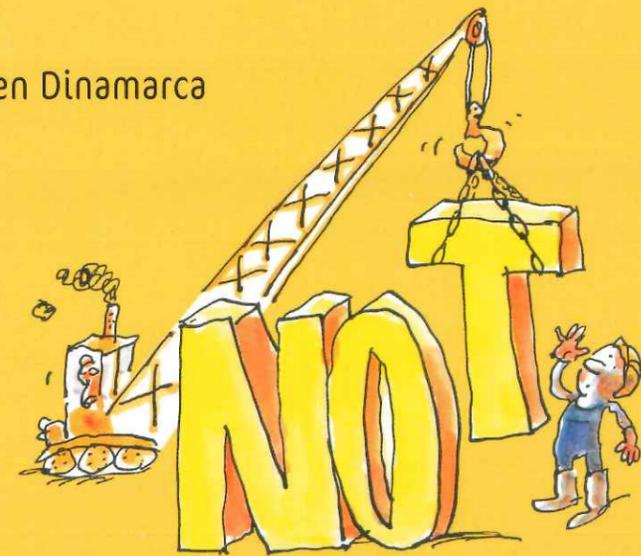
s... = tela suave

d.... = pesada

s..... = caminos

d..... = nacidos en Dinamarca

“despensa”



¡Para ti!
¿Activaste tu cerebro? ¡Ahora diviértete inventando nuevos juegos de letras!

Soluciones en la página 254

¡Deporte para las neuronas!

¡Deporte para las neuronas!

PARA JUGAR SOLO

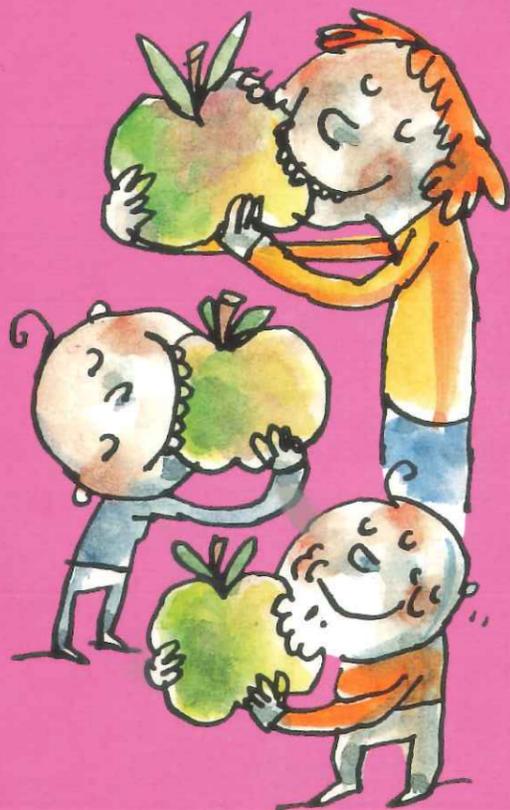
PARA JUGAR SOLO

Rompe-cabezas

¡Qué familia!



Pedro es mayor que Julio y Amelia; Sara es mayor que Amelia pero más joven que Paulina. Paulina es menor que Pedro y, finalmente, Amelia es mayor que Julio. Ordena a los cinco hermanos de menor a mayor en función de su edad.

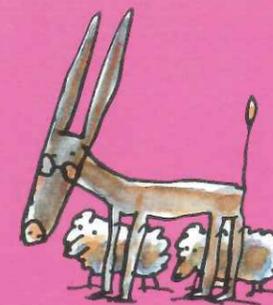


¡Qué apetito!

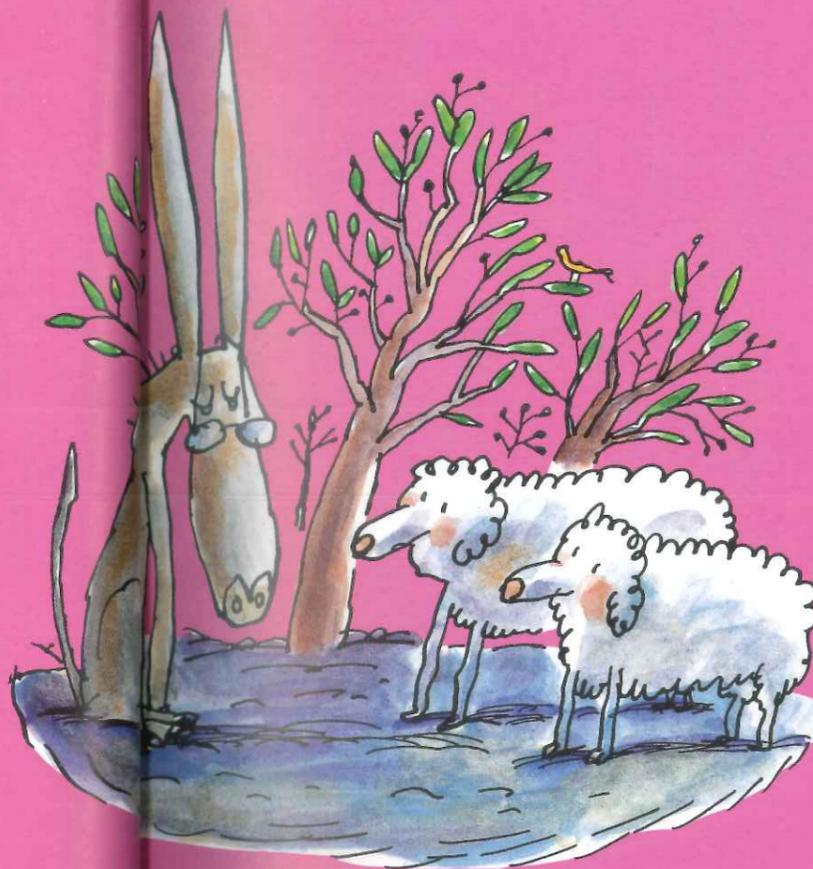
Si tres niños comen tres manzanas en tres minutos, ¿cuántos minutos necesitan 10 niños para comer 10 manzanas?



Cuestión de edad



Un burro dice a dos corderos gemelos:
— Yo soy mayor que ustedes, por lo tanto, más inteligente.
— Sí -contesta uno de los corderos-, pero nosotros dos tenemos la misma edad que tú hoy y, en cinco años, ¡nosotros duplicaremos nuestra edad y tú no!



Cuestión de fecha

—Este año -dice Máximo-, cumplí 12 años. En mi próximo cumpleaños cumpliré 16. Máximo no miente. ¿Cómo es posible?



Soluciones en la página 254

Enigmas

El lobo, la cabra y el repollo



Una cabra, un lobo y un repollo se encuentran en la orilla de un río.

¿Cómo hacer para que crucen el río uno detrás de otro evitando que, una vez solos, la cabra se coma el repollo y que el lobo coma la cabra?

Una familia rara

Un ministro, un profesor y un médico están conversando. Uno de los tres es el padre de los otros dos, que, no obstante, no son sus hijos.

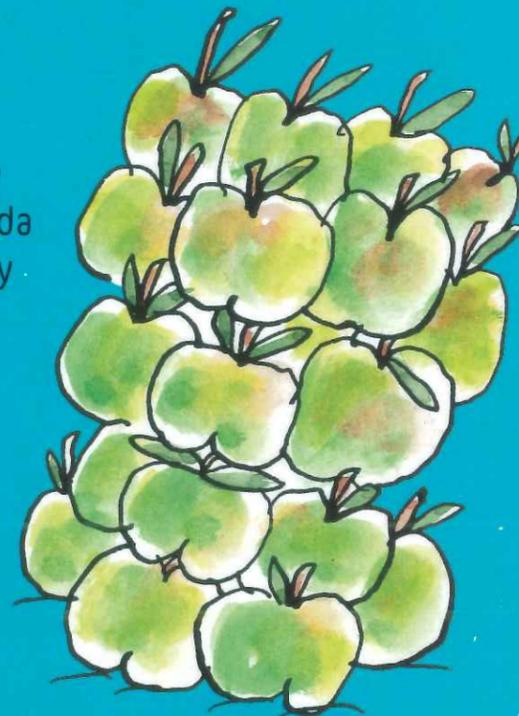
¿Cómo puede ser?



Madres e hijas

Dos madres y dos hijas tienen dieciocho manzanas. Luego de haber comido una manzana cada una, se reparten las restantes y obtienen cinco cada una.

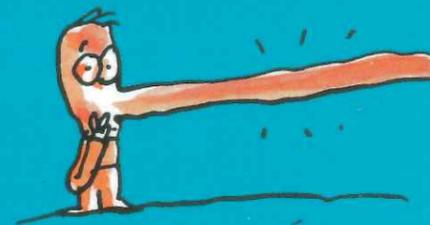
¿Dónde está el error?



Una canasta mágica

Pablo tiene cinco bananas en su canasta. Dice que si les da una a cinco de sus amigos, le quedará todavía una en su canasta.

¿Te parece que está mintiendo?



Soluciones en la página 255



¡Deporte para las neuronas!

PARA
JUGAR
SOLO

¡Deporte para las neuronas!

PARA
JUGAR
SOLO



La cifra que falta

¿Qué cifra esconde la x?

Encuentra el número reemplazado por la X para que el total sea correcto. En cada adición falta siempre el mismo número.

Ejemplo:

$$\begin{array}{r} 1XX4 \\ + X458 \\ \hline 368X \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1224 \\ + 2458 \\ \hline 3682 \end{array}$$



¡Ahora es tu turno!

$X9XX$	$X2X6$
$+9X99$	$+359X$
$1XXX2$	$11XX4$



Soluciones en la página 255

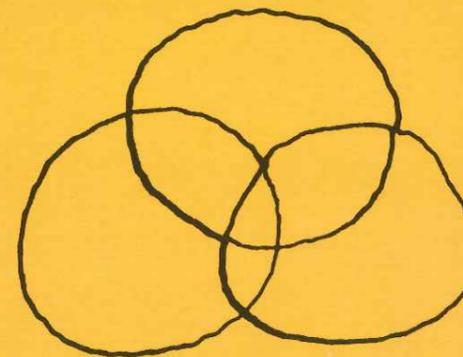
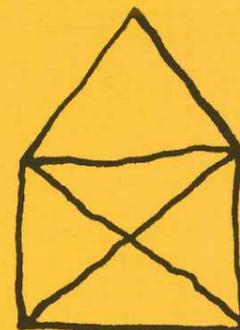
¡Te toca a ti!
¿Te ha gustado?
Entonces, diviértete
creando otras cifras
escondidas.

De un solo trazo

Dibuja con un solo trazo

sin levantar la mano

Observa bien estas figuras. Tienes que encontrar el punto de partida y, luego, el trayecto que tu lápiz tiene que seguir para dibujar cada diseño con un solo trazo continuo. Obviamente, ¡está prohibido pasar dos veces sobre el mismo trazo!



Soluciones en la página 255



materiales

Papel

Un lápiz

¡Deporte para las neuronas!

¡Deporte para las neuronas!

PARA JUGAR SOLO

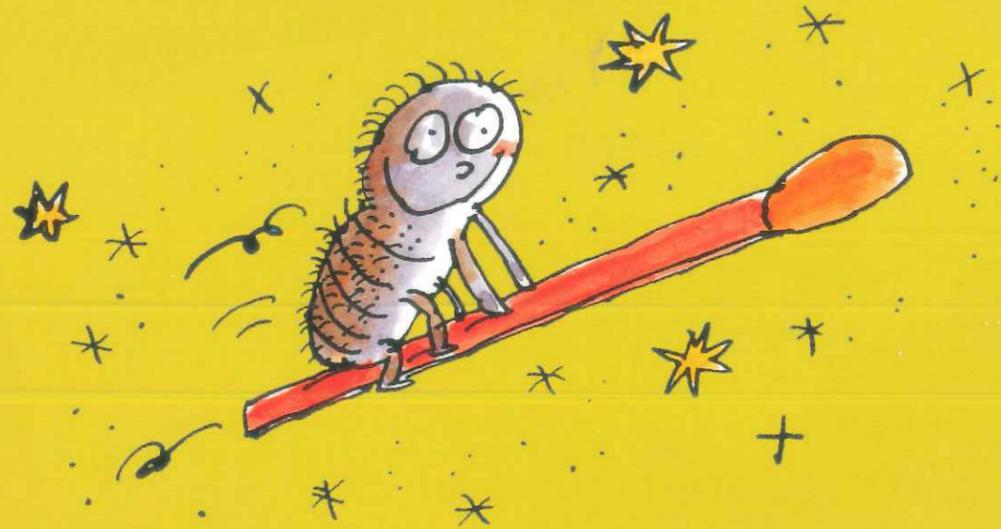
PARA JUGAR SOLO



materiales

Un puñado de fósforos

Fósforos viajeros

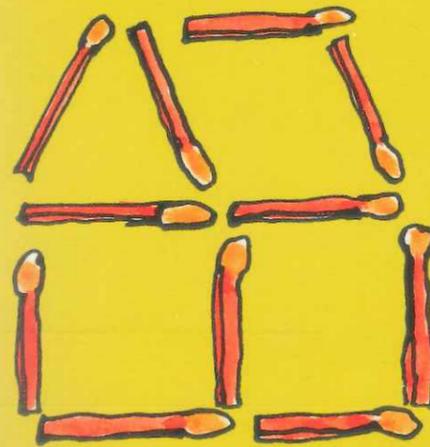
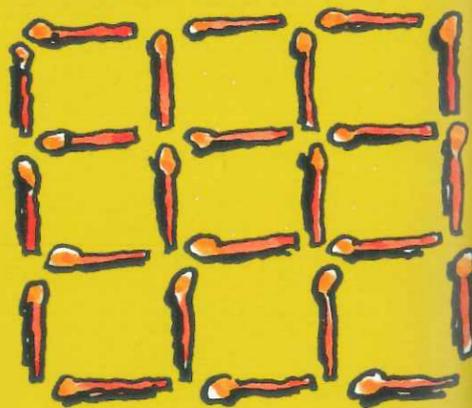
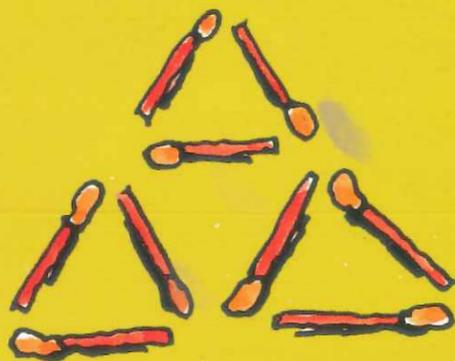


La cabeza cuadrada

La cabeza al revés

Retira cuatro fósforos para obtener sólo dos triángulos. ¡No debes mover los restantes!

Retira ocho fósforos para que queden sólo dos cuadrados. Y recuerda que no puedes desplazar los otros...



Dos casas en una

Desplaza un único fósforo para que aparezca una segunda casa pegada a la otra.



Soluciones en la página 255

¡Deporte para las neuronas!

¡Deporte para las neuronas!

PARA JUGAR SOLO

PARA JUGAR SOLO

1y+



materiales

Un vaso lleno de agua

Una hoja de papel por jugador

El vaso cómico

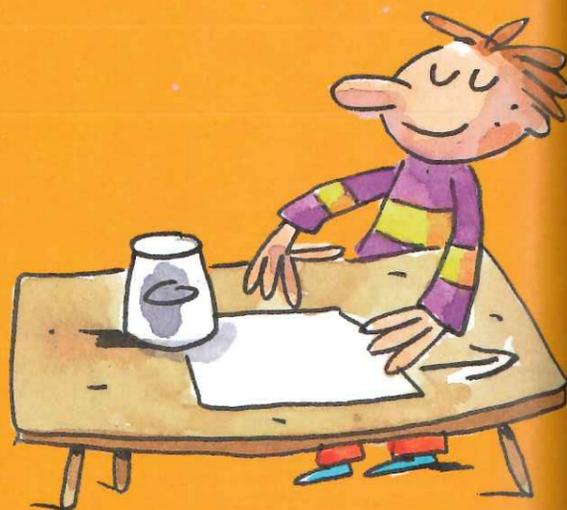


¡Derrama un vaso

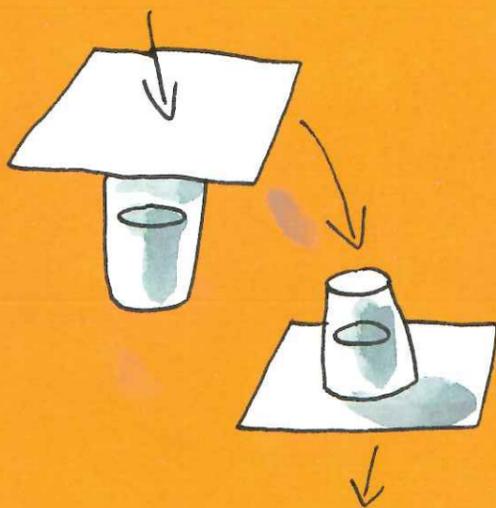
sin que se vuelque!

¿Quién puede volcar un vaso lleno de agua en una mesa sin que se caiga una gota? ¡TÚ!

Llena un vaso de agua hasta el borde, coloca una hoja por encima y ubica tu mano extendida arriba de ella. Da vuelta el vaso rápidamente conservando tu mano contra la hoja.



Retira la mano lentamente... El papel se pega al vaso. El líquido no se cae.



Luego, siempre con el vaso de cabeza, colócalo sobre la mesa de jardín y retira la hoja deslizándola hacia ti. Increíble: el agua no se derrama.



Para varios cómicos...

En una mesa de jardín, prepara tantos vasos de agua como jugadores haya.

A la señal, cada uno pone una hoja de papel sobre su vaso, lo gira y se saca la hoja sin volcar agua. ¡El más rápido gana!

¡Deporte para las neuronas!

PARA JUGAR SOLO

¡Deporte para las neuronas!

PARA JUGAR SOLO

1y+



materiales

Una fuente luminosa

Sombras chinas

Dibuja sin lápiz en la oscuridad



En una habitación a oscuras, coloca una fuente luminosa frente a ti y proyecta la sombra de tus manos en la pared.



Observa bien los dibujos e intenta reproducirlos. Puedes crear cuentos y representarlos. No dejes de imitar el grito de los animales: tus historias serán más divertidas.



Para inventar nuevas formas de sombras, sólo tienes que mover tus manos lentamente delante de la luz y mirarlas...

Para reírse



PARA JUGAR SOLO

Para reírse



PARA JUGAR SOLO



materiales

Papel

Un lápiz

Un ordenador
(si tienes uno)

Presidente del club

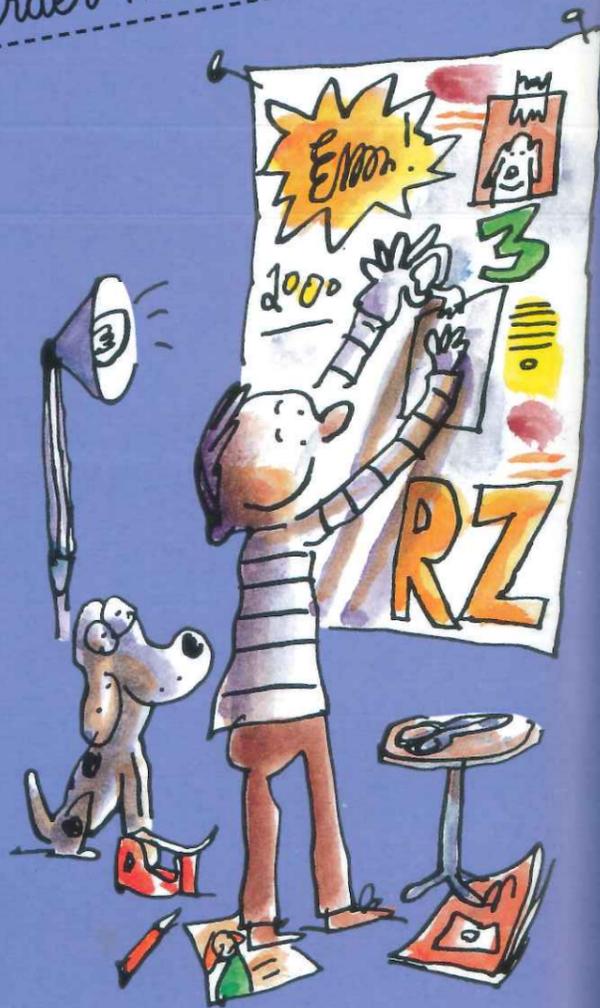


Inventa una publicidad
para atraer nuevos miembros

Crea un club chiflado del que seas el presidente, como, por ejemplo, el "Club de engullidores de cacahuates de a tres". Inventa luego un reglamento absurdo y condiciones locas para ser miembro.

Si tienes un ordenador, diseña una ficha de inscripción delirante. Si no, puedes tomar como inspiración las que aparecen en las revistas e ilustrarlas con dibujos y collages.

Fotocópialas, difúndelas entre quienes te rodean... ¡y espera las inscripciones!



Consejo de profesional
¡Cuanto más delirante, más divertido es!

Soplado y bien hecho



Marca puntos soplando lejos

En una ventana, con jabón o lápiz de labios, dibuja un tiro al blanco como el de los dardos.

Mastica pedacitos de papeles y lánzalos con una bombilla para marcar la mayor cantidad de puntos posible.

También puedes dibujar una cara y "pintarla" con bolitas de papel de varios colores.



Consejo de amigo
Coloca una hoja de papel en el suelo debajo de la ventana, y no te olvides de limpiarla después del partido (salvo si el resultado merece aplausos y felicitaciones de los amantes del arte).



materiales

Una ventana

Papel

Una bombilla

Jabón o lápiz de labios

Para reírse

PARA JUGAR SOLO

Para reírse

PARA JUGAR SOLO



materiales

Pintura al agua

Hojas de papel grandes

Profesor Garabato

¡Pinta con tus pies!



El profesor Garabato te dice: "Para ser un gran artista, necesitas un pie y un poco de pintura".

"Por ejemplo, con tu talón puedes hacer nubes rosas; con el arco del pie, pintar un sol azul y, con tus dedos, hacer los copos de nieve anaranjados".

"Puedes pintar de mil maneras diferentes, puedes ponerte en cuclillas, sobre la punta de los pies, sobre los talones..."



Medias sorpresa

¡Forma pares de medias sin verlos!



Toma varios pares de medias y mézclalos.

Luego, véndate los ojos: tienes que volver a formar los pares usando el tacto.

Cuando termines, vuelve a guardarlas en el placard: ¡sin dudas, va a haber sorpresas para tu familia!



materiales

Medias

Para reírse

PARA JUGAR SOLO

Para reírse

PARA JUGAR SOLO

1y+



materiales

Una pistola de agua o un vaporizador

Blancos de todo tipo (que no importe romper)

Un trapo para secar el baño

¡Lanza a Lancelot!

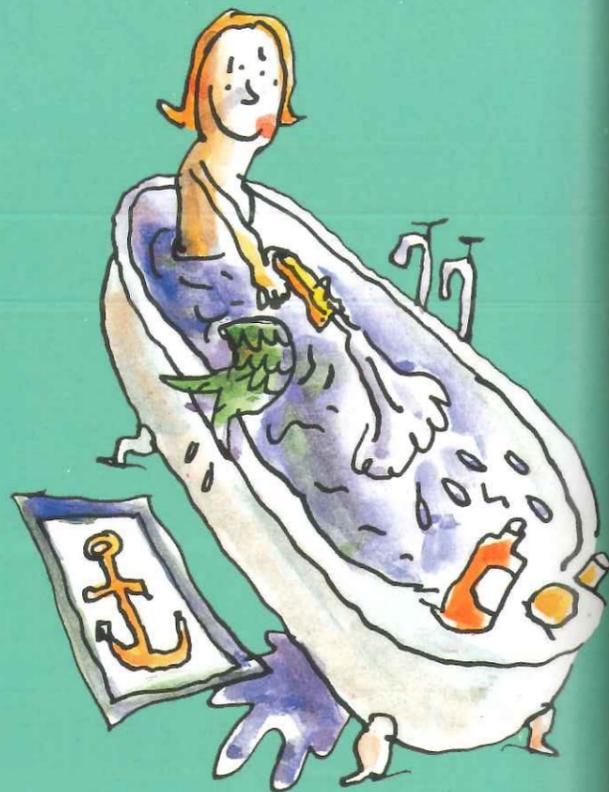


Masacre en el agua

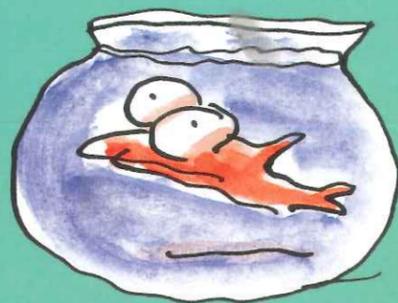
Ubícate dentro o fuera del baño. Alinea los blancos sobre un banco o en el borde de la bañera; pueden ser dados, vasos de plástico, juguetes de plástico, pelotitas de pimpón, etc.

Colócate a más o menos dos metros (más si estas afuera), y, con la pistola de agua o el vaporizador, apunta a los blancos y derriba la mayor cantidad posible.

A medida que mejores tu puntería, retrocede dos pasos y, luego, tres.



¿Por qué no? También puedes intentar llenar de lejos botellas de plástico o, por qué no, los vasos necesarios para el juego de la página 57.



Instrumentos de agua

1y+

materiales

Siete vasos grandes

Agua

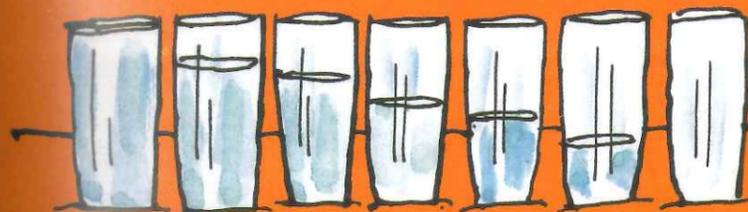
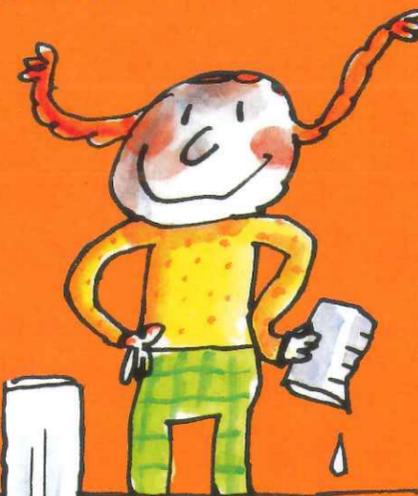
Dos cucharas



Melodías fáciles

para principiantes

Utilizando un vaso dosificador, llena los 6 restantes como se muestra en la ilustración:



Ahora, alinea junto a los otros un séptimo vaso vacío: sonará aún mejor. Y, con las cucharas, toca como si fueran teclas de un xilofón. Imagínate que eres un gran músico: de hecho, ¡eres uno!



Para reírse

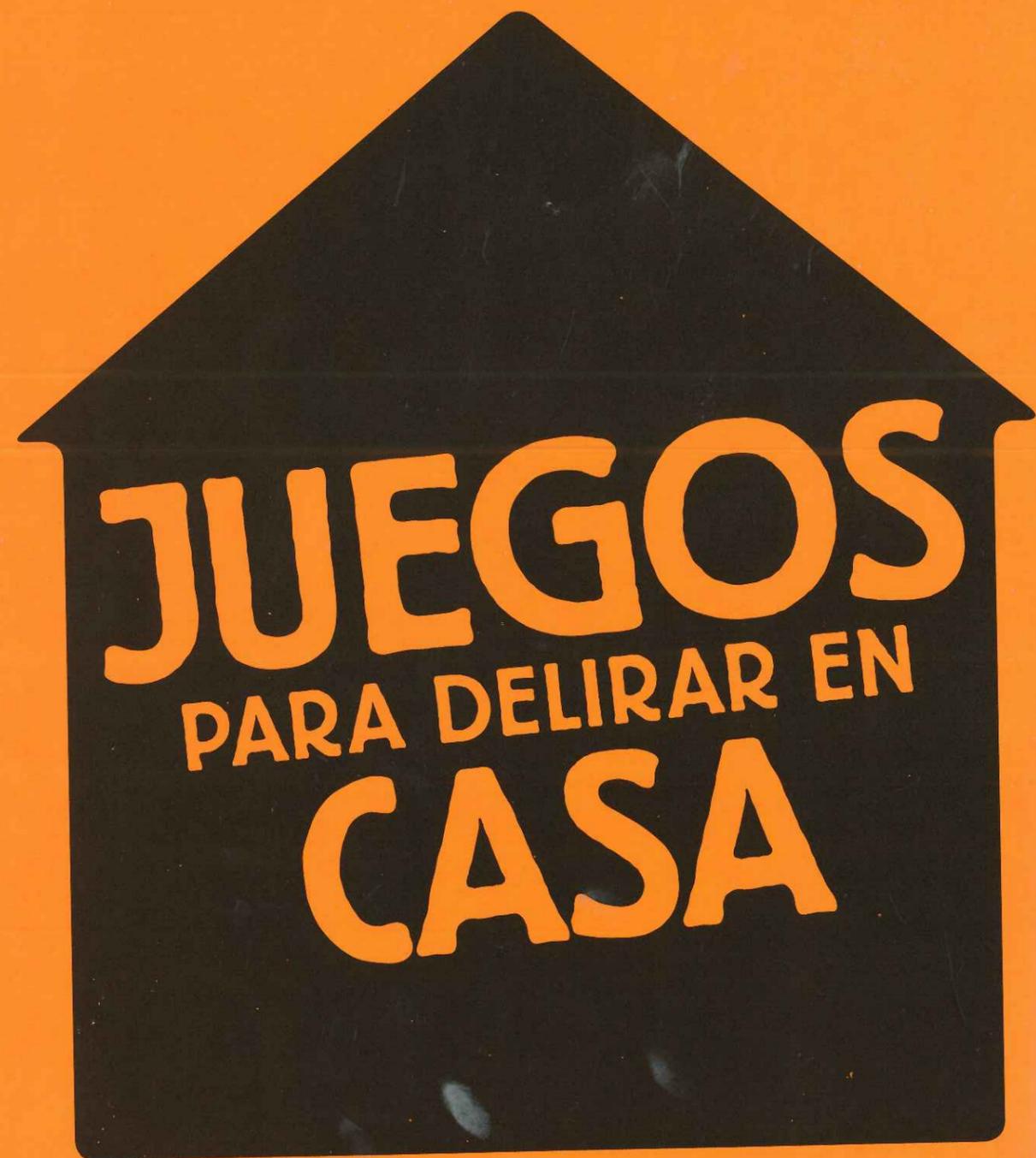


PARA JUGAR SOLO

Para reírse



PARA JUGAR SOLO



JUEGOS

PARA DELIRAR EN

CASA

- ◆ Deportistas de interior p. 60
- ◆ Artistas creciendo p. 72
- ◆ Montones de bromas p. 82
- ◆ Para reír en la oscuridad p. 96

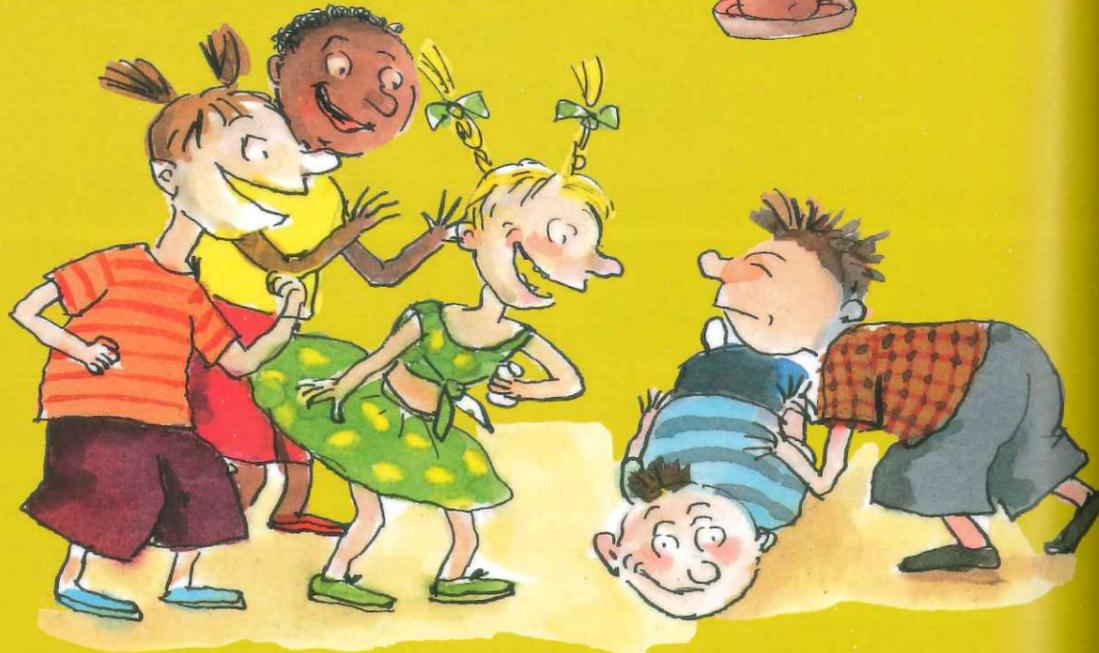


materiales
Un cronómetro

¡A luchar!

¡Da vuelta un cuerpo enraizado!

Acuéstate boca abajo sobre el piso. Pégate como una ventosa al suelo.



Tu compañero tiene que intentar, en un periodo de tiempo determinado, darte vuelta y colocarte boca arriba.

Para resistir tanto como sea posible, imagínate que eres una piedra que pesa al menos una tonelada, o dos, o tres, en fin... una masa enraizada.

Indiana Jones en el salón

Atraviesa una habitación

Antes de jugar

En el salón, alinea tres sillas, ata un hilo entre otras dos a 60 cm del suelo, otro entre dos patas de la mesa, a 30 cm del piso, y apila los periódicos viejos frente a un sillón.

llena de muebles



Tienen que pasar debajo de las sillas arrastrándose, sin tirar nada, en un mínimo de tiempo; luego, por encima del hilo, después por debajo y, finalmente, saltar sobre los periódicos y aterrizar en el sillón o la silla. Cronométrense y mejoren sus tiempos. Compárenlos al final.

Para hacerlo más difícil
Recorran el circuito con los ojos vendados o sosteniendo con una cuchara una pelotita de pimpón.



materiales
Almohadones
Muebles de interior
Periódicos viejos
Hilo

Deportistas de interior

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA



materiales

Un reloj despertador

Un par de patines aislantes (de cartón)

Un pañuelo

El rastreador de minas



¡Encuentra la mina

Los rastreadores de minas se atan las piernas unos a otros y salen de la habitación.

Los otros programan la alarma de la bomba (el despertador) para que suene tres minutos más tarde y la esconden en algún lugar.

antes de que explote!



¡Rápidamente, los rastreadores de minas deben encontrar la bomba antes de que explote!

Tengan cuidado, ¡hay trampas en el suelo! Tienen que andar en los patines y... ¡sólo hay un par para los dos! Nunca pongan los pies directamente en el piso sin los patines; si no, serán eliminados... Apúrense...



¡Riiiiing! Demasiado tarde.
¡Dos nuevos rastreadores de minas desafían a los otros!

La riña de gallos

Laca tu adversario del ring

Delimita una cancha de forma rectangular, de ser posible, sobre una superficie "blanda": alfombra, tapiz, colchón...

Ese será el ring. Márcalo con una tiza o un hilo en el suelo.

Colócate frente a frente con un amigo, los brazos en la espalda y sobre un pie. Ambos tienen diez puntos.

Cuando el árbitro dé la señal, ¡preparados, listos, ya! Con tu cuerpo, intenta sacar del ring a tu adversario... ¡Pero sin hacerle daño! El primero que apoye el pie en el suelo pierde un punto.



La partida continúa hasta que alguno de los dos se quede sin puntos: ¡él ha perdido!



Deportistas de interior

JUEGOS PARA DEJAR EN CASA



materiales

Un cesto o una canasta

Varios proyectiles (pelotitas de papel, pelotas de tenis o de pimpón, medias enrolladas...)

Baloncesto divertido

¡Elige tus municiones!



Ubica el cesto en el suelo o sobre un pedestal (una banqueta) y marca la línea desde donde tirar. Uno a la vez, colóquense detrás de la línea de tiro y elijan cuatro proyectiles que luego intentarán emocar en el cesto. Cuenten cada tiro exitoso.



¡Aún más preiso!
Ahora, en lugar de un cesto, alineen botellas llenas de arena e intenten emocar anillos de cartón en ellas.

Consejo de amigo
No sólo tienes que ser hábil, sino también saber elegir las municiones adecuadas.

Empuja-nariz

¡Empuja la naranja con tu nariz!



Un árbitro fija las líneas de partida y de llegada. Luego, ubica la naranja en la largada.

Se juega de a uno por vez. Tú, el primer jugador, te colocas en cuatro patas o te acuestas boca abajo. ¡Vamos! ¡La única manera permitida de empujar la naranja es con tu nariz!



El árbitro cronometra tu itinerario y distribuye las penalidades:
5 segundos más si la empujas con la frente,
10 segundos más si la empujas con la rodilla.
¡Eliminado si empujas la naranja con tu pie!
¡El que hace el mejor tiempo gana!



materiales

Una naranja

Un cronómetro

Deportistas de interior



JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA



materiales

Botas de adultos bien grandes

Obstáculos

Un cronómetro

Carrera de botas

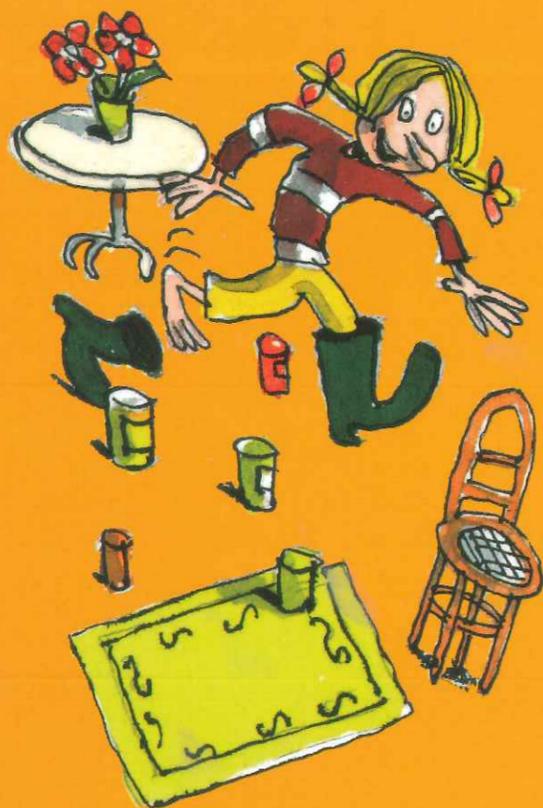
¡Estás perdido si pierdes tu bota!

Antes de jugar
Prepara un circuito:
una silla para trepar, una mesa baja para pasar por debajo, un balde para colocar el pie dentro, latas de conserva para esquivar y un tapiz para hacer un rol en el piso.



Muestra el circuito a los jugadores para que lo memoricen. Luego, en silencio, apaga las luces.

Uno a la vez, calzados con las botas de gigante, deben recorrer el circuito en la oscuridad... sin perder las botas y ¡lo más rápido posible!
El que pierda una bota deberá comenzar el circuito desde el principio.



Versión palmípeda
¿Y si en lugar de botas utilizan patas de rana?

El rol apelotonado



materiales

Una pelota

Pásense la pelota haciendo un rol hacia atrás

Antes de las acrobacias, sáquense los zapatos y masajéense los pies mutuamente o individualmente. En cualquiera de los dos casos, háganlo bastante tiempo.

Siéntense en el suelo. Tu compañero se coloca detrás de ti. Toma la pelota con los pies, haz una vuelta de carnero hacia atrás y pásasela a él. ¡Es acrobático y divertido!



Cuantos más sean, más pases habrá. Aquel que deje caer la pelota, sale del juego.

Deportistas de interior

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

Deportistas de interior

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA



materiales

Una pelota

Un cronómetro

Espalda con espalda



*¡A no romperse
la cabeza!*

Antes de jugar

Delimita un camino con algunos obstáculos (muebles que habrá que esquivar, escaleras que bajar o subir, etc.); luego, traza una línea de llegada y otra de partida.

Pónganse de a dos. El primer dúo se coloca espalda con espalda, sosteniendo una pelota, en la línea de partida. A la señal, la primera pareja comienza a recorrer el camino. ¡Cuidado! Si los jugadores no sincronizan sus pasos, ¡la pelota se cae!

Luego deben volver al punto de partida. El equipo que haga el mejor tiempo ¡será el ganador!



Variante loca

Con equipos de cuatro, seis u ocho ¡es aún más divertido! Los participantes se toman de la cintura, formando una fila detrás de cada integrante de la pareja que lleva la pelota. ¡Avanzar se convierte en una verdadera proeza!

Deportistas de interior

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

Deportistas de interior

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

El scrown

¡Mejor que el rugby!

Elijan un árbitro de juego. Cuando éste les dé la señal, amontónense los unos contra los otros para formar un racimo humano... ¡removiéndose como un montón de gusanos!

Envuélvanse los unos alrededor de los otros, mezclando brazos, manos y piernas... ¡pero sin aplastar cabezas!



A la señal, todos se quedan quietos. El árbitro da las ordenes para desenredar los cuerpos enredados: "Manuel, saca tu pierna izquierda", "Martina, levanta tu brazo derecho", etc.

Atención, ¡los jugadores que no sean nombrados tienen que mantener la postura!

El vóleibol faquir



¡Globo, quédate en el aire, y ustedes, quédense sentados!

Infla un globo. Formen dos equipos iguales. Delimiten dos áreas de juego dividiéndolas con un hilo atado entre los respaldos de dos sillas. Siéntense en el suelo con las piernas cruzadas. Se coloca el globo en el centro y, luego, es lanzado al aire lo más alto posible. Liviano como una pluma, baja lentamente.



¡Prepárense! Antes de que toque el piso, empújelo con la mano hacia arriba, en dirección del equipo contrario, ¡siempre sentados y de piernas cruzadas como faquires! Cuando el globo toca el piso, el equipo contrario marca un punto.

Consejo de profesional
Si consigues desplazarte sentado rápidamente, ¡el viento estará a tu favor!



materiales

Pintura al agua
Hojas de papel grandes

⚠
Para hacer con adultos

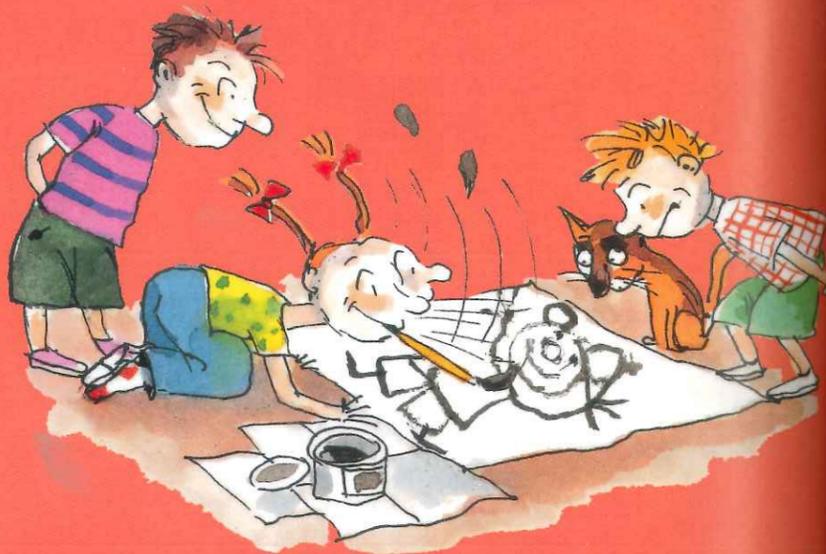
El pincel de oro

¡Pinta con tu boca!



- Contrariamente a todo lo que se dice, no se agarra el pincel con la mano, sino con los dientes.
- ¿En la boca?
- ¡Exactamente! En la boca.
- ¡Achi, echas cheguero que fonchiona!

Mejor si se ponen en cuatro patas y, siempre con el pincel en la boca, dibujan con todo el cuerpo haciendo movimientos amplios.



Cada uno da una nota al dibujo de su compañero y, al final, se suman.

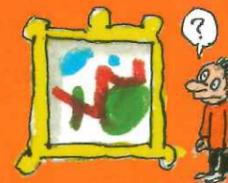
Los pintores chiflados



materiales

Papel
Pinturas
Pinceles
Una venda

¡Nosotros hacemos arte abstracto!



En la oscuridad o con los ojos vendados, el artista tiene que pintar lo que le indica el árbitro del juego.

Luego se saca la venda, se enciende la luz y ¡admiramos la obra de arte!

Por ejemplo
El artista puede dibujar una bruja... que revuelve su marmita mágica... en la que se cocina un diablito...

Consejo de enemigo
Si exponen las obras de arte en el cuarto de sus padres..., ¡será una noche de pesadillas garantizadas!

Artistas creciendo

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

Artistas creciendo

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

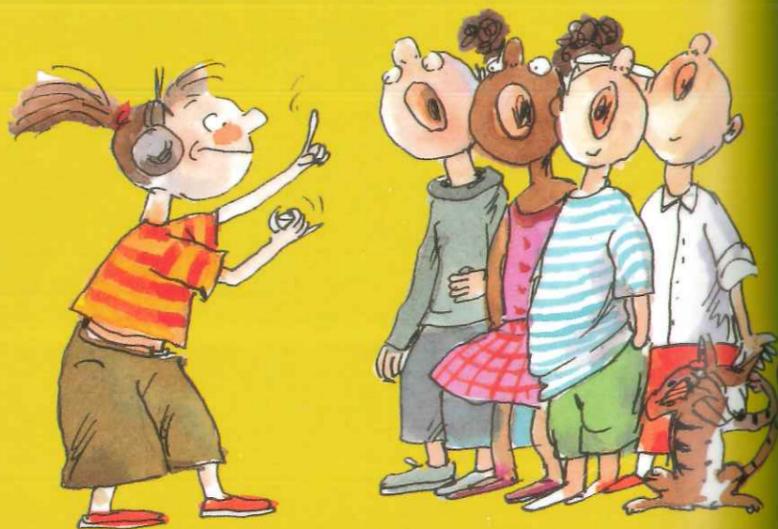
Karaoke divertido



*Empieza el concierto,
los demás lo terminan*

Sorteen el primer maestro de ceremonias del karaoke. Éste emite una primera vocal, por ejemplo, "AAAAA" y, ¡zas...!, se detiene.

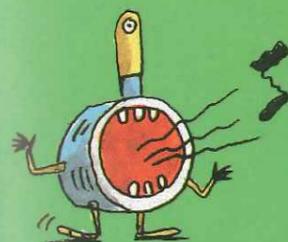
Los otros músicos siguen con el sonido. El maestro hace los gestos necesarios para calibrar la nota, de la más aguda a la más grave. ¡Una a una, todas las vocales... excepto la Y!



Ahora, ¡a cantar!
Después de las vocales, pueden hacer lo mismo con canciones.

Consejo de profesional
El sonido comienza en el bajo vientre para luego subir por todo el cuerpo.

El rey del son

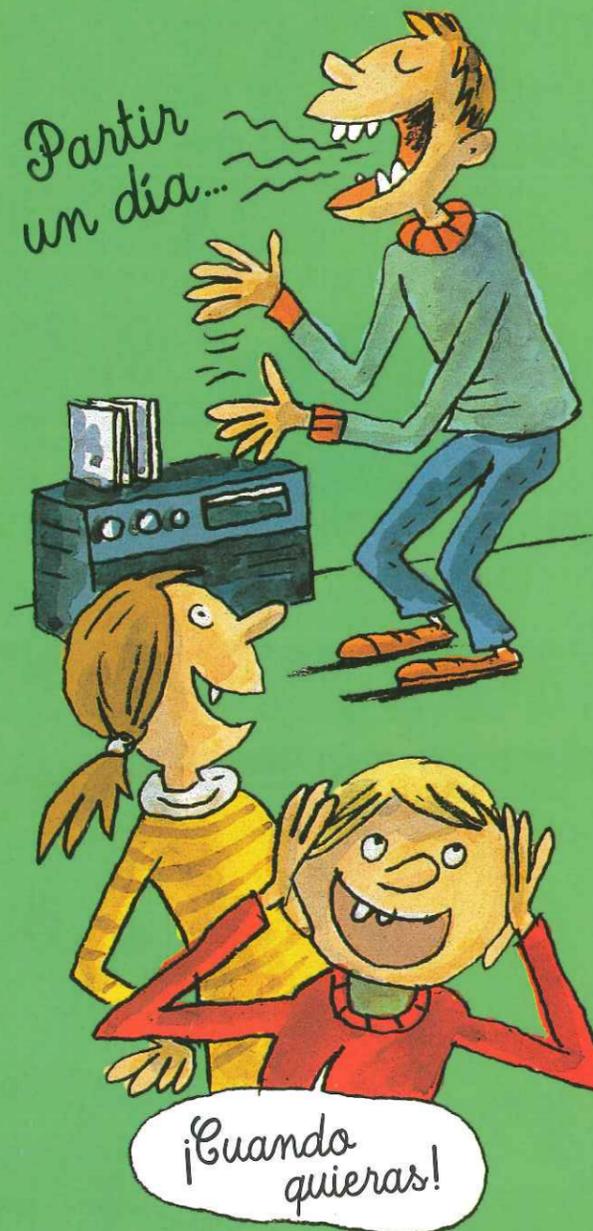


¡Canta como gallo pelado!

Elige una canción conocida por todos. Cuando comience la canción, uno de tus amigos debe cantar al mismo tiempo... ¡más fuerte! Luego, baja el volumen del todo.

¡El cantante sigue solo! Debe mantener el ritmo para que, al momento de subir el volumen, su canto se sincronice perfectamente con la música. Obviamente, cuanto más tiempo cortas el sonido, más difícil es... ahora es tu turno de jugar.

Al final, entreguen un trofeo al mejor cantor.





materiales

Hojas de papel

Vaso de papel

Para beber provisoriamente



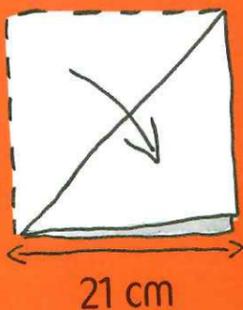
Antes de jugar

Prepara tantos vasos como jugadores haya. Sigue las indicaciones para el plegado.

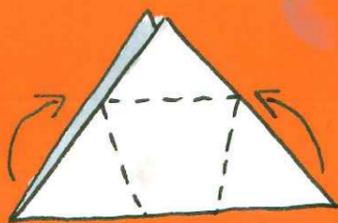
1 Corta un cuadrado de 21 x 21 cm



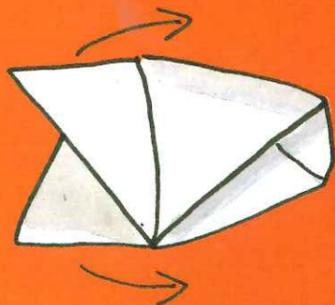
2 Dóblalo al medio por la diagonal formando un triángulo.



3 Pliega los dos triángulos de abajo y alinéalos con el que se forma arriba.



4 Curva el triángulo restante, una punta hacia adelante y la otra, hacia atrás.



5 El vaso está listo. ¡Ahora, a jugar!



Llena tu vaso de agua y colócalo sobre tu cabeza. Todos los jugadores deben hacer lo mismo.



Tómense de las manos, formen una ronda, y giren..., giren..., giren..., tan delicadamente como sea posible.

Si tu vaso se cae, eres eliminado. El último jugador es el ganador.

Artistas creciendo

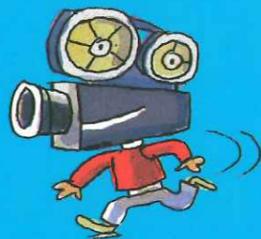
JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

Artistas creciendo

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

Vuelta atrás

Actúa la película al revés



Tus amigos, los jueces, eligen una escena que vas a tener que actuar: lavarte las manos, leer una revista, vestirse... ¡nada muy difícil! Sólo tienes que empezar por el final, como si actuaras en una película transmitida al revés. ¡Ya no es tan simple!

Si uno de los jueces nota incoherencias, eres eliminado y otro actor entra en juego.

¡Olvidaste limpiarte los zapatos!



Corno de bruma

Un barco en la tempestad



Ahora quita un poco de agua para que quede sólo la mitad; luego, un cuarto. ¡Brrrr! ¡El sonido se vuelve más grave y lúgubre!

Llena tres cuartos de una botella con agua y acerca tu boca a su cuello.

Ubica tu labio inferior en contacto con él y mantente lo más derecho posible. Sopla durante un buen tiempo hacia adelante. ¿Oyes el sonido del corno de bruma?

Luego, varios jugadores soplan como si fuesen barcos que se comunican en el temporal.

Cuando cada uno haya encontrado su tonalidad, uno de ustedes, con los ojos vendados, podrá identificarlos a través del sonido.



materiales

Un recipiente de rollo de foto

Una pajita

Tijeras

Una aguja

Agua

Pintura en pomo diluida

Hojas de papel blanco, grandes

Hilo

Papel y lápices

Broches para colgar la ropa

El vapoflauta

Un vapoflauta en vez de un pincel



Antes de jugar

- Corta un pedazo de pajita de más o menos 5 cm.
- Pide a un adulto que perfora con la punta de la tijera el centro de la tapa del recipiente de fotos.
- Inserta el pedazo de pajita en el agujero dejándola sobresalir un centímetro.
- Con la punta de un compás, haz otro agujerito pequeño en la tapa.
- Llena el recipiente de agua. Ciérralo.
- Corta otro pedazo de pajita (3 cm), coloca un extremo en tu boca y acerca el otro a la pajita que sale del recipiente, formando un ángulo recto.
- ¡Sólo tienes que apretar el recipiente y soplar para que el vapoflauta funcione!



Artistas creciendo

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA



Aten el hilo a dos árboles y cuelguen allí las hojas para dibujar con los broches de ropa. Llenen los vapoflautas de pintura diluida. Hagan dos equipos. Cada uno elige a su artista. Escriban en varios papeles cosas fáciles de dibujar (objetos, letras, cifras) y, luego, dóblenlos.

Ustedes, los artistas, saquen un papel y léanlo. Luego, rápidamente, tomen un vapoflauta y úsenlo como aerógrafo: dibujen lo que está escrito apretando el recipiente y proyectando la pintura diluida en el papel blanco. ¡El primer compañero que adivine lo que está dibujando su colega hace que su equipo gane!

Artistas creciendo

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA



materiales

Maquillaje lavable con agua

Esponjas para quitar el maquillaje

Maquillajes raros

¡Maquillarse en la oscuridad es mucho más divertido!

Montones de bromas

Con la luz encendida, el artista maquillador se fija dónde está su material de maquillaje. El futuro payaso se coloca frente a él. Cuando se apaga la luz, ¡el artista empieza su obra! El objetivo del juego es no dejar ni un pedacito de la cara del payaso sin maquillaje... pero ¡ojo con los ojos!



Cuando esté listo, luces, espejo y... ¡risas garantizadas!

¡Otra variante!
Este juego es una variante del anterior; sólo se necesitan más jugadores, que se repartirán en equipos. Cada equipo dispone de cinco minutos (como máximo) para maquillar a su payaso. ¡No olviden que la cara del payaso debe estar totalmente maquillada! Si no, pierden.

Consejo de amigo
Si tienen una cámara de fotos, immortalicen el resultado. ¡Vale la pena!

Montones de bromas

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

2y+

materiales

Un paquete de bizcochos o pastelitos

La boca llena

Devora tus bizcochos lo más rápido posible



Distribuye tres bizcochos (no más) a todos los golosos. A la señal, apúrate para ingerir tus bizcochos antes que los otros. ¡Crunch! Muerde, mastica, traga, vuelve a morder... ¡No te olvides de respirar entre cada bocado! Si eres el primero en silbar después de haber devorado los tres bizcochos, ¡serás electo Gran Glotón Universal!



Consejo de amigo

Organiza el juego a la hora de la merienda, pero no hagan más de dos partidos seguidos... ¡ojo con la indigestión!

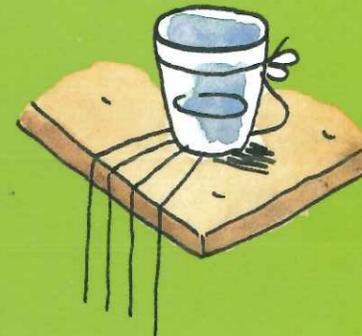
Ducha -fiesta



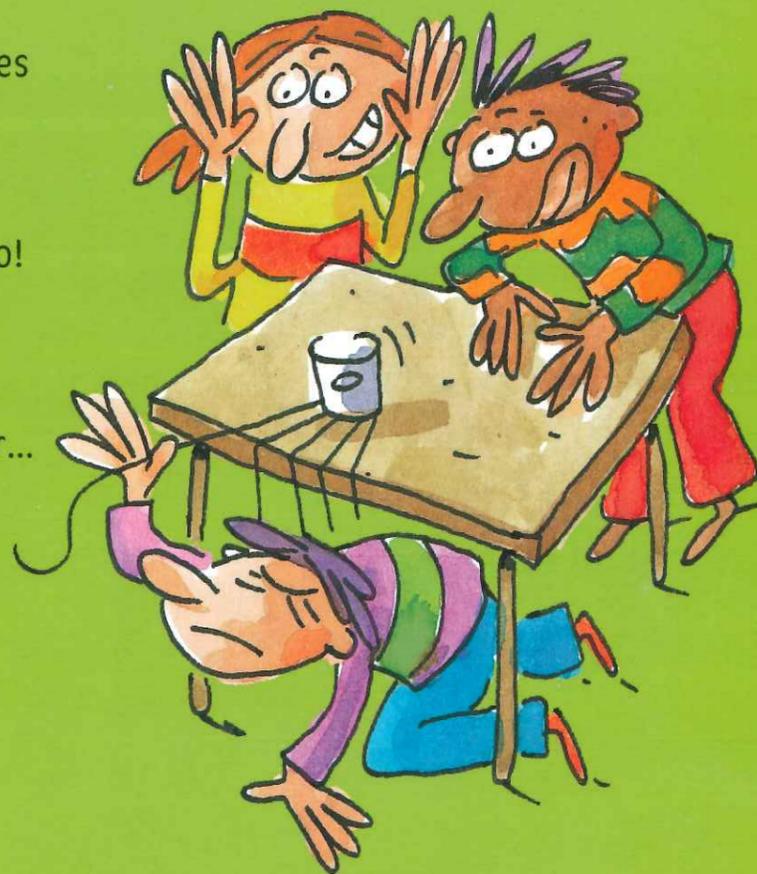
Haz la elección correcta o tomarás una ducha

Antes del juego

Coloca un vaso de plástico lleno de agua en la mesa y ata un pedazo de lana alrededor. Ubica los otros nueve hilos de lana debajo del vaso. Los diez hilos deben colgar en el borde de la mesa.



Uno de los jugadores se coloca debajo de la mesa. ¡Elegirá el hilo correcto? ¡Suspense! Debe tirar del hilo con un golpe seco. ¿No se mojó? Es tu turno de jugar... ¡Ahora tienes una chance en nueve de mojarte! Sigán así hasta que uno de ustedes se moje. ¡Será el perdedor!



2y+



materiales

Un vaso de plástico lleno de agua

Diez hilos de lana

Montones de bromas

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

Montones de bromas

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA



materiales

Cucharas grandes o tenedores

Proyectiles
(pedazos de goma, bolitas de miga de pan, bellotas, botones, avellanas, etc.)

Recipientes
(potes de yogurt o de crema, tazas de plástico para café, etc.)

Tres marcadores de diferentes colores

La catapulta infernal

¿Oyen nuestras municiones silbar en el aire?

Fuerza 1

Agrupas los pots unos contra otros. Coloca una cuchara delante de ti con la cabeza en dirección al blanco. Ubica un proyectil sobre el mango de tu cuchara.



Golpea e-nér-gi-ca-mente la cabeza de la cuchara: ¡el objeto será catapultado en el aire! Si cae en uno de los pots, marcas un punto y vuelves a

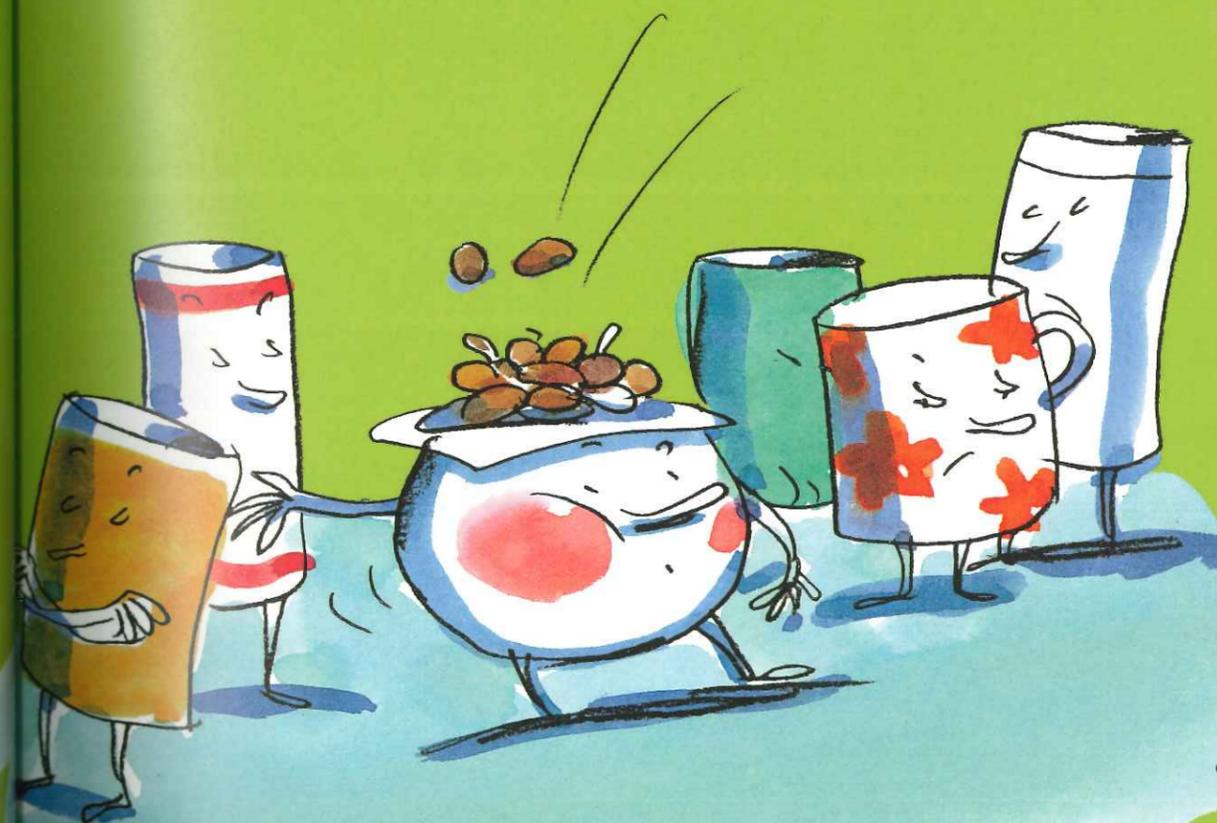
jugar. Si no, ¡es el turno del próximo jugador! Si es demasiado difícil, hagan tres intentos cada uno.



Fuerza 2

Con marcadores de diferentes colores, pinten el borde de cada recipiente. Por ejemplo: de rojo, los pots del centro (valen 3 puntos); de azul, los pots de los extremos (valen 1 punto), y de verde, los pots intermedios (valen 2 puntos).

Luego, ¡catapulten y sumen los puntos obtenidos!





materiales

Una bolita

Doce monedas

Una bañera

Agua

Tiro a la bañera

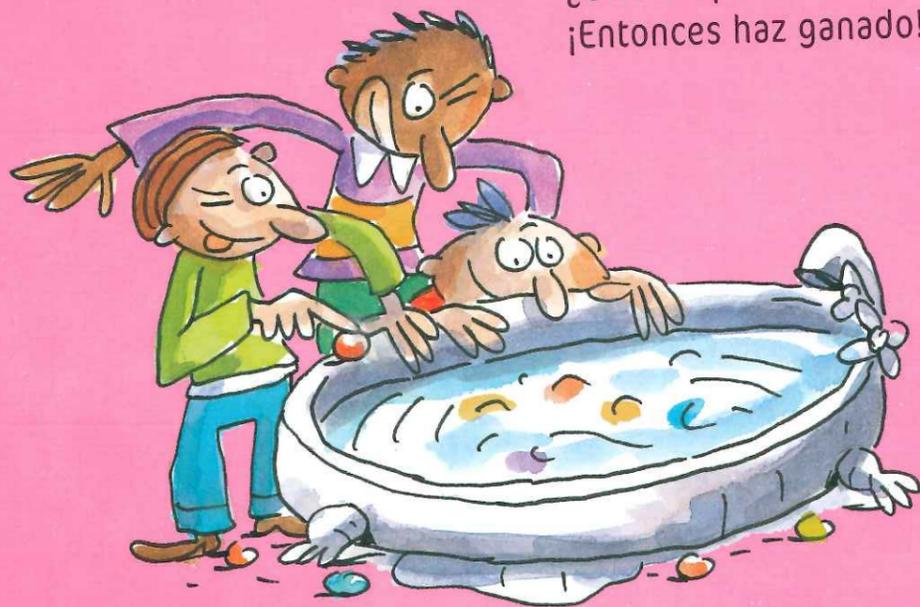
¡Como en los bolos!

Llena una bañera con agua hasta la mitad y desparrama las monedas en el fondo.

Coloca la bolita en el borde, apunta a una moneda y suelta la bolita: ésta se desliza por la pared y termina su recorrido en el fondo, pero en el agua, ¡su trayectoria se vuelve imprevisible!



Si la canica toca una o dos monedas, las sacas del agua. Si no toca ninguna, otro jugador debe apuntar. Sigán así hasta que no quede ninguna moneda. ¿Eres el que más tiene? ¡Entonces haz ganado!



Burro de carga

¡Adivina el objeto para no tener que cargarlo!

Uno de los jugadores, el burro, se venda los ojos con el pañuelo y se inclina como una mesa llevando las palmas de las manos hacia atrás y hacia arriba. Debe mantenerse absolutamente inmóvil.

Los otros le acercan un objeto a las manos, que él deberá identificar; si lo hace, uno de ustedes



se convierte en el burro. Si no, colocarán el objeto sobre su espalda y le presentarán un segundo objeto, ¡y así sucesivamente!



materiales

Un pañuelo

Objetos pequeños

Montones de bromas

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

Montones de bromas

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA



materiales

Cartón liviano

Tijeras

Detergente para lavar la vajilla

Una bañera

Los peces pilotos

¡Avanzan solos!

Antes de jugar

Dibuja sobre el cartón la silueta de un pez, deja un hueco en el centro y haz un corte que vaya desde allí hasta la cola.

Ubica tu pez en la superficie de una bañera llena de agua. Vierte una gotita de detergente en el hueco central y... ¡saldrá propulsado hacia adelante! ¡El jugador que más hizo avanzar a su pez es el ganador!



Super concurso
Puedes jugar varias rondas y corta cada vez otro pecesito piloto cambiándole la forma, haciendo más grande el hueco, más largo o ancho el corte, etc.



El secreto del piloto
En el orificio central de tu pecesito, el detergente está comprimido y trata de expandirse hacia la superficie del agua; entonces, se escapa por el corte provocando el desplazamiento.

Montones de bromas

Montones de bromas

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

2y+



materiales

Un bol

Agua

Una aguja

Un huevo por jugador

Un plato hondo por jugador

Montones de bromas

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

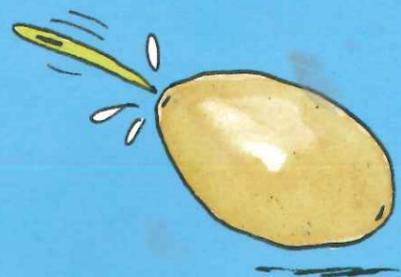
La aspiradora de huevos

¡El huevo es la pajita y tú, la aspiradora!

Antes de jugar

Perfora un huevo en cada extremo con una aguja. Cada agujerito debe tener un diámetro de 2 mm. Sopla fuerte de un lado para sacar la yema y la clara, que caerán en el bol.

Pide ayuda a un adulto si te es muy difícil; luego, enjuaga las cáscaras vacías.



Siéntate frente a tu compañero delante de una mesa. Cada uno coloca delante de sí un plato hondo con un centímetro de agua y...



¡A la señal! Tienen que beber el agua lo más rápido posible utilizando el huevo como pajita. ¡Más vale que aspire bien fueeeerte!

Consejo de amigo
Utiliza las yemas y las claras para hacer un pastel.

Montones de bromas

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA



materiales
Un cronómetro

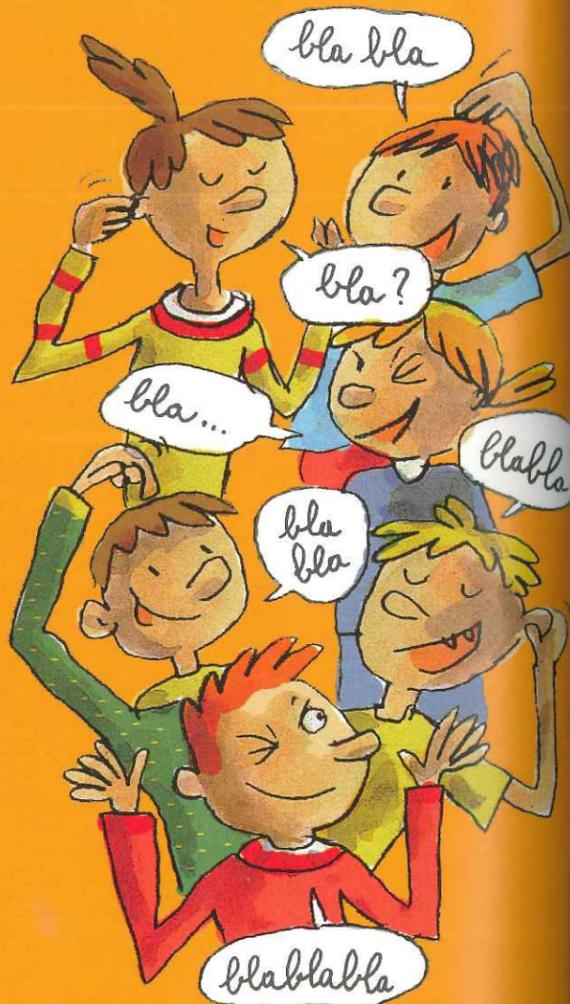
Los tics gemelos



¡Ubica los tics y
encuentra los pares!

Designa a Sherlock, el detective, quien tiene que salir de la habitación. El resto de los jugadores forman parejas. Cada pareja se pone de acuerdo sin decir nada en hacer un gesto en especial para reconocerse: se tocan la nariz, se pasan la lengua sobre los labios o la mano por los cabellos...

Luego entra el detective. A la señal, empiezan a conversar bajo el ojo atento de Sherlock. Cada uno realiza el gesto unas tres veces, lo más discretamente posible.



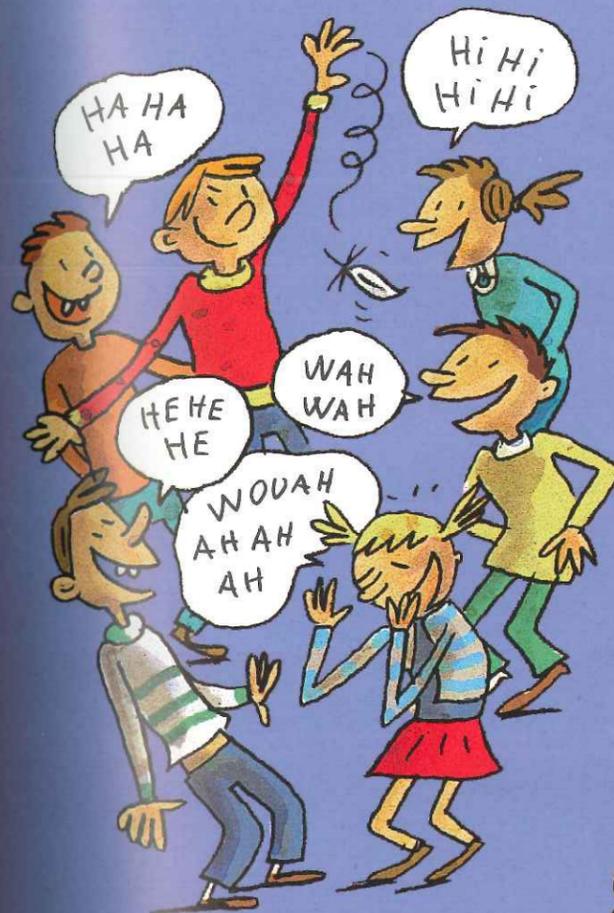
Sherlock tiene un minuto para descubrir las parejas entre los jugadores.



¡Muertos de risa!



¡No te rías o tendrás
una prenda!



Los cómicos forman un círculo. El Gran Burlador se ubica en el centro y lanza una pluma lo más alto posible. Los cómicos se ponen a reír a carcajadas: "jaaaaa, ja, ja, ja, ja, ja".

Cuando la pluma toca el suelo, las risas tienen que parar de golpe. El cómico que siga riendo recibe una prenda.



materiales
Una pluma

Montones de bromas

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

Montones de bromas

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

3 y +

materiales

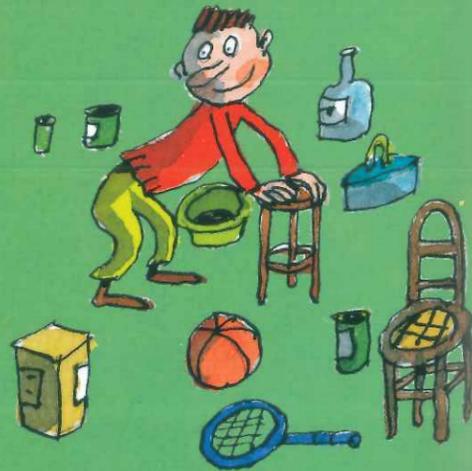
Todo tipo de obstáculos (un banquito, un balde, una escoba entre dos sillas, latas...)

Una venda

El monstruo y el domador



¡Cres pasos a la izquierda!
¡No, a la derecha!



Coloca muchos obstáculos en el terreno de juego. Sorteas la persona que será el monstruo y la que será el domador. Venden los ojos del monstruo y ubíquenlo en la línea de partida. En la otra punta del recorrido se instala el domador, quien dará las órdenes al monstruo ciego para que evite los obstáculos.

Otorguen un buen premio al monstruo que no haya tocado ningún obstáculo... ¡y también otro para su domador, obviamente!



El dulce escondido

3 y +



materiales

Una bolsa de caramelos

Una venda para el goloso

Buscando caramelos



Sorteen quien será el "goloso" y pídanle que salga un minuto de la habitación. Escondan un caramelo; luego, hagan entrar a su compañero y véndele los ojos. Tiene que encontrar el caramelo en menos de 50 segundos guiado por los otros jugadores que le dicen al oído: "caliente", "frío", "estás en el Polo Norte", según se acerque o se aleje del blanco.

Si el desafortunado no lo encuentra durante este periodo, ¡o bien tiene una prenda, o bien renuncia al caramelo escondido!



Consejo de enemigo
Si hacen trampas en las indicaciones, ¡el goloso traicionado tiene derecho a vengarse!

Para reír en la oscuridad

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

96

Para reír en la oscuridad

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

97

4 y +

materiales

Una sábana
(clavada al marco
de la puerta con
chinchas)

Una linterna
potente

Varios accesorios
(sombreros, bigotes,
almohadones,
echarpes, un
impermeable
grande, barba falsa,
peluca, embudo)

Para reír en la oscuridad

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

98

El Adivino de Sombras

¿Cuál de tus amigos tiene
un perfil de verdugo?

Tú, el Adivino de Sombras, te sientas de un lado de la sábana en la oscuridad. Los otros (los actores) se ubican del otro lado, iluminado con la linterna hacia el suelo.



Usando varios accesorios, un actor se transforma en un misterioso personaje y se acerca a la sábana hasta que su sombra aparezca.

¡El Adivino de Sombras tiene que develar quién se esconde detrás de la silueta rara!

Si lo hace, ¡ha ganado! ¡En su lugar deberá sentarse el "actor" identificado!

4 y +



materiales

Un pañuelo

Tres sillas

El despachante de aduana



¡Atrapa a los contrabandistas

que cruzan la frontera!

Tú eres el despachante de aduana y, con los ojos vendados, te ubicas en la "frontera", es decir, entre las dos sillas.

¡Los contrabandistas tienen que cruzar la frontera sin que los atrapes!

Antes de jugar
Delimita una frontera usando dos sillas a un metro de distancia entre sí, y una tercera contra la silla izquierda.



Van caminando, saltando, pasando por encima de las sillas, o bien por debajo... pero no pueden pasar por el costado. Y tú tienes que impedirles el paso.

Cuando toques a alguno, éste será eliminado. El último contrabandista tomará tu lugar.

Para reír en la oscuridad

JUEGOS
PARA DELIRAR EN
CASA

99

4 y +



materiales

Un pañuelo

Un traje de baño para cada jugador

La vestimenta oscura



¡Rápido!
¡Vístete con lo que encuentres!

Hagan un sorteo para elegir quien será el sastre. Los demás, quédense en traje de baño y confíen su ropa al sastre (remeras, pulóveres, faldas, pantalones, zapatos...). ¡El sastre mezcla todo y lo amontona!

Venda los ojos de los jugadores y ubícalos alrededor de la montaña de ropa.

¡Enseguida comienza el juego contando en voz alta hasta 50! ¡Rápido, rápido, rápido! Hay que vestirse con lo primero que encuentren!



A la señal, todo el mundo se queda quieto. Pueden sacarse las vendas... ¡y empieza el desfile del Gran Mamarracho!

Para reír en la oscuridad



El silbato en la noche

4 y +

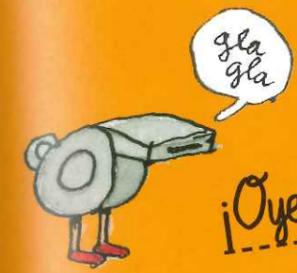


materiales

Una venda

Hilo

Un silbato

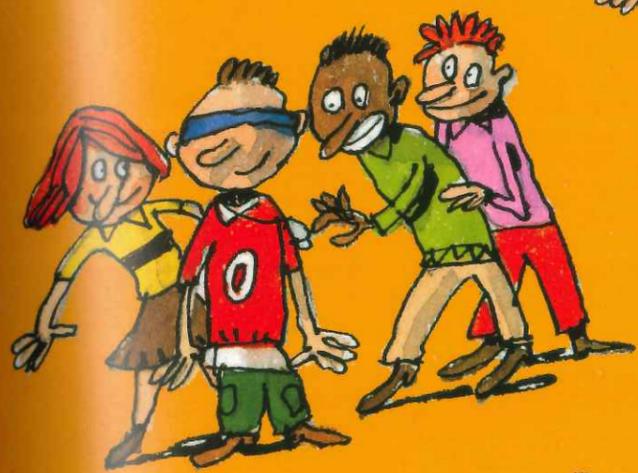


¡Oye bien! El comisario se acerca...

De pie en la oscuridad y con los ojos vendados, un ladrón se halla al acecho... Lleva un silbato colgado de un hilo en la espalda.



Los policías están escondidos cerca de él. Tienen que acercarse al ladrón sin hacer ruido, tomar el silbato y soplar muy fuerte.



Ojo comisario...

Si el ladrón consigue gritar: "¡Ojo comisario!" antes de que el policía agarre el silbato, ¡el ladrón ha ganado y el comisario toma su lugar!



Para reír en la oscuridad





materiales

Una linterna

Diapositivas

Improvisaciones con imagen fija



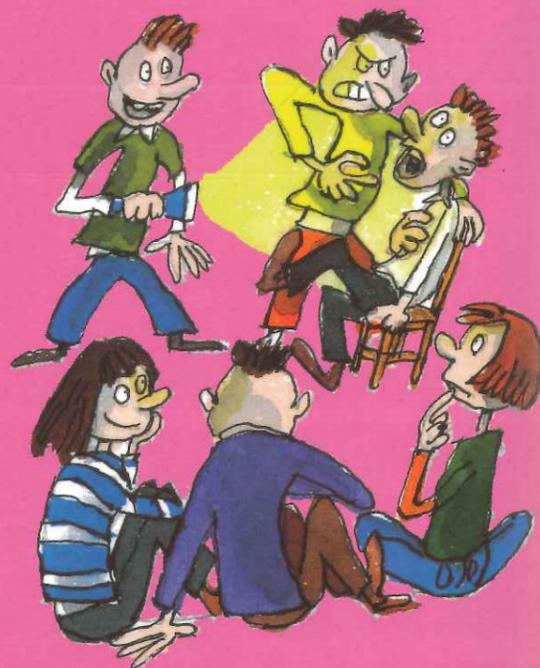
Divide a los jugadores en dos equipos.

Los actores: de uno a tres.

Los espectadores: la mayor cantidad posible.

Con la linterna encendida, el conductor del juego explica a los actores el tema a representar (¡shhhh!, es secreto).

Luego, se apaga la luz algunos segundos...



Varios temas
Están en la final del Mundial, bajando del ómnibus, listos para saltar a la piscina, en la sala de espera del dentista, en un avión en llamas... Saltando en paracaídas.
Son monstruos marinos. Tragaron algo raro. Y... ¡ahora les toca inventar a ustedes!

Mientras tanto, los actores se preparan para tomar su lugar. ¡Se enciende la luz! Y... ¡Corten! Los actores se inmovilizan... Ahora, los espectadores deben adivinar cuál es el tema de la escena que están viendo.

Zapatos sueltos

¿Eres capaz de encontrar tu zapato?

¡Vamos! Quitense los zapatos. Hagan una montaña con ellos y, luego, apaguen la luz (¡con los ojos vendados es mucho mejor!).



Y ahora, ¡al ataque! Cada uno tiene que encontrar sus zapatos y calzarse lo más rápido posible. ¡Ojo! Los cordones deben estar bien atados y los velcros, bien cerrados; si no, ¡no vale!



Consejo de amigo
Los sensibles a los olores, ¡a taparse la nariz!



materiales

Tus zapatos

Para reír en la oscuridad

JUEGOS PARA DELIRAR EN CASA

JUEGOS ZEN

● ¡Bienvenidos, artistas! p. 106

● Los 5 sentidos bien atentos p. 118

● Juegos divertidos p. 128

● Juegos de palabras
y experimentos p. 138



materiales

Un dado

Once vasitos de plástico

Diez margaritas

Agua

Dos cartuchos de tinta de diferentes colores (rojo y azul, p. ej.)

¡Bienvenidos, artistas!

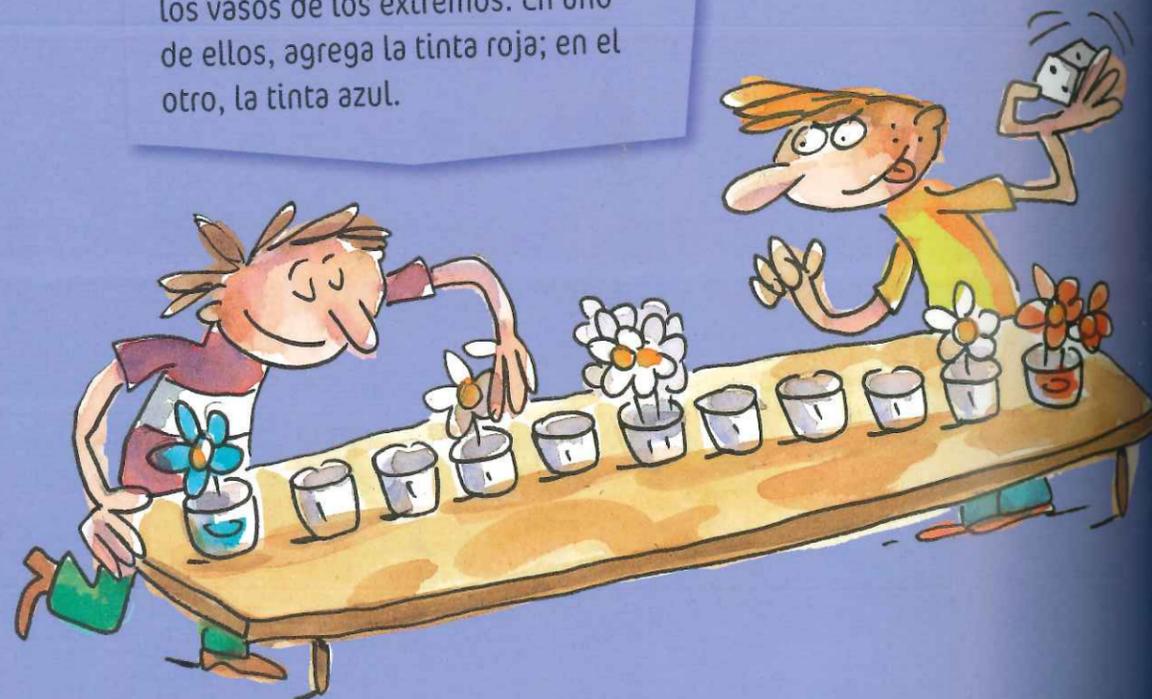
JUEGOS ZEN

Arco iris de flores

¿Puedes cambiar el color de los pétalos?

Antes de jugar

Ubica los vasitos de plástico vacíos en línea y coloca las flores blancas en el vaso del medio. Llena de agua los vasos de los extremos. En uno de ellos, agrega la tinta roja; en el otro, la tinta azul.



Cada jugador se ubica frente a un vaso de tinta. Lanza el dado. Si sale una cifra par, avanza una margarita de un vaso hacia ti.

Si es impar, le toca a tu compañero. Sigán así hasta que todas las flores estén en alguno de los vasos de tinta.

¡Bicoloflores!
Corta el tallo de la margarita en dos siguiendo el largo, coloca una parte en un vaso con tinta roja y la otra, en uno de tinta azul. ¡Obtienes pétalos bicolores!



Para ganar, debes llevar la mayor cantidad posible de flores hacia tu vaso de tinta: una vez adentro, ¡los pétalos se colorean!

¡Bienvenidos, artistas!

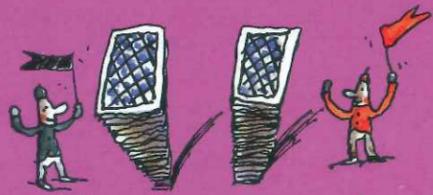
JUEGOS ZEN



materiales

Un mazo de 32 cartas

De rojo y negro



Encuentra dos cartas dentro del mazo

Reparte el mazo en dos pilas, una con las 16 cartas rojas y la otra con las 16 cartas negras, todas boca abajo. Toma una de cada pilón y, sin que tú las veas, muéstralas a tu público. Luego, vuelve a colocarlas discretamente en cada mazo, pero invirtiéndolas, es decir, la de la pila izquierda en la derecha y viceversa.



Une los dos y corta una vez. Ahora toma todo el mazo y va dando vuelta cada carta ¡hasta mostrar triunfalmente las dos elegidas!



Otro truco
Puedes modificar el contenido de cada pila; por ejemplo, valores altos (as, rey, reina, bufón) y valores bajos (10, 9, 8, 7).

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS ZEN



materiales

Plastilina

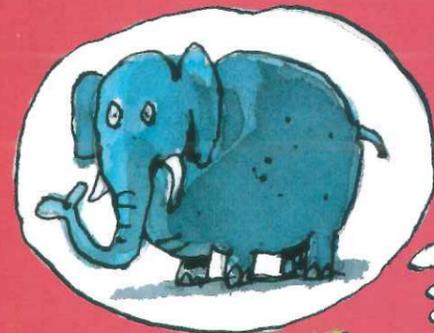
Súper escultura

Diseña tu obra en plastilina



En la oscuridad o con los ojos vendados, modela un elefante, una tortuga, un delfín, un gato, en fin, ¡lo que quieras!

Si tus padres o tus amigos logran adivinar lo que quisiste representar, ¡mereces una recompensa!



Consejo de profesional
Si tus obras no se parecen a nada, di con orgullo que te dedicas al Arte Abstracto Oscuro...

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS ZEN

2y+



materiales

Una caja de zapatos de color claro

Cinco bolitas por jugador

La caja de bolitas



Si la bolita pasa por el hueco:

¡has ganado!

Antes de jugar

Corta semicírculos de varios tamaños en el borde de la caja: serán los "agujeros negros".

Traza una línea de tiro e intenta acertar las cinco bolitas en alguno de los huecos.



Cada bolita que entra en la caja vale un punto.
¡El jugador que haya conseguido más puntos será el ganador!

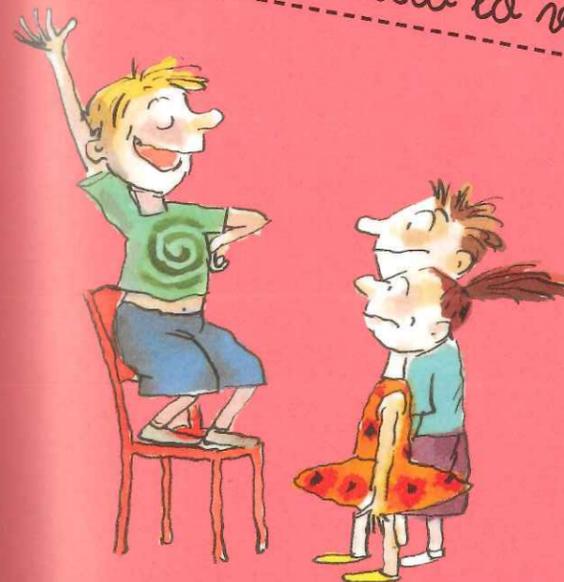
Consejo de profesional
¡Cuanto más lejos tiras, más difícil es!
Si lanzas a más de tres metros, duplicas la cantidad de puntos ganados.

Ojo de lince

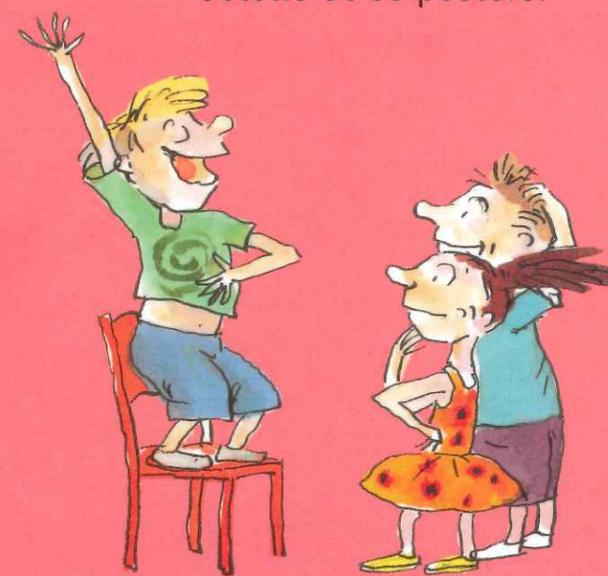
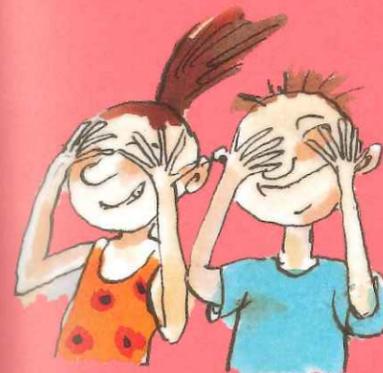
2y+



¡Si eres listo lo verás rápidamente!



Uno de ustedes se coloca en una postura: por ejemplo, con un brazo levantado, la boca abierta, las piernas flexionadas y la espalda inclinada. Los otros lo observan. Luego, cierran los ojos algunos segundos, sólo el tiempo necesario para que el jugador cambie un detalle de su postura.



¡Listo!
Ahora cada uno tiene que descubrir el detalle que ha cambiado.

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS ZEN

¡Bienvenidos, artistas!

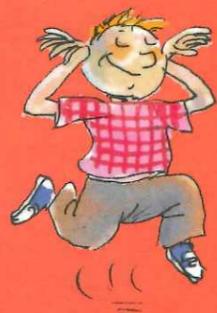
JUEGOS ZEN



materiales

Un cronómetro

El narrador mudo



*Cuenta una historia
con la boca cerrada*



Hay un narrador que cuenta una historia con las manos, los pies, los brazos, los hombros, los ojos, pero sin palabras. ¿Es posible? Sí, sí... Elige una historia conocida, mejor si es corta y actúas los personajes y las situaciones. Cada uno tiene que adivinar el título haciendo sólo cinco preguntas. No puedes hablar: tienes que responder con gestos. Los otros jugadores tienen un tiempo limitado para acertar.
¿No han acertado? Rápido, ¡una prenda!
¡Que pase el que sigue!



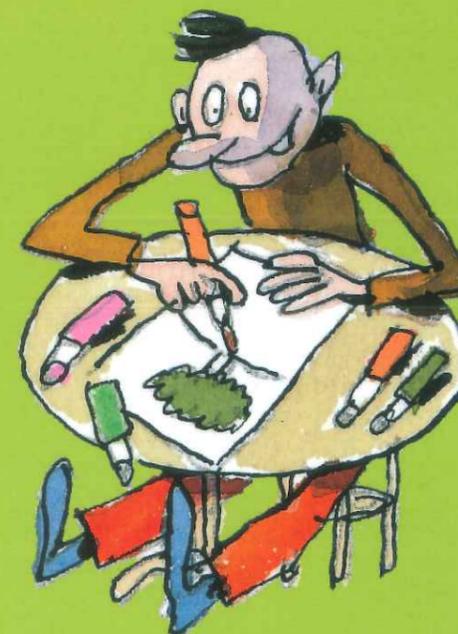
Ideas de historias
Cuentos:
"Blanca nieves y los siete enanitos", "El lobo y los tres cerditos".
Canciones:
"Arroz con leche".
Películas o dibujos animados:
La guerra de las galaxias,
El libro de la selva...

¡Dibujos raros!

Termina un dibujo a oscuras



Comienza un lindo dibujo con la luz encendida. Fíjate bien dónde están los lápices de colores y apaga la luz o véndate los ojos. ¡Sigue dibujando!



Con un amigo, o varios, cada uno puede terminar el dibujo del otro.

Puede ser que el gato tenga cinco patas, que la puerta de la casa esté en el jardín o que el césped sea de color rosa...



materiales

Papel

Lápices de colores

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS ZEN

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS ZEN



materiales

Papel

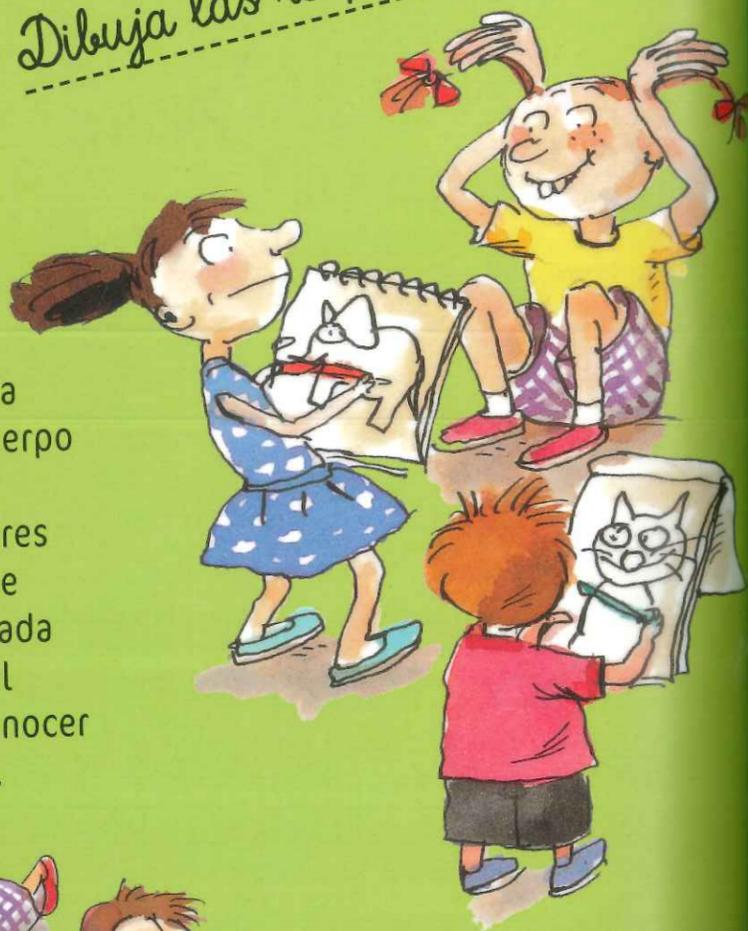
Lápices

Un cronómetro

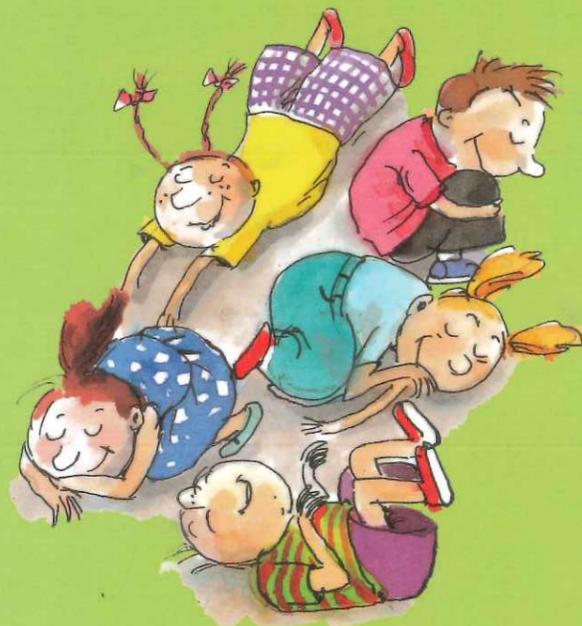
La bestia



Dibuja las respuestas



Tienes un minuto para representar con tu cuerpo un animal. Los otros jugadores/espectadores intentarán adivinar de qué bicho se trata. Cada participante dibuja el animal que cree reconocer en sólo dos minutos.



Otro de ustedes, el árbitro, compara las respuestas correctas y los dibujos. Cuando cada uno haya jugado, elijan un animal e imítentlo durmiendo... ¡Shhhh!

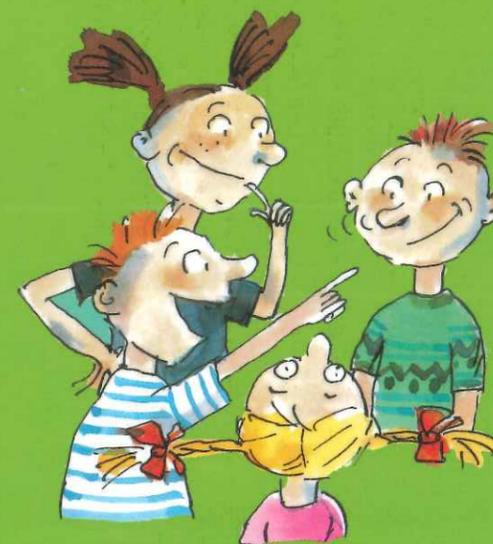
El mimo chistoso

Dice "sí" con la lengua, dice "no" con las

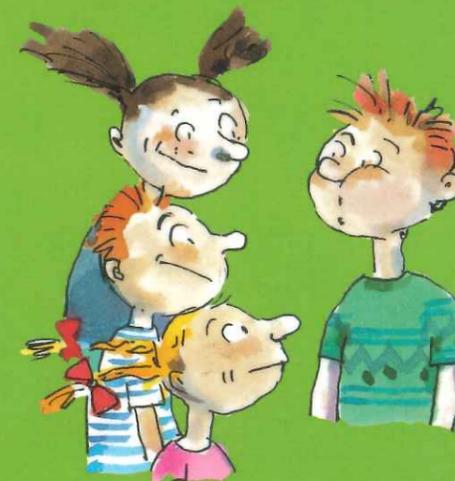
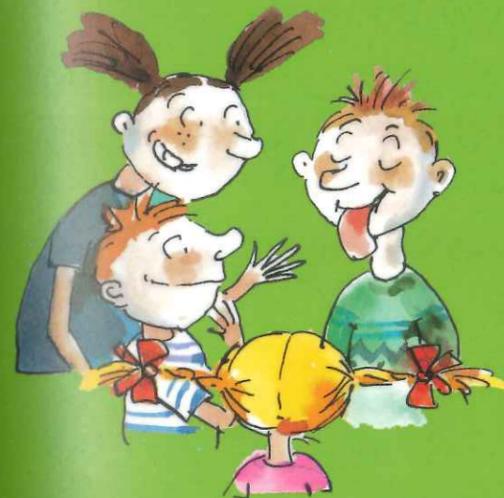
mejillas: ¡está loco!



Tienes que imitar una profesión. Los demás te mirarán en silencio. Cuando hayas terminado, cada uno te hará preguntas. Tienes que responder con "sí", "no" o "casi".



¡El "sí" se hace sacando la lengua; el "no", con las mejillas infladas, y el "casi", subiendo las cejas!
El que adivine, tomará tu lugar.



Consejo de sabio
"Un buen mimo es un mimo mudo".



materiales

Plastilina

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS
ZEN

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS
ZEN

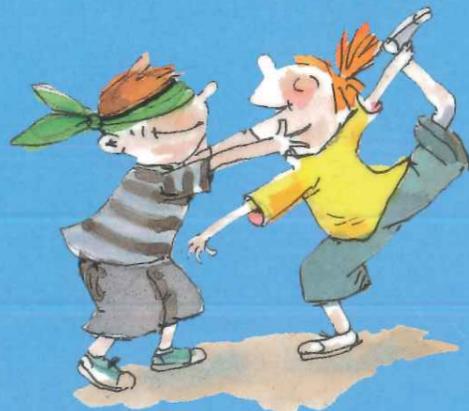


materiales

Vendas

El escultor ciego

Imita la estatua en la oscuridad



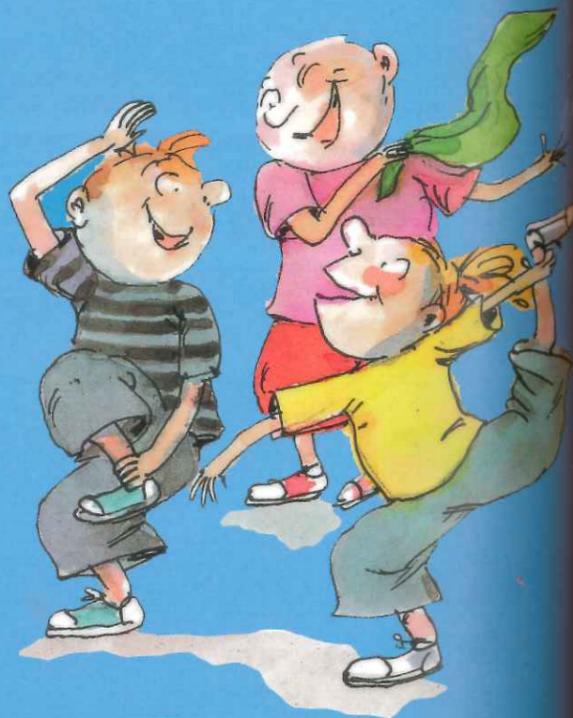
El árbitro del juego venda los ojos de uno de ustedes mientras el otro toma una postura. Puedes, por ejemplo, inclinar tu espalda, levantar una pierna hacia atrás y estirar un brazo.



Tu compañero, con los ojos vendados, se coloca frente a ti e intenta imitar tu posición.

Cuando haya terminado, el árbitro devolverá la vista al "jugador ciego" para que su postura se compare con la original.

¡El resultado siempre es sorprendente! Luego, inviertan los roles.



Consejo de profesional
Comiencen con poses fáciles, simples.

Dibujo compartido

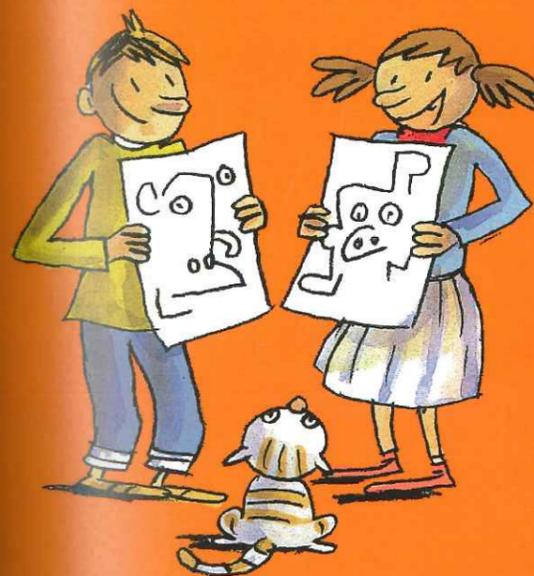
¿Quién es el autor de esta hermosa obra?

¡Tomamos nosotros!



Forma dos grupos. Cada uno tendrá sólo un lápiz y un papel para dibujar. Digan una palabra al azar, por ejemplo, ¡gorila!

¡Los dos equipos tienen un minuto para dibujar entre varios! Cada jugador puede hacer sólo una línea. Cuando ha levantado la punta de su lápiz, ¡deja de dibujar y se lo cede a otro jugador, quien lo toma y sigue en silencio! Está prohibido decir a los compañeros lo que estaban empezando a dibujar... "¿Será la pata o la cola del gorila?". No hay tiempo para pensar, hay que improvisar. ¡Al final comparen sus obras!



materiales

Un lápiz por cada equipo

Hojas de papel

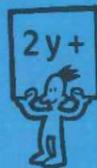
Un cronómetro

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS ZEN

¡Bienvenidos, artistas!

JUEGOS ZEN



materiales

Papel

Un bolígrafo

Un sombrero

Los 5 sentidos bien atentos

JUEGOS ZEN

Al pie de la letra

Representa las letras con tu cuerpo



¿Hacemos una pequeña preparación física antes de jugar? ¡Vamos! Estírate completamente, mueve las muñecas y cabeza para todos lados; luego, soooooo pla.

¡Fffffff!

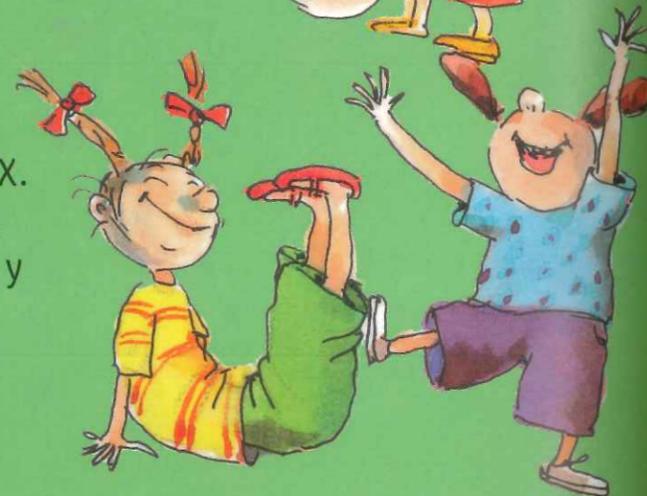
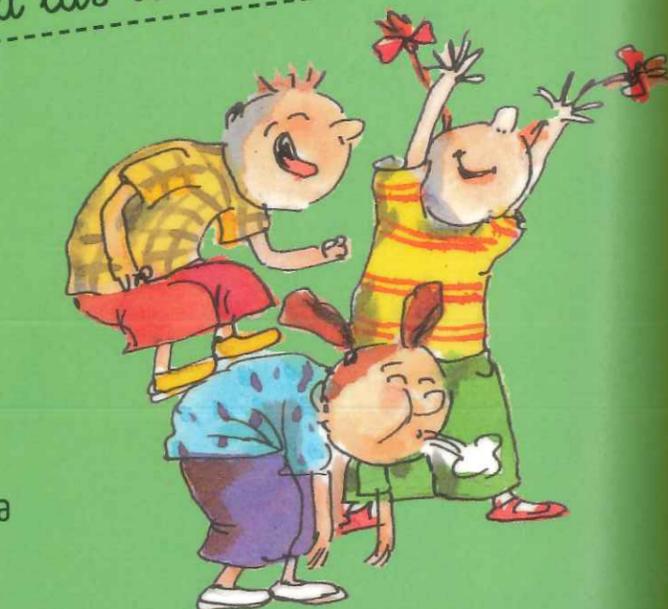
Escribe en pedacitos de papel todas las letras del alfabeto. Mézclalas en el sombrero.

Toma una letra. Debes representarla con tu cuerpo sin usar tus dedos.

Los otros jugadores tienen que adivinar.

Por ejemplo, sacas la letra X. Entonces, te acuestas en el suelo, levantas tus piernas y las cruzas.

¿Y para la W? ¡Te toca a ti inventarlo!

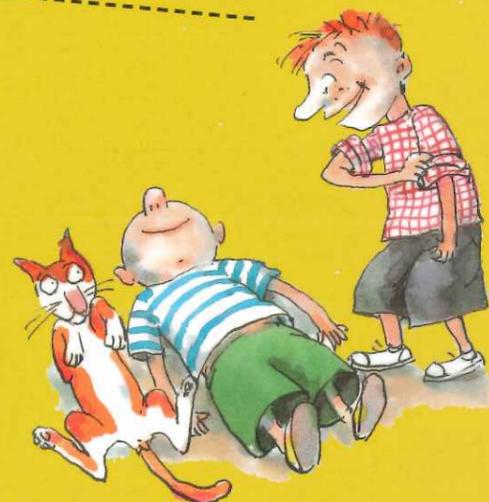


Las manos mágicas

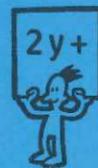


Uno masajea al otro

Cuando estás muy cansado, cuando estás todo machucado, sólo tienes que recostarte en el suelo y dejarte llevar: ¡tu amigo te va a dejar como nuevo!



El jugador machucado se acuesta y tú, con tus manos mágicas, le das pequeños golpecitos con la palma de la mano en la espalda. ¡Guauuuuu! ¡Hace bien!



Los 5 sentidos bien atentos

JUEGOS ZEN



materiales

Un pañuelo

Dibujando con el dedo

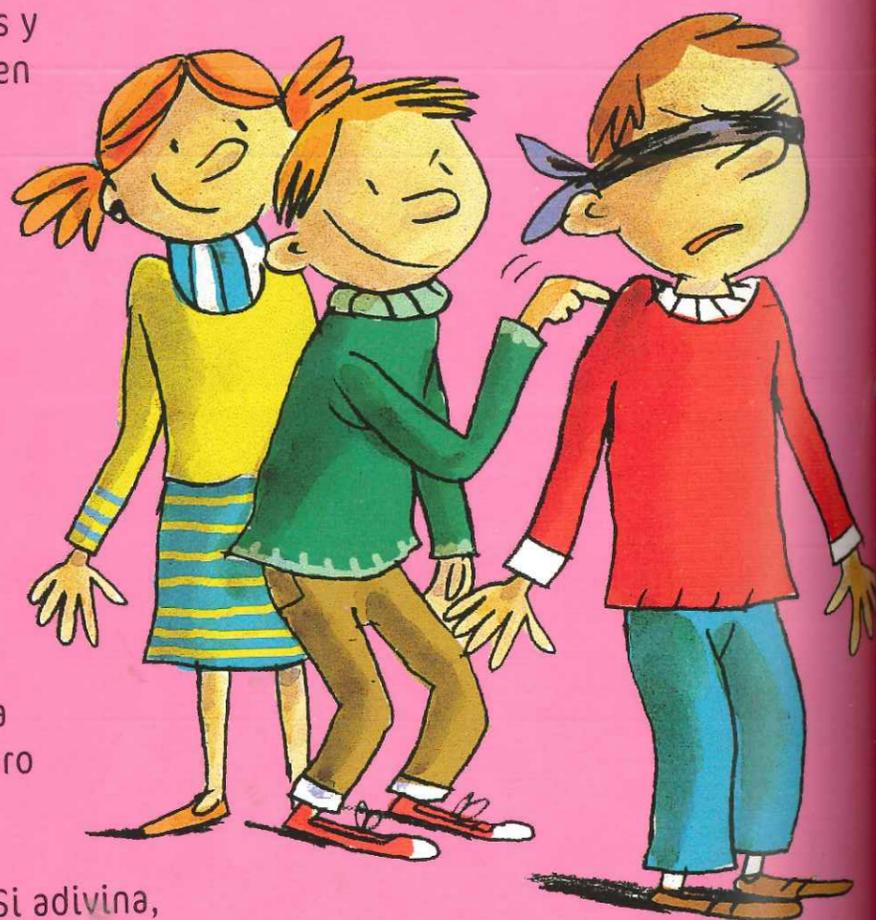


¡El bolígrafo es tu dedo,

la hoja es tu cuerpo!



Tu compañero se venda los ojos y los otros eligen una palabra secreta.



Luego, uno después del otro marcan con el índice en la espalda del compañero una letra de la palabra misteriosa. Si adivina, ¡escriben otra en sus pies! ¿Volvió a adivinar? ¡Escriban otra en sus brazos!

Para cada palabra, puede pedir repetir la operación antes de dar su respuesta.

¡Moneda! ¡Monedita!



¿Cuánto tienes en tus manos?

En la oscuridad total, o con los ojos vendados, siéntense en ronda en el suelo.

El jugador que tiene las monedas le pasa una al de al lado. Éste mismo intenta adivinar, al tacto, el valor de la moneda, lo memoriza y se la pasa a su vecino.

Cuando las monedas pasaron por todas las manos y volvieron a las de su propietario, cada jugador indica la suma que le parece haber tenido en sus manos.



El ganador es el jugador cuya suma se acerque más a la realidad. ¡Se merece una recompensa!



materiales

Varias monedas de diferentes valores

Vendas

Los 5 sentidos bien atentos

JUEGOS ZEN

Los 5 sentidos bien atentos

JUEGOS ZEN

**materiales**

Una silla

Una venda

Una pequeña
caja de fósforos
medio vacía
por jugador

Cinta adhesiva

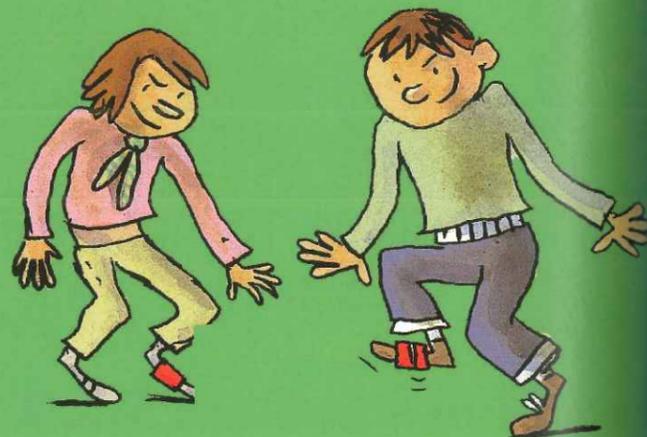
Los 5 sentidos bien atentos

JUEGOS
ZEN

En puntitas de pie

*¡No hagas ruido o retrocedes!*

Siéntate en una silla con los ojos vendados. Con cinta adhesiva, tus amigos colocan una cajita de fósforos medio vacía en uno de sus zapatos y se ubican en círculo alrededor de ti, a seis metros de la silla.



Uno a la vez, avanzan hacia ti tratando de no hacer ruido. Cuando escuches un "tchik", apunta tu dedo en dirección del ruido.



Si señalas correctamente al jugador que acaba de avanzar, éste debe retroceder al punto de partida; si no, se queda en ese lugar. ¡El ganador es el que consigue tocarte el hombro sin que tú lo hayas descubierto antes!

¡Qué embrollo!

¡A no equivocarse!

Colóquense todos en ronda. Uno de ustedes se ubica en el centro y, dirigiéndose a otro jugador, le dice, por ejemplo: "Esta es mi oreja", mientras se toca la rodilla. El otro debe responder inmediatamente: "Esta es mi rodilla", tocándose la oreja. Si se equivoca, pierde su turno o tiene una prenda. Si no, es él quien pasa al centro.



Los 5 sentidos bien atentos

JUEGOS
ZEN

En todo sentido



¿De quién es este documento?

Cada uno toma una hoja sobre la que dibujan los cinco sentidos seguidos de una definición. Por ejemplo, "gusto", y abajo escribes lo que te encanta comer: "pastel de chocolate".

Continúas con el olfato, el tacto, la vista y el oído escribiendo lo que te gusta oler, tocar, ver y escuchar. Al final, tienes en tus manos tu documento de identidad sensorial.

El mapa sensorial de la princesa Kebuenobuena
 Gusto: pastel de chocolate
 Olfato: violeta salvaje
 Tacto: acolchado de plumas
 Vista: puesta de sol
 Oído: sonido de una flauta

Coloquen todos los "mapas sensoriales" en un sombrero y mézclenlos. Uno a la vez, retiren los documentos del sombrero y escriban en un papel a quién creen que corresponde.

Si sacas el tuyo, vuelve a dejarlo discretamente en el sombrero.

El jugador que no se equivoca es el ganador y merece un premio. ¿Y tú? ¿A quién te pareces más?, ¿a Kebuenobuena o a Delfeomalo?



El mapa sensorial del hechicero Delfeomalo
 Gusto: sopa de piedras
 Olfato: excremento de gallina
 Tacto: pelo de mamut
 Vista: pantano con patos
 Oído: rechinar de dientes

Corriente eléctrica

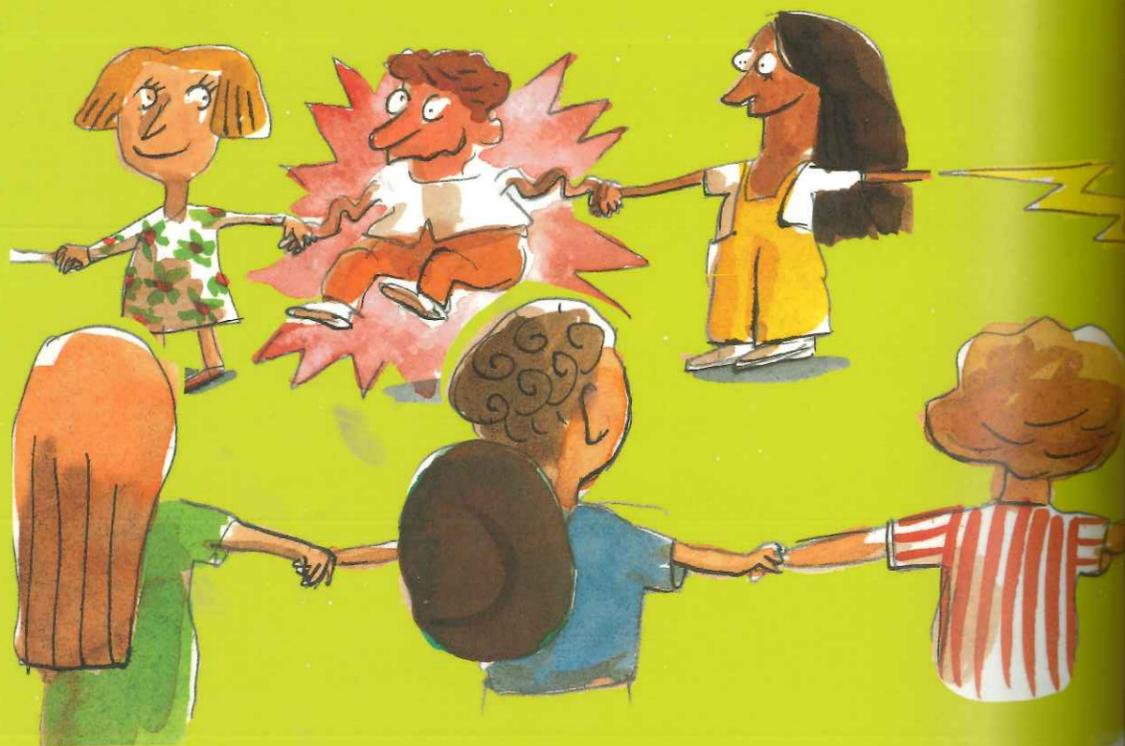
¡Házla pasar!

Formen una ronda. Tú comienzas la "corriente" presionando la mano de tu compañero de la derecha, igual que si fuera un mensaje en clave morse, por ejemplo: una presión corta, dos largas, una corta.

El impulso pasa por toda la ronda y vuelve a aparecer en tu mano izquierda



¿La "corriente" es igual? Si está bien, ¡es el turno de tu compañero de al lado! Si no, ¡vuelve a empezar!

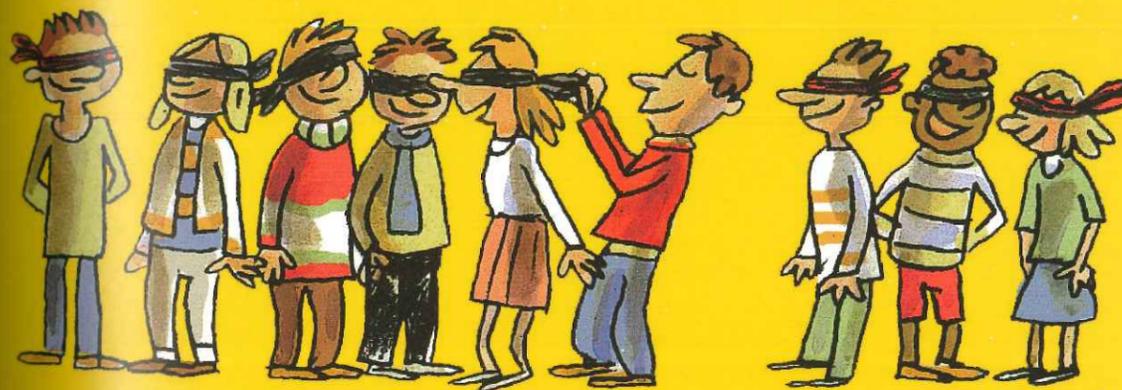


El "quien restú"



¿Cus dedos tienen buena vista?

Uno de ustedes separa a los jugadores en pares y les venda los ojos. Luego, en silencio, intercambia las parejas.



Cuando todos estén mezclados, ¡traten de identificar a su nueva pareja tocándola con la punta de los dedos! ¡Shhhhh, sin decir nada!

Al final, uno a uno, develan el nombre de la persona que creen tener en frente.





¡Adivina, adivinator!



¿Podrás resolver
estos misteriosos enigmas?

1 Pongo mis dientes entre tus
dientes. ¿Quién soy?



2 Al principio, camino en
cuatro patas; luego, en dos y,
al final, en tres. ¿Quién soy?



3 Sólo salgo de mi lecho para
hacer desastres. ¿Quién soy?



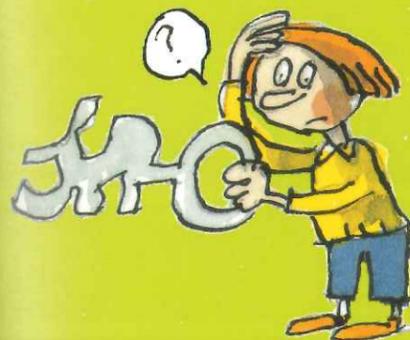
4 Juntando mis dos partes,
separo. ¿Quién soy?



5 Me corto sin moverme.
¿Quién soy?



6 Mis claves no abren ninguna
caja fuerte. ¿Quién soy?



7 Tengo una llave pero no
tengo puerta. ¿Quién soy?



8 Estoy bien guarecida y
siempre mojada. ¿Quién soy?



9 Llena me tiran; vacía, me
conservan. ¿Quién soy?



10 Mi agua sirve cuando no
llove más. ¿Quién soy?



Soluciones en la página 255



El turista



¡Bonjour monsieur!

¡Quiero comprar la torre Eiffel!

Sorteen entre todos quién será el "turista". Éste deberá entrar a una tienda para comprar algo. Desafortunadamente, no habla castellano... ¡y tiene que representar su pedido sin hablar!

Sólo el árbitro sabe lo que desea este turista: una goma de mascar, un camello, una feta de jamón... ¡puede ser cualquier cosa!



El árbitro le da un minuto para que se exprese. ¡Vamos! ¡Rápido!

¡Con el pantalón roto!

¿No está demasiado apretado tu pantalón?



Sugiere una apuesta a un amigo. Pregúntale si es capaz de agacharse y levantarse 4 veces en menos de diez segundos.

Si tu amigo acepta la apuesta, pide a tu cómplice que desgarre el pedazo de tela justo cuando tu compañero se agacha. Y... *craaac*. "¡Qué lástima, has roto tu pantalón!". ¡El efecto sorpresa es "desgarrador"!



materiales

Un pedazo de tela viejo

Un cronómetro

El columpio

Déjate llevar en la mecedora

Dos jugadores se ponen en cuatro patas, uno pegado al otro.



El tercero se acuesta en la "cama" creada con las dos espaldas de los compañeros.



La "cama" se mece de derecha a izquierda, simulando el oleaje del mar. Luego, se invierten los roles.

Consejo de profesional
Es muy relajante, muy agradable... pero ojo..., ¡a no caerse!

El teléfono del espacio



Comunicación entre planetas...

¡interceptada!

Los "planetas" se sientan en ronda en la oscuridad...
En el centro, y con los ojos vendados, se ubica el extraterrestre, guardián del teléfono espacial, quien pronuncia con voz metálica:
"¡Saturno llama Júpiter!".

Antes de jugar

Cada jugador (salvo el extra terrestre) saca del sombrero un papelito con el nombre de un astro del Sistema Solar: Tierra, Júpiter, Marte, Saturno, Urano, Neptuno, Mercurio, Venus y el Sol.

En ese momento, los astros designados se levantan para cambiar de lugar... haciendo el menor ruido posible, para que no se dé cuenta el extraterrestre, ¡cuya misión es interceptar la comunicación tocándoles!



¡El "planeta" que haya sido interceptado se convierte en extraterrestre!



materiales

Papel

Un lápiz

¡Mejor que en la escuela!

Busca palabras que comiencen con la misma inicial

Además de los tradicionales rubros nombre, profesión, ciudad o animal (por ejemplo, para la B, Beatriz, boxeador, Barcelona, buitre), utiliza los que te proponemos aquí:



- títulos de canciones o de películas,
- palabras al revés,
- deportes, partes del cuerpo humano,
- marcas publicitarias,
- héroes de historietas, de cuentos o de películas.



Limita tu tiempo de reflexión, será más divertido.

La letra prohibida

¡El que r'onuncia rie'de!



Elijan una letra del alfabeto al azar, por ejemplo, la "R". A partir de ese momento, ¡nadie debe pronunciarla!



Continúen la conversación normalmente... Van a notar que la charla se vuelve delirante: "he visto a'boles centena'ios en la 'uta del 'io, ¡fue ma'avilloso!". Traten de seguir el mayor tiempo posible...

Consejo de profesional
De preferencia, no elijan las letras W, X, Y, Z.
Mejores son las letras R, N, S, L.



Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN

Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN



Adivinanzas

Aquí tenemos algunas adivinanzas. Puedes inspirarte en estas e inventar otras. ¡Piensa que, a veces, lo que parece más evidente no lo es tanto cuando lo presentas de otra manera!

Una respuesta por una golosina

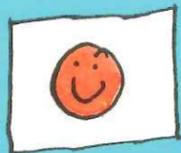


Hay que humedecerlo y apretarlo para que vaya a cualquier lugar del mundo. ¿Qué será?

Una estampilla.

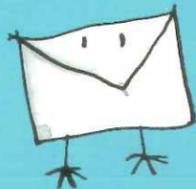
En Japón, ¿cómo se llama al ascensor?

¡Apretando el botón!



En Rusia, ¿Cómo se escriben las direcciones en un sobre?

¡Con un bolígrafo!



En la Edad Media, ¿para qué se mataba a las gallinas?

¡Para comerlas!



¿Qué se puede encontrar a principios de enero y a fines de septiembre pero nunca a mediados de abril?

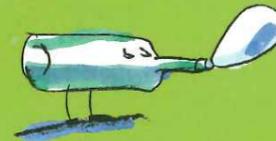
La letra E.

Consejo de amigo

A cambio de tu adivinanza, propone una golosina a tu amigo si acierta. Si no, ¡serás tú quien las coma todas!

La botella de burbujas

¡Sopla burbujas de jabón!



Cada jugador toma una botella pequeña. Y... ¡ahí vamos! Mojen el pico de cada botella en el platito lleno de detergente (una fina capa tornasolada debe cubrirlo).

Calientas las botellas con sus manos y... ¡cuidado, una burbuja va a salir! El primero que consiga hacer una burbuja con su botella ¡es el ganador! Ojo, ¡hay un truco!

La explicación:
El aire contenido en la botella se dilata con el calor, se expande y busca salir... ¡así se infla la burbuja! ¡Parece que la botella sopla!

Consejo de amigo apurado
¡Moja la botella con agua caliente para acelerar la salida de la burbuja!



materiales

Una pequeña botella de vidrio por jugador

Un platito con detergente

Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN



materiales

- Una tartera
- Una vela
- Fósforos
- Un frasco de vidrio
- Un vaso



¡Atención! Este juego debe ser supervisado por un adulto.

Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN

La vela sedienta

Pero ¿por qué es tan glotona?



Frente a tu público, enciende una vela y pégalas en el centro del plato con tres gotitas de parafina. Vierte un poco más de un centímetro de agua en el plato. Cubre la vela con el frasco. Observarás que sigue ardiendo un poco y, luego, ¡pluf!, se apaga.

¡Ahora abre bien los ojos! El nivel de agua sube rápidamente dentro del frasco, ¡como si la vela estuviera bebiendo toda el agua de un trago! ¡In-cre-í-ble!

La explicación:

La vela encendida consume el oxígeno encerrado en el frasco y, cuando no queda más, ésta se apaga. Entonces, es el aire exterior lo que empuja el agua dentro del frasco para reemplazar el oxígeno extinguido.

El impermeable

¡El misterio del pañuelo seco en el fondo del agua!



Propone un enigma a tu público: "Sólo tenemos un pañuelo, un vaso y una palangana con agua, ¿cómo harían para sumergir el pañuelo en el agua sin que se moje?". Tú sabes como hacerlo: dobla

el pañuelo y fíjalo en el fondo del vaso. Dalo vuelta e introdúcelo verticalmente en la palangana con agua; ¡no lo sueltes! Luego de algunos segundos, súbelo y ¡verás que está seco!



Explicación:

Protegido por una capa de aire, ¡el pañuelo queda seco!



materiales

- Un pañuelo
- Un vaso
- Una palangana llena de agua

Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN

3y+



materiales

Un bol

Agua

Una aguja

Un cuadrado de 2 x 2 cm de papel higiénico

El nadador metálico

Una aguja, ¿flota?



Ubica todo el material en una mesa. Luego, pregunta a tus amigos: "¿Pueden hacer que una aguja flote?". El primero que ponga el papel en el agua y la aguja bien seca encima, ¡ha ganado! El papel caerá al fondo y la aguja flotará en la superficie del agua...

El secreto del flotador
Tienes que lograr que la aguja quede bien horizontal a la superficie del agua, si no, se hunde. ¿Cómo hacerlo? ¡Colocas primero el papel higiénico! Gracias a él, la aguja y el agua entran en contacto progresivamente evitando que la aguja se hunda.

Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN

El quién soy yo

3y+



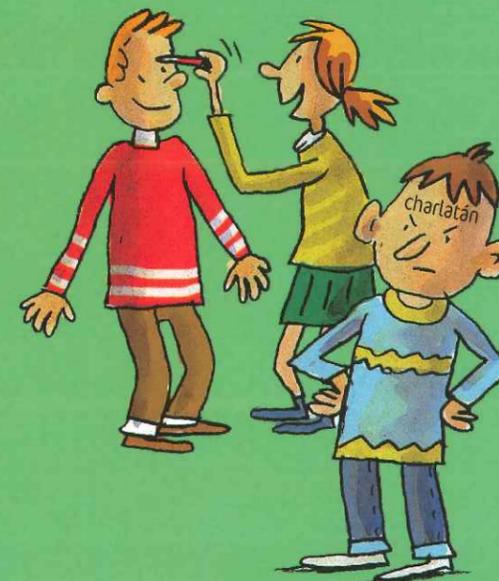
materiales

Un lápiz delineador de ojos (maquillaje)



¡Adivina lo que está escrito en tu frente!

Con el lápiz, escribe el nombre de un personaje conocido en la frente de un amigo, por ejemplo, "El Zorro". A su vez, tu amigo escribirá otro en la del compañero de al lado: "Darth Vader", y así sucesivamente... Luego comienza el juego.

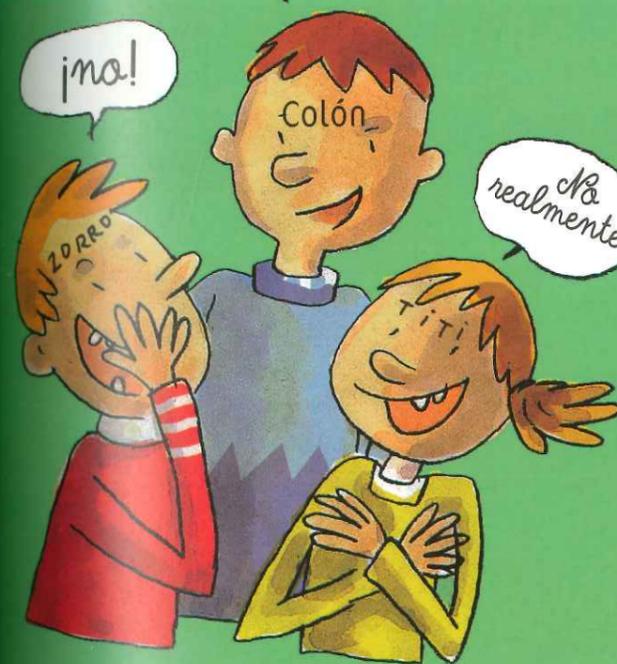


¿soy famoso?

¡no!

Colón

¡No realmente



Haz preguntas a los otros para adivinar quién eres: "¿Estoy vivo? ¿Soy una mujer?". Ellos sólo pueden responder con sí o no. Puedes seguir preguntando siempre que la respuesta a tu pregunta haya sido "sí"; si no, será el turno de tu compañero. El primero que adivina quién es, gana el juego.

Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN



materiales

Lápices

Papel

En el reino del revés

¡Invierte el orden de las palabras en la frase!



La idea es invertir el orden de las palabras en las frases. ¡La conversación se vuelve incomprensible, completamente loca!

Por ejemplo, "tengo ganas de comer algo" se convierte en ¡"algo comer ganas de tengo"! ¡Escribir las frases puede ayudarles a continuar la conversación!



Juegos de palabras y experimentos

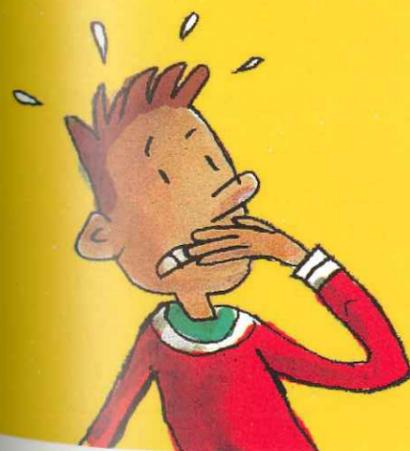
JUEGOS ZEN

La palabra oculta



Adivinar ¡no es tan difícil!

Hagan un sorteo para designar al "adivino". Una vez elegido, éste sale de la habitación mientras ustedes, en secreto, deciden una palabra fácil: "patineta" por ejemplo. Ahora, pídanle que entre y enciendan el cronómetro. Ustedes tienen que arreglárselas para hablar sobre esa palabra, ¡pero ojo..., ¡sin pronunciarla!



"¡Anda muy bien!"
"Gasto mis zapatillas cuando la uso"...
El adivino escucha sin hacer preguntas. Al cabo de un minuto, da su respuesta: "¿Bicicleta?". No, ¡ha perdido! Ahora es el turno de otro adivino. Cuenten un punto por cada palabra encontrada.



materiales

Un cronómetro

Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN



materiales

Un lápiz por jugador

Varias hojas de papel

Un cronómetro

Juegos de palabras y experimentos

JUEGOS ZEN

El telegrama

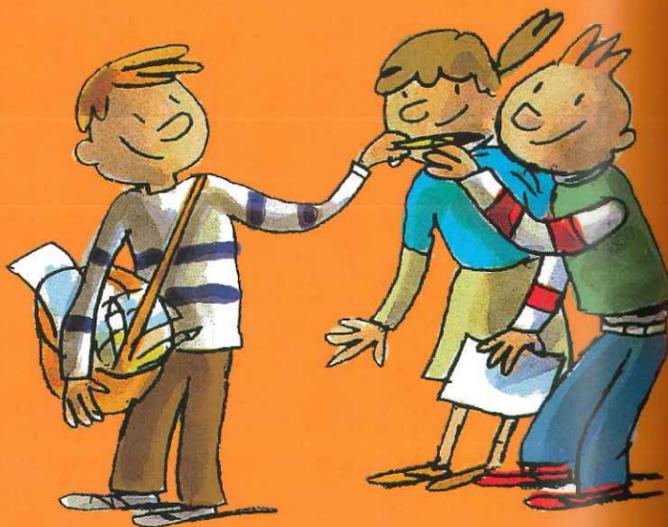


¡Formula la misma frase con otras palabras!

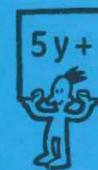
Distribuye un lápiz y papel a cada jugador. Inventa una frase simple y comunícala al resto, por ejemplo: "La abuela come en el coche."



Al cabo de un minuto, cada uno tiene que escribir una frase que tenga el mismo sentido pero sin usar las mismas palabras. Puedes escribir: "La madre de mi madre mastica en el automóvil" o también "La esposa de mi abuelo almuerza en el vehículo".



Si luego de cinco minutos no escribiste nada, ¡pierdes!



materiales

Para cada par de jugadores:

Un lápiz

Una hoja de papel

Dos pañuelos

Juegos de palabras y experimentos

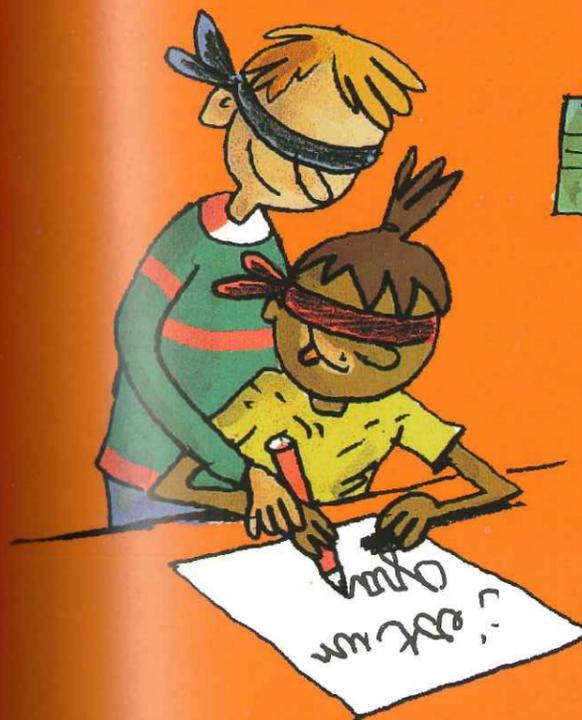
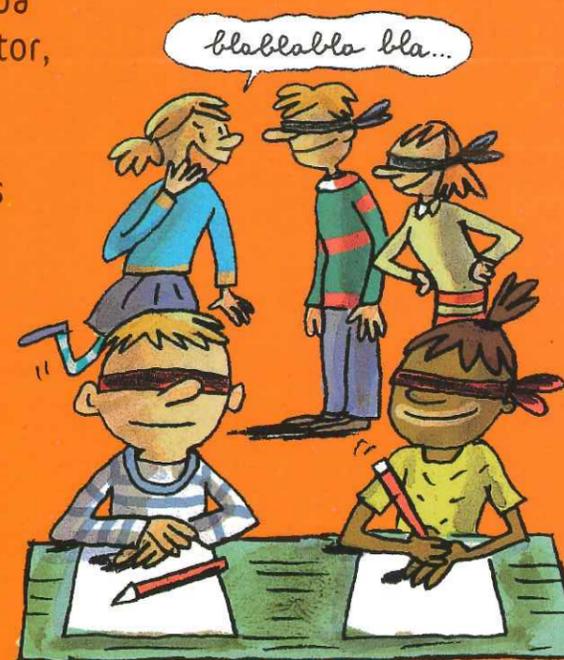
JUEGOS ZEN

El gallito ciego



¡Descifra lo que escribe tu compañero!

Formen dos equipos de dos jugadores cada uno. En cada grupo tendremos un redactor, equipado de un lápiz y un papel, y un traductor. El árbitro del juego venda los ojos a todos y, en secreto, indica la frase sólo a los traductores.



Ellos escriben la frase misteriosa en una hoja guiando la mano y el bolígrafo de su compañero. Éste debe descifrar lo que su pareja le hizo escribir. El primer redactor que pronuncia en voz alta la frase completa, ¡es el ganador!

JUEGOS AL AIRE LIBRE

• ¡Más rápido, más fuerte! p. 152

• ¡Al agua, pato! p. 168

• La búsqueda del tesoro p. 180

• ¡A seguir las pistas! p. 196



Pata de pato

materiales

- Una pelota
- Una par de aletas (aletas de rana o patas de rana)

¡Cuac! ¡Patea la pelota con tu aleta!



Con un amigo, cálcense una aleta cada uno y sepárense unos cuatro metros. Pásense la pelota pateándola con la "pata de pato"...



¡Hagan la mayor cantidad de pases posibles sin que la pelota toque el suelo!

¡No es fácil manejar esta inmensa pata de pato! Traten de batir sus propios récords aumentando la cantidad de pases.

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS AL AIRE LIBRE



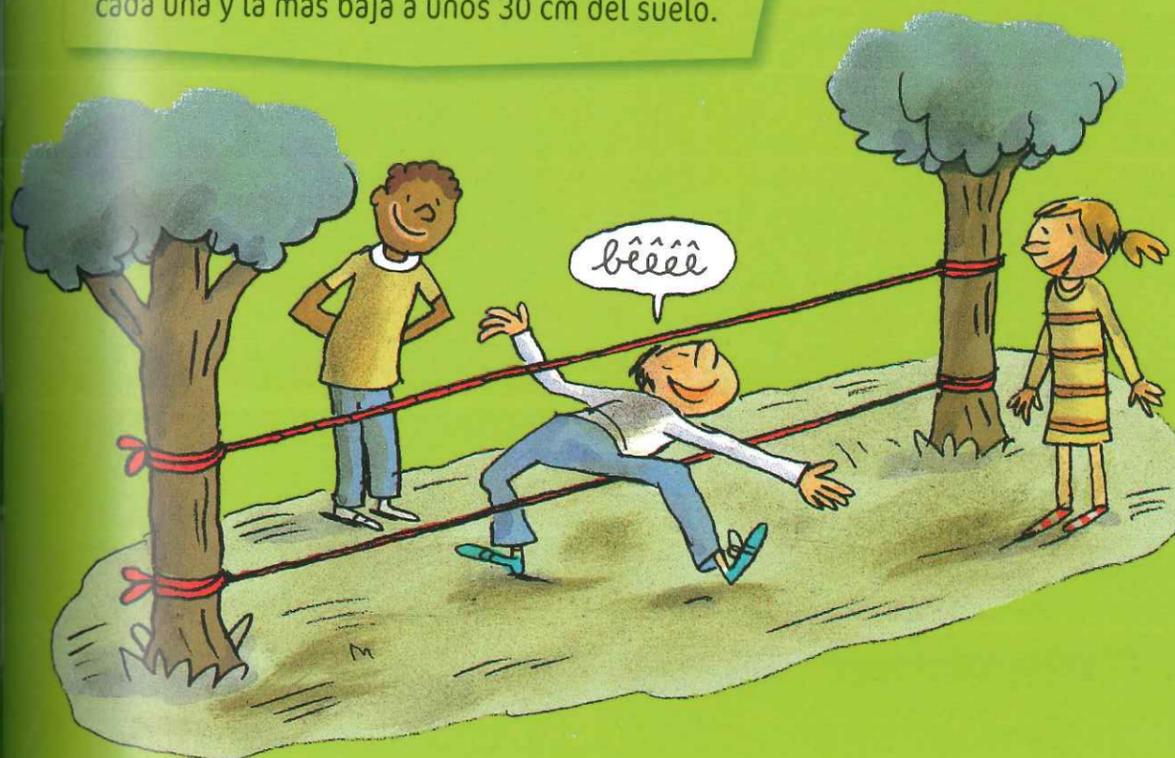
La cerca eléctrica

materiales

- Dos pedazos de soga largos

¡Cuidado! Si la tocas, ¡te electrocutas!

Antes de jugar Ata las sogas horizontalmente entre dos árboles, con una separación de 50 cm entre cada una y la más baja a unos 30 cm del suelo.



Ustedes, las "ovejas", se colocan de un lado de la cerca. Uno a uno, deben pasar por entre las sogas sin tocarlas; si no..., ¡serán eliminados!

Cuando todos hayan pasado, reduce el espacio entre las cuerdas. Las "ovejas" deben volver a pasar la valla, que a cada pasaje se reduce más. ¡El juego termina cuando queda una sola oveja!

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS AL AIRE LIBRE

2y+



materiales

Una hoja A4
(21 x 29,7 cm)

Un palito
de balsa

Cinta adhesiva

Papel crepé
(1,5 m)

Hilo de nailon
(unos metros)

¡Más rápido, más fuerte!

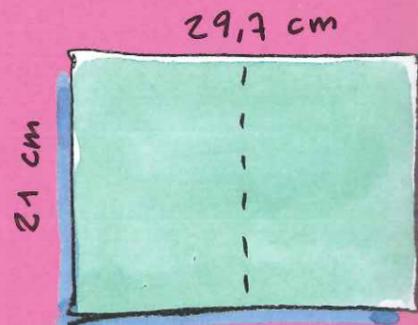
JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

La cometa

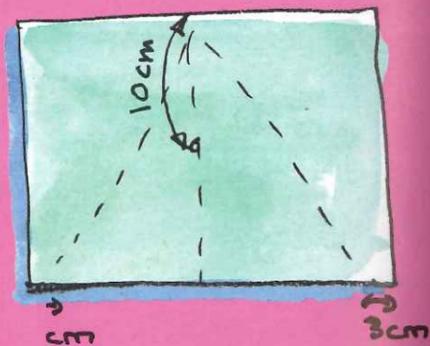
¡Fabrica una cometa de papel!



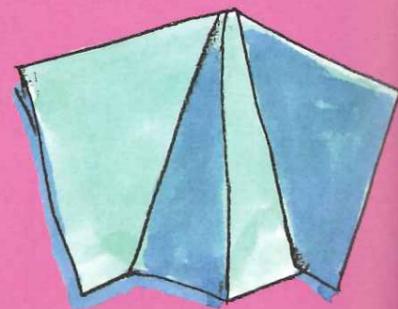
1 Dobra la hoja en dos en el sentido del largo ("valle", ver consejo de amigo)



2 Sobre el pliegue, marca una cruz a 10 cm del borde superior y haz un agujerito minúsculo que te servirá como punto de referencia.

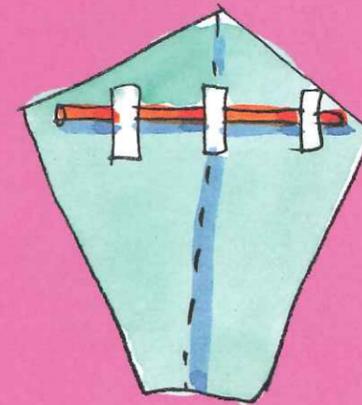


3 Haz una marca en el borde inferior a 3 cm de cada ángulo.



4 Marca las rectas que unen estos puntos con el pliegue superior central y dobla la hoja siguiendo esas líneas ("montaña", ver consejo de amigo).

5 Pega uno con el otro los dos triángulos internos. Obtendrás un pentágono.



6 Fija el palito de balsa horizontalmente con tres pedazos de cinta adhesiva.

7 Corta dos pedazos largos de papel crepé (2 x 65 cm) y átalos para hacer la cola de la cometa. Anuda el hilo de nailon al huequito hecho al principio (a 10 cm del borde). ¡Ya está listo!

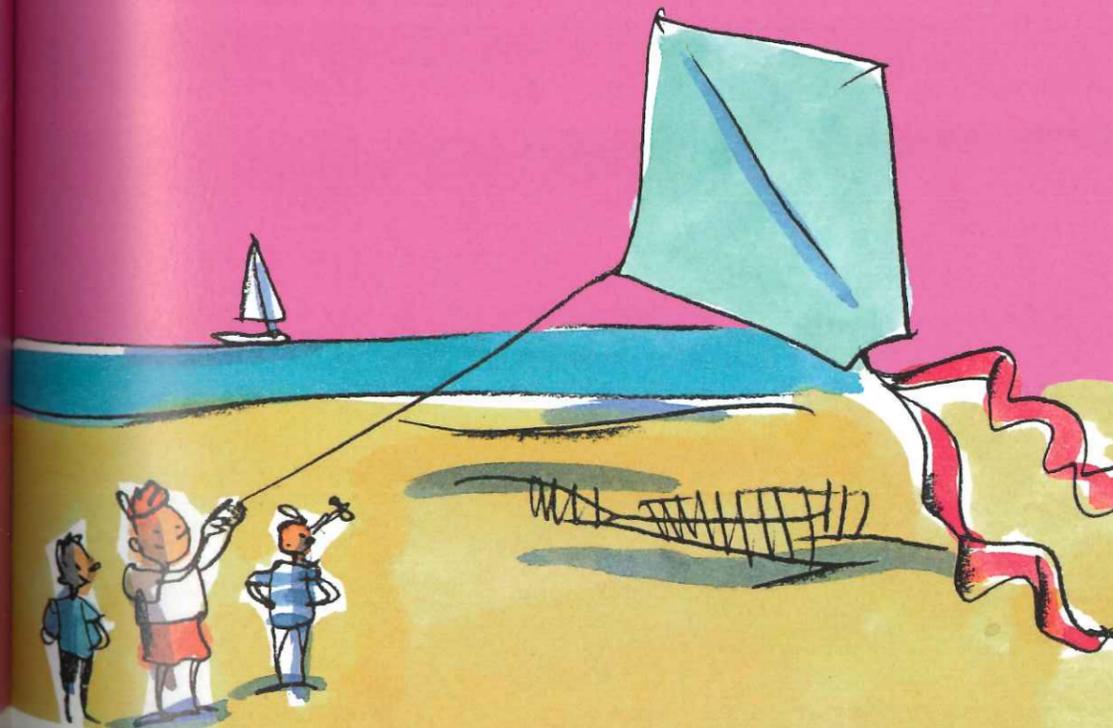
8 Para saber cómo remontar la cometa, ¡observa las instrucciones de la página 156!

Consejo de amigo

Cuando dobles una hoja en dos, verás que de un lado, se forma un "valle" (un hueco con forma de V) y, del otro, una "montaña" (un pliegue puntiagudo como un cerro).

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE



Cometa..., ¡a volar!



¡Remonta tu cometa!

¡Mejor de a dos! Colóquense de espaldas al viento. Tu compañero sostiene la cometa con las dos manos; tú tomas el hilo (enrollado en un palito) y te alejas unos quince o veinte metros hacia adelante. Cuando tu amigo suelte la cometa, deja que el hilo se vaya desenrollando lentamente con una mano y, con la otra, controla la tensión de la cuerda. Si el viento es muy débil, retrocede un poco para que la cometa suba. Una vez que gane altura, quedará "suspendida" en el aire.



Las 10 recomendaciones del "cometista"

1. Elige un espacio bien abierto.
2. Hondonadas, rocas, arbustos, ¡eso no!
3. ¡Lejos de los cables de alta tensión!
4. No remontes tu cometa sobre personas o animales.
5. Tampoco sobre rutas o vías de tren.
6. ¿Altura del vuelo? ¡No más de 50 m!
7. ¿Aeropuertos? ¡A no menos de 5000 m!
8. ¿Se viene una tormenta eléctrica? Quédate guarecido.
9. Usa buenos guantes.
10. ¡Protégete del sol!

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

Cola de burro



¡Todos quieren
pisar la cola del burro!

materiales

Un hilo de
2 metros
de largo

Átate la cola del burro en la cintura y colócala hacia atrás.
¡El burro eres tú!

¡Comienza a correr para todos lados a fin de evitar que los otros jugadores te pisén la cola!



¡El primero que consiga pisártela se convierte en el nuevo burro!

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE



4y+

materiales

Dos globos
por jugador

Hilo

El revienta globos



Inflen los globos. Cada uno de ustedes se ata dos al tobillo. ¡Y empiezan!

Salta, pateo, pisa: intenta reventar la mayor cantidad posible... tratando de proteger los tuyos, porque, cuando los tuyos sean explotados, ¡tendrás que salir de juego! El que gane será coronado Rey de los Globos y aclamado por todos.



¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE



4y+

materiales

Un globo
por jugador

Una hoja
de cartón
por jugador

El fugitivo



Para este juego, tú y tus compañeros deben inflar un globo cada uno y marcar dos líneas en el suelo con algunos metros de distancia entre sí. Coloquen los globos en la línea de partida, y ustedes, detrás de ellos con el cartón en mano... Cuando el árbitro dé la señal "preparados, listos... ¡ya!",

muevan fuerte el cartón para que el globo vuele hacia la segunda línea. Es difícil que vuele derecho, ¡son bichitos caprichosos! ¡Pero qué lindo *ballet aéreo!*

Una vez que pasen la línea de llegada..., vuelvan a la línea de partida.

¡El primero en llegar es el ganador!



¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE



materiales

Una globo
relleno de
agua

La granada



*¡Te explota en los pies
cuando toca el suelo!*

Ten la granada entre tus manos. Tus amigos deben formar un círculo alrededor de ti. Lanza la granada lo más alto posible, gritando el nombre de uno de ellos.

¡Ese amigo se debe abalanzarse sobre la granada para evitar que toque el suelo! Luego, él la arrojará al aire diciendo el nombre de otro jugador, y así sucesivamente...



Consejo de experto
Aléjate cuando hayas lanzado la granada para no molestar la recepción... ¡Splash! ¡Demasiado tarde!

... Hasta que alguno falle al recibirla. ¡Splash! ¡La granada explota entre sus piernas y entonces es eliminado! ¡Sólo queda un jugador en pista! ¡Entonces es el ganador!

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE



materiales

Una pelota

La papa caliente



¡Los torpes terminan en el suelo!

Hagan un círculo con una distancia de tres metros entre cada uno. Pásense la pelota lo más rápido posible en el sentido de las agujas del reloj. ¿Perdiste la pelota? Juegas de rodillas... ¿Fallaste otra vez? ¡Tienes que jugar sentado!



¡Socorro, la pelota se te fue de las manos otra vez! ¡Tienes que jugar con una mano en la espalda! ¡Ups, la perdiste de nuevo: tienes que salir del juego! Se termina el juego cuando los perdedores sean más que los jugadores.

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

El ciempiés

¡Conviértanse en ciempiés
para llegar primeros!

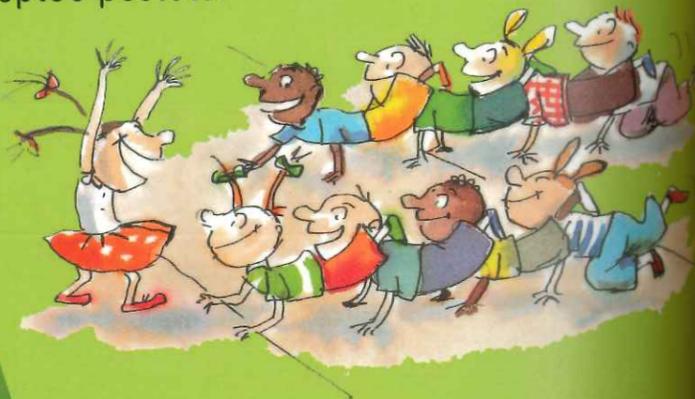


El árbitro forma dos equipos y marca en el suelo una línea de partida y otra de llegada. Todos se ponen en cuatro patas armando dos filas.



Cuando se dé la señal, el primero de cada equipo levantará la pierna y la colocará sobre el hombro de su compañero de atrás; luego, hará lo mismo con la otra pierna.

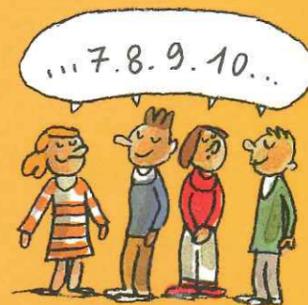
Todos los jugadores deben repetir la acción. Ahora, los dos ciempiés tienen que atravesar la línea de llegada lo más rápido posible.



Consejo de amigo
También se puede jugar
de a dos ¡para entrenarse!

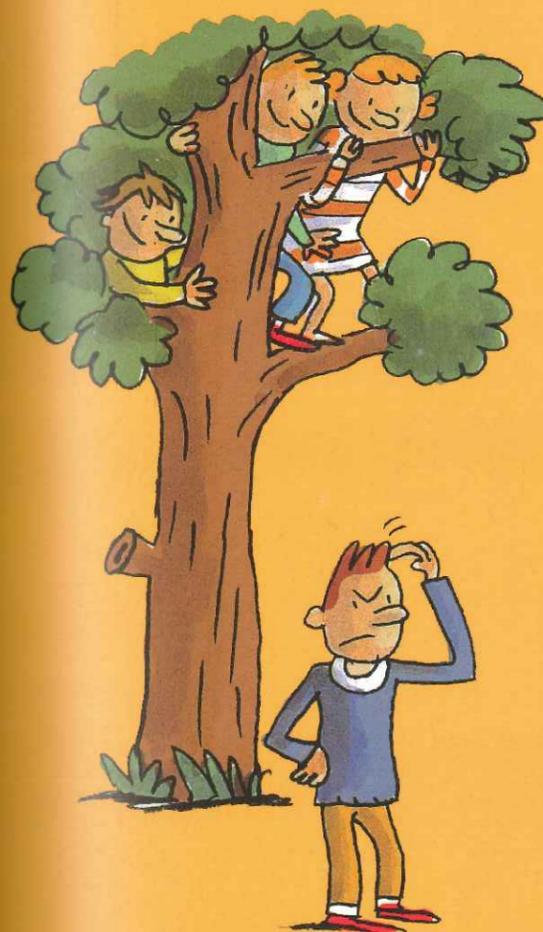
La escondida al revés

¡El último que te
encuentra pierde!



¡Esta vez quien se esconde eres tú! Mientras tanto, ¡todos tus amigos cierran los ojos y cuentan hasta 50 en voz alta!

Luego, se dispersan para tratar de hallarte. Cuando un jugador te encuentra, se esconde contigo. Poco a poco, todo el mundo se apretuja en el escondite. "¡Ayyyy! ¡No empujen! ¡Shhh! ¡No hay más lugar!"

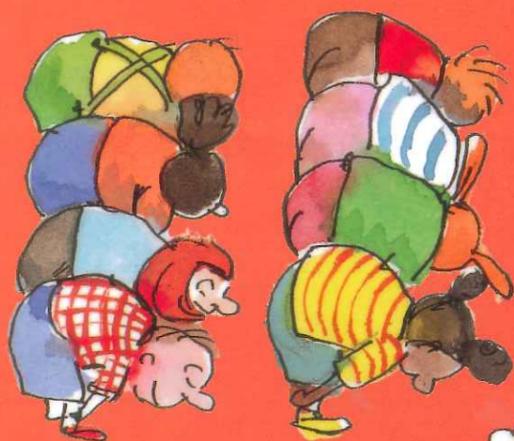


¡El último en encontrar el escondite será el próximo que se esconda!

El rango

No es nada fácil atravesar el puente sobre la espalda de tus compañeros!

Formen dos equipos y dispónganse en dos filas. Los jugadores se inclinan hacia delante y se juntan uno al lado del otro.



Desde arriba, tenemos la impresión de ver una única espalda.



El primero de la fila sube en la espalda gigante y la cruza arrastrándose para tomar su lugar al final del puente. Cada uno lo atraviesa lo más rápido posible.

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS AL AIRE LIBRE

Vóleibol loco

¡Despejen el área!

Antes de jugar

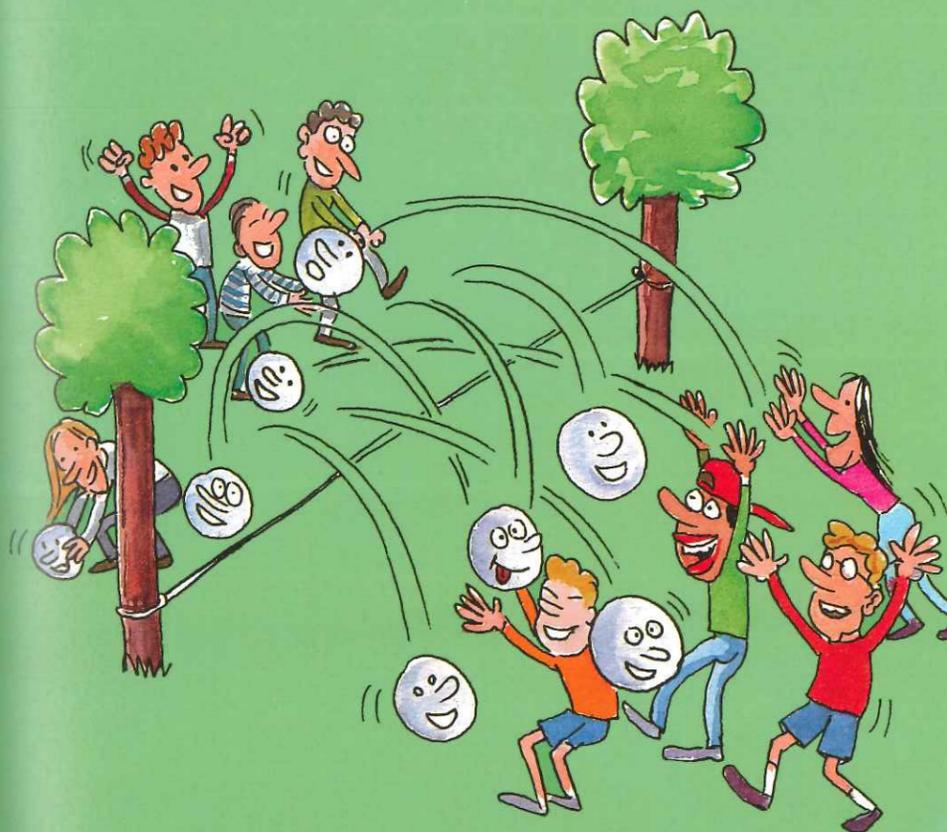
Aten la cuerda entre dos árboles. Formen dos bandos y ubíquense de cada lado de la soga. Repartan la misma cantidad de globos por grupo.

materiales

Diez globos

Una cuerda de al menos tres metros

Un cronómetro



A la señal, cada equipo tiene cinco minutos para enviar los globos del otro lado. Pero el otro equipo tampoco los quiere y los reenvía a sus rivales. ¡Hay globos por todos lados! Cuando el árbitro marque el fin del partido, ¡el equipo que tengan menos globos en su cancha habrá ganado!

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS AL AIRE LIBRE



materiales

Quince objetos de contrabando por jugador:
Broches de ropa, bolsitas de harina, chocolate, caramelos...

Un cronómetro

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS AL AIRE LIBRE

Los contrabandistas

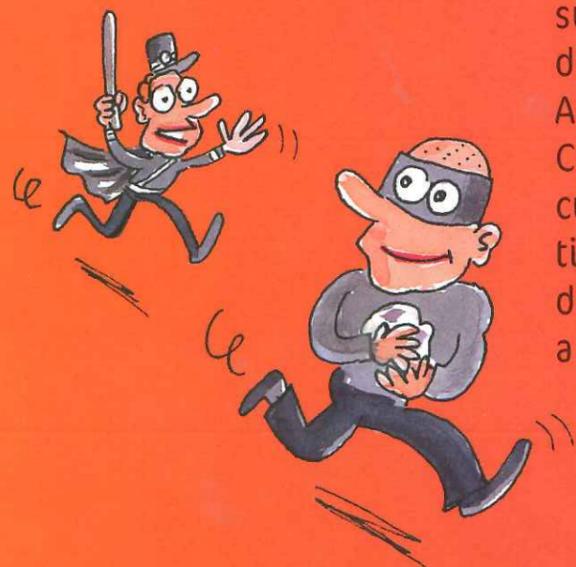


¡Basta de contrabando!

¡Alerta en la aduana! Tú y tus amigos aduaneros saben de buena fuente que un importante cargamento de contrabando va a cruzar la frontera.



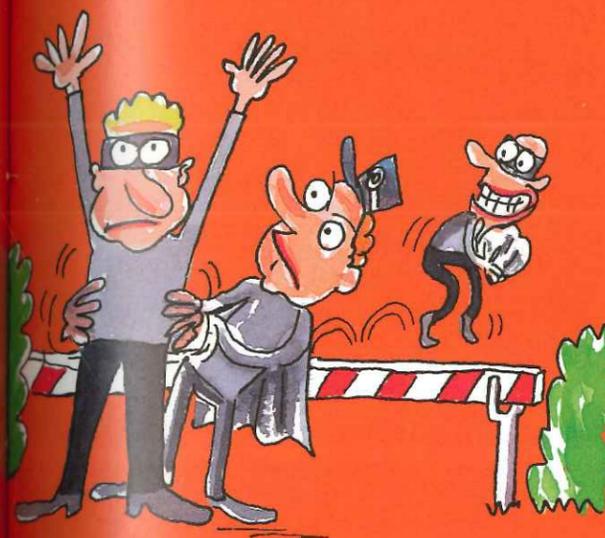
Los contrabandistas (los jugadores del equipo contrario) esconden la mercadería entre sus ropas y deben transportarla del otro lado. Atrápenlos para confiscárselas. Cuando logres atrapar a uno, cuenta hasta 10. Si en ese tiempo no encuentras nada, lo dejas libre; si no, debes volver a buscar más productos.



Ojo, ¡está prohibido esconder la mercancía en tu ropa interior! El árbitro verifica que todo se desarrolle bien ¡sabiendo que arrestará a los contrabandistas o aduaneros que no respeten las reglas!



Los contrabandistas tienen sólo treinta minutos para pasar la mayor cantidad de productos posible. Cuando se termina el tiempo, se invierten los roles. El equipo que ha conseguido pasar más mercadería, ¡ha ganado!



Consejo de amigo
Un contrabandista puede pasar sin mercaderías para distraer a los policías y facilitar que tanto los otros contrabandistas cargados puedan pasar.

¡Más rápido, más fuerte!

JUEGOS AL AIRE LIBRE



Araña acuática



La plancha de ocho patas

Júntense de a dos y hagan la plancha en el agua. Colóquense cabeza con cabeza y sosténganse de los brazos: ¡forman una linda araña acuática!

Crucen toda la piscina usando únicamente las piernas para avanzar... ¡No es tan fácil! Si son varios, pueden organizar una carrera de arañas acuáticas.



¡Al agua, pato!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

¡Faro a la vista!

Barco naufragando...



Ubica una toalla en el borde de la piscina: será el faro. Tu amigo debe memorizar el lugar en que se encuentra y, luego, hacer la plancha cerrando los ojos. Tú le sostendrás la cabeza con tus manos: ustedes serán el barco naufragando.

Desplázate lentamente: avanza, retrocede, gira... Tu compañero debe mantener sus ojos cerrados. Luego de tres minutos, tiene que señalar la dirección del faro... ¡si consigue orientarse!



materiales

Una toalla

¡Al agua, pato!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

2y+



materiales

Varios objetos que se puedan mojar

La balsa humana

¡Mudanza en el agua!

Con un amigo, métanse en el agua dónde hagan pie. Tú te mantendrás parado y él hará la plancha. Sostenle la cabeza: ¡ustedes serán la balsa humana! Dispongan varios objetos en el borde opuesto de la piscina; tienen tres minutos para traerlos de vuelta sobre el vientre de tu "amigo-balsa". Hagan tantas idas y vueltas como sea necesario.



¡Empuja la balsa sin perder nada en el agua! Luego cambian los roles. Al final, cuenten un punto por objeto transportado y resten uno por objeto perdido en el camino.



¡Al agua, pato!



JUEGOS AL AIRE LIBRE

Mimo acuático

2y+



materiales

Antiparras y tubos como jugadores haya



¡Atención! Este juego debe ser supervisado por un adulto.

El reino del silencio...



Con un amigo, zambúllanse en el agua en un lugar en el que hagan pie. Imita un animal bajo el agua (una rana, por ejemplo). Luego, vuelvan a subir.



Si tu compañero no adivina lo que quisiste representar, sumérganse de nuevo. ¡No es tan fácil imitar los saltos de una rana cuando el agua te pesa al moverte!



¿Cuántas veces tendrás que sumergirte para que adivine lo que estás representando?

¡Ojo! ¡No se queden más de 5 segundos bajo el agua!



¡Al agua, pato!



JUEGOS AL AIRE LIBRE

2y+



Carrera acuática

materiales

Dos pelotitas de tenis por jugador

Una cuchara por jugador

Una pelotita de pimpón por jugador



¡Atención! Este juego debe ser supervisado por un adulto.

¡Al agua, pato!



¡Acrobacias nadando!

Una carrera en el agua no es nada fácil, pero es muy divertida: nadas un largo con un accesorio y, si lo pierdes o no sigues la consigna, el árbitro te enviará al punto de partida. Si eres el primero en llegar, ¡has ganado!

Carrera con cuchara

Sostén la cuchara por el mango con tus dientes. Coloca una pelota de pimpón en ella ¡y nada! ¡No te tensiones ni tragues agua!

Carrera con pelotita

Esta vez, hay que nadar con una pelotita de tenis bajo las axilas...

Carrera con los bíceps

Nada el estilo pecho, pero manteniendo las piernas fijas e inmóviles...

Carrera musical

Nada cantando una canción. Tienes que corear la letra sin tragar agua.



¡Al agua, pato!





Destrezas con agua

materiales

Vasos de plástico

Pajitas o pitillos

Agua

Cubitos de hielo

Coloca un vaso lleno de agua sobre tu cabeza. Durante un minuto, un jugador da órdenes rápidamente: ¡brazo izquierdo, brazo derecho, pierna izquierda, pierna derecha! ¡Debes levantar el miembro nombrado sin volcar ni una gota!



Ubica la pajita en un vaso lleno de agua. ¡Tienes que sacar toda el agua del vaso soplando!

Ponte en cuatro patas. Un amigo te tomará de las piernas para hacer la carretilla. Con un vaso lleno de agua en la espalda, ¡debes ir y volver a tu punto de partida sin volcar una gota!



Dobla el brazo y apoya un vasito lleno de agua en el codo. Levanta un pie... Ahí va: ¡quédate un minuto en esa posición!



Mantén un cubito de hielo bajo tu camiseta hasta que se funda completamente...

¡Al agua, pato!

JUEGOS AL AIRE LIBRE



Pelotitas buceando

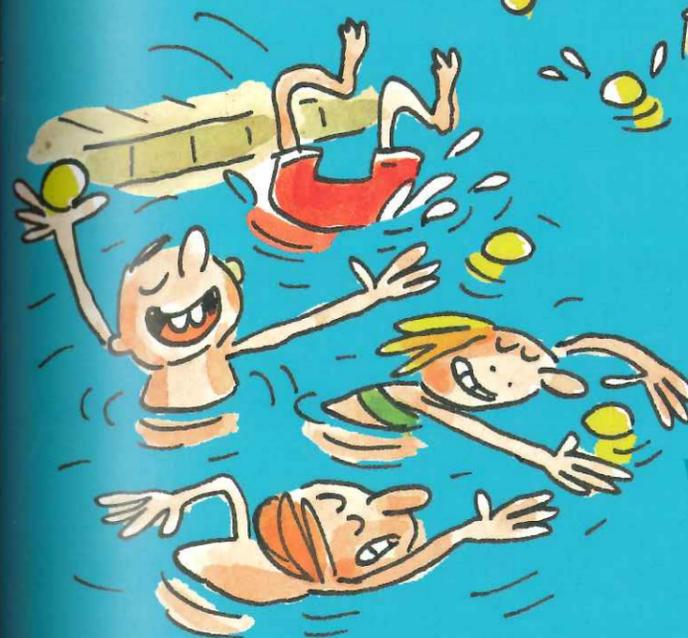
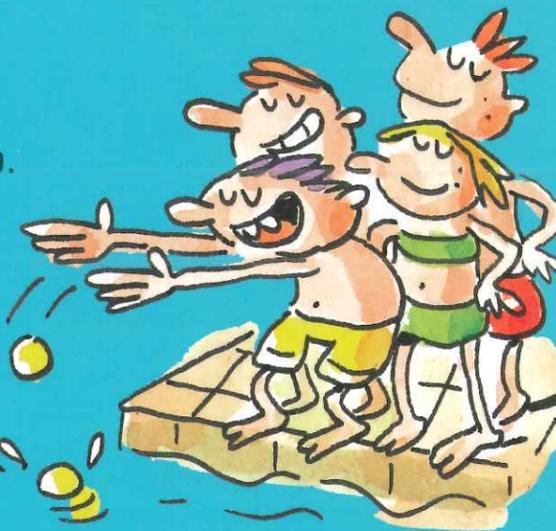
materiales

¡Una pelotita menos la cantidad de jugadores que haya!

¡Atención! Este juego debe ser supervisado por un adulto.

¡Cuanto más rápido seas, más tiempo jugarás!

Lancen las pelotitas al agua. Siéntense en el borde de la piscina. Cuando el árbitro dé la señal, tírense al instante y atrapen cada uno una pelotita. El jugador que no encuentra ninguna... ¡es eliminado!



Vuelvan a empezar y, en cada ronda, retiren una pelotita. Al final sólo quedará un jugador: ¡es el campeón!

Mezcla flotante
Pueden reemplazar las pelotitas por otros objetos que floten: pelotas de pimpón, manzanas, juegos de plástico... ¡el jugador que atrapa la mayor cantidad de cosas ha ganado!

¡Al agua, pato!

JUEGOS AL AIRE LIBRE



materiales

Una pelota

Un salvavidas

Minibaloncesto

¡Usa el salvavidas como aro!



Coloca el salvavidas en el agua donde todos hagan pie. Tienes que lanzar la pelota y embocarla en el salvavidas, pero dos adversarios ubicados entre tú y el salvavidas intentarán impedirte.

Si lo consigues, ganas un punto y vuelves a empezar. Si fallas, es el turno de tu adversario, quien lanza en tu lugar. El partido se juega a diez puntos..



¡Al agua, pato!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE



materiales

Una toalla

La serpiente de mar



*¡A nadar
tomándose de la cintura!*



¡Cuanto más son, más divertido es! Pónganse en fila donde todos hagan pie, uno detrás del otro, tomándose de la cintura. Acuéstense en el agua e intenten nadar únicamente con las piernas. Sólo el primero de la fila nada con los brazos y dirige la serpiente de mar ondulando en el agua...

¡Al agua, pato!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE



materiales

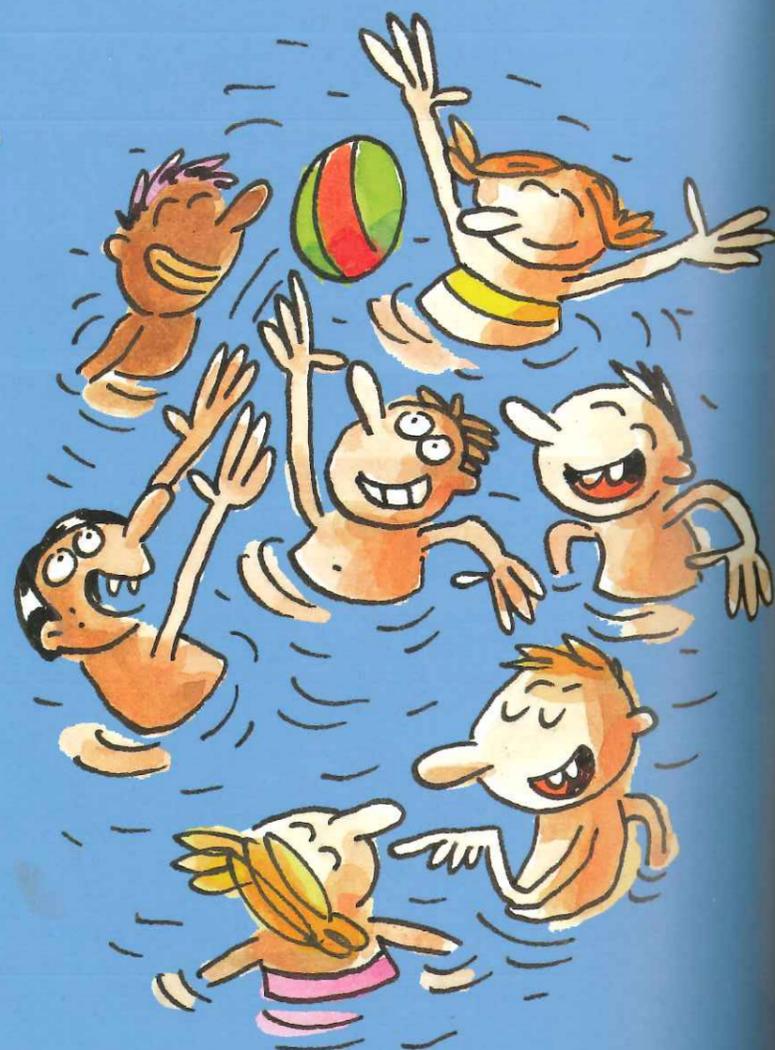
Una pelota

La ronda infernal



*¡Incluso en el agua
el ambiente puede estar caldeado!*

Ustedes, los diablitos, forman una ronda en el agua y se pasan la pelota. Tú, que estás en el centro, tratas de atraparla. ¡No es tan fácil desplazarse en el agua, donde tus movimientos son más lentos!



¿Has conseguido atraparla? ¡Bravo!
¡El que haya tirado la pelota toma tu lugar! Tú te unes a los diablitos...

¡Al agua, pato!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE



materiales

Cuatro baldes llenos de agua

Carrera de bomberos



*¡Pasa el balde lo más
rápido posible!*

Formen dos equipos iguales y ubíquense en dos hileras, frente a frente. El primero y el último bombero de cada equipo sostienen un balde con agua.

Cuando se dé la señal, los baldes pasarán de mano en mano. ¡Rápido, hay fuego! El primer bombero pasa el balde al segundo, que se lo da al tercero, y así sucesivamente.

Al mismo tiempo, el balde del último bombero circula en la dirección contraria. ¡Los dos baldes se cruzarán! Ojo, si un bombero lo vuelca, ¡tiene que correr a llenarlo y retomar desde donde se haya caído! Los baldes deben completar un ida y vuelta y volver a las manos de sus bomberos. ¡El equipo que lo consigue primero es el ganador!



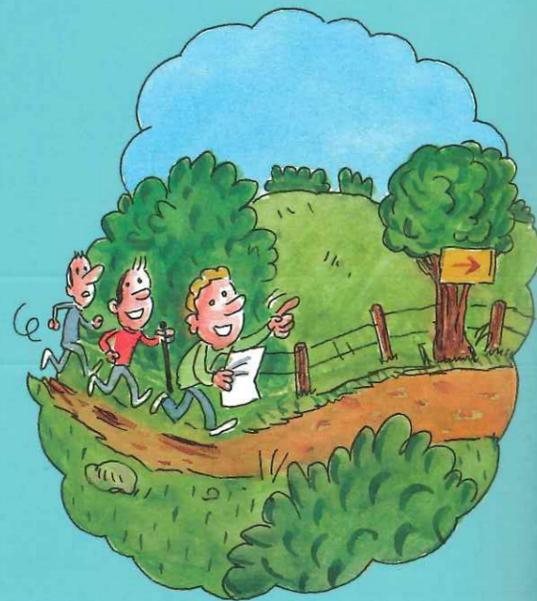
¡Al agua, pato!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

Organiza la búsqueda del tesoro

1 Pide a un adulto que te ayude a organizar el juego.

2 Tómate el tiempo que necesites para preparar el juego.

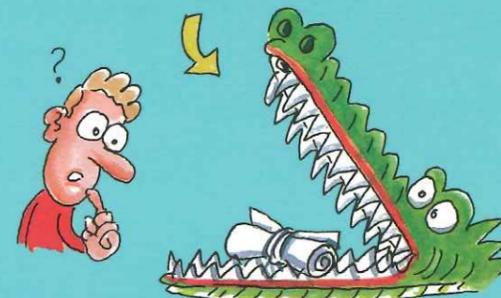


4 Si tienes bastante tiempo (una hora o dos), puedes organizar varias etapas (nueve o diez, por ejemplo). Si tienes poco tiempo, mejor haz solamente cuatro o cinco etapas.

3 Elige el juego según el "terreno" del que dispongas: casa, jardín, bosque, playa...

5 Inventa una historia para armar tu búsqueda del tesoro. ¡Inspírate en los juegos que te hemos propuesto!

6 Elige los lugares donde esconderás los mensajes (debajo de una piedra, detrás de un árbol, dentro de una maceta...) y encuentra un buen escondite para tu tesoro. Puedes enterrarlo, esconderlo...



8 Esconde tus mensajes en los lugares elegidos.

7 Debes escribir tus mensajes tomando en cuenta dos cosas: tienen que dar información para encontrar la próxima etapa y contar una historia (los piratas y su tesoro, los vikingos y sus barcos, los indios y sus caballos perdidos...). Pueden ser redactados de varias maneras. Fíjate en las páginas 182-187.

9 Para indicar las etapas, puedes usar un mapa (en las páginas 188-189 tienes algunos ejemplos). Dibujen un mapa por equipo.

10 Divide a los jugadores en dos o tres equipos en función de la cantidad que sean. A partir de ocho jugadores, forma dos grupos.



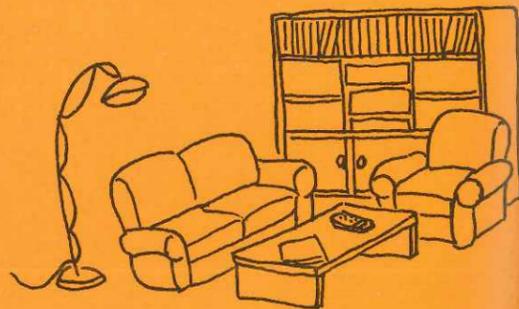
¿Cómo redactar las pistas?

Charadas

Para inventarla, trata de encontrar otras palabras en la palabra elegida.

Por ejemplo:

Título = **Ti + tu + lo**

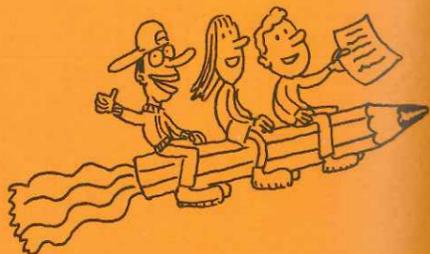


Luego, crea una adivinanza para cada una de las palabras, por ejemplo:
La primera no será para mí, será para...
La segunda es la tuya.
La tercera, ya lo tienes.
El todo encabeza un texto.

(Título)

Otro ejemplo:
La primera es en sí una nota musical.
La segunda la dice la vaca.
La tercera le da calor al hogar.
El todo es fingir.

(Stimular)



(Almidón)

Un último:

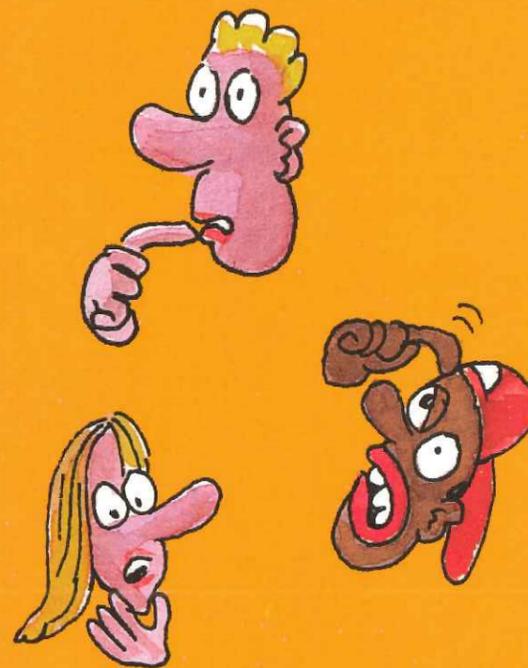
La primera está en el final.
La segunda es mi nota musical.
La tercera tiene una habilidad.
El todo se usa para dejar la ropa bien planchadita.

(Almidón)



Pilas de enigmas

Un enigma es un tipo de adivinanza: ¡tienes que describir la habitación o el objeto elegido sin pronunciar la palabra! Luego, inventa frases cortas y que, en lo posible, rimen entre sí. Algunos ejemplos:



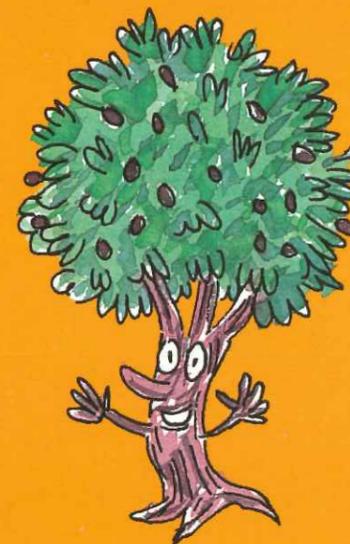
Me vacío y me lleno según tus ganas.
Vienes hasta mí todo sucio
Y te vas como nuevo.
De mi nariz sale agua, caliente,
fría o tibia. ¿Quién soy?

(La bañera)



Puedes hacer aceite con mi fruto.
Crezco en lugares cálidos.
Y puedes usar mis hojas como ramo.
¿Quién soy?

(El olivo)



Códigos de todo tipo

Alfabeto	Código cifrado (A=1)	Código K6 (K=6)	Código K7 (K=7)	Código A vale K (A=K)
A	1	22	23	K
B	2	23	24	L
C	3	24	25	M
D	4	25	26	N
E	5	26	27	O
F	6	27	28	P
G	7	28	29	Q
H	8	29	30	R
I	9	30	31	S
J	10	31	32	T
K	11	6	7	U
L	12	7	8	V
M	13	8	9	W
N	14	9	10	X
O	15	10	11	Y
P	16	11	12	Z
Q	17	12	13	A
R	18	13	14	B
S	19	14	15	C
T	20	15	16	D
U	21	16	17	E
V	22	17	18	F
W	23	18	19	G
X	24	19	20	H
Y	25	20	21	I
Z	26	21	22	J

Codifica tus mensajes utilizando el cuadro de arriba. Coloca un punto entre cada letra o cifra, una barra al final de cada palabra y dos barras al final de una frase.

Para hacer los códigos, busca la letra en la columna del alfabeto y verifica su equivalente en la columna de los códigos. Para decodificar haz la operación inversa.

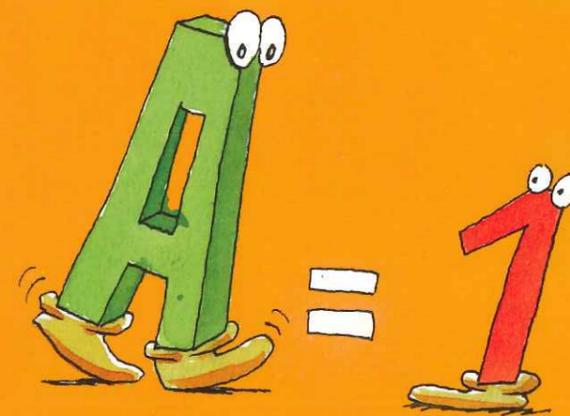
Ejemplos: códigos del alfabeto cifrado

(A = 1)
20.5.19.15.18.15 /

Código K6
(la letra K vale 6)
15.26.14.10.13.10 /

Código K7
(la letra K vale 7)
16.27.15.11.14.11 /

Código A vale K
(la letra A equivale a K)
D.O.C.Y.B.Y /



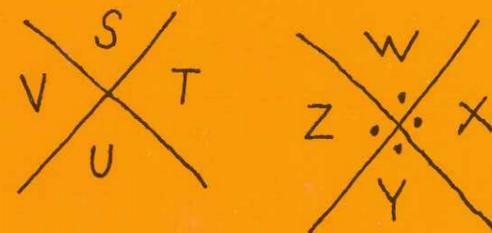
Las letras de la primera grilla se diferencian de las de la segunda por el agregado de un punto en el casillero. Así, la letra A se escribe $\overset{\cdot}{A}$, mientras que la letra J se escribe $\underset{\cdot}{J}$.



$\overset{\cdot}{A}$	$\overset{\cdot}{B}$	$\overset{\cdot}{C}$	$\underset{\cdot}{J}$	$\underset{\cdot}{K}$	$\underset{\cdot}{L}$
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

Código maya

Un poco más difícil: ¡los símbolos! Las letras están escondidas en los dibujos. En el alfabeto maya, cada letra se representa en función del lugar que ocupa en la grilla.



El código desfasado

Modifica la ubicación de las letras avanzando uno o dos casilleros, ¡se vuelve un verdadero lío!



Alfabeto	Código desfasado
A	B
B	C
C	D
D	E
E	F
F	G
G	H
H	I
I	J
J	K
K	L
L	M

M	N
N	O
O	P
P	Q
Q	R
R	S
S	T
T	U
U	V
V	W
W	X
X	Y
Y	Z
Z	A

Lo que da...

Código desfasado

Fm qjsbub ujfof fm cjhpuf spkp.

Traducción:

El pirata tiene el bigote rojo.



Código reverso

Escribe cada palabra del texto al revés:
¡Las sadenom ed oro nadrobsd led erfoc!

Traducción:

¡Sal monedas de oro desbordan del cofre!

¡Ahora te toca a ti inventar nuevos códigos!



¿Cómo dibujar un mapa del tesoro?

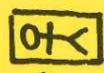
Modelos de mapas

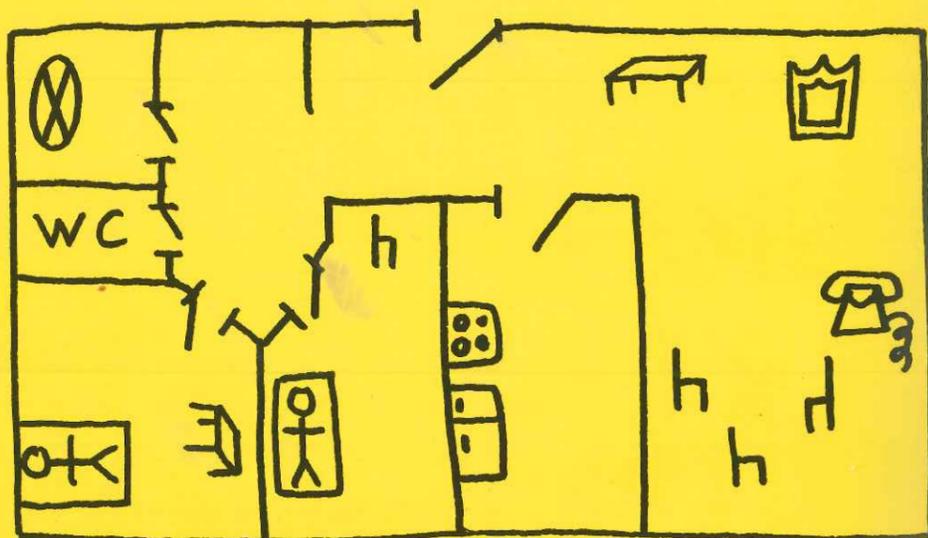
No es necesario ser un gran artista para dibujar un mapa del tesoro: sólo necesitas marcadores de colores, algunos símbolos, ¡y a jugar!

Ahora tienes que inventar los símbolos que luego explicarás en las referencias de tu croquis.

Enumera los lugares donde ubicarás las pistas en el orden en que quieres que sean encontrados. No indiques dónde está el tesoro.

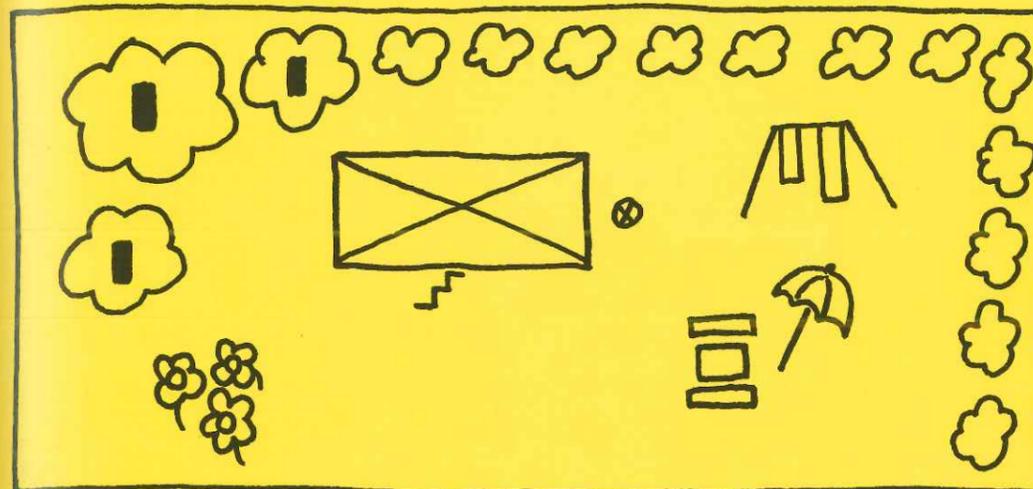
Si tu búsqueda del tesoro se desarrolla en una casa, aquí te presentamos un plano:

- | | | | |
|---|--------------|--|-----------|
|  | Teléfono |  | Cama |
|  | Refrigerador |  | Alfombrón |
|  | Escritorio |  | Espejo |
|  | Bañera | | |



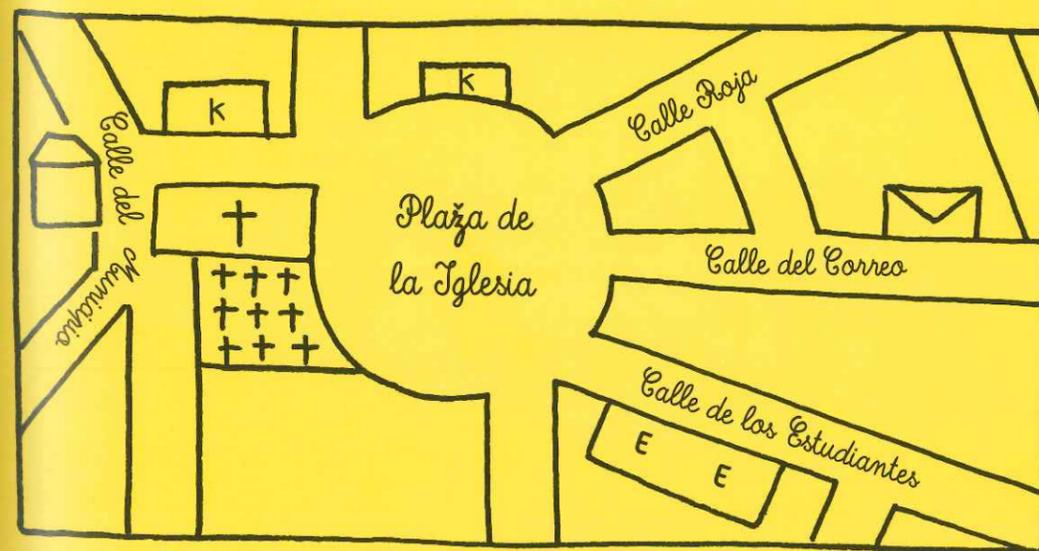
Si se desarrolla en un jardín:

- | | | | |
|---|----------|---|---------|
|  | Árbol |  | Mesa |
|  | Casa |  | Banco |
|  | Escalera |  | Arbusto |
|  | Grifo |  | Flor |



Si se desarrolla en una ciudad o pueblo:

- | | | | | | |
|---|-----------|---|--------|---|---------|
|  | Iglesia |  | Café |  | Escuela |
|  | Municipio |  | Correo | | |

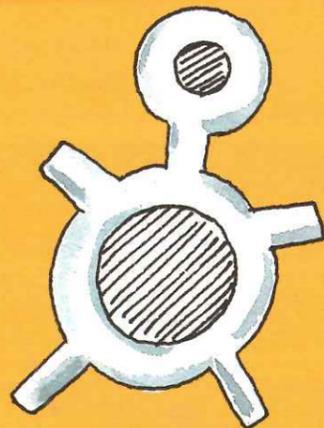


Las estatuas aztecas

¡Interpreta el mapa y las pistas y encuentra las estatuas doradas!

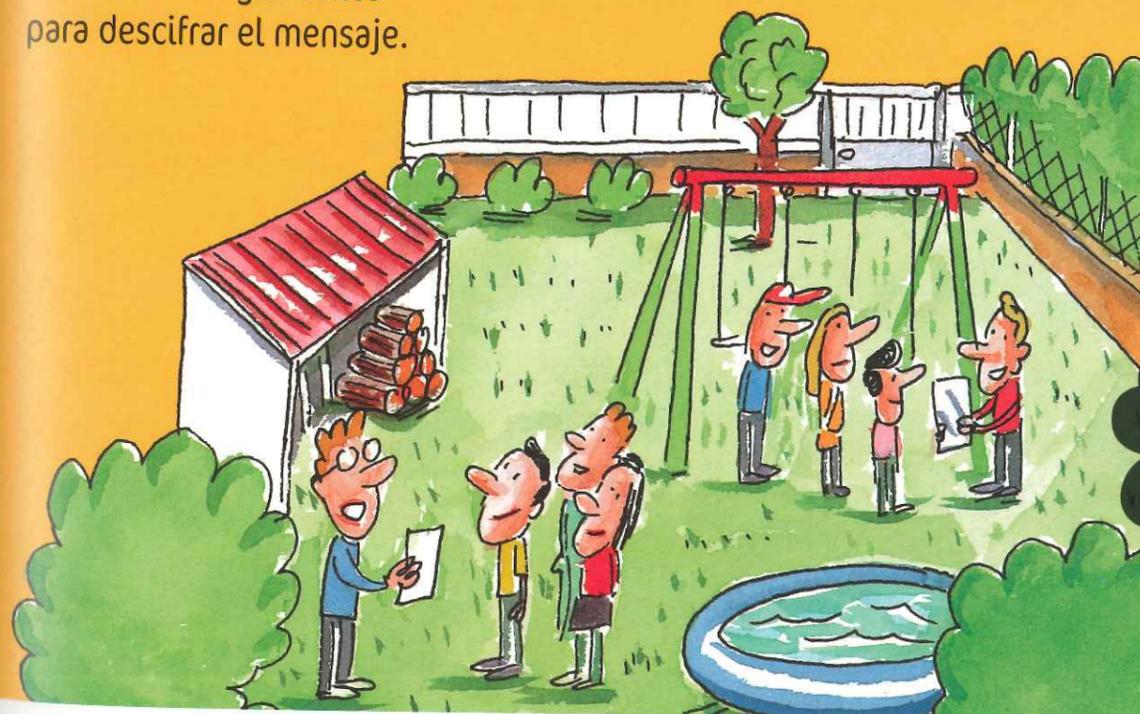
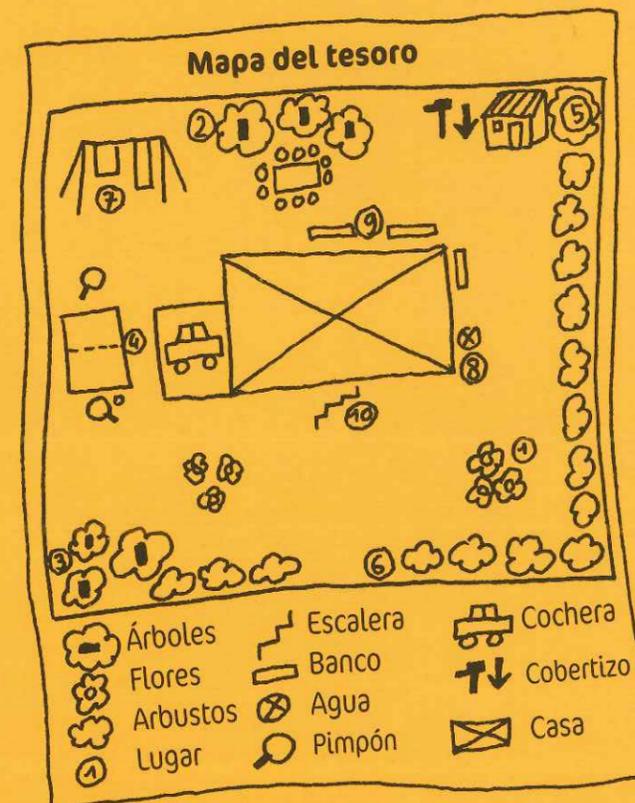
Antes de jugar

Fabrica seis estatuas aztecas. Inspírate en los modelos que te presentamos aquí, córtalas en un pedazo de cartón y, luego, píntalas de color dorado.



Ahora dibuja el mapa del terreno donde van a jugar. Indica bien los caminos, la casa y los elementos que la conforman: grifo, pila de madera, arbustos, flores... Sé lo más preciso posible (ver páginas 188-189).

Da un número a cada escondite para identificar dónde colocas cada pista. Así, si el primer indicio está escondido en las flores, debes marcar el número 1 ahí mismo. Ojo: ¡no anotes el lugar del tesoro! Tienes que confeccionar un mapa por equipo (todos iguales). Copia las pistas en diferentes hojas y guárdalas en los sobres para luego ubicarlas en los escondites. Los sobres llevarán el nombre o el color de cada grupo. Finalmente, debes preparar, para cada equipo, una hoja que reúna los códigos útiles para descifrar el mensaje.



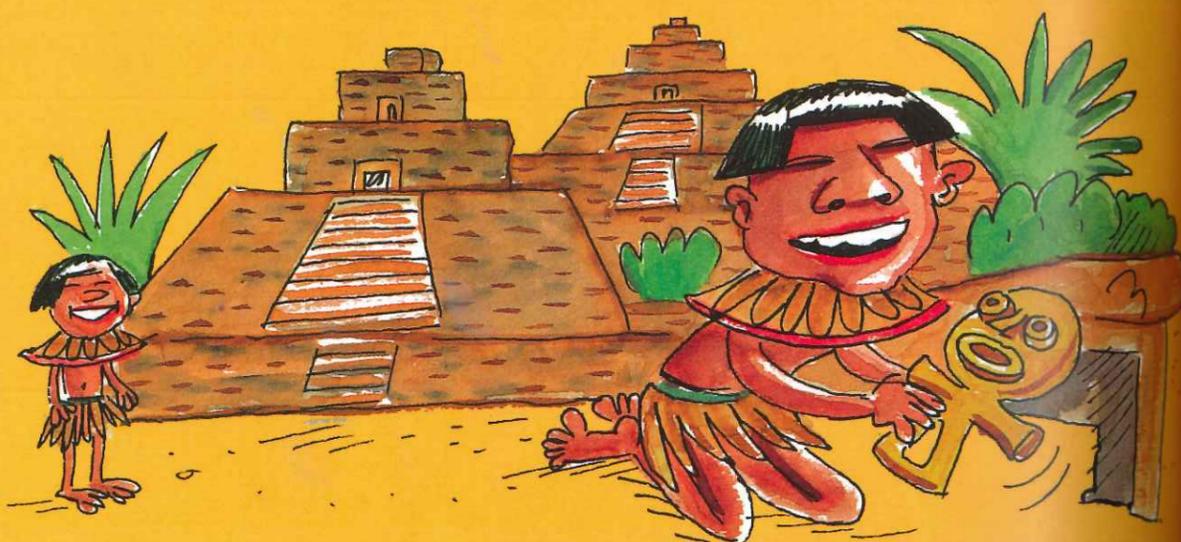
El comienzo

El árbitro del juego -en este caso, tú- forma los equipos y cuenta una antigua leyenda:

"Durante la conquista de Metacapat, pequeño reino mejicano, varios tesoros Aztecas desaparecieron misteriosamente. En este reino, muy famoso por sus riquezas, todos los objetos eran de oro; sin embargo, a la llegada de los conquistadores sólo se encontraron algunas monedas usadas.

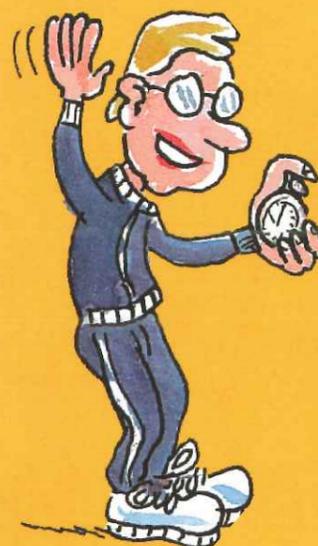
Al ver su imperio sucumbir, los aztecas decidieron esconder sus tesoros y, sobre todo, sus estatuas sagradas. Tuvieron la sabiduría de hacer mapas para que sus descendientes pudieran encontrar las esculturas. Ojo: ¡hay que respetar el orden de las pistas o la maldición será terrible!"

Una vez que hayas terminado de contar la leyenda, distribuye a cada equipo un mapa con las pistas.



Desarrollo

Da la señal para que todos los equipos partan al mismo tiempo.



El objetivo del juego es ser más rápidos que los rivales. Cuando un equipo consigue recuperar todas las pistas y decodificar los mensajes, tiene que develar el enigma final, que indicará dónde se esconde el tesoro.



Mensaje 1

"Soy grande y generoso".

Mensaje 2

"qspufkp b mpt eftqspufhjept".
Código desfasado.

Mensaje 3

"y a sol sotejbo euq eidan ereiuq".
Código reverso.

Mensaje 4

"los protejo de los curiosos".

Mensaje 5

"┘ > □ ⊔ □ ∨
◉ □ ^ ∨ ⊔ ◉"

Código maya.

Mensaje 6

"LEEE JJJVVV<>"

Código maya.

Mensaje 7

"1 / 22.5.3.5.19 / 4.5 /
4.15.18.13.9.20.15.18.9.15//".
Código cifrado.

Mensaje 8

"Para una bestia".

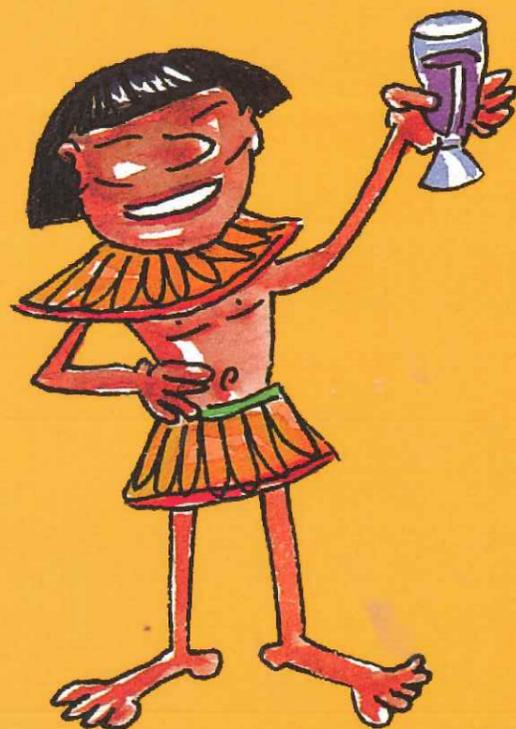


Mensaje 9

"12.16.26 / 15.30.26.9.26
/ 24.16.22.15.13.10 /
13.16.26.25.22.14//".
Código K6.

Mensaje 10

"Wo nonsmy csx mockb".
Código A vale K.



Para descifrar los códigos, fijate en las páginas 184-187.

Traducción y solución del enigma:

1. Soy grande y generoso
2. Protejo a los desprotegidos
3. Y a los objetos que nadie quiere
4. Los protejo de los curiosos
5. A veces me usan
6. Como depósito
7. A veces, de dormitorio
8. Para una bestia
9. Que tiene cuatro ruedas
10. ¡Me dedico sin cesar!

El tesoro está escondido en...

¡la cochera!

Cuando el primer equipo encuentra las estatuas, el árbitro detiene el juego ¡e invita a todos a tomar la merienda!



Prepara tu juego de postas



Pide a un adulto que te ayude a organizar el juego. Elige los materiales necesarios para inventar los indicios de tu juego de postas: lana, piedras, ramas, mensajes, olores o sonidos...

Imagina el itinerario que vas a proponer a tus amigos: será más o menos corto en función de la cantidad de jugadores, el terreno y el tiempo de que dispongas.



Eventualmente, tendrás que prever esconder los mensajes cada tres o cuatro etapas. Prepáralos. Luego, ubica los indicios y los mensajes a lo largo del recorrido.

¿Con qué marcar un circuito?

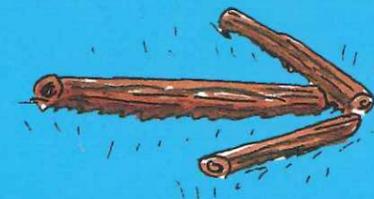
Con lana o papel crepé atados a las ramas de los árboles, a los postes, a las rejjas:

- Sólo un pedazo para indicar el camino a seguir.
- Dos pedazos si hay que encontrar un mensaje.
- Tres pedazos si no es la dirección correcta.



Con tiza

Dibuja en la piedras, los troncos o los muros flechas que indiquen la dirección a seguir. Usa los signos que te proponemos aquí abajo para las otras consignas.



Puedes utilizar piedras o pedazos de madera dispuestos en el piso para representar estos signos del circuito.

Los signos del circuito

dirección a seguir



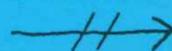
girar



dirección a evitar



obstáculo a atravesar



mensaje escondido a tres pasos



final del circuito



¿Cómo marcar el circuito?

Coloca las pistas separadas unos cincuenta metros unas de otras. Cuando seas un experto en el juego de postas, podrás complicar el juego escondiendo un poco más tus pistas.



¡A seguir las pistas!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

¿Cómo escribir las pistas?



Al igual que para las búsquedas del tesoro, obviamente se puede escribir los mensajes de manera clara, ¡pero es mucho más divertido escribirlos codificados! Para eso tienes un montón de posibilidades...

Los códigos

Fíjate en las páginas 184-187: ¡puedes encontrar algunas ideas para codificar tus pistas!

Los mensajes entrecortados

Corta tu mensaje en varios pedazos, como un rompecabezas, y colócalos a lo largo de la pista. Los jugadores tienen que reconstituirlo para encontrar el mensaje.

Los jeroglíficos

Una imagen representa una

sílaba. Varias sílabas forman una palabra. En cada mensaje debes dibujar una parte del jeroglífico poniendo un número para ordenar el sentido de lectura. ¡Al final del itinerario van a poder descifrar el mensaje!

La tinta simpática

¡Es una tinta muy divertida! Desaparece cuando escribes en el papel... y aparece si calientas la hoja de papel con una vela o un encendedor (siempre con un adulto). Se encuentra en las tienda de cotillón. También puedes crear tu "tinta simpática" personal escribiendo con jugo de limón. Última posibilidad: escribes tu mensaje con un borrador de tinta. Luego pasas lápiz negro en tu hoja: ¡mágicamente, aparece tu mensaje!

¡A seguir las pistas!

JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

**materiales**

Hojas y lápices

Seis sobres por equipo

Hojas con los códigos para cada equipo

Hilos de lana para marcar la pista

Merienda

Caramelos

Plumas para disfrazarse de indio

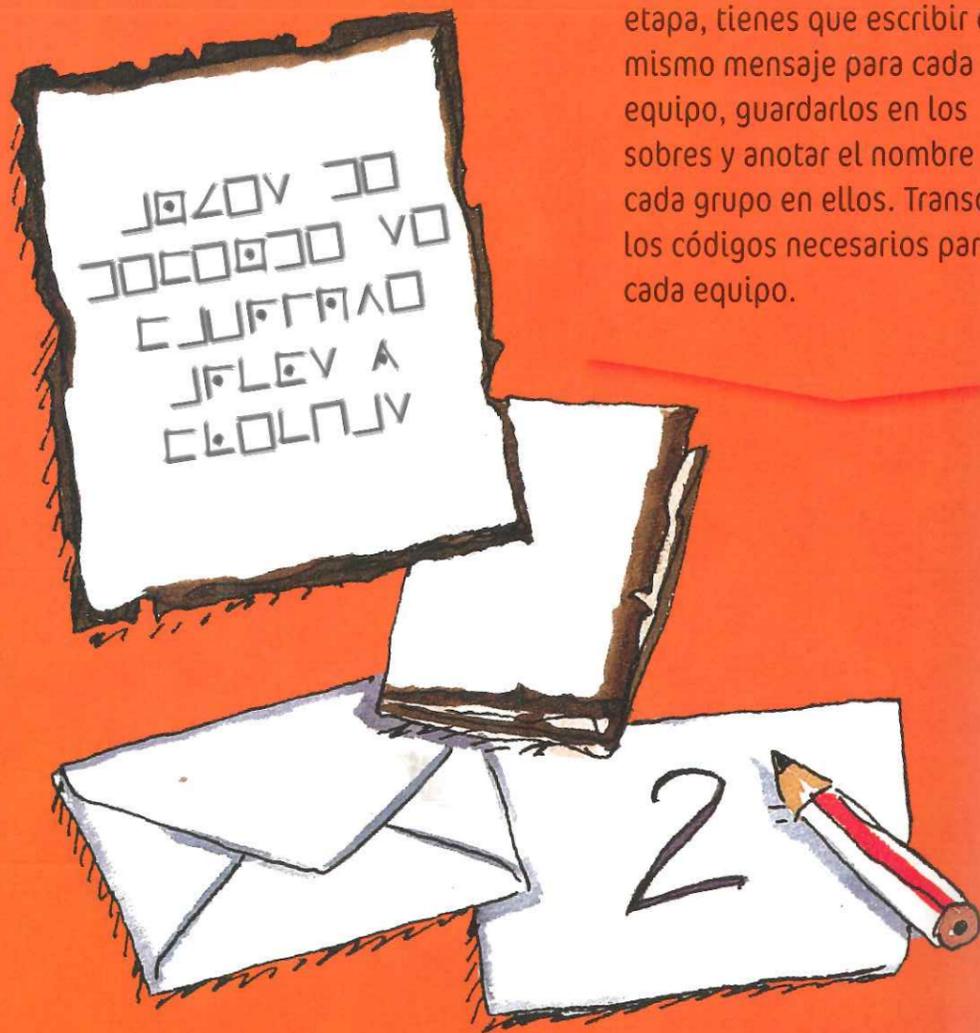
Los indios

*¡Buscando a los guerreros,
disfrázate de indio!*



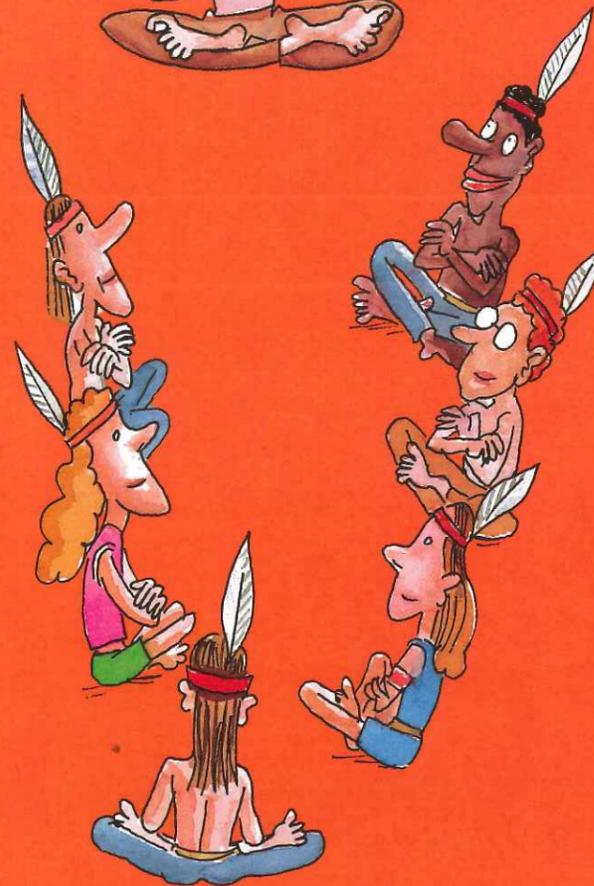
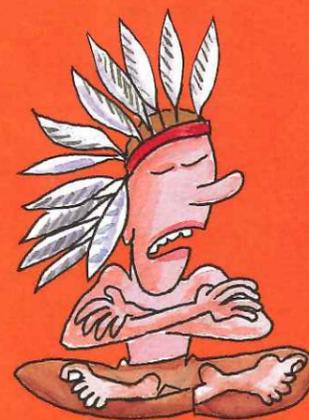
Antes de jugar

Copia los mensajes de las páginas 201-204. Para cada etapa, tienes que escribir el mismo mensaje para cada equipo, guardarlos en los sobres y anotar el nombre de cada grupo en ellos. Transcribe los códigos necesarios para cada equipo.



Mensaje 1

“¡Jau, joven siux!
Son tiempos difíciles...
El Consejo de Sabios de la tribu ha decidido que llegó la hora de que se conviertan en hombres de verdad. Tendrán que dar prueba de su valor, de su ingenio y de su habilidad. Para ello, deberán seguir las pistas en el bosque. Ojo, ¡van a tener que superar varias pruebas y atravesar una serie de obstáculos! Al final del itinerario, tendrán que presentar al Consejo de Sabios los tesoros encontrados y fabricados. ¡Estén atentos y vigilantes! ¡Buena suerte!”.



Escribe este mensaje en un papel. Luego, pide a un adulto que le queme los bordes para darle aspecto de un viejo pergamino.

¡A seguir las pistas!



JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

¡A seguir las pistas!



JUEGOS
AL AIRE
LIBRE

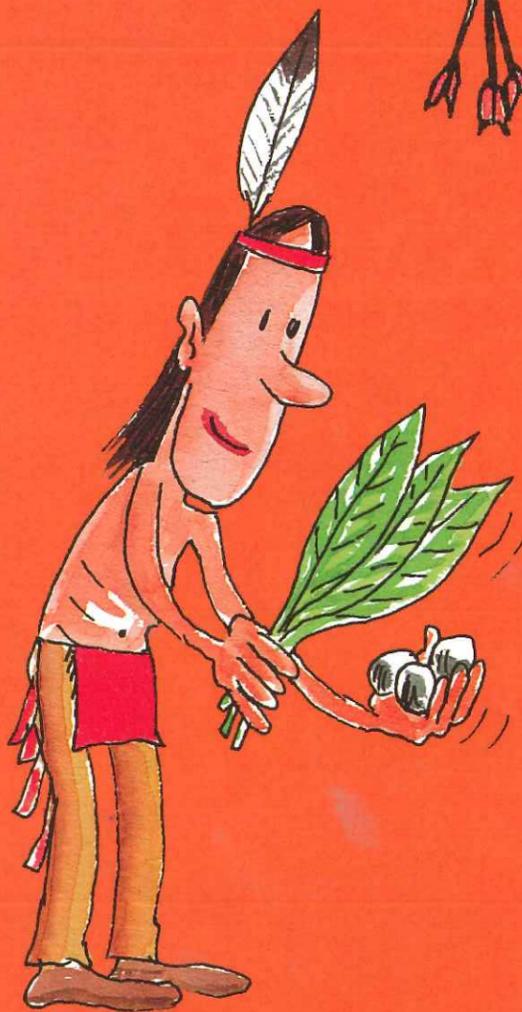
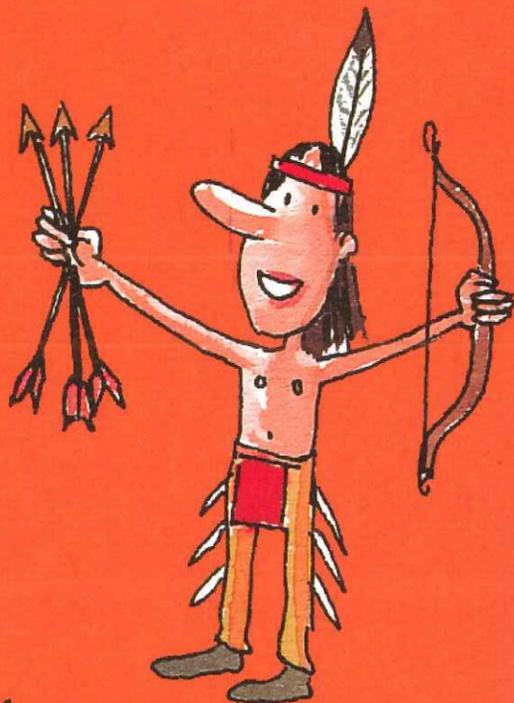
Mensaje 2

Código maya.

J040V 30 30C00030 VO
CJU7R080 J0LEV A C00L0JV

Traducción

“¡Aprende a defenderte, pequeño siux! Fabrica un arco y flechas”.



Mensaje 3

“acigám nóicop al arap
soirasecen setneidergni
sol enúeR. Etnazalpmeer
nu acsub orednaruc lE”.
Código reverso.

Traducción

“El curandero busca un
reemplazante. Reúne los
ingredientes necesarios
para la poción mágica.”

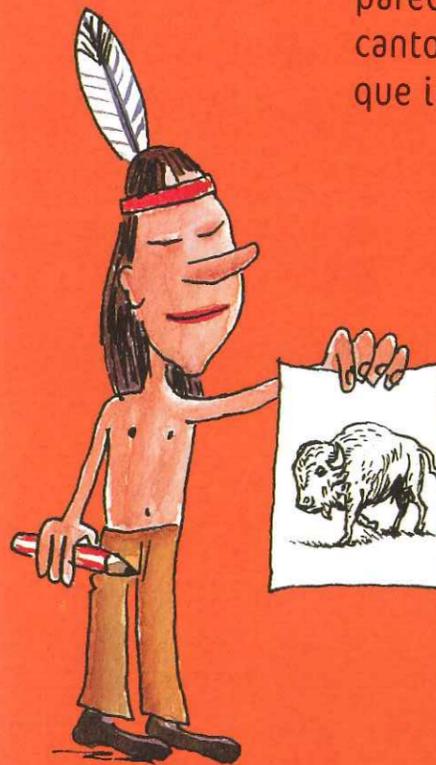
Mensaje 4

“Para recorrer el bosque
sin peligro, hay que
saber camuflarse.
Con follaje y arbustos
estarás bien disfrazado.
Un verdadero indio
serás cuando invisible
te vuelvas”.



Mensaje 5

“Cae del cielo, moja y da
coquillas. Cuando no hay,
parece el Sahara. Inventa un
canto para que caiga. Ojo, ¡sin
que inunde el país!”.



Mensaje 6

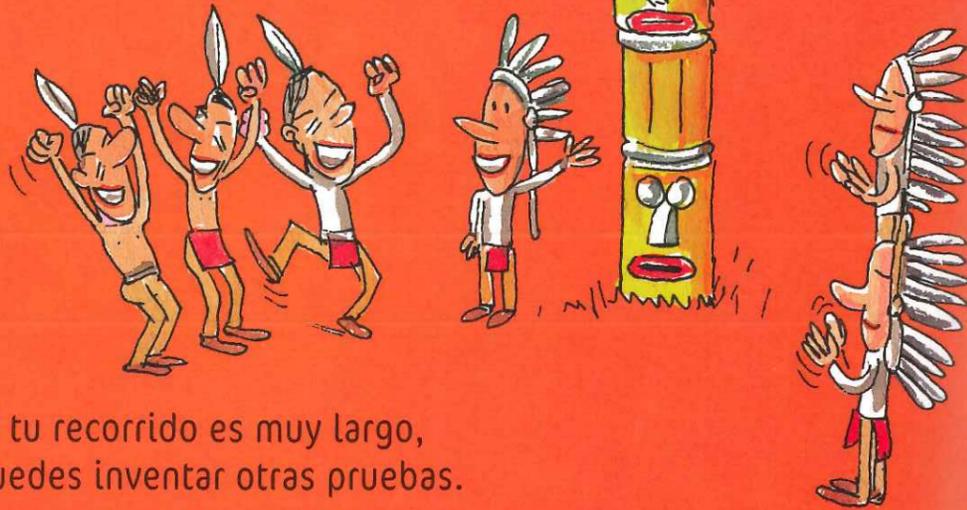
“Dpñ qbqfm z mbqja
ejcvkb uv bojnbm
qspufdups”.
Código desfasado.

Traducción

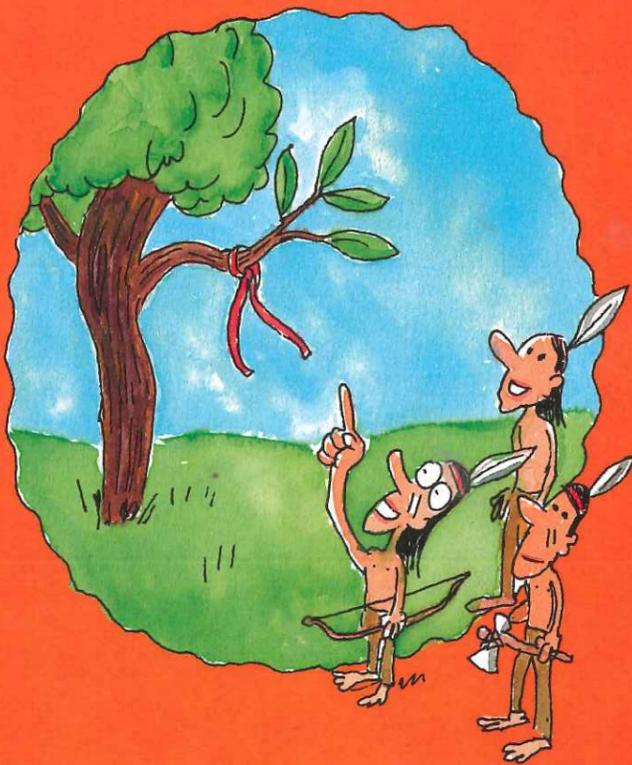
“Con papel y lápiz dibuja tu
animal protector”.

Mensaje 7

“Es el final del viaje. Corre a ver al Consejo de los Sabios. Muéstrales tus creaciones. ¡Te nombrarán Gran Sabio!”.



Si tu recorrido es muy largo, puedes inventar otras pruebas.



Guarda el primer mensaje, que vas a leer. Dispón los mensajes 2 al 7 en el circuito marcando el recorrido con pedazos de lana o de papel crepé (fíjate en la página 197). ¡No te olvides de colocar dos pedazos para avisar que hay un mensaje que encontrar! Disfrázate de indio y pide a algunos adultos que se disfracen también: ¡contigo formarán el Consejo de los Sabios!

Inicio del juego

Preséntate con los miembros del Consejo frente a tus guerreros. Convoca la tribu entera a la gran asamblea; luego, forma equipos de tres, cuatro o cinco jugadores. Dale un nombre de guerra y léeles el primer mensaje. Reparte a cada equipo papel y lápices para que puedan traducir los mensajes. ¡Recuérdales que está prohibido llevarse los mensajes de los otros equipos!

Deja 10 minutos de intervalo entre cada partida de un equipo. En ese tiempo, puedes proponer a los jugadores restantes que se pinten como indios y explicarles el funcionamiento de los códigos.

**Desarrollo**

Mientras tus amigos estén recorriendo el circuito, puedes preparar la merienda con los otros Sabios. El Consejo de los Sabios recibe a los guerreros en la llegada del itinerario. Cuando todos los equipos hayan regresado, comienza la ceremonia: cada grupo presenta al consejo sus creaciones. El equipo más sabio será el que demuestre mayor originalidad e imaginación en sus creaciones.

PARA VIAJAR JUGANDO

● **Juegos de memoria** p. 208

● **¡A toda velocidad!** p. 218

● **¡Un poco de lógica!** p. 228

● **¡Cuidado en el camino!** p. 238



materiales

Una mazo de cartas

¡Qué genio!



¡Ojo con mezclar las cartas!



Toma el mazo y levanta una carta, muéstrala a tus compañeros nombrándola (por ejemplo: “3 de trébol”) y colócala nuevamente en el mazo.

Si uno de ustedes se equivoca, tendrá una prenda, como repetir tres veces lo más rápido y claro posible: “trébol, pique, corazón, diamante”.

¡Y vuelvan a empezar!

Pásalo al próximo jugador para que él también tome una y la diga al resto, pero mencionando primero la carta anterior, por ejemplo: “3 de trébol, as de pique”, y así sucesivamente...

Consejo de profesional
También puedes jugar solo: memoriza una a una las cartas elegidas.



¡Taxi, taxi!



Una frase = un movimiento

El juego comienza así: di una frase haciendo un movimiento al mismo tiempo, por ejemplo, “¡taxi, taxi!” mientras levantas el brazo como si intentaras llamar uno en la calle. Esa será la frase número 1.

Para complicar un poco el juego, también puedes dar dos órdenes a la vez: “número 1, número 3”.

Si un jugador se equivoca, tendrá que dejar el brazo levantado durante un minuto.

Luego enuncia la frase número 2: “hola, ¿abuelita?”, haciendo como si estuvieras llamando por teléfono.

Finalmente, la frase número 3: “¡ay, ay, ay, mi rodilla!”, haciendo como si te hubieses lastimado la rodilla.

Ahora, cuando gritas: “número 1”, los jugadores tienen que responder: “Taxi, taxi!” y hacer el gesto correspondiente.



Consejo de enemigo
También puedes decidir cambiar los números de las frases. Por ejemplo, la número 1 es ahora “¡ay, ay, ay, mi rodilla!”; la número 2, “¡taxi, taxi!”, y la número 3, “hola, ¿abuelita?”. Seguro que todos se van a equivocar.

Juegos de memoria

PARA VIAJAR JUGANDO

Juegos de memoria

PARA VIAJAR JUGANDO

¡Ñam ñam!



¡Sigue el orden del menú!



Ustedes son los ogros. El primer ogro expone a los demás lo que va a cenar eligiendo un alimento que comience con la letra "a", por ejemplo: "Para mi cena, voy a comer alcauciles".

El ogro siguiente repite el mismo alimento y agrega otro con la letra "b": Para mi cena, voy a comer alcauciles y bananas".

Y así sucesivamente, en orden alfabético, hasta la letra "z". Cuando un jugador se equivoca, tiene que pronunciar esta frase: "¡Esta comida está sabrosa, qué

suerte! ¡Qué suerte, está sabrosa, esta comida!". Si se traba, será eliminado. Si no, puede seguir el juego con los demás.

Consejo de amigo
Ranas, yogur, zapallo: ¡hay un montón de nombres de alimentos que servirán para la cena de estos glotones!

Los caramelos

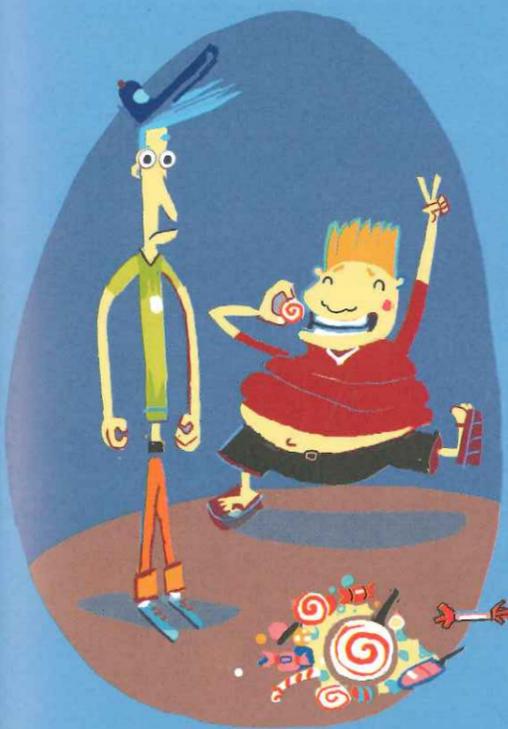
¡Adivina cuántos hay en cada mano!



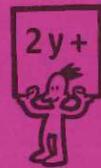
Antes de jugar
Distribuye tres caramelos a cada participante.

Con las manos en la espalda, cada uno pone uno, dos, tres o ningún caramelo en su mano derecha y guarda el resto en la otra mano.

A la señal, todos los jugadores muestran su puño derecho cerrado adelante. Uno a uno, los jugadores tendrán que estimar cuántos caramelos hay en total sumando todos los puños cerrados: "¡hay... caramelos en todos los puños que veo yo!". Todos abren entonces sus manos y haces las cuentas. Si un jugador ha dicho la cifra correcta, tiene derecho a comer o dar uno de sus caramelos. El primero que se quede sin caramelos gana la partida.



Consejo de profesional
Después de cada ronda pueden usar un caramelo menos: ¡piénsenlo!



El arco iris

¡Memoriza el orden de los colores!

Antes de jugar

Coloca los objetos de color en un bolso.



Toma un objeto del bolso y di en voz alta su color (por ejemplo, "rojo"); luego, devuélvelo a su lugar.

El jugador siguiente saca otro elemento del bolso, repite el color del precedente y, enseguida, el del que ha sacado; por ejemplo, "¡rojo, azul!"..., y así sucesivamente.

Cuando alguno equivoca el orden de los colores, es eliminado. El último que queda ha ganado la partida.



Objetos fugaces

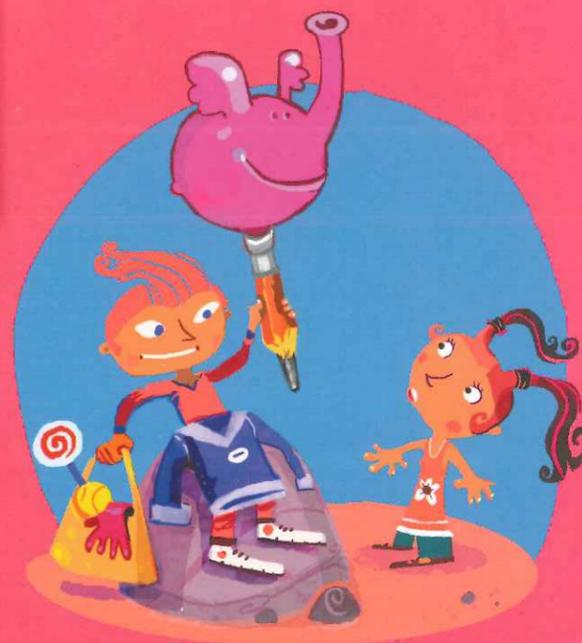
¡Recuerda el orden en que aparecen!

Antes de jugar

Reúne todos los objetos, elige el orden en el que los presentarás a los jugadores y anótalo en un papel.

Saca del bolso el primer objeto de tu lista. Muéstralo a todos y escóndelo bajo el pulóver que colocaste en tus piernas.

Haz lo mismo con los otros objetos de tu bolso. Una vez que todos los elementos estén fuera del bolso, cada jugador debe enumerar todos los objetos y el orden en el que los hayas presentado. ¡Aquel competidor que detalle correctamente los objetos y su orden tomará tu lugar! Si no, vuelves a empezar...



Variante
Muestra una primera vez los objetos a tu público. La segunda vez, elige un objeto, retíralo del bolso y vuelve a presentar los demás en el mismo orden a tu audiencia. Para ganar, los jugadores tienen que encontrar el objeto que falta.



materiales

Una decena de objetos pequeños (caramelos, pelotitas, bolitas, hebillas, anteojos...)

Una bolsa opaca

Un pulóver o un abrigo

Un lápiz

Papel

Juegos de memoria

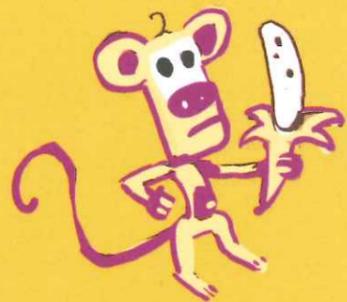
PARA VIAJAR JUGANDO

Juegos de memoria

PARA VIAJAR JUGANDO



El mono



*¡El que se convierte
en mono pierde!*

En voz alta dices una letra del alfabeto (por ejemplo la letra "a").

El próximo jugador piensa una palabra y da la segunda letra de ésta (por ejemplo, "b", si estuviera pensando en la palabra "abeja").

El siguiente anuncia la tercera letra (por ejemplo, "r", si está pensando en la palabra "abrigo").

Continúen el juego hasta que uno de los jugadores dé la última letra de la palabra. Si alguno no

consigue encontrar una palabra, puede ceder su turno... o hacer como si pensara en una y decir cualquier letra.

En ese caso, los otros jugadores pueden preguntarle en qué palabra estaba pensando. Si no puede contestar, ¡será eliminado!

Tabla de perdedores

- Una ronda perdida = el jugador se convierte en "1/4 mono".
- Dos rondas perdidas = se convierte en "1/2 mono".
- Tres rondas perdidas = se convierte en "3/4 mono".
- Cuatro rondas perdidas = ¡pierde! Se convierte en "mono".

Consejo del mono

Cuando te conviertes en mono, eres eliminado, pero puedes intentar distraer a los otros jugadores haciendo monerías. Si alguno de ellos responde a tus preguntas, se transforma en "1/4 mono".



El loro

¡Escucha y repite todo!



En este juego, tú eres el loro. Uno a uno, cada jugador dirá una frase simple, por ejemplo: "me gustan las bananas", "soy un payaso" o "tienes una mancha".

Si consigues repetir todo sin equivocarte, los participantes agregan una tercera frase, y así sucesivamente...

Ganas un punto por cada ronda exitosa.

Si pierdes, otro jugador se convierte en loro.

Cuando todos hayan sido "loros" hagan las cuentas: aquel que sumó más puntos ¡es el ganador!



Una vez que todos hayan hablado, debes repetir las frases escuchadas en el mismo orden.

En la segunda ronda, los jugadores dicen dos frases cada uno.



El Gran Observador

Representa escenas

de la vida cotidiana



Eres el Gran Observador. Elige una escena de la vida cotidiana, tal como hacer una torta, pasear a tu perro, lavarte los dientes o irte a la cama...

Los demás jugadores se ponen de acuerdo para actuar una parte de esa escena sin seguir un orden lógico.

Por ejemplo, si has elegido el cepillado de dientes, un primer jugador puede hacer como si se enjuagara la boca y el último, como si colocase pasta dental en su cepillo de dientes. Ahora es tu turno, tienes que repetir los gestos de tus compañeros exactamente en el mismo orden.

Si fracasas, tendrás una prenda, como representar a alguien que se lava los dientes con mayonesa o a otro otro que pisa caca de perro mientras pasea a su mascota.





Los académicos

materiales

Un cronómetro

Una hoja y un lápiz por jugador

Inventa palabras a partir de otras



Antes de jugar

Distribuye una hoja y un lápiz a cada participante.

En este juego, tú eres miembro de la Academia de Letras. Elige una palabra de 7 letras y deletréala en voz alta para que todos la escuchen.

Cada participante la escribe en su hoja y tiene 3 minutos para inventar la mayor cantidad posible de palabras con esas 7 letras.

Por ejemplo, si eliges la palabra "girasol", los jugadores pueden proponer estas: "los", "lío", "sol", "gira", "as", "sal", etc.



Luego de 3 minutos, cada uno expone lo que ha escrito y recibe un punto por palabra. Si dos jugadores han encontrado la misma, la tachan: esa palabra no cuenta.

El jugador que haya ganado más puntos se convierte en el "gran maestro" y debe deletrear la próxima palabra.

¡A toda velocidad!

¡A toda velocidad!

PARA VIAJAR JUGANDO

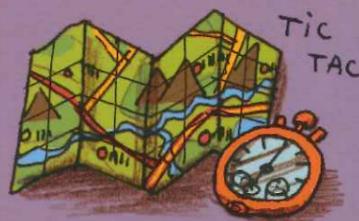
PARA VIAJAR JUGANDO



Duelo de mapas

materiales

- Un cronómetro
- Un mapa de rutas
- Un hoja
- Un lápiz

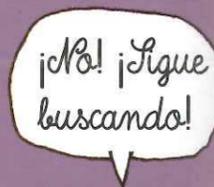


Encuentra un lugar en el mapa

Dobla el mapa para que sea más fácil utilizarlo. Identifica un lugar en el mapa: un río, una ciudad, un cerro, un bosque, etc.

Entrega el mapa a tu compañero y cronometra el tiempo que precisa para encontrar el lugar que hayas elegido. Para ayudarlo, puedes responder con "sí" o "no" a sus preguntas.

Cuando lo encuentre, anotas su récord en un papel. Es su turno de elegir un lugar misterioso en el mapa.



El jugador que haya tardado menos tiempo en localizar los lugares es quien gana la partida.

La cacería de palabras



materiales

- Un periódico viejo
- Un cronómetro
- Un lápiz por jugador



¡Acéchala y atrápala con tu lápiz!

Antes de jugar
Distribuye una hoja de periódico y un lápiz a cada participante.



Uno de los jugadores elige una letra del alfabeto y la comunica a los otros.

En su periódico, cada uno marca con una cruz el lugar donde comienza a leer. A la señal, tienen 5 minutos para subrayar la letra cada vez que aparezca en el texto. Cuando se agote el tiempo, vuelvan a marcar con una cruz el lugar donde hayan dejado su lectura. Intercámbiense las hojas para hacer las cuentas: sólo vale la parte delimitada entre

las cruces. El que suma más puntos ha ganado la partida.

La puntuación es la siguiente: 1 punto por letra subrayada y -10 puntos por letra olvidada (¡ay! ¡Eso duele!).

Variante:
En lugar de una letra, ¡pueden buscar una palabra entera!

¡A toda velocidad!

¡A toda velocidad!

PARA VIAJAR JUGANDO

PARA VIAJAR JUGANDO



Sentidos fuera de servicio



Encuentra las palabras
de la misma familia

Antes de jugar

Corta tu hoja en seis pedacitos. En el primero, escribe "el olfato"; en el segundo, "el gusto"; luego, "la vista", "el oído", "el tacto" y, en el último, "sentidos fuera de servicio". Colócalos en un pequeño bolso.

Elige al azar un papel del bolsito.

Tienes 1 minuto para decir la mayor cantidad posible de palabras relacionadas con ese sentido.

Si la palabra es aceptada por los otros jugadores, obtienes 1 punto.

Si el papel que elegiste dice "sentidos fuera de servicio", ¡ay, ay, ay! Pierdes el turno y ¡debes esperar la próxima ronda!

El jugador que consiguió más puntos ha ganado.



Ejemplos de palabras

Para el olfato: oler, aspirar, inhalar, nariz, olor, perfume, etc.

Para el gusto: saborear, comer, degustar, devorar, endulzar, salar, lengua, etc.

Para la vista: mirar, observar, escudriñar, ojo, iris, pestañas, lupa, anteojos, guiñar, etc.

Para el oído: escuchar, sordera, orejas, música, chasquido, etc.

Para el tacto: acariciar, tocar, rozar, quemar, piel, etc.

El utilero

¿De quién es cada herramienta?

Pronuncia el nombre de un objeto o una herramienta, por ejemplo: "una jeringa"

Los jugadores deben responder lo más rápido posible el nombre de la profesión a la que sirve este objeto, por ejemplo: "¡enfermera!".

El primero en dar la respuesta es el próximo en proponer un objeto. Cuando nadie la encuentre, da la respuesta y, luego, propón otro objeto.

Ideas de objetos

- Una nariz roja = el payaso
- Una hacha = el leñador
- Un tractor = el granjero
- Un trapecio = el trapecista
- Una bola de masa = el panadero
- Un bolígrafo rojo = la maestra



Día-noche

¡Di lo contrario y ganarás!



Pronuncia en voz alta un sustantivo, un adjetivo, un adverbio o un verbo; por ejemplo, "parado", "acostado", "hablar", "malo", "sabio", "partir", etc. Los jugadores tienen que dar la palabra opuesta a la que has mencionado lo más rápido posible.

El primero que pronuncia la respuesta correcta gana un punto. ¡Y aquel que llega a 5 puntos toma tu lugar!

Variante:
Pronuncia una palabra de género femenino y tus compañeros te responden con el género masculino. Por ejemplo: "el profesor" / "la profesora".





¡Bien resfriado!

*¡Pasa el pañuelo
o te resfriarás!*



Uno de ustedes es el "resfriado" y debe cerrar los ojos. El pañuelo pasa de mano en mano hasta que el resfriado diga "¡achís!".

Mala suerte para el jugador que tiene el pañuelo en la mano: ¡está enfermo! El "resfriado" cede su lugar y el juego empieza nuevamente.

Variante
Les recomendamos
usar un pañuelo
limpio... ¡Ojo con
los microbios!



Tierra, cielo y mar

*Representa el hábitat
de cada animal*



Piensa en un animal y comunícaselo a tus compañeros.

Si vive en la tierra, los otros jugadores tienen que hacer, lo más rápido posible, un círculo con sus manos.

Si el animal vuela, mueven los brazos para imitar el vuelo de

un pájaro. Finalmente, si vive en el agua, deben abrir y cerrar sus bocas como un pez en el agua.

Cada error vale 1 punto. La partida se termina cuando un jugador haya acumulado 3 puntos. El que tenga menos errores propone el nombre de un animal para el próximo juego.



¿Cuántos años tienes?



¡Adivina, adivinador!

Pide a un jugador que mencione el nombre de una persona de la que conoce la edad pero que tú desconoces.

Ahora, tu amigo debe multiplicar la edad por 5, agregar 10, dividir por 5 y darte el resultado final.

Muéstrate concentrado y dubitativo... Luego, resta 2 al número que te haya dicho y ¡anuncia en voz alta y victoriosa la edad exacta de la persona!



Consejo de profesional
Parece magia, ¡pero funciona siempre!

Los billetes de tren



Encuentra el nombre de la ciudad



Dices a tus amigos: "¡Ayer he visitado Buenos Aires!". El próximo jugador deberá encontrar una ciudad que comience con la última letra del lugar que dijiste tú, por ejemplo: "Ayer he visitado Santiago!"; luego, "ayer he visitado Oruro"...

Si un jugador no encuentra un nombre de ciudad, su vecino cuenta hasta diez para darle otra chance. Si no se le ocurre nada, será eliminado.

Consejo de profesional
¡Puedes hacer el mismo juego con nombres de países!

materiales

Dos pedazos de soga largos

¡Un poco de lógica!

PARA VIAJAR JUGANDO

El florista caprichoso



Descubre por qué
rechaiza tus flores

En este juego, el florista eres tú. Elige una letra del abecedario sin decírsela a nadie y, luego, haz como si sostuvieras un ramo de flores en tus manos.

Tiende tu ramo a un jugador diciendo: "Este es mi ramo, huele qué rico perfume... ¿Qué flor agregarías?. El jugador debe responder el nombre de una flor. Solamente la aceptarás si la flor elegida no contiene la letra que tú has elegido en secreto. Por ejemplo, si escogiste la letra "t" no aceptarás tulipanes, margaritas ni crisantemos...



Mientras nadie haya encontrado tu letra secreta, sigan proponiendo nombres de flores.

El primero que adivina, toma tu lugar y elige otra letra.

*Ideas de nombres
de flores*
begonia, geranio, flor
de lis, rosa, amarilis,
orquídea, crisantemo,
camelia, pensamiento,
petunia, fresia, hortensia,
rododendro, etc.

El gato callejero



¡Si lo sacas, mala suerte!

Antes de jugar
Saca las J de pique
del mazo de cartas



Distribuye todas las cartas a los jugadores. Cada uno separa los pares de cartas de color o valores iguales: Jack de corazones con el de diamantes, diez de trébol con diez de pique, etc. Cuando ningún jugador tenga la posibilidad de hacer pares, toma una de la pila que su compañero. Si gracias a esa carta consigue formar un par, las separa con las

demás; si no, la conserva para que su colega de al lado tome una de su mazo, y así sucesivamente... El primer jugador que se quede sin cartas ¡es el ganador!

Al fin del juego, el que tenga en sus manos el Jack de trébol será el horrible "gato callejero". Ese jugador pierde la partida.

Ratón... tónico

*¡Continúen la cadena
de palabras!*



Pronuncias una palabra, por ejemplo: "basura".

El próximo jugador tiene que usar la última sílaba de tu palabra para formar una nueva, por ejemplo: "ratón". Otro sigue con "tónico"; luego, "conífera", "ramo", "mozo", "zorro", etc.

Si un jugador corta con la cadena y no consigue encontrar una palabra, se termina la partida... ¡pero pueden volver a empezar con una nueva palabra!





Fris-bee



Una extraña
manera de contar

Obviamente, sabes contar muy rápido hasta 5 y más, pero... ¿podrás hacerlo sin balbucear siguiendo una nueva consigna? En lugar del 5 y de todas las cifras que lo contengan (como 51, 52, 25, 15, etc.) tendrás que decir: "¡Fris!".
Empieza a contar: "1"; otro jugador dice "2"; otro, "3"; "4"; "¡Fris!"; "6"; "7"; ... "14"; "¡Fris!", etc.
Cuando un jugador se equivoca, pierde una de sus tres vidas y hay que volver a contar a partir de 1.
Cuando pierde sus 3 vidas, es eliminado.
Se agrega una nueva regla: en lugar del 7 y de los números que terminen en 7 (por ejemplo 17, 27, 37, etc.), hay que decir: "¡Bee!".
Uno tras el otro, cuentan: "1", "2", ... "5", "6", "¡bee!", "8", "9", etc.



El fris-bee es una combinación de los dos juegos anteriores. En lugar del 5 y de todas las cifras con 5 se dice "¡fris!", y en lugar del 7 y de todas las cifras que terminan con 7, se dice "¡bee!".

Y para algunas cifras tramposas, como el 57 o 75, se dice "¡fris-bee!".

Consejo del sabio
Quien pueda "fris-bee" sin equivocarse ¡será el campeón!

¿Nos conocemos?



¡Prueba que
realmente son compañeros!

Dos de los jugadores se vendan los ojos.

Para responder a tus preguntas, sólo podrán levantar la mano derecha para decir "¡no!", y la mano izquierda, para el "¡sí!".

Y, ahora, a ver si se conocen bien...

Haz diez preguntas. Ganan 1 punto si ambos jugadores levantan la misma mano al responder. Pero si uno de ellos levanta la mano derecha y el otro la izquierda, no ganan ninguno.



- Ideas de preguntas*
- ¿Viven en la misma casa?
 - ¿Han paseado en barco juntos?
 - ¿Han tomado un avión juntos?
 - ¿Están en la misma clase?
 - ¿Al jugador X (uno de ellos) le gustan las espinacas?
 - ¿El jugador Y (el otro) ronca?

¡Vamos de compras!

Llena tu canasto en la tienda

¿Estás viajando en la ruta y atraviesas un pueblo? Entonces, ¡vas a poder hacer las compras! Confecciona una lista con diez cosas para comprar.



El primero que observe una tienda en la que pueda obtener uno de los productos de su lista..., ¡Bravo! Podrá tildarla.

El que consiga tildar todos los elementos antes que los demás ¡es el ganador!

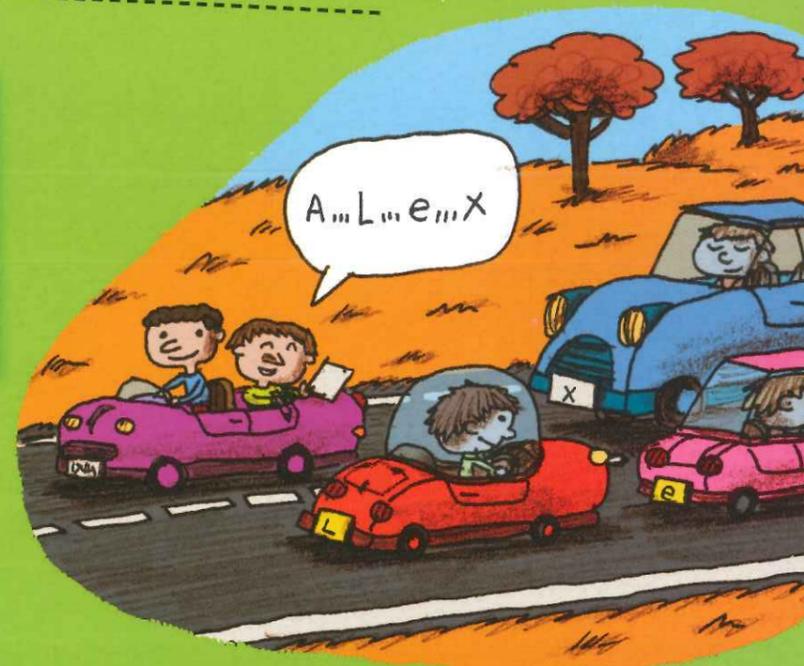


¿Dónde está mi nombre?

Encuentra las letras de tu nombre en las patentes



Antes de jugar
Cada uno escribe en una hoja su nombre y apellido en mayúscula.



Observen atentamente las patentes de los automóviles que crucen en el camino.

Si juegas solo, tienes 10 minutos para encontrar todas las letras de tu nombre y apellido.

Cuando un jugador distingue una de las letras de su nombre o apellido en la patente, la muestra a los otros y, luego, la tacha en su hoja. El primero que consiga tachar todas las letras ¡es el ganador!

Consejo de profesional
Si el viaje es largo, puedes escribir tu edad, el número de tu calle y tu fecha de nacimiento en el papel y buscar esos números en las patentes de los coches.

materiales

Hojas
Lápiz



materiales

Un cronómetro
(no es imperativo)

Un papel
y un lápiz
por jugador

Carrera de antílopes

¡Avanza con la ayuda de los carteles!



Ustedes son una manada de antílopes y tienen que recorrer una distancia de 1000 km.

Algunos de los carteles que encuentren en el camino los ayudarán a avanzar más rápido; otros, más lento..., ¡y otros los harán retroceder!



Lista de carteles

- Un mojón en la ruta = avanzan 2 km
- Una señal de límite de velocidad = avanzan tantos kilómetros como los que indica el cartel, por ejemplo, 30, 50, 70, 90, 110 o 130 km
- Un señal triangular señalando la presencia de un animal = avanzan 200 km
- Un peaje o semáforo = retroceden 100 km

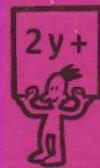
¿La manada consiguió recorrer los 1000 km por la maleza? ¡Bravo! ¡Ahora jueguen cronometrando sus tiempos!

¡Cuidado en el camino!

PARA VIAJAR JUGANDO

¡Cuidado en el camino!

PARA VIAJAR JUGANDO



materiales

Un cronómetro

Hojas de papel

Lápices

¡Yo veo rojo!

¡Elige el color adecuado para ganar!



Antes de jugar

Escribe los nombres de los colores en pequeños papelitos y dóblalos.

Tomas uno y verificas qué color te tocó (por ejemplo, "rojo"). Cuando se dé la señal, tienes un minuto para contar la mayor cantidad de autos de ese color.

No todos los vehículos valen lo mismo, por ejemplo: un coche vale 1 punto, un camión vale 10 puntos y un bus, 100 puntos.

Al cabo de un minuto, le toca a tu compañero, quien elige otro color y juega.



El que obtuvo más puntos es el ganador. ¿Listo para la revancha?

El automóvil negro

¡Si lo ves, tus adversarios tiemblan!



Cuando uno de los jugadores encuentra un coche rojo, amarillo, azul o verde se lo comunica a los compañeros. Y marca una cruz del color del vehículo observado sobre su hoja de papel.

Cuando uno de ustedes consigue marcar cruces de los cuatro colores, las tacha y obtiene un punto.

Si alguno identifica un automóvil negro, grita: "¡Coche negro!", y puede tachar una cruz de la hoja de uno de sus adversarios. El primero que obtenga 3 puntos gana la partida.

Consejo de amigo

Si son más de dos jugadores, ¡tienes prohibido tachar dos veces seguidas la cruz de un mismo compañero cuando veas un auto negro!



materiales

Hojas

Lápices de colores: rojo, azul, amarillo, verde y negro

¡Cuidado en el camino!

PARA VIAJAR JUGANDO

¡Cuidado en el camino!

PARA VIAJAR JUGANDO

¿Tienes tu lista?



Observen el paisaje

Antes de jugar
Reparte una hoja y un
papel a cada jugador.

Cada jugador anota en su
hoja una lista de cosas
que piensa observar
durante el viaje.
A la señal, empieza la
búsqueda mirando por
las ventanas.

Si eres el primero en
observar un elemento
que se encuentra en tu
lista, lo muestras a tus
colegas y lo tachas.

El que consigue tachar
todos los elementos de
su lista, gana la partida.

Lista de palabras

- Una casa rodante
- Una moto de color verde
- Una vaca
- Un avión
- Un coche azul
- Una señal de contramano
- Un camión rojo
- Un árbol
- Un poste de electricidad
- Una bicicleta
- Un tren
- Un tractor
- Un castillo
- Un caballo
- Un ómnibus negro
- Una señal de límite de
velocidad a 90 km
- Una piscina
- Una cancha de fútbol
- Una estación de tren, etc.



Consejo de amigo
Si hay niños pequeños
entre los jugadores,
pueden dibujar los
elementos de la lista
en vez de escribirlos.

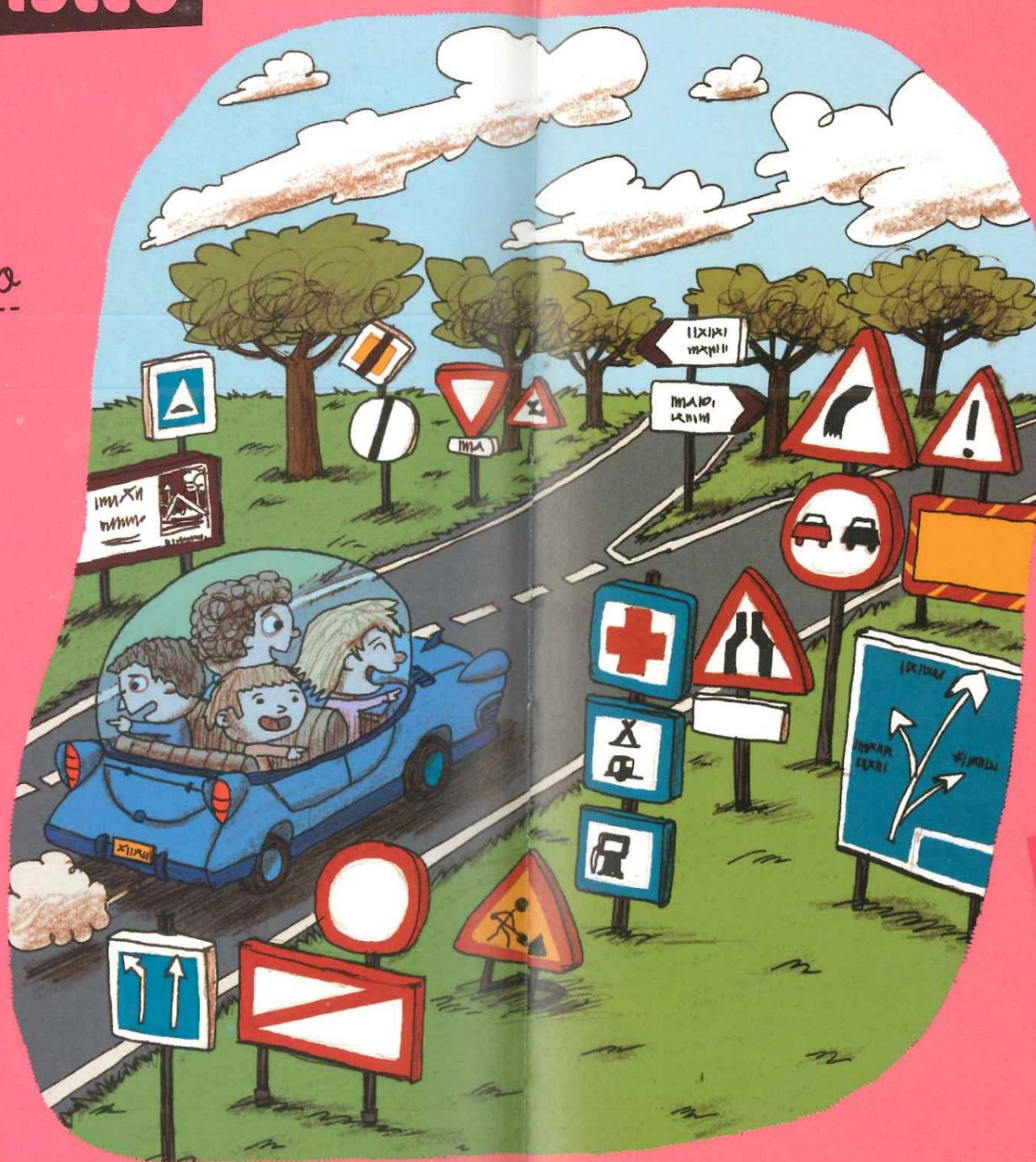
Las señales de tránsito



¿Círculo, rectángulo o cuadrado?

Antes de jugar
Divide tu hoja en tres columnas. Arriba de la primera dibuja un círculo; de la segunda, un triángulo, y de la tercera, un rectángulo.

Todos observan las señales de tránsito que cruzan durante el viaje.



El primero que advierte una grito fuerte "¡círculo!", "¡triángulo!" o "¡rectángulo!", según la forma de la señal encontrada. Luego, la muestra a los otros jugadores y marca una cruz en el casillero correspondiente.

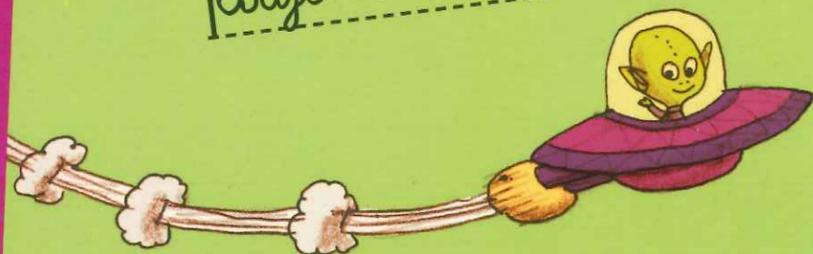
Aquel que tenga más puntos gana la partida.

Al final del juego, cuenten las cruces obtenidas:

- Una cruz en la columna de los triángulos vale 2 puntos;
- Una cruz en la columna de los círculos vale 5 puntos;
- Una cruz en la columna de los rectángulos vale 10 puntos.

El abecedario viajero

¡Bajo las órdenes del alfabeto!



Para este juego necesitas localizar y mencionar los objetos que observes dentro o fuera del vehículo, siempre y cuando comiencen con la letra "a", por ejemplo: avión, árbol, automóvil, etc.

El próximo jugador continúa el juego, pero esta vez utilizando la letra "b", por ejemplo: banqueta, bebida, bolso, etc.

Continúen así hasta llegar a la letra "v".

¡Plata volador!



Consejo de profesional
Para este juego no utilices las letras W, X, Y, Z: sería demasiado difícil.

La lotería rodante

Si completas tu grilla, ¡ganas!



Antes de jugar

Dibuja un cuadro de dieciséis casilleros (filas) en cada hoja y reparte las hojas a los jugadores.

Cada uno debe escribir en su hoja un número de dos cifras por casillero. El árbitro del juego dice en voz alta los dos primeros números de la patente del primer automóvil que cruzan. Si tienes ese número en tu cuadro, debes gritar lo más rápido posible: "¡La tengo yo!" y tacharlo de tu lista.

El jugador que primero consiga tachar las dieciséis cifras ¡es el ganador!

18... 25... 32

¡Yo la tengo!



Consejo de sabio

Si realizan un viaje corto, disminuyan la cantidad de filas del cuadro: entre nueve y doce serán suficientes.

El arca de Noé



¡Un poste = una jirafa,
un camión = un elefante!



Es el Diluvio Universal...
No hay mucho espacio en tu
arca; sin embargo, decides
salvar a cinco especies
animales: las jirafas, los
elefantes, los avestruces, las
ballenas y los orangutanes.

Todos los jugadores escriben
en una hoja el nombre de cada
animal y tratan de memorizar
qué objeto de la ruta lo
representa.

Listos... ¡ya! El primero
que observa uno de estos
“animales” grita su nombre y
lo muestra a los demás.
Por ejemplo, si ves un poste
de electricidad, gritas:
“¡jirafa!”. Si la descubriste
antes que los demás, ella
entra en tu “arca” y la tachas
de tu lista.

Pero si te equivocas, y dices
“jirafa” cuando era un camión,
un colega puede robarte a tu
animal diciendo el nombre
que corresponda, es decir,
“¡elefante!”

Cuando tu arca esté llena,
¡ganas la partida!

¡A no olvidar!

- Un poste = una jirafa
- Un camión = un elefante
- Una estación de servicio =
un avestruz
- Un cartel azul = una
ballena
- Un teléfono de auxilio =
un orangután

La palabra prohibida

Si la pronuncias, ¡pierdes!



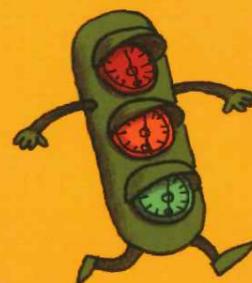
Elige una palabra relacionada con el viaje que están haciendo, como "automóvil", "rueda", "parabrisas" o "estación de servicio", y comunícasela a los otros jugadores.

A partir de ese momento, ni tú ni los otros pasajeros pueden pronunciar esa palabra. Intenta

desorientarlos haciéndoles preguntas para que terminen por decirla. ¡Uy! ¿Uno de los jugadores la pronunció? Aquí va la prenda: debe permanecer callado durante 5 km.

Y, si por descuido el que la pronuncia eres tú, otro jugador toma tu lugar y elige una nueva palabra.

El semáforo



¡Adivina cuánto tiempo falta para que se ponga verde!

Tú eres el banquero: distribuye 8 monedas a cada jugador.

Cada uno debe estimar la cantidad de tiempo que se quedarán detenidos en el próximo semáforo en rojo.

Uno a la vez, los pasajeros exponen su estimación y entregan la cantidad de monedas que apuestan. Por ejemplo, puedes estimar que se detendrán 50 segundos y dar 4 monedas, o tu compañero puede indicar que esperarán 1 minuto y dar 6, etc.

Cuando llegan al semáforo en rojo, calculen con el cronómetro cuánto tiempo permanecen detenidos.

Luego, hagan las cuentas: si uno de los pasajeros estimó el tiempo justo, se lleva todas las monedas. Si no, tú te las llevas todas.

En el próximo semáforo comienza una nueva apuesta...



Soluciones

Mezcolanza

página 36

monja = jamón
basado = sábado
magro = gramo
añores = señora
robas = sabor
tapo = pato
ojera = oreja

Uno + uno = uno

página 37

miga + as = amigas
di + bebas = bebidas
lonas + se = salones
mina + dora = animador
ruda + rama = armadura
rie + caballa = caballería
lobas + te = establo
calle + rabo = caballero
bis + tero = estribo

Juegos de letras

página 38

- « si » . así . casi . ricas . caries . « sacaría »
- « es » . ser . ores . dores . rondes . « sendero »

página 39

- « ra » . ram . irma . mitra . tarima . « imantar »
- « es » . sed . seda . densa . sendas . daneses . « despensa »

Rompe-cabezas

páginas 40-41

- ¡Qué familia!
De menor a mayor: Julio, Amelia, Sara, Paulina y Pedro.
- ¡Qué apetito!
¡También 3 minutos! Porque cada niño tarda 3 minutos en comer una manzana y no tres.
- Cuestión de edad
El burro tiene 10 años; los corderos, 5 cada uno.
- Cuestión de fecha
Máximo nació el 29 de febrero, por eso, teóricamente, ¡sólo puede festejar su cumpleaños cada cuatro años!
(12 años + 4 años = 16 años).

Enigmas

páginas 42-43

- El lobo, la cabra y el repollo
Primero debes cruzar la cabra; una vez del otro lado, vuelves a buscar el repollo, lo dejas y traes contigo a la cabra, que vuelve a la posición inicial. En ese momento, cruzas el lobo, que no se comerá al repollo; y finalmente, vuelves a buscar a la cabra.
- Una familia rara
¡Los hijos del papá son mujeres!
- Madres e hijas
No hay error, pero sólo hay tres personas: la abuela, la madre y la nieta. ¡La abuela es también madre y la madre es también hija!
- Una canasta mágica
Lo que ocurre es que dio la banana...con la canasta.

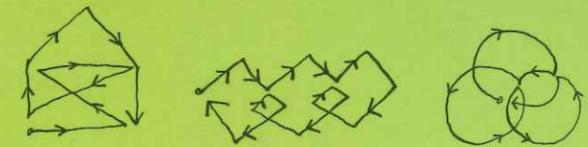
La cifra que falta

página 44

$$3933 + 9399 = 13332$$
$$8286 + 3598 = 11884$$

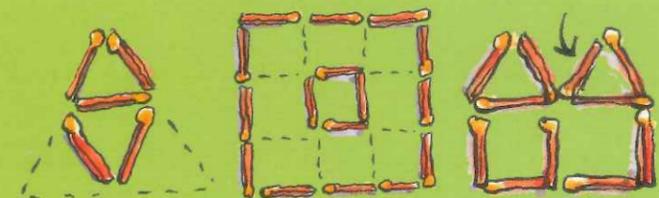
De un solo trazo

página 45



Fósforos viajeros

páginas 46-47



¡Adivina, adivinador!

páginas 130-131

1. El tenedor;
2. El hombre (el niño gatea en cuatro patas; el adulto, en dos, y el anciano, en tres con su bastón);
3. El río;
4. Las tijeras;
5. La leche;
6. El pentagrama;
7. El candado;
8. La lengua;
9. La bolsa de basura;
10. La regadera.