



El libro de los
Juegos
y de la
Diversión

Diversión, entretenimiento y cultura
¡para toda la familia!

¡Atención! Los juegos y actividades que figuran en este libro deben llevarse a cabo bajo la supervisión de un adulto.

© Editora Leitura Ltda. 2003
© EDICIONES SALDAÑA, S.A. 2009
Pol. Lintzirin-Gaina, B-3
20180 Oiartzun (Guipúzcoa)
www.edicionessaldana.com
Adaptación texto: Teresa Rodríguez
Maquetación:  Bicom
ISBN 978-84-9796-972-7
BI-283-09
Printed in Malaysia

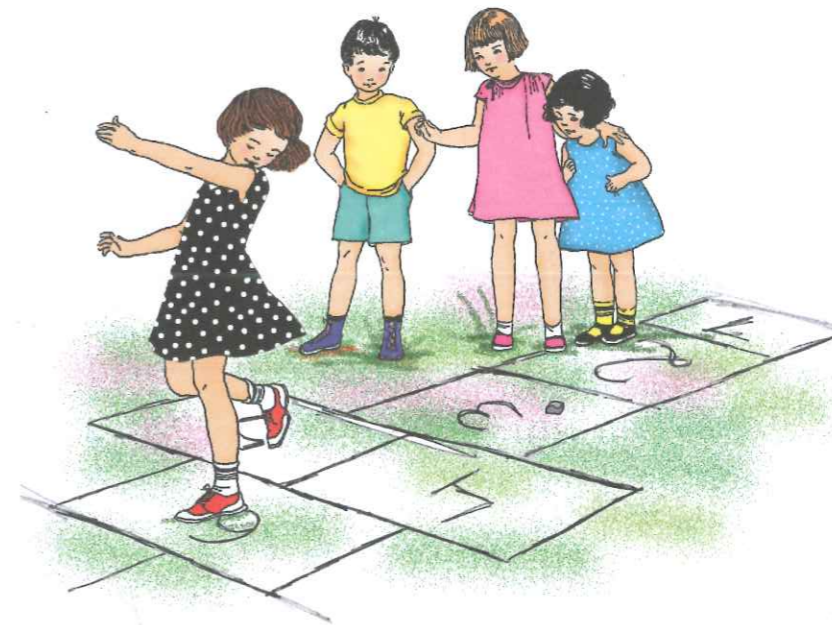


*“Donde juegan los niños,
toda utopía es posible”,
Fernando Brant.*

ÍNDICE

Jugando con el cuerpo	9
La gimnasia de los animalitos	11
Juegos al aire libre	17
Carreras	19
Juegos con balones y pelotas	23
Juegos con combas y cuerdas	26
Juegos con objetos	28
Grupos medianos y grandes	30
Juegos de corro	38
Juegos de correr y perseguir	41
Juegos dramáticos	45
Juegos y diversiones de salón	49
Contando cuentos	51
Juegos y entretenimientos	56
Trucos y magias	65
Problemas y cálculos	69
Desafíos con cerillas	73
Juegos dibujados o escritos	75
Música y danza	79
Jugando con papel	83
Juguetes	85
Plegar y cortar	94
Mosaicos	98
Marcadores de libro	99
Empezando a dibujar	104
Dibujando paso a paso	105
Copiar y ampliar	106
Juguetes de diversos materiales	109
Pompas de jabón	117
Juguetes musicales	118
Juguetes con cartones	119
Juegos con letras	122
Muebles de cajas de cerillas	125

Jugando con el cuerpo



Los juegos propuestos incluyen:

- ◆ Estiramientos, con movimientos suaves, lentos, graciosos y, en gran parte, basados en la observación de los animales y de la naturaleza, con el objetivo de promover la conciencia corporal y, a la vez, una sensación de bienestar. Los ejercicios propuestos canalizan la energía de los niños.
- ◆ Otros juegos que, para adultos, representan un interesante desafío a través de movimientos que pueden y deben conducir a la alegría y a la relajación.

La gimnasia de los animalitos

Canguro



Colocar los codos pegados al cuerpo levantando los antebrazos a la altura del pecho, doblando las muñecas y poniendo las manos hacia abajo. Quedarse en cuclillas y dar saltos cortos, cayendo siempre sobre los extremos de los pies.

Conejo

Colocar las palmas de las manos en el suelo como apoyo. Apoyarse también en los extremos de los pies. Extender los brazos para sostener el peso del cuerpo. Saltar hacia adelante, aproximando las rodillas a los codos.



Perro amaestrado

Doblar un poco las rodillas, levantar los brazos para imitar las patas delanteras. Girar la cabeza hacia un lado y hacia otro.



Ciempies

Formar una fila. Cada jugador sujeta a otro por la cintura, poniendo el extremo de los pies hacia fuera. La columna avanza y retrocede, en un movimiento sincronizado, desplazando al unísono los pies del mismo lado. Se puede hacer una competición si el grupo es grande. En este caso, se establece una meta y gana el equipo que llega en primer lugar.

Jirafa

Ponerse de puntillas, con los brazos levantados y las manos unidas. Mover las manos hacia un lado y hacia otro, como si fuese la jirafa mirando hacia los lados. Hacer movimientos de pinza con los dedos, para imitar a la jirafa comiendo.



Pato

Caminar, moviendo las caderas al cambiar de pie, imitando el estilo del pato. Imitar el graznido del pato mientras se anda.

El pato se zambulle
Arrodillarse con los brazos levantados, inclinarse hacia adelante hasta tocar el suelo con la cabeza. Los brazos se colocan hacia atrás, estirados.



Gatito

Doblar el cuerpo hacia adelante y apoyarse en los pies y en las manos al andar. Se puede formar entonces un túnel por el que otros niños pasarán como un bebé a gatas.

Lince

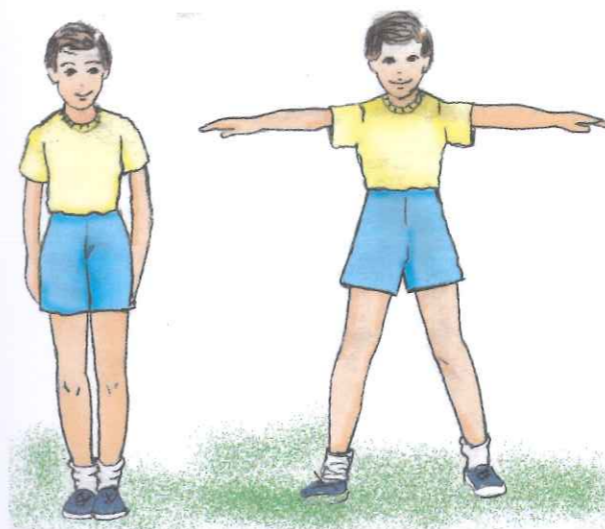
Andar a gatas. Imitar los movimientos del lince. Ronronear, fingir que se lamen las patas delanteras y saltar como lo hace este felino.

La carretilla

Para dos jugadores: uno coloca las manos en el suelo, con los brazos extendidos y separados. El otro le levanta las piernas, sujetándolo por los tobillos, y lo empuja como si fuera una carretilla.

Polichinela

Saltar, abriendo las piernas hacia un lado, hacia adelante y hacia atrás. Mover los brazos lateralmente, levantándolos hasta la altura de los hombros y golpear con las manos en el pecho.



Elefante

Inclinar el cuerpo hacia adelante, con los brazos colgando. Las manos, juntas, imitan la trompa del elefante, con las palmas hacia dentro. Avanzar lentamente, balanceando los brazos hacia la derecha y hacia la izquierda.

Payaso

Echarse de espaldas, levantar las piernas en vertical. Llevarlas hacia atrás sin doblar las rodillas, hasta tocar el suelo. Los brazos permanecen extendidos en el suelo.



Espejo

Formar parejas. Un jugador frente al otro. Decidir quién es el espejo. El que dirige hará gestos, posturas corporales, mirándole a los ojos, siempre de frente. El que está delante del espejo puede hablar, pero el espejo no. Y cuando el espejo, sin querer, hable, se cambian los papeles.

Sapito

Ponerse en cuclillas, estirar los brazos y apoyarse en el suelo con las palmas de las manos. Dar saltos manteniendo la posición de brazos y piernas.



Boxeador

Dar puñetazos a un adversario imaginario, de todas las maneras posibles. Fingir que se esquivan golpes, flexionar el tronco e imitar el típico juego de piernas de los boxeadores.

El paso del cangrejo

Sentarse en el suelo, con las rodillas flexionadas. Apoyarse en los pies y en el dorso de las manos. Mantener el torso bien erguido y caminar hacia atrás, como lo hacen los cangrejos, despacio y con cuidado.

Oler una flor

Hacer el gesto de coger una flor, llevando la mano a la altura de la nariz. Aspirar el perfume imaginario de la flor.

Gigante

Erguirse lo más posible estirando el cuerpo y caminando de puntillas.

Enanito

Andar en cuclillas, intentando parecer lo más pequeño posible.



Carneros enfadados

Por parejas. Doblar el cuerpo hacia adelante y cogerse de los hombros, manteniendo la cabeza bajada y la barbilla pegada al pecho. Así, intentando mantener el contacto, uno empuja al otro, como dos carneros.

León somnoliento

Sentarse sobre las piernas, con la punta de los pies tocándose detrás. Poner las manos en las rodillas. Abrir los ojos y sacar la lengua emitiendo sonidos.



El caballito de feria

Tumbarse boca abajo en el suelo. Levantar las piernas, doblando las rodillas. Sujetarse los tobillos y hacer un movimiento con el cuerpo, hacia adelante y hacia atrás, como un caballito de madera de la feria.



Balancín

Sentarse en el suelo y abrazar las piernas dobladas a la altura de las rodillas, con las manos entrelazadas. Balancear el cuerpo lentamente, hacia adelante y hacia atrás, imitando un balancín.



Esterilla rodante

Todos los miembros del grupo deben tumbarse en el suelo, juntos, unos al lado de otros, y con los brazos estirados hacia atrás. Entonces, uno de los miembros del grupo se tumba frente al primero y estira también los brazos, de modo que sus manos se toquen. Y va girando y tocando manos hasta que llega al final del grupo. Se coloca, y sigue el turno hasta que todos hayan rodado.

Cigüeña

Estirar los brazos y mantenerlos pegados al cuerpo. Levantar las rodillas y caminar estirando las piernas hacia delante.

Oso

Poner las manos en las caderas, inclinar el cuerpo hacia adelante. Caminar balanceando el cuerpo lentamente hacia la derecha y hacia la izquierda.

Robot

Fingir que el cuerpo carece de flexibilidad y caminar como un robot.

Apagar la vela

Estirar el brazo e imaginar una vela encendida en la palma de la mano. Intentar apagarla soplando con fuerza e insistencia.

Juegos al aire libre



Viviendo y aprendiendo a jugar, ¿o jugando y aprendiendo a vivir? Juegos que favorecen el intercambio de roles, el aprendizaje de ponerse en el lugar de otro, de ver la misma situación bajo diferentes ángulos. Se juega a decidir, a elegir, a dirigir, a trabajar en equipo, a perder y a ganar. Y todo ello promueve el desarrollo emocional y social, de una forma agradable y dinámica. En los juegos siempre hay un desafío interesante e inmediato que hace que el aprendizaje resulte natural y rápido. No obstante, se debe insistir en que lo importante es participar, no ganar, con lo que se crea una actitud más flexible ante de los desafíos de la vida cotidiana.

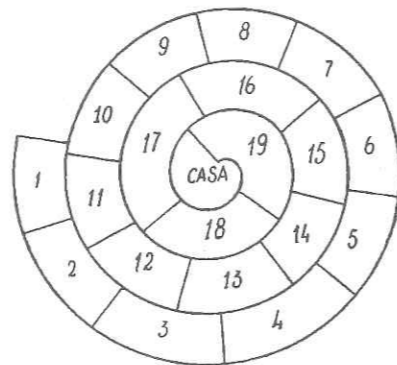
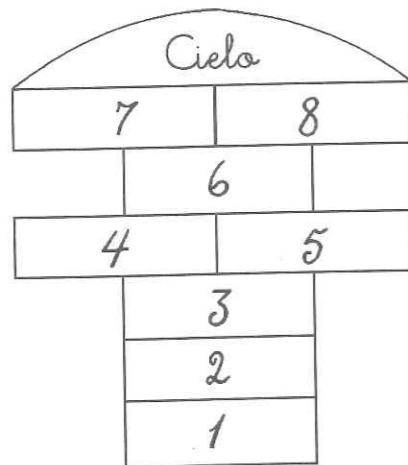
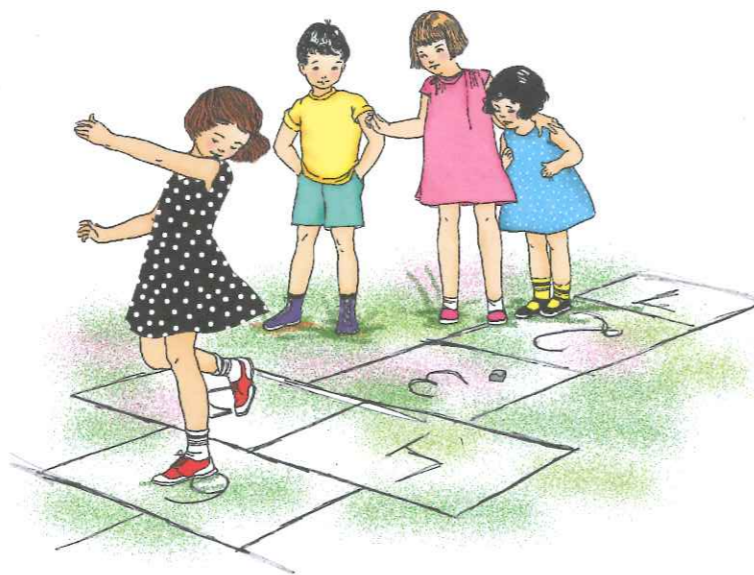
Rayuela

Hay que hacer un dibujo en el suelo, como el de la ilustración de la izquierda, con tiza u otro objeto. El jugador se coloca en el "Infierno" y tira una piedra plana al primer espacio. Cayendo dentro de él, el jugador salta sobre un solo pie en los cuadrados 2 y 3. Salta con ambos pies en los cuadrados 4 y 5 y en 7 y 8, y sobre un solo pie en el cuadrado 6. Debe llegar al "Cielo" con ambos pies. Entonces, ha de volver recorriendo el trayecto en el otro sentido y obedeciendo las mismas reglas. Al llegar al cuadrado 2, se baja, coge la piedra y va al "Infierno". Y así, sucesivamente, en todos los cuadrados, saltándose aquel en el que caiga la piedra y cogiéndola a la vuelta. Cada vez que se equivoca, el jugador cede su lugar, pero, al llegar nuevamente su turno, sigue donde lo dejó.

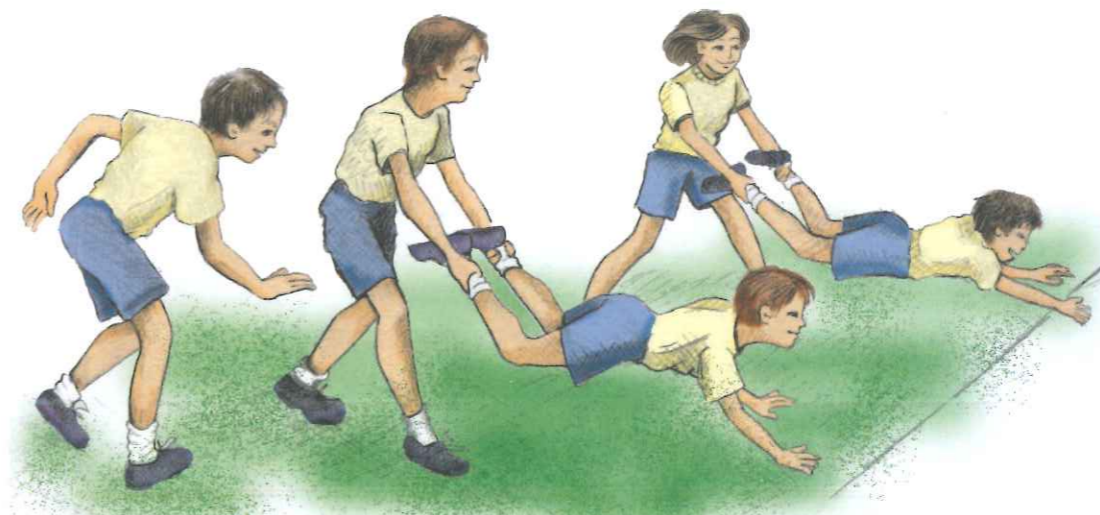
Nota: cuando se tira la piedra al "Cielo", hay que saltar hasta 7 y 8 y coger la piedra. Si la piedra cae en las líneas o en otro cuadrado, no vale, y el jugador debe ceder la vez. El jugador tampoco puede pisar en las líneas, sólo dentro de los cuadrados.

Laberinto

Dibujar en el suelo una figura como la de la ilustración en forma de concha de caracol, abajo a la derecha, también usando tiza y una piedra plana, una moneda o un trozo de madera. Se siguen las mismas reglas que para la rayuela, pero el jugador sólo puede descansar en los dos pies al llegar a "Casa". Y en este juego, cuando el jugador se equivoca y pierde el turno, al volver a jugar, debe empezar todo otra vez.



Carreras



Cochecito manual

Dividir el grupo en parejas. Cada pareja hace el cochecito: el de adelante se apoya con las manos en el suelo y el de atrás sujeta los tobillos del primero. Dada la señal, se llevan los cochecitos en dirección a la línea de llegada. A la vuelta, los jugadores cambian de posición. Gana la pareja que llega a la meta en primer lugar.

Carrera de un pie

Formar dos filas. El primero de cada una corre sujetándose un pie, hasta alcanzar la meta. Vuelve de la misma forma, toca al jugador que esté primero en la fila y se coloca al final de la fila. Gana el equipo que acaba antes.

Carrera de manzanas

Formar una fila con los jugadores, que deben llevar una manzana en la cabeza. Dada la señal, todos corren para alcanzar la línea de llegada sin sujetar la manzana. Si la fruta se cae, el jugador vuelve al punto de partida y empieza de nuevo. Gana el primero que llegue con la manzana en la cabeza.

Carrera de punta y talón

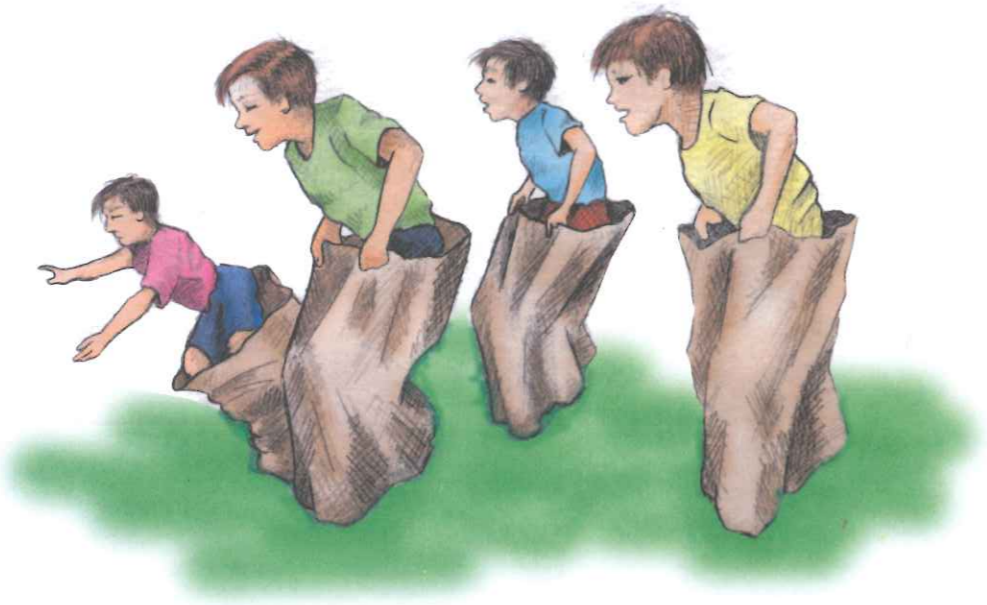
Los jugadores deben andar muy rápido en este juego. Para dar un paso, hay que colocar el talón de un pie contra la punta del otro. Si un jugador deja un espacio entre el talón y la punta del pie, queda eliminado.

Carrera de las patatas

Poner en el suelo cinco patatas. La primera deberá quedar a 1,20 metros de la línea de salida, y las otras cuatro separadas a una distancia de 1,20 metros. Cada jugador tendrá en las manos una cuchara. Los jugadores deben coger las patatas en la cuchara, una de cada vez, y llevarlas de vuelta a la línea de salida. Las patatas se pueden llevar en la cuchara en cualquier orden, aunque no se permite empujar una patata con el zapato u otro objeto para colocarla en la cuchara.

Carrera de sacos

Cada jugador debe meterse en un saco y sujetarlo con fuerza en la cintura. Una vez que los jugadores están listos en la línea de salida, se da la señal y corren hasta la meta.



Carrera del huevo

Hay que formar parejas. Se trazan dos líneas con una distancia aproximada de cinco metros entre ellas. Juegan dos parejas cada vez. A un lado está un jugador y al otro su compañero. Uno sujeta entre los dientes una cuchara con un huevo cocido. El compañero debe tener entre los dientes una cuchara vacía. A la señal, las dos parejas inician el juego. El que tiene el huevo avanza en dirección al compañero y, sin usar las manos, pasa el huevo a su cuchara. Ya con el huevo, el compañero avanza hacia el lugar del que salió el primer jugador. Si el huevo se cae de la cuchara, el jugador que lo transporta lo coge sin usar las manos. En cuanto completan el juego las dos primeras parejas, otras dos parejas ocupan su lugar. Y así hasta que todos hayan participado. Los ganadores de cada carrera competirán hasta que quede una única pareja ganadora.

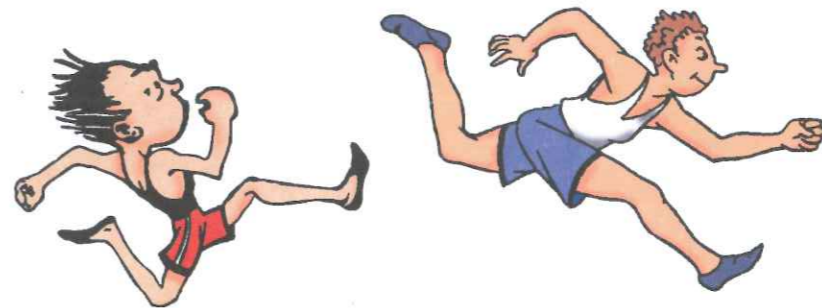
Carrera de la lavandera

Colgar una cuerda de un lado a otro de la sala o del lugar, como si fuese una cuerda de tender la ropa.

Los equipos se colocan a unos tres metros de la cuerda, cada uno a un lado, frente a frente. Se entrega a cada equipo una cesta con tres prendas de ropa o tres trozos de tela y tres pinzas. Un miembro de cada grupo coge su cesta y corre con ella hasta la cuerda, donde cuelga las prendas. Entonces vuelve, entrega la cesta a otro miembro de su equipo, que corre hasta la cuerda y recoge las prendas y las pinzas y las vuelve a poner en la cesta. Gana el equipo que termina antes, en el que cada jugador ha colgado o recogido las prendas de la cuerda de tender.

Carrera de tres piernas

Formar parejas. Los jugadores se sujetan por la cintura. Las piernas que quedan juntas se sujetan, también, con una cuerda o un paño largo, a la altura de las rodillas y los tobillos. Así, cada pareja corre con tres piernas.



Carrera de los periódicos

Cada jugador recibirá dos periódicos, uno para cada pie. Para empezar, pone un pie sobre un periódico y, antes de apoyar el otro pie en el suelo, coloca el otro periódico y pisa en él. Los jugadores sólo pueden pisar sobre sus dos periódicos. A la señal, empieza la competición. El objetivo del juego es alcanzar una meta previamente acordada pisando sobre periódicos. Si el grupo de juego es numeroso, se pueden formar equipos para jugar en relevos. Gana el primer jugador o equipo que llega a la meta.

Carrera ciega de obstáculos

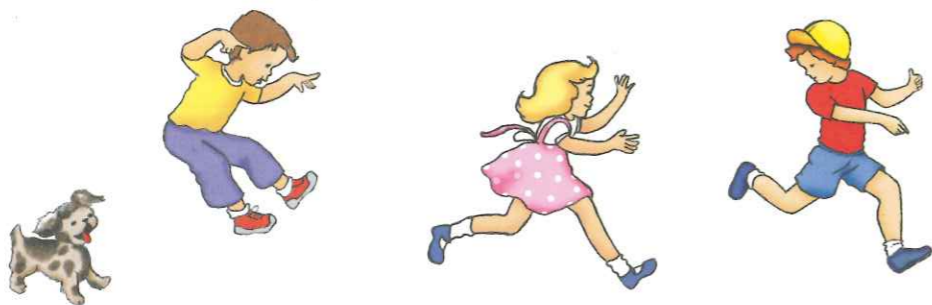
Formar dos filas de objetos en el suelo, que serán los obstáculos de la carrera. Se pueden poner sillas, platos, envases de plástico, etc. Cada jugador debe tratar de memorizar su trayecto, pues lo recorrerá con los ojos vendados. Pero cuando los jugadores ya tienen los ojos vendados, sin que lo sepan, se retiran todos los objetos. Así, los demás disfrutarán viendo cómo intentan sortear obstáculos inexistentes.

Talones

Elegir una línea de salida y una línea de llegada. Los jugadores deben correr sobre los talones, sin tocar el suelo con el resto del pie. Gana el primero en llegar a la meta.

Carrera hacia atrás

Elegir una línea de salida y otra de llegada. Los jugadores pueden decidir si prefieren andar, correr o saltar, pero siempre han de hacerlo hacia atrás y hacia la meta. Gana el primero en llegar.



Carrera del oso

En esta carrera los jugadores se ponen a cuatro patas: apoyan las manos y los pies en el suelo, pero no deben tocar el suelo con las rodillas. Gana el primero en llegar a la meta.

Juegos con balones y pelotas



¡Más y más!

Cada jugador juega una partida individual, lanzando la pelota contra una pared u obstáculo similar, mientras dice las siguientes palabras:

- Primero (lanzar la pelota y cogerla).
- Su lugar (lanzarla y cogerla sin mover los pies).
- Sin reírse (lanzar la pelota y cogerla sin reírse).
- Sin hablar (lanzar la pelota y cogerla sin hablar).
- Una mano (lanzarla y cogerla con la mano derecha).
- La otra (lanzar la pelota y cogerla con la izquierda).
- Un aplauso (aplaudir una vez antes de cogerla).
- Dos aplausos (lanzarla y aplaudir dos veces antes de cogerla).
- Girar (lanzar la pelota y, antes de cogerla, girar el cuerpo 360 grados).

- Detrás y delante (un aplauso detrás y otro delante antes de coger la pelota).
- "Más y más" (golpearse las pantorrillas con las palmas de las manos antes de coger la pelota).

Si se juega en grupo, el juego terminará cuando un jugador haga la secuencia completa. Si no, el jugador puede volver a empezar si se equivoca.

Balón al túnel

El grupo se divide en dos equipos, en fila, con las piernas un poco separadas, como se ve en la ilustración. El primero pasa la pelota por entre las piernas y se la entrega al que está detrás, que hará lo mismo con el siguiente jugador. Cuando el último recibe la pelota, corre con ella y se coloca al principio de la fila. Y así hasta que el jugador que ha empezado el juego vuelva a estar en su primera posición. Gana el primer equipo en conseguirlo.

Huye de la pelota

Formar un círculo con tres jugadores en el centro. Los de fuera intentan alcanzar a los de dentro con la pelota. Cada jugador que es alcanzado, sale y pasa a formar parte del grupo de fuera. Gana el último en quedarse dentro del círculo sin ser alcanzado por la pelota.

Echar la pelota

Hacer un círculo. Un jugador le tira la pelota a un colega y le dice: "He venido en un barco de...". El jugador que recibe la pelota completa la frase con una palabra que empiece por A y le lanza la pelota a otro jugador, que debe seguir contestando con la misma letra. Si un jugador comete un error en la palabra o se le cae la pelota, abandona el juego, que sigue con la letra B, y así sucesivamente.



Devolver la pelota

Formar un semicírculo. Un jugador se queda en el medio, con la pelota. A una señal, la va lanzando a sus compañeros, esperando que se la devuelvan. Si el jugador que recibe la pelota comete un error, debe ocupar el último lugar en el semicírculo. Si el error lo comete el que está tirando la pelota, se le sustituye por el que la iba a recibir.

Pasar la pelota

Hacer un círculo. Un jugador pasa la pelota al compañero de al lado y éste, a su vez, hace lo mismo con el siguiente jugador, intentando mover la pelota cada vez más rápido, sin que se caiga. El que la deja caer, abandona el juego. Gana el jugador que consigue permanecer en el juego sin que se le haya caído la pelota.

Guarda la pelota

Hacer un círculo con todos sentados en el suelo. En el centro, un jugador tiene los ojos vendados. A su lado hay una pelota. A una señal, un jugador del círculo se acerca y coge la pelota sin hacer ningún ruido, para que el que está en el centro no sepa que se la lleva. Si lo consigue, todos aplauden y ese jugador pasa al centro del círculo, en lugar del que había. Pero si el jugador que está en el centro se da cuenta de que alguien se va a llevar la pelota, debe gritar y quitarse la venda de los ojos. Y así, el jugador que intentaba llevarse la pelota abandona el juego y se designa a otro para que intente, de nuevo, llevársela.

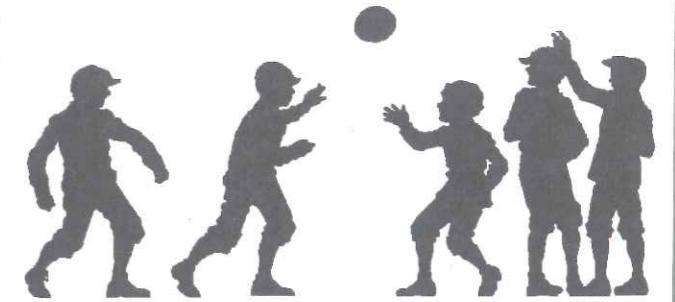
Pelota al cielo

El grupo se coloca en un corro. Un jugador lanza la pelota al aire y dice en voz bien alta el nombre de otro jugador, que debe correr y cogerla antes de que caiga al suelo y se la lanza al que pronunció su nombre. Si no lo consigue, abandona el juego o paga una prenda.

Base

Formar un círculo. Un jugador es base y se queda en el centro. Los demás se lanzan la pelota entre ellos, de manera inesperada y evitando que el base la coja. Pero si consigue cogerla, el último en tocarla ocupará su lugar.

Nota: si los niños son pequeños, pueden desplazar la pelota por el suelo.



¡Mira la pelota!

Se elige a un jugador para que se quede con la pelota y los demás se alejan en todas las direcciones. El que la tiene, la lanza hacia los otros jugadores gritando "¡Mira la pelota!". Todos intentan cogerla, y el que la consigue ocupa el lugar del lanzador. Pero si un jugador intenta coger la pelota y se le cae al suelo, deberá abandonar el juego. Y así, el resto del grupo vuelve a alejarse del lanzador.



¡Gaviota, gaviota!

Los jugadores se colocan en fila, unos al lado de otros. Uno de ellos se coloca ante el grupo, con la pelota. Se pone de espaldas y lanza la pelota hacia atrás. El grupo coge la pelota y un jugador se queda con ella, escondida en la espalda. Entonces, todos dicen: "¡Gaviota, gaviota! ¿Quién tiene la pelota?". Si el lanzador adivina quién la tiene, intercambia su puesto con el de ese jugador. Si no lo adivina, sigue lanzando la pelota hasta que consiga acertar.

Esconde la pelota

Los jugadores se colocan muy juntos, unos al lado de otros. Se elige a uno que se quedará de espaldas y se alejará del resto del grupo. Entonces, lanza la pelota hacia atrás, sin mirar. Los demás intentarán coger la pelota y esconderla. Así, el que la lanzó debe adivinar quién la tiene. Si lo consigue, sigue en su puesto. Si no, ocupa su lugar el que la ha escondido.

Juegos con combas y cuerdas

Ensalada saladita

El jugador que tiene la comba debe saltar de 1 hasta 100, mientras los que le hacen el corro le marcarán el ritmo cada vez más rápido. Los jugadores del corro acompañan el movimiento de la comba y dicen: "Ensalada saladita y muy bien condimentadita, con aceite, vinagre, sal y fuego!". Y una vez dicho esto, los del corro deben contar cada vez más rápido: 1, 2, 3, 4, 5, 6, ... 100. Si el saltador consigue saltar hasta cien veces, gana, pasa a formar parte del corro y elige al jugador que ocupará su lugar.



Pera, manzana, limón

Dos jugadores mueven la comba. El resto del grupo hace una cola. Cada uno salta tres veces, diciendo:

"Pera, manzana, limón".

En el cuarto salto, sale y el siguiente jugador entra a la comba en ese mismo momento.

Variación: en vez de ponerse en fila, los jugadores permanecen en grupo. Y el que va a salir dice el nombre de un colega, que debe ser rápido y entrar a la vez que el otro sale.

Siga al jefe

Dos jugadores giran la comba. Un tercer jugador dirige el juego y salta como quiere. Los demás saltadores entran de uno en uno e imitando lo que hace el que dirige el juego. El primero en equivocarse sustituye a uno de los que giran, que, a su vez, ocupa el lugar del otro.

Equilibrio en la cuerda *A mí me gusta...*

Colocar una cuerda en el suelo en línea recta. Cada jugador tiene que pasar sobre ella, manteniendo el equilibrio, sin caerse. Todos los jugadores deben pasar sobre la cuerda poniendo un pie y luego el otro, delante del anterior, con los brazos extendidos. Se puede jugar entre pocos jugadores o hacer una competición por equipos. En el segundo caso, el equipo gana un punto cada vez que uno de sus jugadores consigue pasar sobre la cuerda sin caerse.

Mientras dos jugadores giran la cuerda, los demás van saltando y diciendo el abecedario: "A mí me gusta A, B, C, CH, D...". Si alguien se equivoca en una letra, debe decir de manera inmediata el nombre de un objeto que empiece por esa letra. Si tarda o no lo consigue, paga prenda o abandona el juego. Gana el que consigue no equivocarse hasta el final del juego.

Un hombre

Mientras dos giran la comba, cada jugador del grupo va saltando y recitando estos versos:

"Un hombre tocó
a mi puerta
y yo abrí.
Señoras y señores,
salten en un solo pie.
Señoras y señores,
pongan la mano en el suelo.
Señoras y señores,
den una vuelta
y váyanse
al medio
de la calle!" (Salgan del juego).

Gana el primer jugador que consigue saltar y recitar sin equivocarse.



En grupo

Dos jugadores giran la cuerda. Uno de ellos es el número 1 y el otro es el número 2. Cuando uno de los saltadores comete un error, el número 2 lo sustituye, mientras que el que se queda se convierte, o sigue siendo, el número 1. Al principio, la cuerda se gira hacia los saltadores. Después, hacia adelante y hacia atrás. Se puede establecer un patrón de cinco saltos hacia adelante, cinco hacia atrás y cinco más hacia adelante. O el que se prefiera. Gana el jugador que consiga saltar más veces sin equivocarse o tropezar.

Juegos con objetos

En un pie

Formar dos columnas con los jugadores ante un poste en el que debe haber algún objeto, como una peonza, por ejemplo, que se puede decorar para hacerla más llamativa. A una señal, el primero de la fila corre, saltando sobre un solo pie, coge la peonza, se la entrega al segundo jugador y, por la derecha, va a colocarse al final de la fila. El segundo jugador va hasta el poste y deja la peonza. De regreso en la fila, toca al tercer jugador en el hombro y, a su vez, se coloca al final de la fila. Y, así hasta que todos los jugadores participen. Gana el equipo que consiga acabar el juego en primer lugar.

Por parejas

Dividir el grupo en dos filas iguales, una frente a otra. Los miembros de cada pareja se encuentran frente a frente, cada uno en su fila. Y cada pareja tiene dos objetos, que pueden ser, por ejemplo, dos piedras redondas o dos pelotas de tenis. Empiezan poniéndose cada uno una pelota en la mano derecha, con la palma bien abierta. Y así, con la pelota en la palma extendida y la mano izquierda a la espalda, deben cambiarse de fila, rápidamente, todas las veces que puedan sin que se les caiga la pelota. Y se van contando las veces que cambian. Si se les cae la pelota, se anota su puntuación y dejan paso a la siguiente pareja. Gana la pareja que consiga más puntos.



Carrera de equilibrio

Formar dos equipos de cuatro jugadores cada uno. Establecer una meta, que debe ser un poste o algo que se pueda rodear. En cada grupo, se elige a un corredor y algún objeto, como unas llaves, por ejemplo.

El segundo jugador es el zaguero y se coloca en la salida. El tercero y el cuarto ocupan el primer y el segundo puesto, que deben estar entre la salida y la meta.

Primera etapa:

- ❑ Los corredores de los dos equipos toman posición en la línea de salida.
- ❑ A su lado, el zaguero de cada equipo le pone unas llaves al corredor en la cabeza.
- ❑ El corredor pasa entonces al lado del jugador del primer puesto, que le pone otras llaves en la mano derecha, que llevará extendida.

Al pasar al segundo puesto, el cuarto jugador pone unas llaves en la mano izquierda del corredor, también extendida.

- ❑ El corredor llega hasta la meta, la toca, la rodea y hace el recorrido de vuelta.

Segunda etapa:

- ❑ El corredor pasa por el segundo puesto, donde el cuarto jugador coge las llaves de su mano izquierda.
- ❑ En el primer puesto, el otro jugador coge las llaves de su mano derecha.
- ❑ Por último, el corredor se dirige hasta el punto de partida, donde el zaguero le quita las llaves de la cabeza.
- ❑ Gana el primero en acabar el juego.

Nota: si unas llaves se caen durante la carrera, sólo el zaguero puede volver a ponerlas en su sitio.

¡Al vuelo!

El grupo se divide en dos equipos, que forman dos filas, una ante la otra, a unos 5 metros de distancia. Un equipo elige a un receptor, que se coloca entre las filas. Cada jugador de un equipo lanza un objeto a un jugador del otro equipo, mientras el receptor intenta coger ese objeto. Cuando lo consigue, marca un punto para su equipo. Y si no lo consigue, pierde 5 puntos y es sustituido por un jugador del otro equipo. Y así sucesivamente hasta que, en un plazo de tiempo establecido, gana el equipo el equipo que haya conseguido más puntos.

¡Al cesto!

El grupo se divide en dos equipos. Cada uno elige a un animador y coge diez chapas de refrescos. Uno de los jugadores hace de juez. Los equipos forman dos semicírculos. Se coloca un cesto pequeño en el centro. De dos en dos, un jugador de cada equipo, van tratando de encestar las chapas. Se cuenta un punto por cada chapa encestanda y el juez entrega todas las chapas a la siguiente pareja que va a lanzar. Gana el equipo que sume más puntos.



Grupos medianos y grandes

Radar

Elegir a un jugador y vendarle los ojos. Será el radar y se queda en el centro de la sala. Los demás tienen que acercarse a él sin hacer nada de ruido. Si el radar oye algún sonido, da unas palmadas y el grupo se queda, entonces, inmóvil por un instante. Y enseguida sigue moviéndose. Si alguien toca al que está en el centro, lo sustituye y el juego continúa. El jugador que hace de radar se pone las manos tras las orejas para intentar oír mejor los mínimos sonidos que lo rodean.



Tira de la cuerda

El grupo se divide en dos equipos. Los jugadores se colocan en fila, una a un lado y otra en frente, de modo que, a ambos lados, los jugadores estén unos detrás de otros. Cada equipo sujeta la mitad de una cuerda, del modo que se ve en la ilustración. A una señal, todos tiran de la cuerda. Gana el equipo que consigue llevarse la cuerda.

¿Frío o caliente?

Decidir cuál de los jugadores será el ocultador. Y sin que los demás lo vean, ocultará un objeto con el fin de que los demás lo encuentren. Cada vez que alguien se aproxima al objeto, dice: "¡Está caliente!". Y si se alejan del objeto, lo advierte diciendo: "¡Está frío!". Cuando un jugador encuentra el objeto, grita: "¡Síiiii!". Y el jugador que lo encuentra ocupa el lugar del otro.

Montón de zapatos

Los jugadores se ponen en círculo. Se van quitando los zapatos y los dejan amontonados en el centro del círculo. Se divide el grupo en dos equipos y, a una señal, todos corren a buscar sus dos zapatos para volver a ponérselos. Gana el equipo cuyos jugadores se calzan antes, ¡sin equivocarse de zapatos!

Barrera

Dividir el grupo en dos. Un equipo forma una barrera, con distancia suficiente para que una persona pase entre sus jugadores. El otro equipo atraviesa la barrera, sin tocar a ningún miembro del equipo contrario. Si algún jugador toca a un adversario, perderá un punto. El juego termina cuando un equipo ha acumulado cinco puntos en su contra.



En fila

Dividir el grupo en dos. Todos se quitan los zapatos y se colocan en dos filas, una al lado de la otra, muy cerca. A una señal, los jugadores de cada equipo empiezan a caminar de puntillas, sin perder el equilibrio, uno tras otro. Los jugadores de cada equipo pueden ayudarse entre sí. Gana el equipo en el que se consigue mantener el equilibrio más tiempo.

Estatua

Elegir a un animador para que decida qué se va a imitar: a un pájaro, a un perro, a una persona cantando, etc. Los jugadores se ponen unos al lado de otros. Entonces, el animador va cogiendo a cada jugador y lo hace dar unas vueltas sobre sí mismo. Al acabar de girar, debe hacer la imitación como si fuera una estatua. Gana la mejor imitación.

Gato y ratón

Decidir quién es el gato y quién es el ratón. Los demás jugadores forman el corro. El ratón se queda dentro del grupo y el gato fuera. El gato intenta coger al ratón, pero los jugadores del círculo deben impedirle entrar cuando el ratón esté dentro. Gato y ratón deben entrar y salir del círculo constantemente.

El conejito sale de la madriguera

Agrupar a los jugadores de tres en tres. Dos de cada grupo se dan las manos para formar la madriguera, y el tercero, el conejito, se queda en la madriguera. Las madrigueras estarán alejadas unas de otras, formando un corro abierto. En el centro, se quedan dos conejitos sin madriguera. Y a una señal, todos los conejitos se cambian de madriguera y, entonces, los del centro aprovechan para meterse en alguna. El que se queda sin madriguera, espera a una nueva señal.



Fritos

Se puede jugar en instalaciones deportivas. Formar dos equipos, cada uno en un lado del campo. Un jugador coge la pelota y debe "freír" a un adversario. Si lo consigue, el otro pasa a la cárcel del enemigo, que está en la parte posterior del campo contrario. Se dice que el jugador está "frito" cuando la pelota lo alcanza y se cae al suelo sin que el jugador consiga retenerla en las manos. Pero si el jugador consigue cogerla antes de que se caiga al suelo, puede correr con ella e intentar, a su vez, "freír" a un jugador del equipo contrario. Un jugador que está en la cárcel puede quedar libre cuando alguien de su grupo le lanza la pelota y él la coge y "freír" a un adversario. Entonces, regresa corriendo al campo de su equipo. Gana el grupo que consigue más prisioneros.

Saltando

Se forman dos filas de jugadores. Todos se colocan de pie y con el torso paralelo al suelo, excepto el último de la fila, que va saltando sobre el jugador que tiene delante hasta que llega al principio. Vence el equipo cuyos jugadores acaben el juego en primer lugar.



Aplausos

Este juego es muy alegre y una buena manera de aprender la tabla de multiplicar. Se forma un corro con los jugadores sentados o de pie. Uno de ellos empieza contando en voz alta y los otros lo van acompañando, uno tras otro, consecutivamente: 1, 2, 3, 4... Pero cuando se llegue al número 5, el jugador, en vez de decir el número, da una palmada. Y hacen lo mismo los jugadores a los que les toquen los números 10, 15, 20, u otro múltiplo de 5. El juego termina cuando el contador alcance el número 50. El jugador que se equivoca abandona el juego. El que consiga quedarse hasta el final es el ganador.

Nota: se puede jugar con cualquier otro número y sus múltiplos.

Mudanza

Dibujar dos casas, redondas o cuadradas, con una distancia de diez pasos entre ellas. Un jugador se queda fuera y los otros se van cambiando de una casa a otra sin parar. El que se quede fuera, intenta coger a alguno de los que se van mudando. Y así, cada jugador que es capturado ayuda al que está fuera a coger a los demás, hasta que no quede ninguno en las casas.

Manda el maestro

Se elige al "Señor maestro", que será el que dirige el juego.

Él exige y recibe la respuesta del grupo:

—¿Manda el maestro?

—¡Sí!

—¿Haréis todo lo que mande?

—¡Lo haremos!

—¿Sin rechistar?

—¡Sin rechistar!

—¿Y el que no lo haga?

—¡Que pague prenda!

Y después, dice en voz bien alta:

—Dice el maestro que busquéis un pañuelo azul que está escondido no muy lejos de aquí.

Generalmente, el "maestro" pide a los jugadores que busquen algo que él ha escondido.

El primer jugador que encuentra el objeto, queda libre. Será "Señor maestro" en el próximo turno y decide qué prenda deben pagar los demás: cantar una estrofa de una canción, recitar algún verso, dar diez saltos seguidos adelante y hacia atrás o algo similar.

Manos y orejas

Elegir a un animador. Él da las instrucciones, que los demás jugadores obedecen.

Si la instrucción es: "Poner la mano derecha en la nariz y la izquierda en una oreja, cruzando los brazos", todos siguen las indicaciones y hacen lo que se pide. Pero cuando el animador dice "¡Cambiar!", todos se ponen la mano izquierda en la nariz y la derecha en una oreja, separando los brazos. Y si el que dirige el juego vuelve a decir "¡Cambiar!", todos vuelven a la posición inicial. El jugador que se equivoca abandona el juego.

El correo

Elegir a un animador.

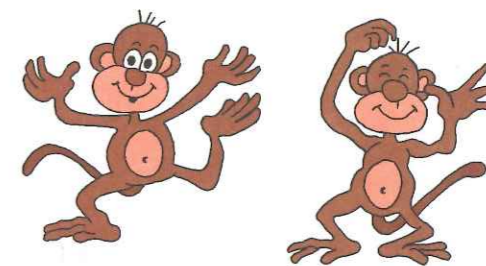
Cada jugador, menos él, se adjudica el nombre de una ciudad. Los jugadores formarán un círculo en cuyo centro se sienta el que dirige el juego. Para empezar, puede decir en voz alta el nombre de dos ciudades: "Hay una carta de Roma para París", con lo que los jugadores que respondan a esos nombres deben levantarse y cambiarse de sitio. Entonces, el animador intentará sentarse en el lugar de alguno de los jugadores que se han levantado. Si lo consigue, se intercambia el puesto con ese jugador y toma su nombre de ciudad.

Seguidme

Se forma una fila. Todos los jugadores harán lo que haga el primero de la fila. Puede improvisar muecas o ejercicios como pasar bajo un lugar estrecho, saltar sobre un pie, u otra cosa parecida.

¡El mono dice!

Se elige al "mono", que será el jugador que dirige el juego. Todos los demás deben seguir sus instrucciones. Si utiliza la expresión "El mono dice", los jugadores hacen lo que se les pide, pero si no la utiliza, nadie debe hacerlo. Si dice: "El mono dice que pongáis las manos en las rodillas", todos lo hacen. Pero si dice: "Poned las manos en las rodillas", nadie debe hacerlo. Así, el jugador que las ponga, debe abandonar el juego, al igual que el jugador que no obedezca una instrucción que incluya la expresión "El mono dice".



Pasa el anillo

Elegir al "pasador del anillo". Este jugador tiene en las manos un anillo u otro objeto pequeño. Todos los demás jugadores se sientan cerca, con las manos juntas, ocultando su interior. El "pasador del anillo" va metiendo sus manos unidas entre las de los demás jugadores, de modo que no sea fácil saber en qué manos deja caer el anillo. Al acabar la ronda, le pregunta a otro jugador si sabe quién tiene el anillo. Si lo adivina, se le entrega el anillo y ocupa el lugar del pasador. Si se equivoca, se hará la pregunta a otro jugador.

Levantamiento chino

Se forman parejas. Los jugadores se sientan en el suelo, de espaldas uno a otro y con los brazos cruzados. El juego consiste en intentar levantarse apoyándose el uno en el otro, manteniendo los brazos cruzados.

Estaca, ¡permiso!

El grupo de jugadores se reúne y todos empiezan a conversar sobre asuntos sin importancia. Entonces, cada jugador debe intentar sorprender a otro con la frase: "Estaca, ¡permiso!". El que la oye, debe permanecer totalmente inmóvil y aguantar así hasta que el otro le diga: "Eres libre". Y si el jugador se mueve cuando no debe hacerlo, paga prenda al que le dio la orden.

Rompe cadenas

Los jugadores se ponen en una fila, uno al lado de otro, y se dan la mano. Entonces, uno de los jugadores de los extremos pasa entre el último y el penúltimo, por debajo de sus brazos. Con ello, el penúltimo tiene que volverse y quedarse con los brazos cruzados. Y esto debe repetirse con todos los demás, de atrás hacia adelante, hasta que todos se queden con los brazos cruzados excepto los jugadores de los extremos, que estirarán la cadena todo lo que puedan hasta lograr que se rompa.

La lucha de los dragones

Dividir el grupo en dos. Cada equipo forma una fila, sujetándose por los hombros, con lo que se forman dos dragones. Cada cabeza intenta coger la cola del otro dragón. Y cada dragón corre como si formase un solo cuerpo sin que los jugadores se suelten, intentando alcanzar al otro. Gana el primer dragón que lo consiga.

Muñeco desconectado

Elegir a un animador y a un jugador que será el muñeco. El animador se pone de acuerdo con el muñeco sobre dónde se va a desconectar. De vuelta en el grupo, el muñeco se mueve sin parar. Entonces, el que dirige el juego pregunta al grupo dónde se desconecta el muñeco y cada jugador dice lo que le parece más oportuno.

Ejemplo: en el dedo meñique del pie izquierdo, en la parte de arriba de la oreja derecha, en la comisura izquierda del labio...

Nota: las respuestas deben ser detalladas, lo que se advertirá al comienzo del juego. No basta con decir sólo oreja: hay que definir qué parte de la oreja.



Pasarás, no pasarás

Elegir a dos jugadores, que serán "oro" y "plata" respectivamente. Ninguno de los otros jugadores puede saber quién es "oro" o "plata". "Oro" y "plata" se ponen uno delante del otro, cogiéndose de las manos y formando con los brazos un arco a modo de puente. Los demás jugadores van pasando bajo el puente y cantan:

"Pasarás, no pasarás.
Uno de ellos debe quedarse.
Si no es el de adelante,
será el de atrás".

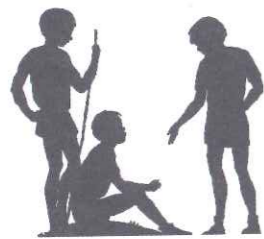
En la palabra "atrás", "oro" y "plata" bajan los brazos y aprisionan a un jugador, al que le harán la siguiente pregunta: "¿Qué prefieres, oro o plata?". Dependiendo de

la respuesta, el jugador se colocará detrás de "oro" o detrás de "plata". La respuesta debe darse en voz baja, para que el resto del grupo no sepa quién es "oro" y quién es "plata". Así, se levanta de nuevo el puente y el grupo vuelve a cantar mientras va pasando bajo el puente. Una vez que todos son prisioneros, se forman dos filas, encabezadas por "oro y plata", que se dan las manos. Los demás jugadores, con los brazos en torno a la cintura del jugador que tienen delante, forman dos cadenas. Se inicia entonces la lucha: cada grupo intenta obligar al otro a pasar una línea que se ha marcado en el suelo entre "oro y plata". El grupo que lo consiga es el vencedor.



Ladrones de varas

Dibujar dos líneas largas y paralelas, con una distancia aproximada de 9 metros entre ellas. Será el campo de batalla, y cada uno de los espacios que quedan tras las líneas pertenecen a cada equipo. Un poco más allá de las líneas, dibujar un rectángulo de unos 1,5 m x 3 m, donde se colocarán cinco varas. Cada equipo intenta coger las varas del adversario. Pero cuando un jugador entra en el campo de batalla, puede ser capturado por jugadores del equipo contrario. El prisionero se queda en el rectángulo en el que están las varas. Puede ser salvado por un colega que va a por él y lo lleva de vuelta sin que los capture el enemigo.



El equipo vencedor es el que consiga robar todas las varas del otro, sin que le hayan capturado ningún jugador.

¿Puedo ir, mamá?

Trazar dos líneas, con una distancia aproximada de 8 metros entre una y otra. Un jugador hace de "mamá" y se queda en una de las líneas. El resto del grupo se queda en la otra línea, de lado a lado. Uno por uno, los jugadores intentan llegar hasta la "mamá", preguntando: "¿Mamá, puedo ir?" Y "mamá" dará órdenes del tipo:

- dos pasos de hormiguita hacia adelante (o hacia atrás). Son pasitos pequeños.
- tantos pasos de canguro hacia adelante (o hacia atrás). Son saltos grandes.
- tantos pasos de perro hacia adelante (o hacia atrás). Es a cuatro patas.
- u otras formas de avanzar.

Para que sea más divertido, se puede hacer el recorrido en grupo.

¿Quién le pone el rabo al asno?

Conseguir una figura grande de un asno, recortada. Y, además, chinchetas, colas de tela o cartulina y un pañuelo para vendar los ojos. Se pega la figura del asno en una pared, sin el rabo. Y se da a cada jugador un rabo numerado y una chincheta. Al que lleva el pañuelo en los ojos, el grupo le hace dar tres vueltas y lo gira hacia la figura. El jugador debe intentar poner el rabo en su sitio correcto. Pero no puede tocar la pared, excepto cuando esté pegando el rabo, y debe usar una sola mano para hacerlo. Por el número del rabo, se sabe quién lo ha hecho mejor.



Palmaditas

Dividir el grupo en dos. Trazar dos líneas con una distancia de unos 8 metros entre ellas. Los jugadores se posicionan en las líneas, a cada lado. De manera alterna, los jugadores van hasta el lado del adversario. Todos deben estar con las palmas de las manos vueltas hacia arriba, con los brazos a la altura de la cintura. El jugador toca con la palma de su mano derecha, despacio, en todas las manos que se va encontrando, hasta que, de pronto, da una palmada más fuerte en una de las manos y vuelve corriendo con su equipo. Mientras, el que recibe el golpe, corre inmediatamente tras él e intenta cogerlo. Si lo consigue, éste pasa a ser del otro equipo y el jugador que lo pilló pasa a dar palmadas en las manos de los jugadores del equipo contrario. Gana el equipo que consiga pillar a la mitad o más del otro.

Paso a ciegas

El grupo se divide en dos equipos. Cada jugador, por turnos, va pasando por un lugar lleno de obstáculos. Lleva los ojos vendados. Si se cae al chocarse o tocar alguno de los obstáculos, abandona el juego. Vence el equipo que tenga más jugadores que han logrado recorrer el camino sin caerse.

Lucha de mano

Formar parejas. Los jugadores deben ponerse frente a frente, con el pie derecho avanzado. Después, se agarran con la mano derecha, y cada uno intenta hacer que el otro mueva el pie o toque el suelo con alguna parte del cuerpo.

¡Patatita frita, uno, dos, tres!

Un jugador se pone de espaldas al resto del grupo. Los demás se quedan quietos a una cierta distancia de la pared. Entonces, el que está de espaldas empieza a decir: "¡Patatita frita, uno, dos, tres!". Y se vuelve rápidamente. Mientras lo dice, el resto de jugadores trata de avanzar, arrastrándose, caminando o de rodillas, para llegar al muro. Pero si el que está de espaldas, al volverse, ve que un jugador se ha movido, le pide que regrese al punto de partida. Gana el jugador que llega a la pared en primer lugar.

Atravesar el río

Formar una fila con los jugadores. A una distancia aproximada de 3 metros, trazar dos líneas paralelas, calculando la distancia entre ellas según las condiciones físicas de los jugadores. A una señal, cada jugador corre y salta el río, el espacio entre las dos líneas paralelas. Si no lo consigue, se queda mojado y se sienta hasta el siguiente turno. Y una vez que todos han saltado, la separación entre las líneas se hace mayor: se ensancha el río. El juego termina cuando todos, menos uno, están sentados. Vence el jugador que permanece de pie.

Pasar la naranja

Formar una fila con los jugadores. El primer jugador de la fila tiene una naranja entre el pecho y la barbilla. El segundo debe quitársela también con la barbilla y el pecho, de manera que la naranja no se caiga. El jugador que la deja caer abandona el juego o paga prenda.

Juegos de corro



Coger el bastón

Formar un corro y numerar a los jugadores: 1, 2, 3, 4, etc. Uno de ellos se queda en el centro del grupo y mantiene de pie un palo, a modo de bastón, sujetándolo sólo con el índice. Entonces, grita un número y aparta el dedo que sujeta el bastón. El jugador que tenga ese número, debe sujetar el bastón a toda prisa, antes que caiga al suelo. Si lo consigue, se pone en el centro del corro. Si no, vuelve a su sitio. Y, de este modo, el juego sigue.

Ciegucecito

Formar un corro. Cogidos de la mano, los jugadores avanzan en el sentido de las agujas del reloj. El que está en el centro, con los ojos vendados, es el ciegucecito. Cuenta de 1 a 10, muy despacio. Al llegar a 10, el corro se para y él avanza, tocando a los jugadores. Debe intentar adivinar el nombre de cada jugador, tocándole la cara y la ropa. Si consigue adivinarlo, cambia su puesto con el jugador descubierto.

Variantes: el ciegucecito señala a uno de los jugadores y le hace preguntas para adivinar quién es por la voz. Y el jugador señalado disimula su voz al responder.

Juan Palmada

Formar un corro. Los jugadores ponen las manos extendidas hacia atrás, con las palmas hacia arriba. Un jugador será Juan Palmada, que corre alrededor del corro y da un golpecito en la mano de uno de los jugadores. Ambos corren en direcciones opuestas hasta encontrarse del otro lado. Allí hacen un gesto previamente acordado, como un apretón de manos o una reverencia, y siguen corriendo hasta un sitio libre en el grupo. El que se queda fuera se convierte en Juan Palmada.

Cesto de frutas

Todos los jugadores, menos uno, adoptan el nombre de una fruta, antes de formar el corro. El que se queda en el centro empieza a nombrar las frutas, que tienen que cambiar de sitio al instante. El que llama, intenta entonces ocupar el sitio de una de las frutas. Incluso puede decir "¡El cesto se ha volcado!" y todos deben intentar cambiar de sitio a la vez.

Cabra ciega

Un jugador hará de cabra ciega, con los ojos vendados. La cabra ciega se queda en el centro del corro e intenta coger a un jugador. Pero el grupo actúa como unidad, tratando de defender a todos de la cabra. Si es ágil, la cabra ciega puede volverse y pillar a alguien. Entonces, todo el lado del corro intenta echarse hacia atrás y algún jugador puede soltarse. El que se suelta, pierde y pasa a ser la cabra ciega.

Paso pasando

El grupo hace un corro y se sienta en el suelo al estilo indio. Cada jugador tiene la mano izquierda bajo la mano derecha del jugador de al lado, ambos con las palmas hacia arriba y los brazos extendidos hacia los lados. El que dirige el juego tiene en la mano un objeto pequeño y lo va pasando de su mano derecha a la mano derecha del jugador de su izquierda. Y el pase sigue hasta que el objeto vuelve al punto de partida. El que deje caer el objeto paga prenda o abandona el juego.

Atención, concentración y ritmo

Los jugadores se ponen en corro y se numeran: 1, 2, 3, 4, 5... Entonces, todos gritan:
-¡Atención! (Y dan tres palmadas rápidas).
-¡Concentración! (Tres palmadas rápidas).
-¡Ritmo! (Tres palmadas rápidas).
El que dirige el juego dice:
-¡Que llame el seis! (Tres palmadas).
El jugador número seis, inmediatamente, dice:
-Seis llama a dos (Con tres palmadas).
El número 2 continúa, y así sigue el juego, hasta que alguien se equivoca y pierde o paga una prenda.



El corro del pañuelo

Formar un corro en el que todos están mirando hacia dentro. Un jugador corre por fuera, con un pañuelo en la mano. Sin que lo vean, deja caer el pañuelo detrás de un jugador y corre más deprisa para poder dar la vuelta y cogerlo otra vez, sin que nadie se dé cuenta. Si lo consigue, el jugador que tiene el pañuelo detrás se mete en el interior del corro y queda preso. Si el jugador que tiene el pañuelo tras él, en el suelo, lo coge, corre tras el que lo ha dejado caer y lo pillá antes de que se siente, recupera su sitio. Si no lo consigue, se intercambian los dos puestos.

¡Maúlla, gato!

Formar un corro, con todos los jugadores cogidos de la mano. Un jugador se queda en el centro con los ojos vendados y una varita en la mano. Mientras el corro gira, ese jugador toca a alguien con la varita y dice: "¡Maúlla, gato!". El elegido disimula su voz para no ser reconocido. Si lo es, se queda en el centro. El juego acaba cuando todos han sido reconocidos por su voz.

Cuatro esquinas

Juego ideal para jugar en un patio cuadrado al aire libre. Cinco jugadores se colocan así: uno en el centro del patio y los demás en las cuatro esquinas. Los de las esquinas van cambiando de sitio, inesperadamente, y dan una oportunidad al jugador del centro para que ocupe una de las cuatro esquinas.



¿Y mi conejito?

Formar un corro. Todos los jugadores serán conejos. Un jugador se queda fuera del corro y corre alrededor diciendo: "¿Y mi conejito? ¡Lo he perdido!". De repente, toca a uno de los jugadores en el hombro y dice: "¡Aquí está mi conejito!". Ambos corren, en sentido opuesto, dando la vuelta al corro. El que antes llegue al sitio vacío, lo ocupa. Y el otro sigue buscando al conejito.

Juegos de correr y perseguir

Persiguiendo al leopardo

Entregar a los jugadores algo arrojadizo e inofensivo, como mondas de naranja, por ejemplo. Elegir al "leopardo", que debe esconderse y tiene una ventaja de cinco minutos. Entonces, el grupo sigue su rastro. El leopardo intenta alcanzar con una cáscara a los que se van acercando a él. Los demás jugadores intentan dar al leopardo. Si un jugador es alcanzado por un trozo de piel de naranja, pierde.



El poste del espía

Elegir al "lanzador" y al "espía". Los demás jugadores se agrupan en torno al poste. El lanzador lanza un palo lo más lejos posible. Cuando cae al suelo, todos deben esconderse excepto el espía, que debe coger el palo y llevarlo al poste. Entonces, busca a los escondidos. Si ve a uno, dice su nombre, corre y toca el poste antes de que lo haga el que acaba de ser descubierto, que queda prisionero en el poste si no consigue llegar antes, con lo que quedaría libre. Cualquier jugador puede, sin que lo vea el espía, tocar el poste y volver a tirar el palo. Así, libera a todos los prisioneros y el juego vuelve a empezar. Si no, el último prisionero será el nuevo espía.

Buscador de parejas

Formar parejas entre los jugadores, excepto uno, que se queda solo y será el buscador. A su elección, el buscador le quita la pareja a otro jugador y se intercambian los puestos de juego.

El poste del buscador

Elegir un poste y a un jugador que será el buscador. El buscador se pone de espaldas, mientras los otros se esconden. Pasado un tiempo, pregunta: "¿Puedo salir?". Si la respuesta es sí, sale en busca de sus compañeros. Pero ellos esperan el momento oportuno para correr al poste. Si lo consiguen, son libres. Si el buscador coge a uno, se intercambian los puestos de juego y el pillado es el nuevo buscador.



Buscador perseguidor

Elegir a un buscador entre los jugadores. Todos corren, mientras el buscador los persigue. El que es alcanzado se convierte en nuevo buscador.

Caza pañuelos

Marcar dos líneas paralelas, separadas por unos 10 metros. En el centro de este espacio, se pone un palo en vertical con un pañuelo atado en el extremo superior. El grupo se divide en dos y cada equipo se coloca detrás de cada una de las dos líneas. A una señal, el jugador del extremo derecho de un equipo y el jugador del extremo izquierdo del otro, corren a por el pañuelo. El que consiga cogerlo y llevárselo a su equipo sin que lo pille el adversario, gana un punto. Si el adversario consigue pararlo, debe entregar el pañuelo y el punto al equipo contrario. Nota: para coger el pañuelo, los jugadores pueden hacer algún tipo de maniobra en lugar de ir directamente a cogerlo, como alejarse, acercarse, amagar...

Pisar la sombra

Para jugar al aire libre y en un día soleado. Se elige a un buscador, que intentará pisar la sombra de los demás jugadores. Si consigue pisar una sombra, dice el nombre del jugador, que pasará a ser el nuevo buscador.



La cadena

Elegir a un "policia". Los demás jugadores huyen de él y se dispersan. Cada jugador que el policia captura pasa a ser su ayudante y, cogidos de la mano, persiguen a los demás. Así, formarán una cadena en la que cada nuevo capturado dará la mano al último. Sólo el ayudante que está en el extremo de la cadena puede capturar a otros jugadores. Gana el juego el último jugador que consiga permanecer libre.

El monstruo

Elegir al "monstruo" y a la "mamá". El monstruo se esconde detrás de un árbol. Los demás jugadores se agrupan alrededor de la madre y le dicen: "Mamá, nos estamos portando bien. ¿Podemos salir?". La madre les contesta: "Sí, pero no os acerquéis a la cueva del monstruo". Todos salen a pasear en corro hasta que la madre los llama: "¡Niños, a casa!". Al oírla, el monstruo sale de su cueva y corre, rugiendo, para atrapar a los niños. Los jugadores intentan escapar, pero si coge a uno, lo convierte en su ayudante.

El perro y los conejitos ¡Venid aquí!

Elegir al "perro" y al "conejo sin madriguera". El resto de los jugadores se dividen en grupos de tres: dos se dan las manos formando la madriguera y el tercero es el conejito en la madriguera. El perro persigue al conejito sin madriguera. Éste puede alojarse en alguna madriguera, y el conejo que esté en ella, perseguido por el perro, tiene que esconderse en otra madriguera, desalojando al dueño hasta que el perro coja a otro conejo. Y para seguir el juego, se pueden intercambiar los papeles.

¡Fruta deliciosa!

Elegir al buscador, que intenta coger a los jugadores que no cumplan la siguiente regla: agacharse en el suelo y decir el nombre de una fruta. Pero el nombre de cada fruta sólo se puede decir dos veces. Si un jugador se distrae y dice el nombre de una fruta que él u otros han dicho ya dos veces, el buscador lo captura y los dos jugadores intercambian sus puestos en el juego.

Nota: este juego exige mucha atención por parte del buscador, que debe memorizar qué nombres de frutas se han dicho ya.



Dibujar dos líneas paralelas, a unos 10 metros una de la otra, y que serán los límites. Dividir el grupo en dos equipos y alinear a cada uno en un límite. Elegir al buscador, que debe quedarse en el centro y gritar: "¡Venid aquí o voy a buscaros!". Todos corren hacia el límite contrario, intentando que el buscador no les toque. Si toca a alguno, pasará a ser su ayudante cuando vuelva a gritar. El último jugador en ser tocado gana el juego.

Socios

Elegir al buscador y al jugador que será perseguido. Formar parejas de "socios". Cada pareja camina del brazo. Pero el que no tiene pareja, intenta escapar del buscador dándole el brazo a un jugador ya emparejado. En este caso, el socio del otro lado huye inmediatamente y, para no ser cogido por el buscador, intenta ocupar el lugar de socio en otra pareja. Las parejas pueden quedarse inmóviles o correr en ayuda del jugador perseguido, dificultando la acción del buscador. El jugador pillado debe ocupar el puesto del buscador.

¡Que viene la corriente! ¡El lobo quiere huir!

Dividir el grupo en dos equipos. Uno será la corriente y el otro huirá de la corriente. La corriente está formada por un equipo de jugadores en fila india, todos cogidos de la mano. Si tienen cerca a alguien del otro equipo, intentarán cogerlo cantando "Allá viene la corriente, que se lleva a la gente. Si no tienes miedo, da un paso al frente". Cuando la corriente ha capturado a todos los que huyen, gana el juego.

La madre del agua

Decidir quién será "la madre del agua". Dividir el grupo en dos. Los equipos se ponen uno delante del otro, en línea. Entre ellos, a unos dos metros, corre el "río". La madre del agua se queda en el río y señala a un jugador de uno de los grupos. Éste elige a otro del lado contrario para que se cambien de sitio, atravesando el río corriendo. La madre del agua intenta coger a uno y, si lo consigue, ocupa su lugar y el juego continúa.



Elegir al lobo. Formar un corro con el lobo en el centro. Entonces el jugador dice: "¡El lobo quiere huir!". Y los demás responden: "¡No puede!". A lo que el lobo pregunta, cogiendo el brazo de un jugador: "¿Qué es esto?". El jugador contesta: "Es hierro". Coge el brazo de otro: "¿Y esto?". Y le contesta: "Es madera". Así, va cogiendo todos los brazos y preguntando qué son. Los demás contestan, hasta que él dice de nuevo: "¡El lobo quiere huir!". Y se lanza con fuerza intentando salir del corro. Todos lo persiguen. El que lo pilla pasa entonces a ser el lobo.

En casa

En este juego, un lugar más alto que el suelo se considera "casa", sitio protegido. Puede ser un peldaño de escalera, una silla, un banco, un montón de arena, etc. Elegir al buscador, que trata de coger a los demás jugadores. Pero todos intentan huir subiéndose a las "casas". El primer jugador en ser capturado será el nuevo buscador.

Salta muros

Para este juego se necesita una pequeña verja, que separará al buscador de los demás jugadores. El buscador salta la verja e intenta coger a alguien. Pero sólo puede coger a los jugadores que estén en su mismo lado. Los perseguidos huyen, saltando siempre hacia el lado contrario para que no los cojan. El primero en ser capturado pasa a ser el nuevo buscador.

Juegos dramáticos



La bruja y el caldero

Elegir a la "bruja", que dibuja círculos en el suelo, como si fueran sus calderos. La bruja se queda cerca de ellos y, cuando algún jugador se aproxima, corre para intentar cogerlo. Si lo consigue, deja al jugador atrapado en el caldero. Lo puede salvar otro jugador si entra en el caldero evitando que la bruja lo toque. Pero si lo toca, ninguno de los dos podrá ser salvado.

Cara de...

Elegir a un animador. Él dice: "Ahora vamos a poner cara de contentos". Y todos ponen su mejor expresión de alegría. Y continúa: "Ahora, cara de tristes", y todos se entristecen. Y sigue con cara de susto, ternura, rabia, amor... Al final, el propio grupo elige a los que han conseguido poner las mejores caras.

Profesiones

Determinar quién es el rey. Los otros jugadores eligen profesiones y dicen lo que van a representar. El rey opta por una profesión diferente de las elegidas. Todos los jugadores inician entonces, la representación: el médico toma el pulso a un paciente, el carpintero clava una tabla, el herrero golpea el yunque, el tamborilero toca el tambor, el cocinero prepara unas verduras, etc. El rey finge ser rey, pero, como tal, puede imitar cualquiera de las otras profesiones. Así, cuando el rey imita otra profesión, el jugador imitado hace de rey y todos los demás jugadores fingen tener la profesión que acaba de elegir el rey. Cuando el rey vuelve a ser rey, lo cual puede ocurrir muy rápidamente, todos recuperan su profesión. Y si un jugador se equivoca, paga una prenda.

Canto dramático

Escribir en unos papelitos los nombres de sentimientos, como rabia, amor, tristeza, alegría, celos, etc. Se eligen cuatro jugadores y a cada uno, al azar, se le asigna un sentimiento que sólo un jugador conoce y los demás ignoran. Así, por turno, cada uno de los cuatro elegidos canta una canción y la dramatiza al máximo, con el fin de que los demás puedan adivinar qué sentimiento trata de expresar con sus gestos y su canto. Al final de la actuación, el resto del grupo trata de adivinar qué sentimientos se han representado y decide quién ha sido el mejor actor.

Jardín zoológico

Se puede empezar jugando con una flor. El grupo se divide en dos equipos. Los jugadores se sientan unos frente a otros. El primero, con la flor en la mano, dice, en femenino o masculino, según su elección: "Marta, te entrego esta flor". Y así la flor va pasando de mano en mano: "Juan, aquí tengo esta flor que te envía Marta". La flor va pasando de mano en mano, hasta que un jugador se equivoca, con lo que pierde su nombre propio y se le asigna uno de animal. Entonces, su nombre ya no puede pronunciarse. Por ejemplo: "Caballo, aquí tengo esta flor que Clara le manda a Miguel". Y a más errores, más dificultad: "Elefante, aquí tengo esta flor que aquella serpiente envía a este león". Gana el jugador que conserve su nombre.



Muy atareados

El grupo se divide en dos equipos. Un equipo recibe unos papelitos en los que se han escrito las acciones que ejecutarán los jugadores del otro equipo. Mientras, esos otros jugadores van ejecutando sus acciones. Y así, los del primer equipo deben identificar a los jugadores que realizan sus propias acciones. Por ejemplo: "Hay un jugador ante la ventana cantando como un gallo". Y su correspondiente acción es: "Ponte ante una ventana y canta como un gallo". O "Busca a un ratoncito". Y su acción correspondiente es: "Eres un ratoncito comiendo un trozo de queso riquísimo". Otras acciones podrían ser: dormir, llorar, pronunciar un discurso, correr sin moverse del sitio, espiar, buscar un rastro, esconder un tesoro... El juego se prolonga hasta que todos encuentren sus parejas.

¡Pobre gatito!

Formar dos filas de sillas una frente a la otra, con una distancia de 2 metros entre ellas. El grupo se divide en dos equipos. El primero de una de las filas se arrodilla delante del primer jugador del otro grupo y repite tres veces: "Miau". Cada vez que diga la palabra, imitando a un gatito, el otro le toca la cabeza y dice sin reírse: "¡Pobre gatito!". Así, a pesar de la carcajada general, esta persona repite la escena del "Miau" con el segundo jugador del otro grupo. El juego continúa hasta que alguien sea probado tres veces y resista, manteniéndose serio. Será el vencedor.

Pantomimas

Este juego puede ser individual, por parejas o en grupos, dependiendo de las circunstancias.

Individual:

Un anciano o anciana de 100 años:
El jugador se apoya en un bastón, entra en la sala caminado con dificultad y saluda a los presentes.
En el cine:
Alguien te pisa el pie al pasar para llegar a su sitio. Tú miras al culpable con indignación. Después, alguien se levanta y te obliga a estirar el cuello para ver la pantalla. La película es muy entretenida y está a punto de terminar. La protagonista se ha salvado. Debes demostrar alegría y alivio.

El pianista:

El pianista llega a la sala de conciertos con un frac. Se sienta en el taburete, se coloca el frac y empieza a tocar, con mucho sentimiento. Al acabar su interpretación, se levanta y saluda al público con una reverencia.

En grupo:

Las profesiones:

Uno es cocinero, otro profesor, otro pintor, otro escritor, etc. Todos hacen su mímica a la vez, formando un grupo de trabajadores. Deseos secretos:

Cada uno representa su aspiración secreta: ser actor, orador, boxeador, jinete, etc.

El circo:

Cada uno representa un papel de circo, como malabarista, payaso, equilibrista, domador de fieras o maestro de ceremonias.



Medios de transporte

Se invita al grupo a caminar por la sala libremente. A una señal, cada jugador imita un medio de transporte, con sus movimientos y sonidos característicos. Y se pueden proponer rutas para los vehículos: un tren entrando en un túnel, un avión pasando por una nube densa, un barco cruzando una corriente, una bicicleta bajando una pendiente pronunciada... También se puede jugar por equipos.

El campanillero

Juego para días en los que los jugadores no tienen mucha energía. Hay que vendar los ojos a todos los jugadores excepto a uno, que será el campanillero. Este jugador coge una campanilla y se pasea por la sala tocando de cuando en cuando. Los demás intentan cogerlo. Y el que lo consigue ocupa su lugar.

Animales en la selva

Se invita a los jugadores a que se muevan por la sala imitando a un animal de su elección. Y a una señal, cada jugador debe realizar las acciones que se piden como si fuera el animal que había elegido. Así, el que caminaba como un elefante debe dormir, comer o luchar como si fuese ese animal.

Imitación en cadena

Se pide a cinco jugadores del grupo que abandonen la sala. Se pide a uno de los que siguen en la sala que haga una postura concreta: imitar a la cobra, por ejemplo. El resto del grupo observa con atención. Después, se pide a uno de los que están fuera de la sala que entre e imite la postura que acaba de improvisar el otro jugador. Así, el que ha inventado la postura se sienta y se llama al segundo jugador de fuera, que imita al que está haciendo la postura y el proceso continúa. Y así hasta que el quinto jugador de fuera de la sala imita esa postura. Entonces, el creador de la postura muestra cómo era la postura cuando él la creó y, así, se puede apreciar si la postura ha cambiado mucho o no.

Caminantes

Dividir el grupo en dos. Cada equipo juega cuando le toca el turno. Empiezan los jugadores del primer equipo, que enseguida reciben instrucciones. Para empezar, el que dirige el juego les pide que caminen libremente. Después, que lo hagan como una determinada persona, imitando su postura: un bebé a gatas, un barrendero barriendo la calle, un niño pequeño intentando mirar por la ventana, un indio cazando un búfalo, etc. Después, le toca el turno al siguiente equipo, al que se le puede pedir que imiten sensaciones de personajes: una anciana corriendo con frío, un hombre muy alto acalorado, un niño comiéndose una manzana...



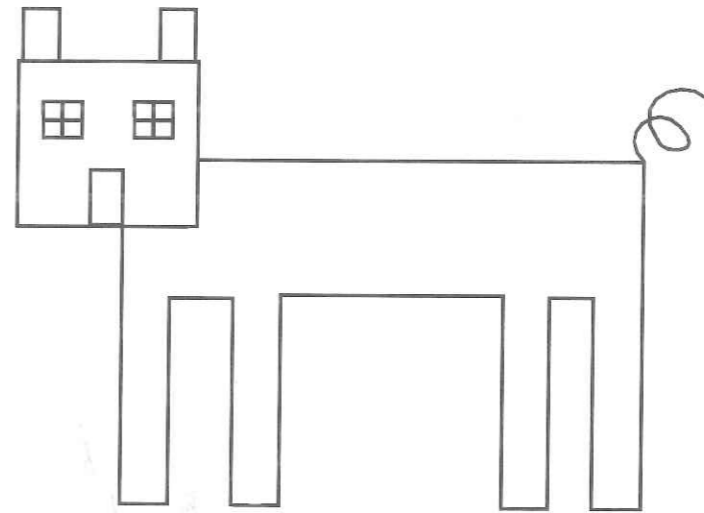
Juegos y diversiones de salón



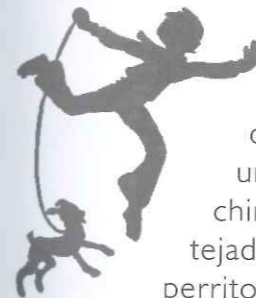
La dinámica de grupo, la interacción, el placer de la convivencia... Los juegos buscan la alegría de compartir, los pequeños desafíos de las relaciones bajo el prisma del entretenimiento y la diversión. Los juegos exigen complicidad, acción, compromiso y un magnífico estado de ánimo. Implican capacidad de decisión, análisis y cooperación. Los juegos son el modo perfecto de pasar momentos distendidos entre amigos, compañeros y familiares.

Contando cuentos

Cuentos que contienen un elemento sorpresa, una meta que alcanzar, que promueven la risa y la alegría, tanto para los más pequeños, como para jóvenes, adultos y personas mayores, siempre en grupo. El que cuenta un cuento debe conocerlo, pero el texto no es más que la base de referencia para una creación personal. Y la narración ha de acompañarse con un buen dibujo de los detalles gráficos.

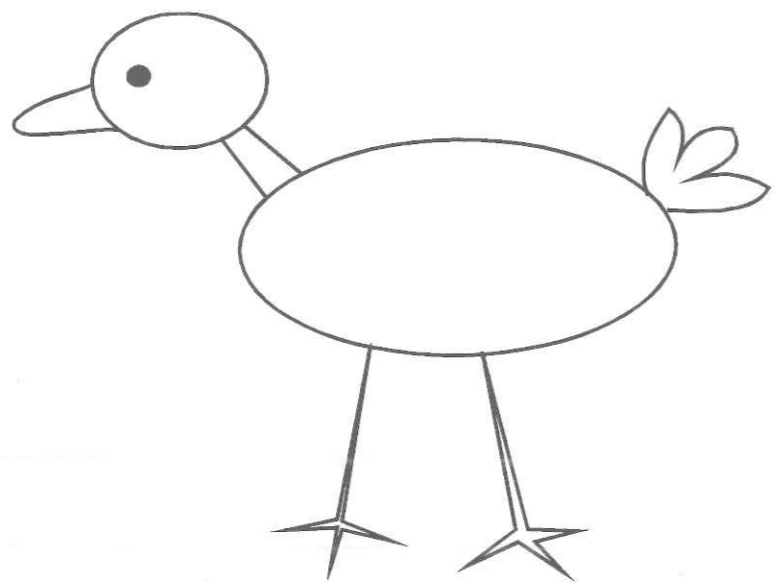


El perrito de Juanjo



Juanjo vive en esta casa, con dos ventanas, una puerta y una chimenea a cada lado del tejado (dibujar la casa). Su perrito Totó ha desaparecido y Juanjo piensa que seguro que se ha ido a casa de Pablo. Juanjo se va entonces a casa de su amigo Pablo, por un camino especial que sólo él conoce. Primero baja la calle. En la primera esquina, gira a la derecha y sigue. De repente, un hoyo. Se cae en él. Se levanta, pero se cae en un segundo

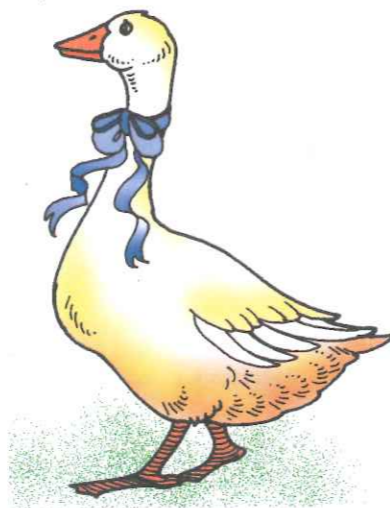
hoyo. Sale del hoyo, se limpia la ropa y anda un poco. ¡Ay! Vuelve a caerse en otro hoyo. Y en otro. En total, cuatro hoyos. ¡Pobrecito! Llega a otra esquina, gira a la izquierda y sube la calle hasta la casa de Pablo. Allí, sale humo por la chimenea (dibujar todo el camino recorrido por Juanjo y el humo en la chimenea, haciendo el rabito). Juanjo ve a Pablo y le pregunta si ha visto a su pequeño Totó. Pablo le contesta que sí, que se ha ido a su casa. Juanjo vuelve a su casa y salta de alegría, muy feliz, pues allí está Totó.



El pato de Enrique

Éste es Enrique (hacer un punto en el dibujo). Vive en una casita (dibujar un círculo alrededor del punto). Cerca de su casa hay un lago (dibujar una forma oval mayor que el círculo). Entre la casa de Enrique y el lago hay un caminito (hacer el trazado uniendo las dos figuras). Enrique buscó a su pato y no lo encontró. Se decidió a ir tras él. Siguió el camino entre su casa y el lago. Había un montecito y Enrique fue a ver si el pato estaba allí. Fue tres veces y no lo encontró (dibujar tres líneas que salen del óvalo). Enrique tomó una carretera que bajaba del lago (dibujar una línea larga que sale del margen inferior del óvalo). Pero era un callejón sin salida. Y volvió. Probó dos atajos más, pero no tuvo resultado (dibujar líneas cortas que salen de la más larga). Enrique volvió al lago y desde allí siguió por otra carretera (dibujar otra línea larga que sale de la parte inferior del cuerpo del pato).

Y una vez más intentó encontrar a su pato en otros tres atajos de esa carretera. Pero no consiguió nada (dibujar tres líneas cortas saliendo de la larga). Enrique se puso triste y volvió a casa por la orilla del lago. Llegó a la puerta de entrada y decidió pasar (dibujar una línea corta saliendo del círculo menor). Y allí estaba su pato travieso. Entonces, Enrique volvió a su casa, lleno de alegría (dibujar otra línea corta volviendo al círculo). Por fin, tenía a su pato y era feliz.



La ciudad de las palmadas

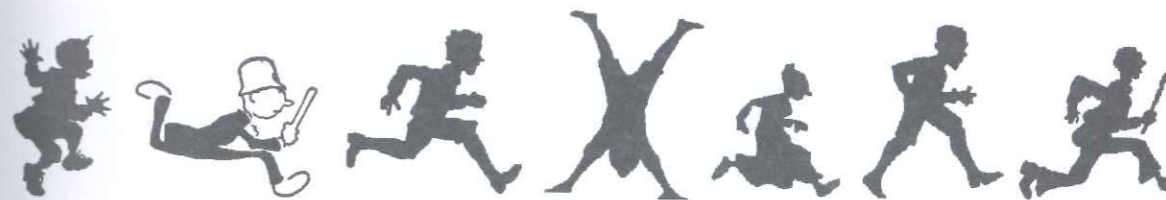
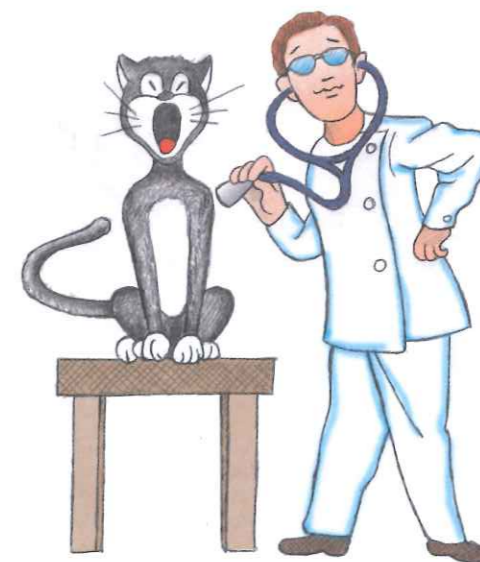
Para escuchar este cuento, los oyentes deben seguir unas sencillas instrucciones: tienen que dar una palmada cuando oigan la palabra "doctor" y la palabra "Puentes". Y si las dos palabras van juntas, los oyentes aplaudirán dos veces. De no ser en estos casos, no pueden aplaudir.

Ejemplo de cuento:

Érase una vez un gato que dio un mal salto desde un muro y se hizo daño en la patita.
 –Tendré que ir ver a un doctor (una palmada)
 –dijo—. Pero, ¿qué doctor? (otra palmada).
 –¿Qué tal el doctor Puentes? (dos palmadas)
 –le dijeron sus amigos.
 El gatito fue a buscar al doctor Puentes (dos palmadas). El doctor (una palmada) examinó su patita y dijo:
 –Sólo es un arañazo...
 –¿Qué? –preguntó el gatito.

–¿Qué se puede hacer entonces? –preguntó el gato.
 –Hay un doctor (una palmada) que lo curará
 –contestó el cirujano.
 –¿Quién es? –preguntó el gato.
 –Es el doctor Puentes (dos palmadas). Sí, el doctor Puentes (dos palmadas) es un gran especialista en arañazos.
 Y el gato corrió a ver al doctor Puentes (dos palmadas), que enseguida lo curó.

–Un arañazo, nada más –dijo el doctor Puentes (dos palmadas).
 Al gato no le gustó el diagnóstico.
 –Voy a consultar a otro doctor (una palmada).
 Fue al Hospital de los Animales. Y el doctor (una palmada) le dijo:
 –Sólo es un arañazo.
 El gato no quiso aceptar el diagnóstico y fue a visitar a un cirujano famoso. Este doctor (una palmada) puso una cara muy seria, lo examinó, dijo:
 –Parece un arañazo, nada más.



La ciudad de las palmadas 2

Practicar contando el cuento para que la palabra incluida parezca formar parte del texto. Se pueden sustituir los nombres de animales por nombres de frutas, colores, ciudades, etc.

Aquí, lo haremos un poco diferente. Todos deben aplaudir una vez cuando se digan ciertas palabras ajenas al texto durante la narración.

Ejemplo:

Esas palabras pueden ser los nombres de animales. Cada vez que se oiga el nombre de un animal, se da una palmada.

Y el cuento puede ser el siguiente:

Una mañana, Clara se despertó muy tempranito. Su madre le había prometido llevarla a pasear y a ver las golondrinas (una palmada) en el parque, donde Clara acostumbraba a encontrarse con sus amiguitas y a jugar con Colibrí (una palmada) hasta la hora de la comida.

Jugaban en el tobogán, a la gallinita (una palmada) ciega, en el columpio, al parchís, a la oca (una palmada) y a correr por el parque. Mientras, las madres charlaban y pasaban también el rato. Ese día, Clara llevaba su cochecito de color amarillo canario (una palmada) con su muñeca Naná. Quería enseñársela a sus amiguitas. Al llegar, Clara enseñó la muñeca a sus amigas y todas se fueron a jugar. Naná se quedó en el cochecito, mientras su mamá, Clara León (una palmada), jugaba con las amiguitas. Y tras jugar un buen rato, correr como gamos (una palmada) y saltar como gacelas (una palmada), las mamás y sus hijitas regresaron a sus casas.

Paseo por el bosque

Cuento con mímica

Mientras se narra el siguiente cuento, los oyentes deben cerrar los ojos y expresar con gestos lo que están imaginando.

Estábamos en un frondoso bosque, caminando alegremente. En los árboles, muchos pajaritos cantaban sin parar. Nos paramos para escucharlos y miramos hacia arriba, intentando ver de dónde venía aquel canto tan maravilloso. Algunos pajaritos echaron a volar y nosotros seguimos nuestro camino por una carretera desierta. Después, encontramos una cueva. ¿Y qué hicimos? Entramos en ella y ino encontramos un hueso! ¿De quién sería esta cueva? Sin duda de alguna fiera. Sólo de pensarlo, nos dio miedo. Y salimos corriendo hacia la carretera. Cuando ya

estábamos a salvo, respiramos por fin, aliviados. ¡Uf! ¡Qué bien! Y entonces, ¿qué vimos? Un regato, con el agua limpia, que corría sin parar. Nos quitamos los zapatos y metimos el dedo gordo del pie derecho en el agua. ¡Uy! ¡Qué frío! Enseguida sacamos los dedos del agua. Y, bueno, ¡ya era hora de volver! En mitad del camino, sentimos el olor a comida de la casa de la abuela Rita. ¡Mmmm! ¡Qué delicia! ¡Qué olorcito tan bueno! ¡Con el hambre que teníamos! La abuela Rita nos esperaba, como siempre, con la mesa llena de cosas buenas y su sonrisa cariñosa.

Paseando en coche

Cuento con onomatopeyas y gestos

Antes de empezar a contar este cuento, hay que decidir entre todos los sonidos que los oyentes emitirán cada vez que el narrador diga cierto tipo de palabras.

Despertar: desperezarse y bostezar.

Contento: ¡ja! ¡ja, ja!

Sol: los brazos forman un arco y se abren hacia los lados.

Coche: ¡Brrmmmm!

Neumático: dibujar un círculo en el aire.

Pinchar: ¡Psss! Y un gesto de pinchazo.

Acelerar: ¡Brrrrrrrrrrm!

Neumáticos chirriando: ¡Yiiiiiii!

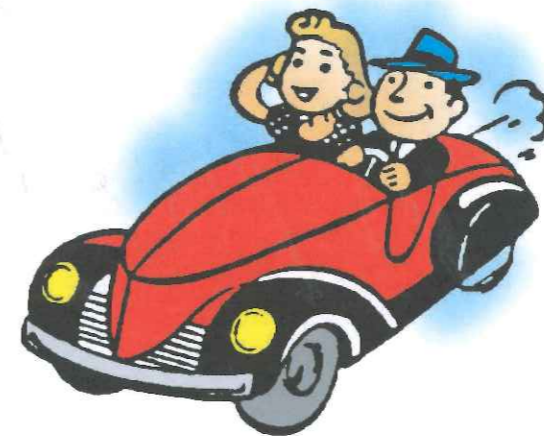
Curva hacia la izquierda: hacer el movimiento del volante hacia la izquierda.

Girar a la derecha: hacer el movimiento del volante hacia la derecha.

Claxon: ¡Pip! ¡Pip, pip!

Sonrisa: sonreír.

Disculpas: palma frente a palma y la cabeza inclinada hacia un lado.



Contar entonces este cuento:

Hoy por la mañana, Manuel se despertó pronto. Se puso muy contento cuando abrió la ventana. El sol estaba saliendo y lo iluminaba. Manuel se fue al garaje, cogió el coche y salió a dar una vuelta. Giró a la derecha, en la primera calle, y continuó. Cuando se dio cuenta, estaba acelerando. En una curva hacia la izquierda, Manuel notó

que los neumáticos chirriaban. Y cuando decidió parar, vio que tenía un pinchazo. El conductor que iba tras él perdió la paciencia y tocó el claxon.

Manuel, de buen humor, se acordó del sol, de cómo se despertó por la mañana, y de lo contento que estaba. Y sonrió pidiendo disculpas por lo ocurrido.

Juegos y entretenimientos

Charla de locos

Lo único que no se puede hacer en este juego es reírse. Para empezar, cada jugador decide cuál será su palabra clave. Después, el entrevistador hace preguntas y cada uno contesta usando su palabra clave.

El que se ría paga prenda.

Interrogador, al primer entrevistado:

—¿Cómo has llegado hasta aquí?

Jugador que eligió la palabra árbol:

—He venido en árbol.

Interrogador, al segundo entrevistado:

—¿Has encontrado a alguien?

Jugador que eligió la palabra tambor:

—Sí, a un tambor.

Interrogador, al tercer entrevistado:

—¿Y te dio miedo?

Jugador que eligió la palabra papilla:

—No, porque tomé papilla.

Y, así sigue el cuento, creando situaciones sin sentido y muy graciosas.



El médico y los locos

Elegir a alguien del grupo para que sea el médico. Ese jugador debe abandonar la sala y el resto del grupo decide de qué modo responderá a sus preguntas. Por ejemplo: contestar a la pregunta anterior, contestar a la pregunta con una frase en la que siempre se nombra un color u otra cosa definida por el grupo. El médico vuelve y hace preguntas para diagnosticar la locura. El juego termina cuando descubre la estrategia de sus pacientes.

Detective

Escribir en unos papelitos las letras:

A – de asesino.

D – de detective.

V – de víctima. Habrá tantas víctimas como jugadores menos uno. Cada jugador coge su papel y lo lee en secreto. El juego consiste en que el asesino mata al mayor número de víctimas, sin ser descubierto por el detective. El asesino debe guiñar un ojo con discreción a la víctima, que dice: "¡He muerto!" y abandona el juego. Si el detective adivina quién es el asesino, dice: "Queda detenido en nombre de la ley".



El objetivo

Elegir a un jugador que será el objetivo.

El jugador se sienta en un rincón de la sala, lo más apartado posible.

El que dirige el juego pregunta a cada uno de los jugadores: "¿Por qué Fulano es el objetivo?". Responderán en voz baja, al oído, con intención intrigante, y deben decir algo sobre el sentenciado. El que dirige el juego memoriza todas las respuestas, pues las transmitirá al objetivo, que será llamado a la sala. Y todo lo que le han dicho al oído, el que dirige el juego lo repetirá en voz alta. La respuesta que más intrigue al objetivo lo llevará al jugador que la ha dicho. Y así sucesivamente.



Objetivo por escrito

Un jugador del grupo sale de la sala. Todos los demás escriben algo sobre él, alguna opinión, un sentimiento, una sugerencia. Y se intercambian los escritos. De nuevo en la sala, oirá cómo los demás jugadores van leyendo sus textos. Y él, a su vez, intenta descubrir qué otros jugadores han escrito los textos sobre él.

Veinte preguntas

Un jugador se retira de la sala. Los demás eligen un objeto y él debe adivinar cuál es. Hay que definir el reino al que pertenece, pues es la primera pregunta que el adivinador hace. Se considera del reino vegetal el objeto hecho en su mayor parte de madera. Del reino mineral, al objeto que contenga una mayor parte de mineral, y del reino animal todo lo animado. Al volver, el adivinador pregunta el reino al que pertenece el objeto y pide que le vayan diciendo el tamaño, el uso, la importancia, el color... Las preguntas se responden con un sí o un no. Sólo se permiten veinte preguntas. Y el jugador que dé la pista que resulte reveladora ocupa el lugar del adivinador.

Diplomacia

El grupo se divide en dos equipos. Cada uno tiene un animador de equipo. Los dos animadores salen de la sala y deciden una palabra u objeto que hay que adivinar. Al volver, cada uno pasa al equipo contrario. Los jugadores deben intentar descubrir la palabra u objeto, haciendo preguntas, cuyas respuestas serán siempre sí o no. El equipo que la descubra primero da unas palmadas y gana un jugador del equipo contrario, al que puede elegir. Los animadores de equipo vuelven a sus respectivos equipos y se elige a otros dos jugadores para ocupar su lugar. El juego continúa hasta que un equipo tenga el doble de jugadores que el otro.

¡Lo estoy viendo!

El que dirige el juego va dando pistas sobre un objeto presente en la sala de juego. Los jugadores intentan descubrir qué objeto es. El animador va dando pistas: "¡Lo estoy viendo y es verde!". Entonces, cada jugador señala un objeto de ese color y, si consigue acertar, él hará la nueva elección. Se pueden dar otras pistas, como la forma, la inicial o el material del que está hecho. Por ejemplo: "¡Lo estoy viendo y es redondo!", "¡Lo estoy viendo y es de metal!", "¡Lo estoy viendo y empieza por la letra ele!".

Es un juego ideal para que los más pequeños practiquen los nombres de los colores, los distintos materiales, el deletreo de palabras o, simplemente, para que los mayores pasen un rato agradable y divertido.

Las iniciales

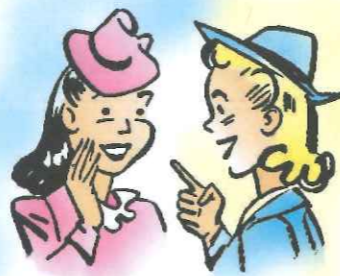
El grupo decidirá cuánto tiempo dura cada partida del juego. Se hacen dos equipos, se nombran dos animadores de juego y los jugadores se alinean unos delante de los otros. El que dirige el juego del primer equipo empieza nombrando a un animal, una flor, una ciudad u otro objeto cuya inicial sea la letra A, para que su adversario haga lo mismo. Y así, cada jugador, en cada grupo, de manera alterna, va completando la serie de palabras con la misma letra. Si un jugador se equivoca o no consigue recordar una palabra con esa letra, pasa a formar parte del equipo contrario. Acabado el tiempo para una letra, se empieza con la siguiente. Vence el equipo que consiga un mayor número de jugadores.

¿Amigo o amiga?

Elegir a un jugador para que abandone la sala. Los demás deciden un objeto que el otro tendrá que adivinar. Entonces, el jugador vuelve y pregunta: "¿Amigo o amiga?". Y dependiendo de que el nombre del objeto sea de género femenino o masculino, los otros responden "Amiga" o "Amigo". Después, va preguntando a los demás jugadores, uno por uno, qué forma tiene el amigo o amiga, de qué color es, de qué tamaño, para qué sirve... El adivinador puede aventurar tres respuestas, no más. Y si acierta, el jugador que le ha dado la pista definitiva ocupa su lugar.

¿Quién es?

Un jugador se aleja del grupo mientras los demás eligen a un personaje conocido por todos o a uno de sus colegas. Cuando vuelve, intenta descubrir quién es, con preguntas del tipo: "Si fuese un animal, ¿cuál sería?", "Si fuese un color, ¿cuál sería?", "Si fuese una canción, ¿cuál sería?". Las respuestas han de ser claras para facilitar que se descubra el personaje. El adivinador tiene tres oportunidades para acertar.



¡Así dice el mandamás! Prrr...

Para empezar, hay que elegir al jugador que será el mandamás. Se pone ante los demás y, haciendo cualquier movimiento que se le ocurra, dice: "Así dice el mandamás" o "Esto hace el mandamás". Cuando pronuncie una frase que empieza por "Así", todos lo imitan. Pero si empieza por "Esto", los demás jugadores deben quedarse inmóviles. El que se equivoca paga prenda o abandona el juego. El que se queda de último será el mandamás en el próximo turno.

El príncipe de París

Este juego exige rapidez mental y buena capacidad para verbalizar. Se asigna un número a cada jugador. Uno a uno se van sentado ante el que dirige el juego, que empieza a decir: "El príncipe de París perdió el sombrero. Lo encontró el número X". Entonces, el jugador que tiene ese número, responde enseguida: "¡No señor, no fui yo!". Y el otro pregunta: "¿Quién fue entonces?". El jugador responde: "Fue el número Y". Y el que tiene ese nuevo número responde como el jugador anterior y dando un nuevo número. Cuando alguien no consigue responder inmediatamente al ser nombrado, el que dirige el juego dice: "¡Número Z, al fondo!". Y este jugador se va al fondo de la sala o se aleja un poco del grupo. El juego prosigue hasta que todos se van al fondo o acaban agotados!



Cada jugador empieza a contar, rápido, desde el número uno hasta donde consiga llegar, siempre y cuando en lugar del número siete diga "Prrrrr". Así: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, prrrrr, ocho, nueve, diez, once, doce, trece, catorce, quince, dieciséis, dieciséis, dieciséis, dieciséis, dieciséis. Si dice "... siete ...", abandona el juego o paga prenda.

Cuando llegue mi barco

Elegir a un jugador para que empiece el juego. El jugador dice: "Cuando llegue mi barco voy a...". Y termina la frase en silencio, haciendo gestos. Puede fingir, por ejemplo, que está escribiendo, hablando por teléfono, calzándose, cepillándose los dientes, etc. Los demás van repitiendo uno a uno la misma frase y los mismos gestos, pero añadiendo un nuevo gesto. El que se equivoque abandona el juego o paga prenda.

Extravagante

El juego consiste en elegir por mayoría de votos quién dice más tonterías. Hay que elegir a varios oradores entre los jugadores del grupo. Cada uno habla durante tres minutos de un tema que le es desconocido. Los asistentes pueden aplaudir o abuchear.

Temas sugeridos:

- ¿Qué les ocurre a todos los alfileres, agujas y paraguas?
- ¿Qué tiene de especial el sistema de alcantarillado de Suiza?
- ¿Cómo es la ceremonia de boda entre una mariposa y un caracol?
- O cualquier otro tema extravagante.

¿Incorrecto?

El grupo se divide en dos equipos y forma dos filas, una frente a la otra. La finalidad del juego es dar respuestas incorrectas a las preguntas del otro grupo. El primer jugador de una de las filas le pregunta al que está delante, en la otra fila. Si le responde correctamente, abandona el juego. Si se equivoca, entonces él hace una pregunta a la segunda persona de la fila contraria. Y así sucesivamente. Las respuestas deben ser instantáneas, sin dudas. En caso contrario, el jugador debe abandonar el juego.



La maleta

El grupo elige al viajero. El jugador elegido comunica al grupo que va a salir de viaje y que debe hacer la maleta. Y pide a cada uno que le diga un objeto que ha de llevar, pero que él dirá el primero. Aunque no lo dice al azar: elige, por ejemplo, el nombre de una prenda de ropa que lleva puesta el jugador que está a su lado. Si los demás se dan cuenta de la intención, dicen, también, prendas de ropa de ese jugador. Si no, el juego acaba cuando se juegan dos turnos y nadie adivina la intención del viajero.

¡Sólo un minuto!

Para este juego se necesita un reloj que marque los minutos. El animador se queda con el reloj. Dice una letra y la persona de su derecha dice, en un minuto, el mayor número de palabras que recuerda que empiezan con esta letra. Al cabo del minuto, el jugador debe repetir las que recuerde, durante otro minuto más. El grupo controla si las palabras son correctas y las va contando. Se anota el resultado de cada jugador para, al final del juego, poder comprobar quién es el ganador.

El regalo de mi tía

Elegir a un jugador para empezar el juego. Dice: "Mi tía ha vuelto de Miami y me ha traído...", nombrando cualquier objeto. El segundo jugador repite la expresión y añade un nuevo objeto. Y, así, sucesivamente, repitiendo la frase anterior y añadiendo un nuevo objeto. El jugador que omite un objeto debe abandonar el juego.



Juego alfabético

El animador empieza diciendo: "Ayer cené en casa de mi amiga y comimos angulas" (u otro alimento cuyo nombre empieza por la letra A). El siguiente jugador repite la frase y añade un alimento que empiece por la siguiente letra del abecedario: "Ayer cené en casa de mi amiga y comimos angulas y bacalao". Y el siguiente podría decir: "Ayer cené en casa de mi amiga y comimos angulas y bacalao y ciruelas". A medida que el juego avanza, ya no es necesario repetir la primera parte de la frase, pero cada persona repite toda la lista hasta su letra. Si un jugador olvida algún nombre o tarda mucho en recordarlo, debe abandonar el juego. Gana el que se queda el último.

El hijo del tendero

Elegir a uno de los jugadores para empezar el juego. El jugador dice: "Mi padre tiene una tienda y vende...". Los demás intentan adivinar qué vende el tendero y van haciendo preguntas hasta que uno lo descubre. Ese jugador será entonces el hijo nuevo del tendero y vuelve a empezar el juego.

Cuento sin fin

Elegir a uno de los jugadores para iniciar el juego. Empieza contando un cuento, de cualquier tipo. Cuenta durante un minuto y, al cabo de este tiempo, se para de pronto y el jugador de su derecha debe proseguir el mismo cuento, a su manera. Y así, hasta que todos hayan contado una parte del cuento sin fin.

En el parque zoológico

Formar un corro con los jugadores y asignar a cada uno una letra del alfabeto. El jugador A empieza diciendo: "En el zoo, he visto un ánade". En su turno, el jugador B dice: "En el zoo, he visto un búho". Y así prosigue el juego hasta que algún jugador no consigue encontrar al animal que corresponde a su letra.

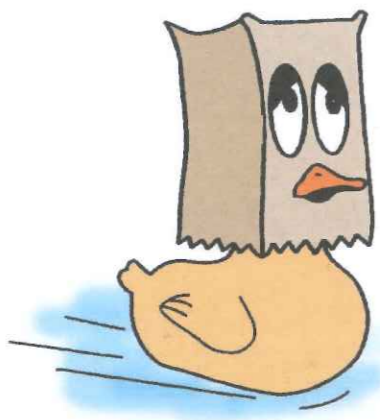


Mi señor

Un jugador se sienta en una butaca o en una silla, separado de los demás. Después, elige a un miembro del grupo para que sea su súbdito. El elegido se pone ante el rey y dice: "Señor mío, aquí estoy, a sus pies, sin llorar, ni reír, sin reír ni llorar." El señor, entonces, hace muecas intentando hacer reír a su súbdito. Si no se ríe, se queda en el lugar del señor. Si se ríe, el señor cambia de súbdito.

Aquí tengo la nariz

Este juego exige rapidez. Para empezar, hay que elegir a un animador. Los demás jugadores se colocan en fila, muy atentos. Entonces, el animador se toca una oreja y dice: "Aquí tengo la nariz". Acto seguido, los demás se tocan la nariz y dicen: "Aquí tengo la oreja". Y así, cada vez que el animador señala una parte de su cuerpo dándole un nombre que no le corresponde, los demás jugadores lo repiten invirtiendo los nombres. Si un jugador se equivoca, paga prenda.



¿Qué animal sería yo?

Antes de empezar, un jugador elige el animal que desea ser. Después, cada uno de sus compañeros, en orden, le va haciendo una pregunta para adivinar de qué animal se trata. Por ejemplo: "¿Vives en el agua?", "¿Tienes alas?", "¿Eres un reptil?", "¿Eres muy grande?", "¿Eres bípedo?", "¿Eres de color castaño?". La respuesta a cada pregunta deberá ser sí o no. El jugador que adivine el animal ocupará el lugar del otro.



Vuelo de pájaros

Todos los jugadores se sientan y ponen las manos en las rodillas. El animador se pone ante el grupo y dice: "Los pájaros vuelan", imitando con los brazos el aleteo de un pájaro volando. Y los demás jugadores deben imitar sus gestos. Pero si el animador dice una frase trampa, como "Los barcos vuelan", todos los demás han de permanecer inmóviles. Si no lo hacen, pagan prenda o abandonan el juego.

El barón Ramón

Disponer el grupo en círculo, todos sentados en sillas. Elegir a un animador, que se vuelve hacia el jugador de su derecha o de su izquierda y dice: "El barón Ramón se ha muerto". Y el otro jugador pregunta: "¿Por qué se murió?" El animador contesta: "¡Porque hizo así!". Y al pronunciar esta frase, cierra el puño derecho y se golpea con él en la rodilla. El jugador va pasando el cuento hasta que, de nuevo, llega al animador. En su segundo turno, el animador añade un nuevo gesto, como tocarse una oreja, hacer una mueca, golpear el suelo con un pie... Pierde el jugador que se equivoque al repetir los gestos que se van añadiendo.

¡Rápido, pásalo!

Formar un círculo. Los jugadores deben estar sentados o de pie. Elegir a un animador, que coge un objeto, una pelota de tenis, por ejemplo, y lo pasa para que vaya de mano en mano. Y mientras ese objeto esté en camino, el animador pasa otro objeto, como un pequeño cojín. Y así, va añadiendo objetos. Los jugadores deben pasarlos con rapidez. Si a un jugador se le cae un objeto, debe abandonar el juego. Gana el jugador al que no se le ha caído ningún objeto.

Juego del escondite imaginario

Todos los jugadores se sientan. Uno de ellos, el animador, se imagina escondido en cualquier parte: dentro de la tele, del equipo de música, de un cuadro, de un armario... Y entonces va preguntando a los demás jugadores, uno a uno: "¿Dónde me he escondido?". El jugador que acierta hace entonces el papel de animador.



La cafetera que más se mueve

Los jugadores del grupo se quedan en pie, aunque debe haber asientos para cuando deban sentarse. Un animador empieza el juego y pregunta al jugador de su izquierda: "¿Sabes dónde está la cafetera?". El jugador contesta: "¿Qué cafetera?". Y el animador dice: "La que más se mueve". Y a la vez que responde, empieza a mover la mano derecha. El jugador actúa entonces como el animador, pero se sienta. Sentado, pregunta al siguiente jugador, que empieza también a mover la mano y se sienta. Y así todos, hasta que la pregunta vuelve al animador, que la repite, pero añade un nuevo movimiento, el del pie izquierdo, por poner un ejemplo.

Caza del tesoro

Para empezar, hay que esconder un "tesoro". Puede ser un objeto divertido o algo que los jugadores puedan repartir, como una bolsa de caramelos. Entonces, en unos papelitos, se escriben pistas que conduzcan al tesoro, y se colocan en diferentes lugares. Los jugadores reciben la primera pista, que debe conducirlos a la segunda, ésta a la tercera y así sucesivamente hasta llegar al tesoro. Cada jugador, después de leer la pista, la deja donde estaba, para que el siguiente también la encuentre. Por ejemplo: "Ir hasta la ventana que está a la izquierda y, después, mirar a la derecha". La segunda pista debe ser ponerse de tal manera que se encuentre tras seguir la primera indicación. El juego se puede jugar tanto por parejas como por equipos.

Pasando las tijeras

Todos se sientan en círculo y unas tijeras van pasando de mano en mano. El animador marca el comienzo del juego diciendo: "Así se pasan las tijeras" y pasándoselas al compañero de la derecha. Si las tijeras están abiertas al entregarlas, el jugador debe cruzar las piernas, y si están cerradas, junta los pies. Todos lo imitan y, además, van pasando las tijeras a los demás jugadores. Todo el grupo debe reaccionar de inmediato y cruzar las piernas o juntar los pies cada vez que las tijeras pasan de mano en mano. El jugador que comete un error, paga prenda o abandona el juego.

El gato del sacerdote

Elegir una letra del abecedario. Después, cada jugador añade a la expresión "El gato del sacerdote es..." un adjetivo que empiece por la letra elegida. Si, por ejemplo, la letra elegida es la C, se puede decir: "El gato del sacerdote es cariñoso, comilón, cruel, callado...", hasta que todos los jugadores hayan usado esa letra. Si un jugador se equivoca, abandona el juego o paga prenda.

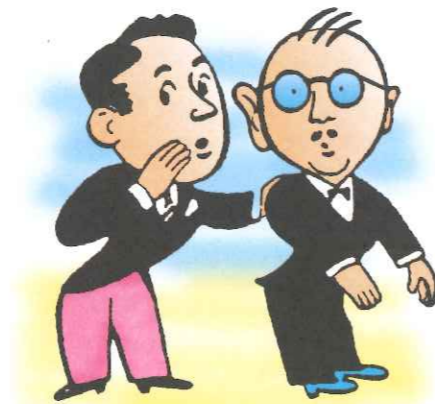


Retrato

Un animador abandona la sala y los demás eligen a un jugador que será el modelo para el retrato. De vuelta, el animador hace una pregunta a cada jugador, que sólo puede responder sí o no. Por ejemplo: "¿Tiene los ojos verdes?", "¿Es alto?", "¿Tiene el pelo rubio?". Y por las respuestas recibidas, irá dibujando el retrato. También se pueden hacer preguntas sobre la manera de ser o las costumbres de la persona.

Inalámbrico

Los jugadores se colocan de manera ordenada antes de empezar el juego. Eligen a un animador, que será el encargado de transmitir un mensaje a uno de los miembros del grupo. A su vez, ese jugador lo transmitirá a otro, y así sucesivamente. Mientras el animador está fuera de la sala, esperando. El mensaje debe transmitirse de una persona a otra, al oído, muy bajito. Y cuando todos conocen ya el mensaje, se pide al animador que regrese a la sala. Entonces, se compara el mensaje original con el que le han transmitido al último jugador al oído. Este juego resulta de utilidad para poner en evidencia la complejidad de la comunicación.



Trucos y magias

Telepatía

Para este juego se necesita un mago y un ayudante, que se ponen de acuerdo sobre una señal. Puede ser tocarse la nariz o la oreja, toser... El ayudante hace el gesto acordado en el momento oportuno. El mago pide al grupo de personas que se concentre en un objeto, presente en la sala, mientras él se aleja para no ver qué es. Hecha la elección del objeto, se llama al mago para que adivine qué es. El mago finge concentrarse y pregunta: "¿Es el teléfono?", "¿Es la tele?", "¿Es un florero?", etc. El ayudante hace la señal en el momento oportuno. Al ver la señal, el mago puede seguir preguntando un poco más, para que nadie descubra el truco. Y cuando ya ha transcurrido un tiempo, dice el nombre del objeto y lo señala.



Adivinación de números

Para este juego se necesita un mago y un ayudante. El mago se retira de la sala y el ayudante se queda con el grupo, que elige un número entre 1 y 9999. El mago, al volver, le pone una mano en el rostro al ayudante y los dos fingen estar concentrados. El ayudante aprieta el maxilar inferior, haciendo pausas, tantas veces como corresponda al número. Por ejemplo: para el número 2315, aprieta dos veces y hace una pausa, tres y hace otra pausa, una y hace otra pausa y, finalmente, cinco veces. Un instante después, el mago adivino dice en voz alta y muy despacio el número elegido en su ausencia.

Sugerencia: hacer un entrenamiento previo.

Fotografía en cuchara

Para este juego se necesita un mago y un ayudante. El mago sale de la sala y el ayudante saca una "fotografía" a un jugador poniéndole una cuchara ante la cara y conservándola así unos dos o tres segundos. Se le llama al mago y el ayudante le entrega la cuchara. El mago la examina y dice de quién es la foto.

Truco: el ayudante va imitando, de manera disimulada, los gestos que la persona "fotografiada" hace en ese momento.

Tijera prisionera

Para este juego se necesita un mago, que pasa un cordel por las asas de unas tijeras, ata los extremos y le pide a alguien del grupo que sujete el nudo.

El mago dice que puede sacar las tijeras sin desatar el nudo ni utilizar otro objeto. Y así, coge las tijeras y corta el cordel.



¿Qué número es?

Para este juego se necesita un mago, que le pide a un jugador que escoja un número del 1 a 10, sin decirlo en voz alta, y que lo multiplique por 5. Después, le pide que le sume 6 al resultado de la multiplicación y que multiplique el resultado por 4. Hecho esto, que añada 9 al nuevo resultado y multiplique el resultado de la última suma por 5. Claro está que debe saberse de memoria todo el proceso, pues si lo lee impresionará mucho menos. Por último, el jugador debe decir el resultado de sus operaciones. Con ello, el mago adivina el número.

Truco: los dos últimos números del resultado siempre son 65. El mago los ignora y del número que queda resta 1.

Y el resultado será el número elegido.

Ejemplo: el número 6.

$6 \times 5 = 30$. $30 + 6 = 36$. $36 \times 4 = 144$.
 $144 + 9 = 153$. $153 \times 5 = 765$, que es la cantidad final que dice el jugador.

El mago quita el 65 del número y le queda el 7, del que resta 1 y obtiene 6, que es el número original.

El corcho

Para este juego se necesita un mago y una botella tapada con un corcho, a medio llenar. El mago dice que vaciará la botella sin necesidad de sacar el corcho, ni estropearlo, ni romperlo.

Truco: previamente preparado, el corcho será corto y no muy ajustado. Así, basta con empujarlo hacia dentro para poder sacar el líquido.

Cenizas mágicas

Para este juego se necesita un mago, que pide a cada persona del grupo que diga el nombre de una ciudad o un animal. Escribe en papelitos cada palabra que se va diciendo. Los dobla, los mete en un sombrero, los mezcla bien y le pide a una persona que se acerque, que saque un papelito y que se lo guarde. Después, quema todos los demás y empieza a remover las cenizas con aspecto de estar muy concentrado. Y al cabo de un rato, dice la palabra que hay escrita en el único papel que no se ha quemado.

Truco: el mago escribe la misma palabra en todos los papeles.

Magia de salón

Para este juego se necesita un mago y un ayudante. El mago sale de la sala. Uno de los jugadores guarda un determinado objeto. El mago, al volver, debe adivinar quién tiene el objeto. Y el ayudante, de forma disimulada, de modo que sólo el mago lo perciba, imita la postura de las manos de la persona que tiene el objeto.

La flor mágica

Poner una flor blanca en un vaso que contiene anilina muy concentrada. Y por experiencia sabemos que las plantas se alimentan del agua. Un tiempo después, la flor se pone del color de la anilina.

El nudo en el pañuelo

Para este juego se necesita un mago, que pregunta si alguien sabe hacer un nudo en un pañuelo, sujetando las esquinas sin soltarlas durante el proceso. Si nadie lo consigue, él demuestra cómo se hace: cruza los brazos sujetando las esquinas del pañuelo y los descruza, haciendo el nudo.

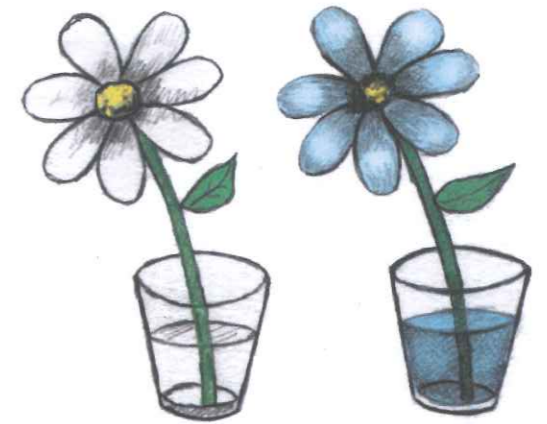
El número mal escrito

Para este juego se necesita un mago, que le pide a un jugador que escriba en una línea los números del 1 al 9. Después, le pregunta cuál es el número que está "peor escrito". Y suponiendo que el jugador diga que es el 7, el mago le pide que multiplique 123456789 por 7 y, después, que multiplique este resultado por 9.

$$\begin{array}{r} 123456789 \\ \times 7 \\ \hline 864197523 \\ \times 9 \\ \hline 777777707 \end{array}$$

El mago repite el mismo proceso con cualquier otro jugador y cualquier otro número "mal escrito".

Truco: basta con realizar las dos operaciones para que la sorpresa de los asistentes sea mayúscula.



Encontrar la carta elegida

Para este juego se necesita un mago, que divide una baraja en dos montones. Después, pide que alguien escoja una carta de un montón y la ponga en el otro, y que lo baraje. El mago examina atentamente el montón barajado y descubre qué carta había elegido la persona.

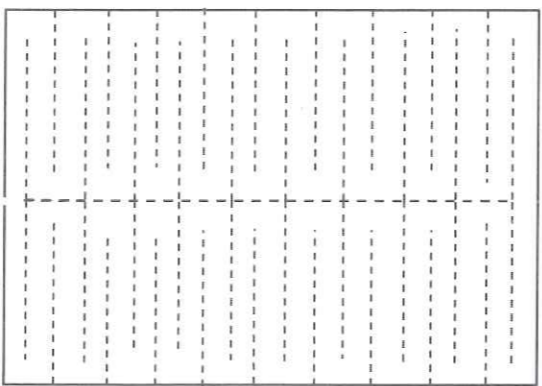
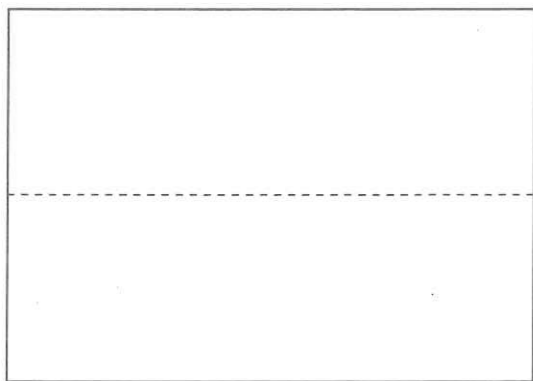
Truco: un montón contiene las cartas impares y el otro las pares. Así, es fácil encontrar la carta diferente.

El nudo que se ve

Para este juego se necesita un mago que, con la mano derecha, sujeta una de las puntas de un pañuelo. Y atrae la atención hacia la punta opuesta, que queda colgando. Se lleva esa punta hasta la mano derecha y, después, deja que él caiga, varias veces seguidas. Y una de esas veces, aparece un nudo en la punta que cuelga.

Truco: el nudo estaba ya hecho en la punta escondida en la mano derecha y, con disimulo, se cambia la posición de las puntas.

Grandes magos



En este juego, un jugador hace de mago. Enseña una hoja de papel y dice que conseguirá atravesarla sin que se rompa en pedazos. Y tras hacer un pequeño truco, logra atravesar el papel sin que se rompa en pedazos, tal y como ha prometido.

Truco: doblar la hoja al medio, como se ve en la ilustración. Cortar, con la mano o con unas tijeras, por las líneas de puntos, alternando los cortes a un lado y otro del papel. Después, abrir el papel con cuidado y rasgar los pliegues del centro. Así, el papel se puede abrir, pues tiene forma de acordeón, y es posible atravesarlo sin romperlo.

La moneda mágica

Para este juego se necesita un mago y un ayudante. El mago pone una moneda en el fondo de un vaso que está boca abajo. El mago se venda los ojos, se da la vuelta y pide que uno de los jugadores quite la moneda. Después, se da la vuelta, se quita la venda y pide que todos toquen el vaso. Por último, examina el vaso con detenimiento, lo toca, se lo lleva a la oreja y dice el nombre del jugador que ha quitado la moneda.

Truco: el ayudante toca en el vaso justo después de la persona que ha quitado la moneda.

Problemas y cálculos



Veinte y diecinueve

¿Cómo quitar 1 de 19 y quedarse con 20?

Respuesta: 1 de XIX = XX.

La familia feliz

En la familia Merlín, cada hija tiene el mismo número de hermanos y hermanas, y cada hijo tiene dos veces más hermanas que hermanos. ¿Cuántos hijos e hijas hay en la familia Merlín?

Respuesta: cuatro hijas y tres hijos.

La cuenta

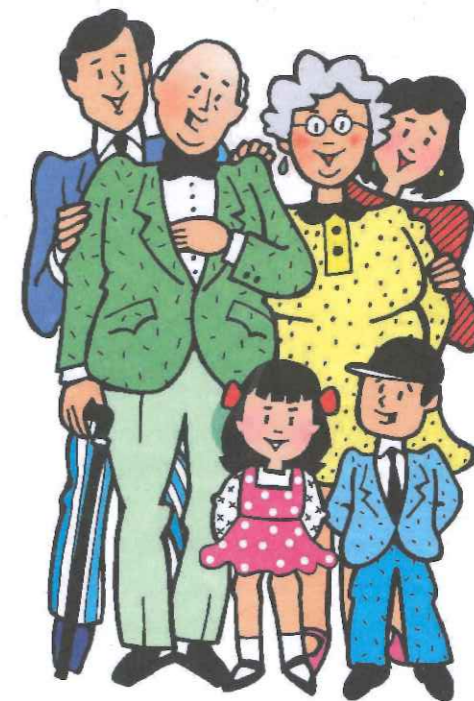
Un grupo de hombres va a una cafetería. Son dos padres y dos hijos. Cada uno gasta cinco euros. ¿Cuánto es lo mínimo que pueden pagar?

Respuesta: quince euros, pues uno de los padres es hijo del otro.

Un grupo de gente

Un grupo de diez personas está compuesto de dos abuelos, dos abuelas, tres padres, tres madres, tres hijos, tres hijas, dos suegras, dos suegros, un yerno, una nuera, dos hermanos y dos hermanas. ¿Es posible?

Solución: el grupo está formado por dos niños y dos niñas, con sus padres y los padres de éstos, es decir: los abuelos maternos y paternos de los niños.



La araña

Una araña sube por un cristal. Pero por cada dos centímetros que avanza, resbala un centímetro hacia abajo. ¿Cuántos centímetros debe avanzar para alcanzar un punto a 5 cm del punto de salida?

Respuesta: 8.

Cazadores de patos

Dos padres y dos hijos salieron a cazar patos. Cada uno de ellos le dio a un pato y ninguno alcanzó al mismo. Pero sólo tres patos recibieron un disparo. ¿Cómo ocurrió?

Respuesta: eran el abuelo, el padre y el hijo.



Tictac

Un hombre tiene dos relojes. Uno de ellos está parado y el otro retrasa una hora al día. ¿Cuál de ellos mostrará más frecuentemente la hora correcta?

Respuesta: el que no anda muestra la hora exacta dos veces al día. El que retrasa sólo muestra la hora correcta de doce en doce días, tras haber atrasado doce horas.

Bajando por la chimenea

Dos hombres querían entrar en una casa, pero habían perdido la llave. Decidieron entonces bajar por la chimenea. Cuando consiguieron entrar en casa, se miraron. Uno de ellos tenía la cara negra por el hollín, pero el otro la tenía perfectamente limpia. Sin decir una palabra, el hombre que tenía la cara limpia fue a lavarse, pero el otro no hizo nada. ¿Cómo es posible?

Respuesta: tras bajar por la misma chimenea, cada uno de los hombres pensó que estaba igual que el otro. Cuando el que tenía la cara limpia vio al de la cara sucia, decidió lavarse. El que la tenía sucia, al ver al otro limpio, pensó que no era necesario.

Un cuadrado alrededor del 10

Aquí hay cuadrado en el que figura el número 10. A su alrededor hay 8 espacios en blanco. En cada espacio, debe escribirse uno de los números 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9 y 12, de forma que sumando cada columna en las direcciones indicadas por las flechas, el resultado sea 20.

	↓	↓	↓	
→				12
→		10		2
→				6
				7
				8
				5

El problema de los calcetines

Una noche, Pedro decidió ir al cine, pero descubrió que no tenía calcetines limpios. Fue entonces al cuarto de su padre, que estaba a oscuras. Sabía que allí, en un cajón, había diez pares de calcetines negros y diez pares de calcetines blancos, pero todos mezclados. ¿Cuántos calcetines tuvo que sacar del cajón para estar seguro de tener un par igual?

Respuesta: Por lo menos tres.



Cruzando el río

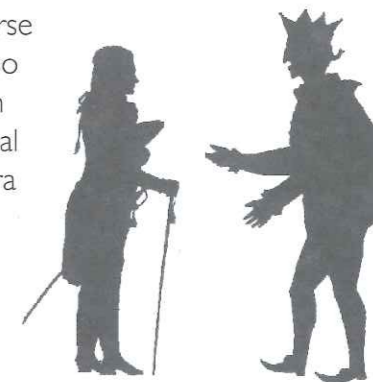
Tres hombres quieren cruzar un río. El barco que tienen cuenta con una capacidad máxima de 150 kilos. Y ellos pesan 50, 75 y 120 kilos. ¿Cómo pueden cruzar sin hundir el barco?

Respuesta: Primero pasan los dos que pesan menos. Una vez al otro lado, el barco vuelve con uno de ellos. Entonces el más pesado sube y se va al otro lado. Y el que estaba allí vuelve a buscar al que se había quedado.

El ministro

Un rey quería librarse de un ministro. Puso dos papelitos en un sombrero y le dijo al ministro que cogiera uno. Si en el papel ponía "Fuera", el ministro debería marcharse. Si en el papel ponía "Dentro", el ministro conservaría su puesto. Para asegurarse de que se iría, el rey escribió "Fuera" en los dos papeles. No obstante, el ministro consiguió quedarse. ¿Cómo lo consiguió?

Respuesta: El ministro cogió uno de los papeles y lo quemó sin mirarlo. Le dijo entonces al rey que viese en el otro papel lo que estaba escrito. El rey fue obligado a quedarse con el ministro, para no confesar lo que había hecho.



¿Cuánto pesa el pescado?

¿Cuál es el peso de un pescado, si pesa 10 kilos más que la mitad de su peso?

Respuesta: 20 kilos.



¡Adivina qué es!

¿Qué es? No es un animal, ni es un vegetal, ni es un mineral. No es sólido, ni es líquido, ni es gaseoso. Es siempre visible y no deja de moverse. No está vivo, pero se reproduce. ¿Qué es?

Respuesta: el fuego.

La cesta de manzanas

En una cesta había diez manzanas. Y ante la cesta había diez niños y cada uno se llevó una manzana. ¿Cómo es posible que en la cesta quedara una?

Respuesta: el último niño se quedó con la cesta y llevaba su manzana en ella.

Gatos y ratones

Si tres gatos cogen tres ratones en tres minutos, ¿cuánto tiempo tardarán cien gatos en coger cien ratones?

Respuesta: tres minutos. Cada gato coge un ratón en tres minutos.

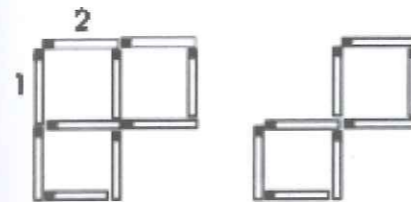


Recogedor

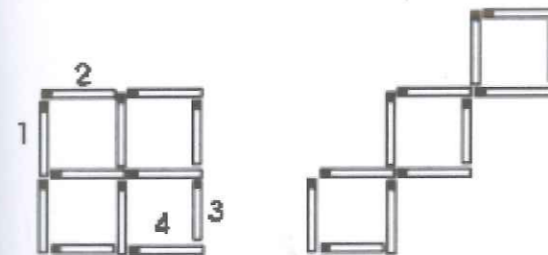
Moviendo sólo dos cerillas, conseguir que la basura se quede fuera del recogedor.

Desafíos con cerillas

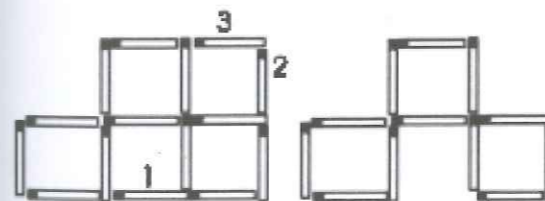
Hacer de 3 cuadrados 2.
Retirar las cerillas 1 y 2.



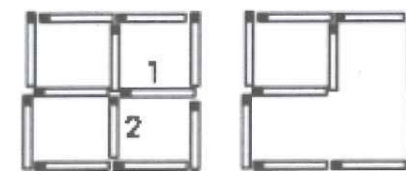
Hacer de 4 cuadrados 3.
Mover las cerillas 1, 2, 3 y 4.



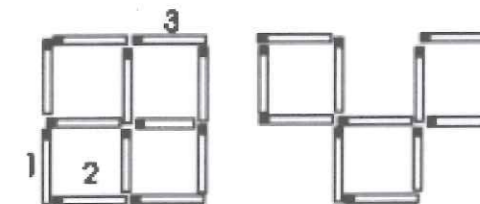
Hacer de 5 cuadrados 3.
Retirar las cerillas 1, 2 y 3.



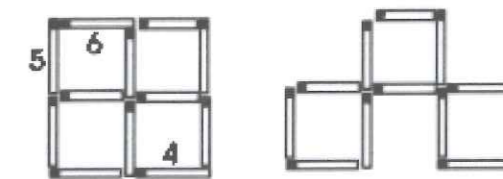
Hacer de 4 cuadrados 2.
Retirar las cerillas 1 y 2.



Hacer de 4 cuadrados 3.
Mover las cerillas 1, 2 y 3.

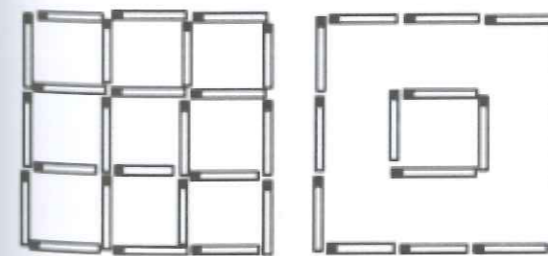


Segunda solución:
Mover las cerillas 4, 5 y 6.



Hacer con 24 cerillas 9 cuadrados, de manera que juntos formen un cuadrado grande.

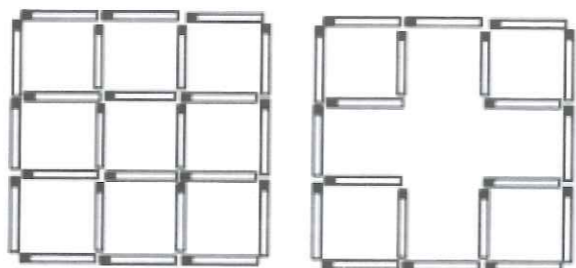
La solución consiste en retirar todas las cerillas del interior del cuadrado, dejando sólo las 4 que forman el cuadrado del centro. Y así, quedará un cuadrado grande y uno pequeño en el centro.



Hacer de 16 cerillas 9.



¿Cómo transformar estos 9 cuadrados en 5, retirando sólo 4 cerillas?



Hacer de 16 cerillas 20.



Quitar las 4 cerillas del cuadrado central, dejando así los 4 cuadrados de los lados y el cuadrado grande.

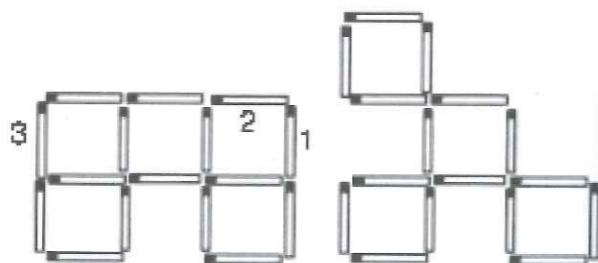
Formar una fila de 8 cerillas y pedirle al jugador que quite 4 cerillas dejando 7.



Se necesitan 3 cerillas para representar el número 3. Usar 2 más y conseguir el 8.



Hacer de 6 cerillas 11.

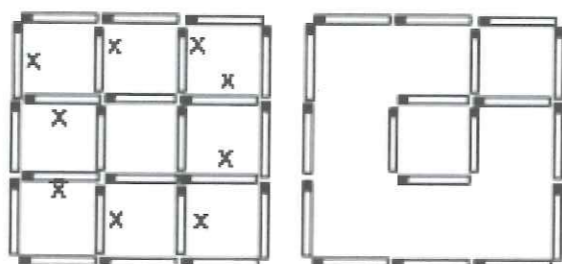


De 5 cuadrados hacer 4. Mover las cerillas 1, 2 y 3 formando un cuadrado nuevo.

Hacer de 7 cerillas 2 docenas.



Hacer de 9 cuadrados 3.



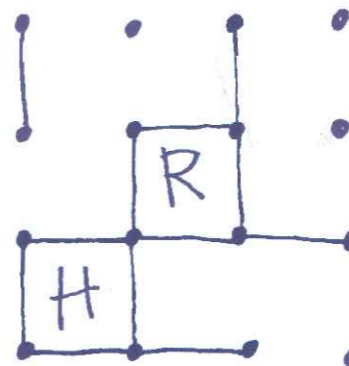
Hacer de 24 cerillas 9 cuadrados que formen un cuadrado grande. Retirar 6 de las 9 cerillas marcadas y, así, quedan 2 cuadrados pequeños y uno grande.

Juegos dibujados o escritos

¿Se aprende jugando o se juega aprendiendo? Todo es posible a través de juegos en los que, de un modo divertido, se ponen a prueba los conocimientos de lengua y cultura general, aunque lo que de verdad importa es participar en el juego. En estos juegos se desarrolla la atención, la capacidad de observación y la memoria visual.

Juego de los puntitos

Formar grupos de tres o cuatro jugadores. Distribuir hojas llenas de puntitos formando cuadrados. Un jugador une dos puntitos. El segundo hace otra unión. Y el tercero otra y así hasta que un jugador traza la recta que forma un cuadrado y pone su inicial en el cuadrado. Gana el jugador que consigue poner más iniciales.



Concurso de dibujo

El concurso se hará entre varios jugadores. Entregar a cada jugador una hoja de papel en blanco, donde se le pide que escriba el nombre de un animal. Después, se recogen las hojas, se mezclan, y se ponen sobre la mesa, con el texto oculto. Cada jugador elige una hoja y dibuja el animal cuyo nombre aparece en la hoja. Y firma el dibujo. Al acabar, se valoran los trabajos por su valor artístico y su parecido con el animal que se debía dibujar.

Disparates para grupos grandes

El jugador que dirige el juego organiza el grupo, que se sentará formando un círculo. Después, distribuye hojas en blanco a todos los jugadores. Cada uno, en su hoja, empieza una historia con una frase. Dobra el papel para esconder su frase y pasa la hoja al jugador de al lado cuando lo indique la persona que dirige el juego. Cada uno continúa el cuento del otro, obedeciendo las indicaciones de parar o seguir. Cuando un jugador recibe el cuento que había empezado, lo lee en voz alta.

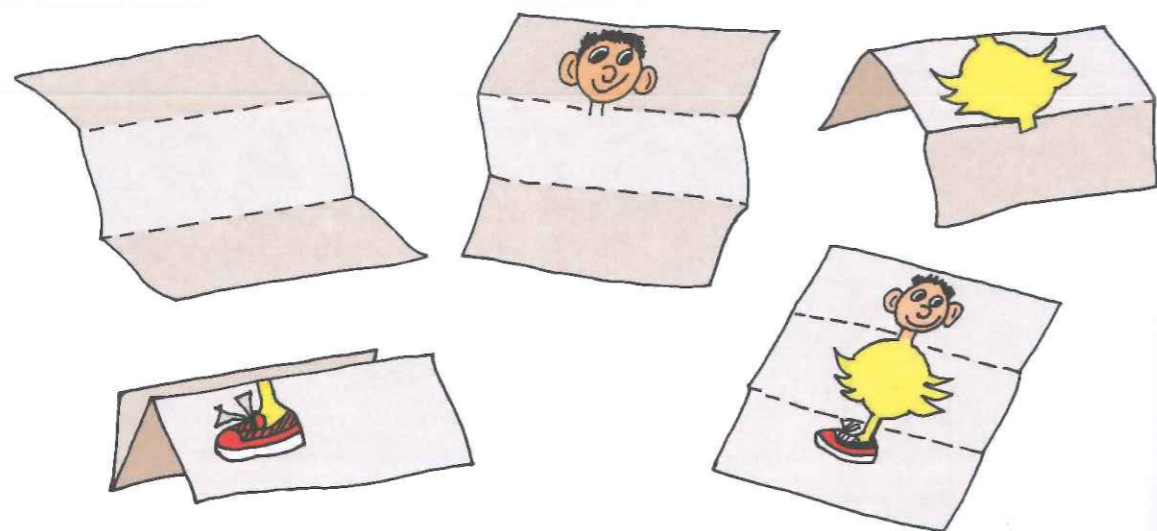
Disparates para grupos pequeños

Cinco o seis jugadores. Se les entrega una hoja en la que pone:
 Él: / Ella: / Cómo: / Dónde: / Porqué:
 Cada palabra escrita en una línea.
 Todos completan estas líneas al azar. Y una vez que han acabado, se hace una lectura en grupo, de la que resultarán algunos divertidos disparates.

Dibujo loco

Distribuir varias hojas en blanco entre los jugadores. Cada uno debe dibujar una cabeza en la parte superior del papel. Después, dobla su hoja, de forma que sólo se vea el cuello. Entonces, se intercambian las hojas

y cada jugador dibuja un tronco. Dobra la hoja y la intercambia de nuevo. Finalmente, se dibujan los pies. Al final del juego, todos verán los divertidos e ingeniosos dibujos que el grupo ha creado.



Listas

Dividir los jugadores en grupos y distribuir entre ellos hojas en blanco. Elegir una letra y una familia de sustantivos, como aves, flores, frutas, ciudades, ríos, etc. En el plazo de un minuto, cada grupo escribe en su hoja todas las respuestas que se le ocurran. Gana el grupo que tenga más respuestas correctas.

Formar palabras

Elegir una palabra larga. Dar unos minutos para que los jugadores escriban una lista de palabras que empiecen con cada una de las letras de la palabra elegida. Gana el que escriba más palabras correctas.

Diccionario

El jugador que dirige el juego coge el diccionario y elige una palabra difícil o poco familiar para el grupo. Cada jugador escribe su nombre en su hoja en blanco, en la que pondrá su definición de la palabra elegida. Después, el que dirige el juego lee todas las definiciones en voz alta. Los jugadores votan la que les parezca más correcta. Cada voto vale un punto para el jugador que ha escrito la definición. Después, se lee la definición del diccionario. Gana el jugador que haya acertado con la definición y, además, haya obtenido el mayor número de votos de los demás.

Test de memoria

Colocar 10 objetos sobre una mesa o bandeja y cubrir con un paño. Los objetos deben resultar familiares, como una cuchara de palo, una moneda, unas gafas, etc. Cada jugador escribe su nombre en la parte superior de una hoja. Retirar el paño y dejar los objetos descubiertos 3 minutos y, después, cubrirlos de nuevo. Cada jugador tiene 5 minutos para escribir los nombres de los objetos que consiga recordar. Vence el que recuerde el mayor número de objetos.



Acróstico

Se elige un nombre propio de persona. Después, se hace una estrofa, con rima o sin ella, en la que cada verso empiece, por orden, por una letra del nombre. Hay que formar frases lógicas y con sentido.

Ejemplo: María.

Más linda que las flores.

Amiga y compañera.

Revela delicadeza,

Inteligencia y

Amor en sus pequeños gestos.



Mosaicos

Se elige una lista de diez palabras, al azar. Después, cada jugador escribe un párrafo en el que utiliza las diez palabras. Gana el jugador que consiga escribir el párrafo más completo y original.

Música y danza

La moneda que atrapa

Entregar una moneda a uno de los jugadores. Al empezar a sonar la música, pasa la moneda al jugador que tenga delante, y así sucesivamente, de mano en mano, con rapidez. Cuando se para la música, el jugador que tenga la moneda está "atrapado" y debe abandonar el juego hasta el próximo turno.

Nota: la moneda se puede sustituir por otro objeto pequeño y, en el caso de que el grupo sea grande, se pueden usar varios objetos.



Bailad como yo bailo

El grupo elige a un animador, cuya danza todos imitarán, haciendo lo que él haga. El animador puede inventar pasos, movimientos o salir de la sala, y todos irán tras él. Acabada la canción, ocupará su lugar el jugador que haya conseguido una imitación mejor, según la opinión del grupo o siguiendo otro criterio previamente decidido.



La danza de la escoba

En la danza de la escoba, un grupo baila por parejas, excepto uno de los jugadores, que debe bailar con una escoba, o una muñeca o un oso de peluche, por ejemplo. Cuando quiera, pasa el objeto a otro jugador y baila con la pareja de este jugador, que debe, a su vez, bailar con la escoba y pasarla.

Pasando el bastón

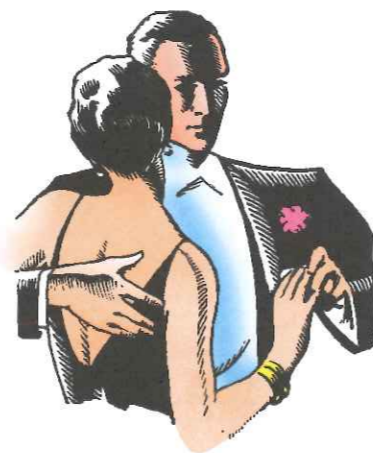
El grupo forma parejas para bailar. Uno de los jugadores se queda en el centro del grupo, con un bastón. De repente, golpea el suelo con el bastón y todos deben cambiar de pareja. El jugador del centro aprovecha el momento para dar el brazo a una persona antes de que forme nueva pareja de baile. Y el jugador que se quede sin pareja toma a su vez el bastón.

La danza de los globos *Estatua*

Las parejas deben bailar en el salón. Uno de los bailarines de cada pareja tiene un globo sujeto al tobillo. Sin parar de bailar, cada pareja protege su globo e intenta hacer estallar los de los demás. Cada pareja abandona el baile cuando su globo estalla.



Elegir a un jurado entre los jugadores. Los demás bailan, solos o en pareja, mientras suena la música. Cuando la música se para, todos se quedan inmóviles. El jurado observa entonces al grupo hasta que alguno de los jugadores se mueva. El que se mueve, abandona el baile y pasa a formar parte del jurado. Al final, si el o los jugadores que quedan en el baile y permanecen inmóviles sin dar muestras de cansancio, el jurado puede contar chistes o hacer muecas para hacer que los que quedan se muevan.



La danza del limón

En este juego, el jugador que tiene el limón elige pareja. Así, el grupo empieza a bailar por parejas. Uno de los jugadores tiene un limón y puede entregarlo a cualquier jugador, con lo cual le indica que le quita la pareja.

¿Qué canción es?



La persona que dirige el juego divide el grupo en dos equipos. Cada canción acertada cuenta un punto. La persona dice una palabra en voz alta y el primer grupo que dice un título que contenga esa palabra, gana un punto, ¡pero sólo si canta las dos primeras estrofas de la canción!

Buscar un objeto

Elegir a un jugador, que abandona la sala en la que el grupo está reunido. En su ausencia, se esconde un objeto. Se le pide al jugador que regrese y que adivine dónde está el objeto. El grupo debe cantar una melodía si el jugador está cerca del objeto. Y cuanto más se acerque, se le cantará con más fuerza.

La orquesta

Elegir a un animador de orquesta. Dispuestos en círculo, los jugadores deciden qué instrumento van a "tocar". Y cada uno elige un sonido gracioso, que podría ser:

Violín: sigurrín, sigurrín.

Piano: pimpín, pimpín.

Arpa: perleplén, perleplén.

Trompa: tromp, tromp.

Flauta: turulú, turulú.

Clarín: tarará, tarará.

Tambor: rontontón, rontontón.

Platos: chanchán, chanchán.

Triángulo: plim, plim.

Cuando el animador da la señal, cada cual "toca" su instrumento. El animador dirige la orquesta, haciendo gestos para parar y proseguir, a cada jugador o grupo de jugadores con el mismo instrumento. El jugador que se equivoca, paga una prenda o abandona la orquesta.



La danza de las sillas

Debe haber tantas sillas como jugadores, menos una. Se dispondrán en círculo, con los respaldos unos frente a otros. Los jugadores bailan al son de la música y alrededor de las sillas. Cuando la música se para, todos se sientan. Menos uno, que no encontrará silla y quedará eliminado. Se retira una nueva silla y el juego prosigue hasta que sólo quede el ganador.



Jugando con papel



El papel es un elemento que forma parte de nuestra vida cotidiana. Sus posibilidades sorprenden a niños y a adultos. Tanto en los primeros años de colegio, como en los hogares, aprendemos a manejarlo con creatividad. Hacer juegos y actividades con papel favorece la comprensión de cómo se transforma una materia prima en un objeto, lo que aporta una base para trabajar con materiales más complejos. Saber usarlo con responsabilidad y reciclarlo es una norma fundamental que debe tenerse siempre presente. Si al hacer estas actividades reciclamos el papel, podemos adquirir o consolidar un hábito que ayuda a proteger el medio ambiente.

Juquetes

Sombrero

Plegar una hoja rectangular por la mitad, como un libro. Plegarla por la mitad otra vez. Desplegar (Fig. 2).

❑ Plegar las dos esquinas superiores (Fig. 3).

❑ Plegar la parte horizontal (Fig. 4).

❑ Para finalizar, plegar los extremos de las esquinas inferiores (Fig. 5).

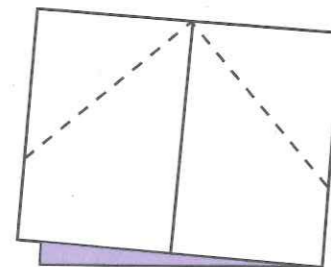
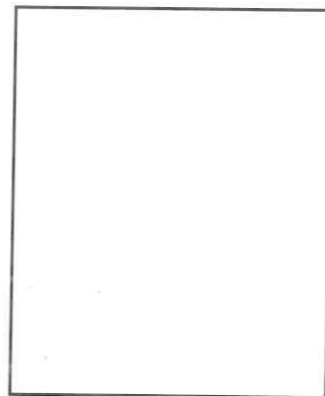


Fig. 2

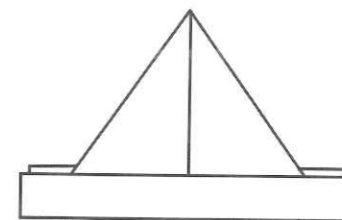


Fig. 4

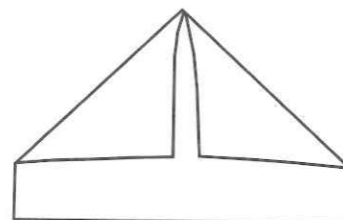


Fig. 3

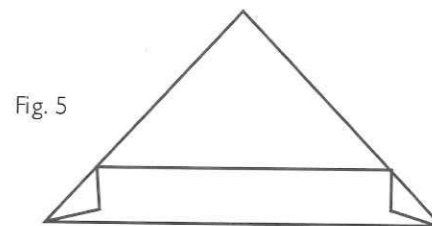


Fig. 5

Barco

A partir del sombrero, hacer el barco:

❑ Cerrar el sombrero por el centro (Fig. 6).

❑ Plegar las dos esquinas hacia arriba (Fig. 7).

❑ Cerrar otra vez, juntando los bordes (Fig. 8).

❑ Estirar los dos lados exteriores (Fig. 9).

❑ Y aparece entonces el barquito, que flota sin dificultad.

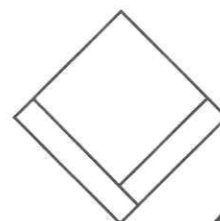


Fig. 6

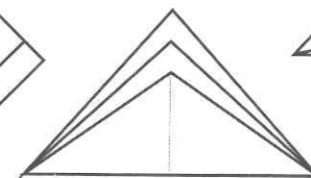


Fig. 7

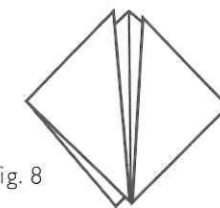


Fig. 8

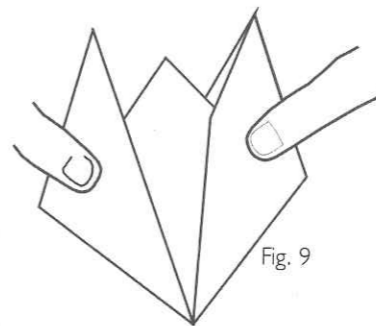
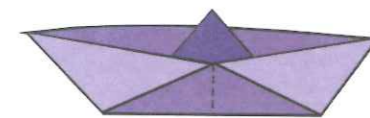
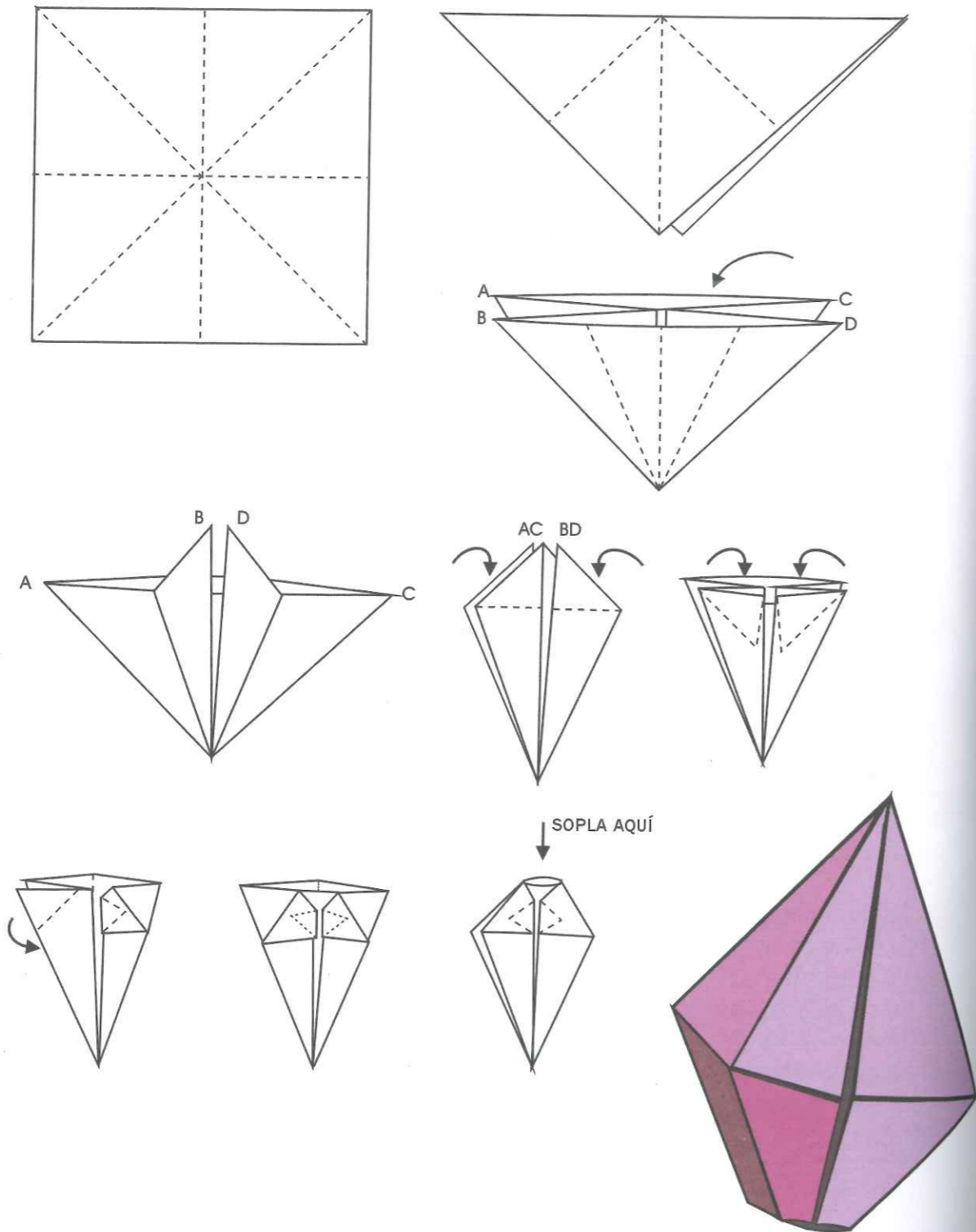


Fig. 9

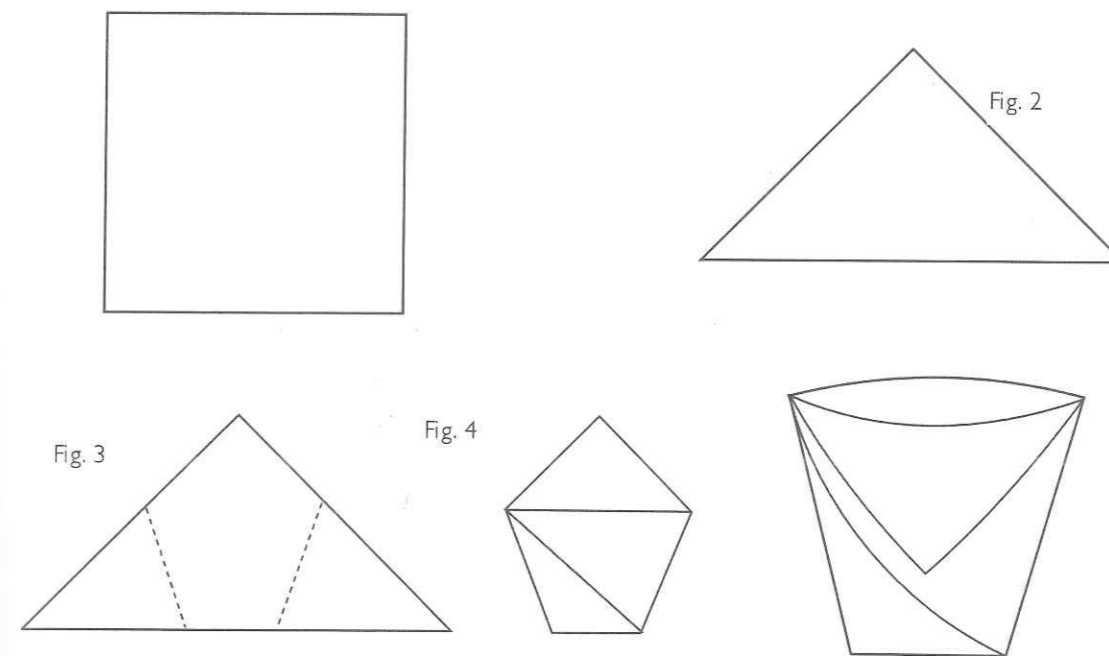


Globo

Para el globo, hay que usar papel más fino y de varios colores. Se puede experimentar haciendo varios tamaños.



Vaso



□ Plegar un cuadrado de 20 centímetros en diagonal (Fig. 2).

□ Plegar las dos esquinas por las líneas de puntos (Fig. 3).

□ Plegar hacia abajo los dos extremos que quedaron hacia arriba (Fig. 4).

□ ¡Listo! Ya tienes un vaso, ¡que te puede ser muy útil!

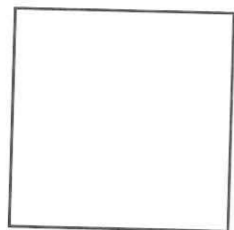
Plieques de la suerte

No tiene nombre, no figura en ninguno de los libros que hemos consultado, ni de papiroflexia, ni de juegos y juguetes infantiles, aunque siempre lo vemos en las manos de los niños, pasando de generación a generación. Es un juguete fácil de hacer y divierte a niños, jóvenes y mayores.

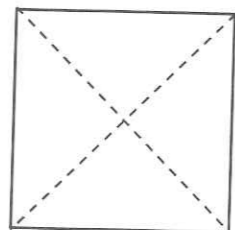
Sugerencias de suerte:

- ◆ Vas a hacer un viaje.
- ◆ Vas a tener mucho dinero.
- ◆ Vas a ser deportista.
- ◆ Vas a publicar un libro.
- ◆ Vas a destacar en Ciencias.
- ◆ Vas a vivir en una isla.
- ◆ Vas a ser muy popular.
- ◆ Vas a investigar sobre los ovnis.

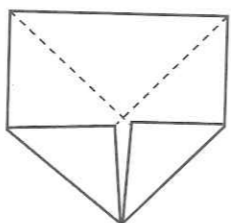
Se coge una hoja cuadrada



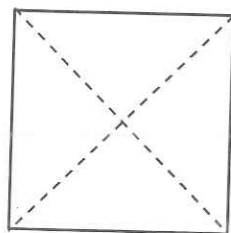
Plegar en diagonal para hacer marcas y desplegar



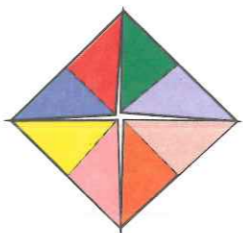
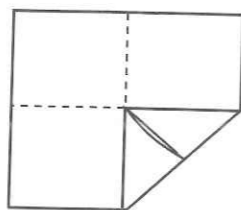
Plegar cada esquina hasta el centro



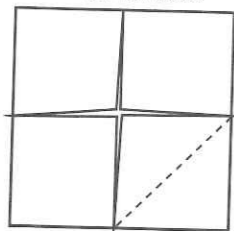
dar la vuelta



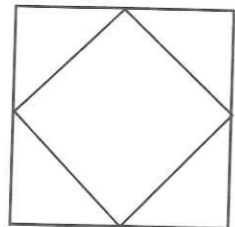
Plegar cada esquina y dar la vuelta hacia dentro



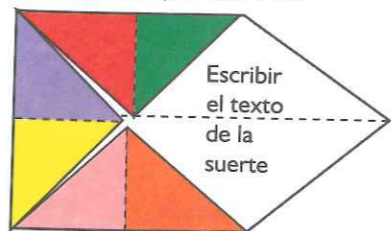
dar la vuelta



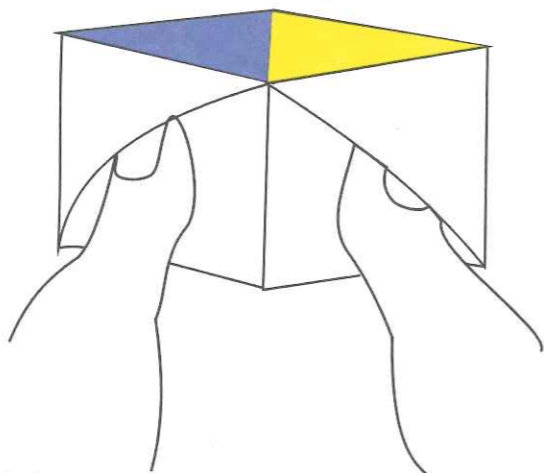
Plegar cada esquina para dar la vuelta hacia dentro, ocultándolas



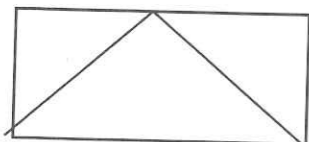
Dar la vuelta, abrir cada esquina y escribir los textos de la suerte, que serán ocho



Meter los pulgares y los índices

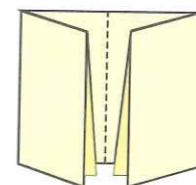
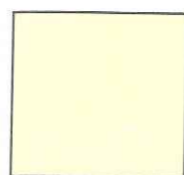


Cerrar y plegar por la mitad en las dos direcciones para marcar

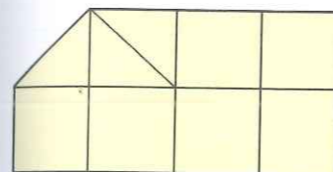


Se sujeta el juguete con los cuatro dedos y se mantiene cerrado. Se pide al jugador que diga un número de 1 a 10. Se abre y cierra tantas veces como el número indicado por el jugador y se para. Después, se pide al jugador que escoja uno de los colores que aparecen. Se destapa la esquina correspondiente y se lee la suerte.

Dos casitas

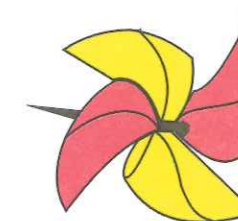
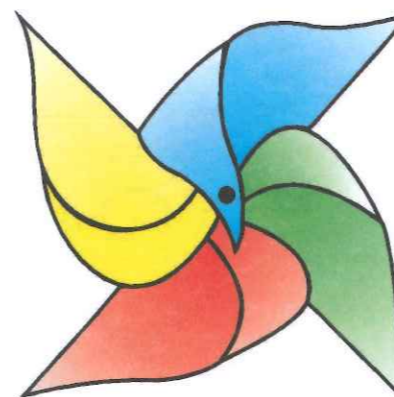
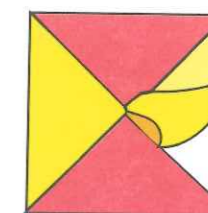
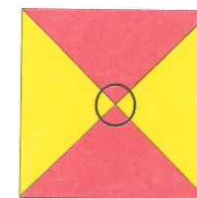
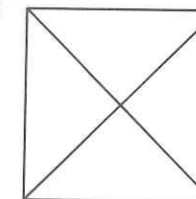
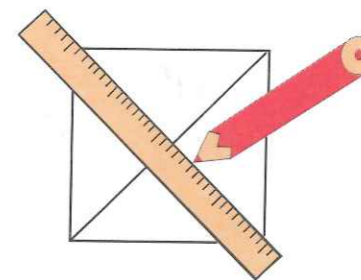


- ❑ Recortar un trozo de papel cuadrado.
- ❑ Plegarlo por la mitad.
- ❑ Plegar cada esquina, de modo que las dos se encuentren en el centro.
- ❑ Levantar cada lateral, abrir, poner el dedo en el medio y aplanar para formar los tejados.
- ❑ Dibujar las puertas, las ventanas y un cielo muy bonito.



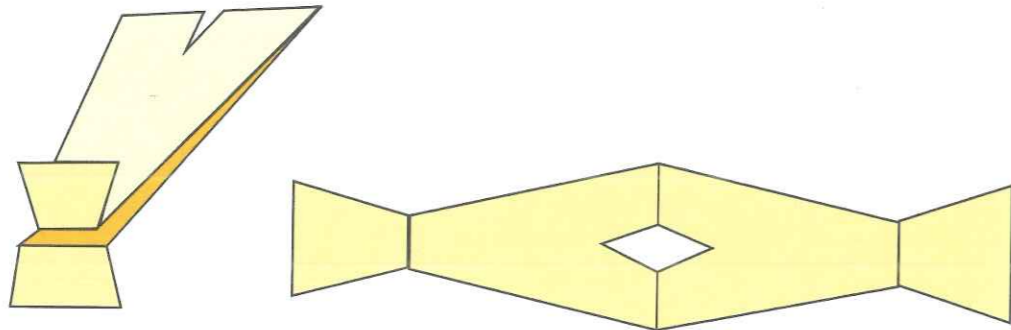
Molinete

- ❑ Con la regla, trazar dos líneas en el papel, en sentido diagonal.
- ❑ Con la ayuda de una moneda, trazar un círculo bien centrado.
- ❑ Colorear los dos lados de la hoja con lápices de colores.
- ❑ Recortar las líneas trazadas hasta el límite del círculo.
- ❑ Plegar cada uno de los extremos hacia el centro del círculo.
- ❑ Colocar una chincheta en el centro para sujetar los extremos y fijarlos en un palo.



Silbato

- Sobre una hoja de papel, copiar el modelo y recortarlo.
- Plegar al medio.
- Plegar hacia fuera las dos esquinas.
- Recortar el hueco marcado.
- Sujetar el papel doblado entre el pulgar y el índice, y soplar despacio.



¿Vamos a volar la cometa?

Fig. 1

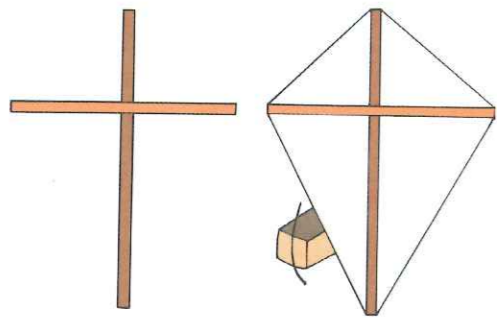


Fig. 2

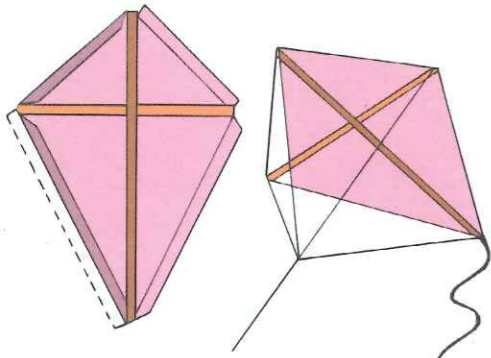
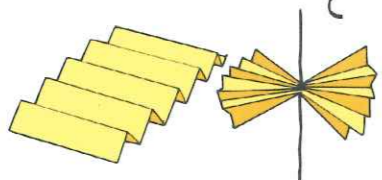


Fig. 3

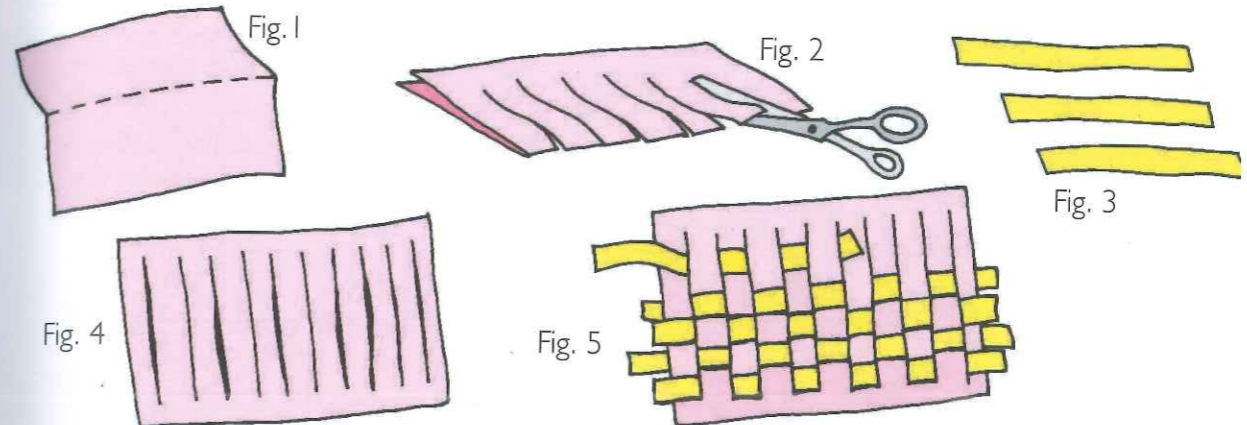


- Conseguir dos varillas finas y ligeras, mejor de bambú, la primera de 80 cm de largo y la otra de 50 cm (Fig. 1).
- Pegar una sobre otra en forma de cruz y pasar un hilo de nailon por los extremos, tal y como se muestra en la ilustración.
- Pegar una hoja de papel de seda, recortar con dimensiones un poco mayores y plegar los bordes, que hay que encolar (Fig. 3).
- Poner el hilo, que debe tener por lo menos seis metros.

Cola:

- Con papel de seda de colores, recortar varios cuadrados de 20 cm de lado.
- Plegarlos como si fueran un acordeón y, apretándolos en el centro, hacer pasar un hilo que se fijará con un nudo.
- Y a aproximadamente medio metro de distancia, poner otro, de distinto color.

Esterilla de papel



Material

Dos hojas de papel cuadrado de diferentes colores.

- Plegar los papeles por la mitad (Fig. 1).
- En uno de los cuadrados doblados, con las tijeras, hacer cortes, dejando un margen de un centímetro (Fig. 2).

- En otro cuadrado, cortar tiras de papel de 1 cm, pero esta vez hasta el final (Fig. 3).
- Estirar el primer cuadrado y meter las tiras hacia arriba y hacia abajo, en los cortes, hasta que la esterilla esté completa (Fig. 4).
- Al acabar, pegar los extremos de las tiras, para que no se salgan.

Espada de papel de periódico



Fig. 1

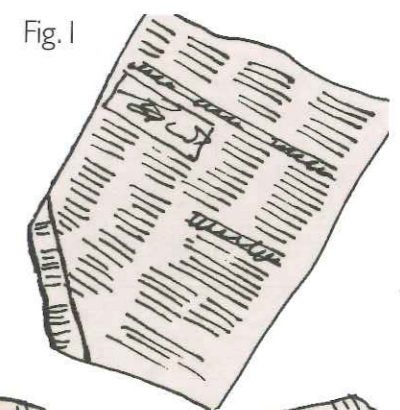
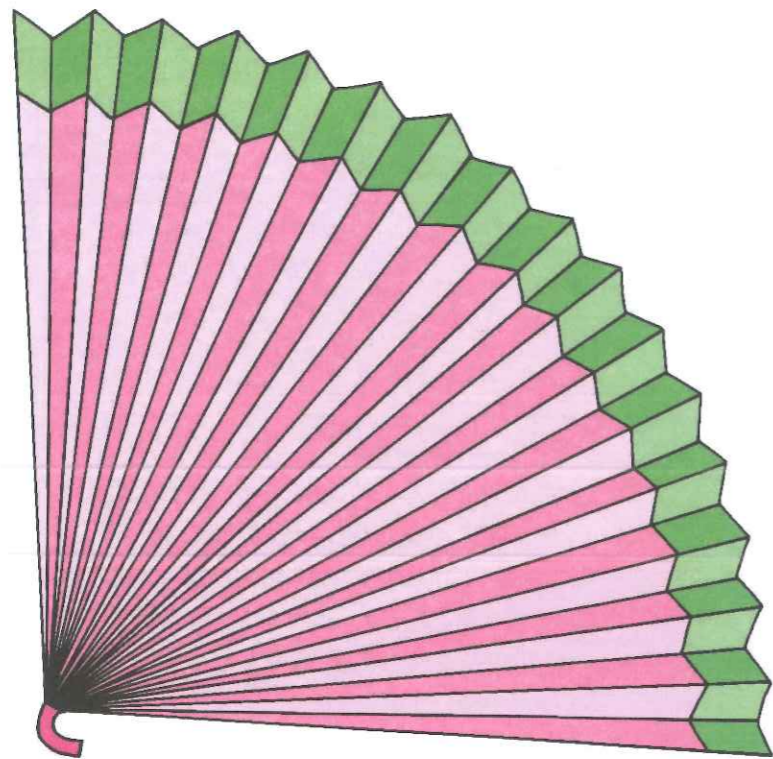


Fig. 2

- Enroscar una hoja de periódico a lo largo (Fig. 1).
- Hacer la empuñadura en un extremo.
- Pegar o sujetar con cinta adhesiva (Fig. 2).
- Hacer el sombrero también de papel de periódico, tal y como se indica en la página 87.

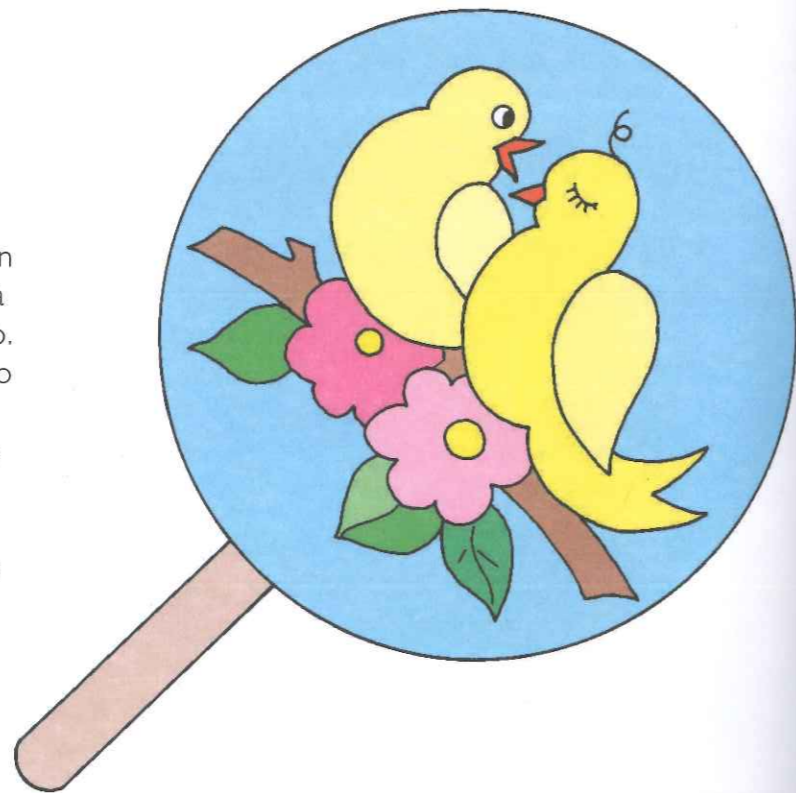


Abanico

El papel que se va a usar debe ser el triple de largo que de ancho. Por ejemplo: 45 cm x 15 cm. Hacer un dibujo de colores en los dos lados del papel. Empezar doblando uno de los extremos hacia dentro y, después, hacia fuera como un acordeón, a una distancia de 1,5 cm. Hasta completar todo el papel. Con el papel aún doblado, marcar muy bien los pliegues. Plegar el extremo del abanico aproximadamente 2,5 cm. Este extremo servirá de mango.

Otro modelo

Marcar dos círculos en la cartulina. Se puede usar un plato para hacer los círculos. Recortar los círculos. Elegir un motivo y colorear. Poner cola en la cara que no tiene dibujo. Pegar un palito plano, dejando una parte fuera para que sirva de mango. Pegar el otro círculo encima y colocar un peso sobre el conjunto para que la cola se seque y los dos círculos se peguen bien.



Paracaídas

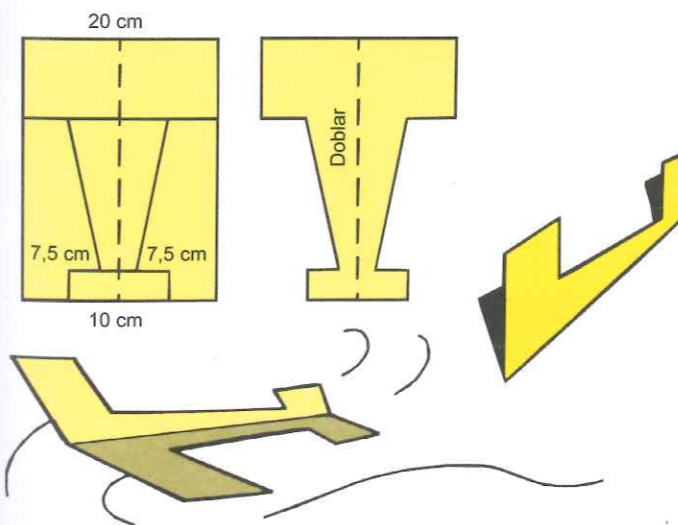
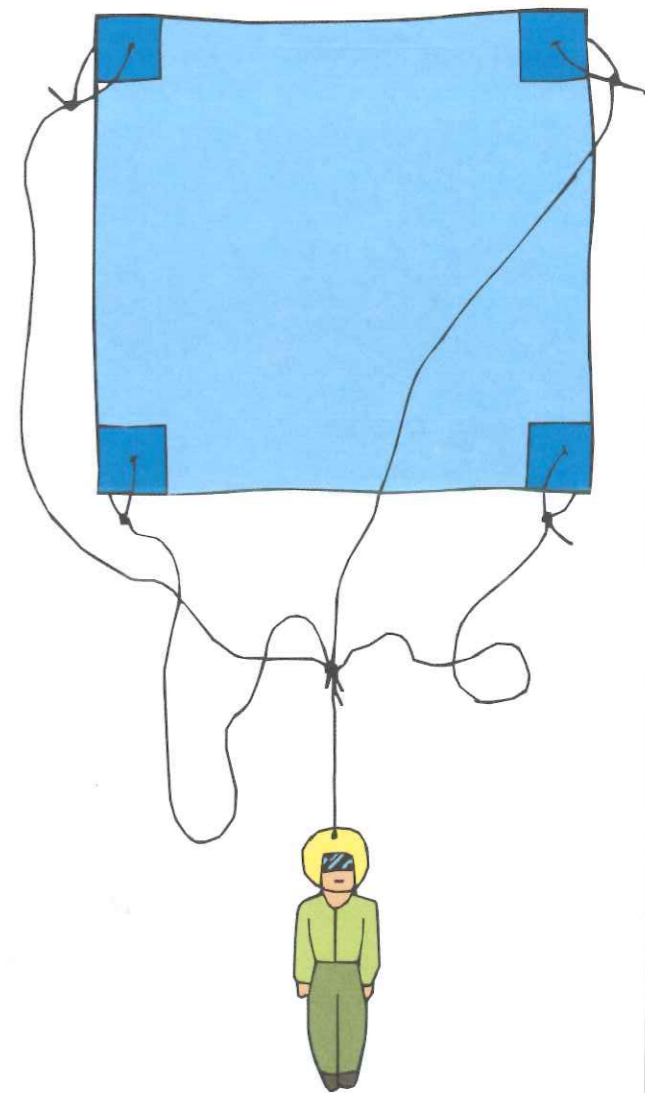
Material

Papel de seda, cola, hilo, que puede ser un cordel fino o hilo de seda, cartulina para el paracaidista.

Instrucciones

- Cortar un cuadrado de papel de seda que mida unos 25 cm.
- En cada esquina, pegar un cuadradito de papel para reforzar.
- Esperar a que se seque y hacer un agujerito en el centro de los cuadraditos para pasar el hilo.
- Pasar los hilos, que deben tener 39 cm, y hacer un nudo en cada uno.
- Unir todos los hilos, cuidando de que sigan teniendo el mismo tamaño.
- Dibujar el paracaidista en la cartulina, recortarlo y hacer un agujero para que pasen los hilos unidos.

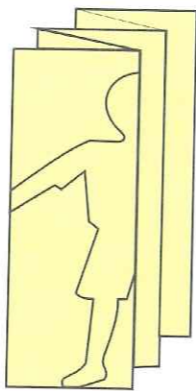
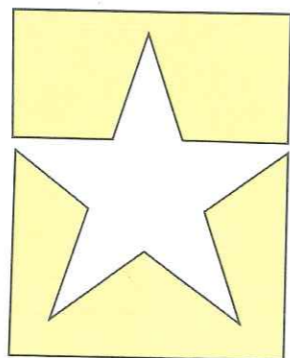
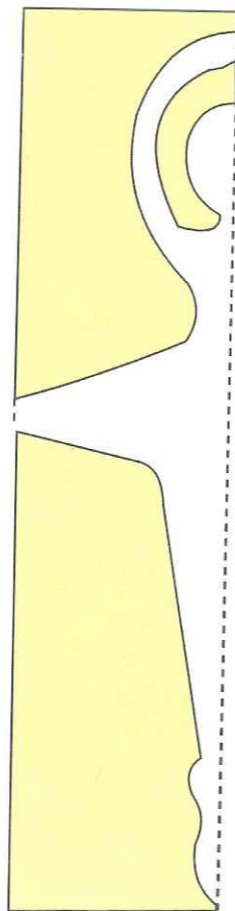
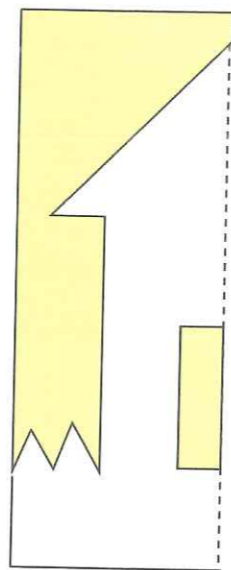
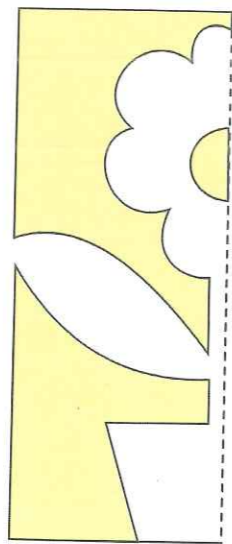
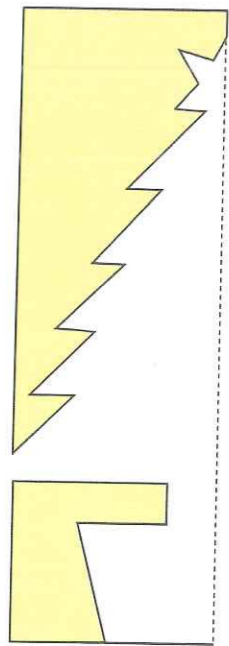
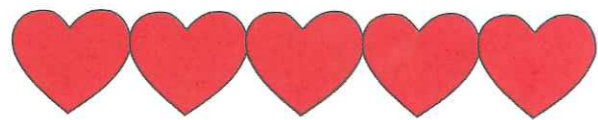
Nota: para lanzar bien el paracaídas, hay que ajustar el peso. Si baja muy rápido es porque el peso es excesivo. Y si tiene poco peso, tampoco caerá bien. Para aumentar el peso, se puede poner una chincheta en la espalda del muñeco.



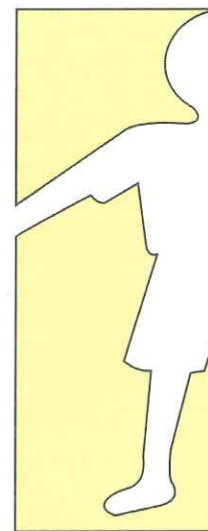
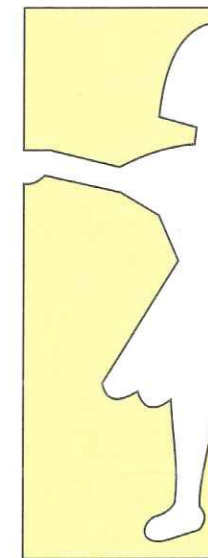
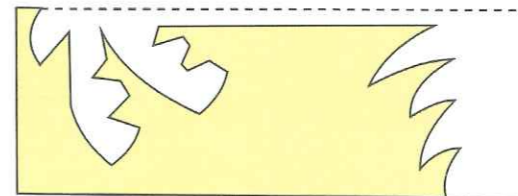
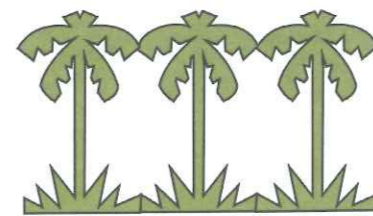
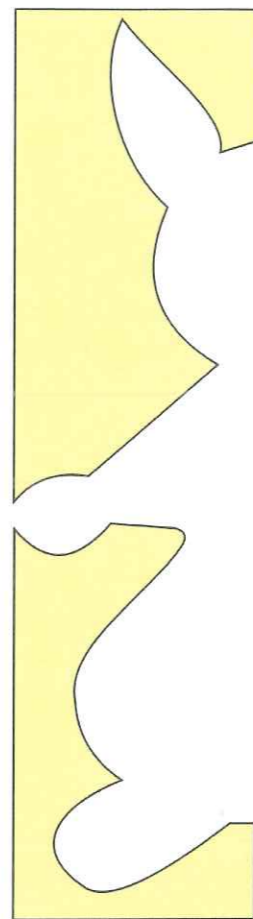
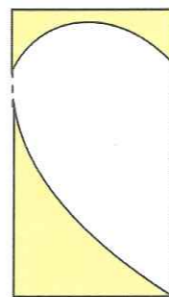
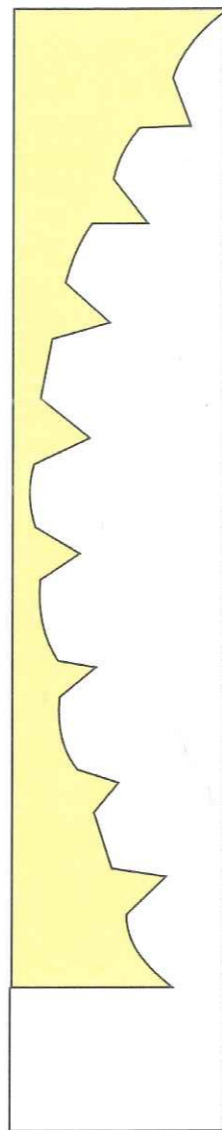
Planeador

- Dibujar el modelo en cartulina, siguiendo las indicaciones de la ilustración.

Plegar y cortar

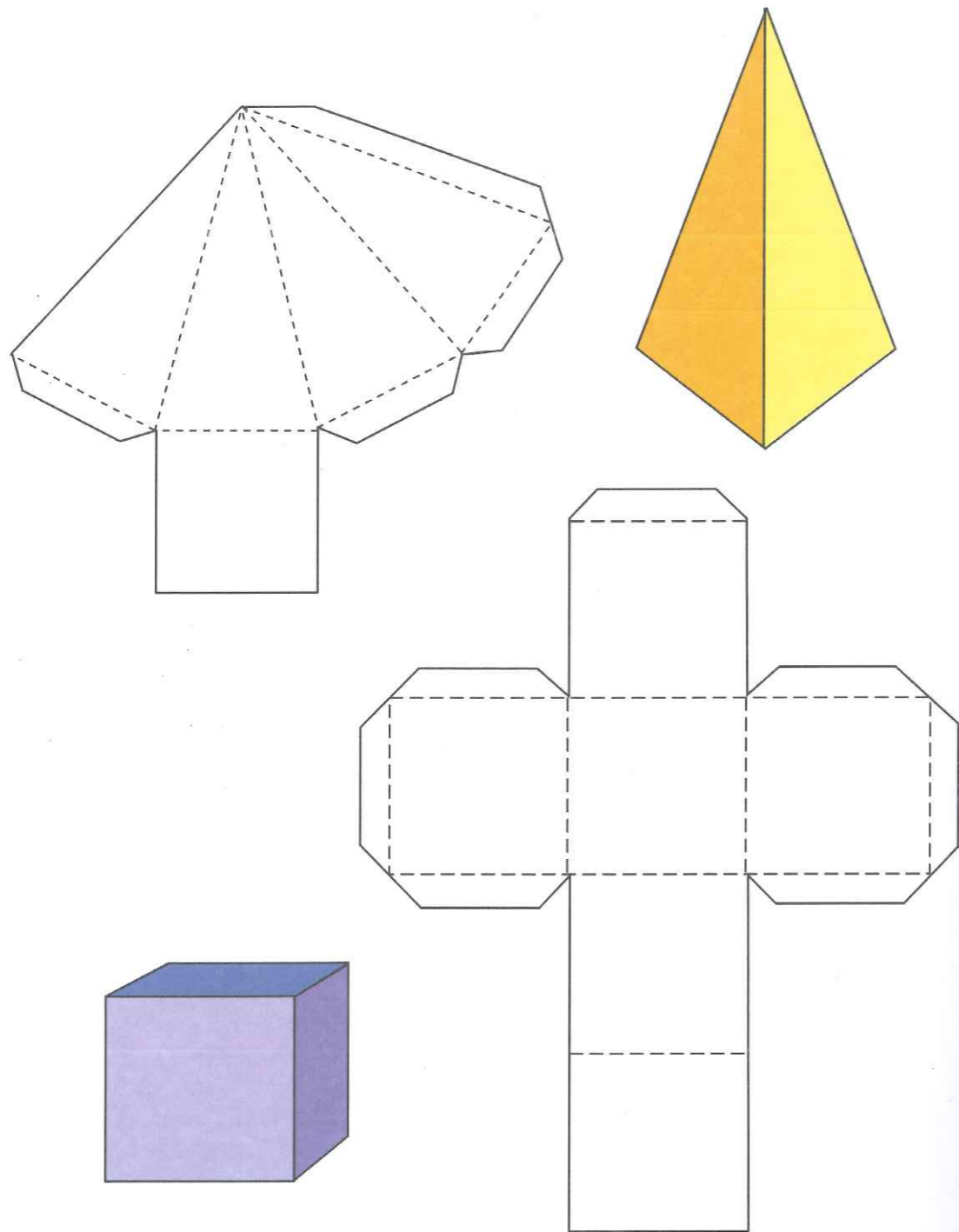


- Plegar la hoja tantas veces como muñecos o elementos queramos obtener.
- Alisar bien los pliegues.
- Utilizar los modelos para dibujar el motivo preferido.
- Recortar en las líneas continuas. No cortar las líneas de puntos.
- Las líneas de puntos forman las uniones entre las figuras.



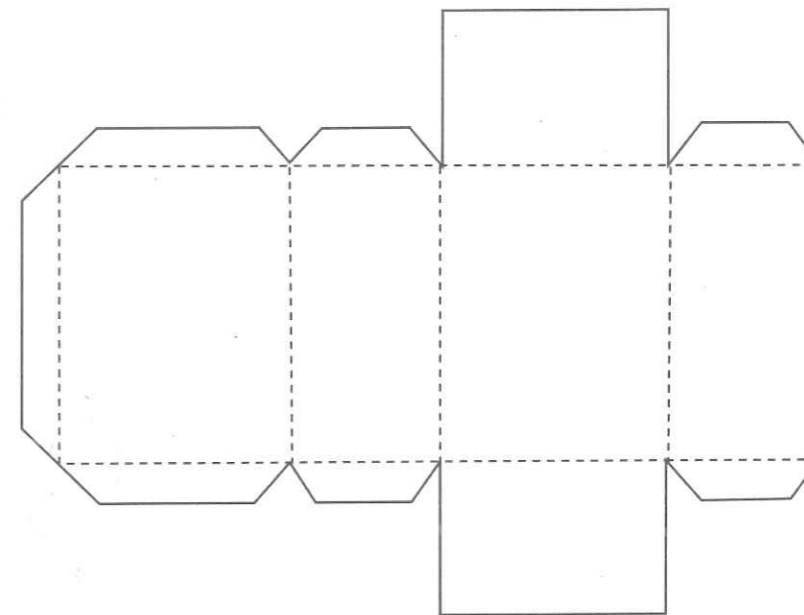
Cubo y pirámide

Copiar los modelos en cartulina. Recortar las líneas continuas y plegar las líneas de puntos. Pegar los extremos.

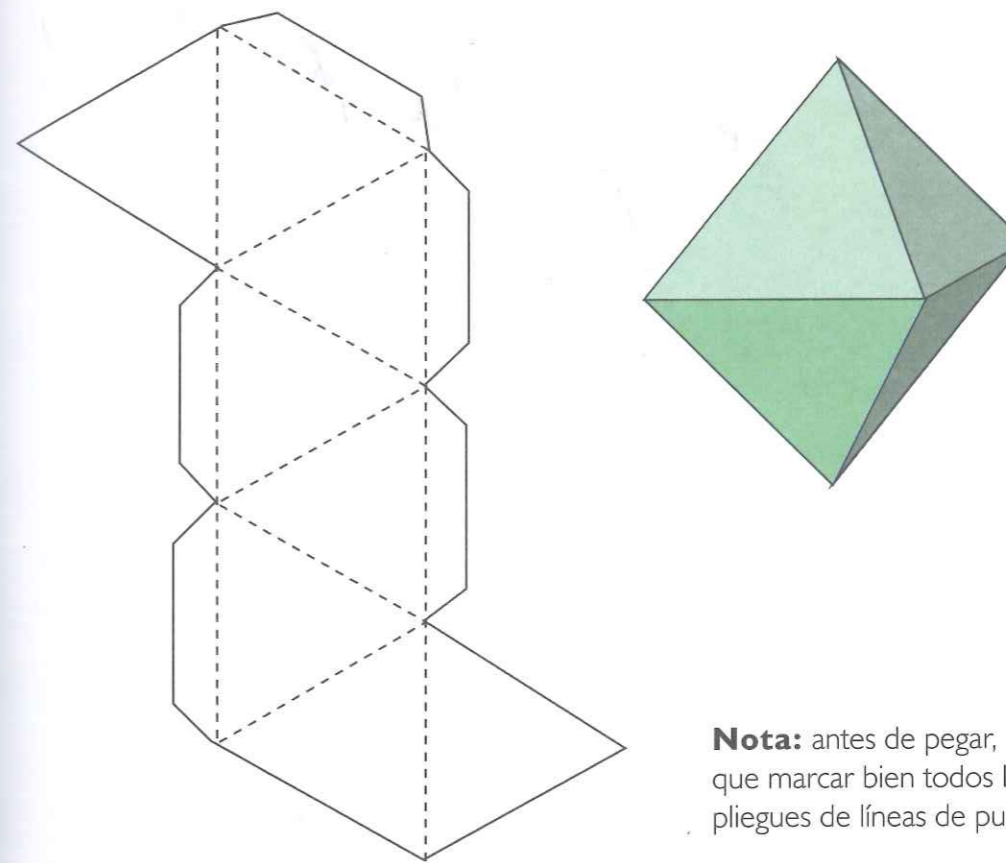


La cajita

Estos modelos se pueden copiar en cualquier tamaño, teniendo en cuenta que para cajas más grandes se necesita papel más resistente.



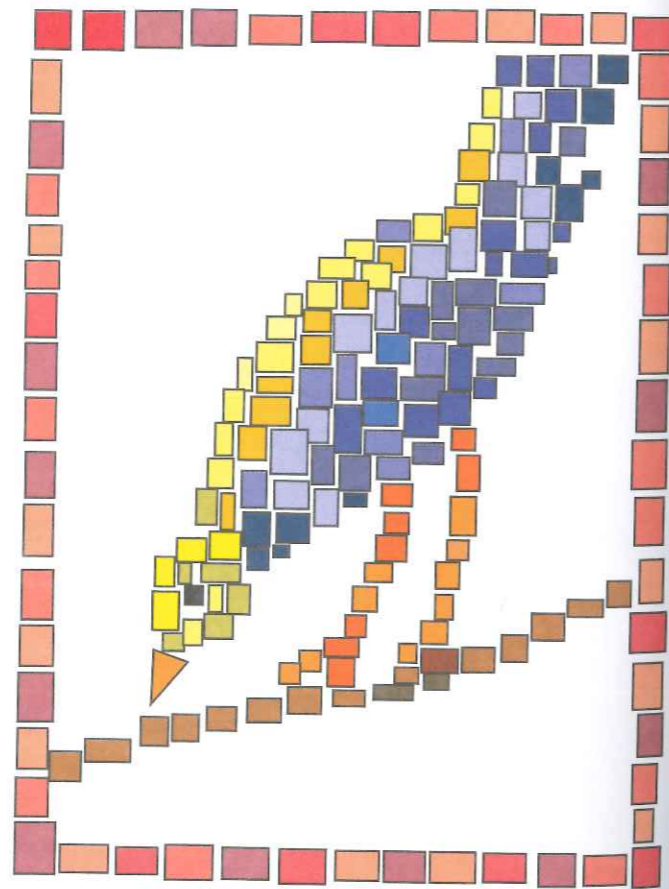
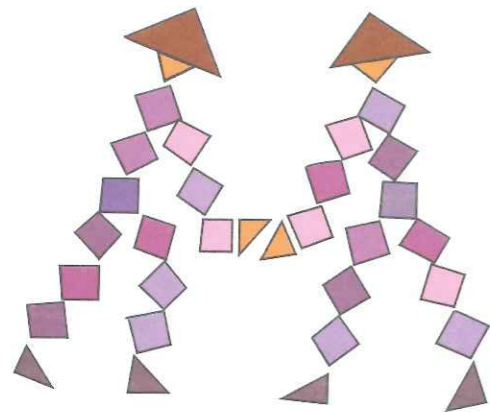
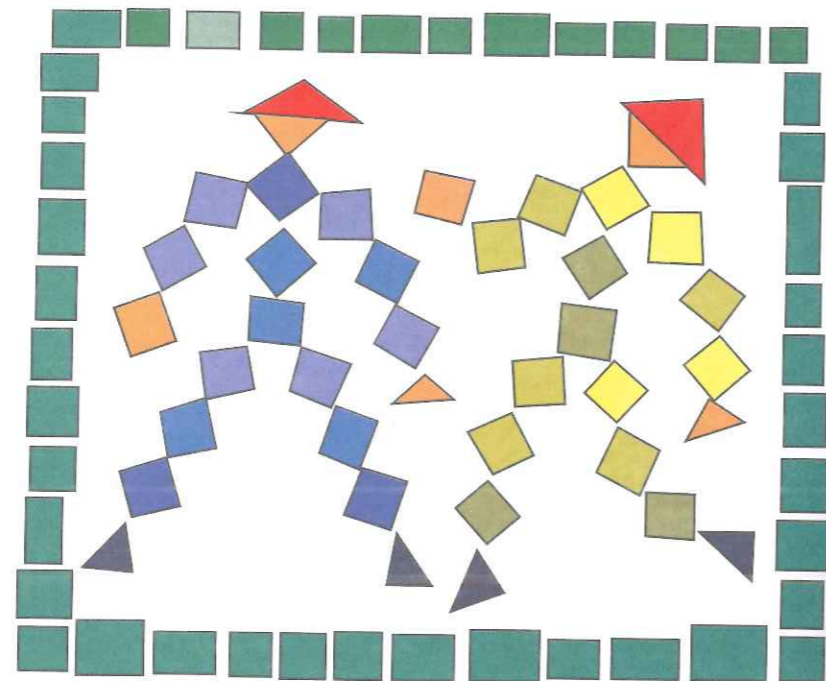
¿Un octaedro o un balón?



Nota: antes de pegar, hay que marcar bien todos los pliegues de líneas de puntos.

Mosaicos

En cartulina, cortar cuadraditos de varios colores, tamaños y formas. Se pueden hacer mosaicos muy bonitos, como el que aparece en esta ilustración.



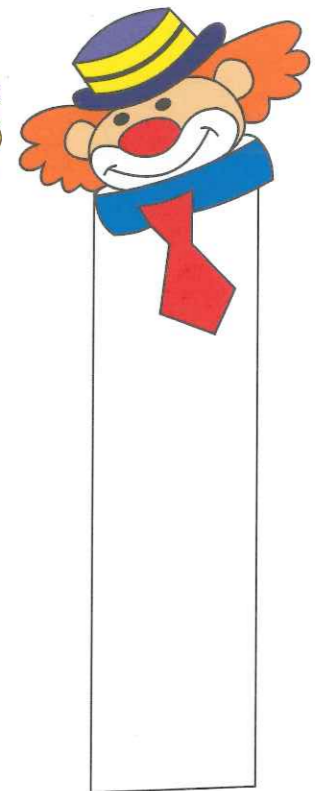
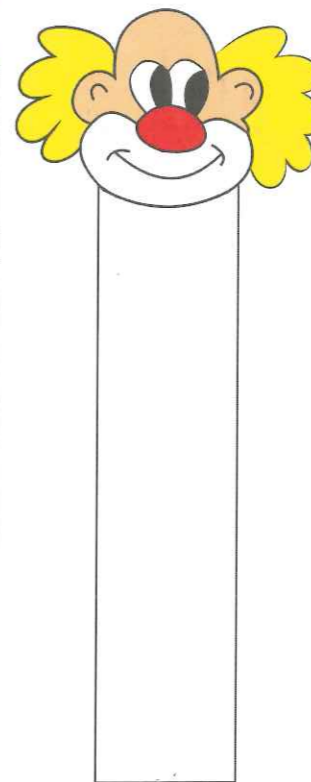
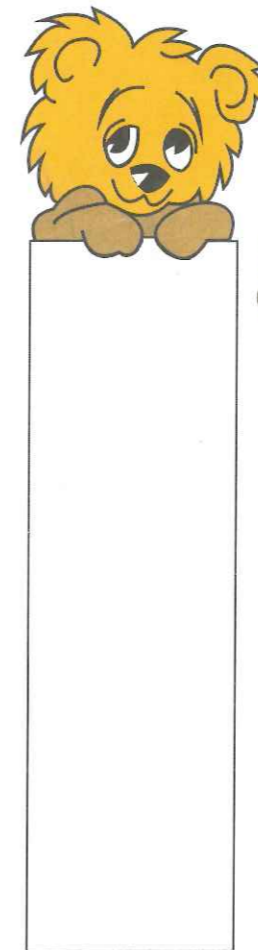
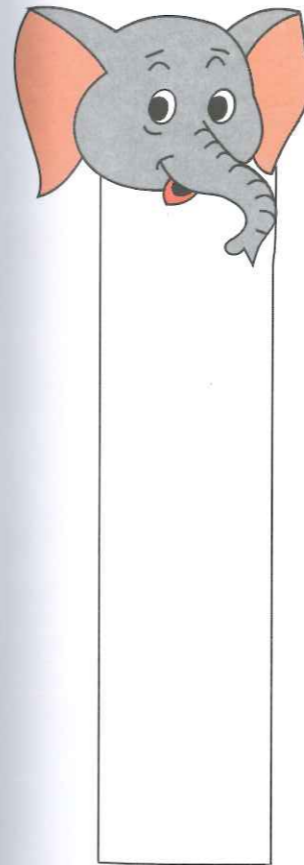
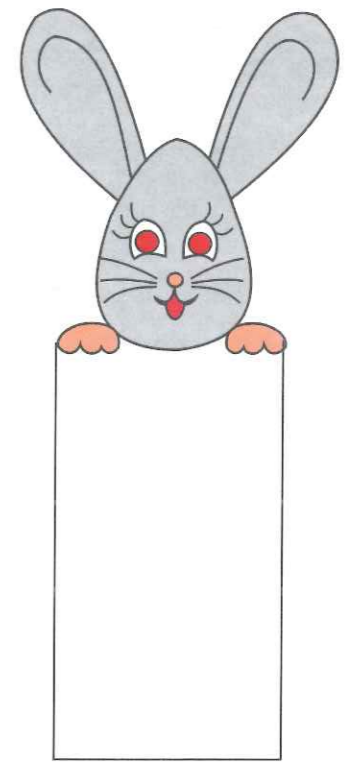
Marcadores de libro

Material

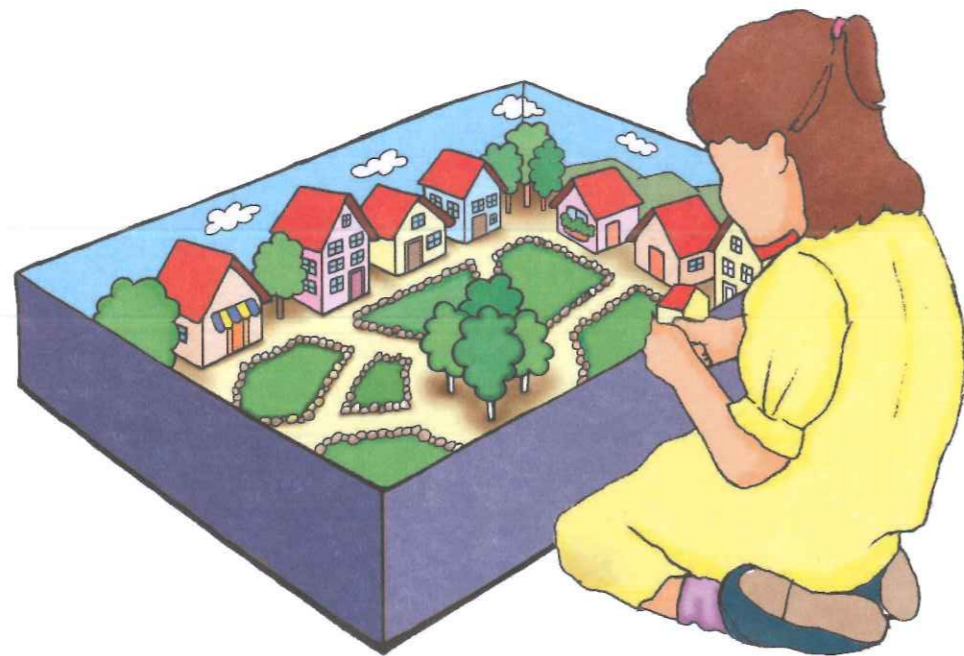
Cartulina, cola y lápices de colores.

Instrucciones

- Copiar el modelo elegido.
- Pegar en la cartulina.
- Dejar que seque bien y, para que no se deforme, poner un peso encima hasta que quede bien liso.
- Colorear. Y, si se quiere, escribir un texto.
- Para acabar, recortar con cuidado y, si es necesario, dejar un poco más de tiempo bajo el peso.

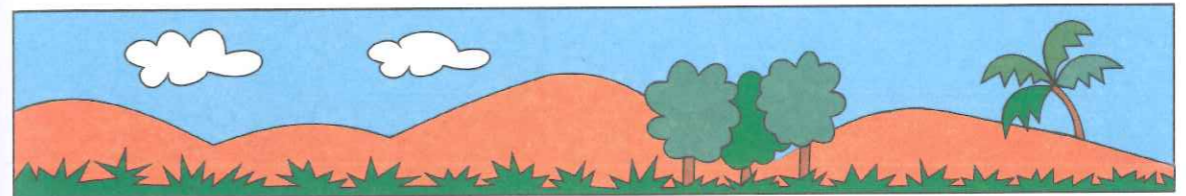
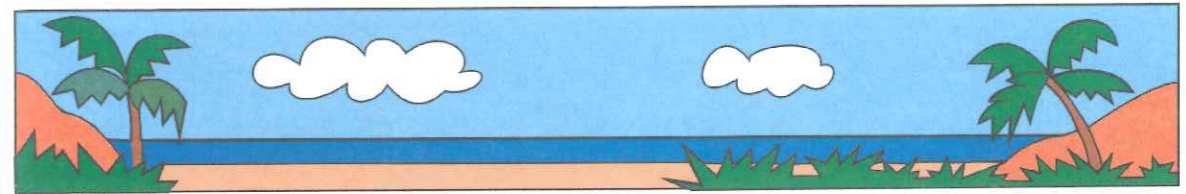


Caja para jugar

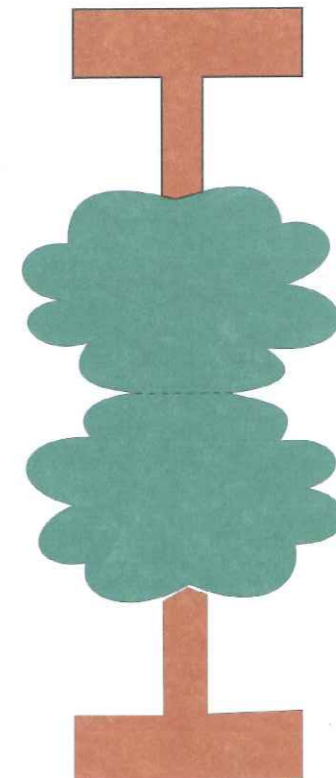


- Cortar una caja de cartón que tenga aproximadamente 15 cm de altura.
- Copiar el modelo que aparece como paisaje en la página siguiente y pegar en los laterales interiores de la caja.
- Forrar el fondo de la caja con papel gris y dibujar las calles.
- Colocar las casitas y los árboles de varios tamaños y acabar de colorear.

Paisaje



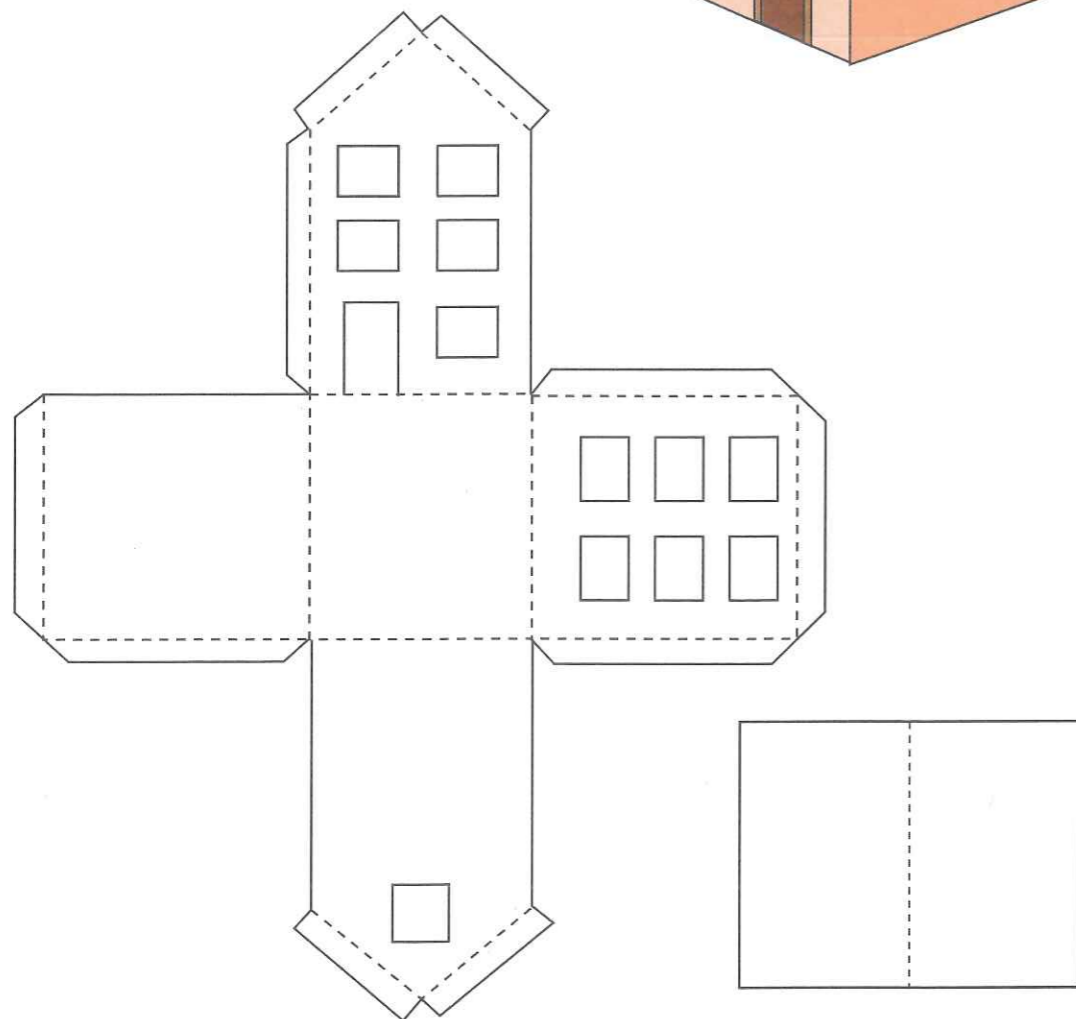
Árboles



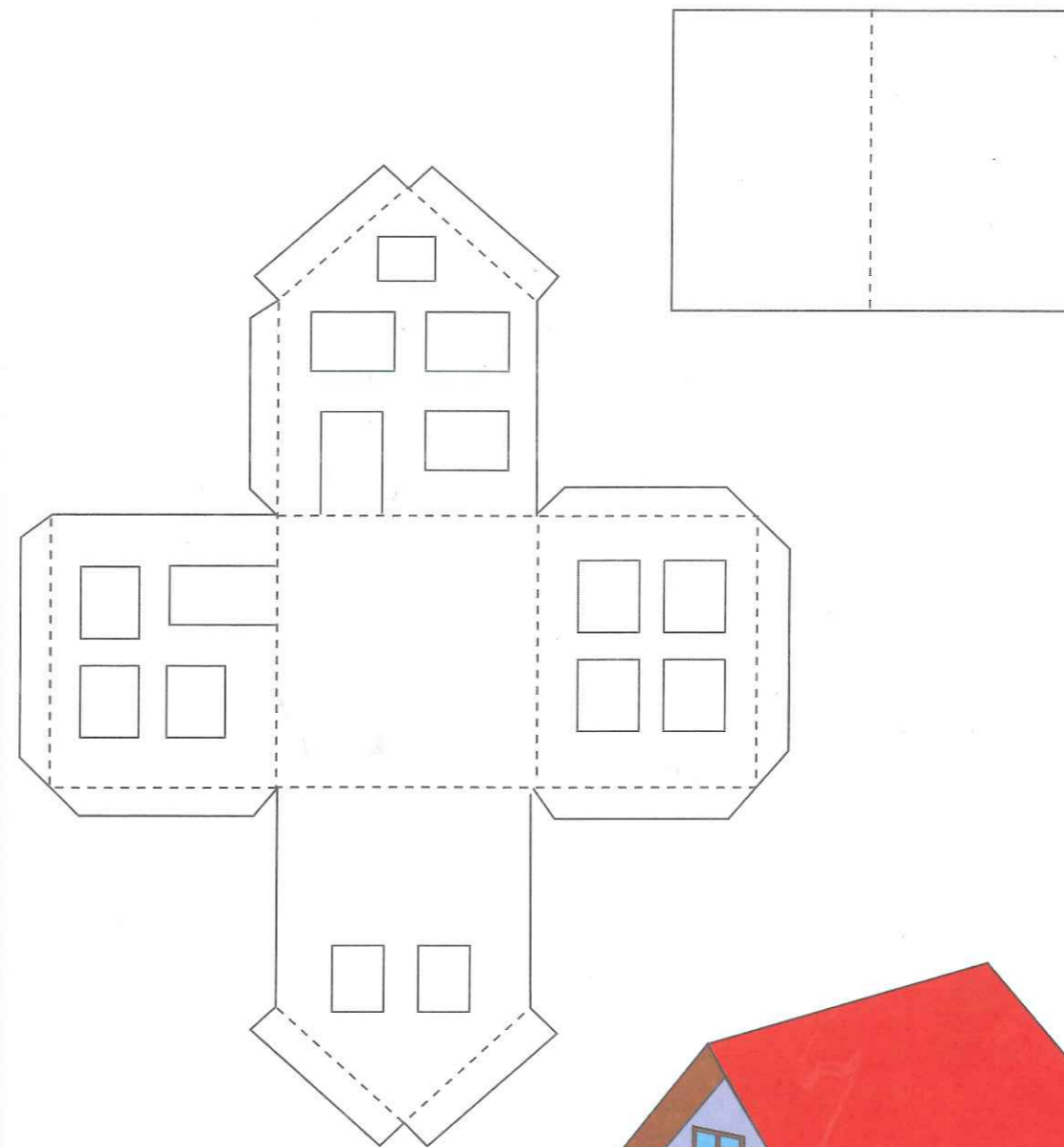
Copiar los árboles en cartulina y colorearlos. Recortar, plegar una parte sobre la otra y pegar, doblando la base hacia fuera para que se mantengan de pie.

Edificio

Nota: antes de cortar, marcar bien todos los pliegues, utilizando una regla que se pueda apoyar con firmeza y la punta roma de unas tijeras de manualidades. Así, será mucho más fácil hacer el edificio.



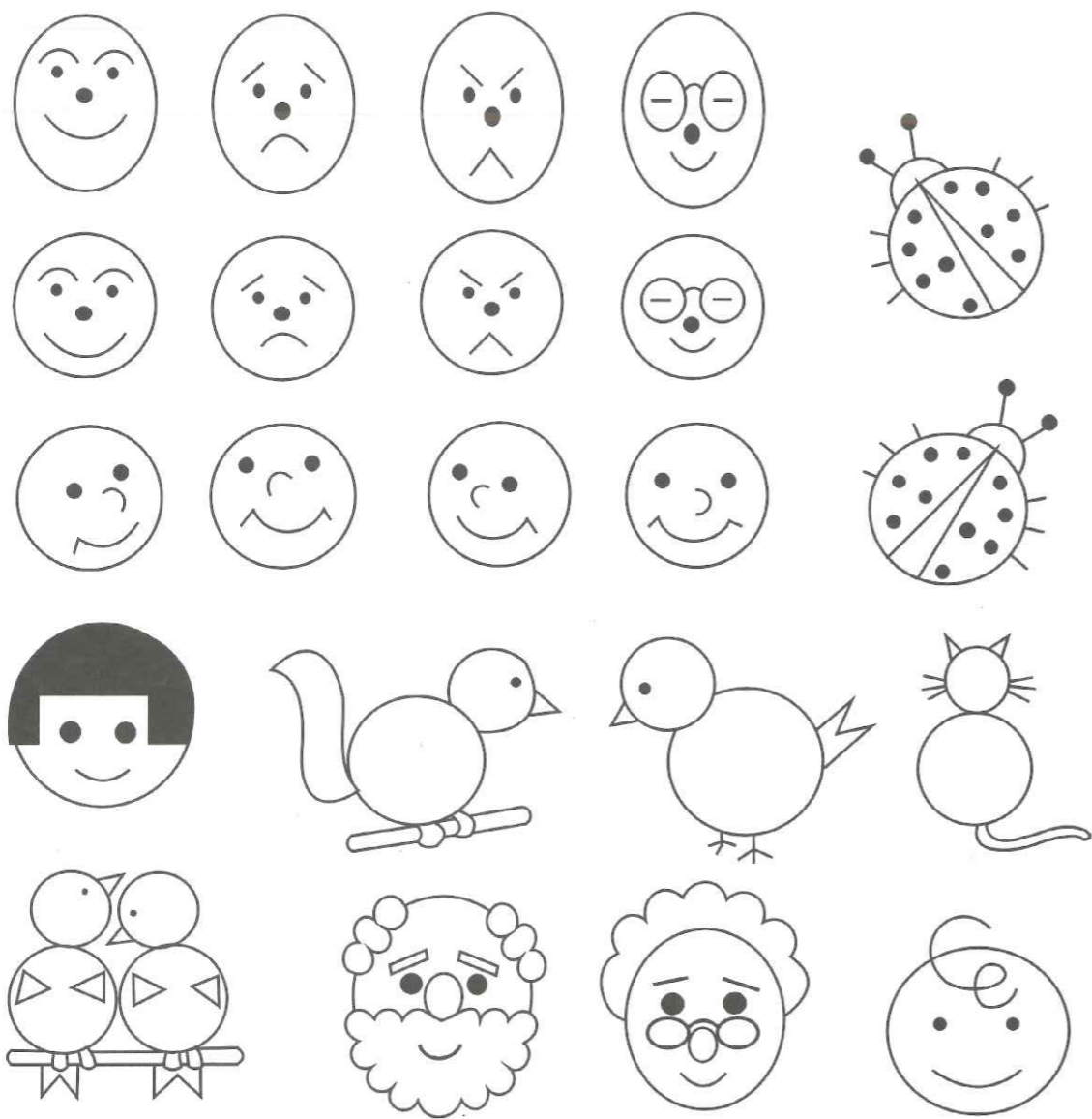
Casa de dos plantas



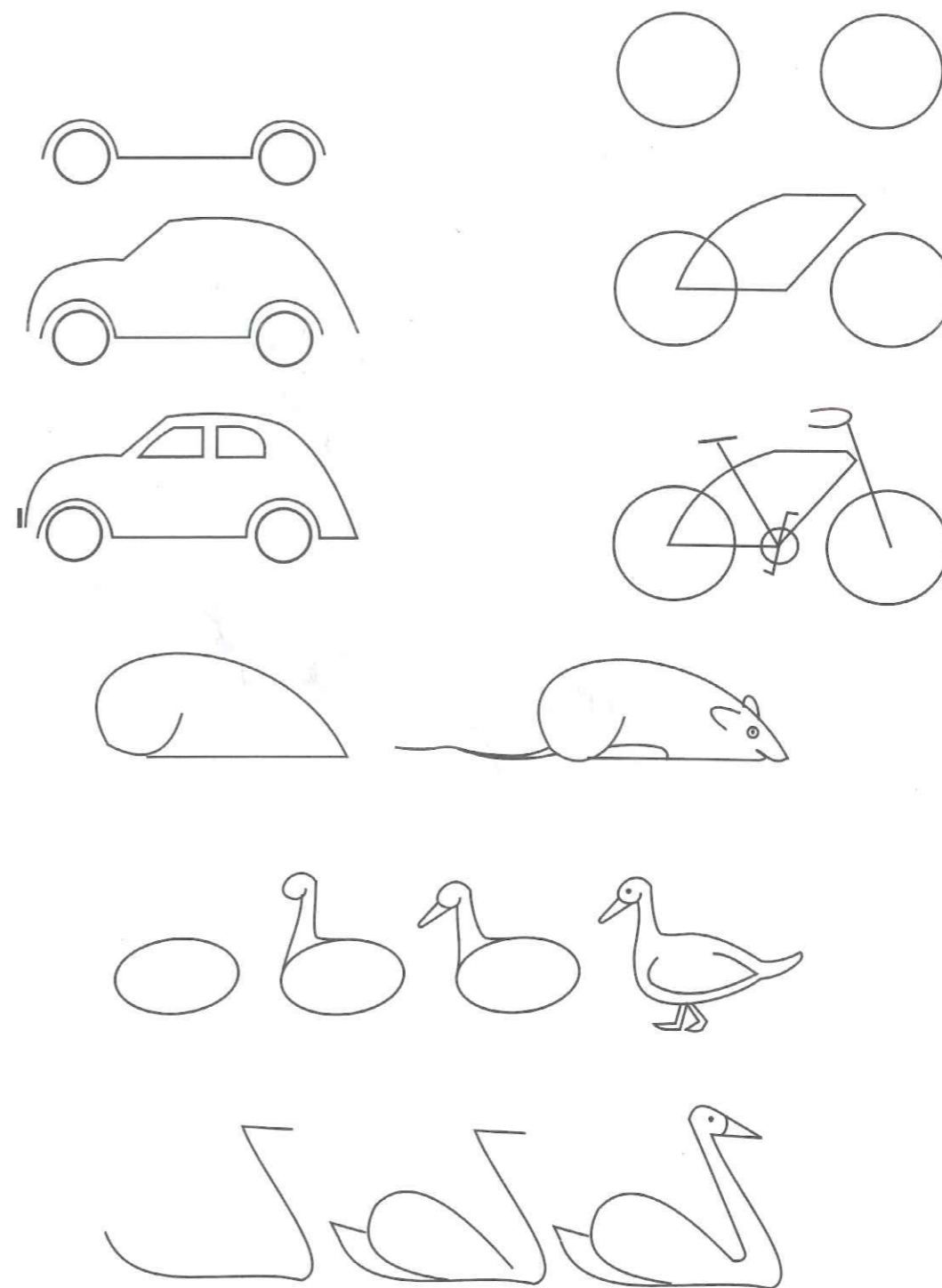
Empezando a dibujar

Caras y otros dibujos

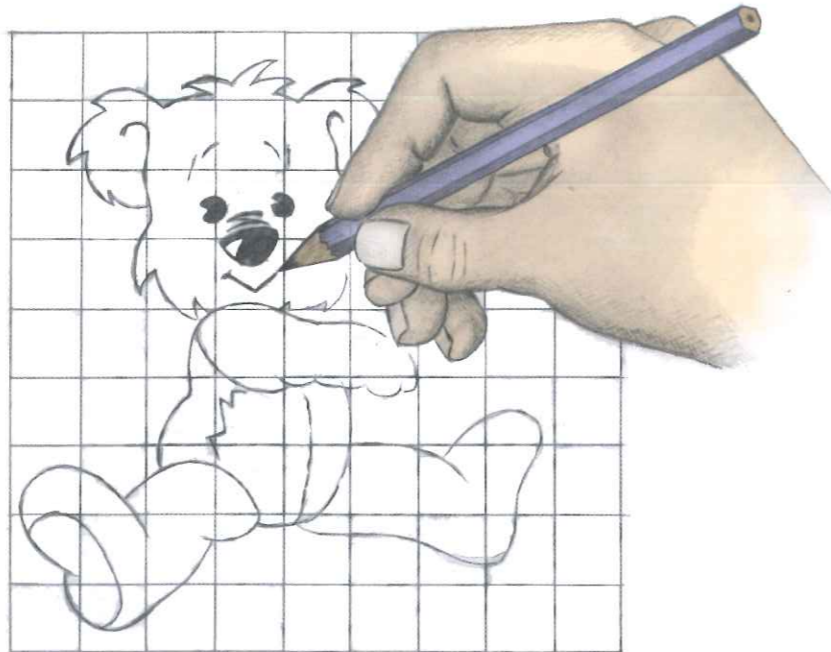
Distribuir a los jugadores hojas de papel en las que figuren algunos círculos y óvalos. Hay que dibujar caras y, si se quiere, colorearlas. También se pueden usar tomates o limones para hacer los contornos. Las líneas rectas sirven para demostrar tranquilidad o reflexión. Las curvas, para las emociones. Hacia arriba, representan alegría y hacia abajo, preocupación. Los trazos angulosos pueden indicar descontento o rabia.



Dibujando paso a paso



Copiar y ampliar



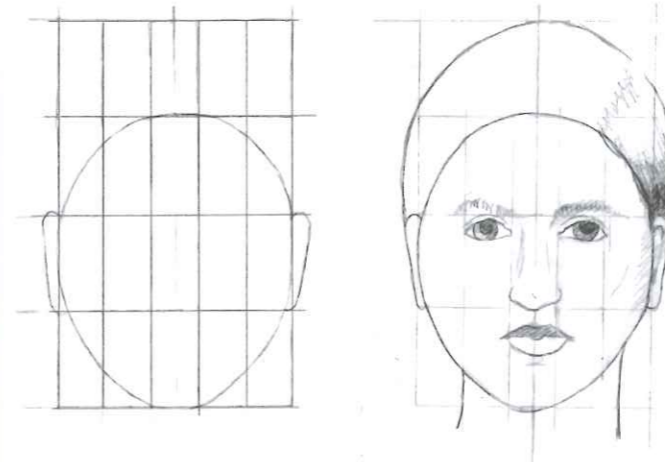
Las cuadrículas son un método sencillo para copiar o ampliar un dibujo de contorno bien definido.

- ❑ Elegir el motivo, empezando por figuras fáciles y con poco detalle.
- ❑ Hacer una cuadrícula poco marcada sobre el modelo, para no estropearlo cuando se borre, al finalizar.
- ❑ En una hoja en blanco, hacer una cuadrícula del mismo tamaño que el original, si es copia, o un tamaño ampliado si se trata de una ampliación, pero con el mismo número de cuadrados que los del dibujo.

- ❑ Copiar el dibujo cuadrado a cuadrado, con un trazo de poca intensidad, haciendo las correcciones necesarias.
- ❑ Una vez terminado el dibujo, marcar los trazos con más intensidad, con un lápiz negro o rotuladores.
- ❑ Borrar la cuadrícula con cuidado.

Atención: hay que elegir un tamaño de cuadrícula adecuado. Si las cuadrículas son muy grandes, pueden presentar demasiados detalles. Y si son muy pequeñas, las marcas de la cuadrícula entorpecen el dibujo, se mezclan con él y pueden dificultar el trazo.

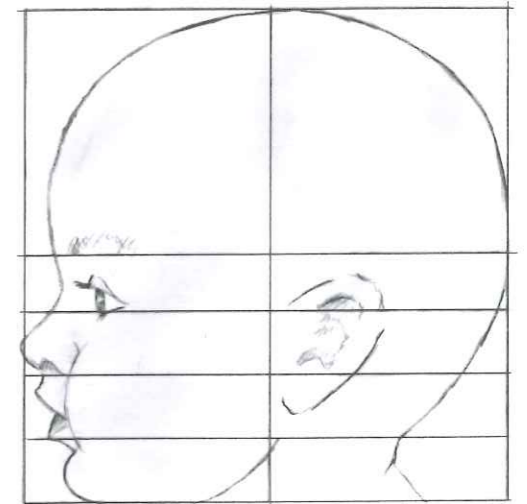
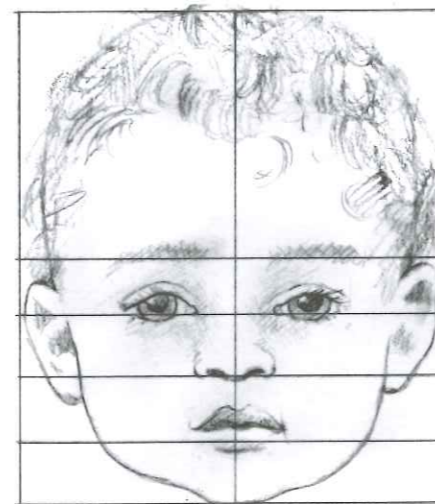
Las proporciones de la cara



El rostro humano, visto de frente, se puede dividir en partes para dibujarlo. En adultos, una medida desde la barbilla hasta la base de la nariz. La misma medida, de la base de la nariz hasta el centro de las cejas. Y de este punto hasta el comienzo del pelo. Más una medida desde la raíz hasta el punto más alto de la cabeza. En el ancho encontramos cinco medidas iguales: la anchura de los ojos, la misma medida entre ojos y la misma medida del extremo del ojo hasta el inicio de la ceja.



¿Y cómo se puede dividir el rostro de un niño de un año? Con un cuadrado dividido al medio. En la mitad inferior, hacer cuatro partes iguales. Y, de perfil, mantener las mismas medidas.

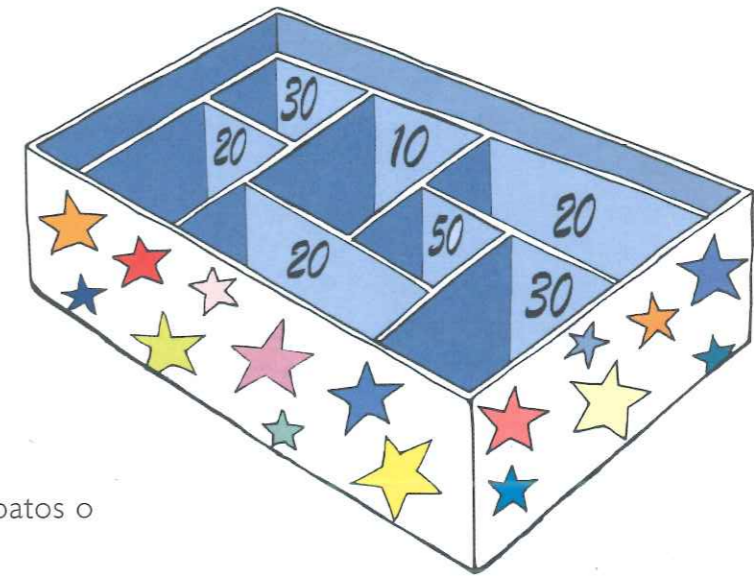


Juquetes de diversos materiales



Podemos comprobar con cualquier niño que los juguetes que más le gustan suelen ser los más simples. Por un lado, son más fáciles de sustituir. Por otro, son de manejo sencillo. Y si los hace el propio niño, incluso con ayuda, tienen aún más valor. Constituyen una base para el desarrollo de la creatividad y, en el futuro, la experiencia le será de utilidad en procesos de creación más complejos. En los niños, la expresión artística supone una experimentación directa. Mientras crean, tienen una experiencia vital, pues crear es vivir. Y no deja de ser importante que sientan el material, que desarrollen la percepción sobre las diferencias entre los distintos materiales y que profundicen en el conocimiento sobre el proceso de transformación de una materia prima en un producto. Las actividades propuestas son sencillas y pueden servir de referencia para otras creaciones, tanto en el tiempo de ocio, como para actividades escolares.

Tiro al blanco



Material

Una caja de cartón grande.
Varias cajas pequeñas, de zapatos o similares.

Instrucciones

- ❑ Meter las cajas pequeñas dentro de la grande, teniendo en cuenta que los espacios entre las cajas también serán útiles.
- ❑ Cubrir con papel de colores y pintar los números de los puntos. Los espacios mayores valen menos puntos que los más pequeños.



Televisión

Jugar a la tele puede ser muy divertido. Se elige a una persona que debe contestar preguntas, cantar, contar chistes...

- ❑ Quitar la parte de atrás de una caja de cartón grande.
- ❑ Dibujar a lápiz el rectángulo que será la pantalla y recortarlo haciendo los bordes redondeados.
- ❑ Cubrir la caja con papel celofán negro.
- ❑ Recortar y pegar los rectángulos del panel.

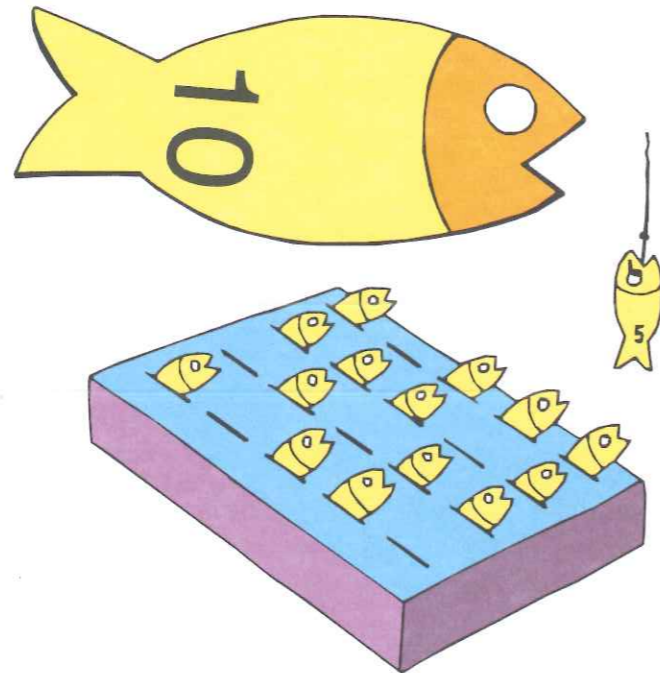
Pesca

Material

Una caja de cartón plana de unos 5 cm de altura.
Una cartulina, cuerda, algunos alfileres o pequeñas horquillas y unos palitos.

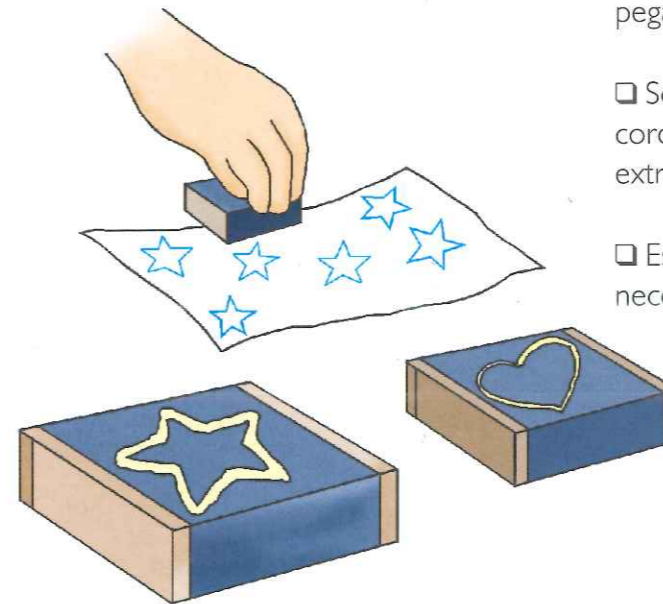
Instrucciones

- Dibujar en la cartulina un pez que mida unos 8 cm. Recortarlo y usarlo como modelo para hacer 20 pececitos.
- Hacer un agujero en el ojo de cada pez. Numerarlos de 1 a 20, escribiendo el número en el cuerpo.
- Mezclarlos. Hacer 20 cortes de aproximadamente 3 cm en la parte superior de la caja. Meter los peces por la cola, de modo que sólo la cabeza quede fuera.
- Doblar una horquilla dándole forma de anzuelo y sujetarla en el extremo de un palito con una cuerda que mida unos 60 cm. Y ahora, ¡a pescar!



Sello de caja de cerillas

- Dibujar a lápiz un motivo en la caja de cerillas vacía. Poner un poco de cola o pegamento en el contorno del dibujo.
- Sobre la cola, colocar un trozo de cordel, teniendo cuidado de que los extremos queden unidos.
- Esperar a que se seque y, si fuera necesario, añadir una nueva tira de cordel.



Sello de patata

- Cortar una patata por la mitad y dibujar sobre ella el motivo elegido.
- Con una cucharilla, retirar con cuidado la pulpa que rodea el dibujo.
- También se pueden usar moldes de cocina.



Sello de hoja

Elegir hojas verdes que tengan bastante relieve. Con un rodillo o un pincel, poner una capa de tinta bien extendida sobre cada hoja. Después, para que la tinta no se seque, colocar la hoja con cuidado sobre la tela o el papel que se quiere estampar, y cubrir con papel de periódico. Pasar un rodillo para que la tinta se imprima bien.



Barco y animalitos que flotan en el agua

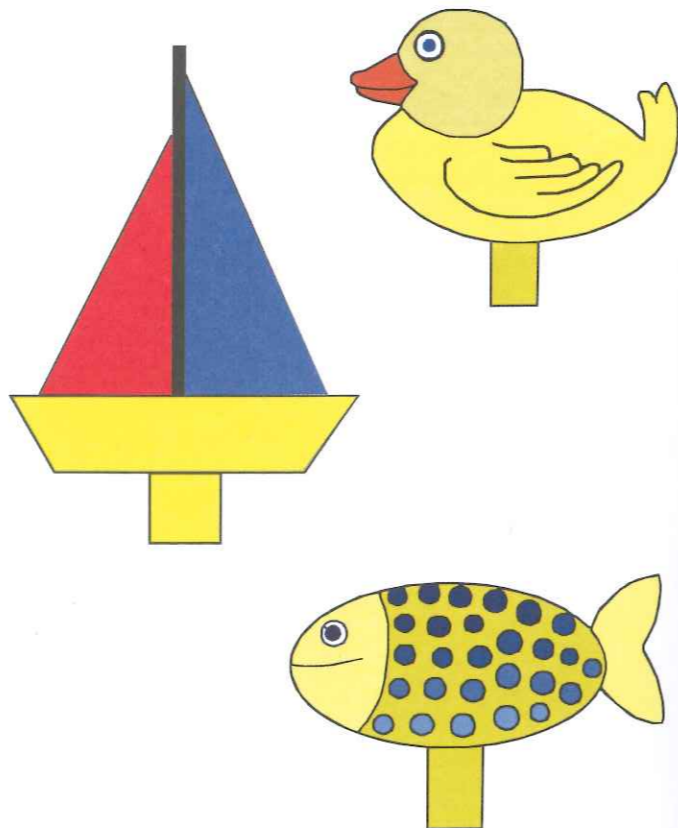
❑ Siguiendo los modelos, dibujar patitos, barcos y peces.

❑ Colorear con ceras, que ayudan a impermeabilizar.

❑ Coger una rodaja de corcho, de aproximadamente medio centímetro.

❑ Con un cuchillo romo, hacer un corte en el centro de la rodaja de corcho.

❑ Meter la base en el centro de la rodaja de corcho.



Cinco bolsitas

Se puede jugar en parejas. Usar cinco bolsas pequeñas de tela, con arena, semillas o piedrecitas redondas dentro.

Reglas básicas

❑ 1ª etapa:

- Echar las cinco bolsitas al suelo.
- Elegir una de ellas, que se lanzará al aire mientras se coge una de las otras cuatro, sin tocar las demás. Esperar a que la que está en el aire caiga y cogerla con la misma mano.
- Repetir con las demás bolsitas que están en el suelo.

❑ 2ª etapa:

- Echar las cinco bolsitas y coger otra vez una de ellas.
- Lanzar la bolsita al aire y coger las otras de dos en dos, sin tocar el resto.

❑ 3ª etapa:

- Echar las cinco bolsitas al suelo y coger una de ellas.
- Lanzar la bolsita al aire y coger primero una y, después, tres de una sola vez.

❑ 4ª etapa:

- Echar las cinco bolsitas y coger una de ellas. Lanzarla al aire y, mientras cae, coger las cuatro restantes de una sola vez, recogiendo rápidamente también la primera.

❑ 5ª etapa:

- Con todas las bolsitas en la mano, lanzar al aire una de ellas, dejar en el suelo las cuatro restantes y coger la que cae.

❑ 6ª etapa:

- Con todas las bolsitas en la mano, lanzar una al aire y poner tres en el suelo.
- Coger la que estaba en el aire.
- Lanzar de nuevo una al aire, dejar otra en el suelo y coger la que cae.

❑ 7ª etapa:

- Con todas las bolsitas en la mano, lanzar una al aire y dejar dos en el suelo.
- Coger la que cae y lanzarla otra vez, para poder poner las dos restantes en el suelo y esperar a coger la que cae.

❑ 8ª etapa:

- Con todas las bolsitas en la mano, lanzar una al aire y dejar una en el suelo.
- Coger la que cae y repetir hasta que todas estén en el suelo y una en el aire, que hay que coger también.

Puntuación

- Poner las cinco bolsitas en la palma de la mano, unas sobre otras.
- Lanzarlas todas al aire y recoger las que se pueda con el dorso de la mano.
- Lanzar las que están en el dorso. Así, las que se puedan coger con la palma, al caer, son el número de puntos que valdrá cada serie para cada jugador.

El número de puntos necesario para ganar se acordará entre los jugadores.

Cinco bolsitas

Instrucciones

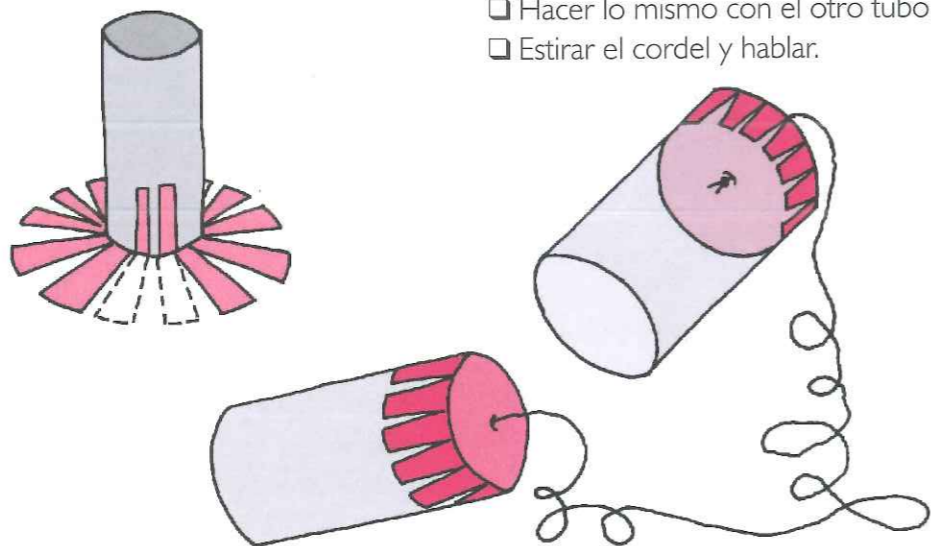
Hacer bolsitas de tejido que midan unos 4 cm x 3 cm. Coser tres lados, dejando una abertura para meter el relleno. Llenarlas de granos de arroz, alubias, u otra semilla pequeña. Coser este último lado. Las bolsitas no deben estar muy llenas.



Teléfono

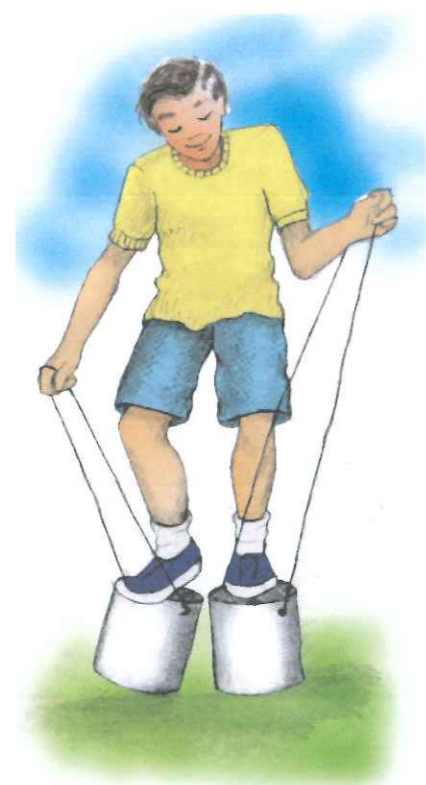
Material

Dos tubos de papel higiénico.
Dos cartulinas.
Cuatro metros de cordel y cola.



Instrucciones

- Cortar dos círculos en la cartulina que sean dos centímetros más grandes que el círculo del tubo de cartón.
- Pegar el tubo sobre el círculo dibujado y hacer unos cortes.
- Pegar cada tirita en el tubo.
- Hacer un agujero, pasar el cordel y hacer un nudo, que quedará por dentro.
- Hacer lo mismo con el otro tubo.
- Estirar el cordel y hablar.



Zapatos de lata

Material

Dos latas del mismo tamaño.

Instrucciones

- Hacer un agujero a cada lado de la lata.
- Pasar un cordel grande que el niño pueda coger con las manos.
- ➡ Se puede organizar una carrera.

Pompas de jabón

Fórmula

Llenar de agua caliente dos tercios de un recipiente de un litro y añadir una cucharada grande de jabón líquido o lavavajillas. Añadir cuatro cucharas de glicerina o aceite y una cucharadita de azúcar. Mezclar bien, colar en un paño y dejar enfriar. Se pueden añadir colores para teñir el agua.

Pompa mayor

El jugador que sopla la pompa más grande gana un premio previamente acordado.

Pompa más fuerte

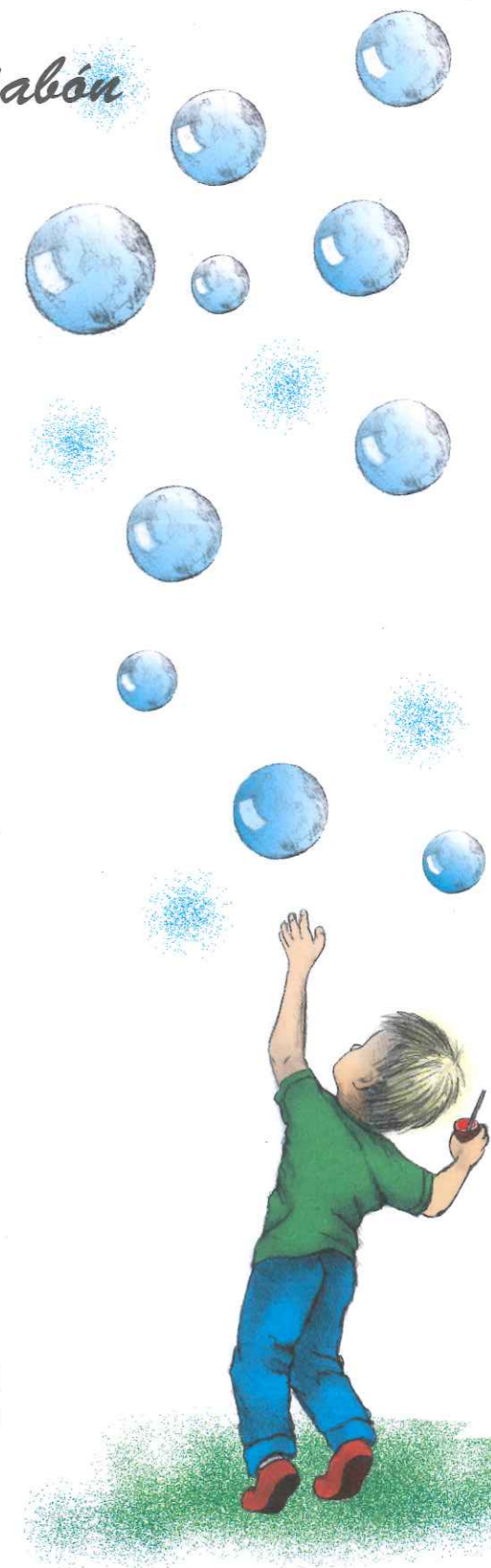
En fila, los jugadores soplan al mismo tiempo para que sus pompas vuelen. Gana el que consiga que su pompa permanezca más tiempo en el aire. No se permite tocar las pompas de los demás, aunque se pueden soplar, para que estallen, contra una pared o el suelo.

Flores

Formar flores con pompas de jabón, soplando en el recipiente en el que está la mezcla. Las pompas se desbordan y parecen un ramo de flores.

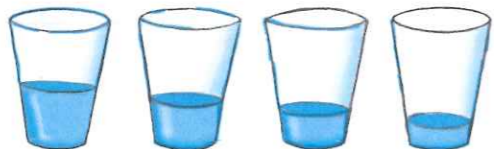
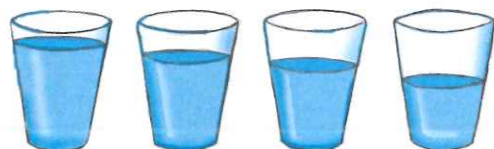
Pompa más alta

Extender una cuerda en la sala a un metro y medio del suelo. Cada equipo se coloca a un lado de la cuerda. El objetivo es que cada jugador sopla pompas por encima de la cuerda. Si lo consigue, gana un punto para su equipo. Cada jugador puede soplar tres veces. Gana el equipo que consiga más puntos.



Juquetes musicales

Para iniciar a los niños en la música, resulta muy útil que se diviertan, que jueguen para descubrir cómo obtener sonidos de los más variados objetos. Y crear instrumentos sencillos, que podemos hacer en casa con facilidad, nos proporcionará momentos agradables.



Vasófono

Formado por una serie de vasos, el vasófono suena si lo tocamos con una cuchara u otro objeto de metal. Se necesitan ocho vasos iguales.

Instrucciones

- Poner los vasos en dos filas.
- Llenar cada vaso con un poco de agua, dejando una parte libre bajo el borde.
- El segundo, una parte menos que el primero.
- El tercero, con una parte menos que el segundo.
- Y así hasta que el octavo presente una única parte de agua.

Cada vaso podría emitir el sonido de una de las notas musicales, aunque, para ello, habría que afinarlos. De cualquier modo, disfrutaremos de un instrumento diferente.



Platos

Hacer dos agujeritos en la parte central de dos tapas de cazuela, a las que se le deben achatar los bordes. Pasar un cordel para formar las asas. Ajustar las asas a las manos del niño, para que pueda chocar una tapa con otra, como si fueran los platillos de la orquesta.

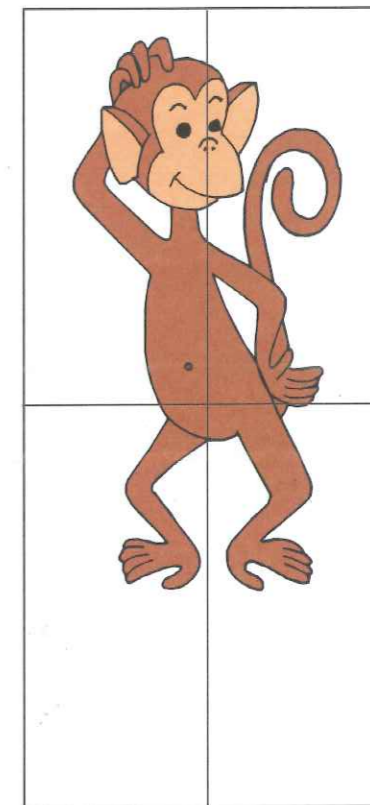
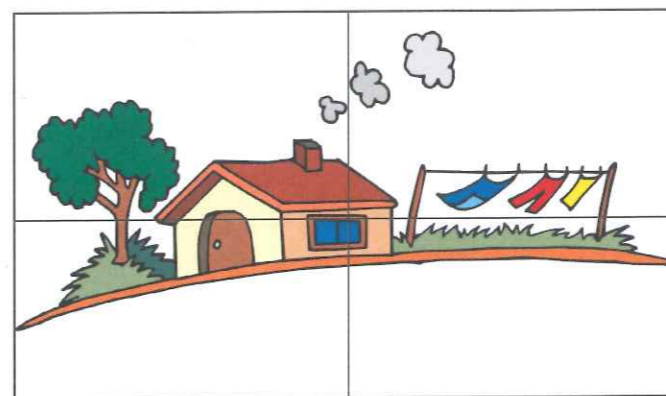
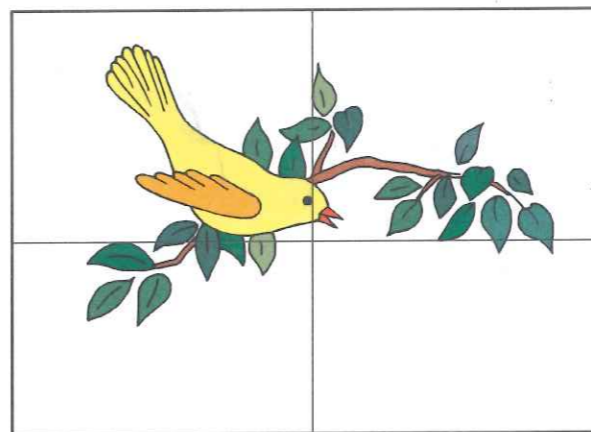
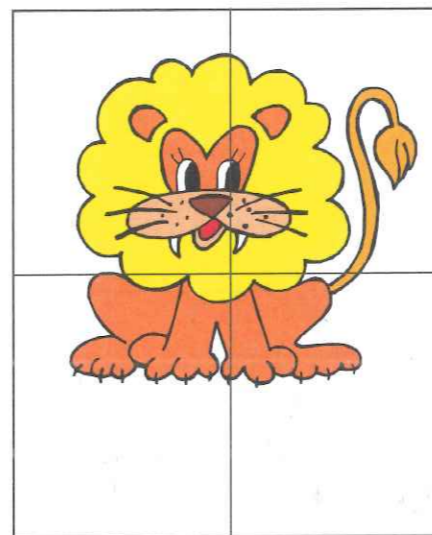
Arrastrando los pies

Se cogen dos tacos de madera, en los que se pega lija de grano fino con cola de contacto. Al frotar uno contra otro, suenan como si los pies de unos bailarines se desplazaran por el suelo de una sala de baile.

Maracas

Se pueden usar dos botes con tapa. Se llenan, sólo una cuarta parte, con garbanzos o con alubias. Después, se sujeta bien la tapa, para que no se suelte al agitar las maracas, con unas gomas elásticas, por ejemplo. ¡Y ya tenemos un instrumento fácil de tocar!

Juquetes con cartones



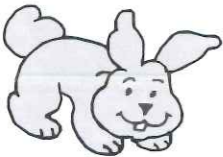


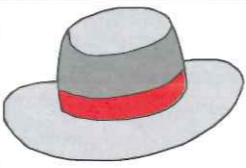
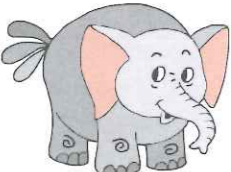

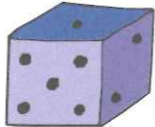
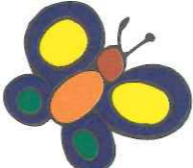
Rompecabezas

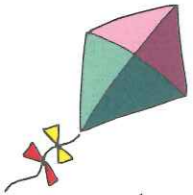

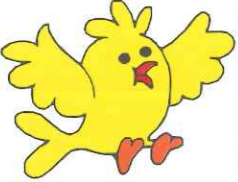

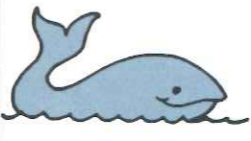
Hacer una copia de los modelos. Pegar cada rompecabezas en un papel grueso o cartón. Dibujar y colorear las ilustraciones, o pedir a los niños que lo hagan. Una vez coloreados y bien secos, recortar con cuidado siguiendo las líneas. Es un pasatiempo adecuado para niños de corta edad.

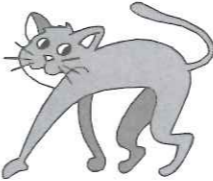

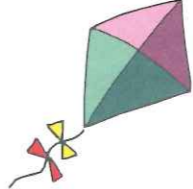
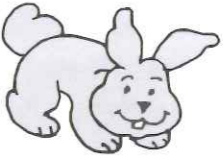

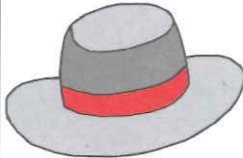
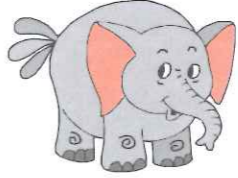

Bingo de los animalitos


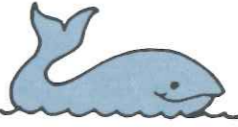
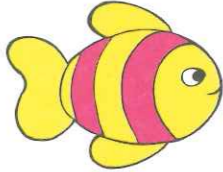

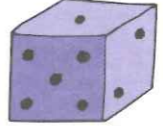

- ❑ Preparar las tarjetas, haciendo dos copias de los modelos presentados. Colorear y pegar sobre cartulina.
- ❑ Recortar cada cuadradito de una de las copias. Recortar también las tarjetas.
- ❑ Los cuadraditos recortados se meten en una bolsita y se sortea uno de cada vez.




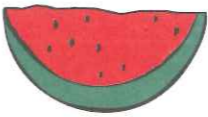

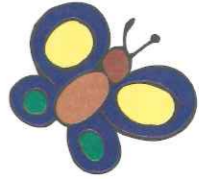
- ❑ El jugador que tenga en su tarjeta la misma palabra, la marca con una lenteja o algo similar.
- ❑ Gana el jugador que consiga completar su tarjeta en primer lugar.
- ❑ Se pueden crear nuevas tarjetas con otros motivos.

			
conejo	lápiz	barco	sombrero
			
elefante	sapo	dado	mariposa

			
cometa	paraguas	pelota	flor
			
pajarito	cielo	helado	ballena

			
gato	tren	cometa	Conejo
			
helado	sombrero	elefante	cielo

			
casa	barco	Ballena	pez
			
lápiz	paraguas	dado	flor

			
pelota	sol	sapo	tortuga
			
pajarito	sandía	perro	mariposa

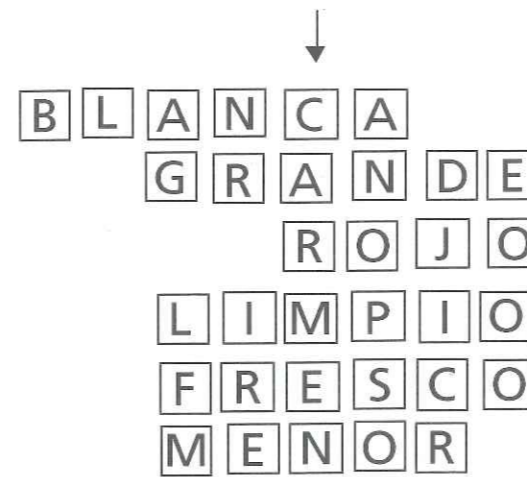
Juegos con letras

Hay varias maneras de jugar con las letras. Para empezar, deben hacerse copias suficientes del modelo, que dependerán del número de jugadores. Si las letras se hacen en cartulina, durarán más.



Juego de los adjetivos

Juego para grupos pequeños o de tamaño medio, divididos en equipos. Un animador dirige el juego y elige un nombre propio. Lo dice en voz alta y todos los equipos empiezan a formar palabras, que han de ser adjetivos, en un crucigrama tipo acróstico, donde cada letra del nombre puede ser inicial, final, o estar en medio del adjetivo creado.



Palabras cruzadas

Elegir una palabra de varias sílabas. Los jugadores la forman con sus cartones, en vertical. Entonces, se da la señal y se cuenta un tiempo de dos minutos. Todos deben colocar palabras en horizontal, de modo que una de las letras de su palabra coincida con una de las letras en vertical. Y si en los extremos de una nueva palabra se forma otra, esas dos nuevas palabras valen, cada una, el doble. Cada palabra vale tantos puntos como letras tenga. Gana el que sume más puntos.

Letras cambiadas

Usar cartones cuadrados de 2 cm de lado, en los que se escriben las letras del abecedario. Formar parejas. Cada pareja elige las letras necesarias para escribir una palabra, pero las deja desordenadas. Tras la elección, cada pareja entrega los cartones a la otra y todos intentan formar las palabras ocultas. Gana la primera pareja en descubrir la palabra asignada.



A	F	E	D
I	S	H	O
M	P	G	L

O	S	R	V
E	L	C	A
Z	U	N	T

P	M	E	B
C	A	F	G
U	S	Q	I

T	U	A	H
E	B	J	O
R	N	L	Z

N	I	D	R
P	A	Q	V
O	U	S	G

E	O	F	R
N	S	Z	I
T	A	H	J

M	V	D	I
H	S	O	X
C	L	B	A

A	G	R	H
S	O	U	E
N	P	Q	D

A	X	T	O
N	E	C	D
I	R	V	M

Formando palabras

Dividir el grupo en equipos. Cada equipo tiene sus cartones de letras. Dado un tiempo de aproximadamente 2 minutos, forman palabras variadas. Se puede usar el sistema de anotar en un cuadro o en una hoja de papel. La puntuación variará según el número de letras: 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5, etc. Sólo valen palabras con tres letras o más.

Cruzadas

Cada jugador tiene una bolsita con cartones, en la que hay letras del abecedario en diferentes cantidades, con letras duplicadas en combinaciones también diversas. Concedido un tiempo (aproximadamente un minuto) todos forman una palabra cruzada con el contenido de su bolsita. Para variar, los jugadores cambian las bolsitas entre sí.

¿Qué palabra es?

Juego para un grupo de cinco a ocho personas. En un cuadro, marcar los espacios para las letras de una palabra, cuya inicial ya está definida y fijada en un cartón. Uno a uno, los jugadores tienen la oportunidad de elegir letras, intentando descubrir la palabra. Si aciertan, el animador coloca la letra tantas veces como aparece en la palabra y este jugador lo intenta otra vez. Si se equivoca, pierde el turno. El que quiera decir la palabra completa, puede hacerlo, pero si se equivoca, abandona el juego.

A _ _ _ _ _

Muebles de cajas de cerillas

Esta actividad es sencilla y de resultados siempre agradables.

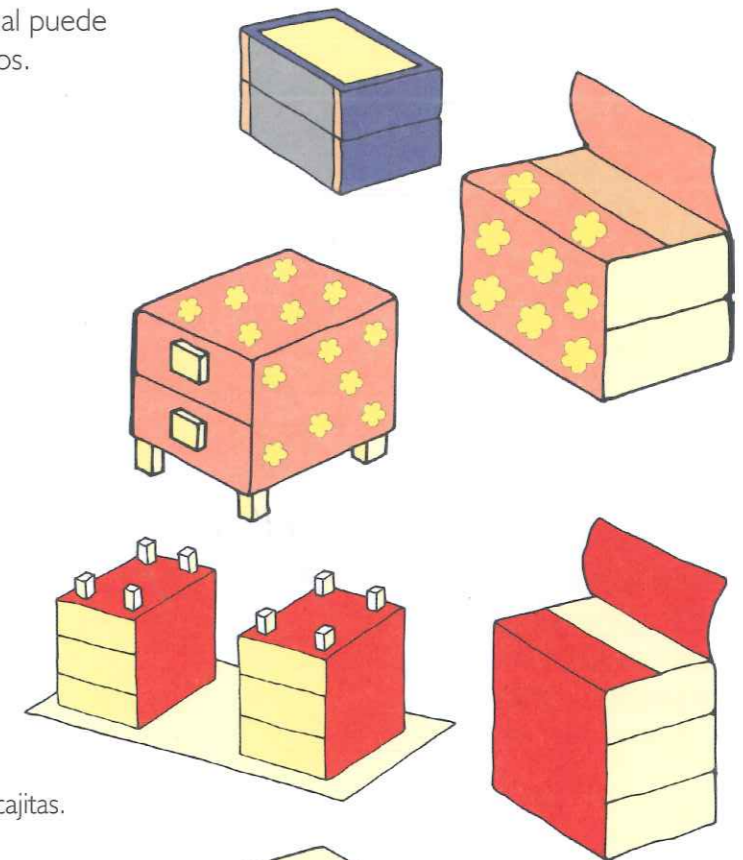
Los niños de 7 años o más podrán hacer todo tipo de muebles, con ayuda. Aunque también los adolescentes y los adultos pueden divertirse creando los muebles de la casa. Con esta actividad se utiliza poco material y se favorece el desarrollo de la habilidad y la creatividad. Y cada cual puede animarse a crear sus propios diseños.

Material

Cajas de cerillas. Cola blanca. Cartulina o cartón de color claro. Restos de papel de colores o pequeños retales de tela. Goma de borrar.

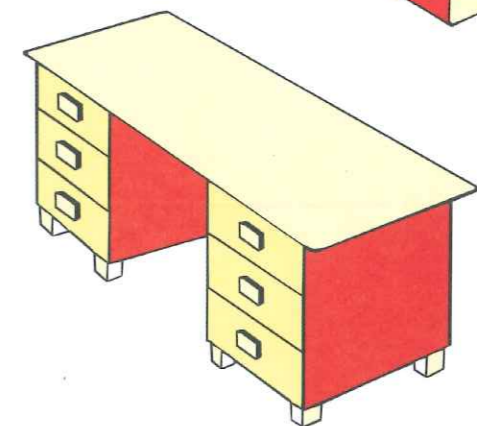
Mesilla de noche

- Pegar dos cajitas.
- Pegar una tira de papel de color alrededor de cada una.
- Cortar dos tiritas para pegar a modo de cajones.
- Acabar poniendo las asas y las patas, que serán de goma.



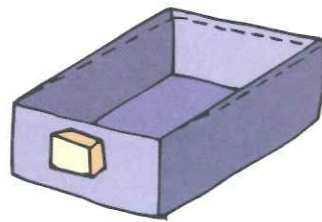
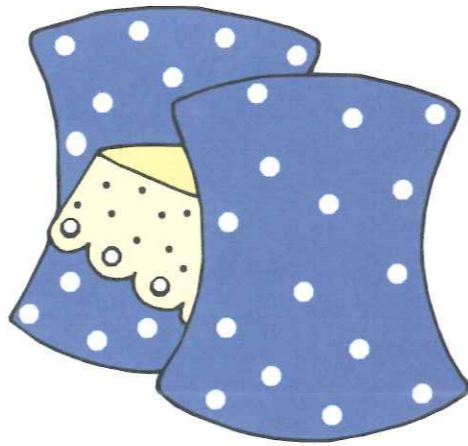
Escritorio

- Juntar y pegar, de tres en tres, seis cajitas.
- Pegar una tira de papel de colores alrededor de cada una.
- Cortar y pegar tiritas en la parte frontal, para los cajones.
- Pegar los tiradores y las patas.
- Cortar un rectángulo de 11 cm x 5,5 cm en cartón o cartulina resistente. Será la tapa.
- Pegar la tapa para terminar el mueble.



Cuna balancín

- ❑ Cortar dos modelos como el que figura en la parte inferior de esta página, al mismo tamaño.
- ❑ Como se ve en la ilustración, pegar la caja de cerillas para unir los dos lados de la cuna.
- ❑ Pintar con un color de base y decorar.
- ❑ Pegar un trocito de puntilla, que caiga a ambos lados.
- ❑ Se puede hacer un colchón mullidito de algodón y cubrirlo con un trozo de papel blanco muy fino.



Truco para hacer cajones

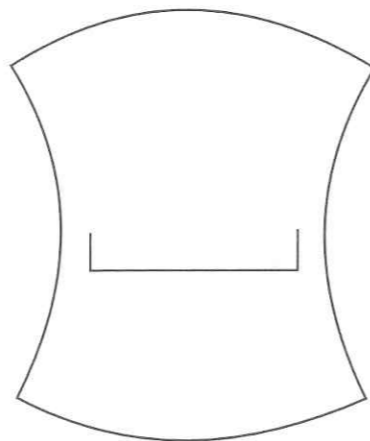
Para que los cajones se desplacen con facilidad, cortar un poquito en la parte superior de los laterales, pues suelen atascarse.

Aplanar

Presionar con cuidado sobre las marcas de pliegue, bien con algún objeto romo, bien con los propios dedos. Si aplanamos los pliegues, nos será más sencillo crear un objeto.

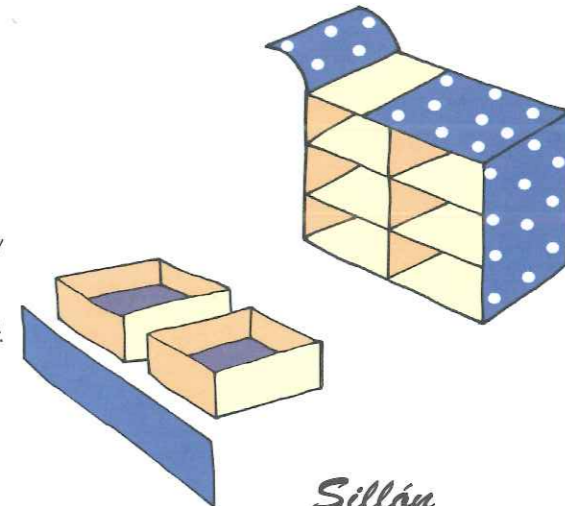
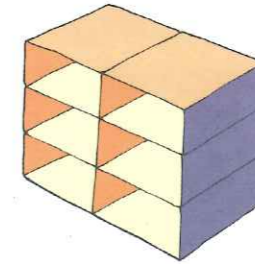
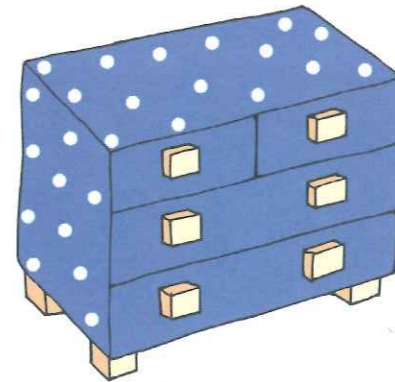
Patitas

Cortar una goma blanca, con cuidado, en cuadrados pequeños. Se usarán para hacer las patas y los tiradores.

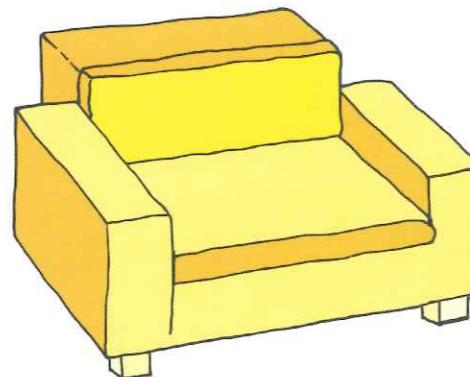
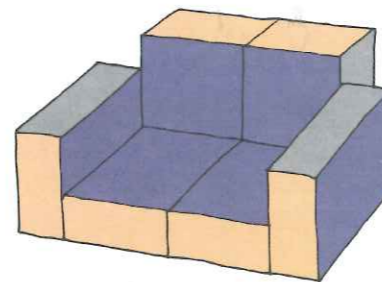


Modelo para cabecero y pie.
Cortar dos.

Cómoda



- ❑ Para la cómoda usar cajitas apiladas.
- ❑ Pegar una tira de papel alrededor de las cajitas, envolviéndolas.
- ❑ Para los dos cajones de arriba, cortar y pegar tiritas en la parte frontal.
- ❑ Para los cajones dobles, cortar una tira de cartulina de 1,5 cm.
- ❑ Pegar asas y patas.



Sillón

- ❑ Pegar seis cajas de cerillas como en la ilustración.
- ❑ Colorear con un color de base.
- ❑ Pegar las patas.
- ❑ Hacer unos cojines.

Asiento: cortar una tira de papel que mida 6,7 cm de ancho.

❑ Plegar la tira de 4 cm en 4 cm. No debe quedar muy ceñida.

❑ Pegar el papel, con cuidado.

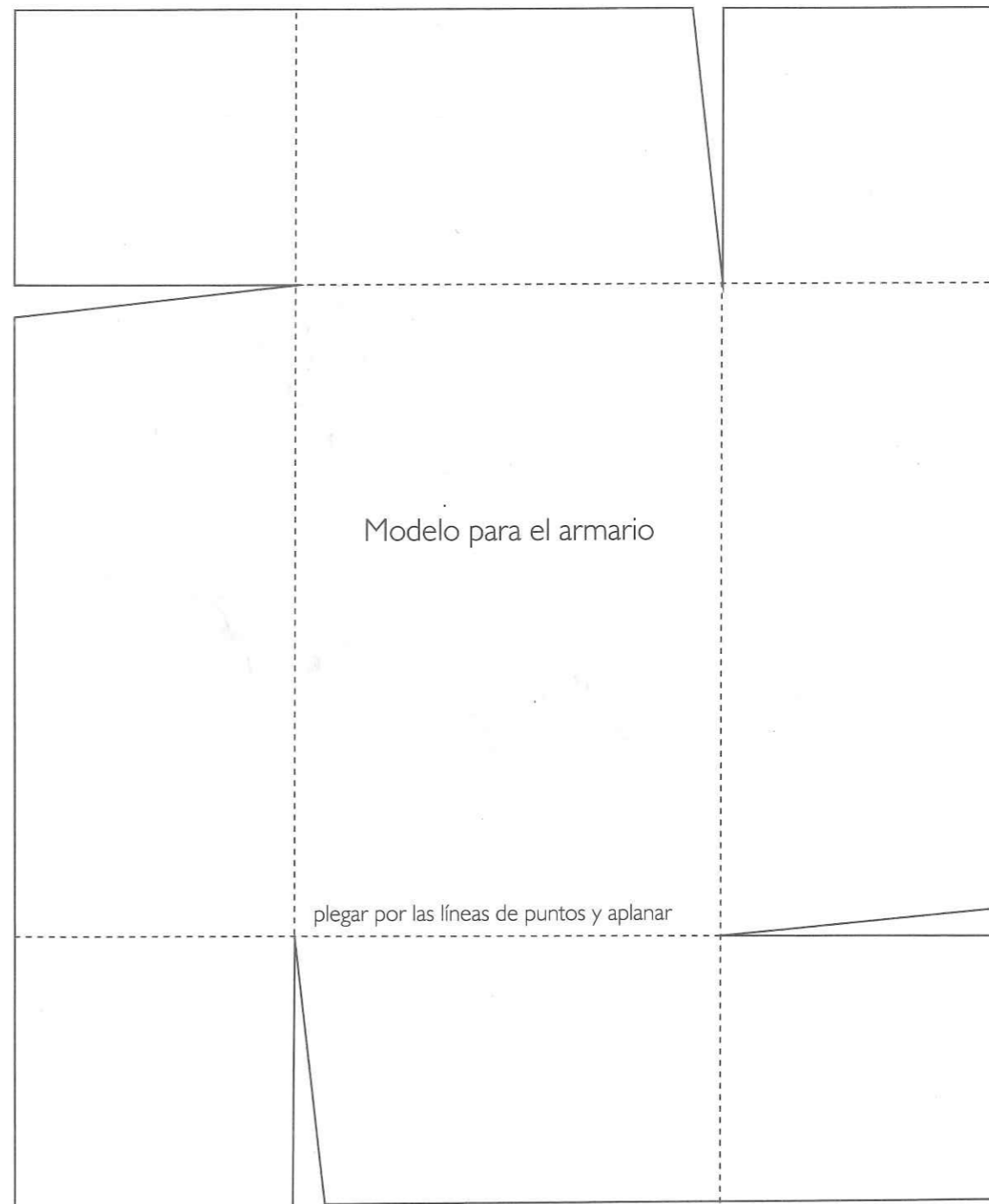
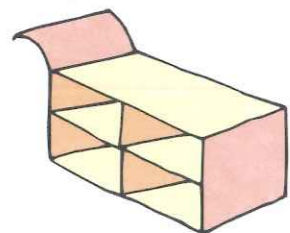
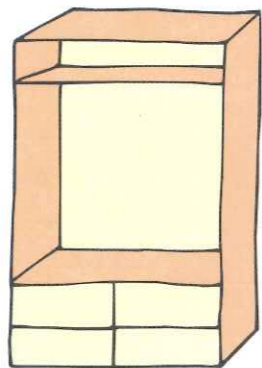
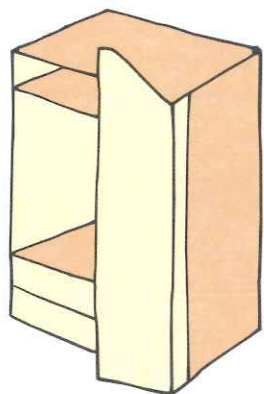
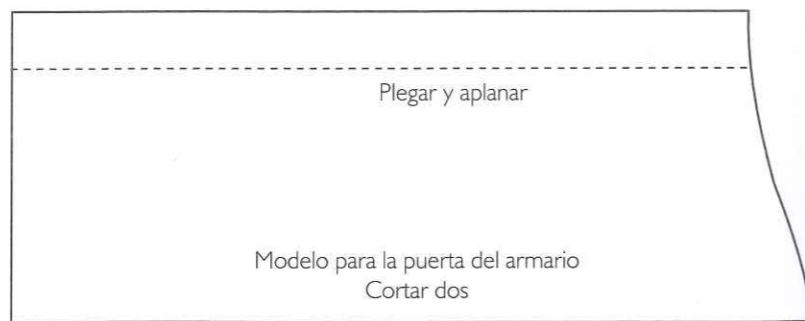
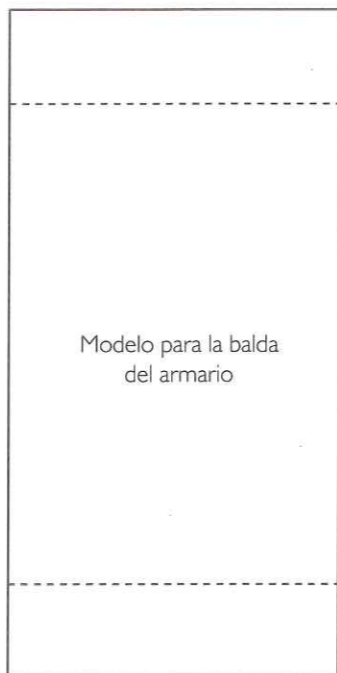
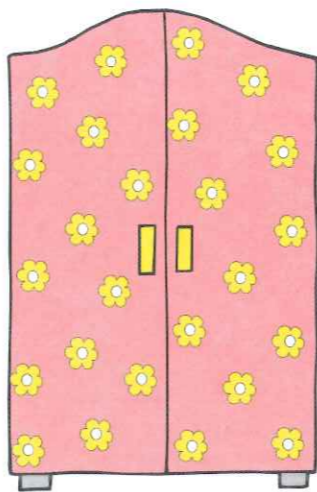
Respaldo: hacer lo mismo que para el asiento, pero plegando de 2,5 cm en 2,5 cm.

Armario

- Copiar y recortar, en cartulina, todas las partes del armario.
- Montar el cuerpo del armario siguiendo el modelo.
- Juntar y pegar cuatro cajitas para hacer la cajonera.
- Forrar con papel, como en la cómoda de la página anterior.
- Meter la cajonera en el armario y pegarla por debajo.
- Hacer la balda y pegarla en la parte superior del armario.
- Preparar las puertas. Pegarlas en los laterales del armario, por fuera.

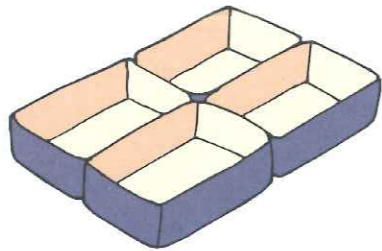
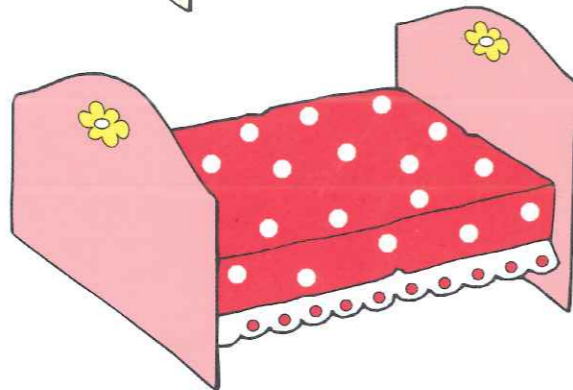
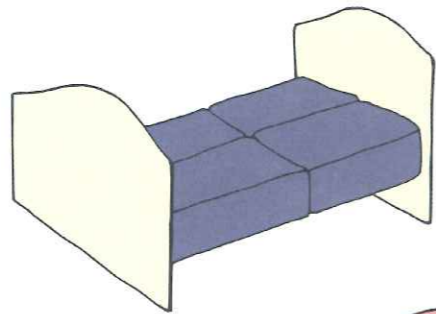
Acabado: esperar a que la cola se seque bien. Colorear con un color de base y decorar con pequeños adhesivos o dibujando unas flores o algún motivo similar.

- Por último, pegar las patas y los tiradores.

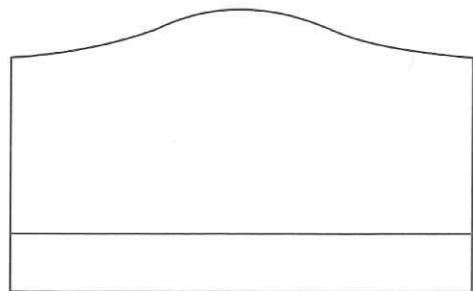
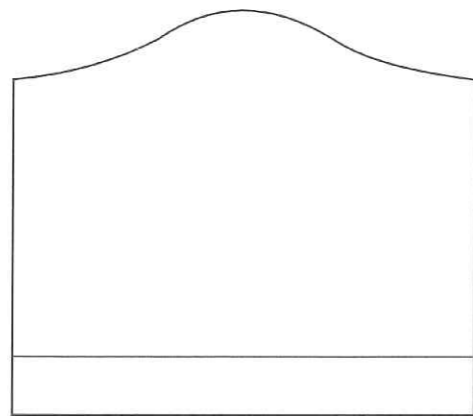


Cama

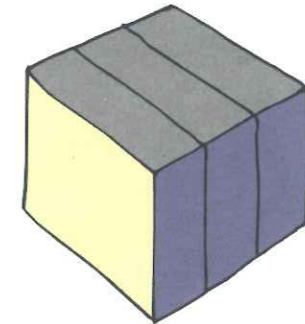
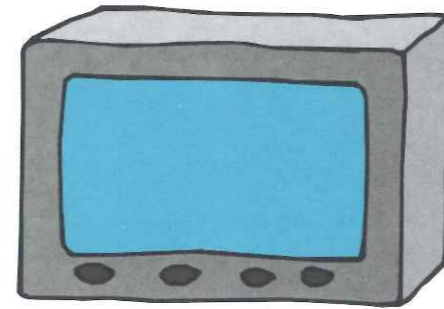
- ❑ Pegar cuatro cajitas, como en la ilustración. Formarán el colchón.
- ❑ Copiar y recortar, en cartulina, los modelos de los cabeceros, al mismo tamaño.



- ❑ Pegar el colchón en los cabeceros, según las marcas del modelo.
- ❑ Aplicar un color de base y decorar los cabeceros.
- ❑ Elegir un color diferente para el colchón.
- ❑ Se puede pegar un trocito de puntilla en los laterales del colchón.



Mesita y televisión

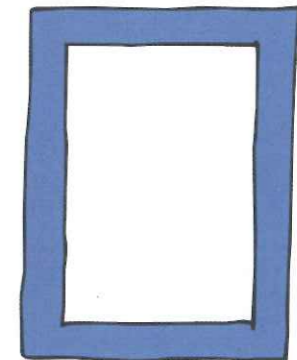
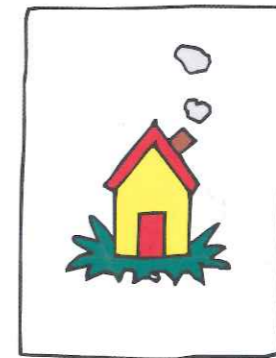


Mesita

Para la mesita, apilar y pegar tres cajitas y forrarlas con papel de colores.

Televisión

- ❑ Cubrir una cajita con papel celofán de color gris o negro.
- ❑ Recortar un rectángulo con los cantos redondeados y pegar en la parte frontal de la caja, para la pantalla.
- ❑ Para la imagen de la tele, se puede recortar un pequeño paisaje de una revista.

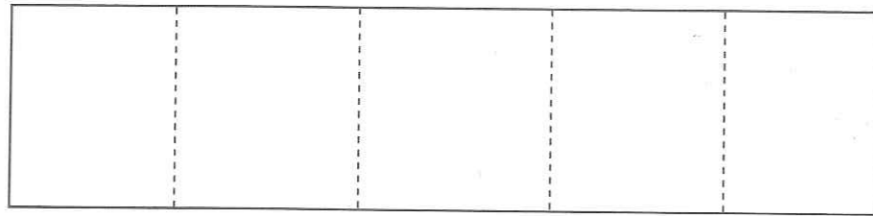


Cuadros

- ❑ Cortar dos rectángulos iguales.
- ❑ En uno de ellos, hacer un dibujo o poner un adhesivo.
- ❑ En el otro, cortar el centro y cubrirlo con papel de colores.
- ❑ Pegar un borde a modo de marco.



Escenario



- Usar cartulina o cartón, cortando un rectángulo de 80 cm x 20 cm.
- Hacer cuatro pliegues bien marcados y aplanar para que resulte manejable.
- Cubrir con papel de colores claros o colorear con algún color pastel.
- Dibujar cuatro ventanas de un lado y del otro, pues se usarán ambos lados.

