



fundestar



A QUÉ JUGAMOS

Un compendio de juegos para la familia

Para esta actividad se debe trazar en el suelo líneas curvas, amplias y notorias, de manera que sea fácil de identificar el recorrido, coloca música divertida para ambientar el juego.

Los niños deben seguir las líneas dibujadas en el suelo al compás de la música. Si el ritmo es lento caminar lento, si el ritmo es rápido hacerlo rápidamente. La única consigna es no salirse de las líneas.

Para agregar dificultad llevar un objeto en la mano, por ejemplo, una pelota de pimpón (el huevo de la serpiente) con la palma extendida.

Camino de
serpientes

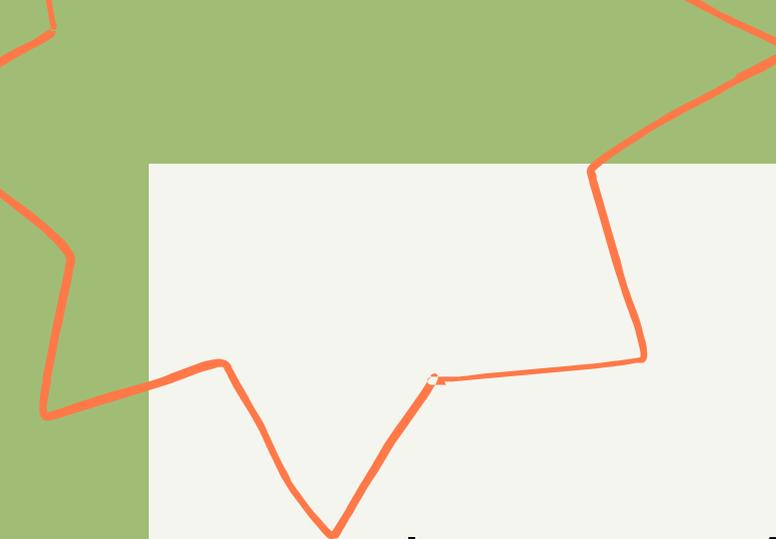


¿Te acuerdas de este juego?

En un círculo, el que empieza dice al de al lado al oído una frase que irá pasando de persona en persona hasta el último que dirá lo que ha entendido.

Risas aseguradas!

El teléfono
descompuesto

A decorative orange line with sharp, irregular points, resembling a stylized star or a jagged path, is located in the top-left corner of the page.

Coloca un títere en la mano del bebé y haz que hable con él, usando una voz distinta cuando le corresponda el turno de hablar al títere. Haz que el títere hable al bebé sobre sí mismo.

1. Deja que el bebé toque al títere mientras éste habla. Ríanse y diviértanse.
2. Permite que el bebé juegue con el títere libremente.

A large, irregular cyan shape with a wavy, organic edge is located in the bottom-right corner of the page.

TITERES

Se trata de un escondite visual. Pedir al que la encuentre que observe bien la sala donde estén y que cuando acabe, salga de ella. Los que se quedan han de decidir esconder un objeto que quede visible. Al entrar a la sala (la persona que salió) ha de descubrir el objeto que falta.

¿Qué falta?



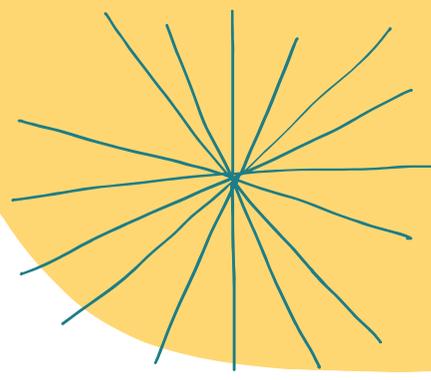
j u g u
e t e s
o r g a
n i k a



Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 metros. La persona que dirige el juego tira al centro un chagualo, zapato, alpargata o chancleta. Si cae bocabajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte; si cae bocarriba, es al revés.

Los que ríen cuando deben de estar serios, salen de la fila, y se repite el juego.

La risa del chagualo



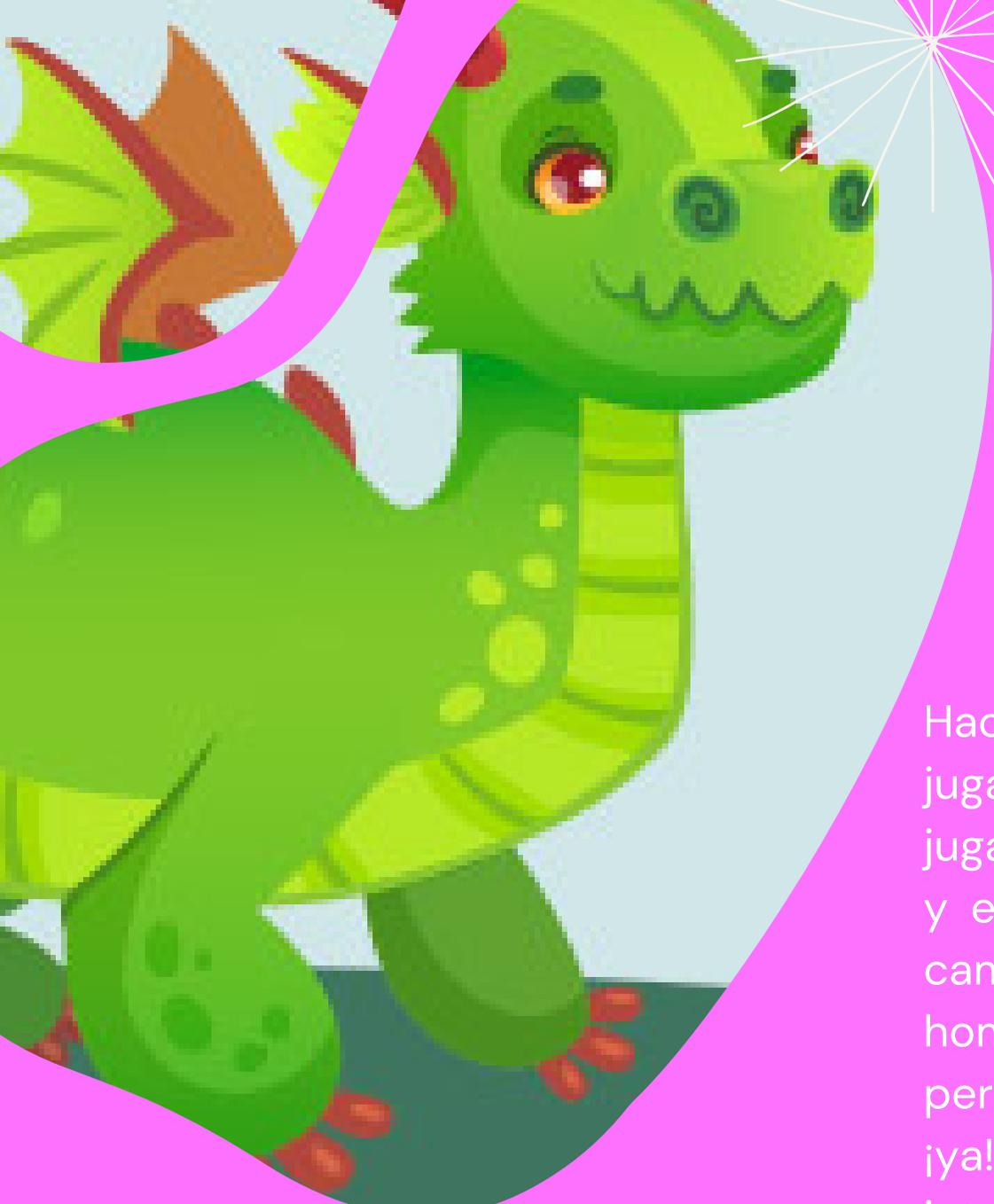
Saltando a círculos

Para este juego necesitamos aros de plástico, pero si no es posible conseguirlos, se pueden dibujar círculos en el suelo, cada uno con un diámetro aproximado de 50 cm.

1. Los niños deben avanzar saltando de círculo en círculo. Hay trayectorias con mayor nivel de dificultad que otras.

2. En ambas trayectorias se puede solicitar a los niños que:

- Salten a pie juntos hacia adelante (como conejos) salten a pie juntos lateralmente
- Salten en un pie y luego vuelvan saltando en el otro
- Salten en un pie y luego en el otro.



j u g u
e t e s
o r g a
n i k a

LA COLA DEL DRAGÓN

Hacemos un grupo de ocho a doce jugadores formando una fila. El primero jugador representa la cabeza del dragón y el último su cola. El grupo empieza a caminar despacio, cogiéndose por los hombros del compañero de adelante, pero cuando uno de los jugadores grite ¡ya!, la cabeza del dragón tiene que intentar coger la cola. El resto de jugadores, sin soltarse, intentarán proteger la cola, puesto que si ésta es tocada, queda eliminado del juego.

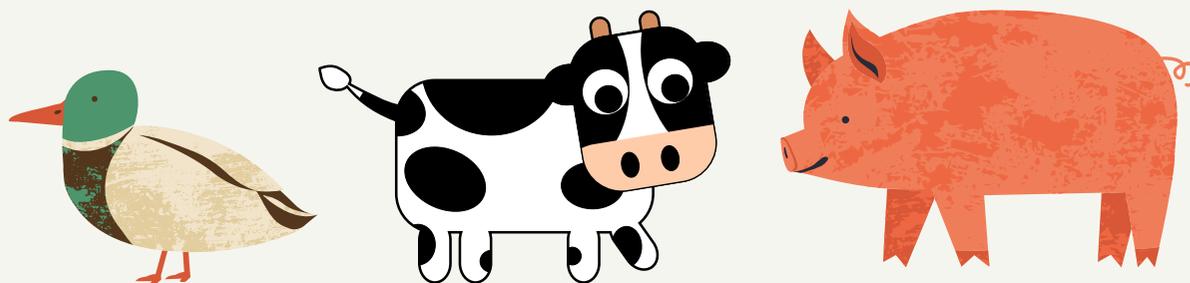
En el caso que los jugadores se suelten y la figura del dragón se rompa, el primer jugador tendrá que pasar a la cola del dragón y así el segundo de la fila pasará a ser el primero.

AL DERECHO Y AL REVÉS

Deben ubicar la escalera en el suelo. (se puede elaborar de cualquier material)
Los niños están formados en una hilera; la idea es pasar corriendo hacia adelante y hacia atrás, entre los escalones.

Para poner dificultad al ejercicio pedir a los niños que lo intenten caminar por la escalera con los ojos cerrados.





Todos con los ojos bien cerrados han de imitar en voz alta un animal de la granja al contar

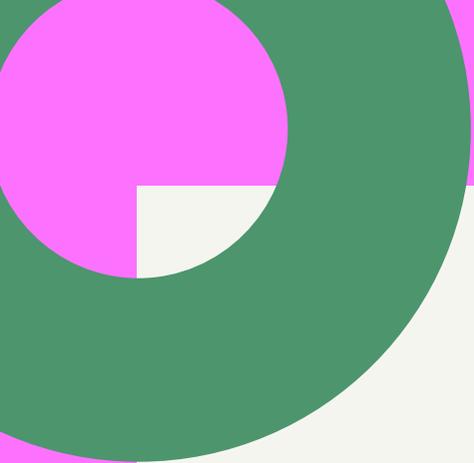
Abrimos los ojos y cada uno ha de descubrir qué animal y quién lo hizo de cada uno del grupo. Lo divertido es falsear la voz para que cueste más reconocernos.

Animales
en la
granja.



Con un papel en blanco el primero dibuja una línea, el siguiente continúa el dibujo por esa línea y así cada uno continuando por turnos hasta que entre todos consideremos que el dibujo esté acabado. Aconsejo que cada uno tenga un color diferente así podemos reconocer nuestra parte del dibujo y quedará mucho más colorido. Simple pero muy divertido.

Dibujo
colectivo



Todos los participantes deben tomar una silla y formar un círculo.

El director del juego se ubica en la mitad del círculo formado y dice: “Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido. Cuando yo diga: Ola a la derecha, todos los jugadores deben cambiar un puesto hacia la derecha, girando en círculo, siempre hacia la derecha. Cuando yo diga: Ola a la izquierda, todos los jugadores cambian un puesto hacia la izquierda”.

La
tempestad

Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda, y cuando se calcula que los participantes están distraídos, el dirigente dice: "Tempestad". Todos los jugadores deben cambiar de puestos, mezclándose en diferentes direcciones.

A la segunda o tercera orden, el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto; éste continúa dirigiendo el juego, diciendo: "Ola a la derecha", "Ola a la izquierda", "Tempestad".

El juego implica movimientos hacia diferentes direcciones.

La
tempestad

¿Quién soy?

Es divertido jugar con un grupo grande de personas. A uno se le tapa los ojos y delante de él se pone una persona que ha de adivinar quién es sólo tocándole la cara. Otra persona puede preguntar ¿quién soy? para que la voz despiste y sea más sensorial el juego.





Palabras al revés

Di una palabra de dos sílabas pero con el orden invertido (LOR-CA= CA-LOR) y los niños han de adivinar de qué palabra se trata. Es tan simple como que repitan muchas veces y rápido esas sílabas para que aparezca la palabra escondida. Ya verás como no paran de buscar y probar palabras así ellos mismos.

JUEGA EN FAMILIA

ABRIL MES DE LA NIÑEZ

TOMADO DE: CORPORACIÓN DÍA DE LA NIÑEZ
25 Juegos para divertirse en familia