

# JUEGOS

## ¿QUIÉN SOY?

Primero, cada persona tiene tres papeles pequeños, en ellos escribirá un personaje, actor/actriz, animal, famoso, etc. ¡Nadie puede ver que escribes! Después se mezclan los papeles de todas las personas y cada persona coge uno. Entre vosotros os ayudáis y con celo os engancháis el papel en la frente sin mirarlo. ¡Empieza el juego! Se tiene que seguir un orden, primero empezará una persona haciendo una pregunta, la respuesta de la cual únicamente puede ser de si o no. Ej: ¿Soy una chica?, ¿Tengo el pelo corto?, ¿Tengo alas? Después de hacer una pregunta el turno pasa a otra persona. ¡Cada participante tendrá que adivinar tres papelitos, gana el primero que se quede sin!

**Material:** Papeles, tijeras (opcional), celo.

## PALABRAS ENCADENADAS

El juego de las palabras encadenadas consiste en buscar la sílaba final con la que termina una palabra o imagen y buscar otra palabra que comience con esta sílaba para así poco a poco ir formando una cadena. Lo más divertido será poder jugar con alguien (hermanos, papá, mamá...) y ver quién consigue hacer más palabras encadenadas.

Ejemplo: CASA - SACO, y así sucesivamente.

A continuación os dejamos una plantilla para que veáis el funcionamiento del juego, aunque también puede hacerse de forma oral.

Escribe una palabra que empiece por la última sílaba de la anterior y acabe por la primera sílaba de la siguiente.

casa		pócima
tomate		noche
capa		loro

**Material:** Folios y bolígrafos o lápices para escribir las palabras

## PUNTERÍA

En esta propuesta podéis encontrar tres estilos de juegos de puntería para hacer en casa, son muy sencillos de hacer.

1. Puntería con vasos. Se colocan unos vasos en forma de pirámide plana. Cada jugador/a tiene 5 pelotas de papel y tiene que acertar las máximas posibles.
2. Acierta el aro. Con unos platos de plástico o papel duro y un rollo de cocina puedes crear este juego de puntería. Consiste en acertar el aro dentro del palo.
3. Puntería con cubos. Se parecido al primero pero en este caso se juega con cubos y cada uno tiene una puntuación. Al finalizar tus tiradas (se pueden pactar al principio del juego) quién tenga más puntuación gana.



1



2



3

## CARRERAS DE AVIONES

En este juego vamos a poner en práctica lo realizado en el taller número 4. En este juego después de hacer nuestros aviones, vamos a probar que avión vuela más. Para ello serán necesarias dos o más personas y dos o más aviones. Hay diversas modalidades:

1. 1vs1 → Cada jugador, a la vez o una vez cada uno, tiraran desde el mismo sitio y comprobaran quien lo lanza más lejos. Se realizaran 5 intentos, el que más veces gane en distancia será el ganador/a del juego.
2. Relevos → Se marcara un punto de salida, un recorrido a lo largo de la casa y una meta. Se elegirá el primero/a en salir mediante el juego de piedra, papel o tijera. Tirara una vez cada jugador/a, gana el primero/a en llegar a la meta. En el recorrido se podrán poner obstáculos o puntos por donde pasar para dificultar el juego.