

OS PRESENTAMOS:



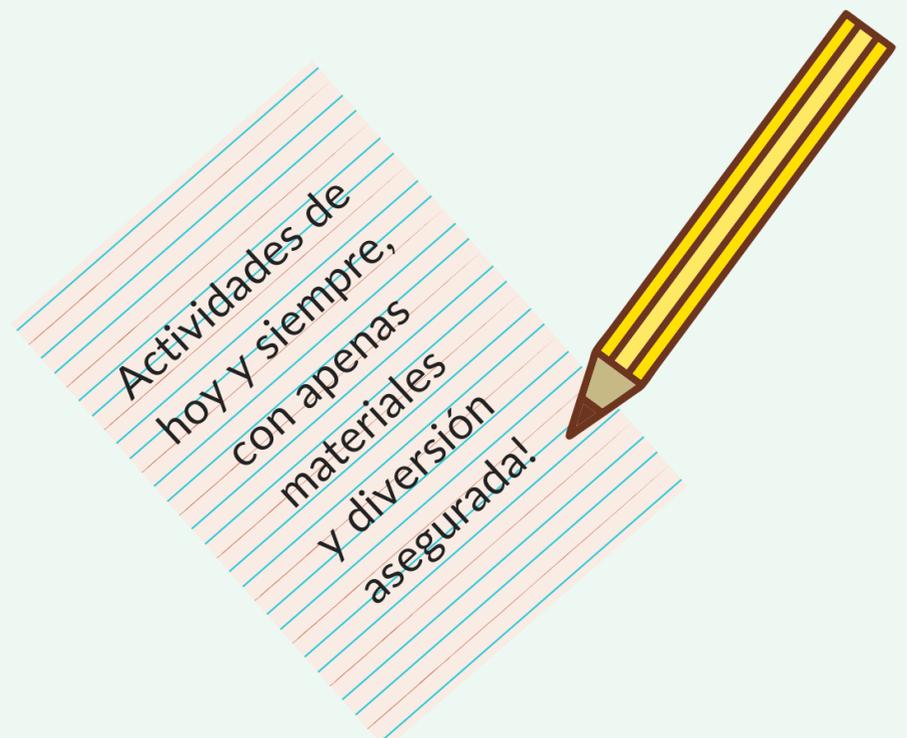
¡2ª ENTREGA!

CON UN LÁPIZ Y UN PAPEL

3 JUEGOS MÁS PARA HACER MÁS AMENO EL
TIEMPO
EN CASA CON NIÑOS

PEQUEÑOS JUEGOS CON LOS QUE TODOS
HEMOS PASADO HORAS ENTRETENIDOS, QUE
RESCATAMOS AHORA PARA UNA

¡HAPPY CUAREN-TIME!





¡HAPPY CUAREN-TIME! CON UN LÁPIZ Y UN PAPEL



1 | BATALLA NAVAL

CÓMO JUGAR:

- 1 - El objetivo es intentar hundir las embarcaciones de vuestro oponente, e intentar que el enemigo no llegue a adivinar la posición de vuestra flota, en una emocionante batalla que permite aplicar las dotes de estrategia, y aprender a trabajar con coordenadas.
- 2- Pueden jugar dos jugadores, o dos grupos de más de un jugador.
- 3- Necesitaremos dos folios por participante (o grupo) y un lápiz , en cada folio dibujamos una cuadrícula de diez coordenadas, dejando espacio para escribir las referencias (de la A a la J, y del uno al 10). En uno de ellos, sin que lo vea el contrario, distribuimos nuestra flota en horizontal o vertical, pero nunca en diagonal. Lo más habitual es poner cuatro barcos de un cuadrado, tres barcos de dos cuadrados dos barcos de tres cuadrados y un barco de cuatro cuadrados.

- 4- Dibujamos
 - Cuatro barcos de un cuadrado
 - Tres barcos de dos cuadrados
 - Dos barcos de tres cuadrados
 - Un barco de cuatro cuadradosLas embarcaciones no se superponen

Nos quedará algo así



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										●
B		●	●	●						
C								●		
D	●	●	●					●		
E								●		
F				●				●		
G				●		●				
H						●			●	●
I		●								
J					●		●			

- 5 - Cada jugador en su turno da una coordenada, por ejemplo D / 2, y el oponente debe decir si ha fallado, si ha “tocado” (parte de la embarcación está afectada) o si ha “hundido” (hemos destruido un barco) Cuando “tocamos” se nos permite una tirada más, intentando adivinar si el barco está colocado en horizontal o vertical, y en qué sentido. Cuando fallamos cedemos el turno al oponente. Al fallar señalamos la casilla con una X para recordar que ahí el enemigo no tiene ningún barco, en la cuadrícula del otro folio y cuando acertamos podemos señalarlo con un círculo.
- 6- El juego finaliza cuando uno de los jugadores , o grupo hunde toda la flota enemiga.



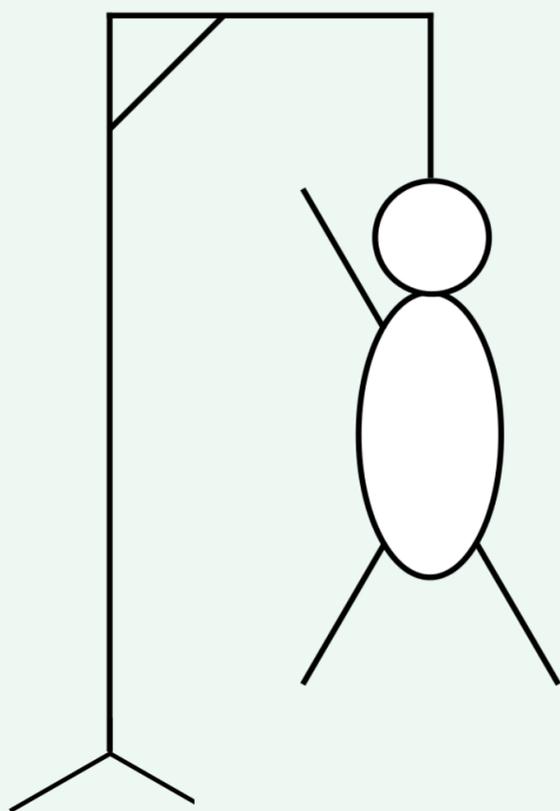
¡HAPPY CUAREN-TIME! CON UN LÁPIZ Y UN PAPEL



2 | EL AHORCADO

CÓMO JUGAR:

- 1 - Pueden jugar 2 o más jugadores sin límite, se elige al azar quien comienza.
- 2- El primer jugador elige una palabra, esta palabra puede ser el nombre de una cosa, fruta, mueble, animal o cualquier otra y dibuja en el papel tantas líneas como letras tenga dicha palabra. Se pueden dar o no pistas para hacerlo más dinámico.
- 3 - Los demás jugadores, por turnos, van diciendo las letras que creen que contiene la palabra. Cuando una letra es acertada, el encargado del ahorcado pone las letras en el lugar que corresponde. Cuando se falla una letra, se hace un trazo del dibujo del ahorcado, y se escribe a un lado (para añadir dificultad, se puede omitir este paso, y que los jugadores se tengan que acordar de las letras que se han dicho para no repetir)



— — — — —
 A N —

- 4 - Gana el juego, quien consigue acertar la palabra antes de que esté completo el dibujo del ahorcado, y este será el encargado de la siguiente palabra. También se puede jugar por turnos, y gana quien más palabras acierte en la ronda.



¡HAPPY CUAREN-TIME! CON UN LÁPIZ Y UN PAPEL



3 | ¿QUIEN SOY?

CÓMO JUGAR:

- 1 - En este clasico juego, pueden participar a partir de 2 personas, ¡cuantos más seamos será más divertido!
- 2- Puede estar dirigido por una persona, que será la que elige los personajes o cosas a adivinar para todos los demás , o pueden participar todos, eligiendo cada participante el personaje o cosa del jugador situado a su lado. Previamente se puede elegir una temática para hacerlo más sencillo para los peques, como por ejemplo frutas, animales o personajes de cuento.
- 3 - Los jugadores se sitúan en círculo y **sin mirarlo** enseñan o se ponen en la frente el papel con el personaje, cosa o animal que le haya tocado
- 4 - Cuando estemos todos preparados para jugar, los participantes harán una pregunta cada uno, a la que los demás, solamente podrán contestar si o no. Comenzad con preguntas amplias, del estilo ¿soy un animal? así iremos delimitando las posibilidades, y en la siguiente ronda podremos ir afinando con preguntas más concretas, como por ejemplo ¿ soy un mamífero?
- Como alternativa, el juego se puede hacer turnandose una persona cada vez, donde un jugador puede hacer tantas preguntas como sea necesario antes de llegar a una respuesta.



- 4 - Gana el juego quien primero acierte su personaje. Cuando todos los jugadores han adivinado el suyo, comienza de nuevo el juego!