

OS PRESENTAMOS:

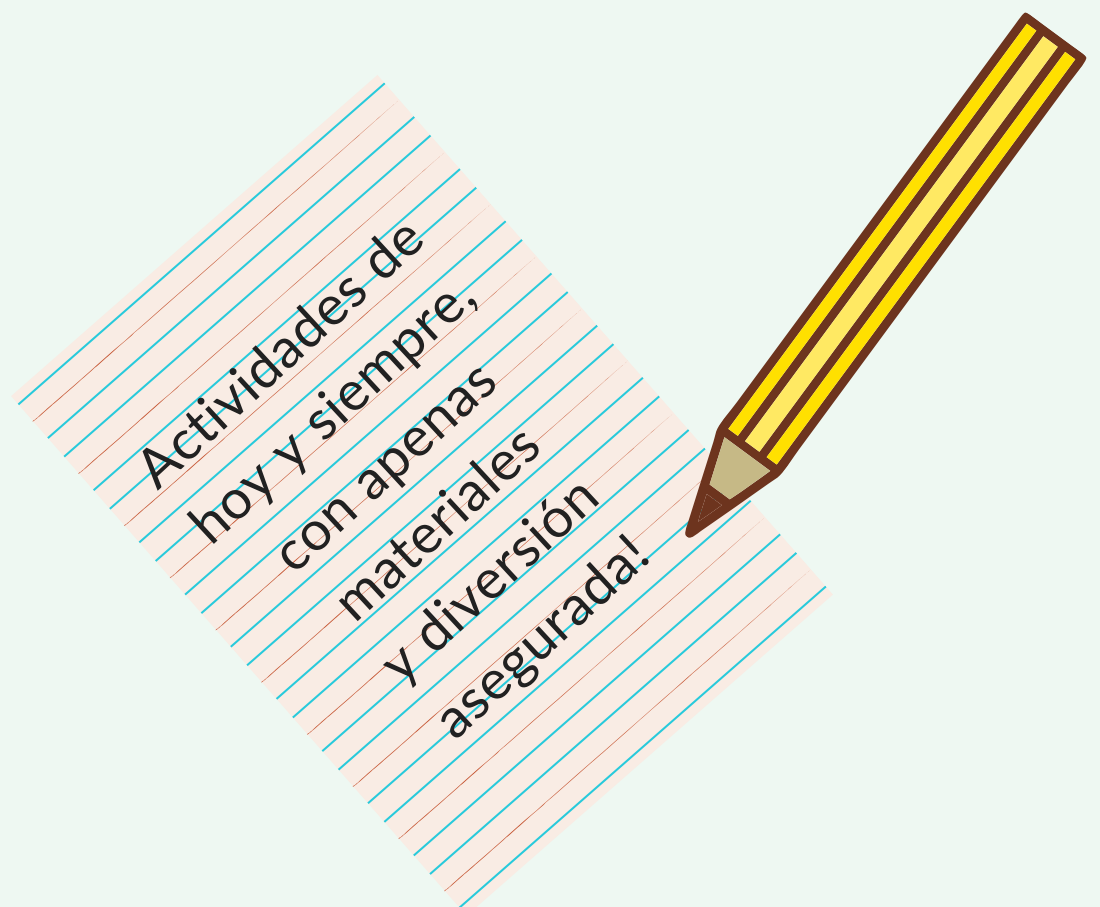


CON UN LÁPIZ Y UN PAPEL

3 JUEGOS 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 | STOP

CÓMO JUGAR:

- 1 - Cada jugador necesitará una hoja de papel y un lápiz. En una bolsa o cajita, meteremos papelitos, cada papelito tendrán una letra del abecedario.
- 2 - Cada jugador hace una tabla en su hoja y cada columna en la tabla corresponderá a una categoría. Aquí os dejamos una idea, pero podeis elegir las categorías que querais.

NOMBRE	APELLIDO	COMIDA	ANIMAL	DEPORTE	COLOR	CIUDAD	PUNTOS

- 3 - Cuando tengamos todo preparado, se saca una letra de la bolsa, se le muestra a todos los participantes y cada uno debe escribir una palabra que empiece con esa letra para cada categoría. Como ejemplo, si sale la letra "L" se podría completar la tabla así:

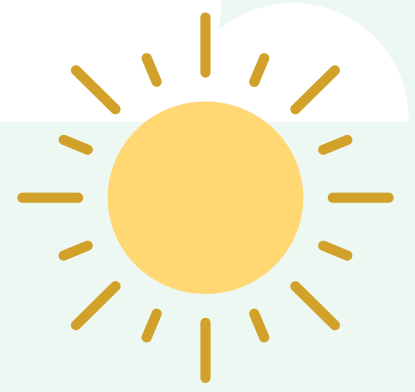
NOMBRE	APELLIDO	COMIDA	ANIMAL	DEPORTE	COLOR	CIUDAD	PUNTOS
Laura	López	Lacasitos	León	Lacross	Lila	Lima	

- 4 - El primer jugador que complete todas las categorías tiene que decir STOP y levantar las manos, entonces todos los demás jugadores deben dejar de escribir. En caso de que con una letra complicada nadie logre completar todas las categorías, se puede decir STOP por acuerdo del grupo.

PUNTUACIONES:

- Cada palabra correcta y no repetida sumará 10 puntos.
- Si dos o más jugadores tienen la misma palabra en una categoría, estos jugadores ganarían 5 puntos por esa palabra repetida.
- Si alguien completa una categoría que nadie más completó, tiene 20 puntos por esa palabra y además obtiene el título de Reina o Rey del STOP, esto no vale puntos, pero motiva ;)
- Jugamos las veces que queramos y gana quien tenga más puntos al final

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



2 | CHARADAS

CÓMO JUGAR:

Un entretenido juego del estilo del famoso pictionary, en el que además de pasarlo genial, y reírnos muchísimo, potenciaremos la expresión corporal.

- 1 - Los participantes se organizan en 2 equipos (procuraremos compensar las edades , para que los más pequeños estén repartidos)
- 2 - Cada jugador, escribe en un mínimo de 3 o 4 papelitos con acciones que luego tendrán que ser representadas. Como por ejemplo:

PASEAR UN PERRO

HACER UNA TARTA

HACER LA COLADA

DOMAR UN LEÓN

HACER LA COMPRA

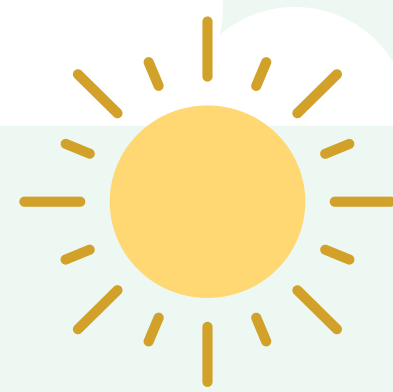
CONDUCIR UN TAXI

- 3 - Metemos todos los papelitos en una bolsa o cajita (Nadie debe ver los papelitos , ni siquiera los demás miembros de nuestro equipo)
- 4 - Una persona del primer equipo sacará un papelito de la bolsa y solo con mímica (sin hablar ni hacer ningún sonido,) deberá representar la acción que le haya tocado, para que los miembros de su equipo lo adivinen. Mientras, el otro equipo cronometra el tiempo, 1 minuto por acción. Los equipos se turnan para jugar.
- 5 - Si el equipo que está jugando logra adivinar la acción y el tiempo aún no se ha terminado, pueden sacar otro papelito de la bolsa y continuar hasta que el minuto acabe.

PUNTUACIONES:

- Cada acción adivinada será un punto para el equipo.
- El juego se puede hacer tantas veces como se quiera y ganará el equipo que logró adivinar más acciones
- Lo divertido del juego, es además pensar en acciones que nuestro equipo reconozca fácilmente, pero si le tocan al otro equipo sea más complicado.

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



3 | PALABRAS ENCADENADAS

CÓMO JUGAR:

A este juego podremos jugar por escrito o solo hablando, aunque ponerlo sobre un papel puede ser un gran estímulo para los niños que están empezando a escribir, si los participantes son a partir de 8 años, es más dinámico hacerlo hablado.

Para empezar, un jugador dice una palabra cualquiera y el que le sigue debe decir otra que comience con la última sílaba, o letra, de la anterior. La idea es no repetir las palabras ya dichas.

- 1 - Se organiza el orden de los participantes, se define quien juega primero y una vez que todos sepamos nuestro turno podemos empezar a jugar.
- 3 - El primer participante dice / escribe una palabra cualquiera y el jugador que le sigue debe decir una palabra que comience con la última sílaba o letra de la palabra anterior.
- 4 - No se pueden repetir palabras en la misma ronda
- 5 - No se permiten verbos conjugados (en infinitivo si) , nombres propios o palabras en otro idioma.
- 6 - Si escribes una palabra que no exista o alguna con faltas de ortografía, esa palabra no contará, y además, perderás un turno (por tanto, tu compañero/a de juego escribirá dos palabras seguidas)

MARGARITA

TAPADERA

RACIMO

MONEDA

DATÁFONO

NORUEGA

GATO

PUNTUACIONES:

- Cada sílaba / palabra , vale un punto. Así que si escribes palabras con varias sílabas (trisílabas, polisiílabas) ganarás más puntos.
- El juego acaba cuando se complete el tiempo que hayamos decidido, o rellenado las casillas para escribir.