

## Juegos para días de lluvia

### ***Juegos de pistas, adivinanzas y claves***

#### ***Para los más pequeños...***

##### ➤ **El joven Quinquela**

**Elementos:** Pizarrón o papel afiche, tizas o fibrones, tarjetas con figuras o nombres de animales.

##### **Organización y consignas:**

Un niño comienza el juego recibiendo una tiza para dibujar en el pizarrón.

Te mostraré una tarjeta y tendrás que dibujar en el pizarrón lo que ella indica.

¿Quién adivina primero lo que su compañero dibuja?

El que lo logra pasará a ser el dibujante

**Observación:** Para los más pequeños es conveniente contar con tarjetas con imágenes en lugar de palabras.

##### ➤ **El gran matemático**

**Elementos:** Cuadrados de cartulina de 15 a 20 cm. de lado, cada uno con números del 0 al 9.

##### **Organización y consignas:**

El juego consiste en realizar operaciones matemáticas, cuyo resultado deberá ser representado agrupando los cuadrados correspondientes. Repartir los cuadrados, uno para cada niño, indicando luego la operación a realizar.

¿Qué grupo arma correctamente el resultado? Si todos están bien, gana el que termina primero

**Observaciones:** Las operaciones matemáticas se ajustarán de acuerdo al nivel del grupo.

#### ***Para los intermedios***

##### ➤ **Cambio de letra**

**Elementos:** Lápiz y papel (por cada equipo). Una copia del abecedario con el número de cada letra y una pizarra.

##### **Organización y consignas:**

El docente dividirá al grupo en varios equipos de no más de tres participantes cada uno, escribiendo en la pizarra una palabra o frase poco conocida o algún otro

tipo de mensaje, mostrándola completa y al mismo tiempo a todos los grupos.

- ¿Pueden reemplazar las letras por el número que ocupan en el abecedario?
- ¿Qué grupo lo hace primero sin equivocarse?

### ➤ **La música**

**Elementos:** Un grabador, cassetes con canciones de moda, un reloj con segundero o cronómetro.

#### **Organización y consignas:**

El cassette deberá estar preparado con temas conocidos, con su nombre y autor al final de cada uno. Se dividirá el grupo en equipos de seis u ocho integrantes.

Se abrirá el juego lanzando un reto:

El equipo que primero levante la mano inicia, pero cualquier otro equipo puede desafiarlo asegurando que lo hará en menos segundos. En caso de que haya retadores, se pasa el cassette y luego de cinco segundos, se apaga la música.

- ¿Quién puede dar el nombre de esta canción en menos de 10 segundos?

Si en el tiempo indicado el equipo responde correctamente se anotará 20 puntos.

Si se equivoca, se le da la oportunidad a otro equipo y ellos dicen en cuánto tiempo podrán adivinar.

Se les hará escuchar otros cinco segundos el tema, luego se esperará diez segundos para las consultas entre el equipo. En caso que éste se pase del tiempo que ellos mismos estipularon o no sepan el tema, se escuchará toda la canción, el título y autor.

Ganará el equipo que al finalizar el tiempo acordado para el juego haya acumulado mayor cantidad de puntos.

### ***Para los mayores***

#### ➤ **El detective privado**

#### **Organización y consignas:**

Se elegirá a uno de los niños para que actúe como detective. Este saldrá del lugar, o se alejará de mismo, mientras se explica el juego. Se informará al grupo, sentado en ronda, que éste consiste en tomar la personalidad del compañero de la izquierda. Todas las preguntas que se les haga, deberán contestarse como si ellos fueran esa persona. Se les da un minuto para que expresen lo que puedan decir

de ellos mismos a la persona que serán" ellos. Se deja entonces entrar al detective

- Detective, aquí hay un misterio que usted deberá descubrir haciéndole preguntas al grupo. Ellos responderán de modo que pueda descubrirlo si pregunta bien.

El juego finaliza cuando el detective descubre el modelo.

#### ➤ **Los maestros**

**Elementos:** Preguntas preparadas con tres posibilidades de respuestas, sólo una de ellas verdadera. Tres juegos de cartones con los números 1, 2 y 3.

#### **Organización y consignas:**

El profesor invitará a tres alumnos para que lean las respuestas. El resto del grupo estará dividido en tres equipos que tratarán de acertar la respuesta verdadera.

Ejemplo: **¿Qué es una lombriz?**

1º maestro: Dice la lombriz, ser un bicho largo que está cerca de la tierra y sale a respirar comiendo insectos.

2º maestro: Dice la lombriz, ser como todos saben un simple gusano que anda por la tierra (verdadero).

3º maestro: Dice la lombriz, que mis compañeros a pesar de ser grandes pensadores, de la lombriz no saben nada. La lombriz hermanos, es un mamífero invertebrado que habita en el suelo húmedo.

Una vez que escuchen las tres afirmaciones, levanten el cartón con el número de respuesta que eligieron

El equipo que acierta se anota un punto: si hay empate, gana el que levanta primero su cartón.

#### **JUEGO: EL DIBUJO CIEGO**

**Objetivo:** Entretenimiento para días de lluvia

**Ámbito:** Recreación

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:** Todas

**Material:** Bolígrafos o lápices, hojas de papel y cintas para tapar los ojos

**Organización:** Los participantes deben estar sentados, con los ojos tapados, su lápiz y papel.

**Desarrollo:** A cada uno de los participantes se les comunica, en voz baja, lo que deben dibujar en el papel. Una vez que terminen, el resto que ha estado observando,

debe intentar adivinar lo que se ha dibujado (por cierto cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia).

### **JUEGO: PROHIBIDO PRONUNCIAR**

**Objetivo:** Entretenimiento para días de lluvia

**Ámbito:** Recreación

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:** +10 de años.

**Material:** Ninguno.

**Organización:** Los participantes deben estar formando un círculo.

**Desarrollo:** Se trata de intentar mantener una conversación, en la cual está prohibido, pronunciar alguna consonante. Por ejemplo "R"

"¿Peguntaste la respuesta a Doberto?"

"Si, me dijo que eda el ate badoco"

### **JUEGO: LOS DISPARATES**

**Objetivo:** Entretenimiento para días de lluvia

**Ámbito:** Recreación

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:**

**Material:** Tempera.

**Organización:** Grupos de 10 personas sentadas en círculo.

**Desarrollo:** Uno le pregunta al de su derecha: " Para qué sirve..." y el de su derecha le contestará, a la vez le preguntará al de su derecha " Para qué sirve...", pero con otra cosa diferente, así tendrán que ir respondiendo todos.

Cuando hayan terminado, el primero dirá: "este, (el de su izquierda) me preguntó que para qué sirve, ....., y este me ha contestado que para ....., (el de su derecha). Así se formarán los disparates.

Deben salir el mayor número de disparates.

Si alguien no hace un buen disparate se le pinta la cara.

### **JUEGO: LA RATA Y EL GATO**

**Objetivo:** Entretenimiento para días de lluvia y vuelta la calma.

**Ámbito:** Recreación

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:** 5 a 10 años.

**Material:** Dos pelotas, una grande y otra más pequeña.

**Organización:** Un grupo grande de personas sentadas en círculo.

**Desarrollo:** Se le entrega la pelota grande a uno de los niños, esta pelota será el GATO. a otro que esté situado a la derecha o izquierda, se le dará la otra pelota, la cual será la RATA. A la señal la pelota grande (GATO), deberá ir pasándose de mano a mano, para intentar atrapar a la otra pelota (LA RATA), la cual también estará en movimiento.

### **JUEGO: PELOTAZO**

**Objetivo:** Coordinación dinámica general.

**Ámbito:** Psicomotricidad.

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:** 8 a 14 años.

**Material:** Dos pelotas blandas.

**Organización:** El grupo estará disperso por la sala.

**Desarrollo:** El profesor lanzará la pelotas en cualquier dirección, el que la coge lanzará contra sus compañeros intentando darles. Al que le de, se sentará en el suelo y sólo será salvado si recoge alguna pelota, entonces volverá al juego. Si un jugador la coge al vuelo sin que caiga al suelo, no se tendrá que sentar. Se pueden introducir muchas más variantes (eliminar, salvar a compañeros sentados, lanzar con una mano dentro de la camiseta,...)

### **JUEGO: EL RADAR**

**Objetivo:** Controlar los movimientos del cuerpo y Potenciar la atención auditiva.

**Ámbito:** Recreación.

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:** 6 a 11 años.

**Material:** 4 Cintas para tapar los ojos, un despertador y un pañuelo grande.

**Organización:** Se la quedan 4 al medio y el resto observa sentado y en silencio.

**Desarrollo:** Se tapan los ojos de los 4 jugadores, y los colocamos en unas de las esquinas del sitio donde estemos jugando. Se colocan en el suelo el despertador y a poco distancia el pañuelo, los que se la quedan deben buscar el pañuelo siguiendo el sonido del reloj, pero no pueden tocarlo, solo pueden tocar el pañuelo, quien antes lo encuentra gana.

### **JUEGO: LANZAMIENTO DE GLOBO**

**Objetivo:** Mejorar la atención, memoria y reflejos del niño.

**Ámbito:** Recreación.

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:** 6 de años en adelante.

**Material:** 1 globo..

**Organización:** Todos se sientan en circulo, se numeran, y uno se coloca en medio con un globo.

**Desarrollo:** El que está en medio, lanza el globo y dice un Nº, el que tenga ese Nº, debe levantarse rápidamente y (en ese momento el que estaba en medio se sienta en el hueco que quedaba) golpea el globo y dice otro Nº, así sucesivamente, hasta que lo hagan todos. El jugador que se equivoque, no llega a golpear el globo, o no dice un Nº, se le concederá un punto, el que más puntos tenga pierde.

### **JUEGO: El Splat**

**Objetivo:**

**Ámbito:** Recreación y Resistencia

**Nº de participantes:** Aguantar el máximo posible

**Edad:** De 12 años en adelante.

**Material:** Una mesa y tantas sillas como jugadores

**Organización:** Se pone la mesa en medio y las sillas alrededor.

**Desarrollo:** Una vez sentados en las sillas alrededor de las mesas, el primero pone la mano en la mesa. El segundo se la golpea con su mano ABIERTA y con la palma.

Después del golpe la deja puesta encima de la del primero. El tercero golpea, igual, la del segundo, y así hasta haber puesto todos los jugadores una mano. Cuando la hayan puesto todos, lo mismo con la otra mano encima de las demás. Cuando estén todas las manos, el que la tenga abajo del todo golpea la de arriba. QUIEN GRITE O QUITE LA MANO PIERDE.

**JUEGO: Hazte visible dibujo invisible**

**Objetivo:** Potenciar la imaginación y la creatividad

**Ámbito:** Creatividad

**Nº de participantes:**

**Edad:** 4 hacia adelante

**Material:** Un bolígrafo y un papel

**Organización:** Por parejas

**Desarrollo:** Uno de los participantes dibuja a mano alzada y al azar una línea curva que termine donde ha empezado. La otra persona debe imaginar a qué se puede parecer ese contorno dibujado, y debe completarlo dibujando lo que le falte hasta demostrar que realmente se trata de aquello que había imaginado . No está permitido salirse del contorno o muy poco, en todo caso.

**JUEGO: MIRA UN PATO**

**Objetivo:** Potenciar la atención

**Ámbito:** Recreación.

**Nº de participantes:** Gran grupo

**Edad:** 8 hacia adelante

**Material:** Ninguno, si acaso pintura para la cara.

**Organización:** Un círculo grande sentado en el suelo.

**Desarrollo:** El director del juego (Madre), simula que tiene un objeto en la mano, y se lo pasa al de la derecha diciendo:

-*Mira un pato.*

El otro responde:

- *¿Un que?*

La Madre contesta:

-*Un pato.* Y se lo pasa.

El segundo jugador de cada lado, debe pasar el objeto diciendo:

-*Mira un pato.*

El tercero responde:

- *¿Un que?*

El segundo debe preguntar a la madre "*¿un que?*".

La madre responde.

-*Un pato*

el segundo responde:

-*Un pato.*

De esta manera se desarrolla el juego, hay que tener mucho cuidado de no equivocarse, si alguien se equivoca , se le puede hacer pagar una "prenda" o pintar la cara con pintura para la cara.

**JUEGO: CALZAR LA SILLA**

**Objetivo:** Potenciar la utilización de los sentidos del tacto y el oído.

**Ámbito:** Sensorial

**Nº de participantes:** El Nº puede variar.

**Edad:** 8 hacia adelante

**Material:** Una silla por participante, un pañuelo por participante, y zapatos o zapatillas.

**Organización:** Cada jugador coge una silla, la observa bien, se le vendan los ojos y se les hace sentar en su silla. En ese momento se reparten zapatos por el suelo.

**Desarrollo:** A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentren uno, deben volver a su silla y "calzar" una de las patas de la silla, tras esto deben buscar otro, y "calzar" otra pata, así hasta que las "calzen" todas.

Debemos tener en cuenta de no poner el mismo Nº de zapatos que patas de silla, si no poner menos. Si los jugadores no encuentran zapatos, está permitido quitarlo de otras sillas, pero solo de uno en uno.

Gana la 1º silla calzada.

**JUEGO:**

**Objetivo:** Deducción, descubrir quien es el asesino.

**Ámbito:** Recreativo

**Material:**

**Edad:** 10 años en adelante.

**Organización:** Todos los jugadores menos uno se ponen en círculo y tumbados boca abajo. El otro se queda de pie fuera del círculo.

**Desarrollo:** Cuando todos los jugadores estén en la posición ya indicada antes y con los ojos cerrados el jugador que está de pie selecciona a uno o dos depende el número de jugadores tocándoles la espalda. Empieza a contar una historia de un asesinato. Cuando diga que los asesinos se levantan y eligen su víctima los jugadores seleccionados intentando no hacer ruido se levantan y señalan a su víctima y se vuelven a tumbar como antes. La historia sigue y cuando dice que el pueblo se despierta todos se sientan y el narrador indica quien ha sido asesinado. Esta persona queda eliminada y los demás lanzan sus sospechas contra quienes piensen que son los asesinos.

Quien reciba más votos queda eliminado y tiene que decir si era víctima o asesino. Se termina cuando los dos verdaderos asesinos quedan eliminados o cuando estos logran eliminar a los demás sin levantar sospechas.

**JUEGO: El silbato**

**Objetivo:** Desarrollar la agudeza auditiva

**Ámbito:** Vuelta a la calma

**Material:** Un silbato, bancos suecos.

**Edad:** A partir de 8

**Organización:** Gran grupo.

**Desarrollo:** Un voluntario sale de la habitación. Los demás se sientan en círculo y hay que cogerle la mano por detrás al que se sienta dos a la derecha y a la izquierda, quedando así todos abrazados. El profesor está de pie y le dice al voluntario que uno de los del círculo tiene un silbato, que se lo van a ir pasando entre sí y lo harán tocar

de vez en cuando, debiendo acertar quien lo tiene. En realidad el profesor tiene el silbato atado a la cintura y colgando un poco por debajo de la espalda y permite que lo toquen los que están detrás de él sin ser vistos, cuando estos lo toquen el se dará la vuelta y se colocará de frente al voluntario para que no descubra donde esta el silbato.

**JUEGO: El rey del silencio**

**Objetivo:**

**Ámbito:** Recreativo

**Material:** sillas preferentemente

**Edad:** mayores de 5

**Organización:** en círculo con sillas

**Desarrollo:** Un alumno elegido (Rey), se ubica al centro del círculo (los alumnos se encuentran sentados en sillas), solo con la mirada el Rey deberá elegir a sus gobernadores. una vez elegido el alumno deberá levantarse de la silla sin emitir ningún ruido, si lo hace deberá sentarse nuevamente. Se va cambiando al rey.

## ACTIVIDADES PARA DÍAS DE LLUVIA

### 7-8 años

**Adivina adivinador:**

Elementos: venda, una varita.

Los alumnos estarán sentados en círculo; se elegirá a 1 niño, al cual se le vendaran los ojos y se le entregara una varita. El niño girara sobre si, y luego tocara con la varita a un compañero de la ronda, al ser tocado este deberá decir:

Adivina, adivinador... ¿Cómo me llamo yo?

Si el niño adivina su nombre cambia de roles.

**Variantes:**

- Al ser tocado, el niño sentado podrá variar el tono de voz.
- "El tocado", además de responderle, podrá darle alguna ayuda acerca de su nombre.

- "El vendado", podrá pertenecer a un equipo y así estar todo el grupo dividido en dos o tres, con sus representantes.

### **Armando Flores:**

Elementos: Cartulinas blancas y de colores, tijeras y pegamento.

Se preparan flores de cartulina blanca de 25 cm. con el botón central de color. Se cortan por la mitad entregándolas a cada participante ¡Reunirse en parejas para formar flores del mismo color! ¿Pueden formar jardines con colores iguales?

### **Variante:**

- Pueden formar flores con la mitad del botón de un color y la mitad de un color diferente.
- Caritas: Elementos: Cartulinas blancas, marcadores y tijera.

Se cortarán círculos de cartulinas dibujando cartitas con diferentes gestos, tantos como grupos se deseen formar. Luego se cortan por la mitad y se repartirá una a cada participante ¿Quiénes pueden armar una cara con el mismo gesto? ¿Pueden reunirse todos los de un mismo gesto?

### **El zoológico:** (con dibujos de animales)

Elementos: Cartulina de colores y tijera.

Se seleccionarán cartulinas de tres o cuatro colores distintos y se recortarán círculos de tamaños decrecientes formando series del mismo color, tantas como equipos se quieran formar. Mezclan los colores y tamaños entregando un círculo a cada participante. ¡Reúnanse con los compañeros del mismo color! ¿Qué grupo arma primero la serie de menor a mayor?

Variante: Para dificultarlo se puede pegar cada círculo sobre una cartulina blanca, todas de igual tamaño

### **El Rompecabezas Gigante:**

Elementos: Cartulinas de colores, tijeras y marcadores.

En varias cartulinas grandes se dibujan distintos temas los cuales serán pintados por los niños. Realizado esto, los dibujos se cortan en partes, por ejemplo cuadrados (cada uno de los cuales tendrá pintado en su reverso un círculo de color, el cual será igual a todos los recortes de un dibujo. Se mezclan en el piso las distintas partes, los cuales serán levantados por los niños ¿Qué color se reúne primero? ¿Qué grupo arma más rápido y sin errores su rompecabezas?