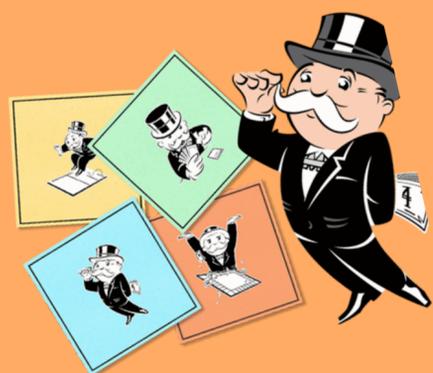


Índice

Conceptos



**Juegos y
pasatiempo**

**Explora tus habilidades
artísticas**



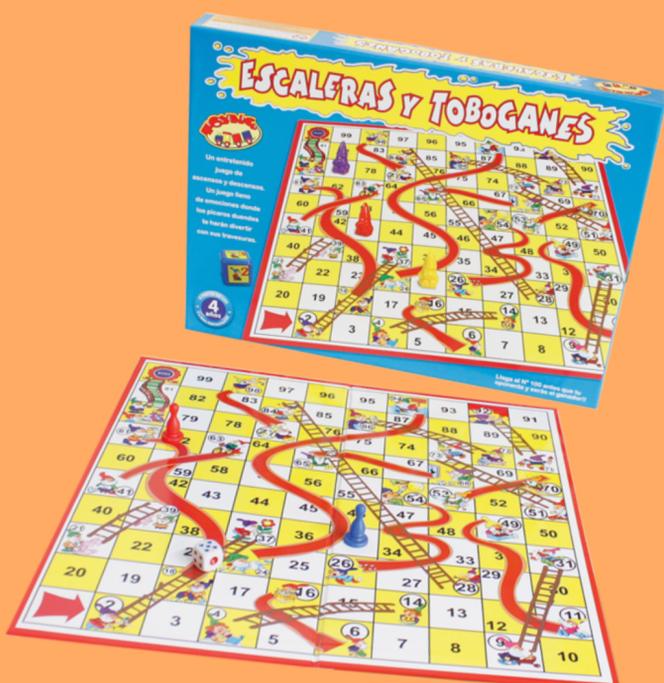
**Cultura y
literatura**

**Pon a prueba tu talento
en la cocina**





JUEGOS Y PASATIEMPOS





Juegos y pasatiempo

Haz uso de los elementos de tu hogar para realizar estos juegos clásicos .

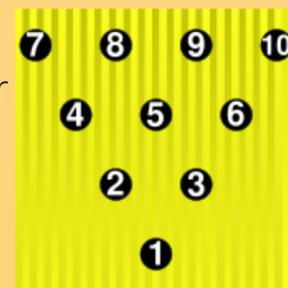
Bolos

Materiales:

- 10 recipientes livianos iguales (envases plásticos de gaseosa).
- Bola de plástico.
- Cinta de enmascarar.

Preparación:

1. Agrupa los recipientes dando la forma triangular como se ve en la imagen amarilla.
2. Medir una distancia prudente donde se ubicará el punto de lanzamiento con la cinta de enmascarar.
3. ¡A jugar!



Preparación:

1. Deberás escribir diferentes palabras en cada hoja relacionadas con animales, frutas, películas y otras categorías).
2. Las debes depositar en una bolsa.
3. Escoge un miembro de tu familia para que se ubique frente a las demás personas y saque uno de los papeles de la bolsa sin verlo. Cuando tenga el papel debe ubicarlo en su frente.
4. Los demás integrantes del grupo deberán hacer la mímica de lo que indica el papel.
5. Finalmente la persona con el papel en la frente debe adivinar la mímica.

Materiales:

- Varias hojas pequeñas o Post-it Note.
- Esferos.
- Bolsa.

Mímica



Golosa

Materiales:

- Espacio amplio en casa.
- Cinta de enmascarar.
- Objeto pequeño que no rebote.

Preparación:

1. Realiza el croquis de la figura de la golosa utilizando la cinta.
2. Demarca los números del 1 al 9 y el último "cielo" en cada uno de los cuadros.
3. Establecer turnos.
4. Cada jugador tiene dos oportunidades para lanzar y recoger el objeto (Piedra, tapa, bola de papel) que indica donde no debe pisar .
5. Se debe lanzar la piedra consecutivamente empezando por el número 1 hasta llegar al cielo sin salirse del recuadro o tocar las líneas. Si llega a suceder pierde el turno.
6. En los recuadros individuales recuerda saltar en un solo pie y en los cuadros por pareja deberás apoyas los pies siempre y cuando no este el objeto .
7. Cuando se devuelva debe recoger el objeto y apoyarte solo en un pie.
8. El ganador es aquel que salte todos los números y atraviese el cielo.



Preparación:

1. Coger en sentido horizontal la hoja o cartulina.
2. En cada hoja se debe hacer 9 columnas.
3. Escribir en cada columna: Letra, Nombre, Apellido, Ciudad/ País, Fruta, Animal, Color, Objeto y Puntaje.
4. Cada participante debe tener su hoja y por turnos deben decir una LETRA.
5. Con cada LETRA mencionada se debe llenar todas las columnas (Nombre, Apellido, Ciudad/ País, Fruta, Animal, Color, Objeto) y si eres el primero en terminar debe gritar "STOP" y los demás participantes deben dejar de escribir.
6. Obtienes el puntaje de la siguiente manera: 50 puntos si tienes la misma palabra con algún participante y 100 si solo eres tu quien escribiste la palabra.
7. El ganador es quien tenga mayor puntaje.

Jugador							Total
Letra	Nombre	Apellido	País	Alimento	Animal	Objeto	Puntos

Materiales:

- Esferos .
- Hojas o cartulinas.

Stop

Juegos de mesa

Juegos que requieren de estrategia, razonamiento y seguimiento de instrucciones, asimismo de comprender reglas.

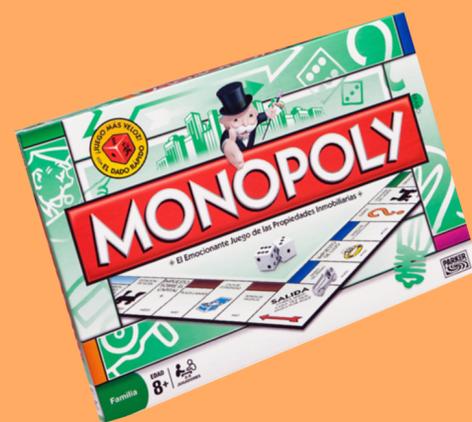


Para empezar a jugar cada integrante debe escoger el color y ubicarse en el punto de partida de este. El jugador que empieza es quien saque el numero mayor entre sus contrincantes. Para salir de la cárcel se debe lanzar pares que te permiten sacar dos fichas o en el caso de pares de 6 y 1 podrás sacar todas las fichas. El ganador es aquel que logra que cada uno de sus fichas haga el recorrido y salgan del tablero. No olvides que el resultado depende de tu estrategia y que lo más importante es disfrutar.

Parqués

Monopoly

Juego familiar de compra, negociación y venta de propiedades que permite soñar con el mundo de los empresarios, aprender a negociar y jugar a comprar y vender propiedades para volverte millonario. Sigue atentamente las instrucciones del juego.



1. Para comenzar cuenta que haya 28 fichas de dominó, del doble blanco al doble seis. Este juego requiere de mínimo 2 jugadores y máximo 4.
2. Coloca las fichas boca abajo sobre la mesa, revolver y repartir de a siete fichas cada participante.
3. La partida inicia con el jugador que saque de sus fichas el mayor doble, comenzando desde el 6/6 y hacia abajo.
4. Coloca una ficha de valor similar junto a la primera ficha de dominó (no importa en que terminan).
5. Si no tienes una ficha que corresponda a las que están en la mesa y pasa si no hay más fichas que puedas robar.
6. Ganas la partida si eres la primera persona que se queda sin fichas de dominó.



Domino

Rummi-Q

El objetivo principal es quedarse sin fichas. Para ello se crearán escaleras del mismo color o grupos de 3 o más fichas del mismo valor o también se puede añadir a otras jugadas sobre la mesa, tanto propias como de otros jugadores. Es importante sumar el menor número de puntos según la modalidad escogida.



Uno



1. Se reparten 7 cartas a cada jugador, la primera carta de la baraja se saca y empieza el jugador de la izquierda del repartidor.
2. Un jugador puede lanzar el comodín en cualquier momento, pero no puede ganar con ninguno.
3. Cuando se coloque cartas (+2, +4) el siguiente jugador debe tomar el número de cartas correspondientes.
4. Con la carta de cambio de dirección se cambia al sentido el juego.
5. Al lanzar la ficha de bloqueo el siguiente jugador será "saltado".
6. Cuando un jugador juega su penúltima carta debe decir en alto «UNO». Si no lo hace, robará TRES cartas.
- 7 Ganas la partida si eres la primera persona en lanzar todas tus cartas.

Ahora juega con tu cuerpo



Se deberán colocar los participantes en media luna, habrá un líder enfrente que dirigirá los movimientos. Para comenzar, el líder dirá derecha y los demás deberán dar un paso a la derecha y así sucesivamente con los comandos arriba, abajo, derecha, izquierda, adelante, atrás. Posterior a esto y para mayor complejidad las personas deberán hacer el movimiento contrario al comando dicho.



Comando contrario



Para esto necesitas una pelota pequeña o un objeto para lanzar. Con las personas que te acompañan haz un círculo. Cada persona deberá mencionar un de los siguientes elementos (tierra, aire, agua) y luego un animal que pertenezca al hábitat de este elemento, por ejemplo tierra - perro y lanza la pelota a otra persona (XXXX) y así sucesivamente. La idea es mantener la atención y concentración para no repetir los animales ya mencionados. Busca que todos los integrantes del grupo participen

Tierra, aire y agua



Estando en un círculo una persona dirá con ritmo "yo tengo un tick tick tick y hago así si si" y deberá realizar un movimiento, por ejemplo mover la cabeza. Luego la persona a la izquierda deberá repetir la frase, el movimiento y agregar uno nuevo. Y así sucesivamente hasta que todos participen con un nuevo movimiento.



Tick tick



Si alguna vez has jugado teléfono roto, ahora lo podrás hacer de forma más divertida. Deberás hacer una fila con todas las personas dándose la espalda. La última persona tocará el hombro de la persona de adelante y esta se girará. La última persona hará una representación de una acción, por ejemplo montar una moto, todo esto sin hacer ruido ni hablar, luego la persona de adelante hará la misma representación y así sucesivamente hasta llegar a la primera persona, la cual deberá hacer la mímica y decir que fue lo que entendió.

Movimiento roto

