

PROGRAMAS TELEVISIVOS

De baile. Suban el volumen y organicen un concurso de baile, pueden hacerlo en solitario, en parejas o tipo batalla de baile.

De disfraces. Si no tenemos disfraces, podemos inventar disfraces utilizando prendas u objetos que tengamos en casa.

De talentos. Es el mejor momento para que cada quién muestre el talento único y especial que tiene: puede ser de baile, canto, magia, poesía o incluso, chistes.

De saltos. El concepto es simple: competir por ver quién salta más lejos y más alto, con variaciones al hacerlo en un pie, en dos pies, con los ojos cerrados, con las manos sobre la cabeza, etcétera.

JUEGOS DE AVENTURAS

Búsqueda del tesoro. Escondiendo un objeto en particular y escribiendo una serie de pistas o dibujando un mapa, emprendan la búsqueda de ese tesoro.

Construir un fuerte. Un clásico de la infancia: con sillas, sábanas y almohadas, podemos hacer un pequeño fuerte dentro de casa y organizar pequeñas actividades dentro de él, como tardes de lectura.

Picnic dentro de casa. Preparemos una cesta con merienda y alimentos típicos de picnic, pero en lugar de salir, seleccionemos una habitación y colocando una manta en el suelo, tengamos un picnic dentro de casa.

Una noche de camping. En el salón o en la habitación de los chicos (o por qué no, en la nuestra) organicemos una noche de camping: hagamos un tendido en el suelo, apaguemos las luces y con una linterna para leer o contarnos historias, imaginemos que estamos de campamento.

Carrera de obstáculos. Con muebles u objetos que tengan en casa, organicen una carrera de obstáculos, y el que realice el recorrido en el menor tiempo gana.

JUEGOS EN FAMILIA

Ahorcado o colgado. El clásico juego en el que alguien piensa una palabra, coloca guiones para cada letra y los demás deberán ir adivinando cada una de ellas. Si acierta, se coloca la letra en el guión correspondiente. Si falla, se dibuja un elemento de un dibujo de un hombre colgado.

Alto el lápiz. En una hoja, dibujamos una tabla con una categoría distinta en cada columna: nombre, ciudad, animal, fruta, color, objeto, etcétera. Un jugador deberá decir "A" y recitar mentalmente el abecedario, hasta que el resto le detenga. Entonces, deberá decir qué letra es y todos tratarán de llenar los campos con palabras que inicien por esa letra en el menor tiempo posible. El primero que termine deberá

gritar "Stop", "Basta" o "Alto el lápiz", y se sumará el puntaje de las categorías que hayan logrado completar.

Quién soy o qué soy. Consiste en escribir el nombre de un personaje o un objeto en un tarjetón o un pedazo de hoja sin que los otros jugadores vean. Después deberá colocarse boca abajo y darlo a otro jugador, ya sea al de al lado o al azar. Cada uno se colocará o sostendrá el tarjetón en la frente y los demás deberán darle pistas para tratar de adivinar quién o qué es.

Trivial familiar. Esto consiste en inventar un juego de trivia con datos o información de la familia, escribiéndolos en tarjetas pequeñas y tratando de responder de forma correcta.

Dibujo a ciegas. Este juego tiene diversas variantes pero básicamente consiste en que alguien del grupo deberá colocarse una venda en los ojos mientras el resto le dicta que dibujar. La idea es reírnos todos juntos del resultado final.

Hacer comecocos. Como sabemos, el comecocos es un clásico juego que se hace doblando una hoja de papel de modo que se forme una pequeña pirámide que contenga en su interior unas solapas en las que debajo de ella se descubran números, colores, palabras o frases. Podemos ver cómo hacer uno paso por paso: <https://artes.uncomo.com/articulo/como-hacer-un-comecocos-de-papel-754.html>

Hacer figuras de origami o papiroflexia. Es el tradicional arte de plegar papel sin usar tijeras ni pegamento para obtener figuras de formas variadas: <https://manualidadesplay.com/ninos/origami-facil-animales/>

La gallinita ciega. El clásico juego infantil en el que uno de los jugadores se venda los ojos e intenta encontrar o atrapar a los demás, y en algunas variantes, adivinar de quién se trata.

Juegos de mesa. Organicen una tarde de juegos con los que ya tenemos en casa, o bien, puede hacer juegos propios con material que tengan en casa, como un memorama de frutas y objetos que los niños dibujen.

Mini maratón casero. ¡Actívense! Jueguen a hacer un mini maratón en casa: saltos, sentadillas, abdominales y rutinas divertidas que además será beneficioso para nuestra salud.

Lámina humana. **Pintar letras, números, palabras o dibujos** (en función de la edad) **en una parte del cuerpo sin que mire.** Su misión es adivinar lo que se ha escrito o dibujado. Nosotras utilizamos la espalda principalmente. ¡Qué no se os olvide la fase borrador entre un dibujo y otro!... por aquí hace mucha gracia lo de borrar la "pizarra".

El mentalista. Se trata de adivinar una imagen que tenemos en mente. Quizás deban ser ellos quienes primero piensan en algo y nosotros les mostramos cómo hay que ir preguntando desde los más abstracto y genérico hasta lo más concreto.

Ni sí, ni no, ni blanco, ni negro. Tan fácil como ir haciéndoles preguntas a las que no pueden responder con un sí, con un no, ni con blanco ni con negro. La idea es hacer preguntas rápidas y que les falle el subconsciente y digan las palabras prohibidas. Un juego para trabajar las sutilezas del lenguaje,

que les vendrá muy bien el día de mañana. **Se puede decir que NO de mil maneras diferentes. Se puede decir SI de otras mil maneras:** ¿verdad?, en efecto, desde luego, preferiría otra cosa, por supuesto, vale, quizás deberías preguntarle a papá, tenía en mente otra cosa, déjame pensarlo, me encantaría, estupendo, pues claro, efectivamente, ciertamente, sin duda, evidentemente, de ningún modo, en absoluto, jamás, nunca, nanái, naranjas de china, nones, justamente estaba pensando eso, (contestar a la gallega con otra pregunta que conforme nuestra posición)

¿Qué suena?. Adivinar canciones sólo por los primeros acordes. Es superdivertido.

Arte invisible. hacer un dibujo en el aire, el resto tienen que intentar adivinarlo.

NO te rías. **Simplemente hay que mirarse fijamente y no reírse.**

Nuestro cuento. Uno empieza contando una historia, sigue otro, continua un tercero, etc.. Se introduce una escena, un personaje, una situación y deja justo la acción con esos elementos al siguiente jugador. Éste la ejecuta, introduce su escena o situación y pasa al siguiente jugador el desarrollo de la acción. De este modo, fluye más la creatividad pues lo que tú tienes en mente para que haga un personaje en una situación, no tiene el porqué ser lo que va a decir el siguiente jugador.

Nuestra canción. ¿qué tal si cogemos una melodía y le cambiamos la letra?. Salen letras chulísimas.

Comparaciones. Un juego de respuestas abiertas donde los niños tienen que dar cada vez varias soluciones acertadas. Consiste en poner los ejemplos que pide el enunciando. Por ejemplo: “Pequeño como ...”, “Alto como ...”, “Amarillo como ...”. No importa lo raras que sean las comparaciones. Lo importante es que de muchas respuestas, que no se conforme con dos o tres.

Piedra, papel, tijera. Juego tradicional que nos sigue dando muy buenos momentos. Es fácil de entender incluso para los más pequeños.

Personaje misterioso. Una persona ha de pensar en un personaje. Y solo puede responder con SI, NO, o A VECES. Los demás disponen de 15 preguntas para averiguar el personaje misterioso.

¿Qué ha cambiado?. Busca en tu bolso, saca varios objetos, colócalos de una determinada manera y haz que el niño mire durante unos segundos. Después pídele que se de la vuelta y cambia un objeto de posición. Tiene que averiguar que es lo que has cambiado. Para los más pequeños lo ideal son objetos diferentes y grandes (funda de las gafas, paquete de klix, el móvil, etc..). Para cuando son más mayores, recurre a las monedas de tu monedero..

Bolso misterioso. Siguiendo con el bolso, pues hacer que sea una bolsa misteriosa. Deja meter la mano y por el tacto deben adivinar lo que están tocando. Los que son un poco más mayores pueden hacerlo en el monedero. Pueden discriminar las monedas por su tamaño o espesor.

Palabras encadenadas. Otro juego tradicional, se trata de que un jugador dice una palabra y el siguiente tiene que decir otra palabra que empiece con la sílaba (o letra) con la que acababa la palabra del jugador anterior.

Las marcas. Vamos a decir marcas de coches, marcas de productos para bebés, marcas de leche, tiendas que venden ropa, nombres de supermercados, etc. Los más pequeños no conocerán las marcas, pero podemos jugar con ellos de forma similar a decir tipos de bebidas, tipos de alimentos hechos con leche, animales que viven en el agua etc. El juego termina cuando alguien repite una palabra o un jugador se queda sin recursos.

Veo, Veo. De toda la vida. Las cosas buenas no pasan de moda. En versión colores para los más peques, en versión fonética para los más mayores.

Los chinos. Se reparten tres monedas a cada jugador (o tres pelotillas de papel hechas en el momento), que las guarda en su mano. Todos a la vez y sin que los demás jugadores lo vean, ponen las monedas que deseen (1, 2, 3 o ninguna) en una de sus manos bien cerrada y la apoya sobre la mesa. Con todos los puños cerrados sobre el mantel, cada jugador, por turno, dice el número total de monedas que, a su parecer, contienen las manos de todos los jugadores. No se puede repetir número: si un jugador dice “5”, nadie más puede decirlo. Cuando todos han hecho su previsión, abren las manos a la vez, se cuenta el número total de monedas que hay y gana el jugador que lo ha adivinado.

Family finger. A los niños les encanta pintarse el cuerpo en general y a los más pequeñines aún más. Coge un boli, pintaos los dedos y empezad una historia.

Calientamanos. Un jugador coloca sus manos extendidas con las palmas hacia arriba. El segundo coloca sus manos también extendidas encima de las del otro jugador pero sin tocarse y con las palmas hacia abajo. El jugador que tiene las manos debajo tiene que intentar golpear el dorso de las manos del otro jugador, pudiendo hacer amagos. El jugador de arriba puede retirar las manos para evitar que le golpeen.

Pulso chino. ¡Qué decir de la famosa guerra de pulgares!

El teléfono escacharrado. Se trata de que el primer jugador diga al oído al siguiente jugador una frase de forma muy rápida. Éste segundo jugador ha de decir a otro jugador al oído lo que ha entendido del primero, también de forma muy rápida.

El teléfono estropeado. Cada uno hace una pregunta al oído a quien esté a su izquierda. Una vez que todos han podido realizar la pregunta y le han respondido tiene lugar la puesta en común. Por turnos, cada uno dirá lo siguiente: primero la pregunta que le hizo quien estaba a su derecha y segundo la respuesta que le dijo quien estaba a su izquierda. De este modo el sinsentido y las risas están aseguradas.