



50
juegos
para
la familia

juguemos en familia



Graciela Ferreira
Luis Pérez Aguirre




Bonum



- Porque en el juego se esconde el mejor camino para cultivar la responsabilidad del niño y del adulto, el sentido del deber, de la justicia, de la disciplina y del trabajo en equipo.
- Porque en el juego está la raíz del arte y de la evolución del espíritu creador y libre.
- Porque jugar es uno de los modos más radicales de ser humano.
- Porque jugar no es una evasión, un cierto "olvido" de la vida real, sino justamente lo contrario: jugar es el presentimiento de la vida verdadera. El juego nos permite conocer al hombre.
- Porque nos muestra cómo podemos concretar la ilusión de la vida.

Pon

Juguemos en familia

Introducción
Lista de juegos
1ª edición
Buenos Aires, Argentina
1973

Graciela Ferreira
Luis Pérez Aguirre

Juguemos en familia

Ilustraciones de
Laura Malosetti Costa
1ª edición
Buenos Aires, Bonum
1978

Bonum

juguetos

en

familia

El Sr. J. J. J.

1505 N. 10th St.

Phoenix, Ariz.

Received of

1948

Graciela Ferreira
Luis Pérez Aguirre

Juguemos en familia



Ferreira Graciela

Juguemos en familia / Graciela Ferreira y Luis Pérez Aguirre. -

8ª ed. - Buenos Aires : Bonum, 2010.

176 p. ; 20x14 cm.

ISBN 978-950-507-056-5

1. Juegos I. Pérez Aguirre, Luis II. Título

CDD 790

© Editorial Bonum, 2010.

Av. Corrientes 6687 (C1427BPE)

Buenos Aires - Argentina

Tel./Fax: (5411) 4554-1414

ventas@editorialbonum.com.ar

www.editorialbonum.com.ar

Queda hecho el depósito que indica la Ley 11.723

Todos los derechos reservados

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o en cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las Leyes 11.723 y 25.446.

Impreso en Argentina

Es industria argentina



ANTE TODO . . .

¡Felicitaciones!

Sí, lo felicitamos porque se ha interesado por el juego, por la manera más perfecta, más humana de ser y educar en este momento y en todo momento del hombre.

Lo felicitamos por su juventud de espíritu, por su audacia en tomar la vida a manos llenas y no dejar de ser joven.

Lo felicitamos porque interesarse por jugar en familia es demostrar un enorme cariño a sus hijos y un sentido exacto de lo que es importante en la vida.

Lo felicitamos porque no quiere estancarse en la relación de amor con sus hijos y la pareja. Porque en las ganas de jugar juntos —y lo felicitamos sinceramente— usted demuestra sus ganas de fortalecer los lazos de compañerismo, de confianza y amistad que ningún padre o madre de familia debería descuidar. Sus hijos gozarán felicísimos al sentir a sus "dioses" acercarse . . .

Lo felicitamos además, porque usted ha intuido de alguna manera que "jugar no es juguete...", que jugar es la única manera de tomar la vida verdaderamente en serio. Por eso: ¡felicitaciones!

GRACIELA FERREIRA

LUIS PÉREZ AGUIRRE

JUGAR NO ES JUGUETE...

- Porque en el juego se esconde el mejor camino para cultivar la responsabilidad del niño y del adulto, el sentido del deber, de la justicia, de la disciplina y del trabajo en equipo.
- Porque en el juego está la raíz del arte y de la evolución del espíritu creador y libre.
- Porque jugar es uno de los modos más radicales de ser humano.
- Porque jugar no es una evasión, un cierto "olvido" de la vida real, sino justamente lo contrario: jugar es el presentimiento de la vida verdadera. El juego nos permite conocer al hombre.
- Porque nos muestra cómo podemos concretar la ilusión (*in-lusio*: "entrada en el juego") de la vida.
- Porque el juego es creación y júbilo, es gusto por lo gratuito, nos descubre esa otra eficacia o "fecundidad" humana que muchos no conocen o consideran inútil...

- Jugar no es juguete porque jugando el niño se abre al plano moral, aprende a establecer y a respetar normas de vida, forma su voluntad y se acostumbra al esfuerzo.

- Porque es encuentro con los hombres y con el mundo para transformarlo, mejorarlo, humanizarlo creando la comunidad de juego y de vida.

- Porque entre "amistad" y "haber-jugado-juntos" hay un verdadero paralelismo.

- Porque el juego es un entretenimiento para el futuro. Es manejo de variadas hipótesis de vida. El juego es un proyecto de existencia.

- Porque el mundo de mañana puede ser un eco amplificado de aquello a que juegan hoy los niños y los grandes.

- Porque en el juego se da esa síntesis entre el gozo y el esfuerzo (así como en la realidad infantil se juntan trabajo-juego y vida), que es el pre-anuncio de lo que esperamos: ese día en que la acción humana tenga la forma y el gozo del juego junto con el valor y la eficacia del trabajo.

• Pero sobre todo "jugar no es juguete" porque el hombre es un ser que juega, como el Dios Creador juega: "día a día era yo su delicia jugando en su presencia todo el tiempo" (Proverbios 8: 30). Y nos dijo que quien no recibe el Reino de Dios como un niño no entrará en él (Marcos 10: 15), porque lo que esperamos en la existencia salvada es que "entonces nuestra boca se llenará de risas" (Salmo 126).



PARA APROVECHAR ESTE MANUAL

El material que presentamos es una **ayuda para comenzar** la aventura de jugar en familia. Los cincuenta juegos son "de iniciación" y se han seleccionado teniendo en cuenta la posibilidad de un grupo familiar.

Los juegos son siempre algo vivo, algo que se puede adaptar, modificar y enriquecer. Por ello sugerimos que los padres de familia vayan anotando las innovaciones que descubren o inventan a medida que van avanzando la práctica y la experiencia.

En este manual los juegos se presentan en orden alfabético, pero conviene que antes de jugar se elabore un pequeño "programa" agrupándolos según el tiempo disponible. Los criterios pueden ser muy variados: juegos tranquilos o sedentarios, juegos "movidos", juegos que usan un mismo tipo de materiales, etc. Se puede también crear un "ritmo" de juegos alternándolos según el cansancio o el interés de los participantes.

Conforme los niños van creciendo, su personalidad va cambiando, su visión del juego y del mundo circundante se amplía. Tienen mayor capacidad intelectual, moral y física. Por eso es natural que su forma y el gusto de jugar juntos se vaya enriqueciendo, vaya procurando integrar más elementos. Es muy probable entonces que se desee ampliar la gama de juegos. Para ello recomendamos nuestro MANUAL DE JUEGOS (200 juegos al servicio de la educación) publicado en esta misma editorial.



CONSEJOS PARA JUGAR EN FAMILIA

- Ante todo, crear el "clima" o la "atmósfera" apropiada para que todos jueguen con plena participación, estimulando la imaginación y la fantasía. Ayuda para ello no presentar el juego en forma fría, o leyendo el manual en ese momento, sino haciendo un cuento o imaginando una situación, con roles figurados para cada participante. Siempre es muy importante que quien propone el juego sea un verdadero "animador" que contagie las ganas de jugar.
- Aplicar siempre el conocimiento que se tiene de cada uno de los niños, sus aficiones, cualidades y necesidades para adaptar los juegos de la manera más conveniente posible.
- Mantener el entusiasmo en todo momento. Saber hacer jugar y jugar uno mismo siempre que sea posible. Pero saber también "desaparecer" cuando eso ayuda a la mejor participación de los otros.

- Salvar la justicia y equidad siempre. Nada de preferidos y de concesiones. Los niños son apasionados por la justicia.

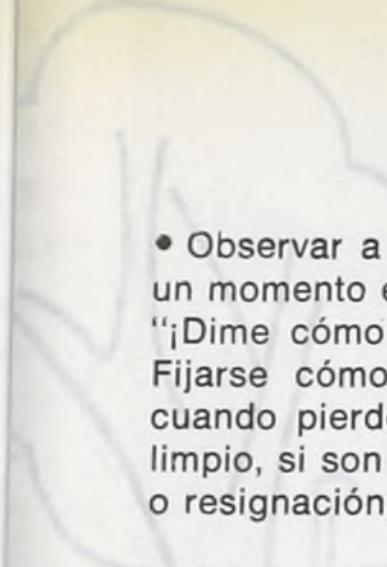
- Explicar bien el juego y su finalidad. Hablar con claridad, en forma sencilla, directa y ordenada. Esto implica haber entendido previamente el juego que se va a proponer.

- Mantener una disponibilidad constante. Estar siempre dispuesto a ayudar cuando sea necesario, tener comprensión y delicadeza de trato. No ridiculizar al que falle o no logra la meta, todo lo contrario, alentar y reconocer siempre el valor de la participación sobre el de la competencia.

- Tomar los juegos "en serio". Para el niño el juego es siempre una actividad básica a la que se entrega totalmente.

- Buscar siempre la simplicidad, que es una cualidad fundamental de todo buen juego.

- Preparar el juego bien y con tiempo: material, accesorios, delimitar el lugar, obstáculos, señales... Si hace falta se hace una primera partida de ensayo.



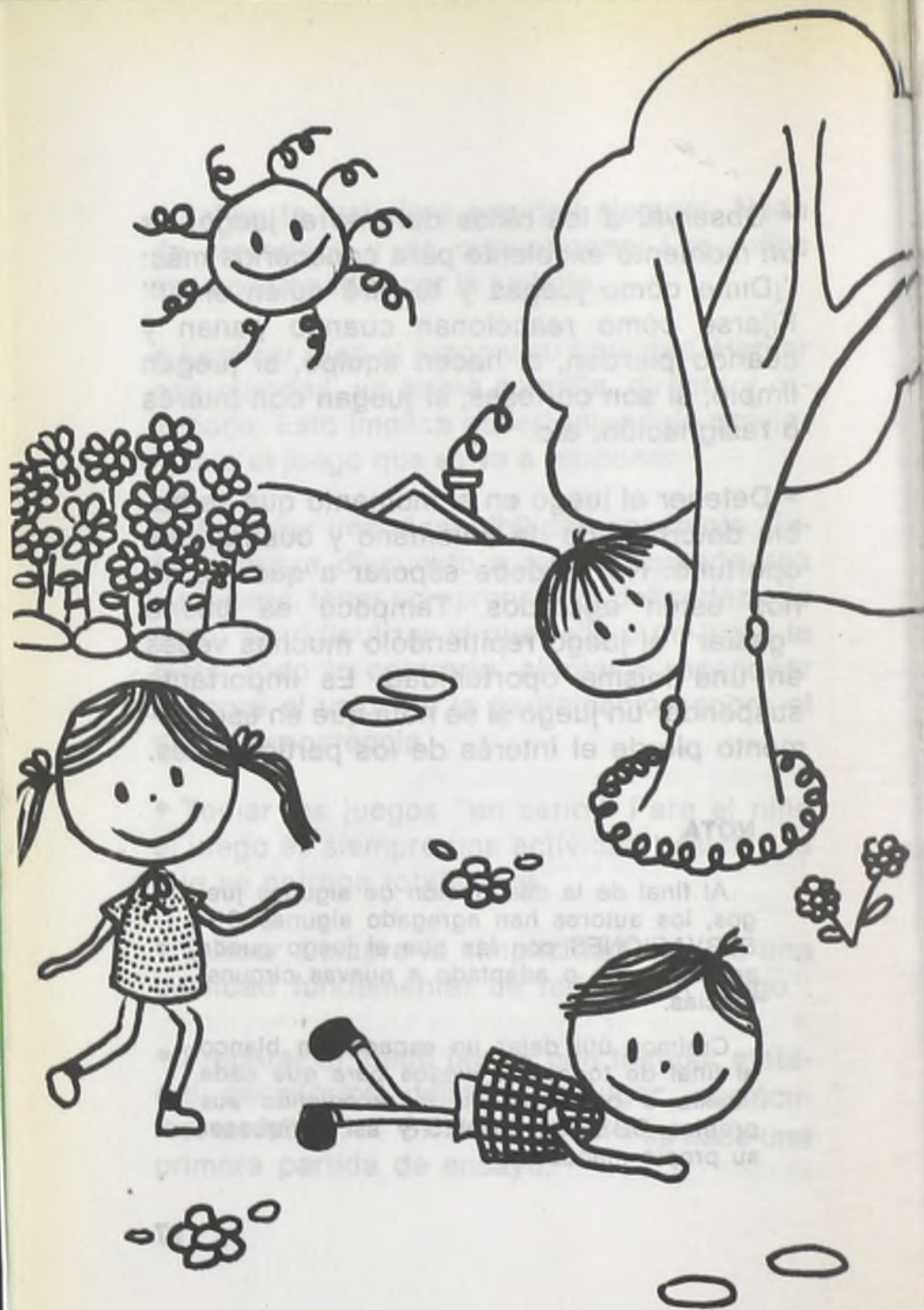
- Observar a los niños durante el juego. Es un momento excelente para conocerlos más: "¡Dime cómo juegas y te diré quién eres!" Fijarse cómo reaccionan cuando ganan y cuando pierden, si hacen equipo, si juegan limpio, si son corteses, si juegan con interés o resignación, etc.

- Detener el juego en el momento que se había determinado de antemano y cuando sea oportuno. No se debe esperar a que los niños estén agotados. Tampoco es bueno "gastar" el juego repitiéndolo muchas veces en una misma oportunidad. Es importante suspender un juego si se nota que en ese momento pierde el interés de los participantes.

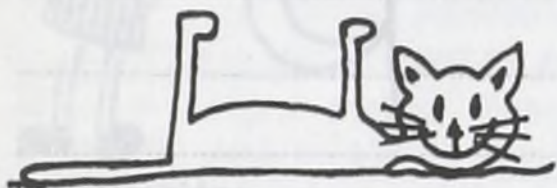
NOTA

Al final de la descripción de algunos juegos, los autores han agregado algunas OBSERVACIONES con las que el juego puede ser mejorado o adaptado a nuevas circunstancias.

Creímos útil dejar un espacio en blanco al final de todos los juegos para que cada familia o grupo pueda ir recogiendo sus propias OBSERVACIONES y así enriquecer su propio manual.



ACOSTADO O MANCHADO



Organización:

El animador elegirá por sorteo a un jugador que deberá "manchar" (tocar) a los demás.

Desarrollo:

El animador explicará que para evitar ser manchado los jugadores deberán acostarse sobre el suelo (o sentarse).

Dada la voz de comienzo, todos los jugadores comenzarán a correr dentro de un espacio delimitado previamente. Cuando un jugador es manchado pasa a ser "manchador".



ADIVINA EL CUENTO

Organización:

Los jugadores se sientan en ronda.

Desarrollo:

El papá comienza explicando que va a narrar una historia, pero que antes de hacerlo uno de los jugadores deberá retirarse del lugar para luego intentar adivinar el cuento.

Una vez que el jugador se ha retirado, el papá explica que en realidad el cuento no existe y que cuando el jugador que se ha retirado vuelva, hará una pregunta a cada uno. Los de la ronda deberán contestar que "sí" en caso de que la pregunta termine en vocal y que "no" si termina en consonante.

Cuando el jugador vuelve se le explica que deberá hacer una pregunta a cada jugador que será respondida con sí o no, y que al finalizar la rueda procurará adivinar cuál fue la historia que hizo el papá teniendo en cuenta las respuestas dadas.

Y como en realidad no se narró ninguna historia, el jugador deberá emplear su imaginación y relatar él mismo una historia o cuento con los datos recogidos mediante sus preguntas al grupo.

Luego puede repetirse el juego haciendo otro miembro el papel de jugador que se retira y el papá puede dar otras normas para responder a las preguntas; por ej.: responder "sí" a las preguntas que terminen en consonante, y "no" a las otras.



Observaciones:

En caso de que los participantes sean poco numerosos, se pueden hacer dos o tres preguntas por jugador.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Desarrollo:

.....

.....

.....

.....

.....





ADIVINA EL REFRAN

Organización:

El animador del juego, que podrá ser el papá, escribirá en diferentes tarjetas de papel palabras sueltas. Combinando algunas de esas palabras se debe formar un refrán. Las demás palabras serán elegidas al azar para complicar la elección. Todas se colocarán sobre una mesa o panel. A cada jugador se le entregará un lápiz y una hoja de papel.

Desarrollo:

El papá dará un determinado tiempo, entre quince o veinte minutos, para que cada jugador trate de adivinar y escribir el refrán en su hoja mirando las palabras del panel.

Cumplido el tiempo, formará el refrán con las letras del panel y así cada jugador podrá comprobar si lo escribió correctamente.

Observaciones:

En lugar de refrán se puede emplear una frase célebre. El juego se puede simplificar poniendo letras que formen una palabra sola, por ejemplo: un color, o un animal, etc.



ADORNEMOS LA CASA

Organización:

La mamá cortará varios trozos de arpillera de 50 cm. de largo por 30 cm. de ancho. En cada uno dibujará con tinta el contorno de una figura. Junto con la arpillera entregará una aguja, lana, una tijera y goma de pegar a cada jugador. Enseñará un punto de bordado en lana a cada jugador.

Desarrollo:

Con el punto aprendido cada jugador bordará el contorno de su figura. Si es por ejemplo un muñeco, bordará el contorno de

tos ojos, la boca, las manos, las piernas, etcétera. Luego cortará lana de diferentes colores en trozos muy pequeños y los pegará como vestimenta del muñeco, sus ojos, pelo, etc.



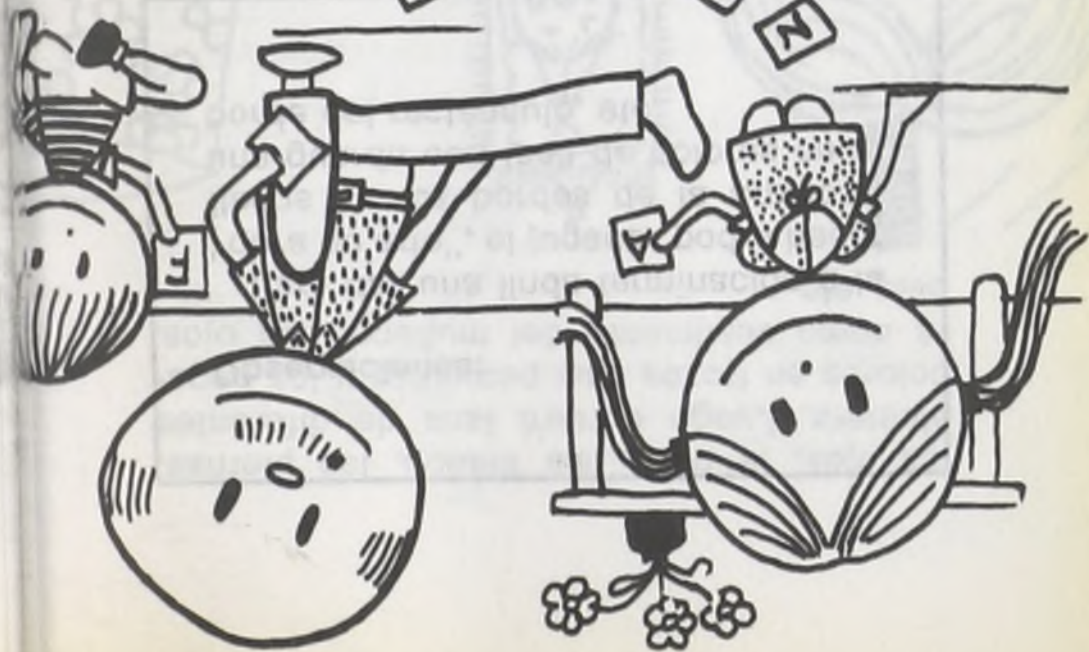
Terminada la "obra de arte", la mamá buscará un lugar privilegiado de la casa para ubicarlo como adorno.

Observaciones:

Para dar una linda terminación a la "obra de arte", el jugador podrá hacer flecos en los bordes de la arpillera, una guarda con lana de colores en el borde del rectángulo, etc.



L A P I N





ALFABETO EN FAMILIA

Organización:

Todos los integrantes de la familia deberán construir dos abecedarios completos fabricando letras grandes recortadas en papel. Luego se formarán dos equipos y cada uno tomará un abecedario cuyas letras serán repartidas entre sus integrantes.

Desarrollo:

El papá, animador del juego, pensará una palabra que no tenga letras repetidas (p. ej.: río, museo, estado, etc.). Cada equipo deberá formar la palabra dicha, en el suelo o sobre una mesa. El equipo que lo logre primero será el ganador. Así se podrán ir sumando pun-



AIRE, TIERRA, LUNA Y AGUA

Organización:

Los participantes se pondrán de pie formando un círculo. El animador del juego se ubicará en el centro con una pelota.

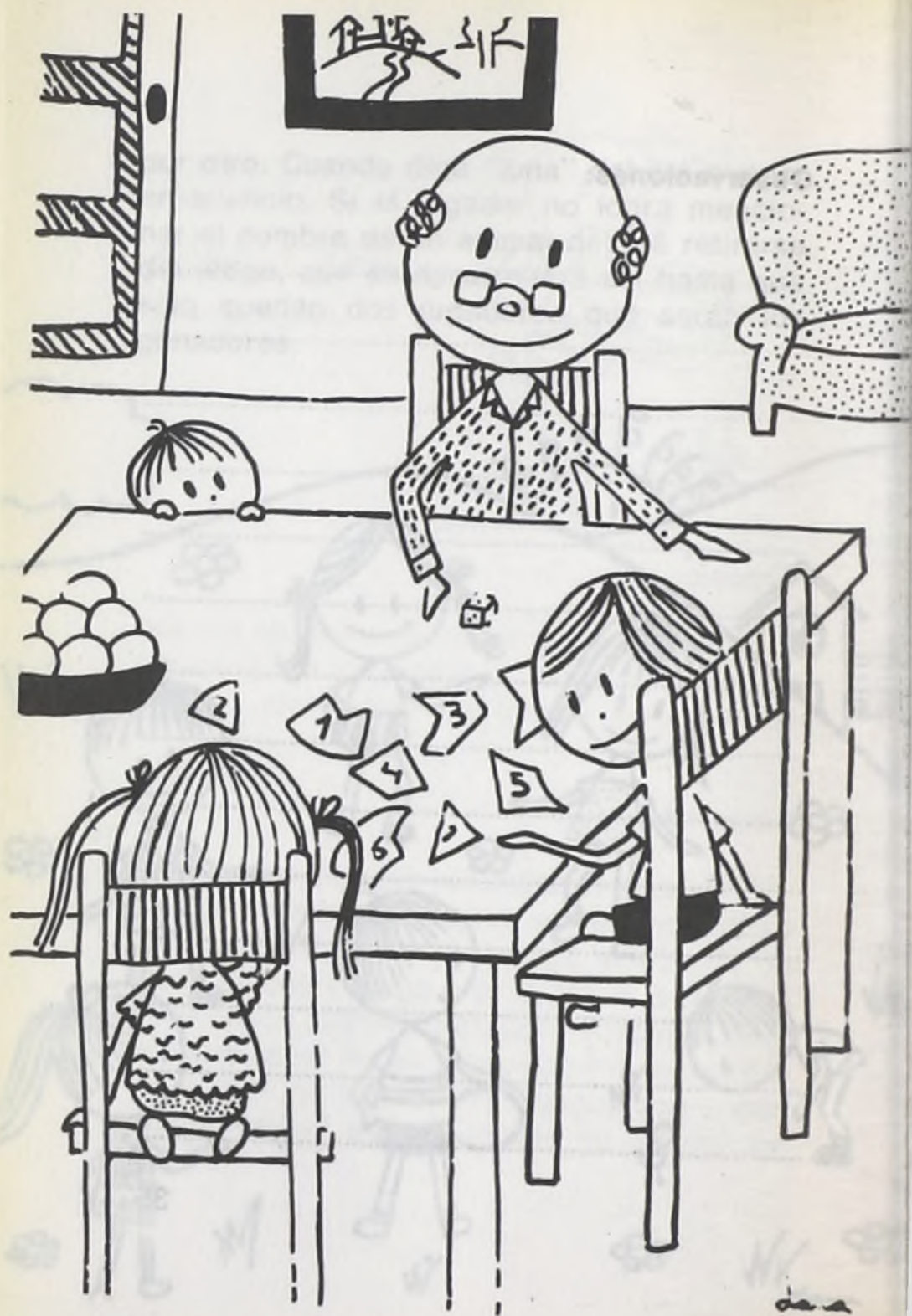
Desarrollo:

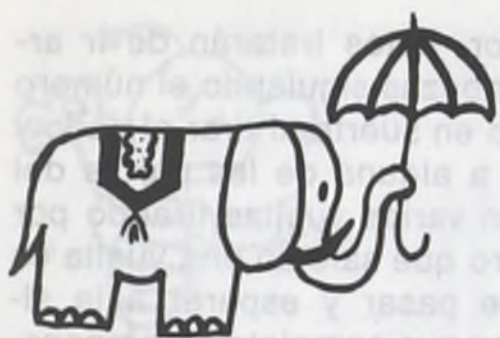
Cuando el animador dirija la pelota a uno de los integrantes del juego y al mismo tiempo pronuncie alguna de las siguientes palabras: aire, tierra, luna o agua, y cuente hasta diez, el jugador deberá contestar con el nombre de un animal que viva en lugar mencionado. Los jugadores no podrán repetir el nombre de un animal que ya fue nombrado

por otro. Cuando diga "luna" deberá quedar en silencio. Si el jugador no logra mencionar el nombre de un animal deberá retirarse del juego, que se desarrollará así hasta que sólo queden dos jugadores que serán los ganadores.



Observaciones:





ARMA EL ELEFANTE

Organización:

Se prepararán tantos "rompecabezas" como jugadores participen del juego. Dicho "rompecabezas" consiste en la figura de un elefante dibujada en cartulina o papel y recortada en forma asimétrica. Cada "rompecabezas" debe ser similar a los demás. A cada pieza se le atribuirá un puntaje determinado escrito al dorso. Por ej.: cabeza 1, cola 2, cuerpo 3, orejas 4, colmillos 5 y trompa 6. El papá se procurará un dado.

Desarrollo:

El papá distribuye los rompecabezas desarmados. Luego entregará el dado por tur-

no a cada jugador. Estos tratarán de ir armando el rompecabezas siguiendo el número que hayan sacado en suerte al tirar el dado y que corresponde a alguna de las partes del elefante. Se harán varias vueltas tirando por turno. Si el número que sale en una vuelta es ya repetido, debe pasar y esperar a la siguiente. El jugador que complete el rompecabezas primero será el ganador.

Observaciones:

El juego se puede variar haciendo que los jugadores, en lugar de armar un rompecabezas dado de antemano, vayan dibujando las correspondientes partes a medida que van logrando los puntos establecidos para cada una de ellas.



ARMAR PALABRAS

Organización:

Se formarán varios equipos de dos o tres integrantes y se les entregará a cada uno una hoja y un lápiz. El animador escribirá en una pizarra o en una cartulina el nombre de quince o veinte juguetes, flores o calles, pero entreverando las letras. Por ej.: "ROMPECA-BEZAS" tendrá que ser entregado escrito de esta manera: "PBEECAROMZAS".

Desarrollo:

En un determinado tiempo, que podría ser quince minutos, cada equipo deberá for-

mar las palabras correspondientes. El equipo que logre formar más palabras será ganador y podrá imponer una prenda a los otros.



Observaciones:

Una variante puede ser entregar a los equipos las letras recortadas en papel y entreveradas.





BATALLA DE CUBIERTOS

Organización:

El animador del juego dividirá a los jugadores en dos equipos. Se procurará un conjunto de cubiertos (por ej.: dos cucharas, dos cuchillos, dos tenedores y dos cucharitas). A cada cubierto le asignará un puntaje que anunciará a todos, pidiéndoles que lo recuerden. Luego separará el juego de cubiertos en forma equivalente, de manera que pueda entregar a cada equipo la misma cantidad (uno por jugador) y el mismo tipo de cubiertos. Cada equipo se delimita un refugio para sí.

Desarrollo:

El animador muestra a todos los jugadores cada cubierto y anuncia el puntaje que

le corresponde. Luego convocará por separado a cada equipo y repartirá los cubiertos que le corresponden, y cada uno evitará ser observado por el equipo contrario.

Explicará que el integrante que posea el utensilio de mayor valor podrá tomar prisioneros a los jugadores del equipo contrario que tengan cubiertos de menor valor que el suyo.

Los jugadores ocultarán sus cubiertos hasta apresar a algún contrario o ser apresados. En ese momento tendrán que mostrar obligatoriamente su cubierto para ver quién tiene el de mayor valor. Quien posea el cubierto que vale menos queda prisionero en el refugio de su apresador. Para ser liberado debe ser tocado o "manchado" por alguno de sus compañeros.

El jugador que tiene el cubierto con el número más bajo no podrá hacer prisioneros y tratará de huir constantemente.

El juego tendrá una duración de quince minutos y será ganador el equipo que haya hecho más prisioneros.

Observaciones:

.....

.....

.....

Organización:

.....

.....

.....

.....

.....

Desarrollo:

.....

.....

.....

.....





BATALLA NAVAL

Organización:

Se formarán dos columnas (filas) paralelas —dos “barcos”— que se colocarán enfrentadas con una distancia entre sí de quince pasos. Los integrantes de cada columna deberán estar con las piernas separadas tocando los pies unos con otros.

Desarrollo:

A la voz de comienzo el primer jugador de una de las columnas dirigirá una pelota rodando por el suelo —un “cañonazo”— hacia la otra columna (“barco”) tratando de tocar los pies de algún jugador. El jugador



Organización:

A cada jugador se le entregará una hoja para dibujar, una crayola que contraste con el color azul, tinta azul y un pincel.

Desarrollo:

El animador explicará que deberán dibujar en dicho papel la silueta de un muñeco, inventada por cada uno o sugerida por el mismo animador con un modelo para que lo copien.

Una vez dibujada la silueta, con la tinta azul y el pincel los jugadores pintarán toda la hoja aún pasando por encima de la crayola.

Puesto que la parte con crayola no se tiñe quedará como resultado un hermoso muñeco pintado sobre fondo azul.



Al final se hará una "exposición" de dibujos que podrá permanecer varios días adornando el dormitorio de los niños.

BOLETÍN EN
LA OSEIRIAD





BUCEANDO EN LA OSCURIDAD

Organización:

El animador dividirá a los jugadores en dos equipos y cada uno de ellos deberá buscar diez objetos para esconder en una pieza.

Se dan unos minutos para que los jugadores observen bien los objetos que esconderá el equipo contrario.

Desarrollo:

Dada la voz de comienzo cada equipo esconderá sus objetos en la pieza asignada y la dejará completamente a oscuras. Terminada esta operación ambos equipos se volverán a reunir y el animador les marcará un

EL CAMBIO



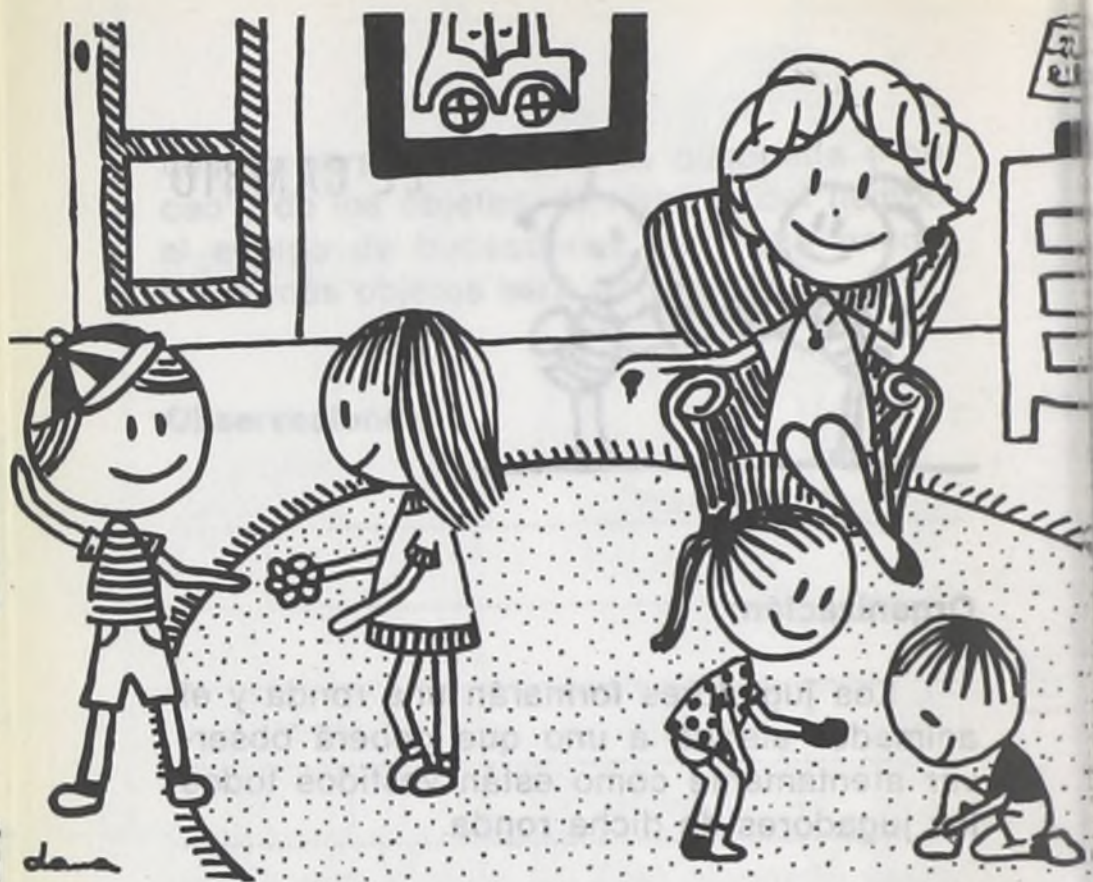
Organización:

Los jugadores formarán una ronda y el animador elegirá a uno que deberá observar atentamente cómo están vestidos todos los jugadores de dicha ronda.

Desarrollo:

El jugador elegido se retira a la cocina o dormitorio mientras los demás modificarán en su vestimenta alguna prenda, por ej.: desabrochar un botón, cambiar un buzo con un compañero, o un broche o pulsera, etc.

Luego de unos minutos concedidos para efectuar los cambios en la vestimenta, el ju-



gador que se había retirado volverá al salón y tendrá que adivinar quiénes se cambiaron prendas e indicar cuáles.

Tendrá tres oportunidades para adivinar los cambios.

A continuación pasará otro jugador a realizar la misma tarea. Una vez pasados todos se conocerá quién es el más observador de la familia.

Observaciones:

Los jugadores en el juego son dos niños y dos niñas. A veces uno de los niños se pone a jugar solo, pero cuando los otros tres están juntos, juegan en grupo.

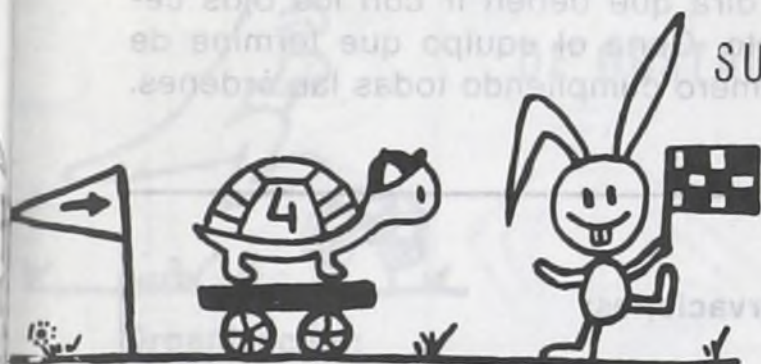
Desarrollo:

Cuando los niños están en el juego, interactúan al principio, pero luego se separan y juegan por separado. El niño más grande juega solo y los otros tres juegan en grupo.



dama

CARRERA SURTIDA



Organización:

Los jugadores se dividirán en dos equipos y se sentarán en el suelo en fila formando dos columnas. A unos veinte pasos de distancia se marcará un límite con tiza (puede usarse para los mismos efectos una pared del salón).

Desarrollo:

Cuando los equipos estén ordenados el animador indicará al primer jugador de cada equipo que deberá ir saltando como cangurito hasta el límite preestablecido y volver de la misma forma. Luego dirá a los siguientes.

tes que deberán ir y volver de espaldas. A los terceros dirá que deben ir con los ojos cerrados, etc. Gana el equipo que termine de pasar primero cumpliendo todas las órdenes.

Observaciones:

El juego se puede alargar haciendo que cada jugador o equipo pase varias veces con distintas tareas, por ej.: saltando en un pie, caminando con las manos en la cabeza, caminando "en cuatro patas", corriendo, etc.

CARRERA DE OBSTACULOS



Organización:

Se formarán dos equipos que estarán en sendas filas. El papá preparará dos trayectos con diferentes obstáculos, por ej.: una silla bajo la cual deberán pasar los jugadores, otra sobre la cual saltarán, una cuerda con la que deberán saltar en un solo pie cinco veces, una mesa alrededor de la cual darán tres vueltas, etc. También habrá una hoja de papel en la que habrá escrita una tarea, por ej.: traer un zapato negro y uno marrón, o una papa, o un sombrero, etc.

Desarrollo:

Dada la voz de comienzo el primer jugador de cada equipo irá sorteando cada obs-



táculo y luego volverá a su lugar. El segundo de cada fila hará a su vez lo mismo. Así irán pasando todos los jugadores. Será ganador el equipo cuyos integrantes completen antes el trayecto fijado.

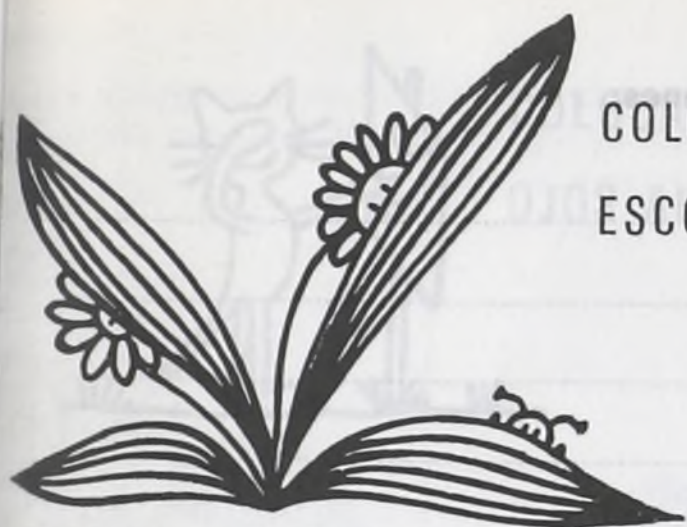
Observaciones:

El niño le ha preparado un
candy para ti. Es rojo, verde,
naranja, azul, amarillo y
rojo. Te gusta el candy? Te gusta
el juego?

Desarrolla:

la voz de cada uno de los
personajes.





COLORES ESCONDIDOS

Organización:

El papá deberá preparar de antemano siete cartulinas de 4 cm² con los siguientes colores: verde, gris, marrón, azul, amarillo, rojo y beige. Las esconderá por toda la casa o el salón donde se realice el juego.

Desarrollo:

Dada la voz de comienzo les dará un tiempo determinado, unos quince minutos, para encontrar dichas cartulinas. Cada color tiene un puntaje, por ej.: beige 10, gris 9, marrón 8, azul 7, etc. Será ganador la persona que sume el mayor puntaje.



COLOCANDO LOS OJOS AL NIÑO

Organización:

Se dibujará en un pizarrón o en el piso la imagen de un niño que deberá ser de tamaño natural. No deberá tener ojos. Los jugadores se pararán en fila a tres o cuatro metros del dibujo, con los ojos vendados y una tiza en la mano.

Desarrollo:

Cuando el animador dé la voz de comienzo, el primer jugador de la fila, con sus ojos vendados, se dirigirá al pizarrón y deberá marcar con una cruz cada ojo. Antes de dirigirse al dibujo, el animador podrá hacerle dar

unas vueltas sobre sí mismo para desorientarlo. Los demás jugadores irán pasando por turno de la misma manera.



El jugador que marque correctamente los ojos será el ganador.

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





COLLAGE CON FIDEOS

Organización:

Se entregará a cada jugador una cartulina, goma de pegar, fideos (principalmente letritas, aritos o fideos pequeños), un pincel y pinturas o acuarelas.

Desarrollo:

El animador explicará que en lugar de dibujar deberán construir sobre la cartulina, pegando los fideos que se les entregó, figuras de árboles, flores, animales, etc. Luego tendrán que colorear los fideos con las pinturas y acuarelas.

Terminada la "obra de arte" podrá ser entregada a los abuelos con una linda de-



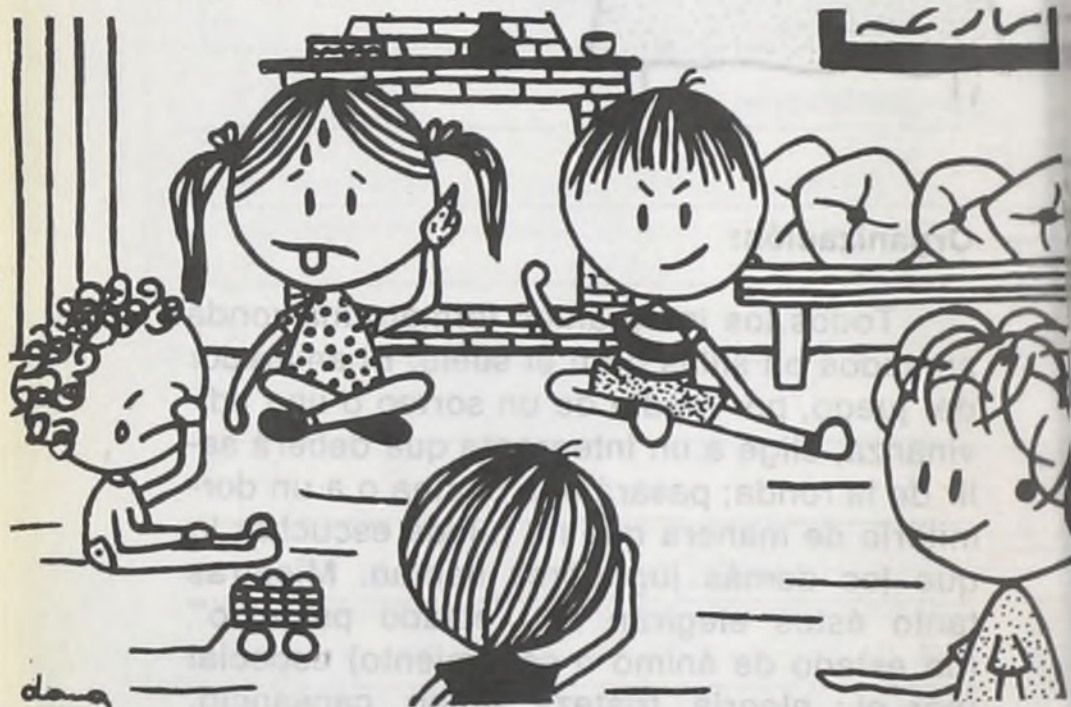
¿COMO TE ENCUENTRAS?

Organización:

Todos los integrantes forman una ronda sentados en sillas o en el suelo. El animador del juego, por medio de un sorteo o una adivinanza, elige a un integrante que deberá salir de la ronda; pasará a la cocina o a un dormitorio de manera que no pueda escuchar lo que los demás jugadores hablan. Mientras tanto éstos elegirán un "estado psíquico" (un estado de ánimo o sentimiento) especial (por ej.: alegría, tristeza, enojo, cansancio, etcétera) con el que deberán contestar a las preguntas del jugador que dejó previamente la rueda.

Desarrollo:

Cuando la ronda haya elegido el "estado psíquico", el integrante que estaba alejado vuelve y comienza a interrogar ordenadamente, a cada uno por vez, sobre distintas cosas, por ej.: ¿cómo está el tiempo hoy?, ¿almorzaste bien ayer?, etc.



Cada jugador contestará simulando el estado psíquico acordado previamente. Completada la ronda de preguntas, el interrogador

tendrá dos oportunidades para acertar el estado psíquico que la familia había elegido. Si acierta será nombrado psicólogo de la familia.

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



CONCURSO DE DISFRACES



Organización:

Se forman parejas y el organizador del juego entregará a cada una diarios, hilo, tijera y aguja. Uno de los integrantes de la pareja será el disfrazado y el otro el fabricante de disfraces. La mamá y una de las hijas podrán ser el jurado.

Desarrollo:

Se dará un plazo de media hora para construir el disfraz. Al cabo de dicho plazo el jurado deberá elegir el disfraz más original y que haya implicado más trabajo. La pareja que salga elegida tendrá un premio que

se comunicará al final. Consiste en dar una vuelta por el barrio disfrazado o visitar así al amigo más cercano . . .

Observaciones:

CONOCE TU FAMILIA



Organización:

Los integrantes de la familia se sientan en ronda. Un animador, que podría ser la mamá, entrega un lápiz y una hoja a cada integrante. Este debe escribir cuatro características de su personalidad, por ej.: "Es alegre, juguetón, sensible y dormilón". Luego doblan la hoja y la colocan dentro de una canasta.

Desarrollo:

A la voz de comienzo cada integrante toma un papel de la canasta y la mamá, en ronda, pregunta: ¿Qué característica tienes?

El jugador deberá leerlas en voz alta. Todos pensarán a quién pertenecen esas características. Para que el juego se desarrolle en orden, los jugadores pedirán la palabra levantando la mano. Quien conteste correctamente ganará un punto. Luego se sumará todo el puntaje de cada integrante y quien logre más puntos será el ganador.



Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





CORRE PELOTA

Organización:

Se entrega a cada jugador un trozo de piolín que atará a un papel sobre el cual colocará una pelota. Todos los jugadores se alinearán contra la pared o sobre una línea de largada que se marcará con tiza. A cincuenta pasos se marcará otra que oficiará de línea de llegada.

Desarrollo:

Cuando el animador da la voz de salida, los jugadores, arrastrando la pelota sobre el papel que mueven tirando del piolín, correrán hacia la línea de llegada procurando que la



CUIDA EL GLOBO

Organización:

Los jugadores se colocan "a babucha" (un jugador sobre la espalda o los hombros del otro) formando parejas. Se ubicarán en línea contra una pared del salón. Cada pareja tendrá un globo y se marcará una línea de llegada que podría ser la pared de enfrente.

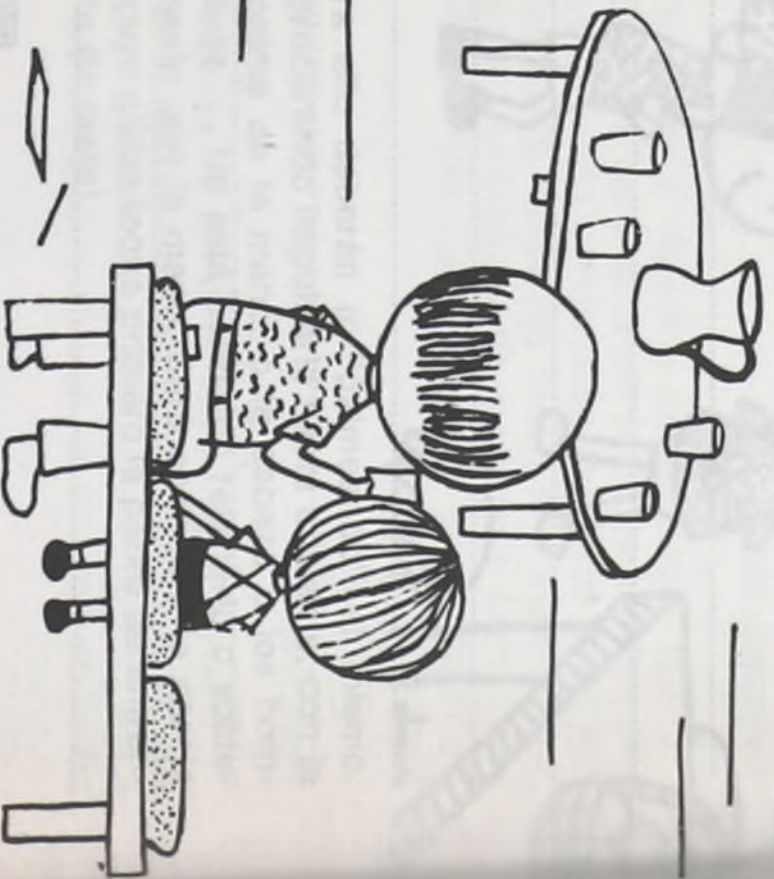
Desarrollo:

Cuando el animador dé la voz de comienzo, las parejas saldrán en carrera hacia la meta procurando que el globo llegue a la pared de enfrente sin que caiga al suelo. Pa-



ra ello deberán ir "palmeando" al mismo, procurando impulsarlo hacia adelante, con la palma de la mano, o la cabeza o los hombros... No está permitido retenerlo o sostenerlo con la mano. Será ganadora la pareja cuyo globo toque primero la pared de enfrente (la meta).

Observaciones:



done



DEDUCE LA FOTO

Organización:

Se formarán dos equipos con igual número de integrantes. A cada equipo se le entregará una foto que puede ser de niños jugando, paisajes, una familia, etc. También se les entrega un lápiz y un papel.

El animador, que elegirá las fotos, tratará de que ambas tengan aproximadamente las mismas dificultades.

Desarrollo:

Cuando el animador lo considere conveniente, el equipo de papá comenzará haciendo una pregunta sobre la foto al equipo de mamá para ir deduciendo cómo es. Así se irán preguntando en forma alternada hasta

completar diez preguntas por equipo. Los datos adquiridos deberán ser anotados. Una vez terminadas las preguntas, cada equipo deberá deducir cuál es la foto. Se pueden dar tres oportunidades a cada equipo. Se trata de ver qué equipo deduce más exactamente la foto del contrario.

Observaciones:

DESINFLARSE



Organización:

Sentados en una ronda, se forman dos equipos. Habrá dos personas para controlar el juego.

Desarrollo:

Dada la voz de comienzo el primer jugador de cada equipo aspirará aire profundamente y luego lo irá soltando lo más lentamente posible. La persona que controla deberá darse cuenta cuándo no suelta más aire. Para ello pondrá delante de la boca o nariz del jugador la llama de una vela encendida o el dorso de su mano. Luego pasará al segundo jugador que realizará la misma operación.

Lo mismo hará con los demás jugadores. Cuando el último jugador del equipo haya largado todo su aire, el que controla dirá: "¡Me desinflé!". El equipo que demore más en soltar el aire será ganador.



Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

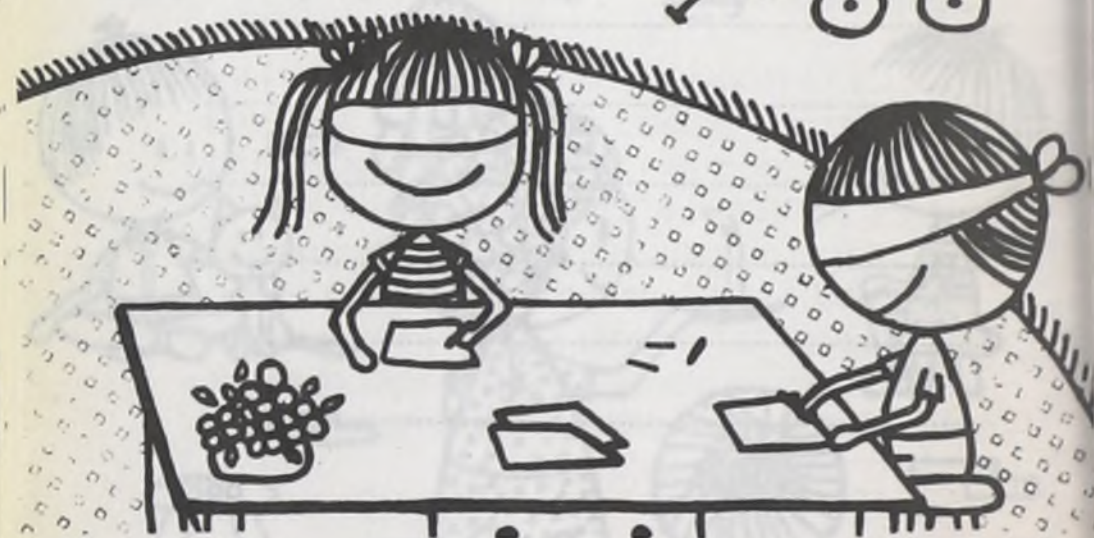
.....

.....

.....

.....

.....





EL DIBUJO DEL CIEGO

Organización:

Se entrega a cada jugador una hoja y una crayola. Se le vendan los ojos con un pañuelo grande.

Desarrollo:

El animador del juego indica a todos los jugadores que tendrán un plazo de diez minutos para realizar, con los ojos vendados, un dibujo cuyo tema cada uno elegirá libremente. Terminado el plazo el animador recogerá todos los dibujos antes de que los jugadores se descubran los ojos. Luego se hará una exposición para que el jurado decida cuál es el

EMBOCA EN EL TARRO



Organización:

Se colocan en el suelo una tablita de madera (para hacer picar sobre ella una pelota) y a diferentes distancias de ella cacerolas, tarros o cajas de cartón, etc. Sobre los recipientes se han de pegar números de papel que indican el puntaje (10, 8, 5, 2, 0). Se dispone de una pelotita "picadora", preferentemente la de ping pong.

Desarrollo:

Un participante comienza el juego haciendo picar la pelota sobre la tablita de madera para que se introduzca en algún recipiente. Luego otro jugador repetirá la ope-

ración y así, por turno, todos los demás jugadores. Sólo podrán tirar la pelotita una vez por vuelta.

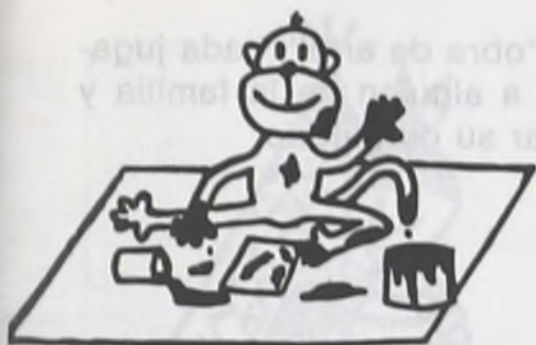


Cuando, por ejemplo, la pelota emboca en el tarro con el número 10 se le anotan 10 puntos al jugador que lo logró. Los puntos se irán sumando y se juega así, sucesivamente, hasta completar cinco vueltas. Luego se saca el resultado total de cada jugador y el que haya sumado más puntos será el ganador.



denon

ENSUCIA TUS DEDOS



Organización:

Se colocan diarios sobre el piso para protegerlo. Sobre ellos se ubicará una cartulina para cada jugador. Entre ellas se colocan pots de pintura apropiada para pintar con los dedos.

Desarrollo:

El papá explicará a los niños que deberán pintar un bosque o una casa. También puede dejar la elección del motivo a la iniciativa personal. El dibujo deberá ser pintado empleando los dedos como si fueran un pincel.



FACUNDO

Organización:

La familia se sienta en rueda mientras el papá leerá el cuento de Facundo. Es importante que todos presten mucha atención a los colores que se mencionan en el cuento.

Desarrollo:

El papá comienza a leer o relatar el cuento en forma pausada y amena. Al final hará la siguiente pregunta: ¿cuántos y qué colores se mencionaron en el cuento? El que responda más exactamente será el miembro de la familia con mayor capacidad de atención y memoria auditiva.

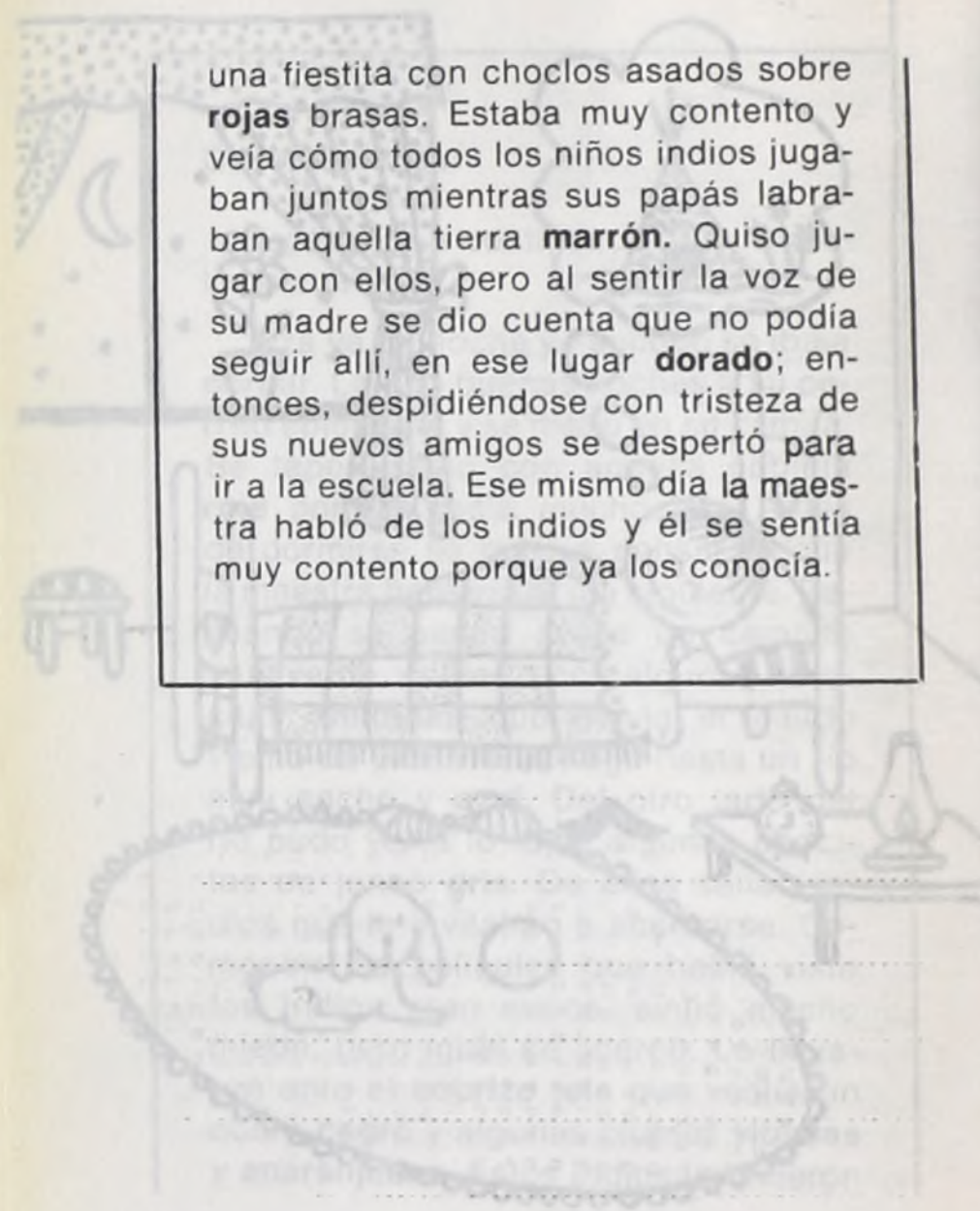
Observaciones:

Sugerimos a continuación un modelo de cuento:

“Era ya de noche y Facundo se iba a dormir. Le dijo buenas noches a su perrito color **café** y se metió en su camita. Se tapó pronto con aquella cobijita **roja** porque hacía mucho frío. Antes de dormirse se puso a pensar lo que la maestra hablaría al día siguiente. Paseando se sentía sobre un campito muy **verde**, cubierto con algunas florecitas **amarillas** que movía el cálido viento de primavera; llegó hasta un río muy ancho y **azul**. Del otro lado del río pudo ver a lo lejos algunas chocitas de junco **gris**. De ellas salían indios que le invitaban a acercarse. Como en las películas que había visto los indios eran malos, sintió mucho miedo, pero igual se acercó. Lo llevaron ante el **cobrizo** jefe que vestía un cuero **negro** y algunas plumas **violetas** y **anaranjadas**. Estos indios le hicieron



dawa



una fiestita con choclos asados sobre **rojas** brasas. Estaba muy contento y veía cómo todos los niños indios jugaban juntos mientras sus papás labraban aquella tierra **marrón**. Quiso jugar con ellos, pero al sentir la voz de su madre se dio cuenta que no podía seguir allí, en ese lugar **dorado**; entonces, despidiéndose con tristeza de sus nuevos amigos se despertó para ir a la escuela. Ese mismo día la maestra habló de los indios y él se sentía muy contento porque ya los conocía.



LA FAMILIA OBSERVADORA

Organización:

La mamá, animadora del juego, colocará sobre una mesa 20 objetos (por ej.: un lápiz, una caja de fósforos, una flor, etc.) que estarán cubiertos con un mantel o frazada a fin de ocultarlos. A cada jugador le entregará un lápiz y un papel.

Desarrollo:

Cuando la mamá lo crea conveniente mostrará por cinco minutos los objetos a los jugadores. Estos deberán observar atentamente para retenerlos con sus principales características: de qué objeto se trata, su color, su tamaño, forma, etc.

map



Pasados cinco minutos, la mamá ocultará nuevamente los objetos. Cada jugador tendrá, a partir de ese momento, unos diez minutos para hacer una lista con los objetos que recuerde y sus características más importantes.

Cumplido dicho plazo, cada jugador por turno leerá su lista. La mamá irá anotando un punto por cada objeto y cada característica bien anotada. Restará un punto por objeto o característica mal anotada. Al final se suma el puntaje general de cada jugador para saber quién es el más observador de la familia.

Observaciones:

En caso de que los niños sean muy pequeños y no supieran escribir, se puede reducir el número de objetos y se memorizan para nombrarlos verbalmente en lugar de anotarlos en un papel. En ese caso la mamá deberá ir a otro cuarto y anotar lo que cada uno

recuerda verbalmente, para que no lo oigan los otros.

Otra variante sería que los que no saben escribir pasen a otras habitaciones y dicten a un hermano mayor lo que recuerdan, y éste escribe la lista de objetos y sus características.



GUERRA DE PALABRAS

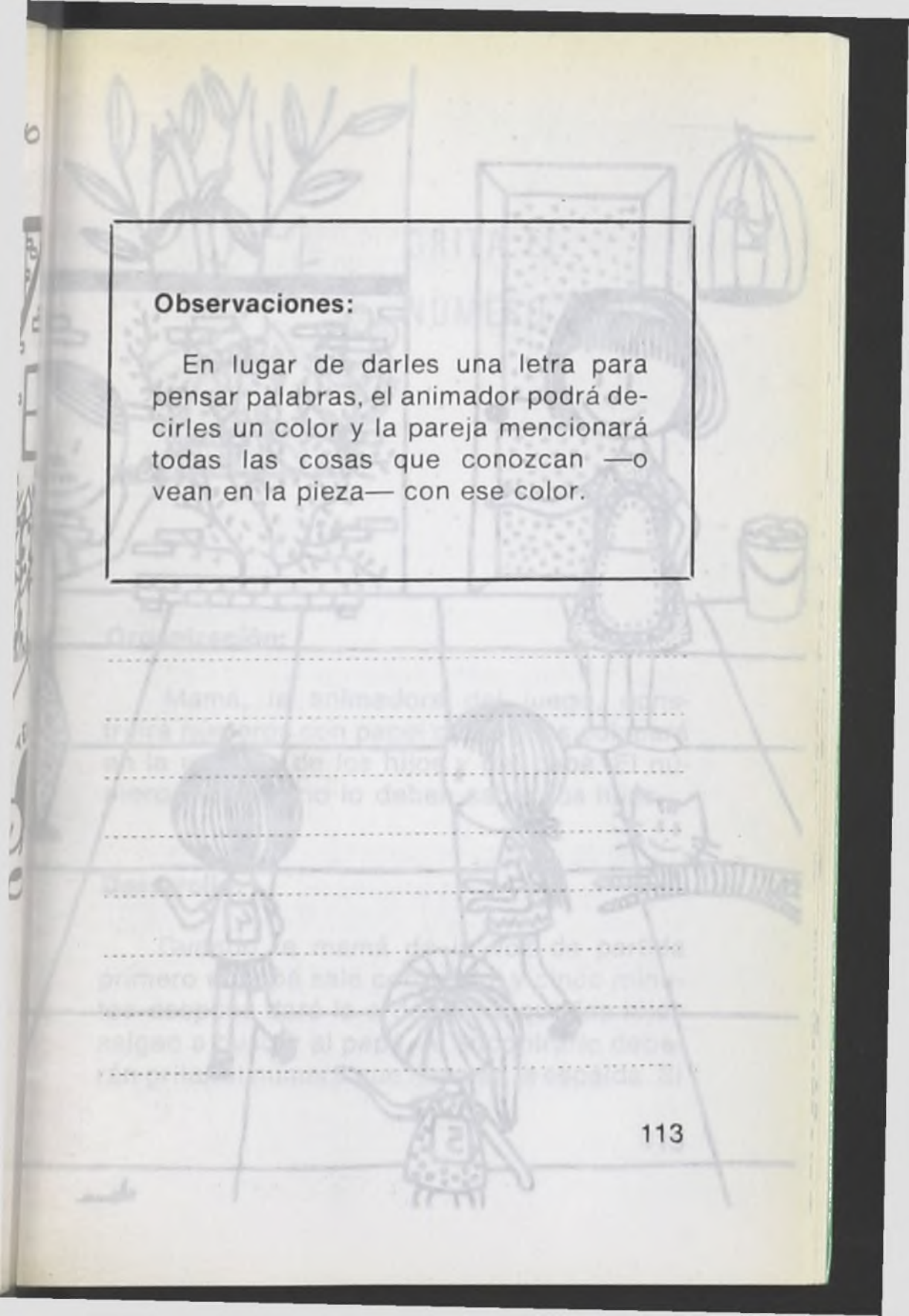
Organización:

Los participantes se colocarán en parejas y entre todos formarán una ronda. El animador deberá controlar con un reloj.

Desarrollo:

El animador, señalando a una pareja, dirá una letra, por ej.: "L". La pareja deberá pensar y decir la mayor cantidad de palabras que comiencen con dicha letra. Será ganadora la pareja que logre decir más palabras en el tiempo establecido.





Observaciones:

En lugar de darles una letra para pensar palabras, el animador podrá decirles un color y la pareja mencionará todas las cosas que conozcan —o vean en la pieza— con ese color.





GRITA EL NUMERO DE PAPA

Organización:

Mamá, la animadora del juego, construirá números con papel o tela y los colocará en la espalda de los hijos y del papá. El número de papá no lo deben saber los hijos.

Desarrollo:

Cuando la mamá da la voz de partida primero el papá sale corriendo, y cinco minutos después dará la orden para que los hijos salgan a buscar al papá. Al encontrarlo deberán gritar el número que lleva en la espalda. Si



IMITA A PAPA

Organización:

Se formará un semicírculo con los jugadores y el papá será el animador del juego.

Desarrollo:

Al comenzar el juego el papá aplaudirá y dirá: "¡chiflen, muchachos!", pero los jugadores no deberán chiflar sino aplaudir porque se trata de imitar o hacer lo que el papá hace y no lo que dice. Luego el papá se reirá y dirá: "¡lloren muchachos!" y los jugadores deberán reír en lugar de llorar. El jugador que se equivoque deberá pagar una prenda.



dama

Observaciones:





IZQUIERDA O DERECHA

Organización:

Se trazará una raya con tiza en el suelo o se estirará en su lugar una cuerda. A un costado de la raya, y en forma paralela, se ubicarán los jugadores en fila.

El animador deberá indicar que de un lado de la raya es "derecha" y del otro lado es "izquierda".

Desarrollo:

El animador comenzará el juego relatando una pequeña historia que puede ser, por ej.: "Caminando por Corrientes, a mi **derecha** vi un trencito y sentí que un niño gritaba a mi **izquierda**: Papá, ¿te gusta ese trencito que

pasa a tu **derecha**? ¿No me lo compras con el dinero que tienes en tu bolsillo de la **derecha**?...". A medida que el papá va mencionando la palabra "derecha" o "izquierda" los jugadores deberán saltar alternativamente, con los pies juntos, hacia el lado de la raya que corresponda. El jugador que se equivoque saldrá del juego. Será ganador el último jugador que quede en la fila.

Observaciones:



LIBRARSE DEL ANIMAL

Organización:

Se dibujan en hojas de papel tantas figuras de animales como jugadores participan. El animador pegará con alfileres una figura en la espalda de cada uno sin que el propio jugador vea qué animal es.

Desarrollo:

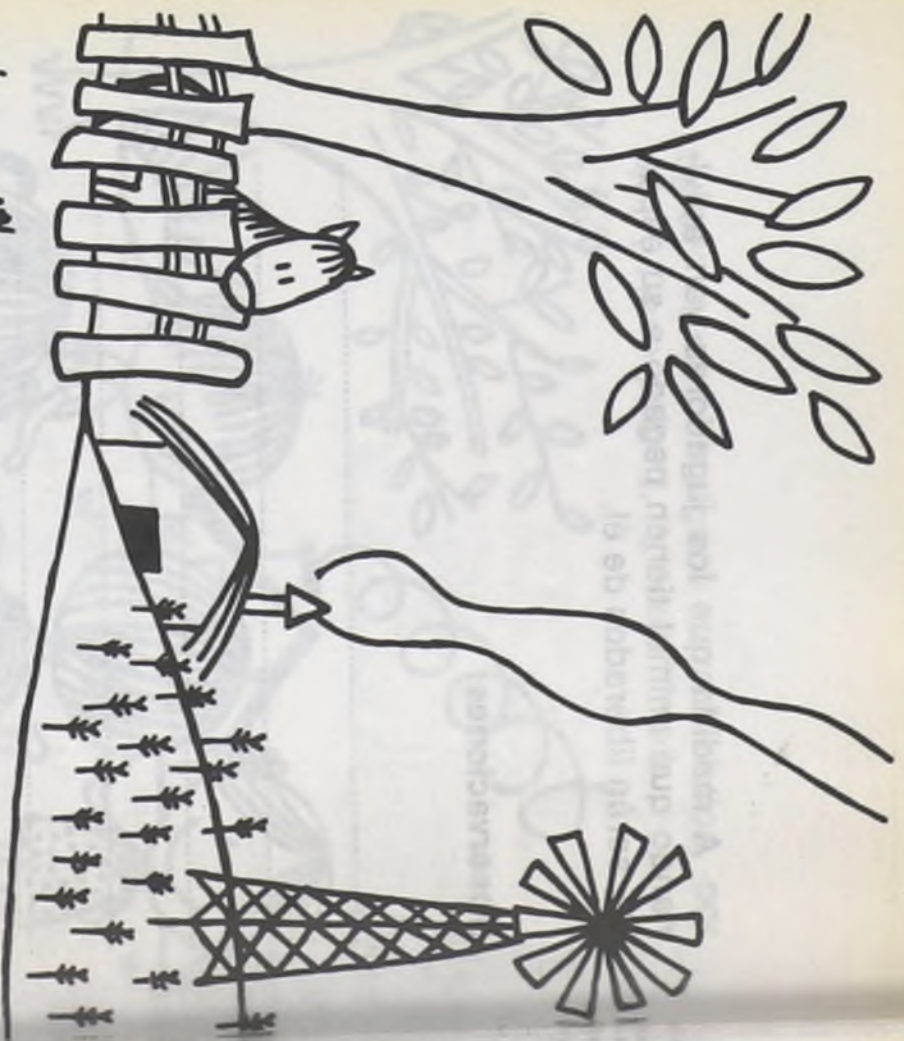
Una vez que todos los jugadores tengan pegado el animal a su espalda tratarán de averiguar cuál es el que tienen por medio de preguntas a los demás compañeros.

No podrán preguntar directamente por el nombre de un animal, por ej.: "¿Es un

tigre?", sino por alguna característica, por ej.: "¿Tiene pelo?", "¿Vuela?", etc.



Los jugadores sólo podrán contestar con un **sí** o un **no** a las preguntas realizadas. Tienen obligación de contestar siempre y sólo una pregunta por vez.





NO ME GUSTA

Organización:

El animador del juego entregará a cada jugador una hoja y un lápiz y explicará a los participantes que deberán escribir o pensar la actividad que menos les gusta y que ésta será realizada por otro de sus compañeros. Todos deberán estar sentados en ronda.

Desarrollo:

Luego de escrita o pensada la actividad, el animador dará orden de que cada jugador indique por escrito o por palabra al compañero situado a su derecha cuál es esa actividad que menos le gusta. Inmediatamente después el animador rectificará su orden e

indicará que cada jugador deberá devolver el papel o repetir la actividad al mismo que se la había mencionado, es decir, al jugador que tiene sentado a su izquierda.

Entonces el animador dirá a cada jugador (eligiendo uno por vez): "Tú eres el afortunado que realizará la labor que pensaste". Todos deberán cumplirla o simularla lo más exactamente posible.

Observaciones:



PAÑUELITO VOLADOR

Organización:

Un jugador se ubicará en medio del salón o patio y alrededor suyo se forman en ronda pequeña los demás jugadores. Uno de ellos tendrá un pañuelo en la mano.

Desarrollo:

Los jugadores de la ronda cantarán: "Pañuelito, pañuelito, ven a mí y correré" y aplaudirán tres veces. Mientras aplauden, el jugador que posee el pañuelo lo lanzará a algún jugador. Este, al recibirlo, comenzará a correr saltando con los pies juntos alrededor de la ronda. El jugador que está en el centro



saldrá por el lugar dejado por aquél y corriendo de igual manera (con pies juntos) por fuera de la rueda, procurará alcanzarlo antes de que vuelva a su lugar. Si logra mancharlo quedará con el pañuelo y el manchado pasará al centro. Si no logra mancharlo antes de que llegue a su lugar correspondiente, quien pasará al medio será el que había enviado el pañuelo.



PELOTA DEL PLOMERO



Organización:

Se forma una ronda donde se ubican, intercalándose, el papá, la mamá y los niños. Se ubican con las piernas separadas: el pie derecho de la mamá estará tocando el pie izquierdo de uno de los hijos, situado a su derecha y el pie izquierdo tocando el pie derecho del hijo situado a la izquierda. Y así sucesivamente se ubicarán todos los integrantes de la familia.

La mano izquierda de cada integrante estará sobre su espalda y con la mano derecha, abierta, le pegará a la pelota.

Desarrollo:

El papá dará la señal de comienzo dirigiendo con su mano derecha la pelota hacia

uno de sus hijos. Este la dirigirá hacia los demás, tratando de que pase entre las piernas de algún jugador.

Cuando esto sucede, el jugador sale de la rueda y así sucesivamente hasta quedar sólo dos jugadores por cuyas piernas no ha pasado la pelota. Ellos serán los ganadores.

Observaciones:

Los jugadores que no cumplan las reglas deberán ser retirados del juego en el acto.



PESCANDO EN EL LAGO

Organización:

Se delimita un campo circular de unos quince pasos de diámetro. En el límite exterior de ese círculo se ubican dos jugadores que serán los pescadores. Cada uno sostiene su caña a media altura y tomada de un extremo, de modo que la caña esté casi toda dentro del círculo. Los demás integrantes de la familia se dispersan en el centro del círculo y son los peces.

Desarrollo:

Los peces, uno por vez, tratarán de tirar de las cañas. Los pescadores se podrán desplazar alrededor del círculo sin penetrar en él.

Si uno de los peces, en un plazo prefijado, por ej.: 10 segundos, logra que el pescador entre en el círculo, el pez pasa a ser pescador y el pescador pasa a ser pez. De no lograrlo, el pez se tomará de la cintura del pescador y girará alrededor del círculo junto con él.



Ganan los peces si todos llegaron a ser pescador. O ganan los pescadores si logran sacar a todos los peces del "agua" (círculo).

Observaciones:



LAS PIEDRITAS



Organización:

Se traza con tiza un círculo de un metro de diámetro y se colocará en el centro un jugador sentado. Como material se utilizan piedritas o monedas.

Desarrollo:

El jugador sentado en el centro tirará cinco piedras con su mano izquierda y mirando hacia atrás por encima de su hombro izquierdo. Procurará que queden lo más cerca posible de la raya del círculo. Así harán todos los jugadores pasando uno por vez.



EL RENGÓ

Organización:

Un jugador se coloca en el centro de la habitación mientras los demás, formando parejas, se colocan en un extremo mirando al que está en el centro.

Desarrollo:

Cuando el jugador situado en el centro nombra una pareja, por ej.: "¡pareja de Juan y José!", ésta tiene que dirigirse saltando en un pie al otro extremo del salón tratando de distraer al del centro que también, saltando en un pie, tratará de mancharlos.

Si el que estaba en el centro consigue manchar a alguno, éste deberá pasar al cen-



tro y el que manchó pasará a formar pareja. El juego se sigue desarrollando así y será ganador el jugador que haya pasado menos veces al centro.

Observaciones:





EL PAYASO

Organización:

Se forma una ronda y uno de los integrantes se aleja de ella. Mientras, la ronda elige a un jugador que será "el payaso". El que se había alejado procurará luego descubrirlo.

Desarrollo:

Una vez elegido "el payaso", el jugador que se había alejado de la ronda volverá a ella y procurará adivinar quién fue elegido como payaso.

Para adivinar podrá preguntar por diversas características de los integrantes. Por ej.:



EL TELEGRAMA

Organización:

A cada jugador se le entregará un lápiz y un papel, y un artefacto que haga las veces de teléfono.

Desarrollo:

El papá explicará a los jugadores que deberán escribir o transmitir un telegrama por teléfono. Les indica que lo hagan con el menor número de palabras posibles puesto que en telegrafía cada palabra cuesta dinero. Se trata de ahorrar palabras y dinero sin que se deje de entender el telegrama.

El mensaje podría ser: "El día 28 de diciembre, a las 15 y 45 horas, llegará al Aero-

puerto Juan José Cano, procedente de Francia, para conocer al nuevo miembro de la familia”.



Después de un tiempo preestablecido, el animador leerá cada telegrama (o anotará en un papel si es transmitido “por teléfono”), contará las palabras y juzgará si es inteligible. El que lo haya transmitido con menos palabras y de forma más inteligible será el ganador.

Observaciones:

Se entregará a cada familia una copia de
esta guía para que, tras leerla, puedan
realizarla en su hogar. Se entregará una copia
de esta guía a cada familia y se entregará
una copia de esta guía a cada familia.

Desarrollo:

Después de leerla, se entregará a cada familia
una copia de esta guía para que, tras leerla,
puedan realizarla en su hogar. Se entregará
una copia de esta guía a cada familia.





REALIZA TU TAREA

Organización:

Se entregará a cada jugador una lista de tareas a realizar, por ej.: dibujar a papá, regalarle una flor a mamá, traer dos agujas enhebradas, ponerse una camisa de papá, fabricar un muñeco de alambre o cable, traer un zapato izquierdo, etc. Se establece un límite de tiempo para realizar las listas de tareas, que deben ser proporcionales entre sí.

Desarrollo:

Dada la voz de comienzo, cada jugador con su lista deberá realizar todas las tareas indicadas allí. Cumplido el tiempo preestablecido, el jugador que haya realizado más tareas correctamente será el ganador.

Observaciones:



EL TESORO DEL PIRATA

Organización:

El papá esconderá "el tesoro del pirata" en alguna parte de la casa. El tesoro consiste en caramelos o bizcochos. Preparará las pistas para encontrarlo dibujando o escribiendo en pequeños papeles los lugares u objetos de la casa en que se encuentra la siguiente pista o el tesoro. Estas pistas estarán numeradas y las esconderá en diferentes partes u objetos de la casa.

Desarrollo:

La búsqueda del tesoro comienza cuando el papá entrega la primera pista al jefe de los piratas. Por ejemplo, puede ser un papel



con un dibujo que los remita —por asociación— al lugar donde está la segunda pista. Si ésta se encuentra en una cacerola, el papel que les entrega tendrá escrita la palabra o dibujada una cacerola. Todos los piratas colaborarán con el jefe para descifrar y encontrar las pistas.

Cada pista remitirá a la siguiente y el jefe deberá conservarlas hasta finalizar el juego. El papá verificará al final si no se saltearon ninguna pista, fijándose en la numeración. Encontrado el tesoro, los piratas se lo repartirán o lo rifarán si no alcanza para todos.

Observaciones:



LOS PERSONAJES



Organización:

El papá formará equipos de dos o tres personas y les propondrá buscar información sobre un personaje, por ej.: Mafalda, o Caperucita Roja, etc.

Facilitará un cierto tiempo (quince minutos) para recabar el mayor número posible de datos sobre el personaje elegido.

Desarrollo:

Pasado el tiempo previsto cada equipo deberá informar sobre el personaje aportando todos los datos recabados. El papá dará un punto por información correcta y

restará uno por información incorrecta. Será ganador el equipo que logre mayor puntaje.

Observaciones:

Se puede variar el juego propicien-
do personajes históricos, o nombres
de animales, o ciudades o países, etc.



EL RESCATE

Organización:

Se construyen dos círculos concéntricos. El central de unos tres pasos de diámetro. El periférico de unos quince pasos. Se formarán dos equipos con igual número de participantes. Uno se ubicará en el círculo periférico y se llamará el "equipo azul". El otro estará fuera de los círculos y será el "equipo rojo".

En el círculo central se colocarán tantos objetos como jugadores se encuentran en el equipo rojo. Los objetos pueden ser palos, pelotas, sombreros, zapatos, etc.

Desarrollo:

Dada la voz de comienzo los jugadores del equipo "rojo" deberán introducirse en el

círculo central y procurarán rescatar los objetos sin ser manchados por el equipo "azul". Cada jugador puede llevar sólo un objeto por vez. Al ser manchados por alguno de los azules que defienden los objetos, deberán entregar su objeto. Se detiene el juego después de un tiempo preestablecido o cuando no quedan más objetos en el círculo central. En ese momento se cuentan cuántos objetos fueron rescatados por los del equipo "rojo".



A continuación se cambian los roles de cada equipo. El rojo pasará a ser "manchador" y el azul "rescatador". Se realiza el juego de la misma forma y al final de esta segunda ronda se cuentan los objetos rescatados. El equipo que haya logrado rescatar más objetos será el ganador.

Observaciones:

El tamaño de los círculos se agranda o achica según el número de participantes.





REPRESENTA EL CAMION

Organización:

Los jugadores se sentarán en sillas formando un círculo y dejando espacio entre ellas. El animador del juego dará a cada uno el nombre de una de las partes de un camión: por ej.: asiento, rueda delantera, caja, bocina, etc.

Desarrollo:

El papá comenzará relatando un paseo que hará toda la familia en camión para visitar a unos tíos en el campo. Lo hará enumerando las distintas partes del camión. Comenzará caminando en zig-zag entre las sillas y al mencionar una parte del camión (que corres-

ponde a uno de los integrantes de la familia), quien la representa se ubicará detrás de él tomándolo por la cintura. Así se irá formando todo el camión a medida que el papá va mencionando las distintas partes y éstas se van ubicando en fila india detrás suyo.

Una vez formado el camión, el papá dirá: "¡el camión se detiene!" En ese preciso momento, todos procurarán sentarse en la silla más próxima. Pero como también participa el papá, algún jugador se quedará sin silla y será quien pasará a relatar de nuevo el paseo como lo hizo anteriormente el papá. Luego saldrá del juego y se retira una silla. Los dos últimos integrantes que queden para formar el camión serán los ganadores.

Observaciones:



SILLAS MUSICALES

Organización:

Los jugadores se forman en ronda. En medio se coloca una fila de sillas o bancos que corresponden al número de jugadores menos uno, que quedará libre, es decir, no tendrá silla.

Desarrollo:

El animador del juego encenderá la radio o pondrá música con un tocadiscos. Explica luego que mientras se escuche la música todos los jugadores deberán girar alrededor de las sillas sin tocarlas y que cuando la música se detenga deberán sentarse en la primera silla que encuentren.



El jugador que se quede sin silla saldrá del juego junto con una silla. Se vuelve a poner música y se sigue desarrollando de la misma forma el juego hasta que quede un solo jugador.

Observaciones:

Las sillas, si tienen respaldo, se pueden ubicar alternadas, es decir, mirando una para cada lado. Conviene que se toquen entre sí para que los jugadores no puedan "colarse" entre ellas.





TABLERO

Organización:

Se dibuja en el suelo un contorno de un rectángulo el que se divide en cuatro filas con cinco casillas cada uno:

7	5	3	1	10
8	4	2	6	9
3	6	7	5	8
1	2	4	10	9

A su vez, el rectángulo se divide en dos mitades por una línea que sobresalga al contorno. Así quedarán dos filas hacia un lado y dos hacia otro. Las casillas estarán numeradas del uno al diez en cualquier orden.

Desarrollo:

Uno de los integrantes de la familia comienza el juego y se ubicará en la línea divisoria a nivel del contorno. Cuando la mamá (animadora del juego) diga: "casilla cuatro a tu izquierda", deberá saltar a dicha casilla. Luego podrá decir: "casilla seis a tu derecha", a la que el hijo deberá saltar a continuación.

Se le dará un punto por saltar a la casilla que le corresponde y se le restará un punto si se equivoca. Así deberá sumarse el puntaje general de cada integrante. El ganador será quien acumule más puntos.

Observaciones:

TÍTULOS DE LA COLECCIÓN

INDICE

Ante todo	7
Jugar no es juguete	9
Para aprovechar este manual	13
Consejos para jugar en familia	15
Acostado o manchado	19
Adivina el cuento	21
Adivina el refrán	25
Adornemos la casa	27
Aire, tierra, luna y agua	33
Alfabeto en familia	31
Arma el elefante	37
Amar palabras	39
Batalla de cubiertos	43
Batalla naval	47
Batik	49
Buceando en la oscuridad	53
Cambio, El	55
Carrera surtida	59
Carrera de obstáculos	61
Colores escondidos	65
Colocando los ojos al niño	67
Collage con fideos	71
¿Cómo te encuentras?	73
Concurso de disfraces	77

Conoce a tu familia	79
Corre pelota	83
Cuida el globo	85
Deduce la foto	89
Desinflarse	91
Dibujo del ciego, El	95
Emboca en el tarro	97
Ensucia tus dedos	101
Facundo	103
Familia observadora, La	107
Guerra de palabras	111
Grita el número de papá	115
Imita a papá	117
Izquierda o derecha	121
Librarse del animal	123
No me gusta	127
Pañuelito volador	129
Payaso, El	145
Pelota del plomero	133
Personajes, Los	157
Pescando en el lago	135
Piedritas, Las	139
Realiza tu tarea	151
Rengo, El	141
Representa el camión	163
Rescate, El	159
Sillas musicales	165
Tablero	169
Telegrama, El	147
Tesoro pirata, El	153

TITULOS DE LA COLECCION

MANUAL DE JUEGOS PARA NIÑOS
MANUAL DE JUEGOS PARA LOS MAS PEQUEÑOS
JUEGOS DESDE LA IMAGINACION
JUEGOS PARA CRECER
JUGUEMOS EN FAMILIA
101 JUEGOS PARA PADRES
MANUAL DE JUEGOS PARA JOVENES Y NO TAN JOVENES
JUEGOS PARA ENTRETENERSE EN LOS VIAJES
APRENDER JUGANDO CON LA NATURALEZA
JUEGOS PARA CONVIVENCIAS
JUEGOS PARA DAR A LUZ Y ACUNAR
JUEGOS PARA CAMPAMENTOS
MANUAL PARA LA ESTIMULACION TEMPRANA
JUEGOS Y ACTIVIDADES MUSICALES
ECOJUEGOS
APRENDER JUGANDO DESDE LAS ACTITUDES SOCIALES
DINAMICAS DE GRUPO PARA LA COMUNICACION
¿A QUE JUGAMOS?
JUEGOS CREATIVOS DESDE LA PALABRA
ECOCLUB ESCOLAR
EL JUEGO: NECESIDAD, ARTE Y DERECHO
JUEGOS DE FIESTA EN FIESTA
JUEGOS DIFERENTES
MANUAL DE MAGIA Y TRUCOS
JUEGOS Y TECNICAS RECREATIVAS
JUEGOS EN EL AGUA
DESCUBRIR VALORES JUGANDO
MANUAL DE JUEGOS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
JUEGOS POR LA PAZ

TITULOS DE LA COLECCION

- JUEGOS POR LA PAZ
- MANUAL DE JUEGOS DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
- DESCUBRIR VALORES JUGANDO
- JUEGOS EN EL AGUA
- JUEGOS Y TÉCNICAS RECREATIVAS
- MANUAL DE MAGIA Y TRUCOS
- JUEGOS DIFERENTES
- JUEGOS DE FIESTA EN FIESTA
- EL JUEGO: NECESIDAD, ARTE Y DERECHO
- ECOCUB ESCOLAR
- JUEGOS CREATIVOS DESDE LA PALABRA
- LA QUE JUGAMOS?
- DINAMICAS DE GRUPO PARA LA COMUNICACION
- APRENDER JUGANDO DESDE LAS ACTITUDES SOCIALES
- ECOLJUEGOS
- JUEGOS Y ACTIVIDADES MUSICALES
- MANUAL PARA LA ESTIMULACION TEMPRANA
- JUEGOS PARA CAMPAMENTOS
- JUEGOS PARA DAR A LUZ Y ACUAR
- JUEGOS PARA CONVIVENCIAS
- APRENDER JUGANDO CON LA NATURALIZA
- JUEGOS PARA ENTRETENERSE EN LOS VAIAS
- MANUAL DE JUEGOS PARA JOVENES Y NO TAN JOVENES
- 101 JUEGOS PARA PADRES
- JUEGOS EN FAMILIA
- JUEGOS PARA CRECER
- JUEGOS DESDE LA IMAGINACION
- MANUAL DE JUEGOS PARA LOS MAS PEQUEÑOS
- MANUAL DE JUEGOS PARA NIÑOS

Este libro se terminó de imprimir en el mes de febrero de 2010
en Buenos Aires Print, Sarmiento 459, Lanús.
Tirada: 900 ejemplares.

This book is intended to be used as a reference work
on the subject of the history of the
United States of America.

- Porque el juego es creación y júbilo, es gusto por lo gratuito, nos descubre esa otra eficacia o "fecundidad" humana que muchos no conocen o consideran inútil...

- Jugar no es un juguete porque jugando el niño se abre al plano moral, aprende a establecer y a respetar normas de la vida, forma su voluntad y se acostumbra al esfuerzo.

- Porque es encuentro con los hombres y con el mundo para transformarlo, mejorarlo, humanizarlo creando la comunidad de juego y de vida.

- Porque entre "amistad" y "haber-jugado-juntos" hay un verdadero paralelismo.

- Porque el juego es un entretenimiento para el futuro. Es manejo de variadas hipótesis de vida. El juego es un proyecto de existencia.

- Porque el mundo de mañana puede ser un eco amplificado de aquello a que juegan hoy los niños y los grandes.

- Porque en el juego se da esa síntesis entre el gozo y el esfuerzo (así como en la vida infantil se juegan trabajo-juego y vida), que es el preanuncio de lo que esperamos: ese día en que la acción humana tenga la forma y el gozo del juego junto con el valor y la eficacia del trabajo.

Colección Juegos y Dinámicas

Puede parecer que presentar una nueva edición de un libro es algo que no permite decir demasiadas cosas más sobre su contenido.

Incluso, el éxito de público ya habla por sí mismo.

"Juguemos en familia" es un libro ágil, dinámico y muy concreto donde los padres pueden encontrar muchísimas ideas para enriquecer esos momentos de juego y recreación que pasan junto a sus hijos.

Un manual de ideas sencillas para llevar a la práctica y que aportan un material invaluable para quienes tienen claro que los lazos familiares se solidifican con el compartir cotidiano y con el encuentro profundo.

No olvidemos que el juego puede ser el vehículo concreto para el diálogo, para construir futuros recuerdos y para dejar la impronta de una manera de ser que no se olvida fácilmente.

Una familia que juega, fortalece su unión, favorece los vínculos de comunicación y se encuentra a menudo.

Una familia que sabe jugar, condimenta su tiempo libre con una carga psicológica de alegría que redundará en beneficio de todos sus miembros.

Los chicos aprenden lo que viven. Adoptan conductas movidos por el ejemplo de sus mayores y un adulto que juega con niños, se convierte en escuela de amor.



9 789505 070565



Av. Corrientes 6687 - CP 1427 BPE
Buenos Aires - Argentina
Telefax: 4554-1414
e-mail: ventas@editorialbonum.com.ar
www.editorialbonum.com.ar