

JUEGOS EN FAMILIA

**A CONTINUACIÓN OS PRESENTAMOS ALGUNOS JUEGOS PARA QUE
ESTOS DÍAS SE OS HAGAN UN POCO MÁS CORTOS**

El dictionary

Para este juego necesitaremos un diccionario (en caso de no disponer de uno podemos utilizar el diccionario de la rae en internet <https://dle.rae.es/> , folios y bolígrafos.

El juego consiste en:

- Un jugador busca una palabra en el diccionario y la indica al resto de los participantes.
- Este jugador, escribe en su folio la definición que recoge el diccionario, mientras que el resto debe inventarse una definición para esa palabra.
- Después se mezclan los folios y la persona que ha buscado la palabra será la encargada de leer todas las definiciones.
- Gana el jugador que ha conseguido que su definición sea considerada como correcta (siempre que no sea la del diccionario).
- En caso de que nadie acierte la definición correcta, puntuará también el que ha buscado la palabra en el diccionario.

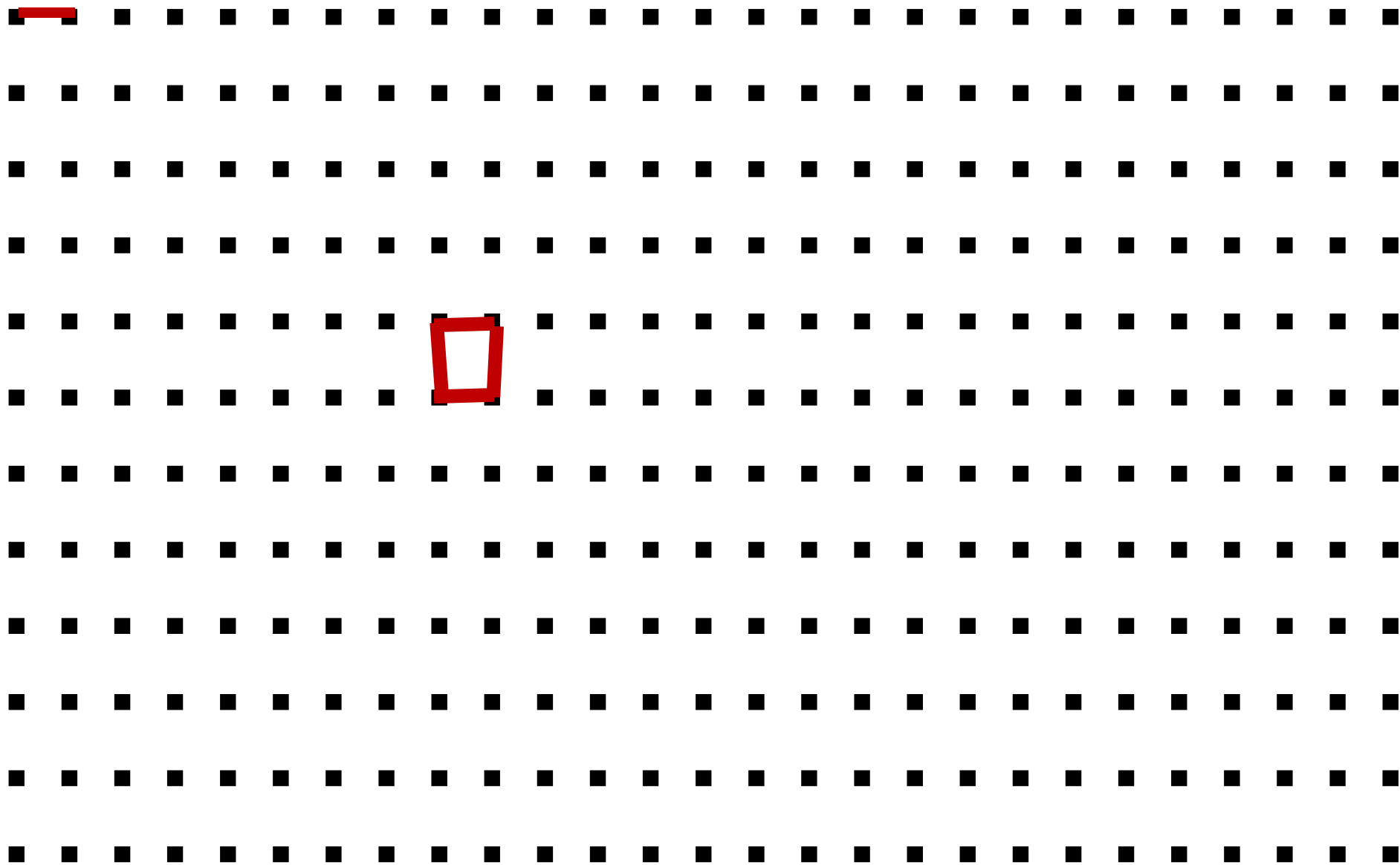
Ejemplo: polígala

- Personas que provienen de la región de la galia.
- Planta de la familia de las poligaláceas, con tallos delgados, hojas opuestas, flores en espiga, azules, violáceas o róseas.
- Persona que domina diferentes dialectos franceses.
- Figura geométrica que está formada por cinco lados, ninguno de los cuales tiene la misma longitud.
- Reunión de personas.

(¿te atreves a averiguar cuál es la respuesta correcta?)

El Tirimbiche

- Juego para dos personas.
- Necesario una folio de cuadros (o una hoja en la que se hayan señalados puntos).
- El primer jugador uno dos puntos que estén en cualquier lugar de la cuadrícula, con una línea vertical u horizontal.
- El segundo jugador hace lo mismo.
- Los jugadores se van turnando. Cuando un jugador completa un cuadro, escribe su inicial dentro, y continúa jugando.
- Gana quien más cuadrados ha completado.



El juego de las categorías

- Se necesita papel y bolígrafos.
- El juego consiste en elegir una letra y completar una serie de categorías en las que todas las palabras deban comenzar por esa letra.
- Cuando un jugador complete todas las palabras debe decir tiempo y, el resto, ya no puede seguir completando más palabras.
- La puntuación:
 - En caso de que nadie haya puesto la misma palabra 10 puntos.
 - En caso de que alguno haya puesto la misma palabra 5 puntos.
 - Categorías no completadas 0 puntos.

Las películas

- No necesitamos material ninguno.
- Se juega por equipos.
- Se trata de que los compañeros de nuestro equipo averigüen la película que un compañero del otro equipo nos ha propuesto. Sólo se puede utilizar mímica.
- En este juego ganan las risas aseguradas.

El juego de las diferencias

Para el desarrollo de este juego, es necesario que os convirtáis en buenos observadores, debéis fijaros en los objetos de la habitación (muebles, decoración, etc.) intentando recordar como están dispuestos. Después debes salir de la habitación y, algún miembro de la familia tomará fotos de los objetos, para recordar cómo estaban (la prueba) y se modifican entonces 7 o 10 elementos, los cuales, cuando vuelvas a la habitación debes recordar.

Sembrar para recoger

Alguien me dijo una vez que en esta vida hay que sembrar para recoger... ¿Quién de vosotros NO hizo esta actividad en el cole?

Envase de yogur vacío + Garbanzo/Lenteja/Alubia + algodón empapado = mes y medio de vigilancia intensiva por parte del que siembra. (Y lo solíamos hacer en el cole por estas fechas...). Adorarán a sus plantitas.

(podemos replantar estas plantas después en el centro, cuando volvamos)

Pareja de números

A este juego pueden jugar 2 personas, pero cuantas más sean creo que mejor. Sólo hace falta un folio, algo para pintar (lápiz de cera, de madera, rotulador...) y 2 dados.

Los jugadores se sientan alrededor de la mesa, donde está el folio y un lápiz para colorear. Un jugador empieza a pintar el folio, mientras que el jugador de al lado tira los dados continuamente hasta que el número de los 2 dados coincida. Entonces se le pasa el turno al que tiró los dados, y éste continúa pintando, manteniendo el turno hasta que el siguiente jugador consiga 2 números iguales al tirar los dados. Gana el que termina de pintar el folio. Puede proponerse usar lápices de distintos colores, y al final puede quedar un dibujo bastante chulo... o todo lo contrario, todo depende de la creatividad de todos los jugadores.

Este juego puede tener muchísimas variantes, por ejemplo usar una hoja de cuaderno cuadriculada, y cada jugador tiene un color de lápiz distinto. Usando la misma mecánica de pintar hasta que el siguiente jugador saca el mismo número en sus dados, gana quien coloree más casillas con su propio color cuando ya no quede ningún cuadro por colorear en el folio.

También se puede enfocar para potenciar el cálculo, y en lugar de pintar hay que escribir números, restando un mismo número a una cifra grande inicial, y gana el que llega a 0. Por ejemplo, comenzar en 300 y que el jugador vaya escribiendo el número que resulta de restarle 15 (300, 285, 270...). O al revés, empezar en 0 y llegar a una cifra acordada sumando siempre el mismo número. Si el que está sumando o restando falla en un número, pasa el turno directamente (el resto de jugadores tienen que estar atentos).