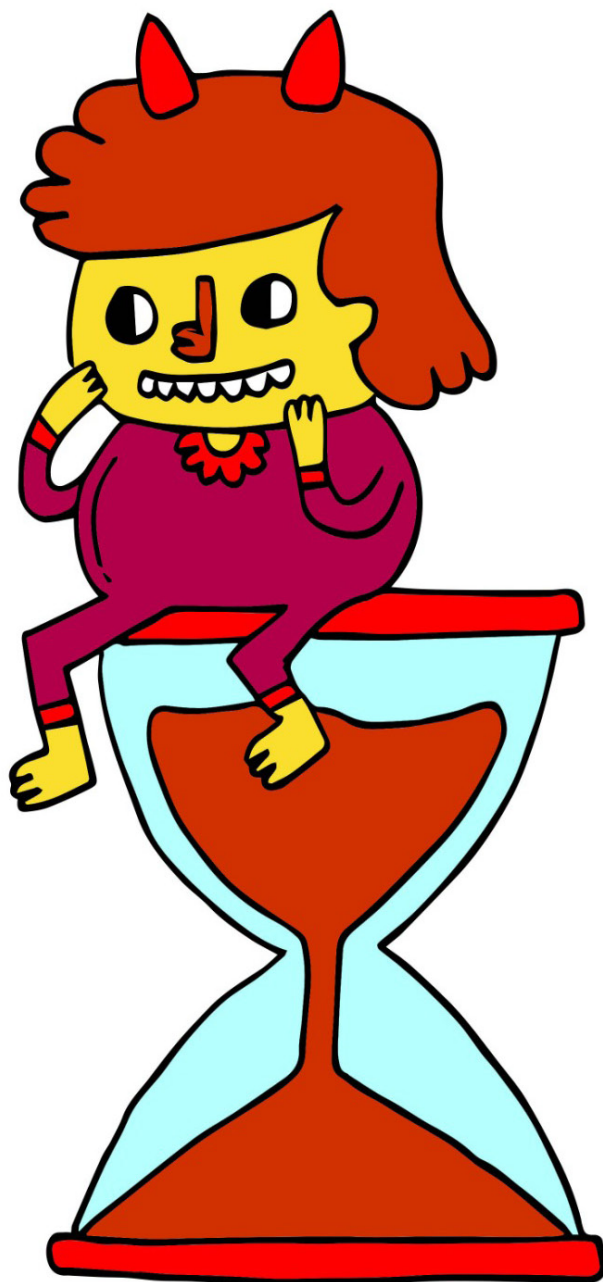


Librillo de actividades

ESPAÑOL Lúdico



PROYECTO
A N I I



SOBRE LA ANII

La Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII) es una entidad gubernamental que promueve la investigación y la aplicación de nuevos conocimientos a la realidad productiva y social del país. ANII pone a disposición del público fondos para proyectos de investigación, becas de posgrados nacionales e internacionales y programas de incentivo a la cultura innovadora y del emprendedurismo, tanto en el sector privado como público. ANII desarrolló el Sistema Nacional de Investigadores, un programa de incentivos económicos a investigadores nacionales categorizados en base a un estricto sistema de evaluación. Además creó el Portal Timbó, que permite el acceso gratuito a todo tipo de publicaciones científicas de todo el mundo para todos los uruguayos. La ANII funciona como mecanismo de articulación y coordinación entre los actores involucrados en el desarrollo del conocimiento, la investigación y la innovación.



<https://anii.org.uy/>

SOBRE LA JARANA

El programa de Recreación y Tiempo Libre «La Jarana» nace en el año 1992 con la necesidad de desarrollar y profundizar la temática de la promoción cultural, el ocio, el deporte, la recreación y el universo lúdico desde una perspectiva multidisciplinaria.

Creemos que la recreación es una actividad que satisface una necesidad vital y humana, por el disfrute mismo que ella genera. Es a su vez un medio para promover un ambiente o espacio de formación y aprendizaje. La recreación y el juego le brindan al individuo herramientas para poder ser crítico de su vida cotidiana y su entorno, dando espacio a la creación de una sensibilidad distinta a la preestablecida, promoviendo la transformación de él y su entorno.

Es además una herramienta válida de trabajo en la medida en que incide en la persona como elemento fundamental de aprendizaje, rescatando los saberes para socializarlos (por medio de la palabra y la acción), pudiendo generar posibles modificaciones culturales.



<https://www.elabrojo.org.uy/la-jarana/>

SOBRE MANOCHUECA / BELÉN FARÍAS

Desde el 2012 al 2015 realizó varios talleres de artes plásticas, como Pera de Goma, Espacio de Arte Contemporáneo, Escuela Carne, Casa de la Cultura Daniel Fernández Crespo. Continuó su formación en la UTU de Diseño Gráfico. En el 2015 creó su marca Manochueca, con una identidad propia y hasta la fecha no ha parado de dibujar monstruitos y garabatos. En 2018 fue seleccionada entre 200 artistas para realizar un mural en el CoWork Sinergia. En 2019 fue elegida bajo concurso para diseñar y pintar una gigantografía del logo de la marca New Balance expuesta en la calle Arocena. Hasta el momento sigue colaborando con varias marcas para diferentes proyectos de arte. Realizó el primero y el segundo módulo de la Formación en Recreación de La Jarana durante el 2018 y el 2019. Genera su propia colección de ilustraciones y diferentes materiales con su arte.



<https://www.instagram.com/manochueca/>



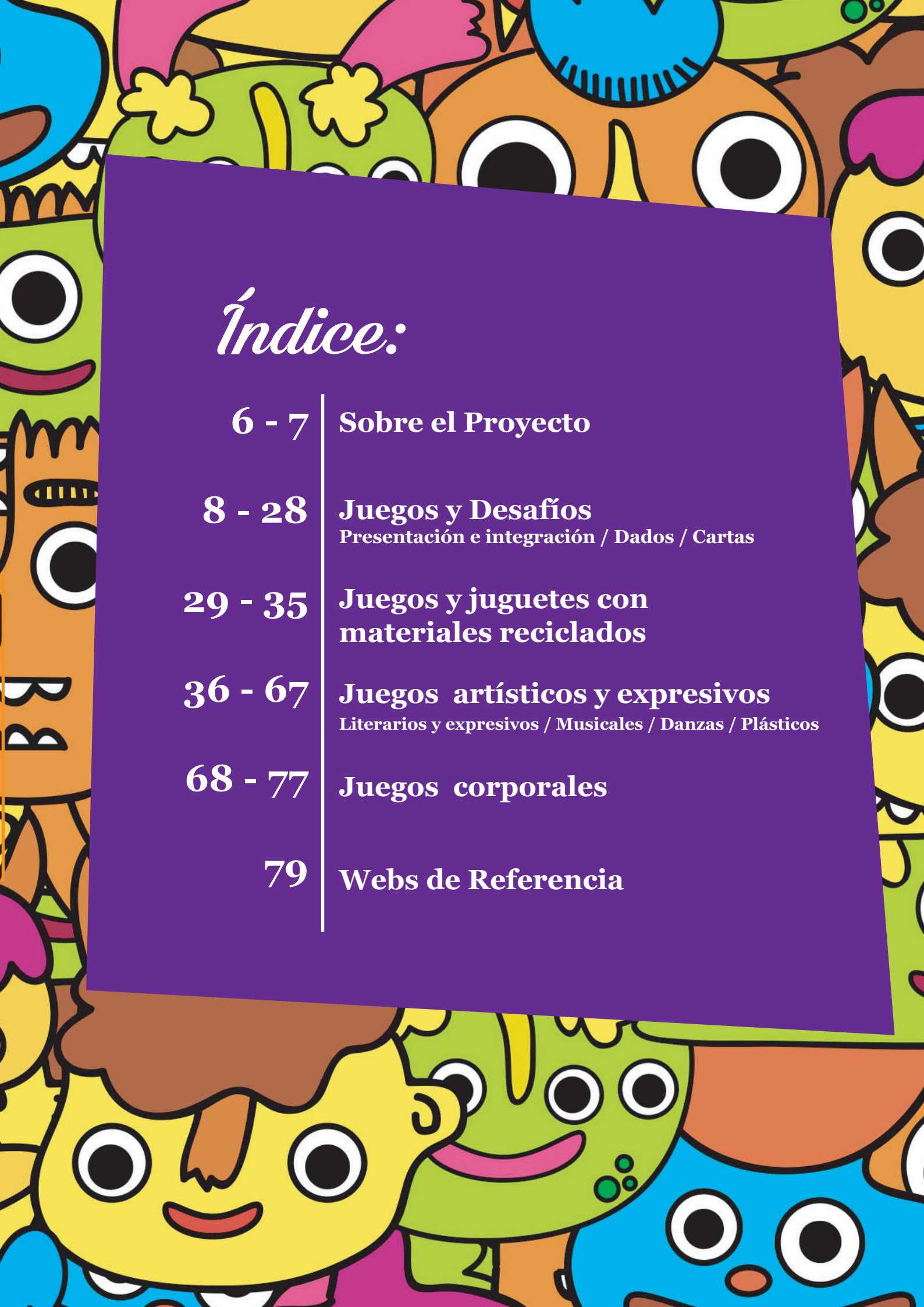
SOBRE EL EQUIPO DE TRABAJO

Este proyecto fue llevado a cabo por un equipo de Trabajo interdisciplinario del Abrojo integrado por:

Irina Rodríguez y Libertad Piazza, responsables del Proyecto; diseño, coordinación y ejecución de las 3 líneas de acción.

Ernesto Izquierdo y Eva Buzzetti como técnicos de apoyo idóneo en recreación y desarrollo de los tres ejes del proyecto.

Nadia Tantardini como Diseñadora y comunicadora de todo el proyecto. Y Belén Farías con la Ilustración de los juegos de mesa y las otras líneas con el arte de Manochueca.



Índice:

6 - 7 | **Sobre el Proyecto**

8 - 28 | **Juegos y Desafíos**
Presentación e integración / Dados / Cartas

29 - 35 | **Juegos y juguetes con
materiales reciclados**

36 - 67 | **Juegos artísticos y expresivos**
Literarios y expresivos / Musicales / Danzas / Plásticos

68 - 77 | **Juegos corporales**

79 | **Webs de Referencia**



SOBRE EL PROYECTO...

El objetivo de este proyecto es promover el encuentro, el disfrute y la transformación afectivo-vincular de las personas en sus hogares a partir del juego y las actividades lúdico expresivas.

Espacio Lúdico propone tres grandes líneas de acción que se fortalecen y complementan entre sí, buscando aportar al período de cuarentena y distanciamiento social por la pandemia de COVID-19, y el período posterior a la misma.

La primera línea de acción corresponde a la realización de una serie de cuatro Tertulias Virtuales enfocadas en la reflexión crítica sobre diferentes ejes centrales de la Recreación y el Tiempo Libre en contexto de cuarentena y crisis socio-económica, con la participación de invitados panelistas de nuestro país y Argentina.

Como segunda línea, se desarrollan una serie de juegos de mesa con ilustraciones originales, disponibles de manera virtual y diseñada en base a la posibilidad de ser impreso por cada familia y/o instituciones que así lo deseen.

Y por su parte este material de texto, ilustrado con múltiples propuestas lúdicas y expresivas para el espacio doméstico, corresponde a la tercera línea de acción, apuntando a diferentes edades, recursos y tamaños de los espacios. El foco del texto virtual está en brindar a las familias propuestas lúdicas y expresivas en base a objetos y recursos cotidianos y accesibles, así como incentivar la construcción de juegos y juguetes con materiales reciclados de fácil acceso y la realización de actividades que generen espacios y uso del tiempo creativos que favorezcan los vínculos y la comunicación.

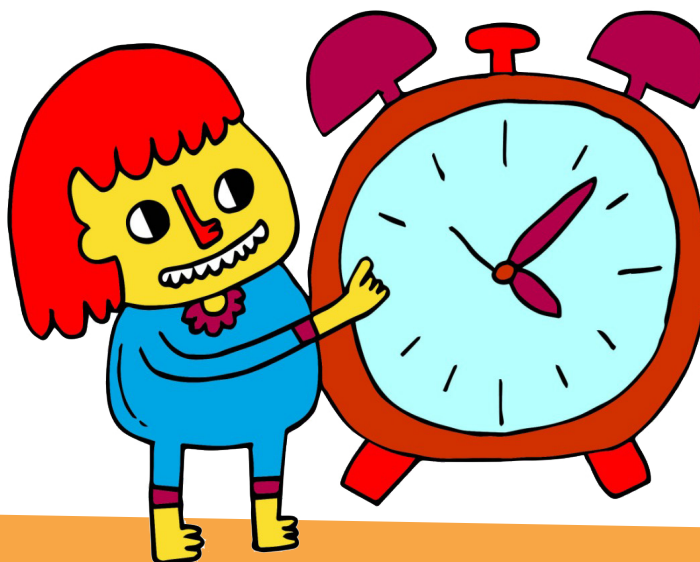
La medida de cuarentena y distanciamiento social, así como los diversos cambios en los hábitos y patrones de higiene personal que el contexto sanitario ameritan, han transformado fuertemente la cotidianidad de las personas, sus sistemas familiares y barriales, así como los modos en que habitan sus hogares.

Los vínculos pueden verse tensionados por los cambios de rutinas, las nuevas dinámicas de los sistemas del hogar, las necesidades de adaptación al trabajo y estudio virtual, la imposibilidad de acceso a las redes de cuidado más allá del núcleo familiar básico y el encierro físico. Asimismo, los objetos, espacios y actividades mediadoras para el encuentro se ven fuertemente atenuados, perdiendo riqueza en las experiencias comunes.

Otra dimensión relevante es el acceso a la cultura de las personas de diferentes edades. Evidentemente la circulación social, el encuentro con diversas propuestas culturales que amplíen las experiencias más allá de las conocidas por el núcleo familiar, el intercambio de saberes diversos, se ven disminuidos

Este proyecto apunta a generar espacios de descompresión de conflictos y de esparcimiento y relacionamiento con el entorno y la nueva realidad.

El juego y las actividades artístico-expresivas son un instrumento central para hacer frente como sociedad a este panorama. El juego en su dimensión esencial “jugar por jugar”, así como en su dimensión instrumental “herramienta para” resultan un recurso central para potenciar en los diferentes hogares, que incentiven la realización de actividades individuales o grupales, entre pares o intergeneracionales, que apunten el placer, el encuentro, el acceso a la cultura y el desarrollo de la creatividad y la potencia transformadora de la realidad. De la misma manera, las técnicas artístico-expresivas permiten la elaboración de situaciones de tensión emocional y vincular, mejorar las habilidades comunicacionales y la capacidad transformadora ante una realidad amenazante.



ESTE LIBRILLO DE ACTIVIDADES

Dentro de este Libro de Actividades encontrarán una recopilación de diferentes propuestas lúdicas , de distintas autorías y orígenes, pensadas y/o adaptadas para realizar dentro del espacio del hogar para diferentes edades e intereses.

Las mismas están clasificadas por categorías

- ◆ Juegos y desafíos
- ◆ Juegos y juguetes con material reciclado
- ◆ Juegos artísticos-expresivos
- ◆ Juegos corporales

Este texto contiene lenguaje inclusivo, decidiendo el uso de la "x" en el lugar de la vocal que demarca el género; reflejando nuestro enfoque de género en la forma de expresión escrita del material

Juegos y Desafíos

Cada juego y desafío puede ser el escenario perfecto para generar espacios de intercambio, vincularnos de otras maneras con lxs que tenemos al lado, generar otras formas de comunicación y pasar un momento divertido haciendo uso creativo del tiempo.

Vamos a jugar?!



“ESTO ES UN...QUÉ?!”

*Juegos de
presentación
y/o
integración*

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

Se sientan todxs lxs participantes en círculos y se les explica la dinámica: quien coordine el juego tendrá en su mano un objeto (puede ser cualquier cosa pequeña) y solo esa persona sabrá lo qué es, comienza por su mano derecha diciendo: “Esto es un lápiz (por ejemplo), quien recibe pregunta, “¿un qué?”; “un lápiz”, responde quien coordina. Entonces quien recibió, repite lo mismo a su compañerx, “esto es un lápiz”, “¿un qué?”, le pregunta quien sigue en la ronda. Quien está pasando el objeto le preguntará a quien empezó, “¿un qué?”, “un lápiz”, le responderá y entonces repite a lx últimx que preguntó. La idea es que una vez pasado el objeto, nadie sabe lo que es, por lo que la pregunta de “¿Un qué?”, siempre debe volver hasta quien haya comenzado el juego. Esta dinámica se modifica, por ejemplo, haciendo gestos exagerados al decir lo que es el objeto; cambiarle el nombre, si tenemos un lápiz decimos estos es un paralelepípedo u otras cosas complejas y si lxs participantes dominan el juego con rapidez, se puede hacer doble: quien coordina el juego, parte con un objeto por mano derecha y otro diferente por mano izquierda.

“ME PICA AQUÍ...”

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

En esta dinámica se ubican todxs lxs participantes en círculo, de pie, quien coordina, inicia la presentación diciendo “Mi nombre es...y me pica aquí” se rasca algún lugar del cuerpo. Quien esté a la derecha, dice el nombre de quien comenzó, donde le pica (con el gesto), su propio nombre y dónde le pica y así sucesivamente hasta llegar al final.



“HOLA QUE TAL ? ME LLAMO.... Y ME GUSTA.....”

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

En esta dinámica se ubican todxs lxs participantes en círculo, puede ser sentadxs o de pie. Quien coordina comienza con su nombre y una cosa que le guste: “Hola que tal ? mi nombre es X y me gusta cantar”, quien está a su derecha repite y agrega su nombre y qué le gusta. Así hasta volver a lx primerx.

“WHATSAPP PARA...”

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

En esta dinámica todxs lxs participantes se ubican en círculo, sentadxs o de pie. Quien coordina estará en el centro, tendrá que decir “Ha llegado whatsapp”, y la ronda preguntará “¿para quién?” entonces quien coordina podrá decir, por ejemplo: “para todxs lxs que tengan champions!” y lxs que lleven puestas champions deberán cambiar de lugar. Quien haya dicho la consigna, ocupará un lugar y quien quede sin puesto será quien proponga e indicará otra característica dentro del grupo que permita continuar.



TE GUSTAN TUS VECINXS

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

El grupo está dispuesto en ronda (barrio, vecindario). Quien coordina pregunta a unx si le gustan sus vecinxs. Si le gustan, no pasa nada y se va a preguntar a otra casa/compañerx. Pero si no le gustan... le pregunta por quién lxs cambiaría. Lxs vecinxs de estx (que están al lado) se tienen que cambiar de lugar con lxs otrxs 2 nombradxs. Ahí quien coordina intentará ocupar una casa. Quien se queda sin casa pasa al centro a preguntar.

DESAFÍA TU MEMORIA (SIMÓN)

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

Este juego sin duda desafía la memoria! Se juega con mínimo dos personas y para poder jugar se debe armar dos cartulinas iguales con cuadrados de colores (ver tutorial) Se ponen de acuerdo y una persona comienza a ser el que guía y la otra debe ir copiando y repitiendo todos sus movimientos. Se puede hacer con las manos o con los pies. Es escalonado, por lo que se comienza con un movimiento y se le van agregando de a uno y de manera repetida para que la otra persona lo copie. Luego se cambian los roles.



TUTORIAL

A colorful illustration of three cartoon characters. On the left, a yellow character with large eyes and a wide smile. In the center, a green character with large eyes and a yellow flower on its head. On the right, a blue character with large eyes and a wide smile. They are all looking towards the center.

¡CONTEO SIN PISOTÓN!

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

Dispuestxs en ronda, hay que ir contando del 1 al 10, primero. el orden de quién dice cada número se va decidiendo en el mismo momento, sin hacerse señas entre sí, sin pisarse ni dejar mucho tiempo en silencio. No se puede repetir ni decir dos números seguidos una misma persona. Si llegara a pasar algo así, regresan al o y vuelven a empezar.. Cada vez logrado, ir subiendo la dificultad (por ejemplo, aumentar la velocidad o llegar a un número más alto).

La idea es que fluya entre todxs la mirada hacia el resto, la escucha.



GENERALA

Juegos con Dados

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

TIEMPO DE JUEGO:

generalmente de 20 a 45 minutos, según el número de participantes. Número de jugadorxs: es ilimitado, pero el óptimo es de 3 a 5. Número de dados: cinco. Elementos: un vaso y una planilla con los nombres de lxs jugadorxs en la parte superior las diez categorías anotadas en columna a la izquierda, como se muestra más adelante.

OBJETIVO:

Lograr el máximo de puntaje

COMIENZO

Cada unx de lxs jugadorxs tira los cinco dados para determinar el orden del juego. El orden sigue la dirección de las agujas del reloj.

DESARROLLO

Existen 10 posibles categorías, por lo que cada unx tendrá 11 tiros posibles en el juego. Cada tirada consiste en el lanzamiento de los cinco dados, y según sean los números que salgan se podrá optar a una categoría; si no se logra alcanzar una categoría satisfactoria en el primer lanzamiento se pueden apartar los dados útiles y tomar los demás y tirarlos de nuevo; en esta segunda tirada se pueden apartar otra vez los más convenientes y juntarlos con los que ya tenía apartados, y luego se tirará el resto por tercera y última vez, con lo que termina la tirada. Si en un solo tiro se logró una categoría, a esto se lo llama « tiro servido » (sólo se aplicará para los juegos mayores; ver más adelante). Esto puede ocurrir en cualquiera de los tres tiros de cada turno, no necesariamente en el primero, siempre y cuando se lancen los 5 dados en ese tiro. La puntuación se establece en relación a la categoría que se obtiene con la combinación de los 5 dados.

Para anotar la puntuación de cada unx de lxs jugadorxs se debe preparar una planilla anotando en filas las once categorías posibles, que van de la categoría 1 a la 6 y luego las categorías que se llaman “Juegos mayores”, que son escalera, full, póquer, generala y doble generala (esta última se puede omitir con el acuerdo de lxs jugadorxs, con lo que entonces serían diez categorías y serían diez tiros por jugadorx). En los encabezados, formando columnas verticales, se colocan los nombres de lxs jugadorxs.

Sigue GENERALA en la Próxima página



CATEGORÍAS

Para calcular el puntaje correspondiente a una categoría de números del 1 al 6, se deben sumar los números iguales. Por ejemplo, si unx tirara tres dados con el número 6, se sumará, $6+6+6=18$, este resultado se anotará en la casilla correspondiente al número 6. Si son tres 1, se debe anotar 3 al 1, si hay dos 6, se debe anotar 12 al 6.

- 1: se coloca el número que dé la suma de 1 obtenidos.
- 2: se coloca el número que dé la suma de 2 obtenidos.
- 3: se coloca el número que dé la suma de 3 obtenidos.
- 4: se coloca el número que dé la suma de 4 obtenidos.
- 5: se coloca el número que dé la suma de 5 obtenidos.
- 6: se coloca el número que dé la suma de 6 obtenidos.
- Escalera: 25 puntos si es servida, 20 si fue armada. Se forma con una progresión de números. Hay dos posibilidades: 1-2-3-4-5 (escalera menor), 2-3-4-5-6 (escalera mayor).
- Full: 35 puntos si es servido o 30 puntos si es armado. Se forma con dos grupos de dados iguales, uno de tres y otro de dos dados.
- Póker: 45 puntos si es servido o 40 puntos si es armado. Se forma con cuatro dados iguales.
- Generala: 50 puntos si se logra formar cinco números iguales en dos o tres tiros.
- Generala Doble: 100 puntos si se logra formar dos generalas en dos tiros de tres.
- Generala Servida: Cuando se logra la Generala de un solo tiro, se llama generala servida y en cualquier tiro podrán decir 1 o 2 o 3 o 4 o 5 de abajo y a lo último alguien tiene que sumar los puntos de cada unx de lxs jugadorxs y quien tenga mas puntos, gana.

Notas

Una vez lograda una categoría esta se considera “Cerrada”, es decir, si lx jugadorx la repite no la podrá usar, de tal forma que tendrá que buscar otra posible categoría con la combinación de dados obtenida. Por ejemplo, si lx jugadorx tira 4-4-2-2-2, si ya había anotado el full, puede anotar la tirada en la categoría del 4 o del 2. Ningunx de lxs jugadorxs está obligadx a elegir una categoría hasta que lo decida o hasta su tercer tiro. De tal forma que si unx jugadorx hace en su primer tiro un “juego mayor”, puede arriesgarse si quiere a intentar otra categoría tomando inclusive los cinco dados. Luego que un dado ha sido apartado no se lo puede volver a usar.

Si al terminar una tirada, no puede armar un juego conveniente en ninguna de sus categorías abiertas, deberá elegir alguna y tachar la casilla correspondiente, con lo que quedará cerrada.

Cuando se han completado las once vueltas del juego (o diez según si así se decidió), se sumarán los puntos.



TUTORIAL



100

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

TIEMPO DE JUEGO:

Generalmente de 10 a 20 minutos, según el número de participantes. Número de jugadorxs: es ilimitado, pero el óptimo es de 3 a 5. Número de dados: uno.

OBJETIVO

Llegar primerx a completar 100 puntos.

COMIENZO

Cada unx de lxs jugadorxs tira el dado, quien tenga el número más alto comienza!. El orden sigue la dirección de las agujas del reloj.

DESARROLLO

Cada unx tira los dados, por turnos. La idea es sumar puntos hasta llegar a 100 puntos sumando cada tirada. Por ejemplo: tirar un dado y saco 5, luego decido tirar otra vez y saco 3, sumo y voy 8. Si decido quedarme en ese número me “planto” en 8. Atención!! todos los numero suman (2,3,4,5,6) pero el 1 pierde todos los puntos del turno.

Así que si tenía 8 y tiro el dado y saco 1, pierdo el turno pero no lo que tenía.

IMPORTANTE:

Hay que llegar a 100 justo! o sea nunca podría quedar en 99 puntos pues perdería.



5000

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

TIEMPO DE JUEGO:

generalmente de 15 a 20 minutos, según el número de participantes. Número de jugadorxs: es ilimitado, pero el óptimo es de 3 a 5. Número de dados: cinco

OBJETIVO

Llegar primerx a completar 5000 puntos.

COMIENZO

ada unx de lxs jugadorxs tira un dado , quien tenga el número más alto comienza!. El orden sigue la dirección de las agujas del reloj.

DESARROLLO

Cada unx tira los 5 dados, por turnos. La idea es sumar puntos hasta llegar a 5000 puntos sumando cada tirada.

Los dados que tienen valor son el 1 vale 100 puntos, y los 5 valen 50 puntos. Pero atenti!! Si al tirar los dados salen tres números iguales vale ese número multiplicado por 100 (por ejemplo tres 2= a 200, tres 3= a 300, tres 4=400, tres 5= 500, Tres 6=600 y cuidado! tres 1= a 1000), escalera servida (tirada con los 5 dados) valen 500.

Si no llegaras a sacar ni escalera, ni tres iguales, ni 1, ni 5 se descuentan los puntos de esa jugada.

Ganará quien llegue a 5000 justo. Si te llegaras a pasar, sigues sumando con el puntaje anterior que tuvieras.

Gana quien llega primerx a 5000!



DOMINÓ

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

Para jugar al dominó se utilizan fichas rectangulares que son blancas por la cara y negras por el revés. Cada una se divide en dos cuadrados, y en cada uno de éstos están marcados de uno a seis puntos, o incluso ninguno. Son 28 piezas y se dice que lo crearon los italianos.

Pasos para jugar al dominó

- 1- Las fichas van del doble blanco al doble seis, y es indispensable que estén las 28 al completo para poder jugar al dominó.
- 2- El juego requiere un mínimo de 2 jugadorxs, y pone límite a un máximo de 4.
- 3- Coloca todas las fichas boca abajo y mezclalas con las manos para que queden bien repartidas.
- 4- Cada unx de lxs jugadorxs debe tomar 7 fichas, siendo quien mezcló las fichas lx últimx en escoger. Las que sobren deben dejarse a un lado de la mesa, boca abajo, ya que se irán tomando más adelante. Importante!! Si hay 3-4 jugadorxs se deben repartir 5 fichas a cada unx en lugar de 7.
- 5- Comienza la partida quien tiene el mayor doble, preferiblemente el doble seis. Si no lo tiene ningunx, el doble cinco, y así hasta que unx tenga un doble.
- 6- Al lado de esa primera ficha debe colocarse una de valor similar, es decir, si la primera es el 6/6, a ambos lados debe colocarse una ficha que en uno de sus lados tenga un 6. Los valores deben tocarse y coincidir siempre.
- 7- Cuando le toca el turno a quien no tiene ninguna ficha que coincida con los números que hay disponibles en las fichas abiertas para colocar a su lado, entonces debe recoger una ficha de las que habían sobrado al repartir. Deben escoger fichas una por una, hasta que le toque una que pueda poner en la mesa.
- 8- Si ya no quedan fichas para escoger y no puedes poner, simplemente tu turno salta a quien sigue el juego. Y así hasta que puedas poner.
- 9- Es indispensable que mantengas tus fichas ocultas a lxs demás jugadorxs en todo momento.
- 10- Al jugar al dominó, gana la partida la primera persona que ha conseguido colocar todas sus fichas en la mesa. Si todo el mundo pasa porque no puede colocar ficha, entonces será el final de la partida y ganará quien tenga la puntuación más baja sumando los puntos de sus fichas.



TUTORIAL



ROBA MONTÓN

Juegos con Cartas

Nº de Jugadorxs: Mínimo



Es un juego popular de cartas, se puede jugar de a dos o más personas, y es un buen juego intergeneracional. Es fácil de explicar y tiene una mecánica sencilla.

¿Cómo se juega?

Se reparten 3 cartas a cada unx de lxs jugadorxs y otras 4, se ponen vistas sobre la mesa.

A su turno, cada unx puede robar cartas que estén sobre la mesa y que tengan el mismo palo. Por ejemplo, si en la mesa hay un 4 de basto, se puede robar con otra carta de basto o con un comodín.

Si al turno de jugar no se tiene ninguna carta para levantar, debe tirar una.

Las cartas robadas se dejan apiladas al lado de lx jugadorx que las ha levantado con la numeración hacia arriba, para que el resto pueda verlas. Se puede robar el mazo de cada participante con el número de la carta de arriba.

El mazo se roba cuando se tenga la misma carta. En el ejemplo anterior, si lx contrincante tiene un 4 o un comodín, se lleva el mazo consigo.

ESCOBA DE 15

Nº de Jugadorxs: Mínimo



La escoba del 15 es un juego de origen italiano y es bastante popular entre los juegos de la baraja española. El juego se lleva a cabo con un mazo de 40 cartas y está pensado de dos a cuatro jugadorxs. Su finalidad es hacer “bazas” de naipes para llegar a sumar un total de 15 puntos.



¿Cómo se juega?

Se reparten 3 cartas a cada unx de lxs jugadorxs y otras 4, se ponen vistas sobre la mesa.

El juego trata de llegar a los puntos que se han establecido al inicio de la partida en cada una de sus manos.

La tabla de Valores es la siguiente:

El 10: Vale 8 puntos.

El 11: Vale 9 puntos.

El 12 Vale 10 puntos.

El resto de cartas tienen su valor correspondiente.

Nota

Recordamos que en este juego el mazo es de 40 cartas y no se encuentran entre ellas ni el naipe número 8 ni el 9 ni el 10.

El juego empieza repartiendo 3 cartas de la baraja para cada unx de lxs jugadorxs y poniendo cuatro cartas boca arriba sobre la mesa. Quien empieza (la mano) jugará una carta para intentar hacer baza. El orden sigue la dirección de las agujas del reloj.

Cada unx de lxs jugadorxs jugará la carta que más le convenga de entre las que tiene en la mano, poniéndola sobre el tapete y tratando de sumar 15 puntos con esta carta y cuantas pueda de las que están en la mesa. Si lo consigue, estas cartas se colocarán boca abajo en la mesa, junto a lx jugadorx.

Si se logra sumar 15 puntos con todas las cartas de la mesa se hace escoba. En ese caso al recoger las cartas para ponerlas con el resto de las bazas ganadas se suele poner una de las cartas boca arriba y cruzada con el resto de sus cartas a modo de marca, para poder contar al final de la mano los puntos ganados. Como es lógico quien siga el juego después de una escoba, no podrá hacer baza y se limitará a poner una carta sobre la mesa. Cuando las cuatro cartas que se han descubierto sobre la mesa suman 15, se dice que hay escoba de mano, y esta baza pasa a ser adjudicada quien es mano, señalándose como escoba conseguida. También puede darse el caso de que se encuentre con que estas cuatro cartas formen dos pares de cartas que suman 15 cada par, en ese caso habrá conseguido dos escobas de mano, ganando ambas bazas de salida.

Por último, una vez jugadas las tres cartas de cada unx de lxs jugadorxs repartidas inicialmente, quien reparte (el pie), dará tres cartas más a cada unx en el mismo orden que se hizo antes, pero sin poner ninguna sobre el tapete, ya que en éste habrán quedado las sobrantes de las bazas anteriores. A continuación se procede del mismo modo a jugar sus cartas cada unx y a repartir otras tres hasta que se haya finalizado el mazo.

Cuando todxs lxs jugadorxs hayan jugado sus cartas y no queden más para repartir, habrá quedado sobre el tapete una o varias cartas con las que es imposible sumar 15, que serán recogidas por quien ganó baza por última vez y las contará como suyas en el recuento final de puntos.

Finalizados todos los recuentos y anotaciones, quien se encuentra a la derecha de la persona que repartió inicialmente, procede a repartir cartas para la siguiente mano, así sucesivamente hasta llegar a la puntuación establecida como final de la partida.



DESCONFÍO

Nº de Jugadorxs: Mínimo



Para jugar al Desconfío, algunx de lxs jugadorxs reparte toda la baraja por igual a lxs demás, ocultando cada unx las cartas a sus adversarixs. Estxs deben intentar deshacerse cuanto antes de todas las cartas que tienen en su poder. Es decir, gana la persona que primero se quede sin cartas en la mano.

¿Cómo se juega?

Quien inicia la partida deposita boca abajo una, dos o hasta tres cartas y dice en voz alta una combinación de cartas (todas del mismo número), y que será la jugada que afirma haber lanzado (por ejemplo se colocan dos cartas boca abajo y se cantan 2 cartas del 8).

Si quien sigue (la persona situada inmediatamente a su derecha), le cree, deberá continuar haciendo lo mismo, es decir depositando una o varias cartas en la mesa, coincidiendo en el número de la baraja que ha cantado lx jugadorx anterior por ejemplo , otro 8), pero no necesariamente en el número de cartas depositadas, diciendo explícitamente cuántas son las cartas que deposita (por ejemplo, «otro caballo más», u «otros dos»). Por el contrario, si alguien desconfía de las cartas de quien jugó anteriormente y decide comprobar la veracidad de éstas, deberá decirlo y levantar las cartas de esx jugadorx. Si fuera cierta la jugada, quien haya desconfiado, se llevará todas las cartas del montón. Si por el contrario lx incrédulx hubiera acertado en su apreciación, lx jugadorx precedente recogerá todas las cartas del montón.

Comenzará a echar cartas nuevamente, las cuales no podrán ser del mismo palo que antes, lx jugadorx situadx a la derecha de quien se llevó las cartas en la baza anterior.

Gana quien se deshaga lo antes posible de sus cartas. Una vez que se quede sin cartas, lxs otrxs jugadorxs no podrán desconfiar.



CONGA

Nº de Jugadorxs: Mínimo



El objetivo del juego es formar conga (escalera de siete cartas del mismo palo) para ganar la partida. También es posible ganar la partida eliminando al resto de contrincantes por puntos, es decir, hay que conseguir que el resto de lxs jugadorxs superen los 100 puntos (si ese es el límite fijado). Se juega habitualmente con la baraja española de 40 cartas utilizando el as de oros como comodín, pero también es posible jugar con 48 cartas (incluyendo ochos y nueves) o con 50 cartas (incluye 2 comodines).

Se reparten 7 cartas a cada unx de lxs jugadorxs y se sitúa una carta boca arriba junto al mazo.

En su turno, cada unx puede:

1. Recoger una carta del mazo
2. Recoger la última carta boca arriba del pozo
3. CortaTras realizar esta acción, deberá descartar la carta que más le convenga, quedándose nuevamente con siete cartas.

Para poder cerrar, un jugadorx debe combinar sus 4, 5, 6 o 7 cartas siempre que la suma de las restantes no sea mayor a 5.

Cuando unx desea cortar (no es obligatorio), coloca la carta de descarte boca abajo en vez de boca arriba, indicando al resto de jugadorxs que el juego ha finalizado. Quien cierra, tiene que mostrar las combinaciones antes de sumar los puntos.

Una vez que se ha cerrado la mano, lxs jugadorxs hacen balance de las cartas que no han podido combinar y se anotan los tantos según el valor de dichas cartas (incluida la persona que ha cerrado).

Si algunx cierra con todas sus cartas combinadas, se le descuentan diez puntos.

La partida termina cuando todxs lxs jugadorxs, excepto unx, han superado el límite de puntos (normalmente 100). Estx jugadorx gana la partida.

Si quien cortó alcanzó la puntuación máxima, y lxs demás sobrepasan el mismo, se considera ganadorx a quien no cortó.

Al momento de cortar, lx jugadorx que lo haga podrá quedarse con más de una carta, pero siempre y cuando las que le queden no sumen más de 5. En el momento del cierre, lxs jugadorxs muestran sus combinaciones por orden. El resto de lxs jugadorxs puede descartar una o varias de sus cartas combinándolas con las jugadas de sus contrincantes. De este modo, esa carta no cuenta para los puntos finales.

Esta acción no es posible si se ha cerrado con -10.

En algunas variantes del juego se exige tener “juego” para poder acomodar las cartas.



JODETE

Nº de Jugadorxs: Hasta



Elementos: baraja española de 50 naipes

¿Cómo se juega?

El objetivo es quedarse sin cartas. Se reparten siete cartas a cada unx de lxs jugadorxs y se deja una boca arriba en la mesa, junto al mazo. Cada unx debe tirar (si tiene) una carta con igual índice o una del mismo palo que la que está en la mesa. Si no tiene, debe tomar una del mazo y ver si le sirve. Si no le sirve dice “paso” y continúa quien está a su derecha.

Cuando a la persona le queda una carta está obligada a decir “me queda una”, porque si no lo hace, lxs demás le hacen levantar siete cartas.

Hay algunas cartas que hacen que el juego se complique y se haga más divertido:

- Si alguien tira un 10, la persona siguiente debe levantar una carta del mazo y no puede descartarse.
- Si alguien tira un 11, cambia la dirección del juego.
- Si alguien tira un 12, se saltea a la siguiente persona.
- Si alguien tira un 2, la persona siguiente levanta 2 cartas. Si se tira otro 2, la siguiente levanta 4 cartas. Y si se tira nuevamente otro 2, la siguiente levanta 6 cartas. Por último si se tira otro 2, la siguiente levanta 8 cartas. No hay descartes cuando levantan las cartas.
- Cuando se descarta un comodín, todas las demás personas deben levantar una carta y quien tiró el comodín se vuelve a descartar. El comodín es muy peligroso: no tiene que quedar en la mano cuando otra persona corta, ya que se pierde el partido.

El partido se juega hasta 100 puntos.

La persona que corta obtiene -10 (menos diez). Las demás deben sumar los puntos de sus cartas de acuerdo al siguiente puntaje:

- el 1 y el 2 valen 20 puntos;
 - las figuras valen 10 puntos;
 - las demás cartas lo que tienen en sus índices.
-



CHIN

Nº de Jugadorxs: Hasta



Elementos: baraja española de 50 naipes

¿Cómo se juega?

Se divide la baraja en dos repartiendo una mitad para cada persona. Cada una debe utilizar su mazo boca abajo. Siempre se deberá sacar la primera carta del mazo (Teniendo en cuenta que el mazo se utiliza boca abajo, se saca la de arriba)

Cada unx coloca cuatro cartas en frente suyo. (En el caso de sacar dos cartas con el mismo número se deben agrupar en un montón del mismo número y el espacio que quedó libre puede ser ocupado por otra carta de tu baraja) Es importante que se vaya rellenando con una carta del montón el espacio que quede vacío al utilizar las cartas que lo ocupa.

Se colocan dos cartas en paralelo en el medio de la mesa. Se deben colocar sobre alguno de los dos montones una carta que corresponda a sumarle 1 o restarle 1 al número de la carta que está más arriba en cualquiera de los dos montones. Es decir, si una de las cartas en el medio de la mesa es un CINCO, se puede colocar (Siempre tomando alguna de las cuatro cartas que están en frente suyo) un CUATRO o un SEIS (en el caso de el número DOCE, es seguido por el número UNO y el DOCE precede al UNO).

Si el número de las cartas de los dos mazos en el medio coinciden, unx r puede gritar “CHIN”, golpeando con la mano entre ambos montones, haciendo así que la otra persona se lleve ambos montones.

Si algunx dice “CHIN” cuando no hay dos cartas iguales, se tiene que llevar todas las cartas.

En el caso de que ninguna de las cuatro cartas de ambxs jugadorxs puedan ser colocadas en los mazos del medio, cada unx coloca la siguiente carta de su montón sobre un mazo y el juego continúa.

Si cerca del final del juego ambxs jugadorxs tienen cuatro cartas o menos y no pueden colocar ninguna, se deben mezclar los mazos del medio y dar vuelta una carta cada jugadorx

El juego finaliza cuando unx de lxs dos jugadorxs se queda sin cartas. La persona que gana será la que no tenga cartas.

INTERCAMBIO DE JUEGOS:

Desafíos

Te proponemos que lxs más grandes y lxs más chicxs del hogar se intercambien juegos, desafíos. Primero lxs más chicxs deberán elegir un desafío para enseñarles a lxs más grandes. Puede ser botella challenge, el piso es lava o el que a tí te guste más.

Ayuda memoria de estos juegos:

- Botella challenge: consiste en revolear una botella de plástico con un poco de agua y procurar que caiga parada.
- El piso es lava: a partir de que alguien diga la frase “el piso es lava”, tienes cinco segundos para buscar un refugio lo más alto posible y, si puede ser, el más extraño.

Una vez que jugaron esa propuesta, será el turno de lxs más grandes en proponer. Si cuesta recordar algunos juegos, aquí también dejamos un ayuda memoria para ellxs:

- La gallinita ciega: En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, quien hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegidx, debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada. El resto de lxs jugadorxs se podrán en ronda alrededor de la gallinita ciega, tomadxs de las manos. La “gallinita” debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a algunx que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a alguien, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.
- La payana: se juega con 5 piedras llanas iguales. Comienza con el Nivel 1: para comenzar debes tirar una piedra para arriba, agarrar muy rápido una de las 4 piedras que está en el suelo y agarrar la piedra que tiraste antes de que caiga. Después haces lo mismo con las otras y al terminar de levantar todas comienza de nuevo en el Nivel 2. En el nivel 2 hay que hacer lo mismo pero agarrar de a 2 piedras del suelo. En el nivel 3 agarras de a 3 y así hasta llegar al Nivel 4. Luego del Nivel 4 sigue la Carretilla, donde se deben colocar las piedras en columna (alineadas) y con las dos manos juntas, con los dedos índices hacia adelante, ir levantando y lanzando las piedras hacia arriba para caer dentro del espacio que queda entre las dos manos que están agarradas. Después del nivel Carretilla está el Metegol. En ese caso las piedras están en el suelo en cualquier posición. Una mano se coloca con el dedo índice y pulgar formando un arco, mientras que con la otra mano se lanza una de las piedras hacia arriba y se empuja una de las que está en el suelo en dirección al arco, para meter “el gol” antes que la piedra que tiraste hacia arriba caiga (hay que agarrarla). Y así se va realizando lo mismo hasta meter los 4 “goles” (4 piedras pasen por el arco). Cada vez que se pierde, se pasa el turno a otrx jugadorx y al volver a jugar, se comienza en el nivel que se estaba al momento de perder el turno anterior.
- El limbo: Dos personas deben sostener un palo largo o se debe encontrar un soporte para que permanezca fijo de manera horizontal. Lxs jugadorxs deben hacer una fila e ir pasando debajo del palo. Es necesario que lxs jugadorxs bailen mientras realizan esta tarea. Después de que hayan pasado todxs lxs jugadorxs, el palo debe bajarse un poco más y pasarán nuevamente. Quien no pueda hacerlo o se caiga en el intento tendrá que salir del juego. Cada vez se debe ir bajando más el palo y quien quede últimx, ganará.

¡A compartirse juegos y a jugar! Si les gusta la idea, pueden compartirnos algún registro de este intercambio lúdico, así también ¡aprendemos otros juegos!  Abrojo - La Jarana  lajarana@elabrojo.org.uy

EMBOCAR LA LAPICERA EN LA BOTELLA

Este puede ser un divertidísimo desafío para todxs en casa! Es genial si lo acompañan con una música, bien arriba.

Se ata una piola o cordón en la parte de atrás del pantalón. Que quede como un cola. Del extremo, atan una lapicera. Luego, coloca una botella plástica en el piso, sin tapa. Puedes ponerle algo en su interior para darle peso y no se caiga. Se trata de introducir la cuerda al interior de la botella.

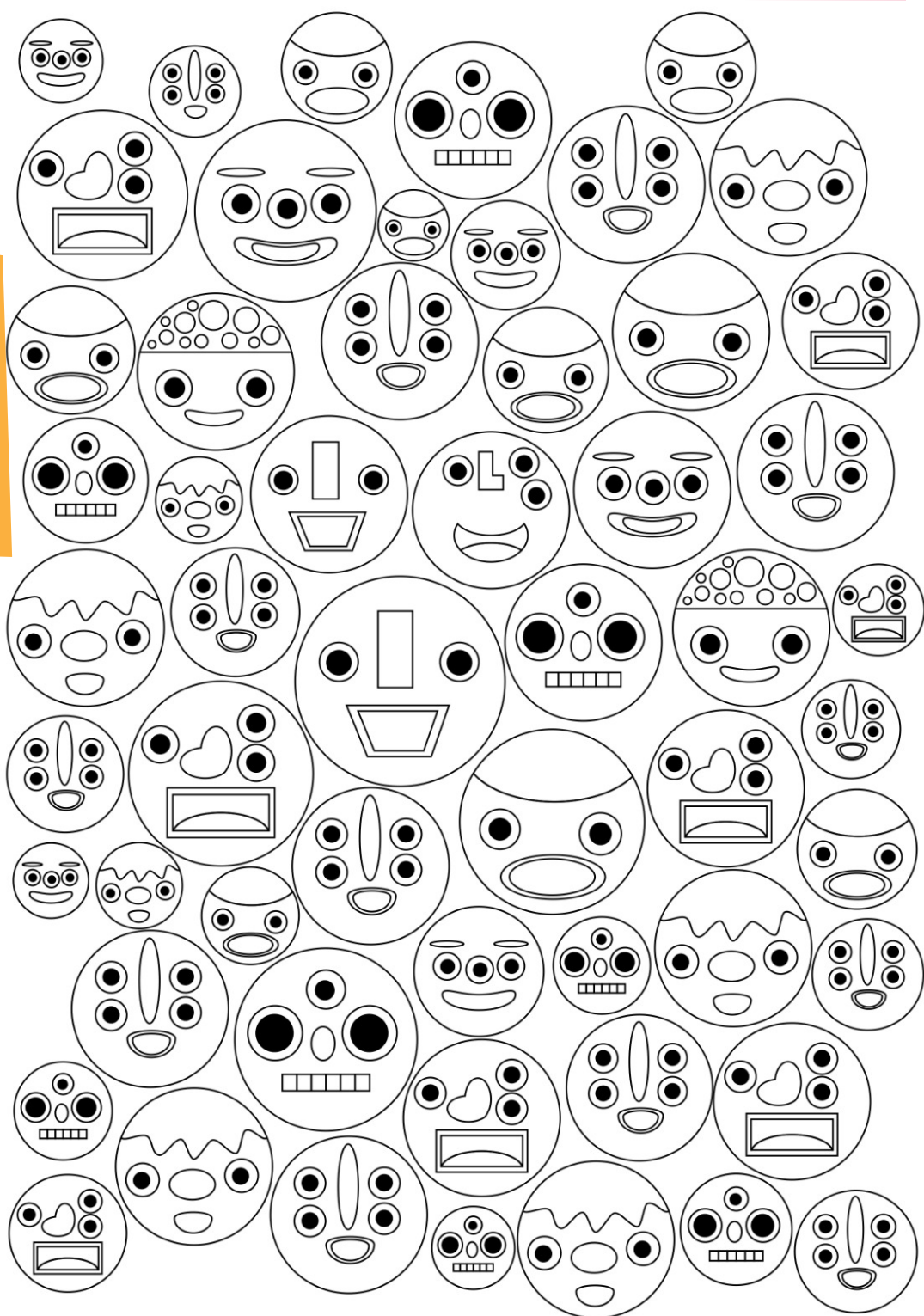
TRABALENGUAS

Te mostramos algunos trabalenguas para que aprendas y desafíes a ver quien lo dice sin equivocarse en tu hogar

-  Papá pon pan para Pepín, para Pepín pon pan papá
-  Cuando yo digo Diego digo digo, y cuando yo digo digo digo Diego
-  Por desenredar el enredo que ayer enredé, hoy enredo el desenredo que desenredé ayer
-  Como poco coco como, poco coco compro. Como poco coco como poco coco compro
-  ¡Camarero, desencamarónamelo!
-  Luengas lenguas hacen falta para no trabalenguarse. El que no tenga una luenga lengua bien podrá trabalenguarse.
-  Erre con erre guitarra, erre con erre carril, rápido ruedan los carros, rápido el ferrocarril.
-  Pablito clavó un clavito. ¿Qué clavito clavó Pablito?
-  Había una caracatrepa con tres caracatreptos. Cuando la caracatrepa trepa, trepan los tres caracatreptos
-  ¿Cómo quieres que te quiera si el que quiero no me quiere como quiero que me quiera?

ENCUENTRA A MANOCHUECA

Escondidxs hay
MANOCHUECAS
de 4 ojos!!
Te animás a
encontrarlxs?



ENCUENTRE LAS DIFERENCIAS CON DIBUJOS

En estos dibujos existen diferencias. Si las encontrás marcalas con una cruz!





ENCUENTRA TUS DIFERENCIAS

Te desafiamos a que realices la tuya y desafíes a otras personas a encontrar la diferencia. Lo podés hacer a través de una fotografía de una persona con determinada ropa y en determinada posición o armar un escenario con objetos; sacarle una foto para luego hacer 7 modificaciones y volver a sacarle otra foto. Así ya tenés armado tu juego para desafiar a otrxs!!

También lo podés hacer en vivo y en directo! pedile a alguien que te observe por unos segundos, luego que cierre los ojos, hacete algún cambio o modifica algo y luego pídele que encuentre qué cambió!

*Juegos y
juguetes con
materiales
reciclados*

JUEGO DE CONSTRUCCIÓN CON ROLLOS DE PH

Nº de Jugadorxs: Mínimo



Elementos: rollos de papel higiénico y papel de cocina

¿Cómo se hace?

Con los rollos de papel higiénico y papel de cocina se pueden crear fichas de construcción para jugar! Para que quede más divertido se pueden colorear con lo que tengas y con los diseños que más te gusten. Luego realizarles ranuras en los bordes para poder encastrarlos los unos con los otros, como muestra la foto:



JUEGO CON TAPITAS Y PALITOS DE HELADO:

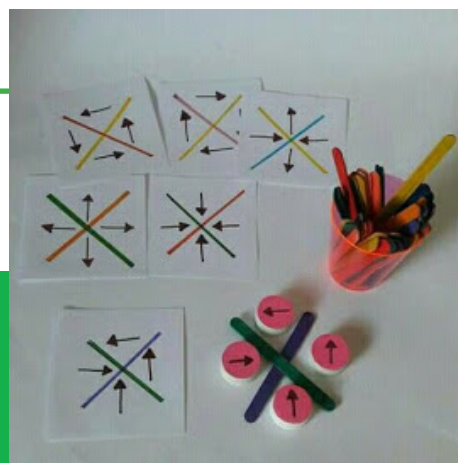
Nº de Jugadorxs: Mínimo



Elementos: palitos de helado y tapitas de botellas

¿Cómo se hace?

Es un juego ideal para lxs más chicxs de la casa. A partir de los 3 años ya se puede jugar! Los palitos de helado sirven para armar la base del juego y las tapitas como fichas para repetir los modelos. Solo hay que dibujarles flechas y crear en hojas los modelos a repetir. Para que te hagas una idea fijate en esta imagen!!



NO DEJAR CAER!

Nº de Jugadorxs:  o +

Elementos: botella de plástico de 2 litros, palitos de brochete y tapitas de botellas plásticas

¿Cómo se hace?

Con una botella de plástico de 2 litros, palitos de brochete y tapitas de botellas plásticas podemos armar un juego divertido para todas las edades!

Hay que Cortar la botella de plástico a los $\frac{3}{4}$ y agujerearla del tamaño de los palitos de brochete. Luego introduce las tapitas y cruza los palitos (se pueden pintar para hacerlo más decorativo) de manera que si la da vuelta no se caigan las tapitas.

Ahora solo resta dar vuelta la botella y comenzar a jugar. De a turnos ir sacando los palitos tratando de evitar se caigan las tapitas. Si se cae alguna la tomo y la guardo. Al finalizar el juego quien tenga más tapitas, pierde la partida.

Se puede agregar alguna regla en referencia a los colores de las tapitas, por ejemplo si es de color rojo la tapita que se cae vale dos puntos, si es de color azul se pierde un turno...

Ver la imagen para el armado del juego:



TABLERO CON MAPLES DE HUEVOS

Nº de Jugadorxs: Mínimo



Elementos: maple de huevos y colores

¿Cómo se hace?

Reciclando los maples de huevo podemos crear diferentes tableros para jugar con números, con las letras o con formas.

Solo tenés que designar una categoría a cada espacio del maple y crear tu tablero. Así se puede transformar en un juego de clasificación para lxs más pequeñxs o un juego de suma o multiplicación para lxs más grandes.



BALEROS CON BOTELLAS RECICLADAS

Nº de Jugadorxs:  o 

Elementos:

- una botella de plástico de litro, litro y medio, o dos
- dos tapitas de plástico: una que enrosque el pico y otra, aparte
- una piola de 20/25 cm de largo
- alguien que se encargue de cortar la botella, entre los diez o quince cm del pico y que pueda agujerear las tapitas con un clavo caliente.

¿Cómo se hace?

Una vez que está cortada la botella y agujereadas las tapitas, tendrás que pasar la piola por los agujeritos de las tapas y hacer un nudo en los extremos, de tal manera que los nudos queden por dentro de la tapa.

Enrosca una de las tapas a la botella y ahí el mecanismo quedó pronto. Sólo falta ponerle onda a tu balero. Puede ser con formas de goma eva, cintas de colores, sobre todo para el borde, pintura... a crear y jugar!



PATAS DE ELEFANTE

Nº de Jugadorxs:  o +

Elementos:

- Dos latas (las de duraznos en almíbar son ideales)
- Cuerdas o cordones

¿Cómo se hace?

Las patas de elefante son muy divertidas y bien sencillas de hacer. Las latas las podés pintar y dibujar como patas de elefante. Hay que hacer dos agujeros para pasar el cordón y solo hay que subirse arriba y divertirse!



EMBOCALA!

Nº de Jugadorxs:  o +

Elementos:

- Rollos de PH
- Pelotitas de papel
- Botellas vacía detergente o shampoo

¿Cómo se hace?

Para armar este juego necesitamos algunos rollos de papel higiénico que van a ser dónde vamos a intentar embocar la pelotita de papel. Papel para armar la pelotita y un envase vacío de detergente, shampoo o alguno similar. Este envase vacío será con el que muevas la pelotita para intentar embocarla en los rollos de ph. Aprietandola como pomo con el aire que le sale ir trasladando la pelotita de papel hasta los rollos e intentar meterla adentro!! Podés agregar reglas de cantidades de veces que se puede apretar el envase o recorrido a realizar o distancias!



TROMPO CASERO:

Nº de Jugadorxs:  o  (algunx adultx, para ayudar con la silicona caliente)

Elementos:

- CD para reutilizar
- Tapitas de plástico
- Bolita o canica
- Pegamento (silicona caliente)
- Marcadores permanentes o esmalte de uñas de colores

¿Cómo se hace?

Colocar el cd con la parte de abajo, la completamente plateada, hacia arriba. Se puede pintar con marcadores permanentes o esmaltes de uñas, creando un lindo diseño para nuestro trompo.

Cuando esté terminada la pintura y seca, pegaremos la tapita de plásticos en el centro del cd, donde se encuentra el agujero.

Cuando se seque, damos vuelta el cd y en el medio de él pegaremos la bolita.

Cuando se seque bien... ¡ya está pronto para usar!
¡A giraaaaaarrrrr!



*Juegos
artísticos
expresivos*

ACRÓSTICO INDIVIDUAL:

*Literarios
y teatrales*

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

Cada unx escribe su nombre en un papel individual, y a cada una de las letras de su nombre le va agregando (interceptando) palabras que tengan que ver consigo mismo: características personales, físicas, espacios, lugares, etc. ... algo que tenga que ver con cada unx. Luego lo compartimos con todxs lxs jugadorxs.

CRUCIGRAMA FAMILIAR

Nº de Jugadorxs: Mínimo



¿Cómo se juega?

En papelógrafo vamos escribiendo el nombre de cada unx de lxs integrantes de la familia o el hogar (vale mascotas) de manera que se vayan interceptando en alguna letra cual crucigrama. Luego representar corporalmente en el piso.

CADÁVER EXQUISITO:

Fue inventado por los surrealistas como un juego, consiste en una obra colectiva conjunta a partir de un texto o dibujo.

Nº de Jugadorxs:



¿Cómo se juega?

Cada unx escribe o dibuja en un papel su aporte, doblándolo de forma que queda oculto, y quien sigue, lo continúa.

LITERARIO:

En una hoja, quien sea primerx comenzará a escribir una frase, una idea. Estx participante pasa la historia a quien sigue, que lee la última parte de lo que acaba de ser escrito y escribe la continuación. Lx siguiente participante de esta historia conjunta, solo puede leer lo último que ha escrito lx anterior y así sucesivamente.

Nadie podrá leer la historia completa hasta llegar al final, cuando todxs hayan escrito su parte. Entonces, se develará el resultado del cadáver exquisito.

PLÁSTICO:

Con la misma lógica que el cadáver exquisito literario, se juega desde el lenguaje de la plástica. Cada participante dibujará sólo una parte de la obra final: cabeza, tronco y piernas. El libro *Animalario Universal* del Profesor Revillod, es un lindo ejemplo de esta técnica.

Aquí va otro ejemplo, animalístico:



Pero también pueden jugarlo con la figura humana, y también vale collage con recortes de revistas, diarios, folletos.



VER EJEMPLO



ABANICO DE ESTIMAS

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

Sentadxs en ronda, cada persona escribe su nombre en la parte alta de la hoja y pasa la hoja a la persona de su izquierda. Esta escribe, en la parte inferior de la hoja, alguno/s adjetivos o características positivas de la persona cuyo nombre figura en el margen superior y luego le pasa la hoja al compañerx de la izquierda, (se debe doblar el papel en abanico y cada persona escribir su mensaje en uno de los pliegues del mismo). Así, hasta que dando una vuelta completa, vuelva a su propietarix.

SOMBRAS CHINAS

Nº de Jugadorxs:  o 

Elementos:

- Una tela lisa fina, papel o TNT
- Un foco de luz intenso (lámpara o linterna) lo que vayamos a usar para hacer sombras (juguetes, papel recortado, etc)

¿Cómo se juega?

La idea es recortar figuras de los personajes que quieras, puede ser simplemente en cualquier papel y pegarla en un palito o varilla (puede ser un palito de brochette o una varilla hecha de papel), o usar objetos como muñecos o juguetes. Estas formas ofrecen muchas más posibilidades que las manos, con lo que si juegan varias personas, se pueden inventar historias muy diferentes, como si se estuviera jugando con títeres o marionetas.

Acá hay un ejemplo, pero se puede realizar con lo que quieras!

 **EJEMPLO**

También se han recreado varios cuentos y obras de teatro con esta técnica. Por ejemplo El monstruo de los colores.

 **EJEMPLO**

¿No sería divertido crear tu historia en casa y jugar con las sombras?



SOLO PREGUNTAS

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

Este juego se puede realizar en pareja o en grupo sin límite de personas. Es ideal para jugar en familia y generar un espacio de intercambio entre diferentes generaciones. También es muy divertido para fomentar la creatividad de lxs niñxs y el desarrollo del lenguaje. Simplemente hay que desplegar la creatividad y saber el abecedario!

El objetivo es armar una historia colectiva donde cada unx de lxs jugadorxs va aportando de a una frase. Es así que el juego comienza cuando algunx dice la frase inicial de la historia; quien sigue debe continuar la historia con otra frase pero la misma deberá comenzar con la siguiente letra del abecedario de la primer palabra de la frase anterior. Por ejemplo; si la primer frase fue “Hace muchos años, en un país maravilloso vivía una familia de animales....” La segunda frase deberá comenzar con “I” (ya que la primer frase comenzó con “H” y por orden alfabético la letra que le sigue es la “I”) La siguiente frase deberá comenzar con “J” y así sucesivamente.

La primera persona que comienza a armar la historia es la que elige con qué letra comenzar y la misma finaliza cuando algunx pone fin a la historia.

VARIANTE: Se puede jugar con la misma mecánica solo que sea la última letra de la frase la que se tome de referencia. Si la primer frase dicha terminará con “A” el siguiente jugador deberá comenzar su frase con la “B” y así sucesivamente.

VAMOS POR MÁS... Esta actividad puede ser un puntapié para seguir jugando con el lenguaje, la creatividad y la expresión. Podemos proponer una vez finalizada la historia escribirla e ir armando un cuadernillo con historias. También puede ser un buen inicio para un dibujo y/o una plástica. “Creamos al personaje”. “Unx dibuja la historia y otrx pinta” “Creamos una historieta contando la historia inventada”



NÚMERO LIMITADO DE PALABRAS

Nº de Jugadorxs: 

Cada unx de lxs jugadorxs le dirá a su contrincante la cantidad de palabras que podrá usar en su discurso. Entonces, cada unx de lxs jugadorxs, cuando sea su momento en el diálogo, se limitará a usar esa cantidad indicada de palabras en su frase.

Estos tres últimos juegos están muy bien explicados por lxs compañerxs de La Cantera:



EJEMPLO LA CANTERA



HISTORIA COLECTIVA

Nº de Jugadorxs:



¿Cómo se juega?

Lxs invitamos con esta actividad a crear una historia colectiva con lxs que estén en casa! Una manera de hacerlo es que cada participante diga en voz alta una palabra, y el siguiente repita la misma palabra y le suma otra para así ir formando la historia.

Por lo que unx va a decir la primera palabra de la historia, quien sea segundx repetirá esta palabra y le sumará otra, y así sucesivamente hasta armar la historia o hasta que alguien se equivoque. Este juego necesita de creatividad y memoria!! y se puede jugar con toda la familia. El mínimo de jugadorxs es 2 y no tiene máximo de participantes. Claro está que cuanto más larga sea la historia que quieran armar, más difícil será acordarse de todo lo anterior!! Así que a ejercitar esa memoria...

VAMOS POR MÁS...

Se puede ir grabando la historia para que quede registrada, también como ayuda memoria cuando nos olvidamos del orden o de alguna palabra anterior! Y cuando hayamos terminado la historia transcribirla como cuento o historieta. Se puede ilustrar también o crear los personajes con títeres para representarla!! O simplemente guardarla para re leerla en otra ocasión.

HISTORIA COLECTIVA II

Nº de Jugadorxs:



¿Cómo se juega?

En esta actividad les proponemos armar con datos reales parte de la historia del lugar en el que viven. Ya sea de la casa, el barrio o pueblo. El objetivo es buscar información que sea nueva para quien lo esté jugando, no tiene por qué ser una noticia, sino un dato que desconocía hasta el momento.

Esta actividad empieza con el título, por ejemplo LA HISTORIA DESCONOCIDA DE MI CASA, o QUE TIENE DE ESPECIAL MI BARRIO, etc. En base a ese título debo buscar información con vecinxs, amigxs mayores que nosotrxs, y armar una historia en base a los datos nuevos para cada unx.

Para esta actividad te invitamos que compartas con nosotrxs un video breve con la información que hayas podido encontrar grabándote a ti o al informante clave. RED SOCIAL FACEBOOK y MAIL



EL FANTASMITA

Nº de Jugadorxs:  o +

¿Cómo se juega?

Este juego es ideal para niñxs grandes y jóvenes. Se juega en ronda y con un mínimo de 3 personas. La mecánica del juego es ir diciendo letras de a unx por turno pensando en armar una palabra existente pero quién arma la palabra completa, o sea quién diga la última letra con que se forme una palabra, pierde y se convierte en fantasma.

Así de a unx se van diciendo letras y si la persona que tenés al lado (el turno anterior) dice una letra que completa una palabra y das cuenta, le dices ALTO, nombras la palabra que formó y la convertís en fantasma. El fantasma queda automáticamente fuera de juego perdiendo su turno pero puede hablar y distraer al resto. Si alguien le responde al fantasma pasa a ser unx también! hay que estar bien concentradxs en el juego. También podemos desconfiar... si viene la ronda de letras y la persona que tiene el turno anterior dice una letra que pensamos que no forma ninguna palabra existente, le decimos DESCONFÍO. Esa persona debe decir en qué palabra estaba pensando al decir la letra y si la palabra no existe, se convierte también en fantasma. Gana quien quede últimx en juego.

LA OLLA

Nº de Jugadorxs:  o +

¿Cómo se juega?

Te proponemos un juego ideal para jugar en familia y que según el grado de dificultad que le pongas se puede jugar con niñxs pequeñitxs hasta lxs más grandes!

Lo primero que hay que hacer es escribir palabras de objetos, por ejemplo, en papelitos (cada una en un papelito tipo tarjeta) Los mismos los ponemos doblados dentro de una olla que tengamos a mano en la cocina o en cualquier recipiente o bolsa. Se mezclan y listo! Cada unx va sacando de a uno y sin hablar, lo debe representar (como un dígalo con mímica)

Cuando unx representa, el resto debe adivinar. Y quien adivina, pasa a representar. Cuando se hayan adivinado todas las palabras, las mismas se vuelven a colocar en la olla para la segunda etapa! Ahora que todxs saben las palabras de la olla hay que adivinarla por asociación de ideas... cada unx de lxs jugadorxs va sacando de a una palabra, pero en lugar de representarla con mímica deberá decir palabras relacionadas con ese objeto pero sin nombrarlo. Quién adivina pasa a sacar otro papelito.

Esta actividad pone en juego la memoria, la inventiva e imaginación y la comunicación entre lxs participantes.



ESFERAS MÁGICAS

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

Este juego expresivo se trata de ir imaginando una esfera de diferentes tamaños e ir haciendo con ella diversas cosas, de manera progresiva.

Primero nos encontramos con una bolita imaginaria, la tiramos hacia arriba y la atrapamos. Cada vez que la tiramos se agranda un poco más en el aire. Hasta convertirse en una pelota del mismo tamaño que nuestro cuerpo o más! Y cuando ya no se agranda más, sigue de esta manera:

La sostenemos arriba nuestro con ambas manos, rebota, como un globo, es liviana, es pesada, la soplamos, la vemos alejar y rebotar, a veces lento, a veces rápido. Acostadxs en el suelo, la sostenemos con los pies. La dejamos caer. La abrazamos, la comprimimos hasta que vuelva a ser una pelotita diminuta. La pisamos, la rodamos, rebota, etc.

Cada vez que quiera la paso a quien esté a mi lado y cuando me toca recibir la pelota debo “leer” corporalmente como está la pelota y recibirla de esa manera. Cada unx de lxs jugadorxs puede modificar la pelota mágica y pasarla cuantas veces quiera.

Variante: la pelota se puede ir transformando en diferentes objetos (escoba, sombrero, plato, celular, etc.) Este juego es inspirado en el libro *A qué jugamos?* de Alberto Ivern



JUEGO DE MÍMICA

Nº de Jugadorxs:  o  (hay variantes para jugar de a dos)

¿Cómo se juega?

Estos juegos siempre son una opción muy divertida para jugar en casa, grandes y chicxs. El clásico se juega en grupos de por lo menos dos personas. Cada unx anota diferentes películas, dibujitos, libros de cuento o las categorías que se deseen en papelitos. Unx de lxs integrantes de cada equipo elige al azar uno de los papelitos del otro equipo y a través de la mímica intenta que su grupo acierte. Se puede poner un tiempo para descubrir y hacer el juego más competitivo, Pero también hay otras formas de jugar a la mímica. Por ejemplo, podemos poner categorías y que cada unx elija algo dentro de esa categoría y lo represente para lxs demás. La persona que acierta, pasa a representar con mímica y así sucesivamente.

ACÁ VAN ALGUNAS IDEAS:

- Imitar distintos animales: andar como si fuésemos una serpiente, un león, una jirafa..., y que lxs demás consigan descubrir de qué animal se trata.
 - Conseguir que lxs demás averigüen si somos robots, enanxs, gigantes, mecánicxs, médicxs...
 - Lograr expresar distintas emociones como enfado, temor, alegría, sorpresa,...no sólo con el rostro, sino también con todo el cuerpo.
 - Realizar distintas actividades con nuestro cuerpo como por ejemplo: subir por una escalera, tumbarse en una cama, sentarse en una silla...Pensar en diferentes acciones y que lxs demás tengan que descubrir de qué se trata.
 - Intentar dar forma a diferentes formas, como por ejemplo, un círculo, un cuadrado, un rectángulo...
 - Imitar diferentes acciones como puede ser: cocinar, pescar, pintar, cortar un árbol, comer...
 - Hacer la representación de los números o las letras con nuestro cuerpo.
 - Imitar distintas prácticas deportivas como por ejemplo jugar al golf, al basket, andar en bicicleta, nadar, andar a caballo...
 - Expresar distintas sensaciones como por ejemplo calor, frío, sueño, hambre...
-



LAS HERMANAS

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

El objetivo del juego es ver la duración de una misma acción según la intención que le pongamos. Dos personajes van a actuar al mismo tiempo haciendo la misma acción (por ejemplo “Despertarse, vestirse e irse” o “Barrer, levantar la basura y sacarla a la puerta en una bolsa”, etc.) Pero cada unx va a tener un tiempo interno que le motive a hacerlo en menos tiempo o más tiempo (ejemplo: estás apuradx porque estás llegando tarde al trabajo o estás relajadx porque estás de vacaciones, etc.)

Después de esta actividad se puede charlar sobre cómo vivimos nuestras actividades cotidianas y cómo estamos hoy. Que sintamos cuando estamos apuradx o relajadx o cómo nos sentimos cuando, en la misma situación, la otra persona tiene un ritmo interno distinto al nuestro.



Musicales

Nº de Jugadorxs:   o +

Teniendo en cuenta que la música y el baile son artes que están presentes en las vidas de todxs nosotrxs. Podrás pensar ¿Cómo puedo hacer música si no sé que es una corchea o un compás?

¡No te preocupes! No necesitas saberlo para jugar con la música... por ejemplo: para caminar o correr (a no ser que nos tropecemos) seguimos un pulso constante “tic toc tic toc tic toc”. El reloj también tiene pulso! Si sabés cantar el Feliz cumpleaños podrás ver que la música es parte de vos desde que sos muy chiquitx.

ALI BABA Y LOS 40 LADRONES

Nº de Jugadorxs:     o +

¿Cómo se juega?

Lxs jugadorxs deben ubicarse en ronda. Quien sea primerx, comienza la canción junto con un movimiento, por ejemplo: levanta repetidamente los brazos al ritmo de la canción “Ali baba y los 40 ladrones”. Cuando termina la canción y el movimiento, quien está a su derecha, comienza a repetir (canción y movimiento). Pero quien fue primerx, termina la canción y comienza otra vez, con un nuevo movimiento. El juego es secuencial: cuando lx primerx termina, lx segundx de su derecha comienza a copiar y cuando éstx termina, comienza quien sigue, pero lx primerx no ha dejado de hacer en ningún momento movimientos. Al avanzar en el círculo, cada participante debería estar haciendo un movimiento diferente



EJEMPLO

UN LIMÓN, MEDIO LIMÓN

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

Todxs lxs participantes se disponen en círculo, numeradxs. El juego consiste en pasar rápidamente una llamada de unx a otrx, acompañado de un ritmo que marcan todxs lxs jugadorxs y a quien se ha de ajustar la llamada: dar dos palmadas y golpearse dos veces en las piernas, repetidamente.

La llamada es “Un limón medio limón, tres limones medio limón“, debiendo responder lx jugadorx número tres, que llamará a otrx: “Tres limones medio limón, cinco limones medio limón“, y así, sucesivamente.

Se eliminará quien no responda pronto, que se equivoque en la llamada, que pierda el ritmo o que llame a alguien ya eliminadx...-



EJEMPLO

PRESI, PRESI

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

Eco rítmico.

Esta actividad la podemos realizar con golpes en la mesa sobre hojas de colores, también podemos jugar con sonidos del cuerpo (palmas, pisotón, cantos, golpe en muslo, panza o pecho o chasquidos). Una persona toca una secuencia de sonidos (que pueda ser fácilmente imitable) y todxs responden cual eco. Luego continúa la persona de la derecha y así sucesivamente hasta llegar de nuevo a quien comenzó-.



EJEMPLO



PICA PIEDRA - PIM PAU

Nº de Jugadorxs:  

¿Cómo se juega?

Este es un juego canción creado por el grupo Pim Pau de Argentina de coordinación y ritmo pensado especialmente para lxs más chiquitxs. Siguiendo las palabras de la canción le sumamos un gesto a cada palabra. Pica- manos juntas cerradas como picos. Piedra- mano izquierda cerrada sobre mano derecha abierta. Aquí- mano derecha cerrada sobre manos izquierda abierta. Palma- palmas pegadas.

LETRA

Pica piedra

Pica aquí

Pica piedra

Pica aquí

Pica palma palma

Pica palma uop! peee! plin!



EJEMPLO

MEMORIA JUGADA

Nº de Jugadorxs:   

¿Cómo se juega?

A las personas adultas les pedimos que recuerden los juegos de manos de la infancia. Los podemos practicar y enseñar para que juegue toda la familia. Luego les proponemos inventar un juego de manos nuevo - sin letra- solo percu y movimientos. Pueden hacerlo en parejas pero si son más, puede ser un juego de más personas.



OTROS ARROCES

¿Cómo se juega?

A lo largo de la historia, las distintas culturas han construido y transmitido representaciones sociales y formas de comportamiento que se consideraron distintivas y propias de los varones y las mujeres, dando lugar a estereotipos que definieron modelos rígidos de “ser mujer” y “ser varón”. Estos estereotipos de género han legitimado el poder de los varones sobre las mujeres y sus cuerpos. La diferencia biológica de sexo entre varones y mujeres ha delimitado a las mujeres al ámbito privado –reforzado por la maternidad–, mientras que los varones han monopolizado el espacio público.

Reconocer el carácter social, cultural e histórico de las relaciones entre ambos géneros da lugar a cuestionar este orden... ¿pero si estábamos jugando? Sí, los juegos, las canciones, pueden esconder grandes mensajes sexistas y machistas... Y si jugamos a transformar esto???

ARROZ CON LECHE: VERSIÓN ORIGINAL

“Arroz con leche me quiero casar/con una señorita de San nicolás/que sepa coser/que sepa bordar/que sepa abrir la puerta para ir a jugar.”

EN URUGUAY SE CONOCIÓ ESTA VERSIÓN:

“Arroz con leche me quiero casar/con una personita de San nicolás/que sepa querer/que sepa soñar/que sepa compartir las ganas de jugar.”

EN ARGENTINA, EN UNA ESCUELA SE CREÓ LA SIGUIENTE VERSIÓN:

***“Arroz con leche yo quiero encontrar/ a una compañera que quiera soñar/
que crea en sí misma y salga a luchar/ por conquistar sus sueños de más
libertad./ Valiente sí, sumisa no./ ¡Feliz, alegre y fuerte te quiero yo!”***

¿Se animan a hacer su versión? ¿Y encuentran otras canciones para transformarlas en inclusivas? ¡A agudizar esa mirada feminista!



CUENTOS DIVERSOS

En los cuentos clásicos, también encontramos muchísimo material para cuestionar y transformar! Les proponemos reflexionar sobre un cuento clásico que elijan y jugar:

¿Cómo se juega?

- 1 Contar el cuento cambiando todos los hombres por mujeres y viceversa ¿Se pueden cambiar sin problema? ¿Surge algún inconveniente para hacerlo?
- 2 Inventar un final diferente para el cuento, respondiendo a algunas preguntas:
 - ¿Qué pasaría si no llega ningún príncipe a dar un beso a la Bella Durmiente o a Blancanieves?
 - ¿Qué pasaría si no llega un cazador a la cabaña de Caperucita?
 - ¿Qué pasaría si la Sirenita no quiere quedarse en tierra?
 - ¿Qué pasaría si Bella no se quiere quedar con Bestia?
 - ¿Qué pasaría si Cenicienta no se enamora del Príncipe la noche que pierde el zapato?
- 3 Imaginar, en la versión tradicional, cómo seguiría siendo la vida de los protagonistas, después de comer perdicés.

¡Qué bueno sería si se animaran a representar sus creaciones colectivas!

Pueden compartírnoslas:  Abrojo - La Jarana  lajarana@elabrojo.org.uy

CUENTOS DE RADIO

Nº de Jugadorxs:   o 

¿Cómo se juega?

Unx se encargará de narrar la historia. Puede ser una invención o basarse en un cuento clásico, en un mito de vuestro lugar, ustedes eligen.

Lxs demás tendrán que ir sonorizando la historia, como si estuvieran realizando un radioteatro. Habrá que tener en cuenta los diálogos de los personajes, los sonidos de sus acciones y el sonido ambiental.

Aquí les compartimos una creación de lxs grandes de “Canciones para no dormir la siesta”:
Cuento de la Virueja.

 **EJEMPLO**

Recuerden que si gustan, pueden compartírnos sus creaciones:

 Abrojo - La Jarana

 lajarana@elabrojo.org.uy



ADIVINAR LA MÚSICA QUE SUENA

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

Antes de jugar cada unx deberá seleccionar una cantidad de canciones para que suenen, por ejemplo 5. Una vez que tengas las canciones elegidas las harás sonar unos pocos segundos, lo suficiente para que lxs jugadorxs se puedan dar cuenta cuál canción es. Si adivinan deberán decir el nombre de la canción y quien la canta, también pueden generar un mecanismo de puntajes y quien gane pasará la selección de sus canciones. Variante. Quien adivine la canción deberá cantarla o bailarla.

JUEGOS CANTADOS

Nº de Jugadorxs:  o +

Cuantos MÁS MEJOR!

Danzas

SI APLAUDIMOS:

*si aplaudimos divertidos
juntos vamos a jugar
y si nadie mas aplaude
no vamos a mirar
(no vamos a escuchar,
no vamos a cantar,
nos vamos a enojar)*



EJEMPLO

MIS MANITOS:

*Mis manitos se escondieron yo no se donde estaran
mis manitos ya salieron y se ponen a jugar
suben suben hasta el cielo bajan bajan hasta el suelo
tiran besos con los dedos y te despeinan el pelo
(y despeinan al compañero, y se ponen un sombrero,
y te dicen hasta luego)*



EJEMPLO EN LENGUA DE SEÑAS

BRAVO VIVA:

*Aparece una mano, muy campante va a pasear,
la otra manoa aparece y la invita a bailar (cantar, tocar)
dan vueltitas para un lado dan saltitos para el otro,
los presentes las aplauden ¡bravo! ¡Viva!
Las manitos saludando ya se van*



EJEMPLO

ORRAM SAM SAM:

*O ram sam sam
O ram sam sam
Guri guri guri guri
Ram sam sam
O ram sam sam
Oram sam sam
Guri guri guri guri
Ram sam sam
Arabi, arabi
Guri guri guri guri
Ram sam sam*



EJEMPLO



EJEMPLO



JUEGOS CANTADOS

AIEPO:

Aiepo etata ieeeeipo

Aiepo etata ieee!

*Aiepo, etukituki ieeepo, etukituki ieeepo
etukituki yeee!*



EJEMPLO



EJEMPLO

TODO EL MUNDO EN ESTA FIESTA!

*Todo el mundo en esta fiesta si se quiere divertir;
todo aquello que yo haga lo tendrá que repetir.*

*A saltar, a saltar, dando saltos sin parar
a saltar, a saltar, todo el mundo a salta.*

*A aplaudir, aplaudir, dar palmas para reír
a aplaudir, aplaudir, todo el mundo a aplaudir.*

*A bailar, a baliar, en pareja a disfrutar
a bailar, a bailar, todo el mundo a bailar.*

*A besar, a besar, dando besos al azar
a besar, a besar, todo el mundo a besar.*

*Todo el mundo en esta fiesta si se quiere divertir;
todo aquello que yo haga lo tendrá que repetir.*

A abrazar...

A cosquillear...



EJEMPLO

EL CIEN PIÉS

*El cienpies es un bicho muy raro
parece que son muchos bichos
atados yo lo miro y me acuerdo
de un tren le cuento las patas
y llegan a cien*



EJEMPLO



JUEGOS CANTADOS

SI TU TIENES MUCHAS GANAS

*si tu tienes muchas ganas de aplaudir
(reír, llorar, hacer cosquillas, asustar, gritar, etc.)*

*si tu tienes muchas ganas de aplaudir
si tu tienes la razón y no hay oposición
no te quedas con las ganas de aplaudir*



EJEMPLO

EL TALLARÍN:

*Yooooo tengo un tallarín
que se mueve por aquí
que se mueve por allí
todo remojado
con un poco de aceite
con un poco de sal
y te lo comes tú
y sales a bailar*



EJEMPLO

BALE PATA ZUM

Esta es una linda canción para compartir en ronda. Se necesita prestar mucha atención a los movimientos correspondientes a cada uno de los sonidos... Preparadxs?

Así es la letra:

*Bale bale bale
pata zum zum zum*

*Bale zum zum zum
pata zum zum zum*

*Bale bale bale
pata zum zum zum*

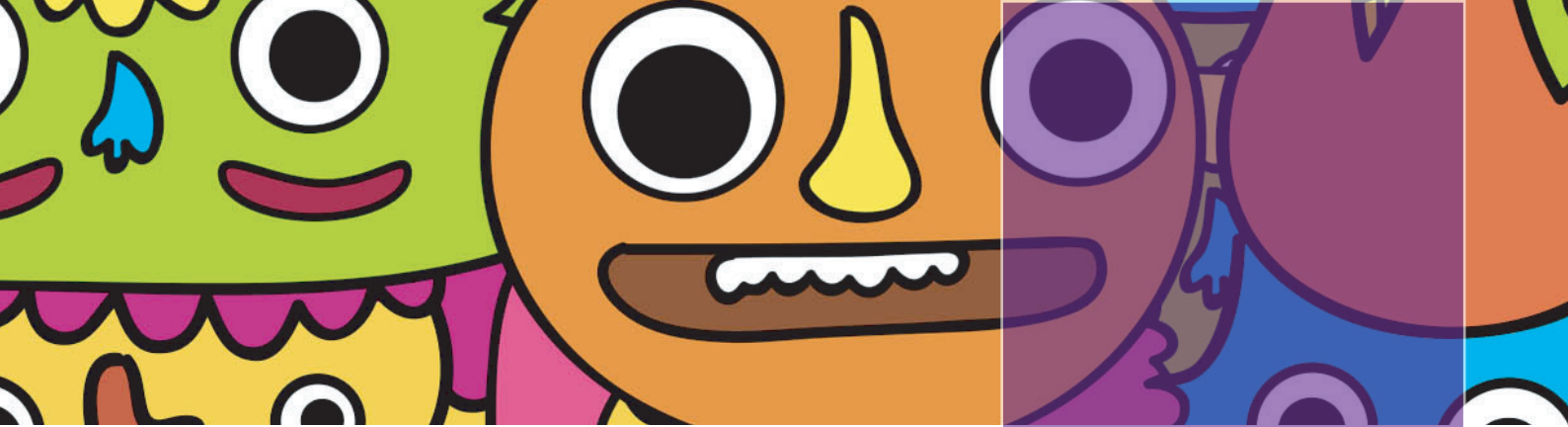
*Bale zum
pata zum
bale zum*

Ahora a combinar los movimientos:

BALE. Unas palmas para cada sílaba.

PATA: un pisotón para cada sílaba.

ZUM: choque de palmas con lxs compas de al lado.



Plásticos

A través de la expresión plástica podemos comunicar nuestras vivencias, lo que nos pasa y nuestros sentimientos. A través de estos juegos te invitamos a vivir un proceso de expresión tomando elementos de la realidad y otorgándoles un nuevo significado. Los juegos plásticos son una forma de interactuar con la realidad en la que se vive de una manera más creativa. Es una forma de expresión y comunicación en todas las etapas de la vida de las personas. Por esto proponemos diferentes técnicas, actividades y juegos plásticos como forma de generar escenarios y espacios lúdicos dentro de los hogares que contribuyan al uso creativo del tiempo.

RETRATO COLECTIVO:

Nº de Jugadorxs:  o +

¿Cómo se juega?

Se arman dos rondas una dentro de la otra mirándose entre sí (lxs de adentro mirando hacia afuera, y lxs de afuera mirando hacia adentro). Se sientan en el piso, cada unx de lxs de adentro tendrá un lápiz y hoja que ofrecerá a quien tiene adelante para que lo vaya retratando.

Se marca rápidamente una rotación (de la ronda de afuera) para que el dibujo de cada unx de lxs de adentro se vaya haciendo entre todxs lxs que van pasando. Para esto es fundamental que la hoja y el lápiz queden siempre en la misma persona de la ronda de adentro y solo roten lxs de afuera. Se generan varias rotaciones hasta llegar a terminar los dibujos. Luego cambian los roles. También se pueden agregar características que lxs de afuera ven sobre lxs que retratan, cosas positivas y/o a cambiar, etc.

RETRATO CUBISTA:

Así es! Te invitamos a crear un retrato cubista.
El cubismo es un movimiento artístico que rompe con la estructura del arte tradicional.

Para escucharlo desde sus protagonistas, les compartimos este video “Picasso y Braque Explican el cubismo”:

EJEMPLO

MANOS A LA OBRA!

1- Dibuja cada parte individualmente en una caja de cartón, ojos, boca, orejas, nariz y la forma de la cara. Asegúrate de que te quede bastante grande.

2- Pinta cada parte de distinto color y pégalas sobre la cara poniendo pedazos de cartón para crear volumen.

NOTA: AQUÍ TE DEJO UNOS EJEMPLOS DE COMO ARMAR Y PINTAR



SELLITOS CON ROLLOS DE PH

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se juega?

Y si reciclamos los rollos de papel higiénico? Te proponemos con esta técnica reutilizar los rollos de PH de una manera creativa...

Solo hay que guardarlos y cuando tengas los suficientes doblar los rollos para armar con ellos diferentes formas. Las que mejor se forman son las de estrella, corazón, rectángulo, triángulo, cuadrado, óvalo... o lo puedes dejar así redondito para hacer círculos!

Después de tener las formas solo resta armar una bandeja con pintura (puede ser témpera o lo que tengas a mano) y empezar a crear sobre cualquier hoja! Podés utilizar diferentes colores, distintas hojas de soporte y crearlas formas que quieras.

TUTORIAL

TUTORIAL

También los podemos crear pegando en el rollo de papel higiénico figuras de goma eva u otro material que tengamos en casa. Así hacemos un sellito que se utiliza rodando el rollo sobre una hoja. Como muestra esta imagen:





RECETAS DE MASAS PARA MODELAR CASERAS

Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se hace?

Hay decenas de recetas de masas para modelar, con diferentes texturas y materiales. La receta que te proponemos acá es una básica con ingredientes que se pueden encontrar fácilmente, pero también puedes probar hacer las otras!! Adjuntamos algunos links donde encontrarán varias opciones.

INGREDIENTES:

- Media taza de agua
- 1 taza de harina
- Media taza de sal
- 1 cucharada de aceite vegetal
- Acuarelas de diferentes colores (puedes utilizar también colorante para alimentos)

PREPARACIÓN:

Mezclamos los ingredientes secos. Añadimos el agua, el aceite y amasamos bien. Ponemos la mezcla dentro de una olla pequeño y llevamos al fuego por unos minutos. Retiramos del fuego, dejamos enfriar y separamos la masa en distintos recipientes para preparar los diferentes colores. Agregamos un poco de pintura acuarela y amasamos, podemos agregar más color hasta conseguir el color deseado. Se puede conservar en un recipiente hermético o en una bolsa de plástico bien cerrada para que no se seque.



TUTORIAL



TUTORIAL



TUTORIAL



TUTORIAL



Nº de Jugadorxs:  o 

¿Cómo se hace?

Con agua, sal, harina y colorante se puede hacer pintura casera!

INGREDIENTES:

- Media taza de harina
- Media taza de agua
- Media taza de sal
- Colorante de comida
- Un recipiente para mezclar todo y bolsitas para colocarla.

PREPARACIÓN:

mezclar la harina con la sal e ir incorporando el agua hasta que se forme una pasta uniforme. Separar la mezcla en varias bolsitas (tantas como colores tengamos) y agregar el colorante a cada una. Mezclar bien adentro de cada bolsa y luego cerrarla bien con un nudo o con calor para que quede bien sellada. Recortar una puntita (un vértice de la bolsa) para utilizar la bolsa como manga para dibujar. Y a crear!!! También se puede pintar con el dedo o pincel.



TUTORIAL



TUTORIAL



TUTORIAL

En esta página hay más ideas y recetas de material plástico (pintura, técnicas, masas) para hacer en casa...

Técnicas para pintar ej: soplado, transferencia, texturados



DIBUJOS A PARTIR DE HUELLAS

Nº de Jugadorxs:



¿Cómo se hace?

Para esta actividad solo necesitas hojas, temperas, pintura o cualquier otro tipo de tinta y tus dedos. Sí, tus dedos!! Hace huellas en distintos lugares de la hoja y en diferentes sentidos. Luego espera que seque y con un marcador o lapicera crea divertidos personajes. Podés agregarle ojos, caritas, patas, brazos y todo lo que quieras.



TUTORIAL

DIBUJOS A PARTIR DE LA MANO

Nº de Jugadorxs:



¿Cómo se juega?

Sabían que utilizando el contorno de la mano se pueden crear múltiples dibujos? Por ejemplo dibujar una gallo ...



EJEMPLO



TÍTERES DE DEDO

Los títeres de dedo se pueden hacer de muchas maneras y con diferentes materiales. Con lo que tengas en casa. Así se puede utilizar goma eva, guantes viejos y realizar títeres como dedales o se puede utilizar cartulina y realizar títeres para colocar el dedo y utilizar la mano entera.

Dejamos dos tutoriales con cada uno de los ejemplos. Lo bueno de estas realizaciones es que la actividad plástica de crear los títeres nos da pie a realizar una actividad teatral, de representación utilizando los mismos. Sirve para contar historias, crear cuentos y representarlos, recrear historias ya hechas cuentos, inventar personajes, y todo lo que se te pueda ocurrir.

Por ejemplo:

- ¿Te animás a inventar tu propio personaje?
- Puede ser mitad un animal y mitad otro...
- ¿Qué nombre le vas a poner?
- ¿Cuál es la historia de tu personaje?
- ¿Tiene amigxs?
- ¿Te animás a hacer a los amigxs y representar con los dedos la historia?



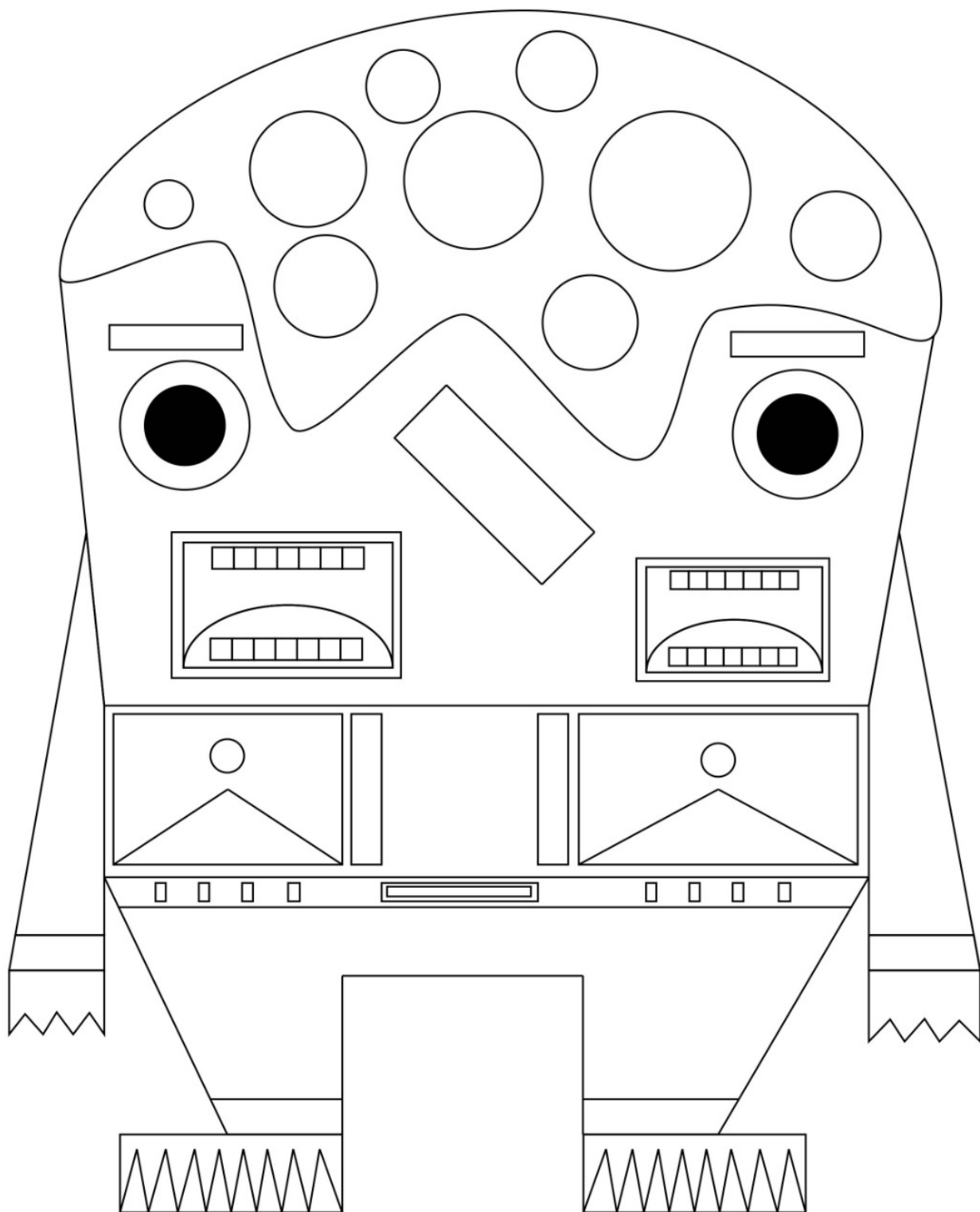
TUTORIAL



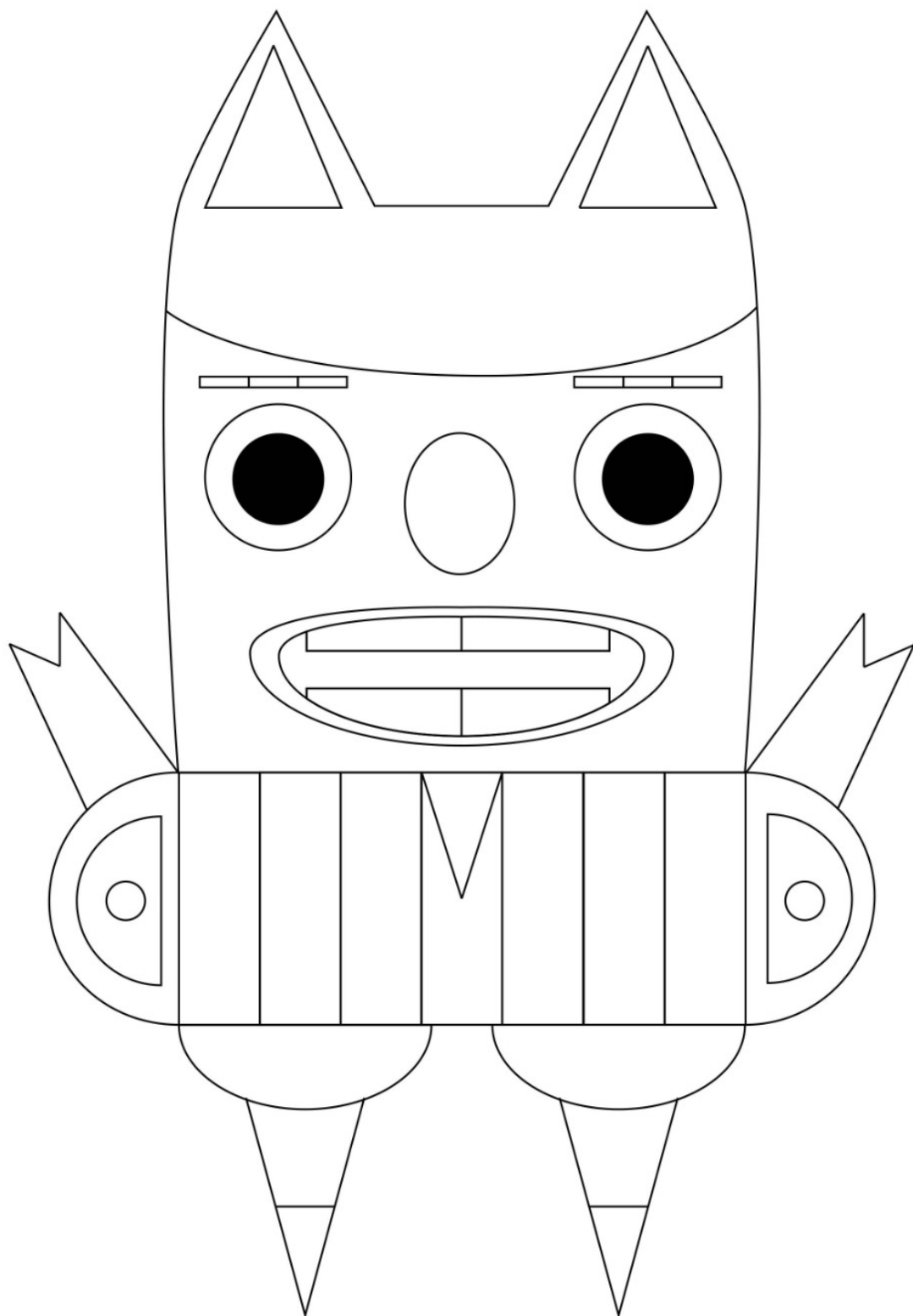
TUTORIAL



PARA COLOREAR DIBUJOS MANOCHUECA



PARA COLOREAR
DIBUJOS MANOCHUECA



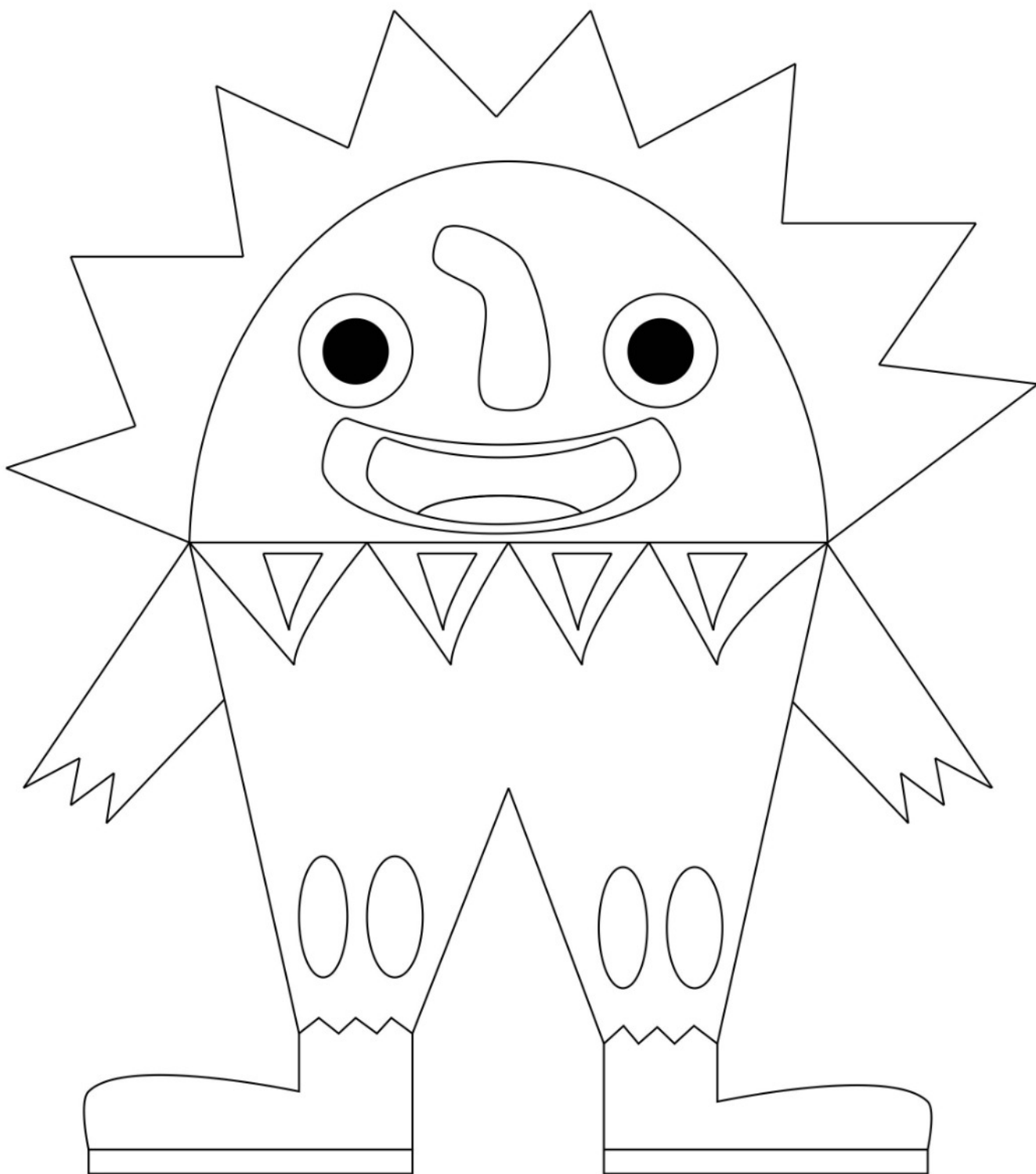


PARA COLOREAR DIBUJOS MANOCHUECA



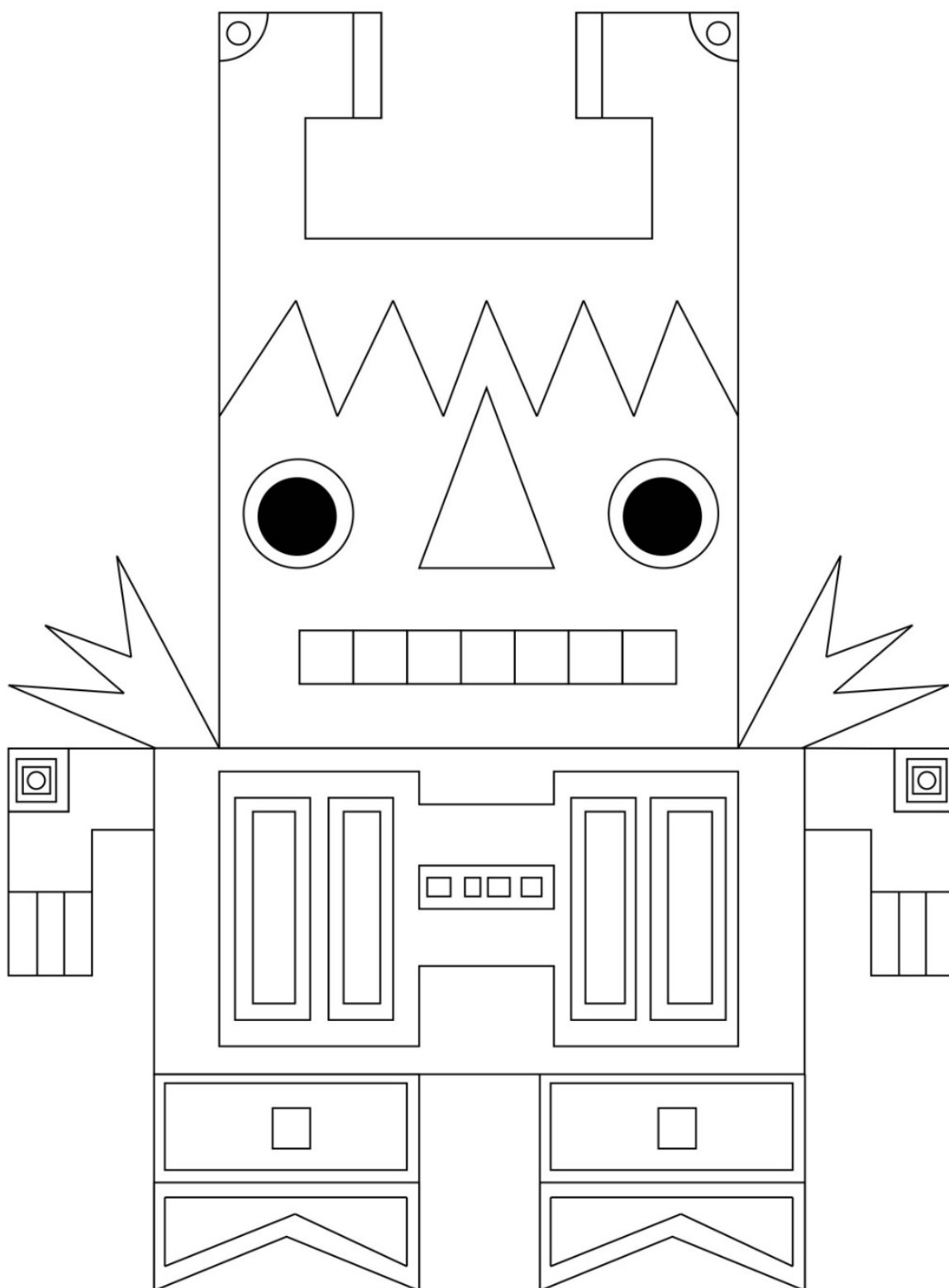
The top of the page features a row of colorful cartoon monsters. From left to right, there is a green monster with a blue flame-like shape on its head, an orange monster with a yellow nose and a wide, toothy grin, and a partially visible orange monster on the right. They are all set against a background of colorful, abstract shapes.

PARA COLOREAR DIBUJOS MANOCHUECA





PARA COLOREAR DIBUJOS MANOCHUECA



Juegos Corporales



JUMANJI

Variante del piedra, papel o tijera.

Nº de Jugadorxs



¿Cómo se juega?

Para comenzar el juego deben enfrentarse las dos personas, ubicando un pie delante de otro, de manera que las puntas de los pies se toquen...

Es ahí que se disputarán un “piedra, papel o tijera” diciendo. JU MAN JI. Quien gana, debe dar un paso atrás quedando nuevamente sus pies pegaditos. Quien haya perdido, deberá ir con su pie delantero hasta tocar la punta del pie de su contrincante. Y así seguirá el juego, hasta que algunx pierda el equilibrio y caiga.

¿Preparadx, equilibristas?

A jugar!



Explicación de LA CANTERA



PULGARES ARRIBA

Nº de Jugadorxs



¿Cómo se juega?

El juego consiste en ponerse enfrente de la otra persona, y comenzar a hacer una serie de movimientos. Cada unx de lxs jugadorxs decidirá qué movimientos hacer:

- golpe de palmas en los muslos. Este movimiento se irá alternando con los siguientes.
- movimiento con los 2 pulgares hacia arriba.
- movimiento con los dos pulgares hacia la derecha
- movimiento con los dos pulgares hacia la izquierda.
- choque de palmas con mi compañerx. **Solo si coincide la dirección entre ambas personas.**

Lo interesante de la rutina de movimientos, es que al tener una repetición, se puede ir acelerando la velocidad para generar más confusión y un estado alerta entre las dos personas haciendo el juego cada vez más divertido. Es cooperativo, en el sentido en que no acumula un puntaje, ni se intenta que gane unx u otrx, sino que el triunfo y el disfrute está en coordinar correctamente sin que ningunx se equivoque.



Explicación de LA CANTERA



ATRÁPALA SI PUEDES O EL PALITO EN LA PLAYA

Nº de Jugadorxs



¿Cómo se juega?

Se necesita una tapita o un palito, si es que estamos en un suelo blando, arena o tierra. El objetivo es que lxs demás no lleguen a agarrar el objeto.

La posición inicial es estar enfrentadxs, si son dos jugadorxs. Si son más, se pondrán en ronda mirando hacia dentro, donde se encuentra en el piso, el objeto.

Unx agarrará el objeto y sin mover los pies lo ubicará en otro lugar. Quien sea segundx, intentará llegar al objeto, pudiendo dar un paso, para ubicarlo en otro lugar donde les sea dificultoso llegar al resto. Y así continúa el juego, hasta que alguien pierda el equilibrio y abandona el juego. El juego finaliza cuando sólo queda una persona en juego.



Explicación de LA CANTERA

NINJA!

Nº de Jugadorxs



¿Cómo se juega?

Cada participante de la ronda tendrá “2 vidas”, que serán sus “2 manos”. Los únicos movimientos que se pueden hacer son como una toma de karate con las manos. Sólo está permitido tirar un golpe a la vez y por turno, avanzando hacia la derecha. Cuando te toque dar un golpe, debes dirigirlo hacia alguna de las manos de tu compañerx de al lado, (puedes golpear hacia quien esté a tu izquierda o a tu derecha) Si le alcanzas a tocar una mano, ahí pierde una vida y tendrá que esconder la mano en su espalda y seguir jugando.

- **Cuando termina el juego?**

Cuando queda sólo una persona en juego.

- **Ah! y al principio todxs juntxs dicen:**

Ninja, ninja, ninja!!!

con las manos al centro en forma de disparo, y se echan para atrás, quedando congeladxs, hasta que unx dice : Yo empiezo!



RECORRIDO CON HUELLAS

Nº de Jugadorxs



¿Cómo se juega?

Este juego de destreza y coordinación no necesita un espacio muy grande y se puede adaptar a cada hogar, lugar, posibilidades motrices y edades. Te proponemos lo básico del juego y luego tu podrás buscar diferentes variantes.

La idea básica es recortar pies y manos en hojas o cartulinas (se pueden plastificar para mayor duración) e ir armando un camino, tipo rayuela, pegando las manos y los pies en el piso con diferentes combinaciones que marquen distintos movimientos.

Lo bueno es que luego de jugar se pueden despegar los pies y manos y guardar para otro momento. Acá van distintos ejemplos pero cada unx puede crear sus recorridos como más le guste!



EJEMPLO A

EJEMPLO B

EJEMPLO C

TIRO Y EMBOCO

Nº de Jugadorxs  o 

¿Cómo se juega?

Quién tiene más puntería? Con estos juegos vamos a poder poner nuestras habilidades en acción! Sólo necesitamos hacer pelotitas, avioncitos o tener cualquier elemento que se pueda tirar para embocar y algún lugar para embocar...puede ser alguna lata, recipiente o esta manera creativa que te mostramos...

Con cualquier papel hacer avioncitos de papel, adjuntamos un tutorial por si es de ayuda:



EJEMPLO

Con una hoja de papel de diario (o cualquier papel grande que tengamos a mano) armar el panel para embocar: sólo hay que hacerle redondeles y recortarlos para que quede con orificios. Para hacerlo más entretenido se pueden hacer algunos más grandes y otros más chicos y así aumentar la dificultad...

Con esto armado solo hay que elegir una distancia para tirar y empezar a embocar!

Acá hay un ejemplo:



EJEMPLO



TELARAÑA

Nº de Jugadorxs



o +

¿Cómo se juega?

Para esta actividad solo necesitamos cinta ancha de ser posible (también puede realizarse con cinta “común” pero no será lo mismo y dificultará un poco el juego) y papel de diario o cualquier otro papel liviano.

Buscamos un marco de puerta y con la cinta pegando de lado a lado armamos nuestra telaraña pegajosa! Luego con el papel hacemos pelotitas y empieza el juego...

El objetivo es lanzarlas del lado que la cinta tiene el pegamento para que queden pegadas. Se puede jugar en solitario y probar a ver cuántas logras pegar o se puede jugar con pelotitas de papel de diferentes colores y ver quién logra pegar más!



EJEMPLO



LA ESCONDIDA EN CASA

Nº de Jugadorxs



¿Cómo se juega?

A determinadas edades lxs niñxs disfrutan mucho del juego de las escondidas, pero no siempre tenemos lugar en casa. Esta propuesta se adapta a lugares pequeños y tiene muchas variantes.

La cuenta se hace en un lugar de la casa y lx niñx se esconde. Para buscarlx se debe ir nombrando partes de la casa al detalle -por ejemplo arriba de la cama tuya, abajo de mi cama, atrás de la puerta del baño, etc.- La pica no existe, pero deberá contar aquellx niñx que haya sido encontradx primerx.

Variante, una persona de la casa esconde algunxs muñecxs -antes tienen que ponerse de acuerdo cuales- y luego se buscan por toda la casa. Se pueden dar pistas de frío-caliente siendo frío cuando está lejos de lo escondido, y caliente cuando lo está por encontrar.



PASEO EN ALFOMBRA MÁGICA

Nº de Jugadorxs  o 

¿Cómo se juega?

Este juego requiere de una frazada o manta, y juguetes, también se puede usar alguna canción o música que acompañe. Es probable que debamos correr algunos muebles para hacer espacio. Entre al menos dos personas se trasladan los juguetes de un lugar a otro, sacándolos y dejándolos en lugares ya marcados. Para niños pequeños se desarrolla la capacidad de equilibrio y balanceo. Para niños grandes se puede hacer una competencia para motivar, ya sea en menos de x tiempo o armando dos parejas que compiten en velocidad.

Variante, se invita a lx niño a acostarse sobre la manta y se lx pasea arrastrándolx por el piso, con cuidado de no golpearlx.

Otra variante es que la alfombra mágica sea levantada por dos personas, la propuesta es que la manta se vaya balanceando de a poco para que no haya ninguna sensación incómoda y quien esté VOLANDO pueda sentir el efecto y hasta cerrar los ojos.

CIRCUITOS

Nº de Jugadorxs  o 

¿Cómo se juega?

Con una silla, una manta, un colchón o almohadas juntos, una mesa de comedor, etc



EJEMPLOS DE CIRCUITOS



**Podés enviarnos y compartir tus videos, consultas,
propuestas por mail o contactarnos a través de nuestras redes!**

CONTACTOS:



lajarana@elabrojo.org.uy



2 903 0144



www.elabrojo.org.uy/la-jarana/espacio-ludico/



Abrojo La Jarana

Webs Lúdicas de Referencia

- Maldón, juegos en cuarentena
- Música corporal en Uruguay 1
- Música corporal en Uruguay 2
- La Cantera Recreación ONG
- Centro Juvenil Molinos de Galgo. Juegos del Mundo
- 40 Juegos para la cuarentena.
- Museo del Juego
- Museo Interactivo de los Juegos del Mundo
- Caravana Lúdica
- Plan ceibal propuesta interactivas para hacer en familia
- Valija de recurso Plan Ceibal
- Cia. OPA Payaso Facebook / Cia. OPA Payaso Facebook
- De Corran Al Virus / @corranalvirus
- Recursos de actividades y propuestas para niños y adolescentes

Proyecto Espacio Lúdica

