

# RUNNING BRAINS



GRUPAL



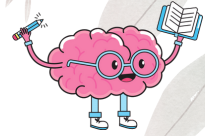
DESCARGABLE



MEDIA



3 - 10 AÑOS



EDUCATIVO

El jugador debe escoger una tarjeta de la baraja (barajas) que tienen delante situada en una mesa cerca de él.

A continuación, el jugador debe ir lo más rápido posible a una caja unos metros más adelante en la que habrá la misma cantidad de tarjetas mezcladas y con las mismas imágenes que en las barajas de la mesa.

En la caja deberá encontrar la pareja de la tarjeta de la mesa y cuando la encuentre tendrá que regresar lo más rápido posible a su puesto inicial.

Si el juego se realiza por equipos, las instrucciones son las mismas, pero:

- Después de encontrar la tarjeta los jugadores deberán regresar a su fila situándose al final de la misma.
- El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan encontrado la pareja de su tarjeta.
- Gana el equipo que, además de encontrar parejas, sepan decir el nombre del objeto.

# SOLE TO SOLE



GRUPAL



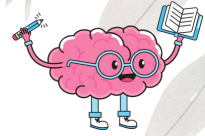
DESCARGABLE



BAJA



3 - 10 AÑOS



EDUCATIVO

El juego comienza con un número impar de jugadores. Los participantes deberán moverse por una zona delimitada previamente al son de una canción alegre.

Cuando se para la música los jugadores deben sentarse en el suelo poniendo los pies "suela contra suela" con otro jugador.

Quien quede sin compañero no abandona el juego sino que debe tratar de conseguir uno, si no, paga "penitencia". la penitencia puede consistir en una acción como saltar a la pata coja, dar una vuelta al grupo, etc.

Variaciones: Eliminar a los jugadores que no consiguen pareja hasta quedarse un ganador(a) único(a).

# TWIST AND SHOUT



GRUPAL



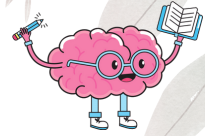
DESCARGABLE



ALTA



3 - 10 AÑOS



EDUCATIVO

Este juego es sencillo y divertido para los niños.

Consiste en que en parejas y espalda contra espalda, todos los participantes esperan a las señales del que dirige el juego.

En este caso vamos a trabajar los números, así que los alumnos tendrán que tener preparados los dedos de las manos escogiendo y mostrando un número del 1 al 10.

Cuando la persona que dirige el juego dice TWIST!, los participantes se girarán, sumarán los dedos en total (propios y del compañero) y gritarán el número (gritarán porque es muy poco probable que lo digan de una forma calmada, de ahí lo de "shout").

Se repite tantas veces como parejas hay en el juego y se van sumando puntos a los jugadores o equipo que más rápido diga la suma correcta.

# ENCRYPTED WORDS



GRUPAL



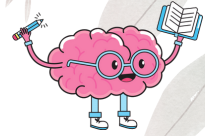
DESCARGABLE



ALTA



3 - 10 AÑOS



EDUCATIVO

¿Quieres proponer un reto a tus alumnos y que a través del juego aprendan nuevas palabras y a la vez se diviertan?

Aquí tienes un juego divertido para jugar tanto en grupo como individualmente.

Les proporcionamos a los alumnos las claves para resolver las palabras o mensajes encriptados en forma de tabla donde cada letra del abecedario corresponde a un número.

A continuación, repartiremos las tarjetas con una secuencia de números que corresponde a una palabra que los niños y las niñas tendrán que averiguar.

Para que todos puedan resolver todas las secuencias cada dos minutos tocaremos la campana y daremos indicaciones de pasar nuestra tarjeta a la vez al compañero de la derecha o izquierda haciendo así un círculo de intercambios hasta completar todas las tarjetas que hay en juego.

# THE FASTEST TONGUE



GRUPAL



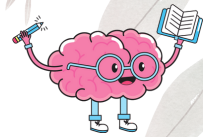
DESCARGABLE



ALTA



3 - 10 AÑOS



EDUCATIVO

¿Quién es más rápido?

Este juego consiste en responder lo más rápido posible. La profesora mostrará imágenes de cosas de una en una y los jugadores tendrán que responder lo que ven.

Hay varias opciones de juego:

- En grupo - se lleva los puntos aquel jugador que conteste antes que los demás.
- 2 equipos - de uno en uno los jugadores se enfrentaran cara a cara para nombrar los objetos de las imágenes, el que antes lo diga ese equipo se llevará el punto.
- 4 equipos - igual que el juego de 2 equipos.
- Individual - para trabajar la memoria, rapidez, vocabulario, etc. Enseñaremos imágenes de una en una para que el jugadores vaya respondiendo, Se llevara tanto puntos como palabras nombre. Para subir de dificultad podemos poner tiempo limite. Por ejemplo: 35 palabras en 1 minuto.

# A HAVE WHO HAS



GRUPAL



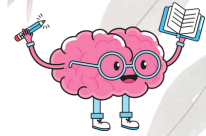
DESCARGABLE



MEDIA



3 - 10 AÑOS



EDUCATIVO

Con este juego conectaremos la clase al mismo tiempo. Se reparte una tarjeta a cada participante en la que se especifica lo que tiene y lo que busca.

Los jugadores se levantan y van preguntando al resto de sus compañeros.

Cuando encuentran a la persona que buscan, enlazan sus brazos y así poco a poco se van haciendo una cadena que se completa.

Temas para trabajar:

profesiones,

colores,

la casa,

el reciclaje,

el medio ambiente,

la clase, la comida, las emociones,

la familia,