

Madre mía, ¡menudo lío tengo montado!

Se han descolocado todos los juegos,

¿me ayudas a reconstruir las

instrucciones?

Cada juego tiene tres partes: el título, la

explicación y la imagen, ¿empezamos?



@wearewhatwelearn



El escondite

imagine



@wearewhatwelearn

Al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás.

Es un juego en grupo. Un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos.

Entonces, debe salir a buscar a los demás niños, que se habrán escondido mientras el pequeño contaba con los ojos cerrados.

Cuando el niño encuentra a alguien, debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando.

Para salvarse, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocarlo antes de que les atrape.



Solución

Es un juego en grupo en el que un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos y, al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, debe salir a buscar a los demás niños, que se habrán escondido mientras el pequeño contaba con los ojos cerrados. Cuando el niño encuentra a alguien, debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. Para salvarse, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocarlo antes de que les atrape.

@wearewhatwelearn



imagen



@wearewhatwelearn

Cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco.

Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco.

Este juego en grupo debe realizarse en una superficie sin obstáculos, ya que las caídas son inevitables.

Gana quien llega primero a la línea de meta.

Los niños deben colocarse en línea recta y meter los pies dentro de un saco.



Solución

Este juego en grupo debe realizarse en una superficie sin obstáculos, ya que las caídas son inevitables. Los niños deben colocarse en línea recta y meter los pies dentro de un saco y, cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco. Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco. Gana quien llega primero a la línea de meta.

@wearewhatwelearn



images



@wearewhatwelearn

Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10.

El niño debe situarse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar

El pequeño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble).

El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver.

Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, deberá volver a empezar.



Solución

Con una tiza se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10. El niño debe situarse de pie detrás del primer cuadrado y lanzar una piedra encima del diagrama. La casilla en la que cae la piedra no se puede pisar. El pequeño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo consiste en ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, deberá volver a empezar.

@wearewhatwelearn



imagari.



@wearewhatwelearn

El mínimo de jugadores es de cuatro personas y se necesita un pañuelo para cubrir los ojos a la persona que hace de gallinita.

Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo.

Una vez se le han vendado los ojos, el niño deberá dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción:

: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás".

Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niños.



Solución

El mínimo de jugadores es de cuatro personas y se necesita un pañuelo para cubrir los ojos a la persona que hace de gallinita. Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. Una vez se le han vendado los ojos, el niño deberá dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás". Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niños.

@wearewhatwelearn



imagen



@wearewhatwelearn

Este juego enfrenta a dos equipos compuestos por el mismo número de personas.

A cada miembro del equipo se le asigna un número que estará emparejado con el rival que tenga el mismo número.

Una persona hace de juez y debe decir en voz alta el número.

Los dos participantes, cada uno de un equipo, que tengan este número deberán correr para coger el pañuelo y llevarlo a su base.

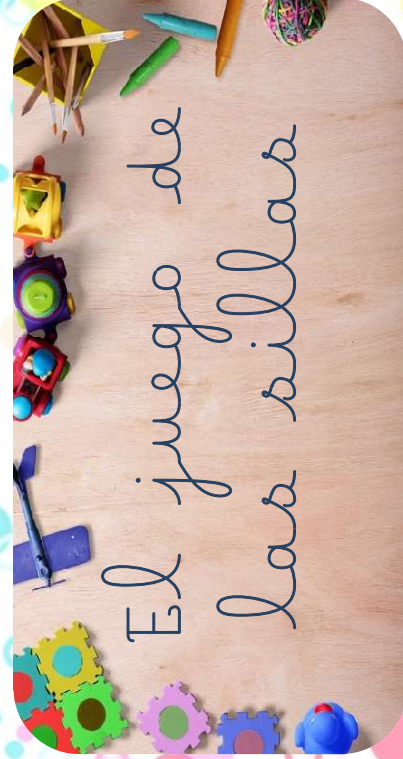
Si el que coge el pañuelo es pillado antes de llegar a su base, perderá el punto.



Solución

Este juego enfrenta a dos equipos compuestos por el mismo número de personas. A cada miembro del equipo se le asigna un número que estará emparejado con el rival que tenga el mismo número. Una persona hace de juez y debe decir en voz alta el número. Los dos participantes, cada uno de un equipo, que tengan este número deberán correr para coger el pañuelo y llevarlo a su base. Si el que coge el pañuelo es pillado antes de llegar a su base, perderá el punto.

@wearewhatwelearn



imagen



@wearewhatwelearn

Para jugar, deben haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y se quitará una silla antes de empezar.

Se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro.

. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. . La persona que controla la música la hace sonar.

Mientras suena, los niños deben girar alrededor de las sillas.

En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará eliminado.



Solución

Para jugar, deben haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y se quitará una silla antes de empezar. También se necesitará un reproductor de música. Se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar. Mientras suena, los niños deben girar alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará eliminado.

@wearewhatwelearn