

Doble Jornada en familia

Se nos acerca el Día de la Primavera, y para ello nos pareció una buena idea ofrecerles a las familias, distintas propuestas de juegos para que juntos puedan pasar una jornada distendida y divertida. A continuación, les dejamos algunas de las actividades elegidas, esperamos que se diviertan y puedan pasar un grato momento.

Juego 1: Embocar la piedra de color

Elementos: Cada uno debe tener un color diferente, por ejemplo, si el Tupper es VERDE, ningún otro elemento debe ser VERDE, a excepción del Balde/Palangana/Caja Grande.

- Tupper
- Broche
- Zapatilla/Crocs
- Remera/Pantalón
- Botella de plástico/Botella térmica
- Almohadón
- Mochila/bolso de cualquier tamaño
- Pelota de cualquier tamaño
- Repasador
- Bolsa de cualquier tamaño
- Balde/Palangana/Caja Grande

Desarrollo:

- Separar todos los elementos mencionados anteriormente por todo el espacio que dispongamos para realizar la actividad; luego colocar un/a Balde/Palangana/Caja Grande en un sector alejado del resto de los elementos. Los/as participantes también deben estar separados/as por todo el espacio disponible para dicho juego.
Un familiar debe ocupar el rol de JUEZ/A, dicho juez/a es el/la que ordena que tipo de piedra hay que ir a buscar y colocar adentro del Balde/... Por ejemplo: "DEBEN IR A BUSCAR LA PIEDRA TUPPER COLOR NARANJA".
En ese preciso instante, los/as participantes del juego deben salir rápido a buscar lo que el/la juez/a ordeno, encontrarlo y embocarlo adentro del Balde/...
Cada vez que un/a participante emboca una piedra suma un punto, el/la juez/a irá sumando y anotando el puntaje de cada participante.
Una vez que no haya más piedras que buscar y embocar, el/la juez/a dará por finalizado el juego y el/la participante que más elementos haya embocado, por ende que más puntaje haya conseguido será el/la ganador/a.
Vale la aclaración que estos elementos de uso casero, pueden ser reemplazados por otros elementos en caso de no disponer de los mismos, si deben estar diferenciados por color.

Juego 2: ¿Qué soy?

Elemento: hojas de papel y algún elemento para poder escribir

Las reglas del juego son muy sencillas:

1. Varios participantes deberán situarse en círculo.
2. Cada uno de los participantes debe escribir en un papel el nombre de un personaje (real o de ficción), un objeto, un animal, etc.
3. Cuando todos tengan escrito el personaje deberán pegarlo en la frente del compañero que tengan situado a su derecha.
4. Entre todos deberán elegir a uno para que empiece a formular preguntas para intentar descubrir el personaje que tiene en la frente.
5. Las respuestas tienen que ser del tipo 'Sí-No', por ejemplo: ¿soy un personaje de dibujos animados? Si la respuesta es 'Sí' el jugador formulará otra pregunta y así hasta que falle, cediendo el turno al compañero de su derecha.
6. Según vayan adivinando el personaje, irán saliendo del juego.
7. El último participante en adivinar quién es su personaje podrá realizar una prenda

Consejos:

- Cuántos más participantes tenga el juego, mejor y más divertido.
- Se pueden armar categorías para elegir que adivinar, por ejemplo, objetos, famosos, animales, etc
- Se puede agregar tiempo para formular las preguntas
- Al ser un juego, todos los participantes pueden ponerse de acuerdo y crear nuevas reglas.

A divertirse!!

Juego 3 : La payana

Necesitamos 4 piedras/bolitas de papel/ bolitas (tamaño pequeño)

- * Los jugadores se sientan en el piso, formando un círculo, y se juega por turnos.
- * El primero en jugar arroja las piedras al piso, toma una de ellas y la lanza al aire mientras recoge con la misma mano una de las que ha quedado en el suelo. Debe capturar la que arrojó al aire antes de que caiga al piso. Así continúa con las piedras restantes. Esta fase se llama "la del uno".
- * A continuación debe arrojar nuevamente todas las piedras al piso y tomar de a dos piedras del piso en lugar de una ("la del dos").
- * Luego debe recoger tres al mismo tiempo y luego la restante, o viceversa ("la del tres").
- * Finalmente, debe guardar cuatro piedras en el puño, y arrojar la quinta al aire mientras deposita las cuatro en el piso, y volver a capturar la piedra arrojada. Hecho esto, vuelve a lanzar la piedra al aire y debe tomar las cuatro piedras al mismo tiempo y volver a tomar la restante antes de que

caiga al suelo (“la del cuatro”).

* Cada vez que el jugador comete un error es penalizado, y debe pasar el turno al jugador siguiente, que retoma desde donde tuvo que dejar en la ronda anterior. Los errores son: mover una de las piedras que aún no se han recogido cuando se intenta tomar otra, dejar caer la piedra que se ha lanzado al aire o no lograr recoger la cantidad de piedras que corresponda.

Juego 4: ACERTIJOS Y ADIVINANZAS

Los acertijos y las adivinanzas nos entretienen, ejercitamos nuestra mente y además nos enseñan cosas nuevas. una forma de entretenernos, de ejercitar nuestra mente y de hacernos aprender cosas que no sabíamos.

1.¿CÓMO HACER PARA QUE CUATRO 9 DEN COMO RESULTADO 100?

Rpta.: $(9 \div 9) + 99 = 100$.

$9 \div 9 = 1$

$1 + 99 = 100$

2. ADIVINANZA

Comienza en mar, termina en el río.

Ese es mi nombre, vaya que lío.

Rpta.: Mario

ACERTIJO

$$\text{Hexágono} + \text{Hexágono} + \text{Hexágono} = 45$$

$$\text{Racimo de 4 plátanos} + \text{Racimo de 4 plátanos} + \text{Hexágono} = 23$$

$$\text{Racimo de 3 plátanos} + \text{Reloj a las 3} + \text{Reloj a las 3} = 10$$

$$\text{Reloj a las 2} + \text{Racimo de 3 plátanos} + \text{Racimo de 3 plátanos} \times \text{Pentágono} = ?$$

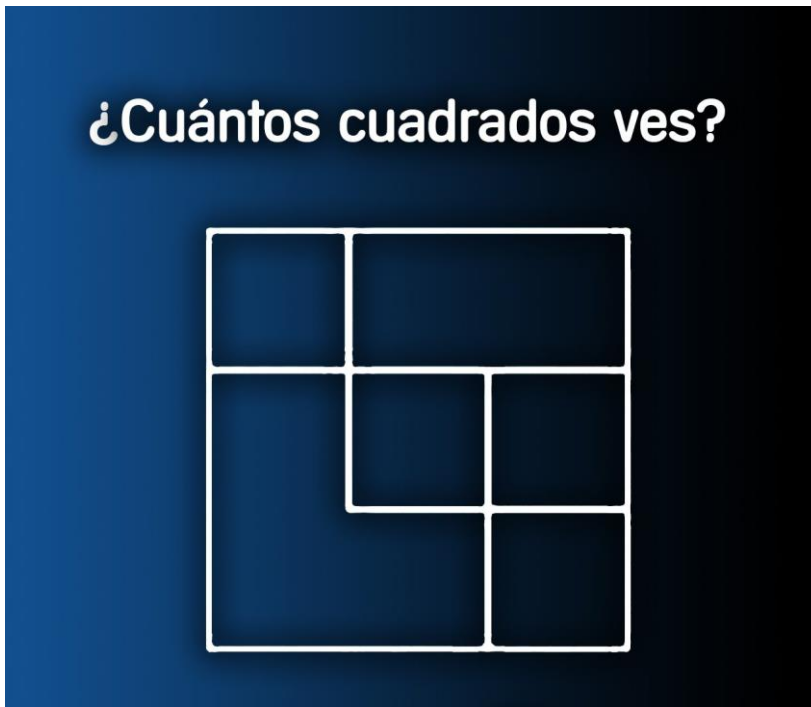
3. ¿CUÁL ES EL RESULTADO QUE FALTA?

Rpta.: Las tres primeras formas son idénticas y cada una tiene un valor numérico de 15. Cada forma tiene 15 lados (seis del hexágono, cinco del pentágono y cuatro del cuadrado).
Los plátanos de la segunda suman cuatro, ya que son cuatro las piezas de fruta que forman el racimo. Los racimos de la última solo tienen tres plátanos. Cada plátano suma 1.
Cada reloj tiene el valor que señala su manilla. En la tercera suma tienen un valor numérico de tres, pero en la última sería dos pues es la hora que señala.
Por tanto, **el resultado de la suma final es 38.**
En total, $2+3+ (3 \times 11) = 38$.

4. CUÁL ES EL NÚMERO QUE SI LE QUITAS LA MITAD, VALE 0?

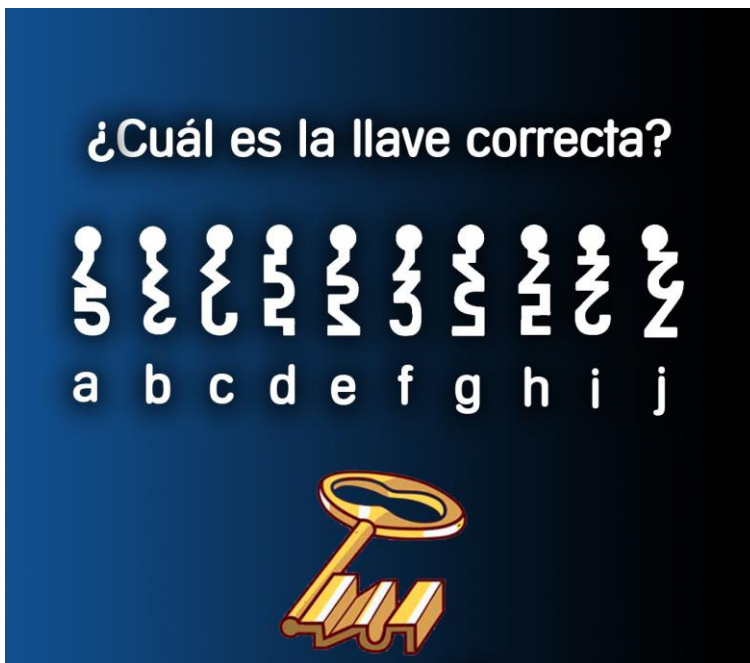
Rpta.: El número 8.

5. ¿CUÁNTOS CUADRADOS VES?



Rpta.: Son 7 cuadrados los que puedes ver.

6. ¿CUÁL ES LA LLAVE CORRECTA?



Rpta.: La llave correcta es la letra G

7. ¿CUÁL ES EL VALOR DE CADA FIGURA?



RPTA.:

Triángulo=11, Círculo=7, Cuadrado=6, Corazón=0

$$4+7=11$$

$$11-5=6$$

$$6-6=0$$

$$0+2=2$$

8. ¿CUÁNTOS HUEVOS QUEDAN?

Si en una caja de 5 docenas, 3 de 3 cada decena salen rotos.

Rpta.:18 Huevos.

1 docena=12 huevos.

5 docenas de huevos = 60 huevos.

60 huevos = 10 decenas de huevos.

3 de cada 10 huevos salen rotos.

3 huevos x 6 decenas= 18 huevos.

9. ¿CÓMO ES POSIBLE?

En 1990 una persona tenía 15 años, y en 1995 cumplió 10.

Rpta.: La persona vivía antes de Cristo. Por lo cual, en 1995 a.C. tenía 10 años, y en 1990 cumplió 15.

10. ¿CUÁNTAS OSCAS VOLANDO SON TRES MEDIAS OSCAS MÁS MOSCA Y MEDIA?

Rpta.: Una mosca. Medias moscas no existen ni pueden volar.

11. A es el padre de B, pero B no es el hijo de A.

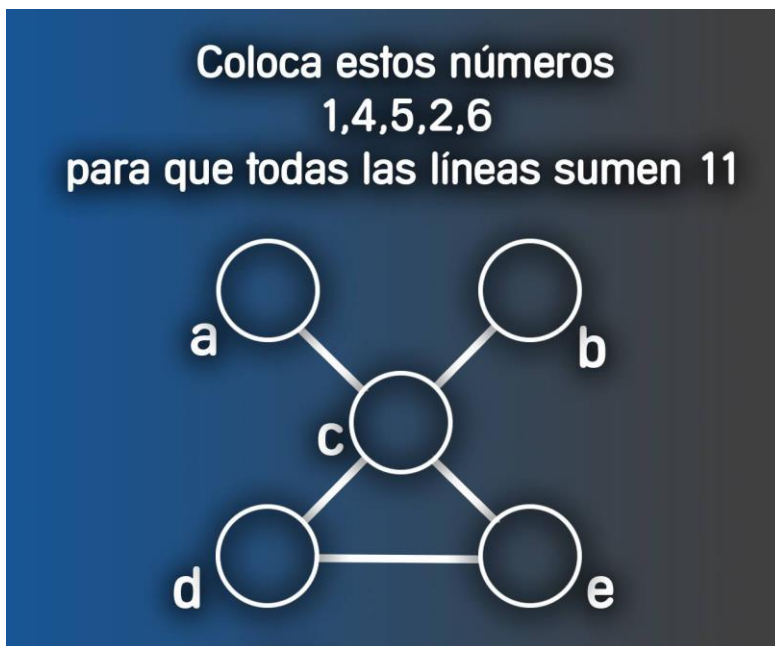
¿Cómo es posible?

Rpta.: porque B es la hija.

12. El padre de Juan tiene 4 hijos, ellos son Meme, Momo y Mumu son tres de ellos ¿quién es el cuarto?

Rpta.: Juan es el cuarto hijo.

13. Coloca los números para que la suma de 11.



Rpta.:

a=1

b=2

c=4

d=5

e=6

14. ¿CUÁL ES EL ANIMAL QUE AL PONERSE BOCA ARRIBA, CAMBIA DE NOMBRE?

Rpta.: El escarabajo.

15. ¿CUÁL ES LA RESPUESTA?

$3 + 3 \times 3 + 3 = ?$

a.21

b. 36

c.15

Rpta.: la letra C

JUEGO 5: CREADOS POR VOS

Un laberinto para el que solo necesitarás pajitas, pegamento, la tapa de una caja de cartón y una pequeña pelota



Juega a Hacer un spinner de papel es muy fácil

Para crear un spinner de cartón colorido, necesitarás:

- Una cuerda fina
- Dos círculos de papel del mismo tamaño (en un folio A4 te cabrán dos círculos)
- Dos círculos de cartón del mismo tamaño que los de papel
- Rotuladores de colores
- Tijeras
- Pegamento de barra

Ahora que tenemos todo el material listo, comenzamos con la **preparación del juguete:**

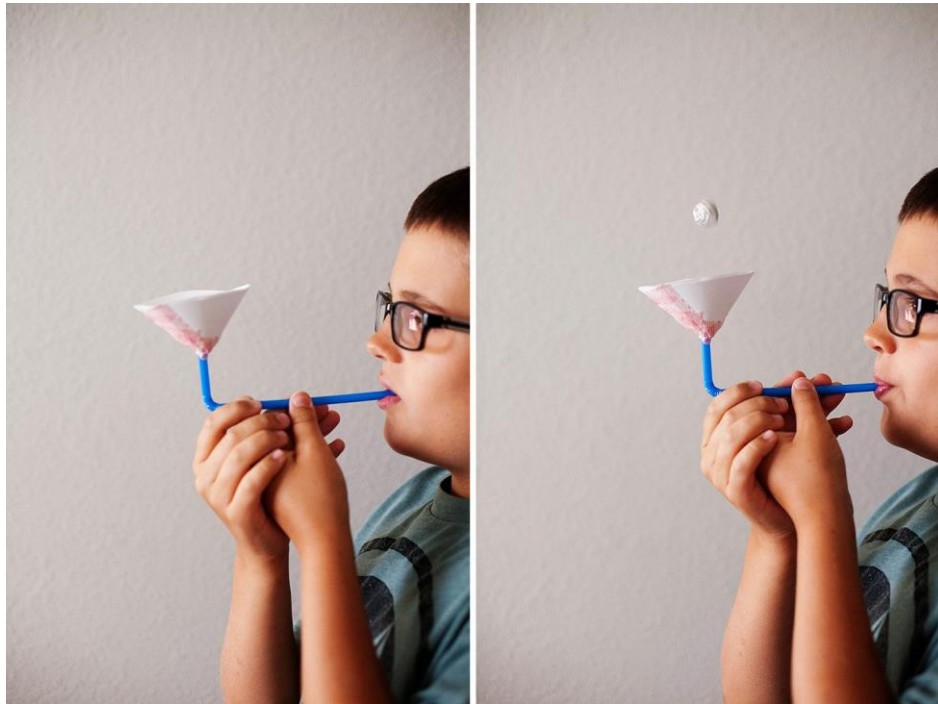
- 1. En primer lugar, tenemos que **hacer dos círculos sobre un folio**. Deben tener el mismo tamaño, así que será mejor que usemos un compás o una plantilla. En un folio deberán caber dos círculos.
- 2. A continuación, tenemos que ponernos creativos y **hacer nuestros mejores diseños sobre los círculos** que hemos trazado, usando los rotuladores de colores. No hace falta cubrir con dibujos las dos caras de cada círculo. Cuando hayamos terminado de colorear, recortaremos los círculos.
- 3. Sobre un **cartón no demasiado grueso, trazamos un círculo** del mismo tamaño que los de papel. Después, lo recortamos y le pegamos los círculos de papel, uno a cada lado.
- 4. Finalmente, hacemos **dos agujeros en el centro del cartón**. Por ellos **introducimos una cuerda fina o hilo** de aproximadamente 70 centímetros de largo. Para que no se estropee, recomendamos quemar los extremos. Tras pasar la cuerda por los agujeros, hacemos un nudo, y... ¡Listo!



Un ping pong con un globo



¿Podréis mantener la pelota en el aire?



Para crear este sencillo juego solo necesitarás **una pajita de plástico flexible, papel, tijeras, un bolígrafo o lápiz, cinta adhesiva y una pelota pequeña y ligera**, hecha por ejemplo de papel de aluminio.

Primero, traza un círculo sobre una hoja de papel. Luego, recórtalo y haz un corte deteniéndote a la mitad del diámetro (eso es, haz un corte formando el radio del círculo). Con el círculo recortado y cortado, **haz un embudo y fíjalo con cinta adhesiva**.

En el embudo **haz un agujero y mete por él el extremo corto de la pajita**. Fija el embudo a la pajita con cinta adhesiva para que el aire solo pase a través del agujero. Finalmente, **coloca una pequeña pelota en el embudo y sopla por el lado largo** de la pajita, ¡Verás cómo la pelota flota!

Usa hilos de lana para crear un camino de obstáculos



También puedes hacerlo utilizando papel crepé y cinta adhesiva



Crea una torre solo con palitos de helado y broches

