

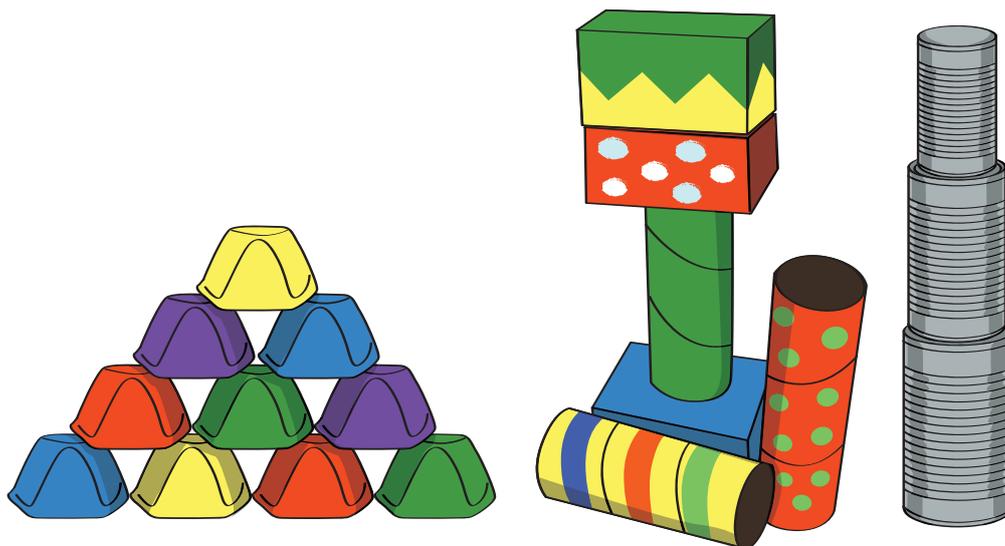
Ideas para hacer juguetes y juegos muy divertidos



Índice

Sección 1: Juguetes y kits hechos a mano	3
1. Dado	4
2. Bloques de Construcción	5
3. Mi Caja para Imaginar	6
4. Tarjetas de Letras y Número	7
5. Dominó	8
6. Bolsa de Matemáticas	9
Sección 2: Rompecabezas	8
7. Rompecabezas	9
8. Une los Puntos	9
9. Laberintos	10
10. Letras Revueltas	12
11. Sopa de Letras	13
Sección 4: Libros Hechos a Mano	14
12. Libro acordeón	14
13. Libro perforado	16
14. Libro con Lomo de Palo y Elástico	16
15. Tarjetas para Contar Historias	18
Sección 4: Juegos de mesa	19
16. Juego para unir palabras e imágenes	19
17. Une las Letras	19
18. Tubos Matemáticos	20
19. Juego de memoria	22
20. Palabras en tapas de botella	24
21. Serpientes y Escaleras	25
Sección 5: Juegos organizados	27
22. Pista de obstáculos	27
23. Rayuela de letras o números	28
Agradecimientos:	29





Juguetes y kits hechos a mano

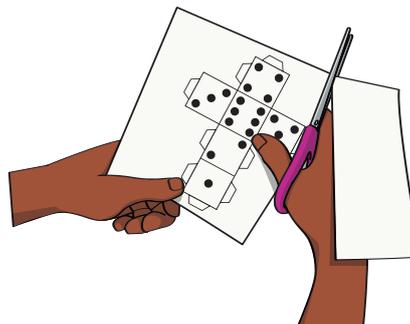
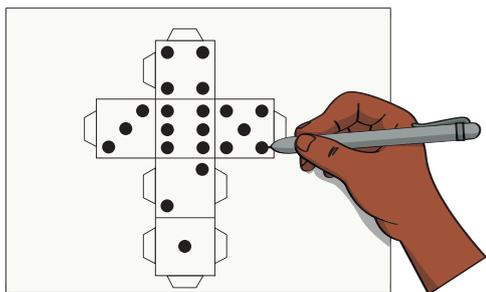
Esta sección presentará diferentes juguetes y kits que se pueden usar de distintas maneras. Usa tu imaginación para jugar con ellos.

I. Dado

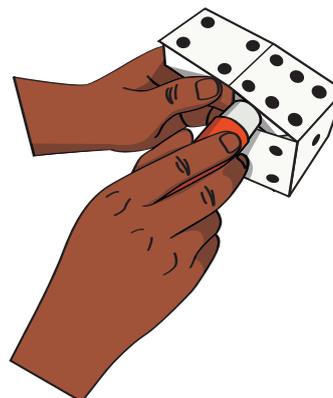
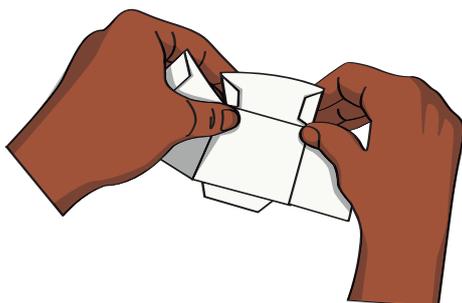
Materiales: Papel duro como cartón, tijeras, pegamento (o cinta adhesiva), regla

Preparación:

1. Dibuja este diagrama sobre un papel duro (como cartón). Usa una regla si tienes una.
2. Recorta el diagrama, incluyendo las pequeñas aletas.



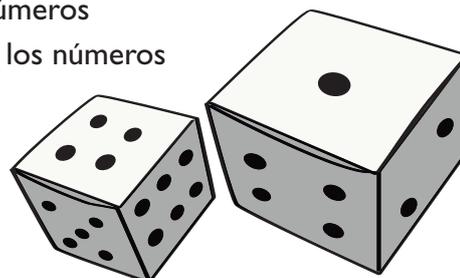
3. Dobra el material siguiendo las líneas para darle forma a un cubo.
4. Pega con pegamento o cinta adhesiva las aletas entre sí.



Variación: ¡En lugar de puntos, escriba letras o sílabas a cada lado de los dados para practicar la construcción de palabras!

Cómo jugar: Los dados pueden ser útiles en diferentes juegos. Aquí hay algunos ejemplos:

- Úsalos en juegos de mesa que necesiten dados
- Tira dos dados e intenta practicar sumar los números
- Tira dos dados y salta la cantidad que indiquen los números



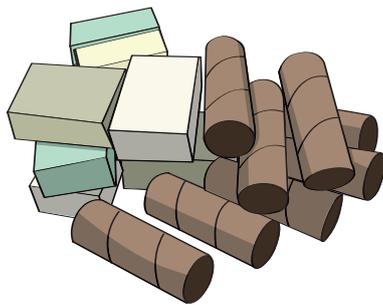
2. Bloques de Construcción

Los bloques son piezas de diferentes formas y tamaños que se pueden usar para construir cosas nuevas, como torres, ciudades u otras creaciones.

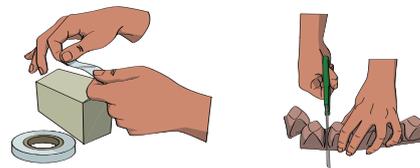
Materiales: cualquier material que se pueda usar como bloque de construcción, como rollos de papel higiénico, cartón de huevos, cajas selladas con cinta adhesiva común (cajas pequeñas como las de la pasta de dientes, los productos de belleza, de pasas), cinta adhesiva, tijeras, crayones o papel de colores (si está disponible)

Preparación:

1. Toma diferentes materiales reciclados que puedan servir como bloques de construcción. Intente tener tantos tamaños, formas y colores diferentes como sea posible.



2. Busca formas de cerrarlos bien.
 - o Las cajas se pueden sellar con cinta adhesiva
 - o Los cartones de huevos se pueden separar en partes más pequeñas
 - o Las latas se pueden lavar, pero asegúrate de que no haya bordes ásperos que puedan lastimar
 - o Las cajas de cartón o los cartones se pueden cortar para formar cubos o triángulos (ver foto)



3. Si es posible, puedes colorear algunos con crayones o pintura, o envolverlos en papel reciclado de colores.



Cómo jugar: Los bloques de construcción pueden ser útiles en diferentes juegos. Aquí hay algunos ejemplos:

- Decora algunas cajas como si fuesen casas y edificios, y construye tu propia ciudad.
- Construye una torre. Intenta hacerla lo más alta posible y asegúrate de que no se caiga si la sopla.
- Juega un juego con alguien más. Intenta copiar la torre de la otra persona usando tu memoria.

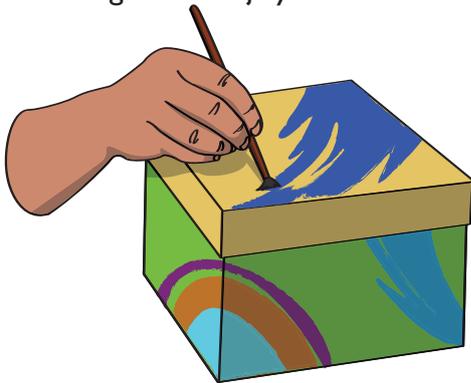
3. Mi Caja para Imaginar

Una **caja para imaginar** es una colección de objetos que pueden ayudarte a crear cosas y juegos nuevos.

Materiales: objetos pequeños (frijoles, piedras pequeñas, palos, cuerdas), trozos de papel, una caja pequeña (u otro contenedor que pueda contener objetos), otros objetos que pueden ser divertidos e interesantes.

Preparación:

1. Consigue una caja y decórala.



2. Reúne algunos frijoles o piedras pequeñas y guárdalos en su caja.



3. ¡Ubica tu caja en tu rincón de aprendizaje y agrega más objetos a medida que los encuentres!



Cómo jugar: Las formas en las que puedes usar tu caja para jugar son infinitas. Aquí presentamos algunos ejemplos.

- Usando frijoles, piedras o palos, practica organizarlos en forma de letras, números, imágenes o lo que se te ocurra.
- Con papel, haz notas o postales pequeñas que puedas dar a otras personas.

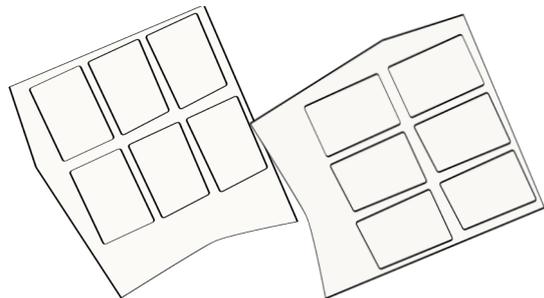
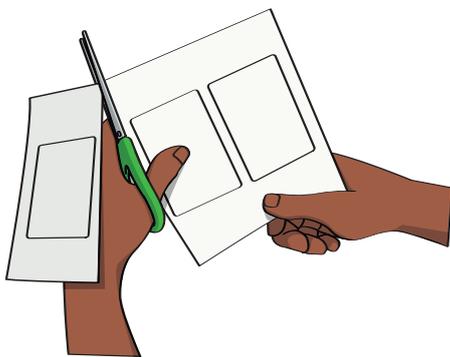
4. Tarjetas de Letras y Números

Al igual que las cartas, se pueden usar **tarjetas con letras y números** en muchos juegos.

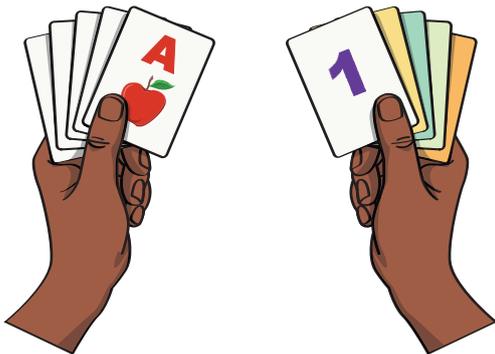
Materiales: cartón o papel, lapicera/ lápiz/ marcador, tijeras

Preparación:

1. Corta el papel o el cartón en cuadrados que sean lo suficientemente grandes como para caber en la palma de la mano.
2. Haz tantos cuadrados como sea posible.



3. En cada cuadrado, escribe una letra o un número. Trata de hacer tarjetas de letras para todas las letras del abecedario, y tarjetas de números del 1 al 40.



Cómo jugar: Puedes usar estos materiales en varios juegos y actividades

- Organiza las tarjetas en orden (de número menor a mayor, de la A a la Z).
- Ordena las cartas en el orden inverso.
- Busca la cantidad de objetos que indica la tarjeta de números (encuentra 5 frijoles para la tarjeta número 5).
- Busca un objeto que comience con la letra que indica la carta (encuentra un tazón para la letra T).
- Deletrea una palabra usando las tarjetas.

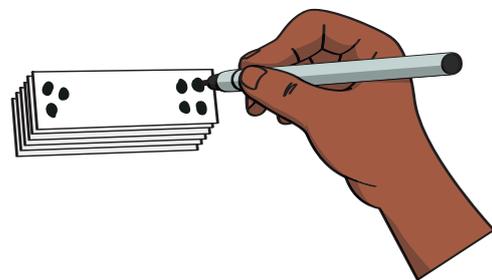
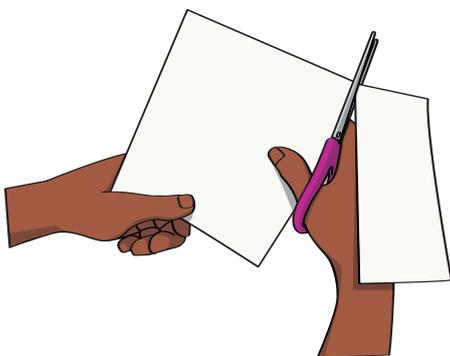
5. Dominó

El **dominó** consiste en piezas oblongas o rectangulares que tienen uno o más puntos en ambos extremos. Se pueden usar para diferentes juegos.

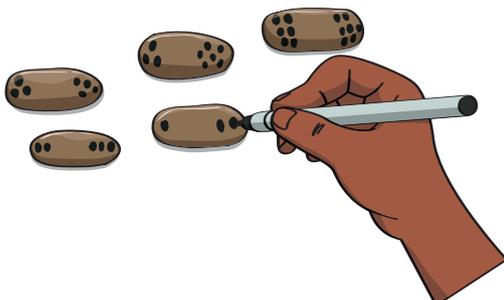
Materiales: cartón, colores/marcadores, lapicera/lápiz, tijeras

Preparación:

1. Si está utilizando papel, córtalo en pequeños rectángulos. Idealmente, debes tener 28 rectángulos.
2. En cada pedazo de papel, dibuja puntos en cada extremo. Tendrás que dibujar un número diferente de puntos del 1 al 6 en cada extremo.



3. Asegúrate de hacer diferentes combinaciones y de cubrir los números del 1 al 6 varias veces.



Variación: En lugar de cartón, puedes usar piedras grandes.

Cómo jugar:

1. Para jugar, une la misma cantidad de puntos. Por ejemplo, une los lados de la piedra o el papel que tengan 6 puntos (ver imagen).
2. ¡Continúa conectando piezas con el mismo número de puntos hasta quedarte sin fichas de dominó o hasta que ya no puedas unir más nada!

6. Bolsa de Matemáticas

Las **bolsas de matemáticas** sirven para realizar muchas actividades con los diferentes materiales que se encuentran en ella.

Materiales:

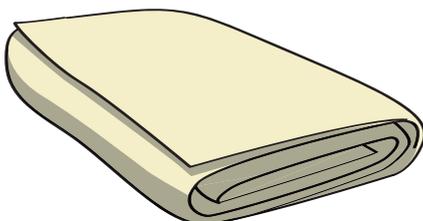
- Dos cuerdas de un metro de largo cada una
- Treinta palos pequeños, de color si es posible; el tamaño de un palillo está bien
- Tarjetas de números con los números del 1 al 40
- Tarjetas de palabras con números en formato de palabras del uno al cuarenta
- Objetos para clasificar (treinta de cada uno de los tres elementos, como conchas de mar, botones, piedras pequeñas, semillas de colores)
- Dos dados
- Retazo de tela de un solo color de tamaño A4, aproximadamente, (se utilizará como tapete para mostrar el trabajo)

Preparación:

1. Busca una bolsa pequeña o una canasta con tapa para guardar estos materiales para tu niño o niña.
2. Reúne diferentes materiales de la lista que aparece a continuación. Pueden ser materiales disponibles localmente, como piedras pequeñas, cuerdas y tapitas de plástico.



3. Revisa las bolsas de matemáticas con regularidad para asegurarte de que los materiales aún estén allí en la cantidad correcta y en buenas condiciones.
4. Revisa las bolsas de matemáticas con regularidad para asegurarse de que los materiales aún estén en la cantidad correcta y en buenas condiciones.



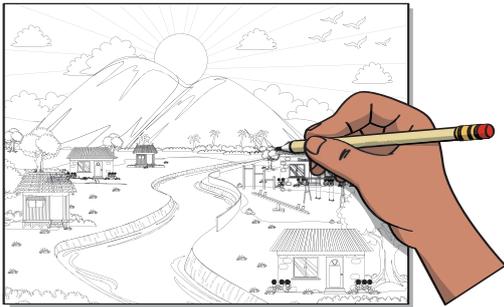
7. Rompecabezas

Los **rompecabezas** son desafíos. Se deben juntar diferentes piezas para formar una imagen.

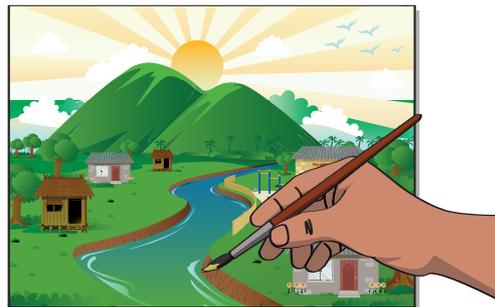
Materiales: cartón o papel, algo para escribir, tijeras, marcadores o crayones.

Preparación:

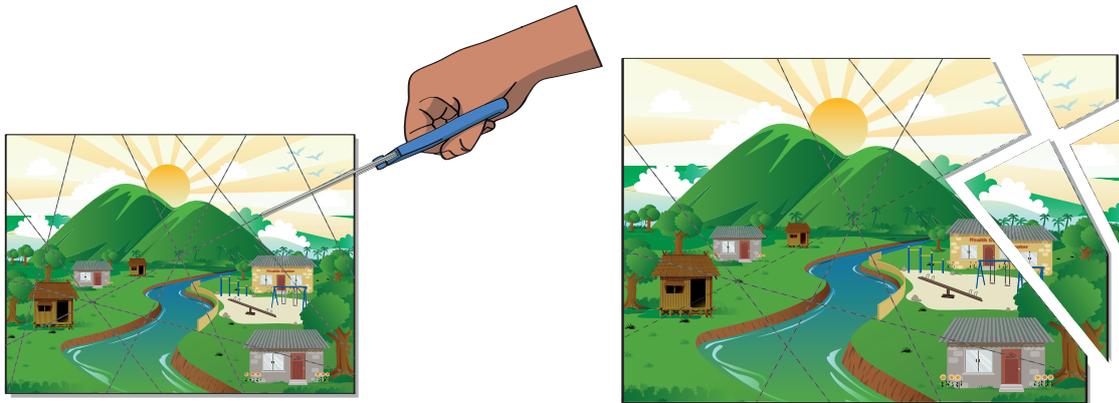
1. En un pedazo de cartón o papel, dibuja una imagen que cubra toda la página.



2. Colorea o pinta la imagen si así lo deseas.



3. Corta la imagen en pedazos pequeños.



Cómo jugar: Aquí se muestran diferentes formas de jugar con un rompecabezas

- Mezcla las piezas en una pila y reorganiza las piezas pequeñas para volver a formar la imagen total.
- Juega con el rompecabezas varias veces y mide el tiempo cada vez que lo hagas. Descubre cuán rápido puedes completar el rompecabezas.

8. Une los Puntos

“**Une los Puntos**” es un tipo de rompecabezas. Al dibujar líneas entre los diferentes puntos, se revela una imagen.

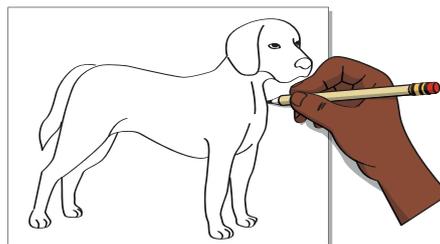
Materiales: papel, lápiz, borrador

Preparación:

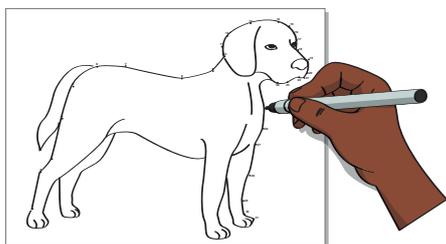
1. Elige una imagen que quieras hacer.



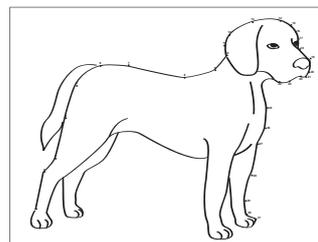
2. Dibuja la imagen.



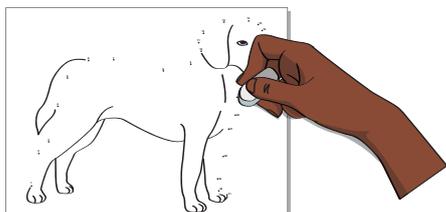
3. A lo largo de algunas líneas de la imagen, dibuja algunos puntos.



4. Coloca un número para cada punto y comienza con el número 1 en un extremo.



5. Borra las líneas entre los puntos y los números.



Variación: Puedes hacer muchos o pocos puntos, según lo que desees. En lugar de números, puedes usar letras como referencia para los puntos. Comienza con la letra A.

Cómo jugar:

- Juega con tu nuevo “Une los puntos” dibujando líneas de un punto al siguiente en el orden que indican los números o las letras.
- Comparte tu “Une los puntos” con un amigo.
- Con un amigo/amiga puedes hacer diferentes rompecabezas e intercambiarlos.

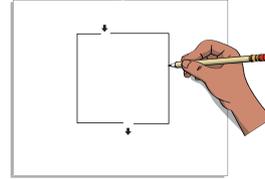
9. Laberintos

Los **laberintos** parecen un lío confuso de líneas. El objetivo es trazar una línea desde el inicio hasta la línea de meta sin ser bloqueado.

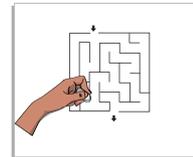
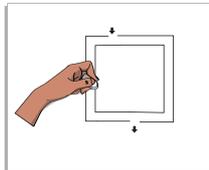
Materiales: papel, lápiz o algo para escribir

Preparación:

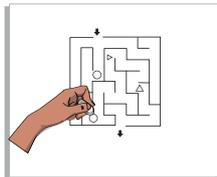
1. Dibuja un cuadrado grande, que será el límite de tu laberinto.
2. Deja dos huecos para el inicio y la meta.



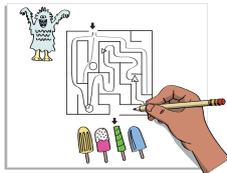
3. Dibuja otro cuadrado dentro del cuadrado grande. Borra la línea de ese cuadrado para hacer más huecos.
4. Dibuja más y más cuadrados, uno adentro del otro. Haz huecos en cada uno de los cuadrados.



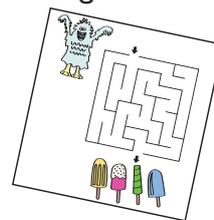
5. Ahora puedes dibujar otras formas dentro de ese cuadrado y borrar las líneas para hacer huecos en ellos también.
6. Determina cuál es el camino para recorrer el laberinto desde el inicio hasta la meta, y dibuja una línea suave.



7. Comienza a dibujar líneas para cerrar los caminos que no sean el camino que eligiste.
8. Termina de dibujar las líneas. Puedes hacer más huecos para hacer que el laberinto sea más difícil.



9. Borra la línea que muestra el camino correcto para atravesar el laberinto.
10. ¡Ya tienes tu propio laberinto! ¡Compártelo con un amigo o intenta resolverlo solo!



Cómo jugar:

- Juega con tu propio laberinto
- Comparte tu laberinto con un amigo/amiga.
- Con un amigo/amiga puedes hacer diferentes rompecabezas e intercambiarlos.

10. Letras Revueltas

Letras Revueltas es un juego para encontrar la palabra correcta reorganizando las letras.

Materiales: papel, algo para escribir, una lista de palabras

Preparación:

1. Haz una lista de palabras.



2. Cambia el orden de las letras de las palabras.



Cómo jugar: Intercambia tu lista con un amigo o intenta reorganizar las letras para formar la palabra correcta.

11. Sopa de Letras

La **sopa de letras** es un juego en el que se deben buscar palabras ocultas en un revoltijo de letras.

Materiales: cartón/papel, colores/marcadores, lapicera/lápiz

Preparación:

- Haz una lista de palabras a partir de una historia o un tema, como palabras sobre el clima, animales o lugares.

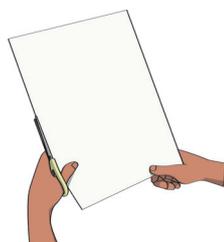
1. monkey

2. animals

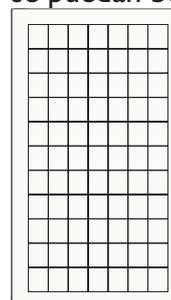
3. eye



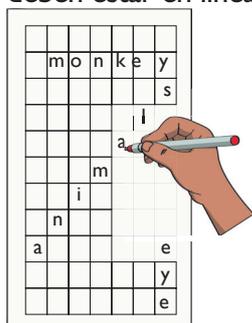
- Recorta un rectángulo grande en un pedazo de papel, cartón, etc. El rectángulo puede ser tan pequeño o tan grande como desees, ¡pero tiene que ser lo suficientemente grande como para que puedas escribir sobre él!



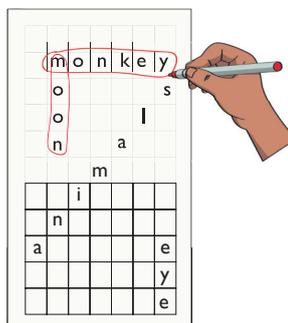
- Divide el trozo de papel en siete filas y columnas con líneas tenues que se puedan borrar.



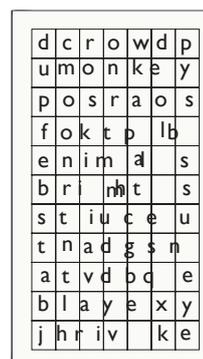
- Escribe las palabras de la lista colocando una letra en cada cuadro. Las palabras se deben escribir en línea recta, hacia arriba, hacia abajo o en diagonal, no deben haber espacios entre las letras de la misma palabra y las letras deben estar en línea recta.



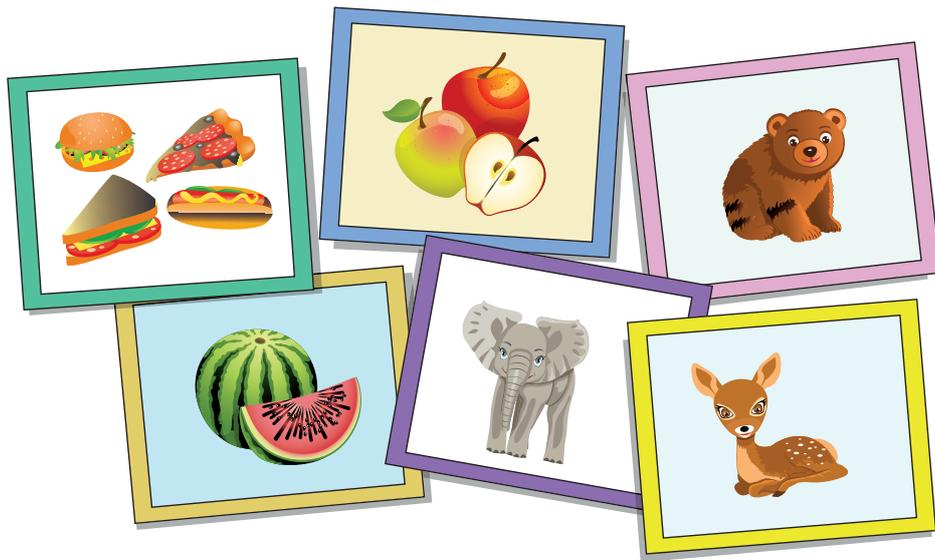
- Hay diferentes palabras que pueden compartir letras. Por ejemplo, “mono” y “mula” tienen una “m”. Esta misma “m” se puede usar para diferentes palabras. Puedes escribir “mula” verticalmente y “mono” de forma horizontal.



- Complete los cuadrados vacíos con letras al azar.



Cómo jugar: ¡Para jugar, intenta encontrar tantas palabras como sea posible en la sopa de letras! Se juega mejor cuando una persona hace la sopa de letras y otra encuentra las palabras. Puedes jugar este juego con amigos/amigas; cada uno hace sus propias sopas de letras y las intercambian.



Libros Hechos a Mano

Historias maravillosas vienen en libros. Esta sección te mostrará diferentes maneras en las que puedes hacer tus propios libros.

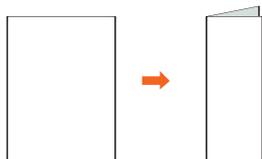
12. Libro acordeón

Un libro acordeón es un libro hecho a mano. Tiene una portada, una contraportada y seis páginas en su interior.

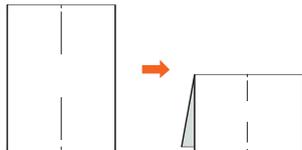
Materiales: dos hojas de papel, marcadores, crayones, lápices/lapiceras.

Preparación:

1. Puedes usar papel de cualquier tamaño. Dobra el papel por la mitad en sentido vertical.
2. Abre el papel y dóblalo por la mitad, pero en sentido horizontal.



3. Toma una solapa de papel, dóblala hacia atrás para que el borde toque el pliegue del medio y marca este nuevo pliegue.

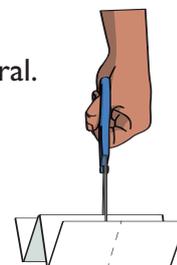


4. Dale vuelta el papel, doble la otra solapa de papel hacia atrás para que toque el pliegue del medio y marca este nuevo pliegue.

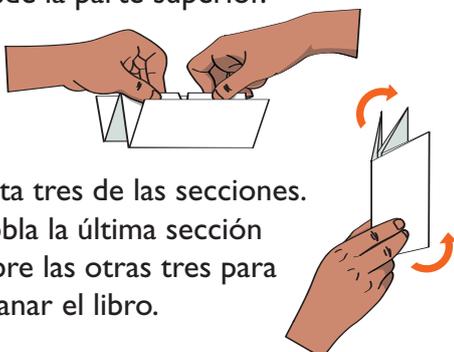


5. Coloca el papel sobre la mesa para que parezca una W.

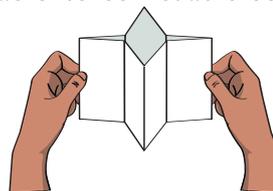
6. Corta el centro de la W a lo largo del pliegue central. Deberás cortar dos capas del papel y detenerlas en los pliegues cruzados.



7. Con las muñecas por encima de los dedos, sostén las dos mitades del papel desde la parte superior.



8. Abre el corte hacia afuera. Tendrás un libro abierto con cuatro secciones.



9. Junta tres de las secciones. Dobra la última sección sobre las otras tres para aplanar el libro.

10. Escribe e ilustra tu libro con un marcador o lapicera negra.

El libro Multicultural Books To Make And Share [Libros multiculturales para hacer y compartir] de Susan, que contiene dos proyectos que utilizan el Libro acordeón, un Cómic y un Periódico basados en los precursores de los periódicos de Europa, está disponible en la tienda de libros de makingbooks.com. © 2008 Susan Kapuscinski Gaylord/makingbooks.com

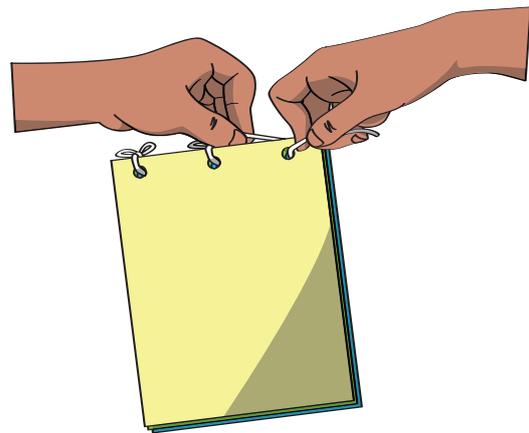
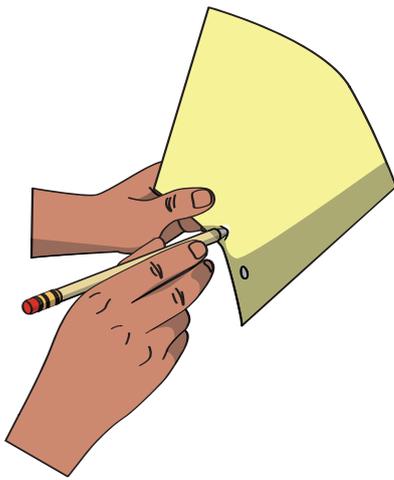
13. Libro perforado

Un libro perforado es un libro hecho a mano. Es uno de los más fáciles de hacer.

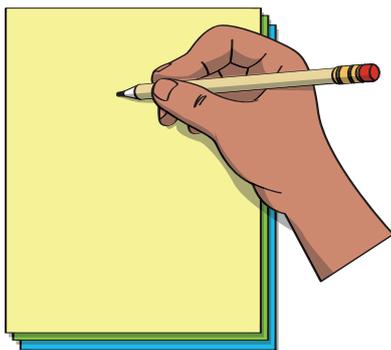
Materiales: tres pedazos de papel, lápiz, cuerda

Preparación:

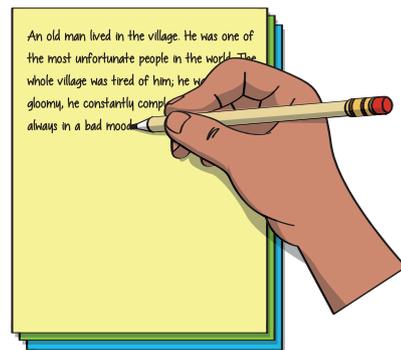
1. Haz un pequeño agujero en las esquinas superior e inferior de cada papel con un lápiz.
2. Luego, pasa un pequeño trozo de cuerda a través de cada orificio y átalos con firmeza. ¡Ya tienes tu libro!



3. Decide acerca de qué se tratará tu historia.



4. ¡A escribir!



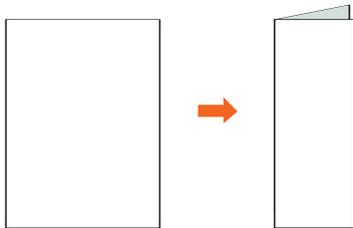
14. Libro con Lomo de Palo y Elástico

Un libro con lomo de palo y elástico es un libro simple hecho a mano.

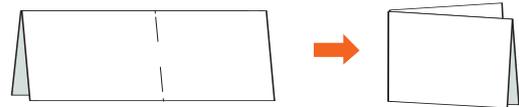
Materiales: dos hojas de papel, una banda elástica, un palo de la altura del papel doblado, perforadora

Preparación:

1. FDobla cada papel verticalmente por la mitad para que sea largo y delgado como un rectángulo. Si tienes algo escrito, la parte escrita debe estar en el interior del pliegue.



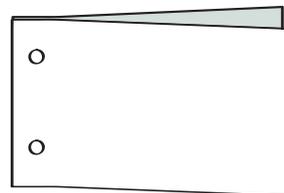
2. Dobla cada papel por la mitad, pero de forma horizontal.



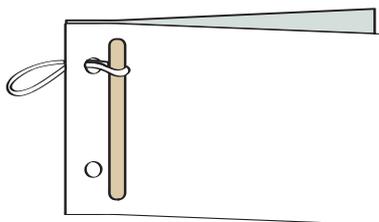
3. Mete una solapa doblada dentro de la otra.



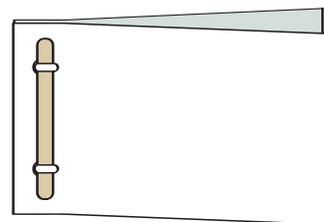
4. Perfora dos agujeros que atraviesen todas las capas aproximadamente a 1/4" del borde doblado de los papeles.



5. Pasa el elástico alrededor de la parte superior del palo y pasa el extremo por dentro del agujero para atravesar el orificio superior.



6. Voltea el libro. En la parte posterior del libro, jala el extremo del elástico hacia abajo y páselo por el orificio inferior. Inserta el otro extremo del palo en el bucle del elástico.



¡En lugar de una banda elástica (goma elástica), puedes usar una tira de plástico de una bolsa de plástico, hierba o cualquier otro material local! Además, se puede pegar papel o cartón más duradero en la portada y contraportada para que el libro dure más.

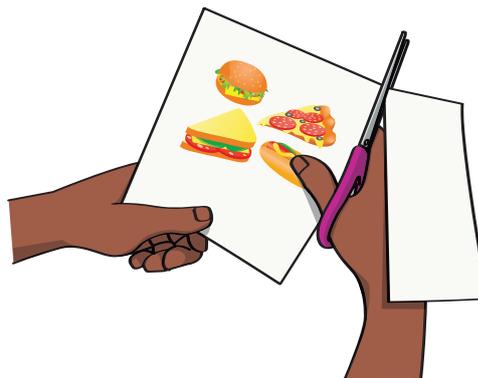
15. Tarjetas para Contar Historias

Las tarjetas para contar historias son imágenes que se pueden usar para inspirar un cuento.

Materiales: revista o periódico con fotos, tijeras

Preparación

1. Encuentra diferentes tipos de imágenes.
2. Recorta las imágenes.

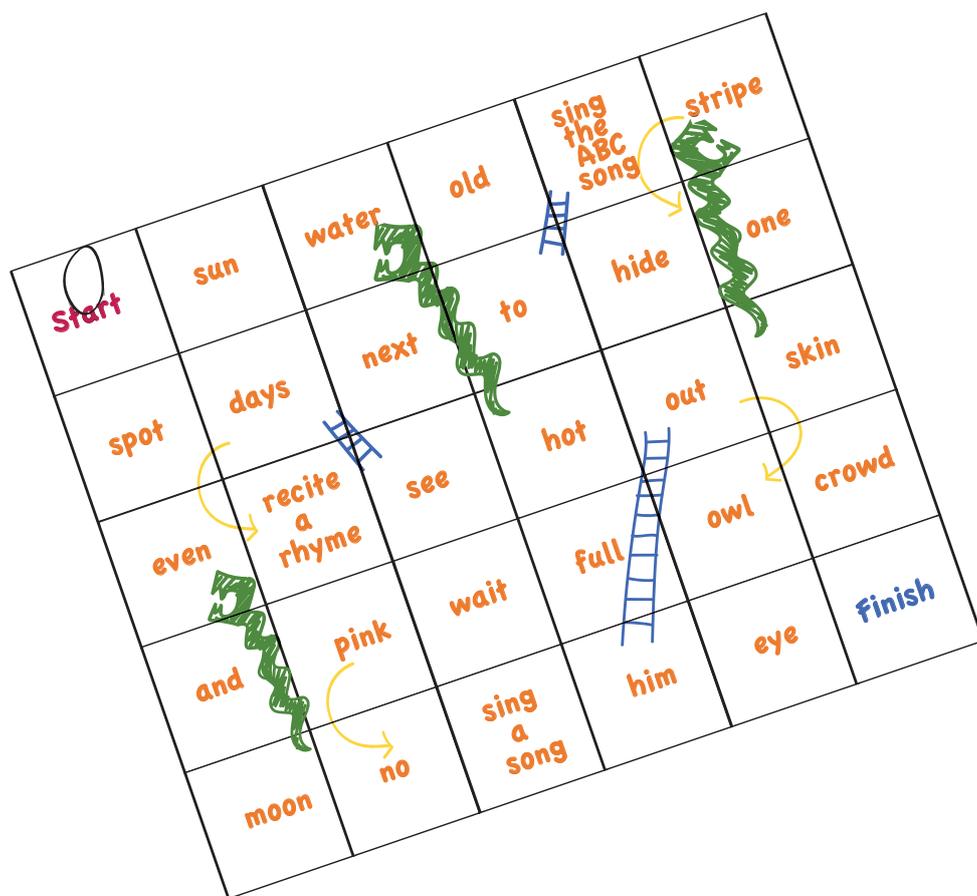


3. Organiza todas las imágenes recortadas en una pila.



Cómo jugar:

1. Comienza a contar una historia usando la primera imagen de la pila. ¡Seamos creativos!
2. Continúa contando la misma historia con la siguiente imagen de la pila.
¡Usa tu imaginación!
3. ¡Para cambiar la historia la próxima vez, reordena las imágenes de la pila!
4. Guarda tus tarjetas para contar historias en tu rincón de aprendizaje.



Juegos de mesa

Los juegos de mesa o juegos de tablero se pueden jugar individualmente o en grupos. Esta sección ofrece algunos ejemplos de esos juegos. Úsalos como inspiración e inventa tus propios juegos de mesa más adelante.

16. Juego para unir palabras e imágenes

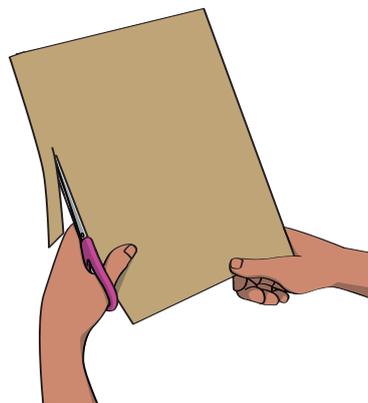
Materiales: cartón/papel duro, marcadores o crayones, tijeras, pegamento

Preparación:

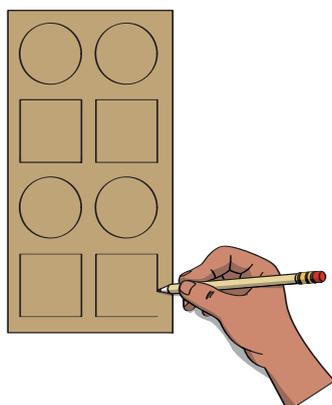
1. Haz una lista de palabras que quieras incluir en el juego.



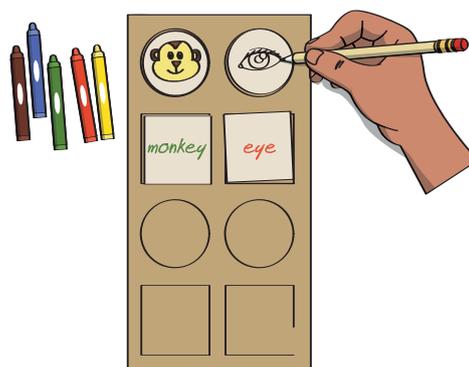
2. Haz un tablero de juego cortando un rectángulo grande, de unos 20 cm por 10 cm. Crea tantos tableros como necesites (¡uno para cada jugador, o algunos para tí!).



3. En cada tablero, dibuja cuatro cuadrados y cuatro círculos, como se ve en la imagen. Corta los cuadrados y círculos.



4. En un cuadrado, escribe una de las palabras de tu lista. En un círculo, dibuja la palabra que escribiste. Estos serán pares para unir.



5. Haz esto en todos los cuadrados y círculos que cortes.

Cómo jugar:

1. Coloca todos los círculos y los cuadrados en el medio del espacio de juego.
2. Intenta encontrar el par coincidente y colócalos en su tablero en los lugares correctos (los pares coincidentes deben estar uno al lado del otro).
3. ¡Si está jugando con otro jugador, pueden hacer una competencia para ver quién puede llenar su tablero más rápido! ¡O bien, si estás jugando solo, puedes ver cuán rápido puedes llenar todos los tableros!

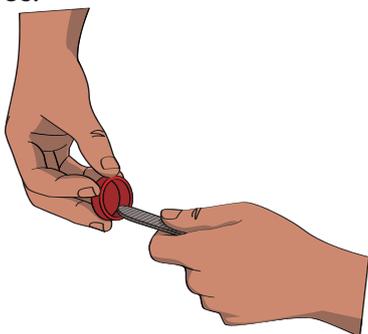
17. Une las Letras

“**Une las Letras**” es un juego en el que se deben unir las letras mayúsculas y minúsculas.

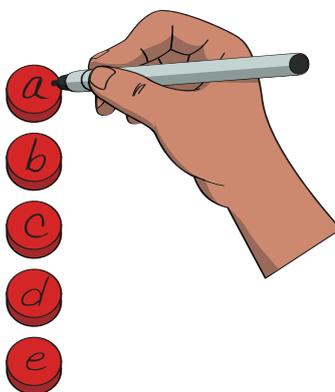
Materiales: cartón/papel duro, o un gran espacio de tierra en el que pueda escribir; marcadores/lapicera, tapitas de botellas o piedras en las que pueda escribir

Preparación:

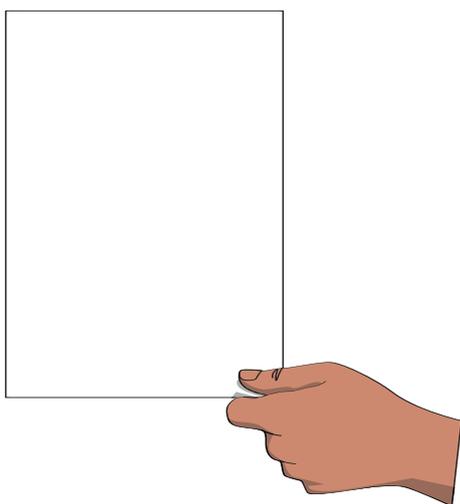
1. Limpia las tapitas de las botellas y asegúrate de que no tengan bordes ásperos.



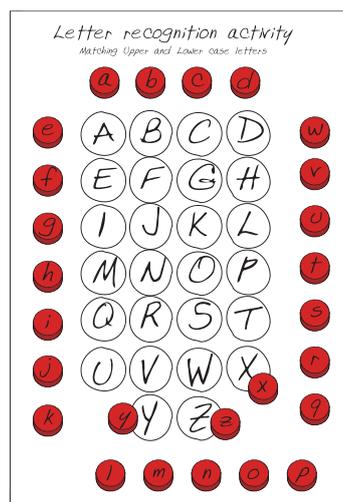
2. En las tapitas de las botellas o en las piedras, escribe las letras minúsculas del abecedario.



3. Toma un gran trozo de papel o despeja un gran espacio de tierra.



4. En el papel o sobre la tierra, escribe las letras mayúsculas del abecedario (ver imagen).



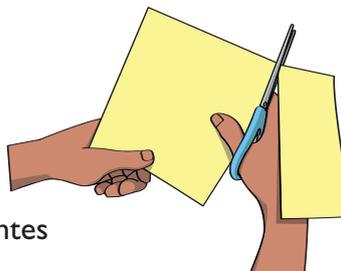
Cómo jugar: Para jugar, combina las letras escritas en las tapitas de las botellas o en las piedras con las letras escritas en la tierra o en el papel.

18. Tubos Matemáticos

Tubos Matemáticos es un juego para practicar operaciones básicas, como sumas y restas

Materiales: papel duro/cartón, cajas pequeñas, lapicera/lápiz/marcador, tijeras

Preparación:

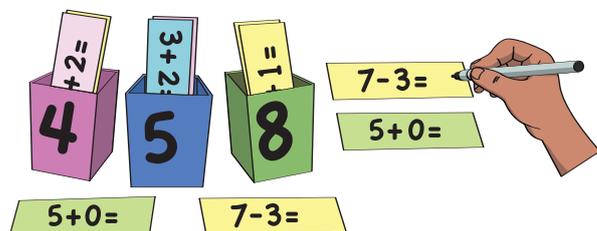


1. Corta el papel o el cartón en forma de rectángulo; debe ser lo suficientemente grande como para poder escribir números.
2. En cada rectángulo, elige algunas de las siguientes opciones para escribir:

1+0=	2+0=	3+0=	4+0=	5+0=	6+0=	7+0=	8+0=	9+0=
1+1=	2+1=	3+1=	4+1=	5+1=	6+1=	7+1=	8+1=	9+1=
1+2=	2+2=	3+2=	4+2=	5+2=	6+2=	7+2=	8+2=	
1+3=	2+3=	3+3=	4+3=	5+3=	6+3=	7+3=		
1+4=	2+4=	3+4=	4+4=	5+4=	6+4=			
1+5=	2+5=	3+5=	4+5=	5+5=				
1+6=	2+6=	3+6=	4+6=					
1+7=	2+7=	3+7=						
1+8=	2+8=							
1+9=								

1-0=	2-0=	3-0=	4-0=	5-0=	6-0=	7-0=	8-0=	9-0=	10-0=
1-1=	2-1=	3-1=	4-1=	5-1=	6-1=	7-1=	8-1=	9-1=	10-1=
	2-2=	3-2=	4-2=	5-2=	6-2=	7-2=	8-2=	9-2=	10-2=
		3-3=	4-3=	5-3=	6-3=	7-3=	8-3=	9-3=	10-3=
			4-4=	5-4=	6-4=	7-4=	8-4=	9-4=	10-4=
				5-5=	6-5=	7-5=	8-5=	9-5=	10-5=
					6-6=	7-6=	8-6=	9-6=	10-6=
						7-7=	8-7=	9-7=	10-7=
							8-8=	9-8=	10-8=
								9-9=	10-9=
									10-10=

3. En los cuadros pequeños, escribe un número del 0 al 10.



Cómo jugar:

1. Para jugar, selecciona uno de los rectángulos.
2. Intenta resolver el problema matemático escrito en el rectángulo.
3. Cuando tengas la respuesta, colócala en el cuadro con ese número escrito. Por ejemplo, si $1 + 1 = 2$, coloque el rectángulo que dice " $1 + 1 =$ " en el cuadro con el número 2 escrito en él.

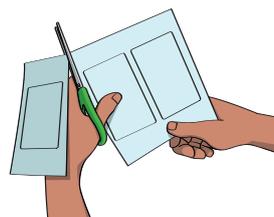
19. Juego de memoria

El **juego de la memoria** es una actividad que pone a prueba tu memoria para las palabras

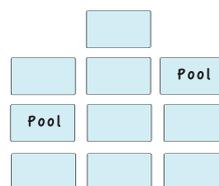
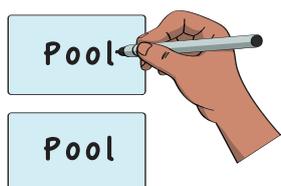
Materiales necesario: Cartón o papel, Rotuladores, bolígrafo, lápiz, Tijeras

Preparación:

1. Haz una lista de palabras de tu historia favorita. También puede ser una lista de tu hogar, nombres de animales o algo similar. Asegúrate de que tus palabras sean cortas.
2. Recorta pequeños rectángulos (unos 5 cm por 8 cm). Asegúrate de que no puedas ver lo que está escrito en el papel.



3. Escribe una palabra en cada hoja de papel, usando las palabras de la lista que estás usando para ese juego.
4. Como el objetivo es hacer coincidir la misma palabra, simplemente escribe cada palabra dos veces en dos tarjetas diferentes.



Variación:

- Otra forma de jugar esto es haciendo coincidir palabras opuestas. Esto requerirá una lista de palabras combinadas con sus opuestos. Por ejemplo: "Frío" y "caliente"
- Otra forma de jugar es con palabras que riman. Esto requerirá una lista de palabras y una palabra con la que rimen. Por ejemplo: "Brillo" y "Grillo".
- Si vas a hacer diferentes sets, asegúrate de que las tarjetas para los diferentes juegos se guarden por separado.

Cómo jugar:

1. ¡Puedes jugar este juego solo o con un amigo/amiga!
2. Voltea los trozos de papel boca abajo (de modo que la escritura quede hacia abajo) y mezcla los trozos de papel.
3. Organiza como se muestra a continuación en la 'posición original'.
4. Si estás jugando con un amigo/amiga, el primer jugador da vuelta a dos tarjetas. Si el jugador da vuelta a dos tarjetas que coinciden, entonces pueden retirar dichas tarjetas.
5. Si el jugador voltea dos tarjetas que no coinciden, voltea las cartas y el siguiente jugador se va.
6. Si estás jugando solo, dale la vuelta a dos tarjetas. Si coinciden, pon las dos tarjetas a un lado. Si no coinciden, ¡ponlas de regreso!
7. Continúa jugando hasta que retires todas las cartas.
8. Puedes volver a jugar con las mismas tarjetas, simplemente baraja las tarjetas y vuelve a colocarlas boca abajo. O puedes jugar con otras tarjetas de palabras que hayas hecho.

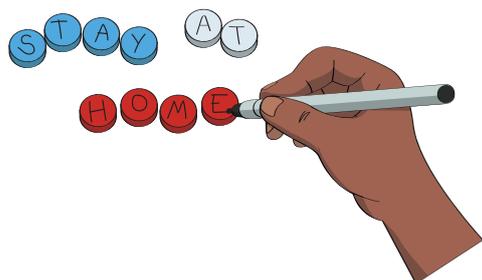
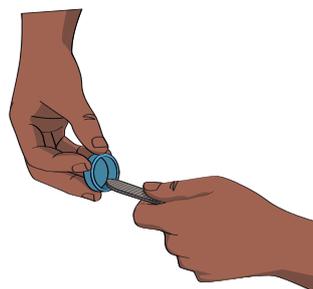
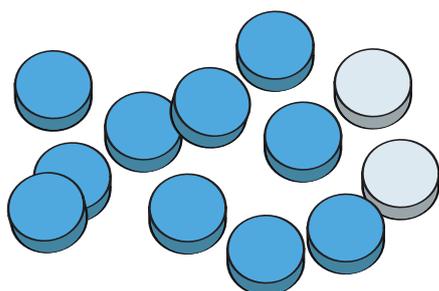
20. Palabras en tapas de botella

Las **palabras en tapas de botellas** son una colección de letras con las que puedes jugar libremente.

Materiales: tapas de botellas, marcador o algo para escribi

Preparación:

1. Reúne tantas tapas de botellas de agua o botellas de refrescos como sea posible.
2. Asegúrate de que un adulto te ayude a limpiarlos y asegúrate de que no tengan bordes ásperos.



3. Escribe una letra en cada tapa de botella.
4. Puedes jugar este juego solo o con un amigo/amiga.

Cómo jugar:

1. Extiende las tapas de las botellas sobre una superficie plana frente a los jugadores.
2. Primero, haz tantas palabras de dos letras como sea posible en un minuto. Puedes usar letras de palabras que hiciste antes. Puedes elegir escribir todas las palabras que hagas para poder seguirlas. Por cada palabra, obtienes un punto.
3. Luego, puedes jugar durante un minuto y formar tantas palabras de tres letras como sea posible. Puedes elegir escribir todas las palabras que hagas para poder seguirlas. Por cada palabra, obtienes un punto.
4. El ganador es el que tiene más puntos al final.
5. También puedes jugar este juego haciendo palabras con más letras (4, 5, 6 cada una) o diferentes tipos de palabras (por ejemplo, puedes hacer nombres de animales, nombres de alimentos, los nombres de tus amigos)

Variaciones: También puedes escribir números en las tapas de las botellas y usarlos para resolver problemas matemáticos. Asegúrate de escribir también los símbolos matemáticos, + - x y ÷

21. Serpientes y Escaleras

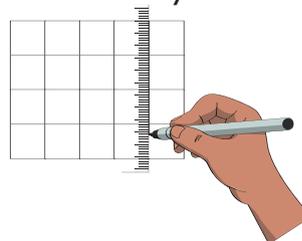
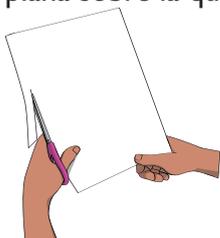
Serpientes y Escaleras es un juego de mesa que se puede adaptar de varias maneras.

Materiales:

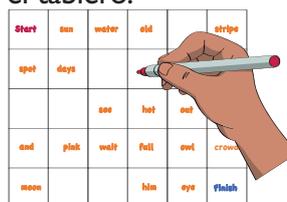
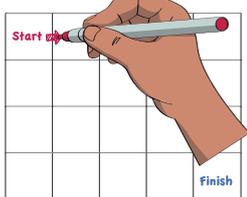
- Cartón
- Colores / marcadores (algo para escribir)
- Monedas, piedras o tapas de botellas para jugar piezas.
- Lista de 25 palabras
- Dado o moneda que se puede usar como dado

Preparación: Ver la imagen para referencia

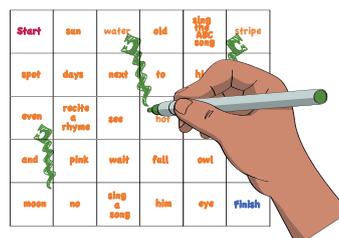
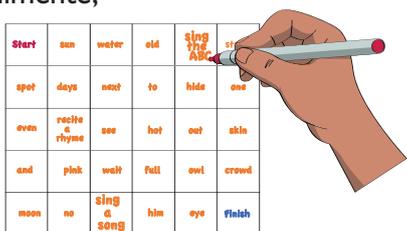
1. Corta un rectángulo grande de un pedazo de papel, cartón, o cualquier otra superficie dura y plana sobre la que pueda escribir.
2. Divide el rectángulo en 5 filas y 6 columnas. Esto se puede adaptar para acortar el juego al reducir el número de filas y columnas.



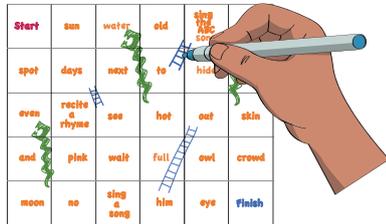
3. Nombra "Salida" al cuadrado de una esquina y al cuadrado de la esquina opuesta llámalo "Llegada" o "Meta".
4. Selecciona una lista de 25 palabras (pueden ser palabras opuestas, palabras de una historia, palabras con un tema como 'alimentos', etc.) y escríbelas en los otros cuadros. Asegúrate de dejar tres espacios en blanco en diferentes lugares en el tablero.



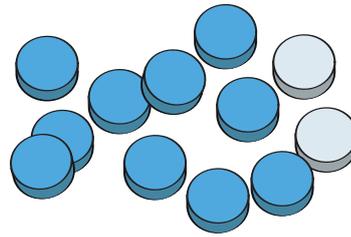
5. En estos tres espacios en blanco, escribe una acción, como "cantar una canción" o "saltar arriba y abajo", algo que los jugadores puedan hacer fácilmente,
6. Dibuja tres "serpientes" entre dos cuadrados en el tablero (excepto "inicio" y "final"). Las "serpientes" permitirán que el jugador se deslice hacia abajo, más cerca del "comienzo", así que ten en cuenta dónde las colocas.



7. Dibuja tres “escaleras” entre dos cuadrados en el tablero (excepto “inicio”, “final” y donde colocaste las “serpientes”). Las “escaleras” hacen que el jugador se mueva hacia arriba, más cerca del “final”, así que ten en cuenta dónde los colocas.



8. Selecciona piezas de juego para que los jugadores avancen en el juego. Puede ser una moneda, una piedra, una tapa de botella, etc.



9. Usa un dado o una moneda para determinar la cantidad de espacios que deben avanzar cada jugador.



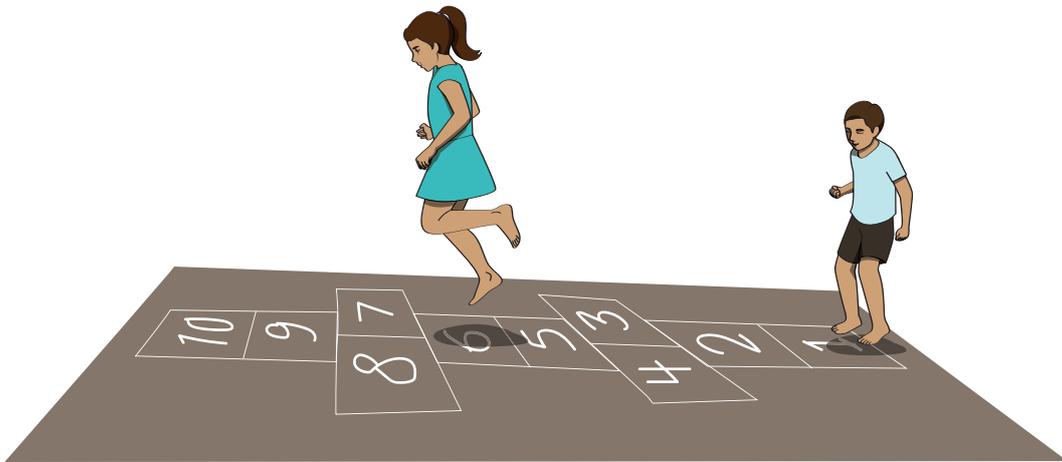
Cómo jugar:

* Lee todas las instrucciones antes de jugar. Este juego se puede jugar entre dos o más jugadores, pero es preferible no tener más de seis jugadores.

1. Divide a los jugadores en equipos y selecciona quién va primero en cada equipo.
2. Coloca las piezas de juego en la casilla “inicio”.
3. El primer jugador tira el dado o lanza la moneda y mueve los espacios indicados por el dado/ moneda.
4. El jugador debe leer la palabra que aparece en la casilla donde ha aterrizado. (Esto se puede adaptar haciendo que los jugadores deletreen la palabra, nombren su opuesto o hagan una oración usando la palabra).
5. Si el jugador cae en la cabeza de una “serpiente”, debe mover su pieza hacia ABAJO hasta donde termina la cola de la “serpiente”. Si el jugador cae en una “escalera”, debe mover su pieza HACIA ARRIBA hasta donde comienza la “escalera”. Los jugadores solo se pueden mover hacia ABAJO en una “serpiente” y hacia ARRIBA en una “escalera”. El primer jugador que llega a la casilla “final” gana

Variaciones:

Este juego se centra en desarrollar habilidades de vocabulario a través de la lectura de palabras simples a medida que los jugadores progresan en el juego. Se puede pedir a los jugadores que deletreen la palabra, la lean, nombren su opuesto o hagan una oración con la palabra. Se puede adaptar para enfocarse en letras, mezclas de letras / sonidos, palabras visuales, ciertos temas de vocabulario, etc



Juegos organizados

¡Los juegos organizados con amigos son divertidos!
Esta sección ofrece algunos ejemplos de esos juegos que
puedes adaptar.

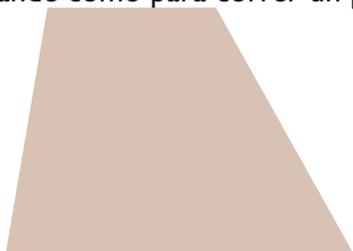
22. Pista de obstáculos

Una **carrera de obstáculos** es una carrera física con una serie de desafíos.

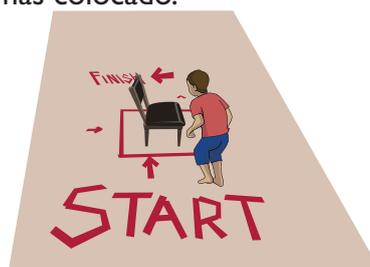
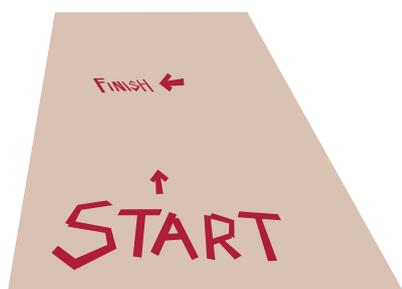
Materiales: una colección de artículos de la casa

Preparación:

1. Despeja un espacio dentro o fuera de su hogar. Tiene que ser lo suficientemente grande como para correr un poco.
2. Toma los artículos que has recogido y colócalos alrededor del espacio.



3. Decide un lugar de inicio y un lugar final.
4. Desde el lugar de inicio, identifica cómo llegarás al lugar final moviéndote, sobre, entre, debajo, a través de los elementos que has colocado.



5. También puedes agregar desafíos como equilibrar en un pie durante 5 segundos o saltar como una rana 5 veces.



Cómo jugar: Aquí hay diferentes maneras de jugar la carrera de obstáculos

- Los corredores deben comenzar desde el principio y superar los desafíos lo más rápido posible. Pídele a alguien que mida el tiempo que tarda cada corredor en completar la carrera de obstáculos.
- Si tienes muchos corredores, forma equipos y juega un relevo. Después de que los primeros corredores de tu equipo terminen el curso, los segundos corredores tendrán su turno. El primer equipo en completar gana.
- Puedes reorganizar los elementos para cambiar las cosas y hacer que la carrera sea más simple o más difícil.

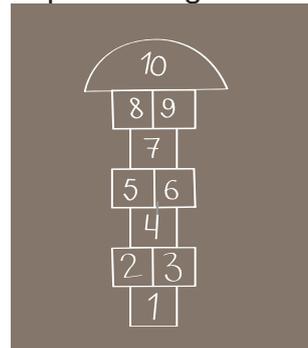
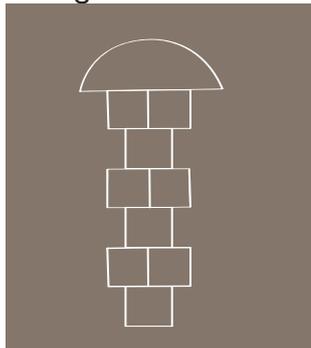
23. Rayuela de letras o números

Rayuela es un juego en el que los jugadores saltan dentro y sobre los cuadrados marcados en el suelo. Usan marcadores que se tiran y se recuperan de las cajas

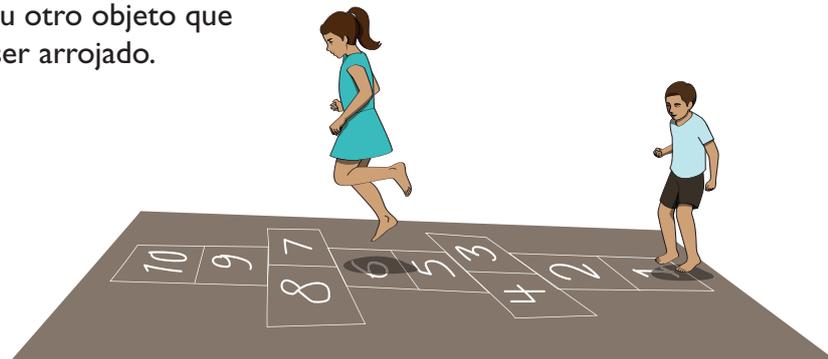
Materiales: palo o tiza, un área de tierra o pavimento

Preparación

1. Dibuja una tabla de rayuela en el suelo (ve la imagen a continuación)
2. En cada cuadro, escribe un número. También puedes elegir usar letras.



3. Elige un marcador. Puede ser una piedra pequeña, una ramita, una bolsa de frijoles u otro objeto que pueda ser arrojado.



Cómo jugar:

1. Lanza tu marcador en el primer cuadrado. Si aterriza en una línea, o fuera del cuadrado, pierdes tu turno. Pase el marcador al siguiente jugador y espera tu próximo turno.
2. Súbete a un pie en el primer cuadrado vacío, y luego en cada siguiente cuadrado vacío. Asegúrate de omitir el que está en su marcador.
3. Cuando aterrices en un cuadrado, di el número que está escrito en el cuadro.
4. Cuando haya dos cuadrados (2-3, 5-6 y 8-9) salta con ambos pies. 2-3, 5-6, 8-9),. A las 10 (o al final de tu tabla), salta con ambos pies, date la vuelta y regresa hacia el inicio.
5. Cuando alcances el cuadrado marcado nuevamente, toma el marcador, ¡aún en un pie! y completa la ronda.
6. Lanza tu marcador en el segundo cuadrado y completa el proceso.
7. Cuando hayas pasado por varias rondas y recuperaste tu marcador con éxito de todos los cuadrados, el juego habrá terminado.

Variación: Si colocas letras en lugar de números, puedes llamar la letra en el cuadrado a medida que saltas. También puedes pronunciar palabras que comienzan con esa letra.

Agradecimientos:

<https://b-inspiredmama.com/recycled-diy-toys/>

<https://www.starklx.com/printable-dice-template-with-dots/printable-die-dice-by-snifty/>

<https://www.creatingreallyawesomefunthings.com/diy-puzzles/>

<http://blog.learningresources.com/make-your-own-puzzle-printable/>

<https://www.kidspot.com.au/parenting/real-life/humour/mum-sets-up-epic-obstacle-course-for-her-kids-in-quarantine-and-we-want-one/news-story/7461699c0df2744f9abfb767c3b5fb55>

http://www.makinglearningfun.com/t_template.asp?t=http://www.makinglearningfun.com/Activities/pets/BarkGeorge/BarkGeorge-DottoDot/BarkGeorgeDottoDot-pigA-Z.gif

<https://www.free-coloring-pages.com/page/maze-3.html>

Stick & Elastic Book reprinted with permission from Susan Kapuscinski Gaylord (makingbooks.com)

World Vision photos

