



CASILLA QUESITO

1. Baile de la patata: Por parejas, tienen que aguantar un tiempo bailando (pondremos música) sosteniendo una patata en la frente sin poder tocarla con las manos.

2. El enano parlanchín: Para hacer este espectáculo hacen falta dos personas. Una de ellas va a poner la cara y los pies, el otro pondrá las expresivas manos. Uno se pone delante y el otro detrás de él, sin que se le vea. El de delante se pasa unos calcetines por los brazos e introduce cada mano en un zapato. El que está detrás pasa los brazos por debajo de los del de delante y se pone en esa posición las mangas de una chaqueta o camisón que el de delante se habrá puesto (el de detrás puede utilizar esa chaqueta para esconderse). El enano puede empezar ya a contar sus historias y sus chistes mientras el compañero de detrás moverá sus manos como si éstas fueran realmente las del enano.

3. Llegar hasta 30: Todo el grupo junto debe conseguir contar hasta 30 (dependiendo el número de niños y el tiempo, podemos bajar el número). Se trata de que los niños vayan diciendo números forma intercalada (no vale decirlo siempre la misma persona o crear una secuencia), en el momento en que más de un niño digan el número a la vez, tendremos que volver a empezar.

4. Director de orquesta: Nos colocamos todos en círculo y pedimos a uno que salga un momento de la sala. El resto decidiremos quién será el director de orquesta, cuyo papel consiste en ir realizando gestos (palmadas, golpes en las piernas...) para que el resto le sigamos. Debemos imitarle rápidamente ya que la misión de la persona que está fuera será descubrir quién es el director.

5. Abrigarse: Vamos a vestir a un miembro del equipo (podemos formar varios grupos) con el mayor número de prendas posibles de los otros miembros del equipo. Participa todo el equipo ayudando a vestirse, aunque es solo uno el que se viste.

6. Patata caliente: Hacemos dos equipos y entregamos un globo a cada uno. Tienen que ir soplando todos los miembros del grupo, con un soplo cada uno, hasta que explote. El que antes lo consiga, gana.

7. Carrera de pelotas: Cada niño tiene una pelota de ping pong, que colocan sobre la mesa o el suelo. Marcamos el punto de llegada y tienen que hacer llegar la pelota hasta allí sin tocarla (soplando sería la mejor opción).

8. Me maquillan: Colocamos a los niños en fila, cerrando un círculo, y entregamos una pintura de cara a cada uno. Van a pintarse la cara entre ellos, dibujando en el que tenemos delante, aunque no le vemos la cara. Elegimos a un "primero", que va a dibujar al de delante algo que le digamos nosotros. Podemos mostrar una imagen o decirle que debe pintar un payaso, una mariposa... De forma inmediata, el resto dibujará lo mismo que él.

9. Enhebrar la aguja: Conseguir enhebrar una aguja en menos de 30 segundos.

10. La granja: Entre todos, representamos una granja.

11. Caragalleta: Colocarse una galleta en la frente y, sin tocarla con las manos, llevarla hasta la boca.

12. Llevamos la luz: Carrera de relevos alrededor de la sala llevando una vela que no se puede apagar. A quien se la apague debe volver al punto anterior.

13. Bailes raros: En dos equipos, elegimos a algunos para que hagan la prueba. Tienen que inventarse un baile según el nombre que les digamos (por ejemplo, "demuéstranos como es el baile de: la mariposa, los cocos, el gato y el ratón, la escoba...").

14. Sigue la canción: Ponemos un trozo de una canción y todo el grupo tiene que seguirla al bajar el sonido.

15. Mímica: Adivina la película (se medirá el tiempo que se tarda en adivinar para ver quién gana. Las trampas restan. Las películas se reparten al azar).

- o La guerra de las galaxias.
- o El cerdito valiente.
- o Mulán.
- o Misión imposible.
- o La vuelta al mundo en 80 días.
- o Náufrago.
- o Pocahontas.

16. Lucha de pinzas: Por parejas, con una pinza de ropa, ganará el niño que antes consiga pellizcar la ropa del rival.

17. Lucha de pañoletas: Por parejas, los dos niños llevan una pañoleta ligeramente cogida al pantalón por la parte de atrás. Ganará el niño que se lleve primero la pañoleta de su rival, sin que saquen la suya.

18. El beso de la carta: Tienen que pasarse una carta de una baraja de boca en boca aspirándola, sin tocarla (también sirve con una hoja normal).



CASILLA AUDAZ

1. Pregunta: ¿Cuál es el animal que tiene las cinco vocales en su nombre? (Solución: Murciélago)

2. Pregunta: El padre de Ana tiene cinco hijas, que son: Nana, Nene, Nini, Nono. ¿Cómo se llama la quinta hija? (Solución: Ana)

3. Pregunta: ¿Qué es lo que se rompe cuando se pronuncia? (Solución: El silencio)

4. Pregunta: Un oso camina 10 Km. hacia el sur, 10 hacia el este y 10 hacia el norte, volviendo al punto del que partió. ¿De qué color es el oso? (Solución: El color del oso es blanco, por ser un oso polar. Los únicos lugares donde se cumple la condición de regresar al punto de partida son el Polo Norte y el Polo Sur)

5. Pregunta: En una carrera, un corredor adelanta al que va segundo. ¿En qué posición se coloca? (Solución: en segunda posición)

6. Pregunta: ¿Qué día del año hablamos menos? (Solución: el día en que adelantamos una

hora el reloj debido al horario de verano)

7. Pregunta: ¿Qué parentesco tiene conmigo el hermano del hijo de mi padre? (Solución: hermano)

8. Pregunta: ¿Qué tiene pico y no come? (Solución: la montaña)

9. Pregunta: Hay meses que tienen 30 días, otros 31. ¿Cuántos tienen 28? (Solución: todos)

10. Pregunta: ¿De qué color es el caballo blanco de Santiago? (Blanco). ¿Y de qué color es el chaleco verde de Juan? (Solución: el chaleco no tiene mangas)



CASILLA VOCABLO

1. Teléfono escacharrado: Una persona comienza diciendo una frase al oído de la siguiente, ésta persona que ha escuchado la frase se la repetirá al siguiente y así sucesivamente. La última persona en escuchar el mensaje lo repetirá en voz alta y descubriremos cuánto ha cambiado respecto a la frase que dijo la primera persona.

2. ¿Para qué sirve? Cada persona debe pensar un objeto y realizará la pregunta ¿Para qué sirve...(ese objeto)? al oído de la persona de su derecha, que responderá a esa pregunta. Realizaremos esta misma dinámica con todos los integrantes del grupo, de forma que al final cada uno haya hecho la pregunta al de su derecha y haya respondido a la persona de su izquierda. La gracia del juego consiste en que, una vez terminada la ronda, cada persona hilará la pregunta que le ha hecho la persona de su izquierda, con la respuesta que le dio el de su derecha.

3. Palabras encadenadas: En el sentido de las agujas del reloj, cada persona debe decir una palabra que comience por la sílaba con la que ha terminado la palabra que ha dicho la persona anterior.

4. Presi, vice, secre: Todos los jugadores se ponen en círculo o semi círculo y tres jugadores consecutivos son "presi", "vice" y "secre". Los que siguen, se numeran, en el orden en que están sentados. El juego consiste en pasar rápidamente una llamada de uno a otro, acompañado de un ritmo que marcan todos los jugadores y al que se ha de ajustar la llamada: golpearse dos veces en las piernas y dar dos palmadas, repetidamente. La llamada, que siempre inicia el presidente, es "Presi presi, dos dos", debiendo responder el jugador número dos, que llamará a otro: "Dos dos, secre secre", y así, sucesivamente.

5. Crea palabras: Crearemos varios equipos y el acompañante dirá algunas letras con las cuales deben formar diferentes palabras.

6. Maratón de cantos: Por equipos, el acompañante dará una palabra y cada uno deberá cantar una canción que la contenga (por ejemplo, "aire", "Jesús", "corazón", "amigo", "mar", "beso"...)

7. Pueblos de aquí: Decir el nombre de 10 pueblos de nuestra provincia.

8. ¿Son letras? Hacemos dos equipos, una persona de cada uno sale al frente para escribir una palabra con el culo; su equipo debe adivinar la palabra en el menor tiempo posible.

9. Solo con la letra... Tienen que cantar una canción solo con una vocal, el acompañante irá señalando a cada niño para saber cuándo empieza.

10. Pictionary: Hacemos dos equipos. Una persona de cada uno se acerca hasta el acompañante para que les diga a los dos la misma palabra. Volverán a su equipo para dibujar, sin hablar ni realizar gestos, esa palabra.



CASILLA MENEIO

1. Hielo: Tenemos a una o varias personas que son las que pillan, cuando lo hacen, la persona que ha sido pillada debe permanecer quieta en el sitio, congelada, con las piernas abiertas esperando a que alguien pase por debajo para descongelarla. Mientras está helada, esta persona irá contando hasta 5 o 10, una vez llegue a esa cifra, se derretirá cayéndose al suelo y dejando de jugar. De ahí que tengan que pasar por debajo antes de ese tiempo.

2. Pi: Colocados en círculo, debemos ir diciendo números en orden. Pero ojo, cuando lleguemos a un número que contenga el 7 o sea múltiplo de 7 (dependiendo las edades, podemos hacerlo más fácil), debemos decir "pi" en vez del número, y además cambiaríamos el sentido, así que el siguiente número lo diría la persona anterior a nosotros.

3. Relevos del vaso: Podemos hacer varios equipos si somos suficientes y los colocamos formando una fila. Detrás del último de la fila colocamos un balde, y delante del primero otro balde lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena un vaso con el agua del balde que tiene delante y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasará al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el balde que tiene detrás y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante, para que llegue al primero de la fila y repetir la operación hasta cambiar completamente el agua de un balde al otro.

4. Busca la zapatilla: Colocamos al grupo en fila (podemos hacer varios grupos) y sale corriendo el primer jugador hacia un círculo que hemos dibujado o señalado a una cierta distancia. Al llegar, el niño se saca las dos zapatillas y vuelve corriendo sin ellas, para que salga el siguiente. Así lo hacen todos, de manera que al final de esa ronda quedan un montón de zapatillas en el interior del círculo. Pero sin perder el tiempo se empieza la segunda ronda. Ahora se trata de llegar al círculo y calzarse, pero no se puede salir del círculo para regresar si uno no está perfectamente calzado.

5. Torre humana: Deben formar una torre humana de rodillas unos sobre otros de, al menos, tres pisos.

6. Robar la cola: Cada integrante del grupo tiene que luchar con su oponente e intentar arrebatarle el pañuelo que lleva agarrado en el pantalón por la parte de atrás.

7. En el terreno: Vamos a hacer varios grupos y repartimos a cada niño una hoja de periódico. Poco a poco, iremos retirando las hojas e incluso partiéndolas y dejándolas más pequeñas. Los niños sólo pueden pisar el periódico, así que deberán juntarse y colocarse de forma que ningún miembro del equipo se quede fuera del terreno.

8. Sardinas en lata: Se trata de un escondite al revés. Uno de los niños del grupo es el que se esconde. Pasado un tiempo, el resto va a buscarle y cuando lo hagan, de uno en uno, deben esconderse con él.

9. Ogros, brujas y hadas: Hacemos dos equipos que se colocarán en fila horizontal unos frente a otros. En cada turno, deben ponerse de acuerdo en qué personaje quieren ser, cuando ambos equipos lo tengan decidido, llegarán hasta un punto intermedio y a la cuenta de 3 realizarán el gesto característico de ese personaje (el acompañante debe enseñar cuál es antes)

10. ¡Caballería! Colocamos a todos los niños a un lado del campo. Otro ejerce de caballero, colocándose enfrente de ellos, en una línea horizontal (a modo de muro). Cuando grite "¡caballería!" sus amigos deberán salir corriendo para llegar hasta otro punto que está a la espalda del caballero sin ser atrapados por éste (solo se puede mover sobre la línea). Todos los "potrillos" cazados se convierten en caballeros y empiezan también a cazar. El primer jugador atrapado liga en el turno siguiente.

11. Carrera de cangrejos: Marcamos el punto de llegada y les colocamos en la salida. La forma de correr es de cuclillas, con las manos agarrando bien a los tobillos.

	BAILE DE LA PATATA		EL ENANO PARLANCHÍN
	LLEGAR HASTA 30		DIRECTOR DE ORQUESTA
	ABRIGARSE		PATATA CALIENTE
	CARRERA DE PELOTAS		ME MAQUILLAN
	ENHEBRAR LA AGUJA		LA GRANJA
	CARAGA- LLETA		ME MAQUILLAN

	BAILES RAROS		SIGUE LA CAN- CIÓN
	MÍMICA		MÍMICA
	MÍMICA		LUCHA DE PINZAS
	LUCHA DE PINZAS		EL BESO DE LA CARTA
			
			



Pregunta: ¿Cuál es el animal que tiene las cinco vocales en su nombre?



Pregunta: El padre de Ana tiene cinco hijas, que son: Nana, Nene, Nini, Nono. ¿Cómo se llama la quinta hija?



Pregunta: ¿Qué es lo que se rompe cuando se pronuncia?



Pregunta: Un oso camina 10 Km. hacia el sur, 10 hacia el este y 10 hacia el norte, volviendo al punto del que partió. ¿De qué color es el oso?



Pregunta: ¿Qué parentesco tiene conmigo el hermano del hijo de mi padre?



Pregunta: ¿Qué tiene pico y no come?



Pregunta: ¿Qué parentesco tiene conmigo el hermano del hijo de mi padre?



Pregunta: ¿Qué tiene pico y no come?













Pregunta: Hay meses que tienen 30 días, otros 31. ¿Cuántos tienen 28?



Pregunta: ¿De qué color es el caballo blanco de Santiago? ¿Y de qué color es el chaleco verde de Juan?



<p>Teléfono escacharra- do</p>		<p>¿Para qué sirve?</p>	
<p>Palabras encadena- das</p>		<p>Presi, vice, secre</p>	
<p>Crea palabras</p>		<p>Maratón de cantos</p>	
<p>Pueblos de aquí</p>		<p>¿Son letras?</p>	
<p>Solo con la letra...</p>		<p>Pictionary</p>	
			

Hielo		PI	
Relevos del vaso		Buscar la zapatilla	
Torre humana		Robar la cola	
En el terreno		Sardinas en lata	
Ogros, hadas y brujas		¡caballería!	
Carrera de cangrejos	