
Juegos de Antes

Hace más de 100 años, no había televisión ni videojuegos, pero siempre había gente con quien jugar. Intenta algunos de estos juegos para ver lo que jugaban los niños hace mucho tiempo.



20 preguntas

Una persona piensa en una persona, lugar o cosa. Los otros jugadores intentan adivinar quién o qué es, haciendo preguntas que pueden responderse con un "sí" o "no". Por ejemplo, un jugador podría estar pensando en un maestro. Si otro jugador pregunta, "¿estás pensando en un animal?" La respuesta sería "no". Si la siguiente pregunta es, "¿estás pensando en una persona?" el jugador responde "sí". El juego continúa hasta que los jugadores descubren en quién o qué está pensando la persona o hasta que se hayan hecho 20 preguntas, lo que ocurra primero.

Tengo una canasta

Los jugadores se sientan en un círculo. El primer jugador comienza el juego diciendo "tengo una canasta". El jugador 2 pregunta, "¿qué hay dentro?" El jugador 1 responde, "algo que comienza con la letra A". El jugador 2 responde con algo que comienza con la letra B. Los jugadores se turnan hasta que alguien no pueda pensar en una respuesta con la letra que le toca. ¡Respuestas graciosas permitidas! Si logras completar todo el alfabeto, continúa con letras dobles ("aves astutas", "búhos bobos", "chocolate caliente ...")

Snap Apple

Cuelga una manzana del techo con una cuerda. Intenta morderla mientras la manzana se balancea, ¡pero no se permite usar las manos!

Consecuencias

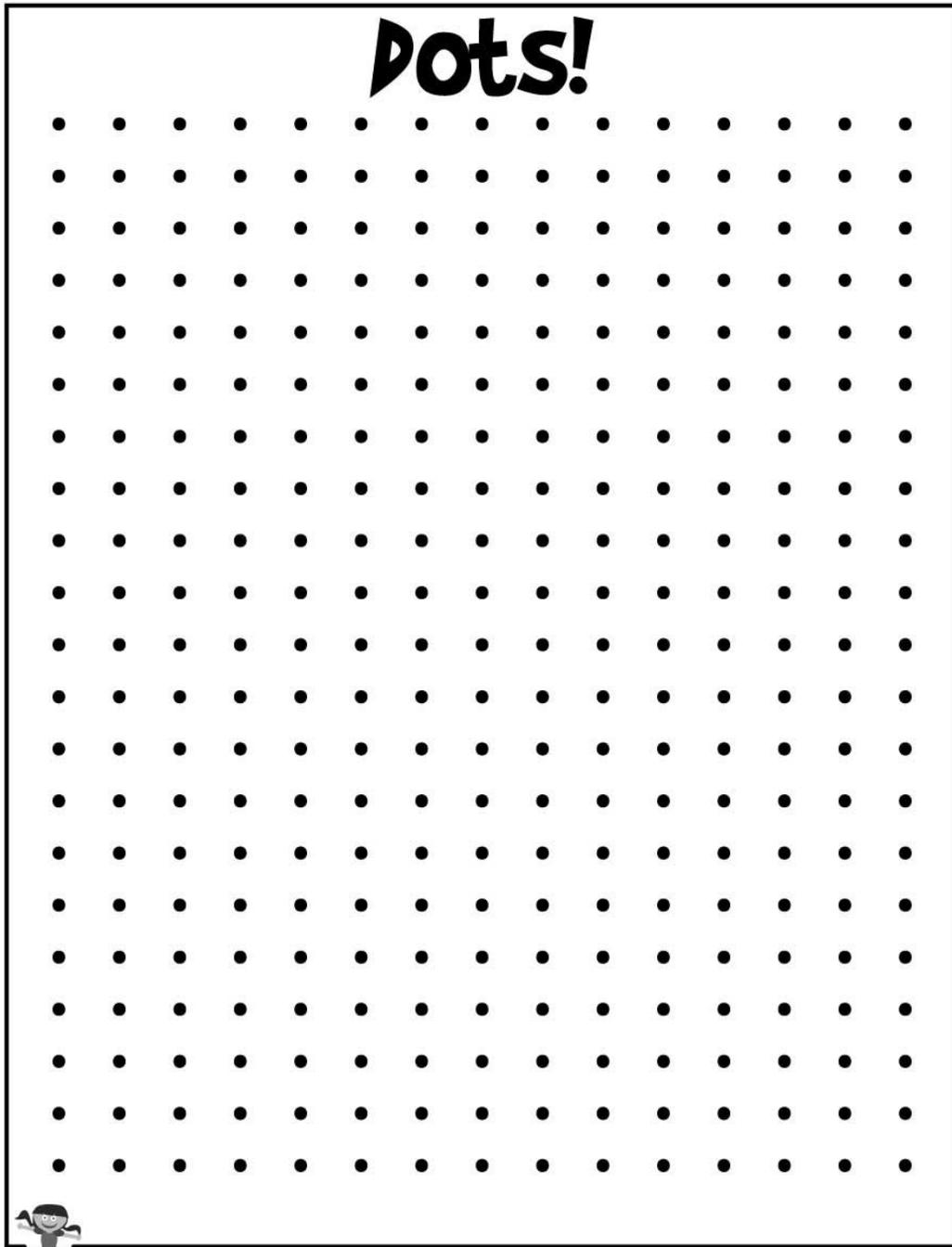
Comienza con una hoja de papel grande. El primer jugador una cabeza (humana, animal, robot o criatura imaginaria) en el papel, sin que nadie la vea, luego lo dobla para cubrir la creación. Pasa la hoja al siguiente jugador quien dibuja un torso, luego el siguiente jugador hace las piernas, y así sucesivamente, sin mirar lo que los otros han dibujado. Después de que todos hayan tenido un turno, o la criatura tenga pies, despliegan el papel y miran lo que han dibujado.

Clothespin Drop

Reúne un cubo o contenedor y algunos objetos pequeños o juguetes que quepan en su interior. Párate sobre el cubo, toca el juguete con tu nariz y déjalo caer, apuntando al cubo.

¡Vamos a conectar puntos!

Los jugadores se turnan conectando un punto a otro punto adyacente con una línea horizontal o vertical. El papel va a llenarse de líneas horizontales y verticales, algunas conectadas, y otras no. Cuando un jugador dibuja una línea que forma un cuadrado, ese jugador llena el cuadrado con su inicial. El jugador que dibujó la línea que cierra el cuadrado recibe otro turno. Juega hasta que todos los puntos se conviertan en cajas. El jugador con más cajas completadas al final gana.



© WooJr.com. All Rights Reserved.