



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

## “JUEGOS DE INTERIOR PARA GUARDIAS, TUTORÍAS Y RATOS DE OCIO”

AUTORÍA <b>LUIS SERRANO CORTÉS</b>
TEMÁTICA <b>ENSEÑANZA DIVERTIDA</b>
ETAPA <b>PRIMARIA Y ESO.</b>

### Resumen

En el trabajo con nuestros alumnos nos encontramos con situaciones en las que queremos trabajar de manera lúdica y socializadora. Claros ejemplos son las horas de guardia por ausencia de un compañero, los días iniciales y finales de cada curso, o los temidos días de lluvias en educación física. La clave de estos juegos es la utilización de poco material y espacio, es decir, entretener con imaginación.

### Palabras clave

Juegos, grupo, imaginación, divertimento, guardias, clases iniciales y finales.

Los objetivos principales de las siguientes actividades abarcan desde la desinhibición y conocimiento de los primeros días, hasta el desarrollo de la lógica y estrategia para conseguir un fin individual o colectivo. Además mostraremos a nuestro alumnado que no se necesitan grandes tecnologías para pasárnoslo bien y que no debemos olvidar los juegos populares que utilizábamos en un pasado reciente.

### 1. JUEGOS DE LÓGICA Y DE GRUPO.

#### **ADIVINAR NÚMERO: MAYOR-MENOR.**

*Juego: El animador escribe en un papel un número de dos cifras y los jugadores deben intentar no decirlo. En cada turno un jugador dice un número y el animador debe decir mayor o menor de forma que el siguiente en contestar debe ceñirse al intervalo mayor que-menor que indicado por los jugadores anteriores. El jugador que dice el número pierde.*

*Estrategias: dividir todas las posibilidades por la mitad diciendo un número central, asegurar con un número de los extremos o arriesgar cuando hay pocos números con números muy cercanos a los últimos.*



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 MARZO DE 2009

**Nº DE 4 CIFRAS: COINCIDENTES-NO COINCIDENTES.**

Juego: El animador escribe en un papel un número de cuatro cifras y los jugadores deben intentar deducirlo. En cada turno un jugador dice un número y el animador debe decir cuantas cifras coinciden y cuantas están bien puestas.

Variantes facilitadoras: el número no puede repetir ninguna cifra o el animador debe decir que cifras están en su lugar

**JUEGO DE NIM.**

Variante 1:

\* Dos jugadores disponen ante sí de un montón de 16 objetos (fichas, palillos,...). Cada jugador retira, en su turno, uno o dos objetos del montón. Gana el juego el que consiga llevarse el último objeto del montón.

Para llegar a conocer la estrategia ganadora de este juego hemos tenido que jugar unas cuantas partidas. En la primera partida, llegamos a la conclusión de que cuando quedaban sólo 3 palillos, perdía el que le tocaba jugar. Después de esto, deducimos que siempre que el número de objetos era múltiplo de 3 perdía el jugador al que le tocaba jugar. También nos dimos cuenta de que para ganar debíamos empezar, ya que 16 no es múltiplo de 3.

**Estrategia ganadora:** Lo que debo hacer para ganar es dejarle siempre múltiplos de 3 al otro jugador. Como el número de objetos que hay en el montón (16) no es múltiplo de 3 tengo que empezar yo y dejar 15 objetos ( $15=3 \cdot 5$ ). A partir de este momento, cogeré lo contrario que el otro jugador (si el coge 1 yo 2, y viceversa).

Variante 2:

\* Dos jugadores disponen ante sí de un montón de 37 objetos (fichas, palillos,...). Cada jugador retira, en su turno, entre uno y cinco objetos del montón (un mínimo de uno y un máximo de 5). Gana el juego el que consiga llevarse el último objeto del montón.

Para adivinar la estrategia ganadora de este juego, jugamos unas cuantas partidas y nos dimos cuenta de que era parecido al caso anterior. La única diferencia es que en lugar de hacer múltiplos de 3 los hacíamos de 6.

**Estrategia ganadora:** Para ganar debo dejarle siempre múltiplos de 6 al otro jugador. Como 37 no es múltiplo de 6 debo empezar yo cogiendo un objeto; así en el montón quedarán 36 ( $36=6 \cdot 6$ ).

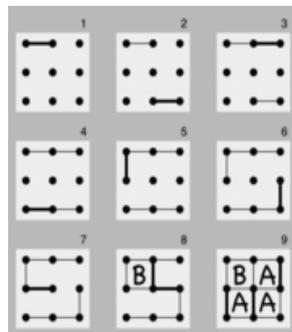
**TIMBIRICHE**

*Es un juego de mesa donde un poco de azar y estrategia se presentan.*

*Se juega sobre una hoja de papel, a modo de tablero, por dos o más jugadores. Los puntos en forma de cuadrícula deben ser, proporcional a la cantidad de participantes, suficientes que permita a todos jugar para hacerlo divertido, pues el objetivo es el de completar cuadrillos, y así reclamar la mayor cantidad de éstos posibles sobre el papel. Así que en cada jugada, de forma alternada, un jugador unirá dos puntos consecutivos horizontal o verticalmente; los cuadrillos se van formando lado por lado, línea por línea, y las líneas diagonales no son permitidas en el juego.*

*Cuando un jugador forma con estas líneas un cuadrado, se anota éste, escribiendo una inicial en el centro o marcándola con un color distintivo. Después de formar un cuadrado se está obligado a seguir jugando. El jugador que se haga con más cuadrados gana la partida.*

*Se puede jugar con cualquier tamaño de tablero, pero el más común y que más se ha estudiado es el de 5 por 5 puntos.*



**LOS PERSONAJES.**

*Juego: Cada jugador escribe el nombre de un personaje real o de ficción en un papel y se lo coloca al jugador de su derecha de forma de que sea visible para todos excepto para él. Este personaje debe ser conocido por el resto de la mesa ya que cada uno deberá adivinar quién es el mismo. Las preguntas que se hagan por turnos al resto de la mesa solamente se podrán contestar con “sí/no” y en caso afirmativo podrás seguir preguntando. En cada turno podrás elegir a quien preguntas pero si la respuesta es “no”, el turno pasará al siguiente jugador. Pierde el último en adivinar su personaje. Resulta muy divertido imaginar a todos los personajes en la misma mesa o dar pequeñas pistas como “no, pero se dedica a lo mismo..”*

### **ANIMALES Y SONIDOS**

Juego: Cada jugador elige un animal y su sonido correspondiente, de forma que todos los jugadores al empezar sabrán hacer todos los sonidos y quien es de cada uno. Se reparten todas las cartas boca-abajo y en montones entre los jugadores. A continuación levantaremos por turnos cartas de una en una y boca-arriba de forma que cuando coincidan dos cartas del mismo número, los jugadores que las posean deberán decir el hacer el sonido del otro jugador antes que él. El jugador que pierde se lleva todas las cartas de la mesa y empieza a levantar. Pierde el que se quede con todas las cartas.

Variantes: El sonido se debe acompañar de un gesto y se debe decir el sonido del animal de la derecha del jugador cuya carta ha coincidido con la tuya

### **PALMADAS EN LA MESA.**

Juego: Todos los jugadores entrelazan sus brazos de forma que las palmas de las manos queden apoyadas sobre la misma mesa y formando un círculo amplio. No deben coincidir dos manos seguidas de una misma persona. Cada persona da un golpe con la mano abierta y debe seguirle la mano de su derecha. El jugador que se equivoque pierde esa mano para jugar.

Normas:

- Dos palmadas cambian el sentido.
- Un golpe con el puño salta.
- Si se levanta la mano fuera de turno se pierde.
- Los dos últimos pierden.
- Se puede añadir más normas como un tipo de golpe para que sólo juegue la mano izquierda o un tiempo máximo para golpear la mesa.

### **EL MÉTODO.**

Juego: con cartas o papeles se sortea quien o quienes son los asesinos y quienes las víctimas. Existe un director de juego que propone votaciones para adivinar quien es el asesino y que también puede obligarles a taparse los ojos para que el asesino mate a quien quiera. Seguidamente continuaría el juego hasta que se encuentre al asesino o queden dos personas. Juego de estrategia



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

## 2. JUEGOS CON PEQUEÑO MATERIAL: DADOS, MONEDAS Y PAPEL.

<u>TRUCO/JUEGO:</u>  <p style="text-align: center;"><b><u>KYRIKY</u></b></p>	<u>TIEMPO APROX</u>  <p style="text-align: center;">15-60 MIN</p>	<u>Nº PERSONAS</u>  <p style="text-align: center;">MÁS DE 3</p>
<u>CLASIFICACIÓN/TIPO:</u>  <p style="text-align: center;">AZAR Y ESTRATEGIA</p>	<u>MATERIAL:</u>  <p style="text-align: center;">DOS DADOS DE POKER UN CUBILETE</p>	
<u>DESARROLLO/PUNTOS CLAVE:</u>  <p><i>Cada jugador debe igualar o superar la puntuación del jugador anterior pero la tirada se realiza dentro del cubilete que sólo el puede levantar para mirar la puntuación.</i></p> <p><i>Una vez realizada la tirada se debe decir una puntuación mayor pero se puede mentir, de forma que el jugador siguiente puede levantar la tirada para ver si es cierto.</i></p> <p><i>Existe una tirada especial que es Kiriky (rojo y negro) que se puede mandar a cualquier jugador y que este tiene derecho a contestar con otro.</i></p> <p><i>Las puntuaciones en orden ascendente son: 4,5,6,7,8,9,10, ladrillo(11), pareja de negros, rojos, J, K ,A y Kiriky.</i></p> <p><i>Es un juego eliminatorio con una, dos o tres vidas</i></p>		
<u>OBSERVACIONES:</u>  <p><i>Se puede mentir diciendo menos que lo que se tiene y pasar los dados subiendo la apuesta sin tocar la jugada.</i></p>		



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

<u>TRUCO/JUEGO:</u> <b><u>MONEDAS Y LA BARCA.</u></b>	<u>TIEMPO APROX:</u> <b>10 MIN</b>	<u>Nº PERSONAS:</u> <b>INDETERMINADO</b>
<u>CLASIFICACIÓN/TIPO:</u>  LÓGICA	<u>MATERIAL:</u>  6 MONEDAS. UN TROZO DE PAPEL.	
<u>DESARROLLO/PUNTOS CLAVE:</u>  <i>En un lado del río hay tres monedas con una cara (caníbales) y en el otro tres con la otra (exploradores). Utilizando la barca (trozo de papel) debemos pasar los tres de un lado del río al otro y al contrario. Las normas son las siguientes: 1) sólo los exploradores pueden llevar la barca 2) máximo dos personas en la barca 3) no puede haber más caníbales que exploradores en ningún lado.</i>		
<u>OBSERVACIONES:</u>  <i>Sólo se puede cruzar el río con la barca.</i>		

<u>TRUCO/JUEGO:</u> <b><u>CHINOS.</u></b>	<u>TIEMPO APROX:</u> <b>10-20 MIN.</b>	<u>Nº PERSONAS:</u> <b>MÁS DE 2</b>
<u>CLASIFICACIÓN/TIPO:</u>  AZAR Y ESTRATEGIA	<u>MATERIAL:</u>  3 MONEDAS POR PERSONA	
<u>DESARROLLO/PUNTOS CLAVE:</u>  <i>Cada jugador coge ninguna, 1,2 ó 3 monedas con el puño cerrado y lo pone a la vista de todos. Por turnos se van diciendo el número total de monedas que se cree que habrá en total incluyendo las propias. No se puede repetir ningún número. El inicio del juego es rotativo. Es un juego eliminatorio con una, dos o tres vidas</i>		
<u>OBSERVACIONES:</u>  <i>No se puede mentir, es decir, apostar por un número imposible (decir blanca teniendo una)</i>		


  
**INNOVACIÓN**  
**Y**  
**EXPERIENCIAS**  
**EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 MARZO DE 2009

<u>TRUCO/JUEGO:</u> <b><u>EL DURO.</u></b>	<u>TIEMPO APROX:</u> 10 MIN -1H	<u>Nº PERSONAS:</u> MÁS DE 3
<u>CLASIFICACIÓN/TIPO:</u>  AZAR Y HABILIDAD	<u>MATERIAL:</u>  UNA MONEDA.  UN BASO POR PERSONA	
<u>DESARROLLO/PUNTOS CLAVE:</u>  Se coloca un vaso delante de cada persona, todos juntos, con uno en el centro de todos. Cada persona por turnos deberá lanzar la moneda contra la mesa y después colarla en un vaso. Pierde el jugador del vaso correspondiente y si cae en el central pierden todos o el que elija el lanzador.		
<u>OBSERVACIONES:</u>  <i>Es un juego de pruebas o de retos cuando se pierde.</i>		

<u>TRUCO/JUEGO:</u> <b><u>TUTTI FRUTI.</u></b>	<u>TIEMPO APROX:</u> 30 MIN. A 1H.	<u>Nº PERSONAS:</u> MÁS DE 2
<u>CLASIFICACIÓN/TIPO:</u>  RAPIDEZ MENTAL Y CONOCIMIENTOS	<u>MATERIAL:</u>  PAPEL Y BOLÍGRAFO.  RELOJ O CRONÓMETRO.	
<u>DESARROLLO/PUNTOS CLAVE:</u>  <i>Cada jugador hace una planilla con diferentes categorías horizontalmente (nombre propios, cosas, países y lugares, ropas, marcas, frutas y verduras, colores, comidas, etc.) y la categoría <b>Letra</b> al principio y <b>Puntos</b> al final.</i>  <i>En cada ronda se elige una letra de distintas maneras, y a partir de que se elige se debe completar cada una de las categorías con palabras que comiencen con la letra elegida.</i>  <i>Al completar la planilla, o cuando se cree que no se podrá completar más, puede decirse</i>		



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 MARZO DE 2009

"basta para mí, basta para todos", y todos deberán dejar de escribir. Si una palabra quedó incompleta no se completará ni se contará como válida. Puede existir un tiempo máximo con un reloj o cronómetro.

Por cada palabra escrita se suman 10 puntos si ningún otro jugador escribió la misma palabra, o 5 si la palabra está repetida. Luego existen dos variantes,

Por cada jugador que no haya escrito una palabra válida, se sumarán 5 puntos en la misma palabra a aquellos que sí hayan escrito una palabra válida.

Cuando un jugador es el único en escribir una palabra en alguna categoría se suma 20 puntos en esa palabra.

Hoja de <b>María</b>						
<b>Letra</b>	<b>Cosas</b>	<b>Colores</b>	<b>Nombre propios</b>	<b>Frutas y verduras</b>	<b>Animales</b>	<b>Puntos</b>
<b>E</b> <sup>5</sup>	Estufa <sup>10</sup>	Esmeralda <sup>20</sup>	Esteban <sup>10</sup>	0	Elefante <sup>5</sup>	45

OBSERVACIONES:

*Este juego se ha comercializado con el nombre de Scattergories.*

- Nombre y Apellidos: Luis Serrano Cortés
- Centro, localidad, provincia: I.E.S.Abdera, Adra, Almería
- E-mail: luiginate@hotmail.com