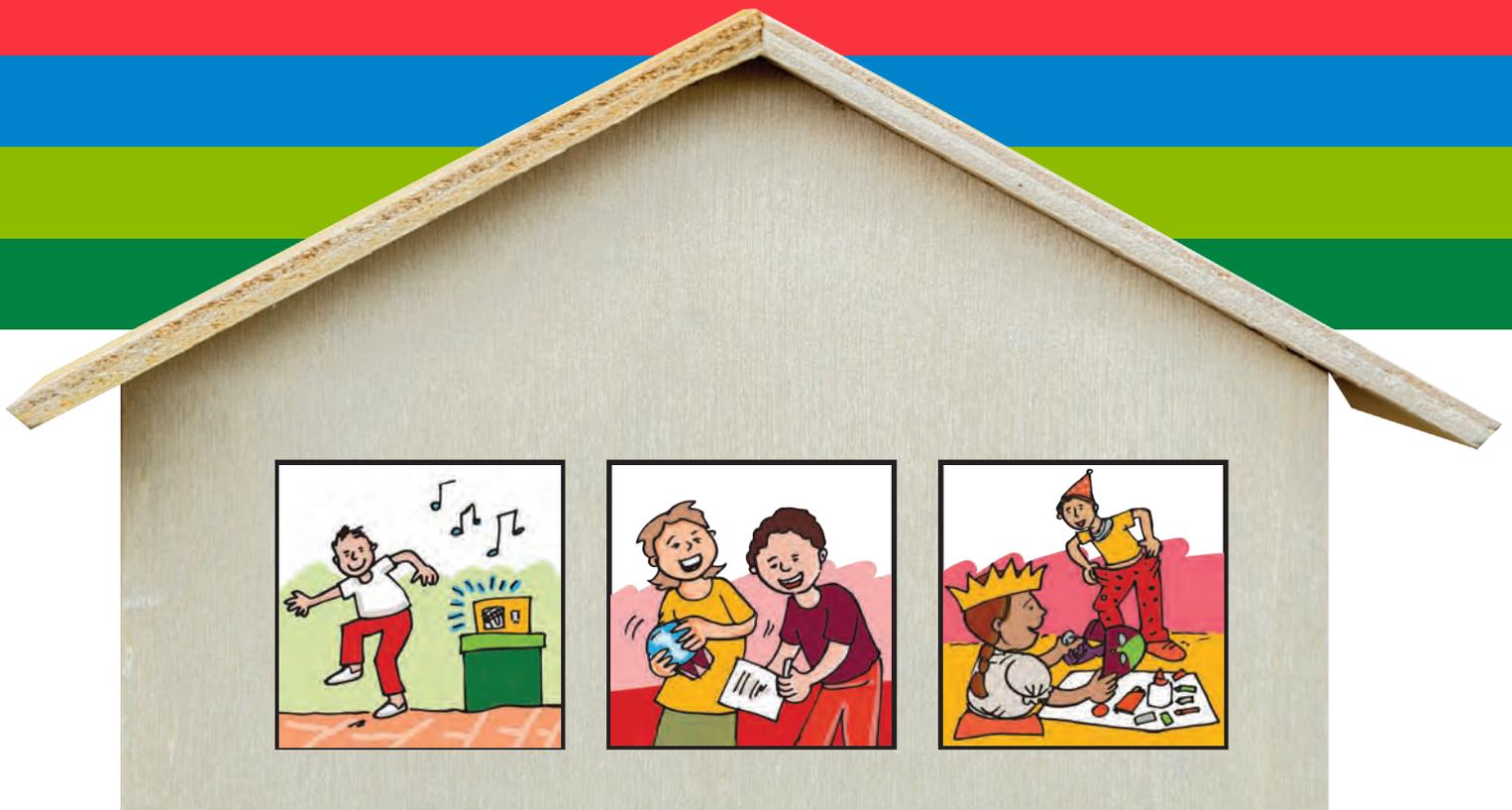




¡Quedarnos en un albergue también es divertido!

Actividades y juegos para niños y niñas



¡Vamos a divertirnos sin salir!

Las niñas y niños estamos viviendo días diferentes, casi no podemos salir al parque o a hacer actividades que nos ayudan a estar contentos y aprender sobre el nuevo lugar en el que estamos.

Ahora que tenemos que estar en un solo lugar con otras personas y que debemos cuidar nuestra salud, es importante escuchar a los adultos y no salir a la calle.

Tenemos buenas noticias para que te diviertas: en este libro hay varias actividades que podemos hacer sin tener que salir y con pocos materiales.

¡Pongamos manos a la obra! Juguemos y hagamos las actividades que más nos gusten.





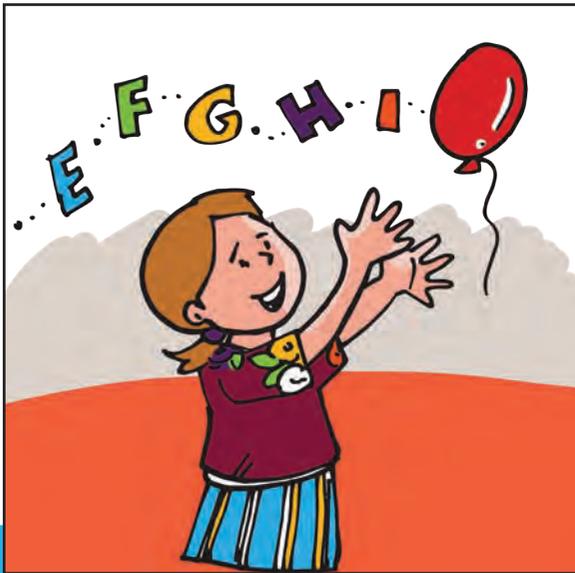
Ofrécete para ayudar en la preparación de algún alimento

Pide que te expliquen cómo se hace la preparación y aprende una nueva receta.



Grabar un video utilizando el teléfono.

Pide a algún familiar o conocido que te preste su teléfono. Puedes elegir una temática en especial, o una grabación al estilo de película.



Si tienes una pelota o un globo cerca, juega voleibol o a decir las letras del abecedario cada vez que lo golpeas, el reto es llegar a la "z".



Juegos de Mesa memoria, damas chinas, lotería, rompecabezas, etc.





Jugar a adivinar gestos o películas.

Haciendo mímica para que los demás adivinen

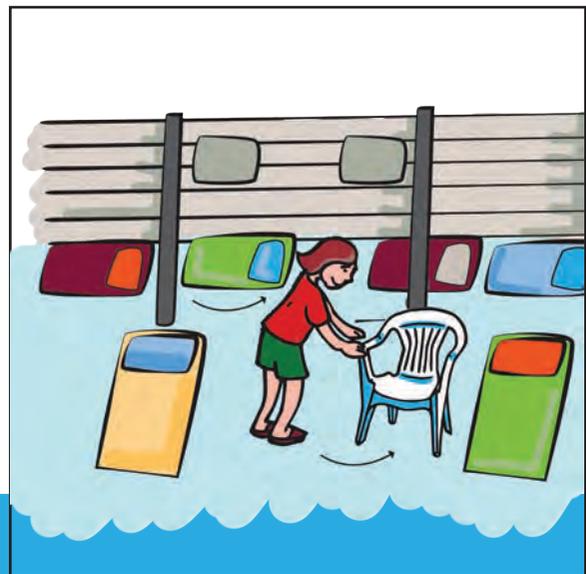


Frío o caliente.

Esconde un objeto y encuéntralo moviéndote por el espacio sabiendo que frío es lejos y caliente es cerca.



Deja mensajes alegres para las personas. En tiras de papel deja mensajes sorpresa por el lugar, le sacarás una sonrisa a quien los encuentre.



Redecora o arregla tu espacio o tus cosas.





Inventa una coreografía o baile.

Escoge una canción de moda e inventa una coreografía.



Dibuja retratos. Una persona posa y los demás le dibujan. ¿Cuál ha quedado mejor?, ¿cuál se parece más?



Grabar un programa de radio.

Imagina que tienes un programa de radio ¿Qué le contarás a tus oyentes? ¿Qué tipo de música pondrías? Lo puedes hacer con el celular.



Prepara una mesa especial.

Hay tiempo para preparar una mesa bonita. Puede ser para el desayuno, almuerzo o cena. Basta con que pongas un pequeño detallito que te guste.





Inventarse una canción.

El desafío es componer una canción, pon a volar tu imaginación.



Hacer ejercicio

En un espacio cómodo, intenta hacer rutinas de ejercicio como abdominales o sentadillas.



Desfile de disfraces.

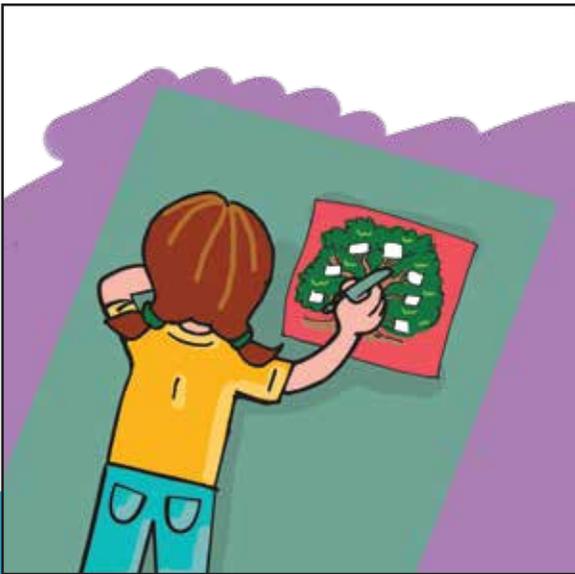
Crea personajes y realiza un desfile. Puedes inventar tu disfraz con ropa y cosas que otros te presten.



Jugar si fuera.

Si fueras un animal ¿quién serías? ¿por qué? ¿y si fueras un planeta, una comida, una prenda de ropa?





Escribir sobre tu árbol genealógico.

En una hoja dibuja el árbol de tu familia tan lejos como puedas llegar.



Monta una cabaña.

Con mantas y las cosas que encuentres.



Escribe un diario.

Apunta cada día lo que has hecho, lo puedes decorar a tu gusto con colores y materiales que tengas a la mano para reciclar.



Aviones de papel.

Construye aviones de papel.





Inventa un poema

Saca el poeta que llevas dentro, y escribe un bonito poema, no hace falta que rime.



Súper héroes al poder.

Cada quien elije un súper poder y empieza el juego...



Adivina mi frase.

A 1 metro de distancia, di una frase chistosa mirando a un amigo o amiga. Gesticula mucho pero dila muy bajito, para que casi no oigan... a ver si adivinan!



Personajes de cuento.

Lean un cuento haciendo cada quien la voz de un personaje.





Hacer un collage.

Usa revistas y periódicos que ya no se usen y crea un paisaje o un personaje divertido con recortes pegados sobre una hoja de papel.



Siembra una semilla.

Busca un frasco o bote que ya no se use, pide que te regalen un poco de algodón y un frijol y ponlos en el frasco, échales agua y ¡espera a que crezcan!



Escribir una carta.

Escoge a una persona especial del albergue y escríbele una carta. Le gustará recibirla.



Títeres con calcetas.

Busca calcetas o calcetines para construir títeres con botones, marcadores, retazos de tela, etc.





Equilibrista.

Con una cinta o lana, camina por encima como si fueras un equilibrista. No es tan fácil como parece.



Hacer un karaoke.

Escoge un objeto como micrófono y a cantar...



Lo que me gusta de ti.

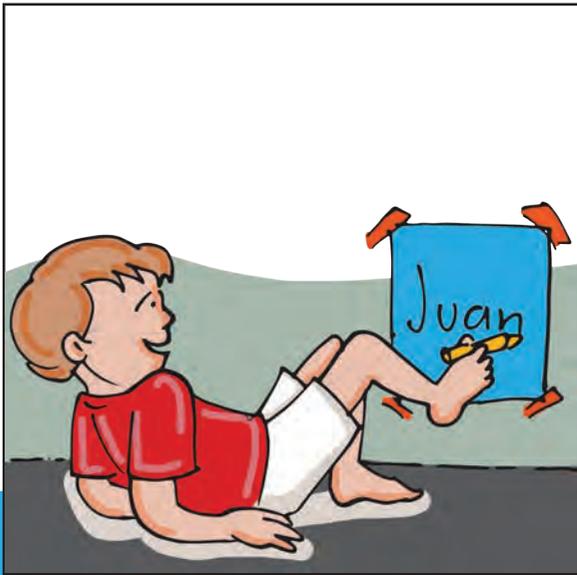
Cuenta en voz alta o escribe lo que más te gusta de tu familia o tus amigos.



Trabalenguas.

¿Cuál es el trabalenguas más difícil que conoces? ¿Lo puedes decir más rápido?





Dibujar con los pies.

¿Eres capaz de escribir tu nombre con un pie o dibujar una casa?



Contar chistes.

A compartir los mejores chistes...



Dibujo colectivo.

Dibuja cualquier garabato en un papel y el siguiente tiene que utilizarlo para dibujar algo con sentido.



Las canciones de tu infancia.

Recuerda tus canciones preferidas.





Movimientos de interacción y coordinación

Contemos 1, 2, 3, moviendo cada pie alternados. Agregar una canción y mover cada pie al ritmo. Ej. "Campanero Campanero, ¿donde estás? ¿donde estás? toca la campana, toca la campana din don dan, din don dan, ..."



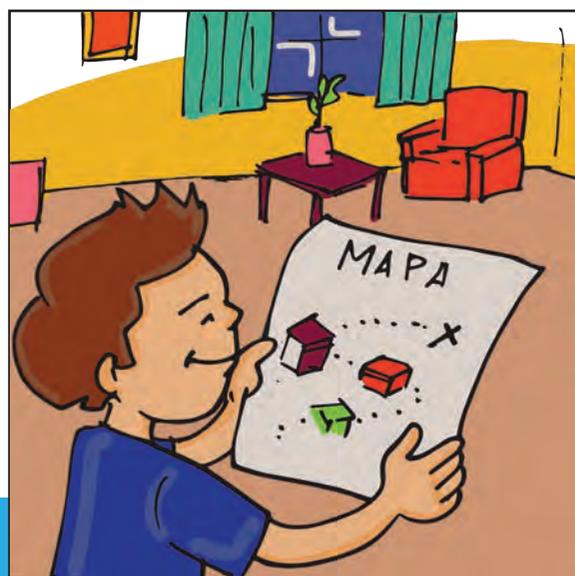
Basta!

En una hoja escribe arriba en columnas: nombre, color, país, cosa y flor. Alguien dice el abecedario para sí mismo. Alguien dirá "¡basta!" y quien dice el abecedario parará y dirá la letra en que se detuvo. En la hoja, todos escriben en cada columna, iniciando con esa letra. Cuenten las palabras correctas y sumen los puntos. Ganará el de más puntaje. Así sucesivamente.



Veo veo

Una persona dice que mira algo, lo describe y los demás mencionan las cosas que creen que puedan ser esas. Gana quien adivina que es.



Búsqueda del tesoro.

Esconde un objeto y márcalo en un mapa del lugar, y ¡a buscar el tesoro!





Rompecabezas.

Pega una imagen grande (de animales o plantas) y recórtala al menos en 10 piezas. Revuelve las piezas y arma la figura.



Torres de papel.

A cada jugador se le hace entrega de 10 hojas de periódico. Cada uno elaborará la torre más grande que pueda con el material entregado.



Sillas musicales.

Necesitaremos una silla menos del total de participantes que darán vueltas caminando o bailando alrededor de las sillas de la música. Cuando ésta pare, cada participante buscará sentarse, el o la participante que quede sin silla hará una penitencia y será eliminado.



¿Adivina que es?

Prepara 6 cajas de cartón o bolsas con objetos dentro de diversa índole (calcetines, vasos, papel, ropa, frutas, cereal entre otros) para que los jugadores identifiquen los objetos que están dentro de la caja, al finalizar quien más objetos identifique es el ganador.





Recuperando la bandera.

Se hacen filas con el número de integrantes de los equipos y, al último miembro, se le da un pañuelo. Debe colocárselo en la bolsa del pantalón y los demás deben recuperarlo utilizando únicamente la mano derecha y puede ser recuperado por el integrante que encabeza la fila.



Avioncito.

Dibuja un avión en el piso. El jugador se para frente a la casilla 1 y avienta una bolsa con arena o un papel mojado en ella. Salta con 1 pie a la casilla 2 y 3 sin pisar las líneas de los extremos. En la 4 y 5 deberá pararse con un pie en cada una, luego un pie en la 6 y nuevamente con 2 en la 7 y 8, con un pie en la 9 y dos pies en la 10. Gira de un salto y regresa de igual manera. Al llegar a la casilla 2 deberá recoger la bolsa de arena y saltar fuera. Así, continuar con la numeración lanzando la bolsa y saltando.



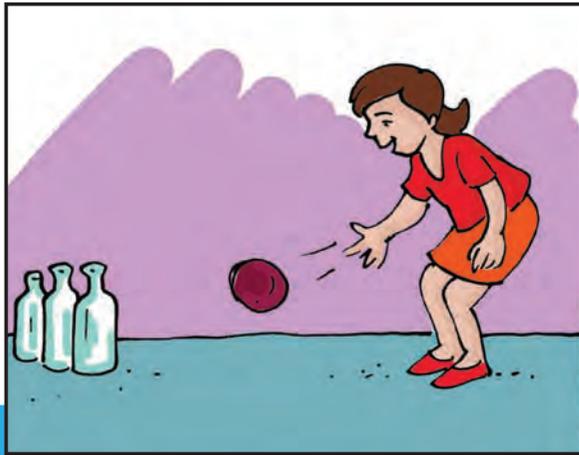
Gato o tres en línea.

Necesitas una hoja y un lápiz o crayola. Haz 2 líneas verticales y 2 horizontales formando una cuadrícula de 9 espacios. Por turnos cada jugador dibujará una "X" o "O" llenando los espacios. Gana el que haga una línea vertical, horizontal o diagonal o se llega a un empate.



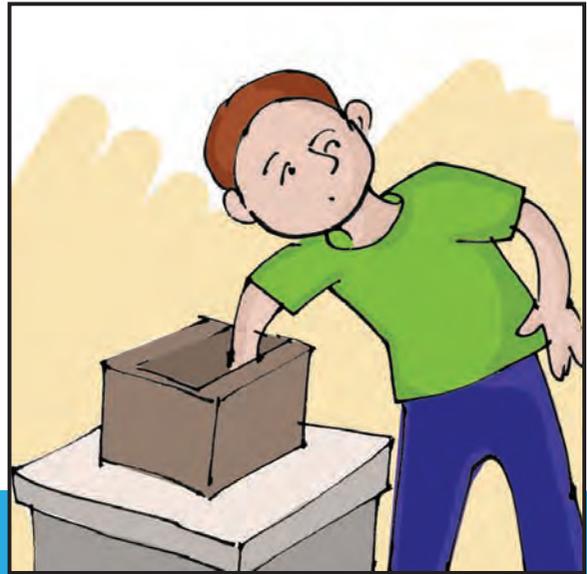
Haz una torre de vasos plásticos.

Se hacen 2 grupos y cada grupo o persona arma su torre de vasos plásticos.



Botellas caídas.

Llenamos varias *botellas vacías* con un poco de arena y las colocamos a unos 5 metros de las y los jugadores. Con una pelota tendrán que derribar todas las que puedan. Se deben de organizar por equipos para ver quién gana.



Mímica.

En tarjetas de papel o cartulina escribe acciones cotidianas, una por tarjeta. Elige quien será el "mimo" que representará *sin hablar solo con gestos* cada uno de los verbos escritos en las tarjetas. Gana quien adivina más palabras.



Llegó carta.

4 personas se coloca en una fila, uno guiará el juego: A uno por uno les orienta diciendo: "Llegó carta para Toñito y dice: dar 5 saltos como conejo". La persona participante hace la acción. Luego el que guía dice: "Llegó carta para Danielito y dice: Haz 5 pasos largos a donde llego el conejo"... Así hasta terminar con la ronda de participantes.



Juego de números.

Asignamos actividades a realizar a los números del 1 al 5. Al oír el 1 nos paramos, con el 2 nos sentamos, con el 3 nos paramos y damos una vuelta, con el 4 guardamos silencio y el 5 hacemos todas las actividades anteriores.





Esta es una adaptación gráfica al cuadernillo de Actividades con los niños y niñas de UNICEF Guatemala.

