



Juegos a montones

Todo tipo de juegos: con monedas, dados y tableros; tranquilos y activos; en pares o en grupo. Jugemos a ganar o ¡jugemos de modo que todos ganen!

Contenidos

Bloqueo	2
Crucigrama de nombres	3
Número misterioso	4
Vaciar el banco	5
Cara o cruz	6
Salvamonedas	7
Veinte monedas	8
Igual a siete	9
Aterrizar en el 100	10
Tablero de Juego de Aterrizar en el 100	11
Mayor, menor o igual	12
Elección secreta	13

Juegos a montones en otras secciones

Jugando con la comida

Jugando con la comida	30
Batallas de comida	31

Para grupos

Olimpiadas animales.....	38
Saltar y aplaudir	39
Busca-personas	41
Descifrar las pistas	45
En fila (Variante, Detective)	46
Torneo de torres	47

En cualquier momento, en cualquier lugar

Inventario	50
En la pared	51
De a diez	53



¡Bloqueemos al oponente antes de que nos bloquee a nosotros!

Preparación para el juego

Para hacer el tablero, encerremos un rectángulo de 12 cuadraditos de ancho y 16 de alto.

Tomemos turnos. En su turno:



Niveles: Medio (Difícil)

Tamaño del grupo: 2-3 por juego

Materiales:

1 hoja de papel cuadriculado
un lápiz para cada jugador

- 1 Cada jugador dibuja un rectángulo de 12 cuadraditos y lo marca con su inicial

¿Cómo decidimos el largo y el ancho de los rectángulos?

¿Hemos bloqueado a otro jugador? ¿Cómo?

Para
conversar

- 2 Se continúa jugando hasta que no queda más espacio para un rectángulo.

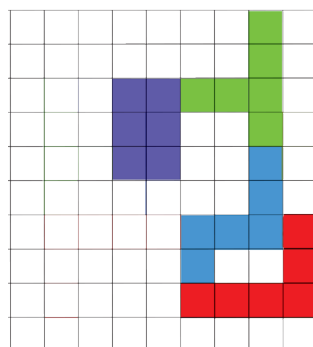
El último jugador en dibujar un rectángulo gana.

Variantes

Todos ganan (Medio). Colaboremos para llenar el tablero con la mayor cantidad de rectángulos de 12 cuadraditos posible.

Bloqueo 24 (Medio). Hagamos rectángulos de 24 cuadraditos.

Seis cuadraditos (Difícil). Tomemos turnos para dibujar figuras de seis cuadraditos. Los cuadraditos de la figura deben compartir un lado. Cada figura debe ser diferente de todas las demás. El último en dibujar una figura diferente gana.



Los jugadores escriben su nombre en el tablero tantas veces como pueden. El último en escribirlo gana.

Niveles: Medio (Difícil)

Tamaño del grupo: 2-3 por juego

Materiales:

1 hoja de papel cuadriculado
un lápiz para cada jugador

Preparación para el juego

Para hacer el tablero, encerremos un rectángulo de 12 cuadraditos de ancho y 12 de alto.

Tomemos turnos. En su turno:

- 1 Cada jugador escribe su nombre en la cuadrícula. Los nombres pueden ir de lado a lado o de arriba abajo, una letra por cuadradito.



Pondré mi nombre aquí para bloquear a Carlos.

¿Cuántas veces caben nuestros nombres a lo ancho de la cuadrícula?

¿Hemos bloqueado a otro jugador? ¿Cómo?

Para conversar

- 2 El juego termina cuando no hay lugar para incluir más nombres.

El último jugador en escribir su nombre gana.



Variantes

Apodos (Medio). Para menos dificultad, usemos apodos o nombres más cortos.

Cuadrículas diferentes (Difícil). Juguemos con un tablero de 9×9 o de 15×15 . ¿Cuál hace el juego más fácil? ¿Y más difícil?

Todos ganan. Colaboremos para intentar completar el tablero con nuestros nombres.

Juntemos pistas para encontrar el número misterioso.

Preparación para el juego

Los jugadores deciden quién va a ser el Líder. El Líder escoge un número de entre los siguientes rangos sin decir cuál es:

Fácil. Entre el 1 y el 20

Medio. Entre el 1 y el 50

Difícil. Entre el 1 y el 100

El Líder anuncia el rango: “Estoy pensando en un número entre el 1 y el 50”.

Los jugadores apuntan los números en ese rango.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Tomemos turnos. En su turno:

- Los jugadores hacen preguntas a las que sólo pueda responderse “sí” o “no” para intentar encontrar el número misterioso. No se puede preguntar directamente si determinado número es el número misterioso.

El Líder responde una pregunta en cada turno.

Los jugadores tachan los números que van quedando eliminados.

- El juego continúa hasta que alguien identifica el número misterioso.

¿Podemos pensar en una pregunta que elimine al menos tres números, ya sea la respuesta “sí” o “no”?

Si preguntamos “¿Es par?” y la respuesta es “no”, ¿qué números hay que eliminar?

Para conversar

El jugador que identifica el número misterioso gana.



Variantes

Dos jugadores (Fácil, Medio, Difícil). Juguemos dos juegos.

En cada juego un jugador diferente es el Líder. El jugador que encuentra el número misterioso usando la menor cantidad de preguntas posible gana.

Todos ganan (Fácil, Medio, Difícil). Colaboremos para intentar encontrar el número misterioso usando la menor cantidad de preguntas posible.

¿Quién se siente afortunado? Los jugadores tiran el dado e intentan vaciar el banco.

Niveles: Medio (Difícil)

Tamaño del grupo: 2-4 por juego

Materiales:

1 dado o un cubo de números
cinta adhesiva opaca
bolígrafo
monedas u objetos pequeños
como clips o botones: 10 por
jugador más 10 para el banco

Antes de empezar

Pongamos cinta adhesiva sobre cada lado del dado y escribamos: +1, -1, 0, +1/2, -1/2 y libre.



Preparación para el juego

Cada jugador tiene 10 monedas.

Se ponen 10 monedas en el centro para empezar el banco.

Tomemos turnos. En su turno:

1 Los jugadores tiran el dado.

2 Si les sale

+1 Toman una moneda del banco.

-1 Ponen una moneda en el banco.

0 No ocurre nada. Se acabó el turno.

+1/2 Toman la mitad* de monedas del banco.

-1/2 Ponen la mitad* de sus monedas en el banco.

Libre Si quiere, el jugador puede volver a tirar.



3 Si un jugador se queda sin monedas, está eliminado.

4 El jugador que toma la última moneda del banco gana.

¿Cómo decidimos si tirar o no tirar cuando nos salió "Libre"?

Para
conversar

* Cuando el número de monedas sea impar, redondear al número más alto antes de dividirlo en dos. Por ejemplo, si hay 7 monedas, dividir 8 en dos. Si hay 1, dividir 2 en dos.

Variante

Escoger la mitad (Difícil). Si a un jugador le sale +1/2, puede tomar la mitad de las monedas del banco o la mitad de las monedas de otro jugador.

Los jugadores tiran las monedas y las suman. El total más alto gana.

Juguemos cinco rondas

El jugador que gana la mayor cantidad de rondas gana el juego. Para jugar una ronda seguimos los siguientes pasos.

Tomemos turnos. En su turno:

1 Los jugadores tiran las monedas suavemente.

Se suma el total del valor de las monedas que caen cara arriba. No se cuentan las monedas que caen cruz arriba.



¿Cómo hemos encontrado el total? ¿Hemos contado? ¿Hemos sumado?

Para conversar

2 Se comparan los totales.

El jugador con el total más alto gana la ronda. Si hay empate, se juega una ronda más.

Variantes

Hasta 100 (Medio). Los jugadores continúan tomando turnos hasta que un jugador suma un total de 100 caras. El primer jugador en llegar a 100 gana.

Todos ganan (Fácil, Medio). Se juega hasta que cada jugador ha ganado como mínimo tres rondas.

Niveles: Fácil, Medio

Tamaño del grupo: 2 por juego

Materiales:

Fácil. 4-5 centavos y 1-3 otras monedas

Medio. 6-8 monedas de diferentes valores

Los jugadores usan la estrategia para llevarse la última moneda y ganar cada juego.

Niveles: Fácil (Medio)

Tamaño del grupo: 2 por juego

Materiales:

10 monedas, clips, u otros objetos pequeños

Preparación para el juego

Se esparcen las monedas.

Tomemos turnos. En su turno:

- 1 Los jugadores toman una, dos, o tres monedas.

¿Cómo hemos decidido cuántas monedas tomar?

Para conversar

- 2 Se continúa el juego hasta que no quedan monedas.

El jugador que toma la última moneda gana.



Variantes

Juego en fila (Medio). Se juega con 12 monedas. Se colocan en tres filas: una fila de tres, una fila de cuatro y una fila de cinco. En cada turno, los jugadores toman una, dos o tres monedas de una única fila.

Objetivo opuesto (Fácil, Medio). El jugador que toma la última moneda pierde en lugar de ganar. ¿Cómo decidimos cuántas monedas tomar?

Los jugadores intentan ser los primeros en conseguir 20 monedas.

Preparación para el juego

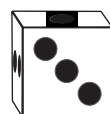
Pongamos una moneda para empezar el banco.



Tomemos turnos

Cada jugador puede pasar una vez. Cuando un jugador pasa, pierde su turno.

En su turno, cada jugador:



- 1 Tira el dado.
- 2 Lee el número y pone esa cantidad de monedas en el banco. Si el total en el banco es:
 - menos de 20, el siguiente jugador toma su turno.
 - 20, el juego termina. Este jugador gana.



- más de 20, el juego termina. El otro jugador gana.

¿Cómo hemos decidido cuándo pasar?

¿Cómo hemos organizado las monedas para que fueran fáciles de contar?

Para
conversar

Variante

Hasta 3 (Fácil). Usemos cinta adhesiva opaca para tapan el 4, el 5 y el 6 en el dado. Escribamos 1, 2 y 3 para que el dado tenga dos 1s, dos 2s y dos 3s.



Los jugadores intentan conseguir el número más cercano a 7 posible con su tirada de dados. Gana quien más se acerca.

Niveles: Medio, Difícil

Tamaño del grupo: 2-3 por juego

Materiales:

3 dados o cubos de números
lápiz y papel para cada jugador

1 Tiremos los dados

Un jugador tira los dados.

2 Anotemos

Medio. Cada jugador usa los números que han salido en los dados y los símbolos + y – para escribir una expresión lo más cercana a 7 posible.

Difícil. Los jugadores también pueden usar los símbolos “x” y “/”.



3 Comparemos

La puntuación de cada jugador es la diferencia entre el número que consiguen y 7. La puntuación más baja gana.

Variantes

El mejor de tres (Medio, Difícil). Se juegan tres rondas. La puntuación más baja gana.

Negativo y positivo (Difícil). Se usan puntuaciones positivas y negativas. Si un jugador consigue un 5, puntúa -2. Si consigue un 9, puntúa +2. La puntuación más cercana a 0 gana.

Cambio de dados (Difícil). Se pone cinta adhesiva opaca sobre los números del dado y se escriben nuevos números. Para que el juego sea más difícil, cambiemos el 1 por el 10, el 2 por el -1 y el 3 por el 0. O juguemos con dados de 4, 10 o 12 lados.



Aterrizar en el 100

Los jugadores intentan ser los primeros en aterrizar en el número 100 en el tablero de juego.

Preparación para el juego

Se pone la moneda o el botón en el número 1 del tablero de juego.

Tomemos turnos. En su turno, cada jugador:

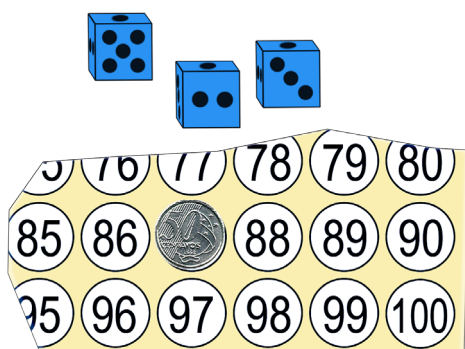
- 1 Tira uno, dos o tres dados (cada jugador escoge).

¿Cómo hemos decidido cuántos dados tirar?

Para
conversar

- 2 Calcula el total de la tirada.

- 3 Suma su total al número sobre el que se encuentra la moneda.

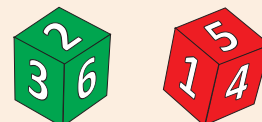


Niveles: Medio (Fácil)

Tamaño del grupo: 2-3 por juego

Materiales:

3 dados o cubos de números



una moneda o un botón

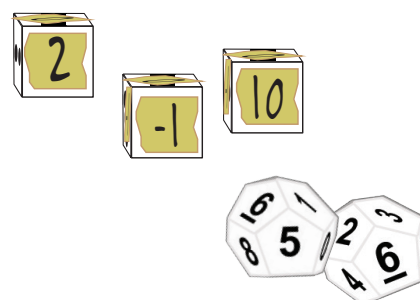
un Tablero de Juego de Aterrizar en el 100

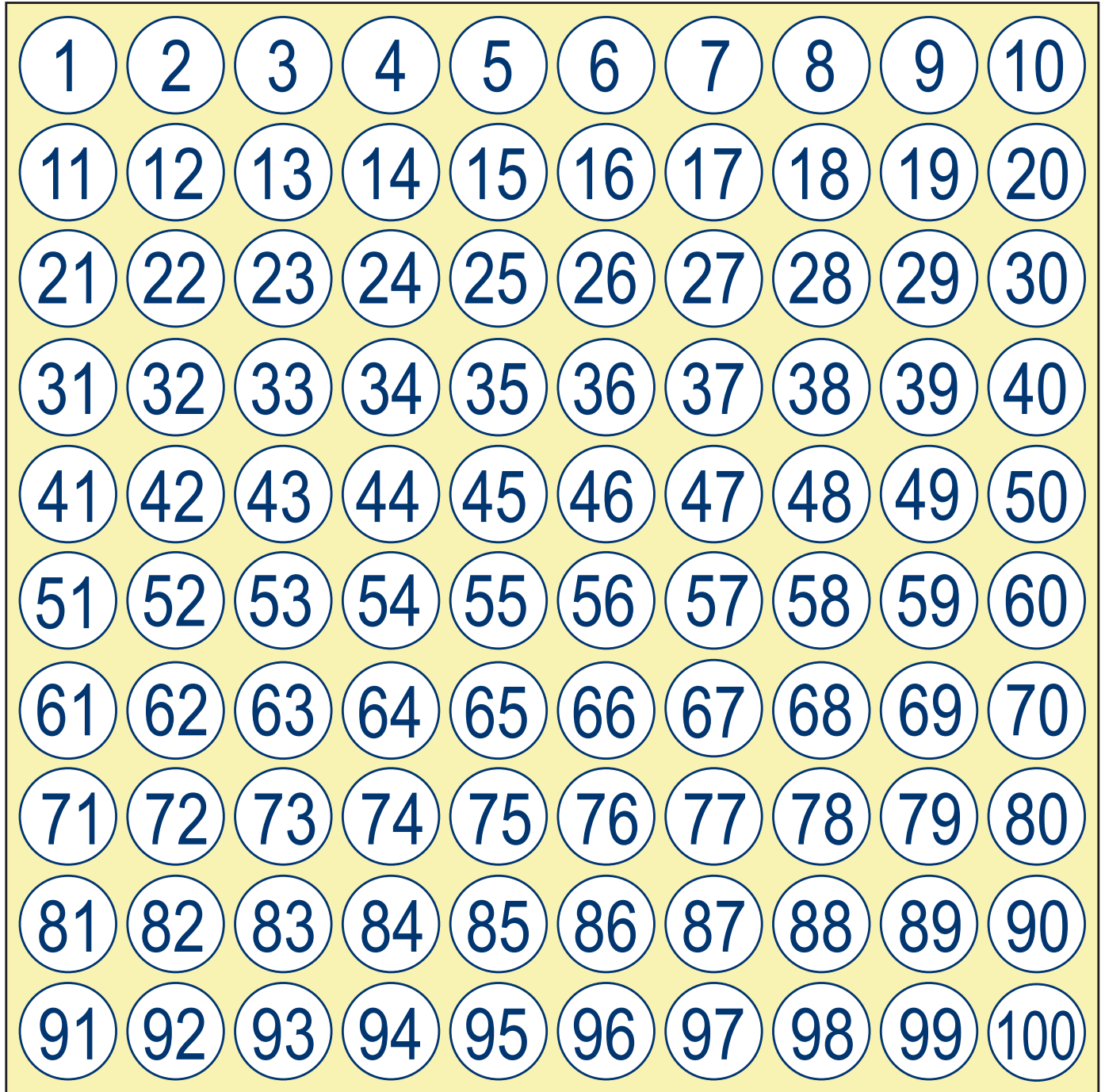
- Si el nuevo número es menor que 100, se mueve la moneda hasta ese número.
- Si el nuevo número es exactamente 100, se mueve la moneda hasta el 100. El juego termina. ¡El jugador que tiró el dado gana!
- Si el nuevo número es más que 100, se deja la moneda donde está.

Variantes

Jugar con un dado (Fácil). Se tira sólo un dado en cada turno. Se mueve la moneda esa cantidad de espacios. La primera persona en aterrizar en el 100 gana.

Cambio de dados (Fácil, Medio). Se pone cinta adhesiva sobre los números del dado y se escriben nuevos números. Para hacer el juego más fácil, cambiar el 4, el 5 y el 6 por un 1, un 2 y un 3, de modo que el dado tenga dos de cada número. Para hacer que el juego sea más difícil, cambiar el 1 por 10, el 2 por -1 y el 3 por 0. O jugar con dados que tengan 4, 10 o 12 lados.





Mayor, menor o igual

Cara o cruz, ¿cómo van a caer las monedas? Los jugadores intentan ser quienes hagan la mayor cantidad de predicciones correctas para ganar.

Se juegan cinco rondas

Para jugar una ronda, se siguen los siguientes pasos. Cada jugador:

1 Hace una predicción.

Antes de tirar las monedas, cada jugador predice: ¿El total de las monedas que caigan cara arriba sumará más, menos o igual que...

Fácil. 10 centavos?

Medio. 50 centavos?

2 Dice su predicción a los otros jugadores.

3 Tira las monedas suavemente.

4 Suma el total de las monedas que cayeron cara arriba.



5 Si la predicción fue correcta, el jugador consigue un punto para la ronda.

El jugador con la puntuación más alta después de cinco rondas gana el juego.

Niveles: Fácil, Medio

Tamaño del grupo: 2 por juego

Materiales:

Fácil. 5-7 monedas que sumen aproximadamente 20 centavos

Medio. 5-7 monedas que sumen aproximadamente 1 dólar

Variantes

Jugar con centavos (Fácil). Se usan seis monedas de 1 centavo. Cada jugador predice si el total de los centavos que caigan cara arriba sumará más, menos o igual que 3 centavos.

Todos ganan (Fácil, Medio). Se juega hasta que cada jugador tenga como mínimo tres puntos.

¿Crece en los árboles? ¿Se puede comer? Los jugadores recogen pistas para encontrar el objeto secreto.

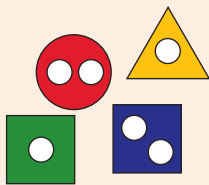
Niveles: Fácil, Medio, Difícil

Tamaño del grupo: 3-5 por juego; ver las Variantes para un juego para 2 jugadores

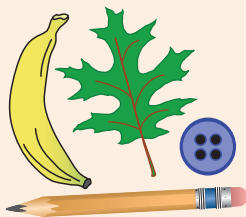
Materiales:

un surtido de objetos por grupo

Fácil. 8-10 objetos



Medio. 10-20 objetos cotidianos



Difícil. 20-30 objetos que sean diferentes de maneras sutiles, como monedas o banderas de diferentes países

Preparación para el juego

Se distribuyen los objetos sobre la mesa.

Se designa a un Líder para que elija un objeto sin decir cuál es y sin retirarlo de la mesa.

Tomemos turnos. En su turno:

- 1 Hacen preguntas a las que sólo pueda responderse “sí” o “no” para intentar encontrar el objeto secreto.

No se puede preguntar directamente si determinado objeto es el objeto secreto.

¿Tiene una línea diagonal?



¿Tiene líneas paralelas?



¿Es simétrica?



- 2 El Líder contesta a cada pregunta y retira los objetos que se eliminan.

¿Cuál es una pregunta a la que sólo pueda responderse “sí” o “no” que elimine aproximadamente la mitad de los objetos?

¿Cómo decidimos qué eliminar si la respuesta es no?

Para conversar

El jugador que identifica el objeto secreto gana el juego.

Variante

Dos jugadores (Medio). Se juegan dos juegos. En cada juego, un jugador diferente escoge el objeto. La persona que identifique el objeto secreto con el menor número de preguntas gana.

(continúa en la próxima página)

Adivinar quién (Fácil, Medio). Se juega con un mínimo de seis personas. El Líder elige a una persona sin decir a nadie quién es. Para eliminar personas, los jugadores hacen preguntas como “¿Lleva una camiseta con un triángulo delante?” o “¿Su pelo mide más de 12 pulgadas?”

Nombrar la forma (Fácil, Medio, Difícil). El Líder elige un objeto de la habitación que todos pueden ver sin decir a nadie qué es y anuncia la forma (“Veo un rectángulo”). Los jugadores hacen preguntas a las que sólo pueda responderse “sí” o “no” para intentar encontrar el objeto secreto.

