

Actividades para romper el hielo, juegos para fiestas, retos y concursos diseñados para un grupo.

## Contenidos

Olimpiadas animales .....	38
Saltar y aplaudir .....	39
A lo largo y a lo ancho .....	40
Busca-personas .....	41
Preguntas rápidas .....	42
¡Arriba la cortina! .....	43
Por la mitad .....	44
Descifrar las pistas .....	45
En fila .....	46
Torneo de torres .....	47



## Para grupos en otras secciones

<b>Juegos a montones</b>	
Elección secreta (Variante, Adivinar quién) .....	14
<b>Manualidades y proyectos</b>	
Estación de estimación .....	20
Reto en la estación de estimación .....	21
Rompecabezas .....	25
<b>Jugando con la comida</b>	
¿Qué hay adentro? .....	28
Partes iguales .....	32
Una fiesta para todos .....	35
<b>En cualquier momento, en cualquier lugar</b>	
La nota del día .....	52
De a diez .....	53

**Gateando como un cangrejo, deslizándonos como un gato o corriendo como un guepardo, ¿qué distancia podemos recorrer en cinco segundos?**

## Antes de empezar

Marquemos la línea de inicio con tiza o cinta adhesiva opaca.

### 1 Escojamos un papel

Escojamos un animal y movámonos como se mueve ese animal.

### 2 Hagamos predicciones

Nos ponemos todos en la línea de salida.

¿Qué distancia recorreremos en cinco segundos cuando nos estemos moviendo como el animal que hemos escogido? Hagamos predicciones.

Para conversar

(Opcional) Contemos juntos para darnos una idea de cuánto duran cinco segundos: un Misisipi, dos Misisipi, tres Misisipi, cuatro Misisipi, cinco Misisipi.



### 3 ¡Adelante!

Nos movemos como el animal que hemos escogido mientras alguien cronometra cinco segundos.

### 4 Comparemos o midamos

Marquemos hasta dónde llegamos con tiza o cinta adhesiva opaca.

En cinco segundos, ¿hemos llegado tan lejos como habíamos pensado?

Para conversar

La predicción más cercana gana.

**Niveles:** Medio (Fácil)

**Tamaño del grupo:** 3 o más

**Materiales:**

reloj o cronómetro que muestre los segundos

tiza o cinta adhesiva opaca

regla o cinta métrica

## Variante

**Cruzar el salón (Fácil).** ¿Podemos cruzar el salón en cinco segundos moviéndonos como el animal que hemos escogido? ¿Llegaríamos a la mitad del salón? Hagamos predicciones y probémoslo.

**Saltemos, aplaudamos y chasqueemos los dedos al tiempo o quedamos eliminados. ¡El último gana!**

**Niveles:** Fácil, Medio, Difícil

**Tamaño del grupo:** 4 o más

**Material:**

ninguno

## 1 Pongámonos en círculo y contemos de a 1

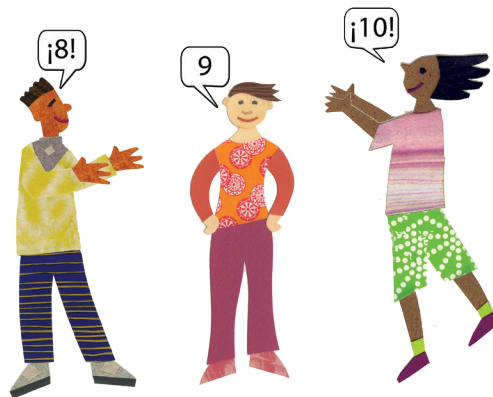
**Fácil.** Saltamos cuando decimos 10, 20 u otro múltiplo de 10.

**Medio.** Empezamos con la versión Fácil y se añade otra acción: aplaudir cuando decimos 2, 4, 6 u otro número par. En múltiplos de 10 se salta y se aplaude.

**Difícil.** Empezamos con la versión Media y se le añade otra acción: chasquear los dedos cuando decimos 3, 6, 9 u otro múltiplo de 3.

¿En qué números saltamos, aplaudimos y chasqueamos los dedos?

Para conversar



Se elimina a quien olvide saltar, aplaudir o chasquear los dedos.

## 2 Continuamos el juego hasta que sólo queda una persona.

El último gana.

### Variantes

**Todos ganan (Fácil, Medio, Difícil).** Nadie se elimina. Se continúa jugando hasta que el grupo llega a 100.

**Añadir otra acción (Medio, Difícil).** Por ejemplo, patear con el pie en los múltiplos de 4. Para más dificultad, contemos de a 1/2s, 3/2s, 3s, 5s o 7s en lugar de 1s.

## Si nos subiéramos a los hombros unos de otros, ¿llegaríamos al techo?

### Antes de empezar

Escojamos una pregunta sobre distancia, longitud o altura que los miembros del grupo puedan alcanzar juntos.

**Fácil.** Escojamos algo que el grupo pueda hacer:

Si nos tumbamos cabeza con pie, ¿cruzaríamos el jardín?

**Medio.** Escojamos algo que el grupo pueda solucionar haciéndolo o midiéndolo:

Si nos diéramos las manos y nos estiráramos, ¿llegaríamos hasta el final del pasillo?

**Difícil.** Escojamos algo que el grupo tenga que estimar:

Si nos subiéramos a los hombros unos de otros, ¿llegaríamos al tejado?

**Niveles:** Fácil, Medio, Difícil

**Tamaño del grupo:** 6 o más

**Materiales:**

regla o cinta métrica (Medio, Difícil)

calculadora (opcional)

### 1 Hagamos predicciones

¿Llegaríamos tan lejos? ¿Qué nos hace pensar eso?

Para conversar

### 2 ¡Comprobémoslo!

Mis brazos abiertos miden 1 m 22 cm.



El pasillo mide 12 m 20 cm.



Hagámoslo o estimemos.

Comparemos las predicciones con los resultados.

### Variante

**¿Llegaríamos a 1.000? (Difícil).** Hagamos predicciones sobre 1.000. Por ejemplo, si nos subiéramos a la cabeza unos de otros, ¿mediríamos más de 1.000 cm de altura? Si nos subiéramos todos en una báscula gigante, ¿pesaríamos más de 1.000 Kg.?

Usemos esta actividad para romper el hielo o juguemos la variante—quien termina más rápido ¡gana!

**Niveles:** Fácil, Medio, Difícil

**Tamaño del grupo:** 4 o más

**Materiales:**

una copia de la lista de “Busca personas” para cada uno  
lápices  
reglas (Medio, Difícil)



## Antes de empezar

Hagamos una lista de “Busca-personas”. Incluyamos unos 10 artículos.

**Fácil.** Incluyamos artículos sobre contar, comparar y formas geométricas básicas (p. ej., círculo).

Busca-personas  
Alguien que viva con más mascotas que personas.  
Alguien que lleve más de 5 botones.

**Medio.** Incluyamos artículos Fáciles y algunos artículos sobre medidas.

Busca-personas  
Alguien con el pelo que mida unos 15 cm.  
Alguien que mida más de 1 m 50 cm.

**Difícil.** Incluyamos artículos Medios y algunos artículos sobre formas y secuencias en la ropa.

Busca-personas  
Alguien que lleve líneas paralelas.  
Alguien que lleve una forma con más de 4 lados.

## 1 Busquemos personas

Repartamos una lista por persona. Escribamos el nombre de la persona que encontramos para cada artículo.

Es posible que haya artículos para el que no hay nadie.

## 2 Compartamos los resultados

¿A quién hemos encontrado que lleve líneas paralelas? ¿Hay alguien más que lleve líneas paralelas?

Para conversar

## Variante

**Busquemos rápido (Fácil, Medio, Difícil).** Hagámoslo como un juego. La primera persona en encontrar a alguien para cada artículo gana.

## Hagamos una pregunta rápida para romper el hielo.

### Antes de empezar

Pensemos en una pregunta con varias respuestas posibles que al grupo le resulte interesante contestar. Escribamos la pregunta en la parte superior de una hoja de papel grande.

Pongamos las respuestas posibles a lo largo de la base.

¿Cuántas letras tiene mi nombre?									
Menos de 3	3	4	5	6	7	8	9	10	Más de 10

**Niveles:** Medio (Fácil, Difícil)

**Tamaño del grupo:** 6 o más

**Materiales:**

hoja de papel de tamaño grande

marcadores o pegatinas

### 1 Hagamos predicciones

¿Cuál pensamos que será la respuesta más frecuente? ¿y la menos frecuente?

Para conversar

### 2 Todos respondemos

Usemos marcadores o pegatinas para mostrar nuestras respuestas.

### 3 Comparemos las predicciones con los resultados

Miremos las respuestas. ¿Hay sorpresas?



## Variantes

**Sí o no (Fácil).** Usemos una pregunta con sólo dos respuestas. Por ejemplo, “¿Tengo una mascota?”

**Dos grupos (Medio).** Cada grupo responde en un color diferente. Por ejemplo, los adultos en rojo y los niños y niñas en azul. ¿Los dos grupos responden del mismo modo?

**Sobre las horas (Difícil).** Usemos una pregunta sobre cantidades de tiempo u otra medida. Por ejemplo, “¿Cuántas horas dormí anoche?” (6 o menos, 6,5, 7, 7,5, ...) O “¿Cuánto mido de altura?” (1,19 m o menos, 1,20-1,24 m, 1,25-1,29 m, ...).

Yo escogí la primavera, pero el verano tiene más votos.



**¡Arriba la cortina! Tenemos diez minutos para inventarnos una obrita de teatro usando todo lo que hay en la bolsa.**

**Niveles:** Medio (Difícil)

**Tamaño del grupo:** grupos de 3 ó 4

**Materiales:**

reloj o cronómetro  
para cada grupo de 3 ó 4:  
una bolsa de papel, dos  
objetos (p. ej., un centavo,  
un sombrero), una regla, dos  
tarjetas y (opcional) un libro de  
récorde del mundo

**Antes de empezar**

Preparamos bolsas para las obritas. En cada bolsa pongamos: dos objetos, una regla, dos tarjetas y, opcionalmente, un libro de récords mundiales. En una de las tarjeta escribimos una medida. En la otra escribimos un número o un precio.



**1 Distribuyamos las bolsas y planeemos las obritas**

Los grupos tienen diez minutos para planear una obrita de teatro usando todo lo que tienen en la bolsa.



La obrita debe tener un desacuerdo sobre medidas.

**2 Actuemos**

Pongamos un máximo de cinco minutos por obrita.

¿Cómo hemos resuelto el desacuerdo?

Para conversar

**Variantes**

**Usemos las noticias (Difícil).** Incluyamos en cada bolsa información recortada de un periódico. Usemos tres números, puntuaciones de deportes o temperaturas y tres títulos de películas o titulares para cada bolsa.

**Relatos absurdos (Medio, Difícil).** Cada obrita debe incluir tres afirmaciones sobre tamaños o números. Dos deben ser posibles (p. ej., mi hermano pesó 3,5 Kg. al nacer) y uno debe ser imposible (p. ej., mi hermana pesó 10 Kg. al nacer). La audiencia tiene que adivinar cuál es imposible. ¡Intentemos engañar a la audiencia!

## ¿Un grupo grande? Dividámoslo en dos equipos.

### 1 Hagamos predicciones

¿Podemos dividirnos en dos equipos del mismo tamaño? ¿Cómo sabemos?

Para conversar



Niveles: Fácil (Medio)

Tamaño del grupo: 6 o más

Materiales:

ninguno

### 2 Hagamos equipos

Escojamos cómo dividirnos en dos equipos (p. ej., contamos 1, 2, 1, 2 y nos repartimos en 1s y 2s; contamos 1, 2, 3, 4 para un equipo de cuatro).

Después, ¡hagamos equipos!

Si no se pueden hacer dos equipos del mismo tamaño, se decide qué hacer.

### Variantes

**En terceras partes (Medio).** Hagamos predicciones sobre si el grupo se podría dividir en tres equipos del mismo tamaño. Hablemos sobre las diferentes maneras de comprobarlo y escojamos una. Comprobémoslo.

**Rotación en las estaciones (Medio).** ¿Estamos haciendo equipos para rotar entre diferentes actividades? Organicemos un plan de rotación: cuánto tiempo pasa cada equipo en cada actividad y el orden en que vamos a rotar.



**Sigamos las pistas para encontrar las cinco piezas del rompecabezas. El primero en encontrarlas y armarlas gana.**

**Niveles:** Fácil, Medio

**Tamaño del grupo:** 1 ó 2 por equipo

**Materiales:**

- 5 sobres tamaño carta
- lista con las pistas: 1 por equipo
- una receta, imagen o mensaje especial para el rompecabezas: 1 para cada equipo
- reglas
- cinta adhesiva
- ingredientes para la receta (opcional)

## Antes de empezar

Creemos una lista con cinco pistas. Cada pista debe conducir hacia el lugar donde habrá un sobre con piezas del rompecabezas.

**Fácil.** Usemos pistas sobre tamaños y de contar.

1. *Mirar debajo de la caja con 10 colores.*
  2. *Buscar la silla más alta. Mirar debajo.*

**Medio.** Usemos pistas sobre medidas y formas.

1. *Mirar 25 cm sobre la estantería.*
  2. *Buscar la ventana con 9 rectángulos. Mirar debajo.*



Hagamos las piezas del rompecabezas.

- Cortemos cada rompecabezas en cinco piezas.
- Pongamos todas las copias de la misma pieza en un sobre. Escribamos el número de la pista en el sobre.

Escondamos los sobre en los lugares que indican las pistas.

## 1 Busquemos las piezas del rompecabezas

Cada equipo recibe una lista de pistas. Para evitar que se abarroten los lugares donde están las pistas, cada equipo busca las pistas en un orden diferente. Cuando encuentran un sobre, toman una pieza del rompecabezas.

¿Cómo hemos contado los cristales de la ventana? ¿Hemos contado los cuadrados como rectángulos?

Para conversar

Cada equipo busca cinco piezas de rompecabezas.

## 2 Armemos el rompecabezas

Los equipos pegan las piezas del rompecabezas para armarlo. El primer equipo en terminar gana.

## 3 Cocinemos la receta (opcional)

Si el rompecabezas es una receta, cocinémosla y ¡comamos!



## Pasemos el tiempo mientras esperamos en fila—o juguemos el juego del Detective (Variante).

### Antes de empezar

Escojamos una característica de acuerdo al tamaño o número que todos puedan ver y comparar, como el largo del pelo, la altura o el número de botones en la camisa.

**Niveles:** Fácil

**Tamaño del grupo:** 4 o más

**Materiales:**  
ninguno

### 1 Hagamos predicciones

Si nos ponemos en fila de acuerdo al ancho de los brazos extendidos, de menos a más ancho, ¿dónde pienso que voy a estar, al principio, en el medio o al final de la fila?

Para  
conversar

### 2 Pongámonos en fila

Hagamos comparaciones y pongámonos en orden. Si dos personas tienen la medida en común se ponen una al lado de la otra.

### 3 ¿Estamos en orden?

Comprobemos el orden e intercambiamos posiciones en la fila si es necesario. La última persona de la fila escoge cómo nos vamos a poner en fila la próxima vez.



## Variantes

**Detective (Fácil).** En cada ronda, una persona, el Detective, sale del salón. El resto se pone en fila de acuerdo con la característica secreta que escojan (p. ej., número de botones). El Detective vuelve y hace preguntas a las que sólo se pueda responder “sí” o “no” para intentar solucionar la característica (¿Es algo de la ropa? ¿Es sobre longitud?)

Juguemos suficientes rondas como para que todos tengan ocasión de ser el Detective. Mantengamos un registro de cuántas preguntas hace cada Detective. El Detective que haga el menor número de preguntas gana.

**Preparados, listos, ¡fuera! Tenemos dos minutos para construir una torre.**

**Niveles:** Fácil, Medio, Difícil

**Tamaño del grupo:** 1-2 por torre

**Materiales por torre:**

20-30 envases de diferentes tamaños, cajas pequeñas u otros objetos que se puedan apilar

regla, vara de medir o cinta métrica: 1 por torre (Medio, Difícil)

reloj o cronómetro que muestre los minutos (para todo el grupo)

## 1 Practiquemos

Usemos los materiales para practicar la construcción de una torre de acuerdo con el objetivo.

**Fácil.** Construyamos la torre más alta que podamos.

**Medio.** Construyamos una torre lo más cercana a 1 m 20 cm que podamos.

**Difícil.** Construyamos una torre de como mínimo 1 m 20 cm y con la huella (el área en contacto con el suelo) más pequeña posible.



¿Qué formas funcionan mejor para la base de la torre? ¿cuáles funcionan mejor para el medio?

Para conversar

Usé la caja más grande abajo para hacer una base fuerte.



## 2 Preparados, listos ...

Desmontemos las torres de práctica.

Designemos alguien para que cronometre el torneo.

## 3 ¡Fuera!

Tenemos exactamente dos minutos para construir una torre que cumpla el objetivo.

## 4 Decidamos el ganador

La torre que más se acerque al objetivo gana.

*(continúa en la próxima página)*

## Variantes

**Todos ganan (Fácil, Medio, Difícil).** Cada torre gana un galardón por el tamaño o la forma. Se deciden los galardones entre todos.

**Menos es más (Medio).** Construyamos la torre más alta posible usando la menor cantidad de envases posible.

**¿Cuál tiene la mayor capacidad? (Difícil).** Hagamos un silo. Construyamos una torre en la que quepa la mayor cantidad de grano posible.

**Diseños simétricos (Difícil).** Construyamos la torre simétrica más alta posible.

