

Juegos para la lluvia

1. Una jungla en el salón

Para este juego necesitarás **una baraja de cartas** y algunas monedas de céntimo de euro. Cada jugador elige el sonido de un animal diferente. Una vez que os hayáis aprendido todos, repartiréis cartas de una en una. Cuando dos jugadores tengan naipes iguales –dos sotas, dos sietes o dos ases– cada uno de ellos tendrá que hacer el ruido del contrario. El que lo haga antes le quita una moneda al otro. Ganará el que más monedas obtenga cuando se hayan repartido todas las cartas. **A partir de 7 años.**

2. ¡Stop!

Para este juego necesitarás **papel, bolígrafos y mucha memoria**. Cada jugador dibuja varias columnas en su hoja de papel. Cada una representa una categoría: alimento, nombre, ciudad, animal, famoso, marca... Todos los jugadores deben tener las mismas categorías escritas en su papel. El más mayor de los participantes comenzará a repetir mentalmente el alfabeto y el más pequeño le parará cuando quiera. Tiene que decir la letra por la que iba y todos los jugadores intentarán completar todas las categorías con una palabra que empiece por esa letra. Por ejemplo, si es la letra N: naranja, Noemí, Nairobi, nutria, Nuria Roca, Nivea... El primero que acabe grita “¡Stop!” y todos dejan de escribir. Cada categoría vale dos puntos, uno si dos jugadores han repetido la misma palabra. Se suman los puntos obtenidos con esa letra y se continúa jugando con nuevas letras hasta que se completa la hoja. Gana el que más puntos obtenga. **A partir de 8 años.**

3. ¿Qué será, será?

Toma una gran bolsa y mete dentro **diferentes objetos** que encuentres por casa: un peluche, un bolígrafo, un trozo de plastilina, una media, una esponja, una cuchara, una moneda... ¡todos los que quieras siempre que no sean punzantes! Selecciona en el grupo a unos de los chicos y véndale los ojos. Luego, deja que vaya tocándolos uno a uno para ver cuántos es capaz de adivinar. Van pasando los chicos. Gana el que más acierte. **A partir de 5 años.**

4. Los pies ingeniosos

Un juego tan fácil de explicar como difícil de conseguir. Cada jugador debe sentarse en una silla, con los pies descalzos y **una cuerda atada a los pies** –cada extremo de la cuerda en un tobillo–. Deben intentar hacer un nudo con los pies. Gana el primero que lo logre, ¡si es que alguno lo hace! **A partir de 8 años.**

5. Las películas

Es un clásico de las reuniones de adultos y, sabiendo qué películas elegir, igual de divertido para los más pequeños de la casa. ¿El funcionamiento? Muy sencillo? Reparte a los participantes en dos equipos. Uno de los equipos piensa una película –en este caso infantil– y se lo dice a uno de los miembros del equipo contrario, que ha de representarlo **sólo con mímica** durante un minuto. Si pasado este tiempo no lo ha logrado, el equipo contrario se anota un punto. **A partir de 6 años.**

6. Señales luminosas

Aprovecha la atmósfera oscura por culpa de las nubes para convertir el lugar donde están reunidos en el **hogar del misterio**. Apaguen todas las luces y se acuestan en el suelo. Por turnos, los jugadores tomarán una linterna y “escribirán” con ella una palabra o un número sobre el techo. El jugador que la descifre correctamente podrá escribir en el turno siguiente. **A partir de 7 años.**

7. Fui al mercado y compré...

Un juego ideal para poner a prueba **la memoria** de los más pequeños. Sentaditos en el salón, uno de los jugadores comienza diciendo “Fui al mercado y compré papas”; el jugador siguiente ha de añadir un producto repitiendo el anterior: “Fui al mercado y compré papas y lechuga”; “Fui al mercado y compré papas, lechuga y queso”; “Fui al mercado y compré papas, lechuga, queso y un kilo de naranjas”... Los jugadores se van eliminando a medida que no consigan recordar lo que han dicho los demás. **A partir de 6 años.**

8. La palabra interminable

Pensado para los niños más pequeños, este juego les divertirá y les enseñará a **distinguir los sonidos** de las sílabas. Consiste en que vayan encadenando palabras empezando con la última sílaba de la palabra anterior. Por ejemplo, si la primera palabra es "sopa", el siguiente dirá algo que empiece por "pa", como "pata", y así sucesivamente: sopa, pata, taza, zapato, tomate, tetera... Pierde el primer jugador que se quede sin nada que decir. **A partir de 5 años.**

9. ¿Quién soy?

Escribe el nombre de **personajes famosos** y reconocibles para los niños en varias tarjetas: Mickey, Messi, Blancanieves... Pon las tarjetas del revés. Cada jugador tomará una de ellas y, sin mirarla, se la colocará en la frente –puedes sujetarla con una cinta para el pelo o un poquito de cinta adhesiva–. Todos los jugadores verán quién es salvo el que porta la tarjeta, que tendrá que hacer diferentes preguntas a sus compañeros, que solo podrán responder con "sí" o "no". "¿Soy un futbolista", "no", "¿soy un dibujo animado?", "sí", "¿soy un pato?", "sí", "¿soy el pato Donald!". Se puede fijar un tiempo máximo para adivinarlo o un número de preguntas. **A partir de 5 años.**

10. El rey cortejado

Uno de los jugadores es el rey, o la reina, y se sienta en su trono. Por turnos de 20 segundos, el resto de jugadores intentan **hacerle reír** valiéndose de muecas, reverencias y frases cortas pero dirigidas a un soberano –"¿sería tan amable de bailar conmigo?–. El cortesano que logre su objetivo se convierte en rey.

11. Prohibido pronunciar

Los participantes deben estar formando un círculo. Se trata de intentar mantener una conversación, en la cual está prohibido pronunciar alguna consonante. Por ejemplo "R"

"¿Peguntaste la respuesta a Doberto?"

"Si, me dijo que eda el ate badoco"

Pierde quien se ríe o no puede continuar el diálogo.

12. Calzar la silla

Se necesitan una silla por participante, un pañuelo por participante, y zapatos o zapatillas. Cada jugador toma una silla, la observa bien, se le vendan los ojos y se le hace sentar en su silla. En ese momento se reparten zapatos por el suelo.

A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentren uno, deben volver a su silla y "calzar" una de las patas de la silla, tras esto deben buscar otro, y "calzar" otra pata, así hasta que las "calcen" todas.

Debemos tener en cuenta poner menos zapatos que patas de silla. Si los jugadores no encuentran zapatos, está permitido quitarlo de otras sillas, pero solo de uno en uno.

Gana la 1º silla calzada.

Edad: 8 hacia adelante

13. Juegos de memoria

Coloca varios artículos al azar en una bandeja. Utiliza artículos como una llave, un plátano, un sombrero, una moneda, una flor y una piedra. Muestra a los niños la bandeja y luego sácala de la habitación. Dale a cada niño una hoja de papel y pídele que anoten tantos objetos como recuerden de la bandeja. El niño que recuerde la mayor cantidad de objetos gana el juego. Para una variación, cuando saques la bandeja de la habitación, elimina un objeto. Tráela de nuevo y el primer niño que adivine lo que falta en la bandeja gana el juego.