

JUEGOS DE DESPLAZAMIENTOS Y AZAR

“A por el 20”

El objetivo de este juego es conseguir 20 puntos. Los puntos se obtienen según el número que salga en el dado, siempre y cuando se consiga superar la prueba asociado a dicho número, que consistirá en ir a un punto de la casa (cocina, baño, habitación... el que queráis) y volver desplazándote de la siguiente manera:

1. Moviéndote como un cangrejo, de lado.
2. A cuatro patas, como un perrito.
3. Reptando, como una serpiente.
4. Transportando un libro en la cabeza.
5. Arrastrando el trasero por el suelo e impulsándote con manos y piernas.
6. Con los ojos cerrados.

“Eres un suertudo”

Este juego es similar al anterior peeeeero... hay que tener más suerte para ganar. En este caso también hay que conseguir también 20 puntos, los cuales se irán obteniendo según el número que toque:

1. Súmate un punto (por tu cara bonita).
2. Suma dos puntos si consigues dar dos zancadas con un libro en la cabeza sin que se caiga.
3. Pierdes tres puntos (porque sí).
4. Suma cuatro puntos si consigues dar cuatro vueltas sobre ti mismo y andar cuatro pasos sin caerte.
5. Suma cinco puntos si consigues ir y volver a una habitación en menos de cinco segundos.
6. ¡Carabela! Pierdes todos tus puntos.

“¿Qué tocará?”

En este juego hay que tirar dos dados. El dado 1 indica el tipo de desplazamiento y el dado 2 el lugar de la vivienda al que hay que ir (los podéis adaptar según la vivienda):

DADO 1:

1. Andando.
2. Corriendo.
3. Saltando.
4. Girando.
5. De espaldas.
6. De lado.

DADO 2:

1. Cocina.
2. Ventana del salón.
3. Puerta de la casa.
4. Cuarto de baño.
5. Dormitorio niño/a.
6. Dormitorio papá/mamá