

**UFLO**

**UNIVERSIDAD DE FLORES**

Autorizada provisionalmente por Decreto PEN N° 2381/12/94 conf. Art. 64 inc "C" Ley 24521

---

# ¿Que Hago con los chicos?

---

---

## Guía para padres

---

# Atención Padres

En esta guía se presentan juegos para niños de 6 a 15 años. Si bien todas las actividades fueron pensadas teniendo en cuenta la seguridad de los niños/as algunas de ellas incluyen la manipulación de objetos potencialmente riesgosos; ( Ej. tijeras)  
de acuerdo a la edad del que lo manipula se recomienda la supervisión y cuidado de un adulto.

## VERSION 1.0

La presente Guía fue elaborada por el Equipo de **Responsabilidad Social de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de la UFLO** coordinado por el **Mgter. Marcelo Godoy** Todos los derechos pertenecen a la Fundación Pro Universidad de Flores. Se permite su reproducción total o parcial nombrando la fuente.

Al costado de cada juego/actividad se encuentran clasificados con un de color correspondiente a la edad para el que esta sugerido

- \* para niños de 5 a 8 años
- \* para niños de 6 a 12 años
- \* para niños de 12 en adelante

## Comentarios Iniciales

Las autoridades sanitarias de nuestro país han dispuesto la ampliación del receso escolar de invierno. Debemos cuidarnos de no interpretar esto como “más vacaciones”. Se trata de una medida excepcional que tiene una finalidad preventiva y tiene como fin limitar los espacios de posibles contagios y establecer barreras a la transmisión de la Gripe H1N1.

En este sentido muchos de los hábitos de ocupación del tiempo libre y entretenimientos que solían aparecer en ocasión de las vacaciones de invierno deben ser cambiados. La concurrencia a espacios públicos cerrados y espectáculos masivos está desaconsejada. Por otro lado la permanencia en la casa con un aislamiento voluntario es lo que está aconsejado en estos momentos sometiendo a los padres al desafío de qué hacer con ellos. El monstruo del aburrimiento sobrevuela la cabeza de todos.

Transformar el descalabro de “no saber que hacer con ellos “en un ensayo de una nueva manera de encuentro que enriquezca el tiempo que vamos a pasar juntos es el objetivo de esta guía que a continuación le presentamos.

Para esto nuestro equipo de Psicólogos y Comunicadores ha seleccionado una serie de juegos y actividades para realizar en el hogar que busca no solo lograr que pase el “tiempo del encierro” de la mejor manera posible sino transformar el ocio en un espacio productivo que permita el desarrollo de conductas, hábitos y competencias nuevas a través de lo lúdico.

Esperamos que nuestro aporte, en este momento tan especial, ayude a los padres de manera creativa a resolver el desafío de salir con ellos solo lo imprescindible y permanecer tiempos prolongados en la casa y pasarlo bien juntos .

Hemos pensado en juegos que utilizan materiales que suelen estar presente en las casas.

Esperamos la comunicación de ustedes para saber como les ha resultado nuestra idea.

¡ Qué lo disfruten y a crecer juntos!

**Mgter Marcelo Godoy**

Profesor Titular Psicoterapia 1.

Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Universidad de Flores (UFLO) [www.uflo.edu.ar](http://www.uflo.edu.ar)

Email: [marcelogodoybsas@gmail.com](mailto:marcelogodoybsas@gmail.com)

# JUEGOS CON LETRAS

## 1) SE ME LENGUA LA TRABA \*\*\*

A continuación te presentamos algunos trabalenguas. ¿Que tal leerlos en voz alta y tratar de ir apurando la velocidad cada vez?

### *Con la letra A*

Acá mamá canta la “pata parca”, allá Baba acalla a papá y arma la más afamada trampa. Adán mata la planta, saca la pasta para agasajar a Nacha ¡halaga a mamá! Salta atrás al aplanar la masa y para mal al halar rasga la capa. ¡ Pará!, ¡ Pará!, brama papá, manda ¡abra mas plata mas!... , ¡calla la lata!

Saca la mascara, a la cancha va, ¡canta!, ¡canta! Saca la lata para mangar la plata para pagar la papa asada, hasta la más cara. ¡salta!, ¡salta!, lanza la palabra, traspasa la garganta, alcanza la fama , abraza a la fans ,pasa la calma. Abran cancha, arrasa la plaza para alcanzar la casa. La masa aclama al gran astral.

### *Con la letra E*

Este mes, el Pelele, celebre bebe, pretende ser pez pejerrey. Esther es referente del beber leche. Debe prever el destete, embellecerse, desprenderse de este edén, emerger en breve el deber, enseres deben ser el eje. En ese menester pretende envanecerse y ejercer embellece. El enclenque entender de la endeble Esther ve perder el empeño.

### *Con la letra I*

Ir sin lid, incivil pillin, ¡insistí! Mi mitin, Trini, sin intrínquilis, ni busilis, ni quid Imprimí, inhibir la bilis, vigil iris dirimir dis, dividir ficticio fin sin film, ni misil, ni tilin.

### *Con la letra O*

Pocos solo los lobos donosos, tonto son los loros, sordos los monos, orondo osos son ogros. Corro como loco, ojos llorosos. Hondo dolor por corto coz con odio zoo, olor orco. Corro, corro, cobro oro rocoso, choco con chorro, doy oro. Corro, corro gozo don dudoso. Roto lomo poso como gnomo.

### *Con la letra U*

Un club , summun del mundo Zulu puso puf . Chuchu puso su bus , chuchu chu chu chu, un run run luego tun tun. Grupo trust zulu vudu humus tuvo plus mus.

### *Diccionario*

Palabras que te pueden resultar desconocidas

Pelele: Figura humana de trapo o paja / Persona simple o inútil

Edén : Paraíso terrenal/ Lugar muy ameno y delicioso.

Enseres: Utensilios, muebles, instrumentos necesarios para el ejercicio de un actividad o profesión.

Enclenque: Débil,  
Endeble : Débil, flojo, de resistencia insuficiente.  
Lid: Combate, pelea, disputa, contienda de razones y argumentos  
Pillin: Astuto, granuja, canalla  
Mitin: reunión  
Intrínquilis: Dificultad o complicación de algo. Intención solapada o razón oculta que se Entrevé o supone en una persona o en una acción  
Busilis: Punto en que se estriba la dificultad del asunto de que se trata  
Quid: Esencia, punto más importante o porqué de una cosa  
Bilis: Cólera, enojo, irritabilidad.  
Dis: Indica negación o contrariedad Denota separación  
Tilin: Sonido de la campana.  
Donosos: Que tiene donaire y gracia  
Orondo: Lleno de presunción y muy contento de sí mismo. Grueso, gordo  
Ogros: Insociable o de mal carácter.  
Coz : Patada. Sacudida violenta que hacen las bestias con alguna de las patas  
Orco. infierno  
Gnomo. Ser fantástico, espíritu o genio de la Tierra, y que después se ha imaginado en forma de enano que guardaba o trabajaba los veneros de las minas.  
Summun El colmo, lo sumo.  
Zulu Se dice del individuo de cierto pueblo de raza negra que habita en África austral  
Puf . Asiento blando, normalmente de forma cilíndrica, sin patas ni respaldo.  
Trust Grupo unido para monopolizar y controlar en su propio beneficio.  
Mus. Plato preparado con claras de huevo que dan consistencia esponjosa a los ingredientes dulces o salados que lo componen. Se escribe Mousse y se pronuncia Mus

**\*\*** ¿Te animas a crear tus propios trabalenguas? Toma las palabras sueltas y trata de hacer tu propia combinación.

## 18) **ESCUCHO EL CUENTA CUENTOS y CORRO\*\***

### *Materiales necesarios*

Un libro de cuentos (seleccionado de acuerdo a la edad)

### *Objetivos*

Ampliar el vocabulario, ejercitar la atención.

### *Actividad*

Un adulto lee un cuento, el/los niños deben estar atentos, puede/n estar acostado/s, porque en algún momento se da una palabra clave y debe salir a buscar ese objeto y traerlo o debe acostarse si esta parado.

Ej “Había una vez un árbol tan bueno, pero tan bueno, que además de sombra daba sombreros. Este árbol se llamaba Sombrera y crecía en una esquina de Gulubú. .Las gentes que vivían cerca acudían al (palabra clave lápiz y debe ir a buscar uno y luego se continua con la lectura normal) árbol pacíficamente...”

(Extracto del libro Cuentopos de Gulubu de Maria Elena Walsh)

## 2) **QUIEN ES EL PERSONAJE** \*\*\*

### *Materiales necesarios*

Revistas con fotos

### *Objetivos*

Aprender a preguntar y sacar conclusiones, divertirse.

### *Actividad*

Se selecciona en secreto un personaje de la revista que debe ser conocido o muy famoso. Los demás pueden hacer hasta 10 preguntas que van a ser respondidas con un Si o un No. Luego debe arriesgar adivinar de quien se trata. Se van sumando puntos por cada respuesta correcta.

## 3) **ARMO PRIMERO LA PALABRA** \*\*\*

### *Materiales necesarios*

Diarios, revistas, tijera, un diccionario ( o no, si no hay)

### *Objetivos*

Enriquecer el vocabulario

### *Actividad*

Se recortan letras grandes de los diarios y revistas, las letras grandes recortadas deben sumar aproximadamente 100 (deben ser mas si son muchos los participantes). Se incluyen 3 abecedarios completos y algunas vocales más. Se reparten al azar 15 letras. ( más o menos según cantidad de participantes). Cada uno busca una palabra del diccionario o la dice, el resto debe tratar de armarlas con las letras que tiene en su poder. Luego de una ronda se re mezclan y se reparten de nuevo.

## 4) **EL PEZ POR LA BOCA MUERE** \*\*\*

### *Materiales necesarios*

Un globo o una pelota

### *Objetivos*

Enriquecer el vocabulario

### *Actividad*

Sentados en círculo o enfrentados si son solo dos. El que tiene el globo o la pelota se la da al compañero diciendo ENTRE EL AGUA, AIRE, TIERRA ME QUEDO EN ....( dice uno de los tres medios) , el que lo recibe debe decir un animal de ese medio . Por ejemplo si dice ENTRE EL AGUA, AIRE, TIERRA ME QUEDO EN EL AGUA ... el que recibe debe decir DELFIN. Y repetir la operación de pasarle la pelota al otro con la misma frase. El que repite el animal o se traba pierde.

## 5) LA PALABRA OCULTA \*\*\*

### *Materiales necesarios*

Papel y lápiz. Un diccionario (optativo)

### *Objetivos*

Enriquecer el vocabulario

### *Actividad*

Pensar una palabra o buscarla en el diccionario (ej pueden utilizarse categorías como ser electrodomésticos del hogar, marcas de autos, animales, países), luego entretener letras de la palabra y escribirla en la hoja, el otro tiene que descubrir de que se trata y resolver el intrínquilis, por ej ARGENTINA puede escribirse como TINAARGENT.

El que descubre menos palabras pierde y recibe una prenda.

## 6) ATENCIÓN AL CUENTO ATENCIÓN \*\*\*

### *Materiales necesarios*

Un cuento (por ejemplo el que anexamos) pueden obtenerse más en las páginas nombradas

### *Objetivos*

Ejercitar la atención y la concentración

### *Actividad*

Se trata de contar qué cantidad de veces aparece una determinada palabra o categoría y al final del cuento decir cuántas veces aparece. Ej. en este cuento cuántas veces aparece nombrada la palabra Simbad, cuántas Bagdad, cuántas marino y cuántas viaje.

### **SIMBAD EL MARINO**

Hace muchos, muchísimos años, en la ciudad de Bagdad vivía un joven llamado Simbad. Era muy pobre y, para ganarse la vida, se veía obligado a transportar pesados fardos, por lo que se le conocía como Simbad el Cargador.

- ¡Pobre de mí! -se lamentaba- ¡qué triste suerte la mía!

Quiso el destino que sus quejas fueran oídas por el dueño de una hermosa casa, el cual ordenó a un criado que hiciera entrar al joven.

A través de maravillosos patios llenos de flores, Simbad el Cargador fue conducido hasta una sala de grandes dimensiones.

En la sala estaba dispuesta una mesa llena de las más exóticas viandas y los más deliciosos vinos.

En torno a ella había sentadas varias personas, entre las que destacaba un anciano, que habló de la siguiente manera:

-Me llamo Simbad el Marino. No creas que mi vida ha sido fácil. Para que lo comprendas, te voy a contar mis aventuras...

"Aunque mi padre me dejó al morir una fortuna considerable; fue tanto lo que derroché que, al fin, me vi pobre y miserable. Entonces vendí lo poco que me quedaba y me embarqué con unos mercaderes. Navegamos durante semanas, hasta llegar a una isla. Al bajar a tierra el suelo tembló de repente y salimos todos proyectados: en realidad, la isla era una enorme ballena. Como no pude subir hasta el barco, me dejé arrastrar por las corrientes agarrado a una tabla hasta llegar a una

playa plagada de palmeras. Una vez en tierra firme, tomé el primer barco que zarpó de vuelta a Bagdag..."

Llegado a este punto, Simbad el Marino interrumpió su relato. Le dio al muchacho 100 monedas de oro y le rogó que volviera al día siguiente.

Así lo hizo Simbad y el anciano prosiguió con sus andanzas...

"Volví a zarpar. Un día que habíamos desembarcado me quedé dormido y, cuando desperté, el barco se había marchado sin mí.

Llegué hasta un profundo valle sembrado de diamantes. Llené un saco con todos los que pude coger, me até un trozo de carne a la espalda y aguardé hasta que un águila me eligió como alimento para llevar a su nido, sacándome así de aquel lugar."

Terminado el relato, Simbad el Marino volvió a darle al joven 100 monedas de oro, con el ruego de que volviera al día siguiente...

"Hubiera podido quedarme en Bagdag disfrutando de la fortuna conseguida, pero me aburría y volví a embarcarme. Todo fue bien hasta que nos sorprendió una gran tormenta y el barco naufragó.

Fuimos arrojados a una isla habitada por unos enanos terribles, que nos cogieron prisioneros. Los enanos nos condujeron hasta un gigante que tenía un solo ojo y que comía carne humana. Al llegar la noche, aprovechando la oscuridad, le clavamos una estaca ardiente en su único ojo y escapamos de aquel espantoso lugar.

De vuelta a Bagdag, el aburrimiento volvió a hacer presa en mí. Pero esto te lo contaré mañana..."

Y con estas palabras Simbad el Marino entregó al joven 100 piezas de oro.

"Inicié un nuevo viaje, pero por obra del destino mi barco volvió a naufragar. Esta vez fuimos a dar a una isla llena de antropófagos. Me ofrecieron a la hija del rey, con quien me casé, pero al poco tiempo ésta murió. Había una costumbre en el reino: que el marido debía ser enterrado con la esposa. Por suerte, en el último momento, logré escaparme y regresé a Bagdag cargado de joyas..."

Y así, día tras día, Simbad el Marino fue narrando las fantásticas aventuras de sus viajes, tras lo cual ofrecía siempre 100 monedas de oro a Simbad el Cargador. De este modo el muchacho supo de cómo el afán de aventuras de Simbad el Marino le había llevado muchas veces a enriquecerse, para luego perder de nuevo su fortuna.

El anciano Simbad le contó que, en el último de sus viajes, había sido vendido como esclavo a un traficante de marfil. Su misión consistía en cazar elefantes. Un día, huyendo de un elefante furioso, Simbad se subió a un árbol. El elefante agarró el tronco con su poderosa trompa y sacudió el árbol de tal modo que Simbad fue a caer sobre el lomo del animal. Éste le condujo entonces hasta un cementerio de elefantes; allí había marfil suficiente como para matar más elefantes.

Simbad así lo comprendió y, presentándose ante su amo, le explicó dónde podría encontrar gran número de colmillos. En agradecimiento, el mercader le concedió la libertad y le hizo muchos y valiosos regalos.

"Regresé a Bagdag y ya no he vuelto a embarcarme -continuó hablando el anciano-. Como verás, han sido muchos los avatares de mi vida. Y si ahora gozo de todos los placeres, también antes he conocido todos los padecimientos."

Cuando terminó de hablar, el anciano le pidió a Simbad el Cargador que aceptara quedarse a vivir con él. El joven Simbad aceptó encantado, y ya nunca más, tuvo que soportar el peso de ningún fardo...

Anónimo

Obtenido de [http://ca.geocities.com/el\\_rincon\\_de\\_nora/indice\\_cuentos\\_infantiles.htm](http://ca.geocities.com/el_rincon_de_nora/indice_cuentos_infantiles.htm)

## 7) ¡CÓMO ME GUSTA!\*\*\*

### *Materiales necesarios*

Hojas de papel y fibras de colores

### *Objetivos*

Aprender a preguntar y asacar conclusiones. Descubrir intereses.

### *Actividad*

Cada integrante escribe en su hoja algo que le gusta, le interesa conocer o tener (puede ser una actividad, una comida, un personaje, etc.) Los demás tiene hasta 10 posibilidades de preguntar para descubrir de qué o quién se trata. Las respuestas siempre son SI o NO. Gana el que descubre más veces.

## 7) PALABRAS DIVERTIDAS\*\*\*

### *Materiales necesarios*

Diccionario, papel y lápiz

### *Objetivos*

Desarrollar el vocabulario

### *Actividad*

¡Mirá que hay palabras divertidas en nuestro idioma!. Sin ir más lejos se nos ocurren algunas que son dignas de buscar en el diccionario, salvo que ya sepas que significan.

Caramba	Hurgar	Empática	Murmurar	Algarabía
Papanata	Rubicundo	Palangana	Catalejos	Alba
Despachurrar	Morrongo	Prístino	...	...

\*\*\* Te animás a buscar más y enviarlas a nuestro correo...así en el próximo número te incluimos como colaborador.

## 8) FRASES E IDEAS PARA QUE JUEGEN EN NUESTRA MENTE Y EN NUESTRO CORAZÓN\*

### *Materiales necesarios*

Papel y lápiz

### *Objetivos*

Ampliar vocabulario, fomentar la comprensión

### *Actividad*

Tomar las siguientes frases y otras que se te ocurran a vos y tratar de escribir algo sobre ellas

-Un amigo fiel es un alma en dos cuerpos. (Aristóteles )

- Todo pasa y todo queda pero lo nuestro es pasar, pasar haciendo caminos, caminos sobre la mar. Caminante son tus huellas el camino y nada más; caminante, no hay camino se hace camino al andar. ( A. Machado)

-Quitarse los miedos, sacarlos afuera pintarse la cara color esperanza tentar al futuro con el corazón...y así será, la vida cambia y cambiará ( Diego Torres)

-Hay una luz en algún lugar adonde van los sueños de la humanidad hay una luz dentro de ti adonde están los sueños que van a venir para volver a despertar no te olvides nunca dejes de soñar. ( Lerner)

-Gracias a la vida que me ha dado tanto Me ha dado el sonido y el abecedario Con él las palabras que pienso y declaro Madre amigo hermano y luz alumbrando, La ruta del alma del que estoy amando.( Violeta Parra)



¿Te animas a buscar nuevas formas y desafíos de palabras?

## 10) LA PALABRA OPUESTA\*\*

### *Materiales necesarios*

Papel y Lápiz

### *Objetivos*

Desarrollar el vocabulario

### *Actividad*

Encontrar los opuestos. Cada participante dice una palabra de la lista y el otro debe responder cuál es el opuesto. Gana el que responde la mayor cantidad de veces de manera correcta.

Bueno	Malo	Lento	Rápido	Ángel	Demonio	Bajar	Alzar
Pesado	Liviano	Frío	Calor	Abierto	Cerrado	Reír	Llorar
Arrugado	Alisado	Crudo	Cocido	Pobre	Rico	Ayunar	Comer
Diversión	Aburrimiento	Lindo	Feo	Día	Noche	Liso	Áspero
Ruido	Silencio	Lío	Orden	Nuevo	Viejo	Derecha	Izquierda
Limpio	Sucio	Frente	Dorso	Claro	Oscuro	Valiente	Cobarde
Dulce	Amargo	Elogio	Critica	Sano	Enfermo	descenso	ascenso
Blanco	Negro	Fino	Grueso	Vivo	Muerto	Narigón	Ñato
Curvo	Recto	Alto	Bajo	Duro	Blando	Fuerte	Débil

## 10) DÍGALO CON DOS VOCALES\*

### *Materiales necesarios*

Diccionario (optativo)

### *Objetivos*

Desarrollar el vocabulario

### *Actividad*

Es una variante del clásico “dígalo con mímica”. En este caso se puede hablar pero no hacer gestos, no se nombra al objeto elegido sino que se explica que es pero sólo con palabras que contienen una sola vocal. Ej si alguien le toca AUTOMOVIL y elige responder desde la A debe orientar a los otros con palabras como “ANDA MÁS”, “ANDA A GAS”, “ MARCHA A LA MAÑANA” .Los que preguntan pueden arriesgar una sola vez .El que acierta gana .

## 12) MENTE ALERTA CONSTRUYE PALABRAS\*

### *Materiales necesarios*

Diccionario (optativo)

### *Objetivos*

Desarrollar el vocabulario

### *Actividad*

Se arma una cadena de palabra a partir del aporte de cada uno de una letra. El primero por ejemplo dice la letra D, pasa al siguiente participante que agrega otra letra I y así van pasando hasta formar una palabra con sentido ej DIVERTIDO. Cuando se llega a un punto que no se puede formar más otra palabra la persona en la que se corto la continuidad pierde y comienza de nuevo el circuito.

## 11) **MENTE CONTINUA\***

### *Materiales necesarios*

Diccionario (optativo)

### *Objetivos*

Desarrollar el vocabulario

### *Actividad*

El primero por ejemplo dice una palabra y una categoría ej DINAMARCA (geografía) , el que lo sigue debe tomar la ÚLTIMA letra de la palabra , en este caso la A y agregar otra palabra que tenga que ver con geografía ej ATLÁNTICO . Ahora el desafío del próximo está en empezar otra palabra con O.

Cuando alguien no puede decir nada en un minuto perdió y comienza de nuevo el circuito.

Categorías posibles. Personajes históricos, animales, colores, nombres de personas, etc.

## 13) **ESTAMOS MEZCLADOS\*\*\***

### *Materiales necesarios*

Papel y lápiz

### *Objetivos*

Diversión

### *Actividad*

En una hoja se escriben 10 preguntas con sus repuestas ej ¿por que funcionan los autos? . Rta porque tienen motor o ¿por que llueve? Rta porque cae el agua de las nubes. Luego se colocan todas las preguntas y las respuestas en dos cajas separadas y se van sacando de a una. Una pregunta y una respuesta que por fuerza se encuentran mezcladas y producen un efecto insólito y divertido.

## 14) **TUTTI FRUTTI\*\*\***

*Este es un juego tradicional y muy conocido.*

### *Materiales necesarios*

Papel y lápiz

### *Objetivos*

Desarrollo del vocabulario

### *Actividad*

Cada participante tiene una planilla donde se anotan diferentes categorías ej

Países	ciudades	animales	Programas de TV	Personajes famosos	Colores

Abajo van a ir las palabras que se nos ocurran a partir de la consigna de una letra ej R , países con R ( Rusia , Rumania, etc.) así hasta completar la fila . Gana el que completa mas rápido y la mayor cantidad de palabras ,

### 16) **ACRÓSTICO CON EL PROPIO NOMBRE\*\***

Un **acróstico** es una composición armada a partir de las letras iniciales, en este caso del nombre propio, leído en sentido vertical.

### *Materiales necesarios*

Lápiz y papel

### *Objetivos*

Desarrollo del vocabulario

### *Actividad*

Escribir el nombre y apellido completo sobre el que vamos a jugar por ejemplo elegimos FERNANDO. Lo colocamos en sentido vertical y con cada letra tratamos de poner una palabra que se nos ocurra que puede estar relacionada con la persona que conocemos o con nosotros mismos.

**F**uertes

**E**nredos

**R**azón

**N**ublosas

**A**las

**N**otable

**D**estructor

**O**bstinado

### 17) **CONSTRUYE TU PROPIA HISTORIETA\*\***

Una **historieta** o **cómic** es una serie de ilustraciones o dibujos que relatan a través de un texto corto, una historia. La parte donde aparece el comentario o diálogo se llama **globo**. Te proponemos una manera sencilla de construir tu propia historieta

### *Materiales necesarios*

Un historieta, lápiz y papel, tijera, cinta adhesiva

### Objetivos

Despertar la imaginación, incrementar la habilidad de relato, estimular la fantasía.

### Actividad

La historieta es mejor si no las leído todavía. Cortar la parte del globo y pegar por atrás una hoja en blanco o sino recortar del tamaño del globo la hoja y pegar por la parte delantera. Una vez que logramos eliminar el texto original está a nuestra disposición el llenarlo según nos parece. Fijarse en las caras o en datos del ambiente puede ayudar a orientarnos. Lo importante es que el relato te resulte divertido.

## 18) UN NOMBRE PROPIO; POR FAVOR\*\*

Cuando nos encariñamos con las cosas a veces les ponemos un nombre propio. Por ejemplo hay gente que les pone nombre a su casa, o a su auto. Esto los convierte en especial y únicos. De lo que se trata ahora es de jugar con la idea que las cosas tengan un nombre.

### Materiales necesarios

Ninguno en especial pero con música todo es mas divertido

### Objetivos

Desarrollar la imaginación y la fantasía. Premiar al espíritu creativo.

### Actividad

Pensá en 10 objetos cotidianos que están a mano (Ej. una olla, un zapato, una lámpara, etc ). Fijate bien en ellos y después pensá, si tuviesen un nombre propio que nombre tendrían? ¿La pava puede llamarse Etelevina y la olla carlota?.Queda en tu imaginación. Trata de hacer la lista y compartirla con todos.

## 19) ÉRAMOS TANTO QUE NO ÉRAMOS\*\*

### Materiales necesarios

Ninguno en especial

### Objetivos

Desarrollar la imaginación y la fantasía. Premiar al espíritu creativo.

### Actividad

El juego consiste en utilizar la frase “éramos tan pero tan.....( lo que se te ocurra) que al final ...

Ejemplo ÉRAMOS TAN PERO TAN LENTOS QUE AL FINAL NOS TRANSFORMAMOS EN ESTATUA.

ÉRAMOS TAN PERO TAN FLACOS QUE AL FINAL NOS CONVERTIMOS EN PALO DE ESCOBA. Etc.

ÉRAMOS TAN PERO TAN RAPIDOS ....QUE AL FINAL

ÉRAMOS TAN PERO TAN LIMPIOS ...

Con que más te animás a jugar?

## 20) CRIPTOGRAFÍA SECRETA\*\*

Ser un agente secreto no es tarea fácil , a veces hay que escribir cosas que no queremos que nadie se entere por eso contamos con una escritura muy especial . A continuación te presentamos una pero vos podés inventar la propia.

### *Materiales necesarios*

Papel y lápiz

### *Objetivos*

Desarrollar el ingenio.

### *Actividad*

Primero arma una frase o idea que quiere encriptar y pasar al lenguaje secreto de los espías. Luego utilizando el esquema de traducción lo pasas al nuevo lenguaje.

A	◀	E	↑	I	€	M	\$	P	?	T	:	X	••
B	↔	F	↔	J	¢	N	%	Q	*	U	¢	Y	••
C	▶	G	✓	K	¿	Ñ	(=	R	~	V	+	Z	W
D	△	H	↑	L	●	O	/	S	≈	W	= (		

Por ejemplo la palabra “**invento**” se escribe así €%+↑%:/