



JUEGOS

DE DADOS Y ACTIVIDAD FÍSICA

1. A POR EL 20 !!!!!

Objetivo conseguir 20 puntos. Coge un dado y lánzalo. Si superas el reto te anotas los puntos obtenidos en el dado.

¿Cómo hacerlo? Coge una hoja de papel. En la hoja de papel, asocia un número a una acción sencilla a realizar. Por ejemplo:

- 1 → Lanza un rollo de papel arriba, toca el suelo y cógelo. 3 veces.
- 2 → Lleva un cubo, o un juguete, de un lugar A de la casa a otro B sin tocarlo con las manos.
- 3 → Lleva el aro u otro objeto redondo rodando de un lado al otro de la casa sin que toque nada.
- 4 → Simón dice... tiene que estar 30 segundos diciendo cosas e intentar que la otra persona se equivoque. Ejemplo, Simón dice que te sientes, Simón dice que te levantes, Simón dice que saltes y aplaudas, Simón dice que te sientes, Simón dice
- 5 → Bailar el estribillo de una canción. ¡La que más te guste!
- 6 → Lanzar el rollo de papel higiénico a una botella y derribarla.

Nota: Modifica los retos a tu antojo. Esto es solo una idea.

2. ¡Eres un suertudo!

¡Eres un suertudo! Este juego es similar al primero peeeeeroo... vamos añadirle una pizca más de azar. El objetivo es conseguir 20 puntos. Ojo, a los dados:

- 1 → Súmate un punto (por tu cara bonita).
- 2 → ¡A sudar! 20 saltos de combas seguidos tienes que dar si 2 puntos quieres sumar.
- 3 → Pierdes 3 puntos.
- 4 → ¡Enhorabuena! Suma 4 puntos si consigues con la comba hasta,,,,,
- 5 → ¡Precioso número! 5 repeticiones de saltos a la comba tienes que hacer siguiendo el siguiente orden: pie izquierdo solo, pie derecho solo, dos pies juntos.
- 6 → ¡Carabela! Pierdes todos tus puntos

Nota: ¿Quieres poner más números y más retos? Coge otro dado y arreglado.



3. ¡Lanza, lanza... con lo que te toque, toque!

2 dados, uno indica el objeto a derribar y el otro con qué derribarlo.

Dado 1:

- 1 —> Botella de agua de plástico.
- 2 —> Lata.
- 3 —> Vaso de yogurt.
- 4 —> Cubo de plástico.
- 5 —> Bote de Champú.
- 6 —> Juguete estilo Playmobil.

Dado 2:

- 1 y 4 —> Rollo de papel higiénico.
- 2 y 5 —> Goma de borrar.
- 3 y 6 —> Cojín.

4. Hasta la otra pared saltando.

El objetivo de este juego es llegar hasta la pared de enfrente. Para poder avanzar hay que lanzar el dado y saltar de un golpe el número de losas (del suelo de casa) que haya sacado. Si no lo consigue se quedará en la misma casilla.

- 1 —> Salta 1 losa.
- 2 —> Salta 2 losas.
- 3 —> Salta 3 losas.
- 4 —> Salta 4 losas.
- 5 —> Salta 5 losas.
- 6 —> Salta 6 losas.

Nota: Los números altos de losas, favorece el azar ¡nadie querrá sacar un 6!. Pero si ves que seis losas son muchas puedes poner a partir de un número el máximo de losas que puedes saltar.

5. ¡Baila que te baila!

El objetivo es bailar durante 30 segundos delante de la familia. ¡Todas las personas de la casa juegan! ¡Obligatorio! .Vamos a utilizar **dos dados** para este juego.

Dado 1: ¿Cómo se baila?

- 2 —> Baila solo con las manos.



- 3 —> Baila solo con las cabeza.
- 4 —> Baila solo con las pies.
- 5 —> Baila solo con dando saltos.
- 6 —> Baila solo con todo el cuerpo.
- 7 —> Baila solo con las manos y cabeza.
- 8 —> Baila con los manos pegadas a la pared.
- 9 —> Baila sin poder despegar los pies...
- 10 —> Baila como si tuvieras un 1% de batería.
- 11 —> Baila como si mañana pudieras ir al cole de nuevo.
- 12 —> Baila para celebrar que hemos vencido al coronavirus.

Nota: ¡imaginación al poder!

Dado 2: ¿Qué tipo de música?

- 2 —> Música tipo clásica.
- 3 —> Música tipo flamenco.
- 4 —> Música tipo rock duro.
- 5 —> Música tipo pop.
- 6 —> Música tipo balada.
- 7 —> Música tipo salsa.
- 8 —> Música tipo africana.

- 9 —> Música tipo techno.
- 10 —> Música tipo reggae.
- 11 —> Música tipo hip-hop.
- 12 —> Música tipo gospel.

Nota: pon los tipos de música que quieras. O incluso selecciona canciones concretas. Hay doble trabajo, buscar las canciones y luego bailarlas .

Resumen y conclusión

Pues ya lo habéis visto, 5 juegos que pueden dar mucha diversión en las casas en estos días.

Juegos que aunan azar e incluso música. Esta mezcla es más que interesante y divertida.

¡¡¡¡¡A JUGAR!!!!!!