

j u e g a



Juega en familia,
experimenta, aprende...
pero sobre todo DISFRUTA

Los juegos

01

Plastilina casera

Sin cocción ni agua caliente

02

Pompas de jabón

Un divertido juego que además es ideal en épocas de calor.

03

Tizas

Actividades lúdicas al aire libre

04

Peonza o trompo

El verdadero objetivo es hacerla ¡¡¡bailar!!!!

05

Comba

¿Jugamos o entrenamos?

Plastilina casera

Una receta para hacer plastilina en casa, sin cocción ni agua caliente

SUPER FÁCIL 🤖



Ingredientes

- 3 tazas de harina
- 1 taza sal fina (cuanto más fina, mejor)
- 1 taza de agua
- 3-4 cucharadas de aceite (empieza añadiendo dos cucharadas)
- colorante alimenticio

Paso a paso

1. Pon todo junto en un molde, divide la masa en trozos y pon colorante.
2. Mezcla lo suficiente para que el colorante deje de manchar y listo. 😊 Según jugáis, la masa irá cogiendo el color.
3. ¡A jugar!

Si crees que la textura es demasiado dura, añade un poco de aceite, pero ten cuidado, al día siguiente la masa suele estar mas blanda.

Te dijimos que era
SUPER FÁCIL 😊



Pompas de jabón

¿A quien no le gusta disfrutar con pompas de jabón?

Un divertido juego que además es ideal en épocas de calor.

Ingredientes

- 6 tazas de agua destilada (también puede sustituirse por agua corriente)
- ½ taza de detergente para platos líquido concentrado.
- ½ taza de harina de maíz
- 1 cucharada de levadura en polvo
- 1 cucharada de glicerina
- 2 palos
- 1 cordel fino

Paso a paso

1. Disuolvemos la harina de maíz en el agua revolviendo muy bien en un recipiente grande.
2. Incorporamos el resto de ingredientes con cuidado de no batir para que no se cree espuma.
3. Dejamos reposar durante la noche.
4. Atamos alrededor de los bordes del palo el cordel para crear tus pompas.
5. Solo tenemos que meterlo en el líquido y agitarlo en el aire para crear una sensación mágica solo con agua jabonosa.

A DISFRUTAR 😊

Tizas



Actividades lúdicas al aire libre.
Juegos super divertidos y muy
fáciles de recoger 😊

Las puedes encontrar en nuestra web
[https://www.jardineriacanna.com/tienda/
juguetes/juguetes_take_away/tizas-para-
la-calle/](https://www.jardineriacanna.com/tienda/juguetes/juguetes_take_away/tizas-para-la-calle/)



Completar cuadrados

Lo primero es pintar una rejilla llena de puntos de colores, luego tendrán que unirlos para formar cuadrados. El sistema de juego consiste en que cada jugador una dos puntos de forma horizontal o vertical. Se pasa de un jugador a otro de forma alterna. El que consiga hacer un cuadrado lo pintará del color de su tiza y continuará el juego para seguir construyendo más. Fuente: [makeandtakes](#)



Laberinto de números

Es una forma de aprender a contar jugando. Dibujamos una cuadrícula numérica en el suelo. Colocamos los números (del 1 al 20) de forma que ellos puedan seguir un camino en el que el 1 sea la entrada al laberinto y el 20 la salida. Ahora tienen que buscar el recorrido sin saltarse ningún número. Fuente: [handsonaswegrow](#)



El ahorcado

Otro entretenido juego que podéis hacer con tizas de colores sobre la acera del ahorcado. Además aprenderán a deletrear, construir palabras y mejorarán su vocabulario. Fuente: innerchildfun



Aprender las letras

Escribimos a grandes trazos en el suelo las letras y añadimos juguetes que tengamos. Tendrán que unir cada juguete con la letra por la que empieza su nombre. También puede ser una divertida actividad para promocionar el aprendizaje de la lengua extranjera. Fuente: thelettersofliteracy



Camino de sumas

Dibujamos un sendero con tiza y ponemos algunas operaciones matemáticas. Con un dado los niños descubrirán cuántas casillas tienen que avanzar y tratarán de resolver la operación que hay dentro. Quien antes consiga 10 puntos ganará!! Fuente: lookworelearning

Peonza Trompo



El verdadero objetivo es hacerla
¡¡¡¡bailar!!!!

Las puedes encontrar en nuestra web
[https://www.jardineriacanna.com/tienda/
precio/de 0 a 3 euros/peonza-colores-
surtidos/](https://www.jardineriacanna.com/tienda/precio/de_0_a_3_euros/peonza-colores-surtidos/)

www.jardineriacanna.com

Juegos individuales

Puente o teleférico

Se coge con una mano los dos extremos del cordel y se estira. En el raíl que se forma se hace bailar al trompo. Al levantar una de las dos manos se puede inclinar el cordel de tal manera que el trompo se desplace.

Hacerlo bailar en la mano

Se puede hacer mientras la peonza está girando haciendo que baile en la palma, o recogerlo con el dedo índice en cuyo caso se llama «copita». Otra forma es darle un golpe y hacer que salte en la palma de la mano.

Juegos colectivos

Rompe trompos

Se forma un círculo en el suelo, en cuyo centro se coloca un trompo, contra el cual se tiran los trompos con el fin de destruirlo. Aquel jugador que falle el tiro y no logre darle sustituirá con su trompo el que se encuentra en el suelo.

Saca trompos

Se forma un círculo en el suelo y los participantes tienen que tirar su trompo teniendo estos que quedar girando dentro del círculo. El trompo que termine saliendo del círculo a causa de los impactos con el resto perderá.

Pico al aire

Consiste en lanzar la peonza y antes de que haya tocado el suelo y la cuerda se haya desenredado se atraiga hacia la mano, buscando que la peonza quede girando sobre la misma.



Comba

Saltar a la comba no solo es un juego infantil, también forma parte del entrenamiento de muchos deportistas debido a sus múltiples beneficios.

Las puedes encontrar en nuestra web

https://www.jardineriacanna.com/tienda/juguetes/juguetes_take_away/combas-divertidas/

www.jardineriacanna.com

Al pasar la barca

Movemos la cuerda en forma de U, o sea solo como balanceo. La persona tiene que aguantar saltando sin tropezarse cantando esta canción:

*Al pasar la barca,
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Al volver la barca
me volvió a decir:
las niñas bonitas
no pagan aquí.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser.
Las niñas bonitas
se echan a perder.
Como soy tan fea
yo lo pagaré.
Arriba la barca
de Santa Isabel*

Pluma, tintero y papel

Con esta canción hay que saltar tres veces en cada turno. Después hay que salir y ponerse a la cola de nuevo. El siguiente debe entrar y saltar otras tres veces coincidiendo con la cadencia de la canción.

*'Una, dos y tres,
pluma, tintero y papel,
para escribir una carta
a mí querido Miguel
que se ha marchado esta noche.
en el correo de las tres.
Que una, que dos y que tres'.*

El cocherito Leré

En este juego hay que subir la comba arriba cada vez que se diga "leré" y la persona que salta tiene que estar atenta a saltar a su debido tiempo.

*'El cocherito, leré
me dijo a noche, leré,
que si quería, leré
montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré
con gran salero, leré.
no quiero coche, leré
que me mareo, leré.
El nombre de María
que cinco letras tiene:
la M, la A, la R, la I
la A.
MA-RÍ-A'*

canna

www.jardineriacanna.com