YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
21/06/2013

★ ★ ★ ★ ★
0% / 7 Stimmen

Juegos con tizas en la calle



Ideas para dibujos creativos en el suelo y juegos para el programa de verano de los domingos, para campamentos o para combatir el aburrimiento. Aquí también te ofrecemos unas instrucciones para fabricar tú mismo tiza de calle en un día lluvioso de verano.

Este artículo procede de la revista «Forum».

Fabricación de tizas para la calle

- 2-3 kg de yeso en polvo
- Yeso para modelar o yeso blanco
- Vaso de plástico de aprox. 1 dl
- Agua
- Pinturas para carteles
- Palitos de madera para remover
- Guantes de plástico desechables

Llena los vasos hasta la mitad con agua teñida y rellena el resto con yeso. Cuando el yeso empiece a fraguar, los niños notarán cómo el vaso se va calentando cada vez más.

Importante:
No verter restos de yeso ni agua con yeso en el molde.

Concha saltarina

Dos jugadores o más.

Lo primero que tienes que hacer es dibujar una concha de caracol con casillas lo suficientemente grandes como para poder meterte dentro.

El primer jugador salta a la pata coja hasta llegar al centro de la concha. Allí puede descansar un momento con los dos pies en el suelo. A continuación, vuelve saltando a la pata coja por todos los recuadros. Tras completar el recorrido sin cometer ningún error, marca cualquier recuadro con tiza. Cada jugador que pise una de esas casillas debe cambiar la pierna con la que salta. A continuación, le toca el turno al siguiente jugador.

Quien pise una línea de tiza u olvide cambiar la pierna con la que salta en una casilla marcada, queda eliminado y sigue jugando en la siguiente ronda.

Quien pise una línea de tiza o se olvide de cambiar de pierna en una casilla marcada, queda eliminado y sigue jugando en la siguiente ronda.

El primer jugador salta a la pata coja hasta el centro de la concha de caracol. Allí puede descansar brevemente con ambas piernas. A continuación, vuelve a saltar por todas las casillas. Tras completar una ronda sin cometer errores, marca con tiza cualquier casilla que elija. Cada jugador que llegue a una de esas casillas debe cambiar la pierna con la que salta. A continuación, le toca el turno al siguiente jugador.

Apuntar y acertar

- 2 jugadores o más
- 5 piedras por jugador

Dibuja un cuadrado, más o menos del tamaño de una caja de zapatos, como diana delante de la pared de una casa. A continuación, da tres pasos grandes hacia atrás y traza la línea de lanzamiento. Cada jugador marca sus piedras con un color de tiza.

Los jugadores lanzan por turnos una de sus fichas hacia el cuadrado, hasta que se hayan lanzado todas las fichas. A continuación, comienza el juego: el primer jugador puede lanzar una de sus fichas que aún se encuentre fuera del cuadrado hacia el objetivo, utilizando el pulgar y el índice curvado. Si acierta y la ficha queda dentro del cuadrado, puede seguir lanzando. Si una ficha cae junto al cuadrado, le toca el turno al siguiente jugador.

El primero que consiga meter todas las fichas en la meta es el ganador.

Arte con sombras

Cuando hace sol fuera, puedes dibujar tu sombra en el suelo. Pídele a un compañero que trace el contorno de tu sombra. Después, puedes pintarla de colores.

Consejo: Organiza en tu parroquia o en el campamento el juego de adivinanzas: «¿Quién soy?».

Caja de queso

2 jugadores o más

Este juego es para los más astutos.

En un trozo de asfalto, dibujáis con tiza tantos puntos como queráis, sin ningún orden concreto. A continuación, cada uno coge un trozo de tiza de un color diferente. El objetivo del juego es unir los puntos formando triángulos. Solo se puede trazar una línea cada vez. Quien cierre un triángulo, lo marca con la inicial de su nombre. Además, ese jugador puede trazar una línea más. El juego termina cuando se hayan unido todos los puntos. Gana quien tenga más triángulos.

Alboroto - Aislamiento

4 jugadores o más

Dibuja un círculo grande, con un diámetro de unos 2 metros, que servirá de «cárcel».

La mitad de los jugadores queda «encerrada» en la cárcel. Los demás jugadores, que se quedan fuera del círculo, son los guardias. Estos se encargan de vigilar que los presos no se escapen. Mientras tanto, los presos intentan escapar por algún hueco.

Si alguien consigue escapar, puede ayudar a los presos desde fuera. El juego termina cuando todos los presos están liberados. Entonces se intercambian los papeles.

Otros juegos con tizas de calle:

- El molino
- Lanzamiento a una pared
- Laberinto

Juegos con tiza en la calle_YW_01

Referencias bibliográficas



- **Contenido e imagen: Forum** Kind, número 2/03, página 23. El artículo incluye, además de una receta para hacer tizas de calle, muchos juegos sencillos. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autora:** Tina Büchi, Chur

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Programa infantil

Edad
4-7 años
De 8 a 12 años

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/juegos-con-tizas-en-la-calle