



Fundación "la Caixa"

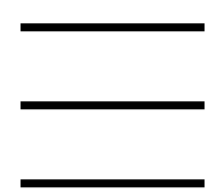
# Juegos de *verano*

CAMPAMENTOS CONECTADAS



[Descárgate la versión en pdf](#)

CaixaProinfancia



# ¡Juguemos!

## **JUGAR**

nos hace ganar seguridad y nos ayuda a crear una **imagen positiva** de nosotros mismos porque descubrimos qué podemos hacer y **hasta dónde podemos llegar.**

Por eso hemos creado este **cuaderno de verano**, para conectar con valores como la **empatía**, la **solidaridad**, el **altruismo** o el **trabajo en equipo.**

Conozcámonos

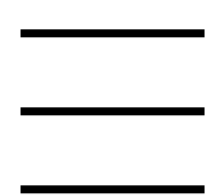
Intercambio de talentos

Manos cruzadas

¡Stop!

Pica la mamba

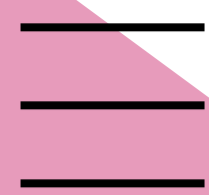
**VOLVER A LA PORTADA**



# Conozcámonos



Conocernos mejor puede ser  
el primer paso para apreciar  
más todo lo que nos une.



# Conozcámonos

## ¿CÓMO SE JUEGA?

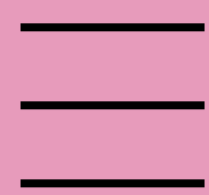
- 1 — Todos los participantes se colocan formando **un círculo**.
- 2 — Un participante **lanza la pelota** al aire mientras **formula una pregunta**:

*¿Dónde vives?*

*¿Cuál es tu comida favorita?*

*¿Prefieres los perros o los gatos?*

- 3 — Quien coja la pelota tiene que **responder la pregunta**. A continuación, hace otra pregunta y lanza también la pelota.
- 4 — Todos los participantes deben lanzar un mínimo de **tres veces** la pelota.
- 5 — Se juegan las **rondas que se quiera**.



# Conozcámonos

## **VALORES DEL JUEGO**

---

Fomenta el interés y la curiosidad por conocer a los demás.

---

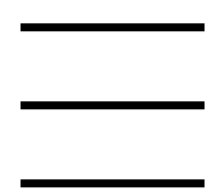
Ayuda a desarrollar la empatía y la asertividad.

---

Desarrolla la autoestima y la autenticidad personal.

---

Favorece la generación de sentimiento de un grupo y pertenencia sólido.



# Intercambio de talentos



Todos tenemos algo que aprender, pero también algo que podemos enseñar.



# Intercambio de talentos

## ¿CÓMO SE JUEGA?

**1** — Cada uno de los participantes **escribe en un pósito** o en un papel algo que pueda **enseñar a los demás** en unos 20 minutos.

*Ejemplos: un idioma, cantar,  
una habilidad,  
un truco de magia...*

**2** — Se pegan **todas las ideas** en una pared.

**3** — Cada participante elige un pósito que **le interese** y lo lee en voz alta.

**4** — El autor de la nota se descubre y **se reúnen los dos** en un punto de encuentro **durante 20 minutos**.

**5** — Se puede **repetir el juego** tantas veces como sea necesario.



# Intercambio de talentos

## VALORES DEL JUEGO

---

Promueve el **compañerismo** y la **cooperación**.

---

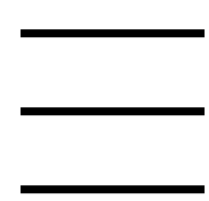
Ayuda a **tomar conciencia** sobre el altruismo y el **compromiso social**.

---

Favorece la **autoestima**, la **confianza** en uno mismo y el **autoconocimiento**.

---

Desarrolla la **creatividad** y el **ingenio**.



# Manos cruzadas



Solo hay una cosa mejor que un círculo de amigos: un círculo de amigos bien coordinado.



# Manos cruzadas

## ¿CÓMO SE JUEGA?

- 1** — Todos los participantes se sientan en corro y ponen sus **manos en las rodillas de sus compañeros** más cercanos.
- 2** — Todas las manos derechas deben situarse **por encima de las izquierdas**.
- 3** — Todos quedan, pues, con las **manos cruzadas sobre las rodillas**.
- 4** — El juego consiste en **pasar un golpe por el círculo de manos y rodillas** pero siempre de rodilla en rodilla (sin saltarse ninguna).
- 5** — Si alguien en lugar de un golpe **da dos**, se **cambia el sentido**.



# Manos cruzadas

## VALORES DEL JUEGO

---

Activa la **coordinación** óculo-manual.

---

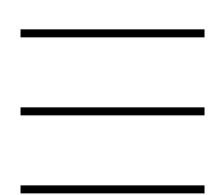
Ayuda a **mejorar la concentración** y a focalizar y mantener la atención.

---

Desarrolla el **pensamiento estratégico**.

---

Fomenta el **espíritu de equipo**.



¡Stop!



Alguien está a punto de pillarte,  
pero piensa: una buena palabra  
puede salvarte.



# ¡Stop!

## ¿CÓMO SE JUEGA?

**1** — Se elige el tema de las palabras de inmunidad.

*Ejemplos: animales del bosque,  
países, cantantes, comidas saludables...*

**2** — Se **sortea** quién empieza a “pillar”.

**3** — Si te tocan, **pillas**.

**4** — **No se permite tocar** inmediatamente al jugador que acaba de tocarte.

**5** — Para ponerse a salvo, el participante puede **gritar una palabra del tema acordado** pero permanecerá “congelado” hasta que otro jugador le toque.

**6** — **No se pueden repetir palabras.**



# ¡Stop!

## VALORES DEL JUEGO

---

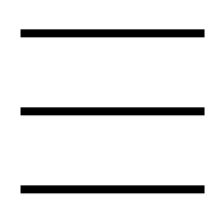
Fomenta el desarrollo de la **destreza física y locomotora**.

---

Estimula la **agilidad** y la **velocidad** de **procesamiento mental**.

---

Ayuda a desarrollar una **buena tolerancia** a la frustración.



# Pica la mamba



La mamba es astuta y rápida.  
Anticípate a sus movimientos  
o te va a atrapar.



# Pica la mamba

## ¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 — Se delimita el campo de juego y se sortea quien será la cabeza de la mamba (serpiente). **La cabeza es quien debe atrapar al resto.**
- 2 — Cuando un jugador es atrapado, se une colocándose en la cola.
- 3 — Si un jugador **sale del campo** de juego, tiene que **unirse a la mamba.**
- 4 — Solo la **cabeza puede atrapar** a otro participante, pero puede usar todo el cuerpo para acorralar a alguien.
- 5 — Los jugadores **no pueden atravesar** el cuerpo de la serpiente.
- 6 — El último jugador que quede **se convierte en la siguiente mamba.**



# Pica la mamba

## VALORES DEL JUEGO

---

Desarrolla la **percepción espacial** y la **coordinación corporal**.

---

Suscita la **colaboración** y la **estrategia** en equipo.

---

Fomenta el **espíritu de equipo**.