COSQUERETAS

Tu tienda de bellas artes y manualidades

C/NAVARRA, 36
03600, ELDA (ALICANTE)

TLF. 966 09 60 46
637 67 20 33

cosqueretas.es

Pictionary

¿Sabes jugar al Pictionary? Seguramente sí. Es un juego muy sencillo y divertido y que puede que ya tengas en casa. Si no lo tienes y no has jugado nunca, te explicamos brevemente cómo se juega.

Necesitamos:

- Una pizarra o folios
- Tizas, lápices... con los que poder dibujar
- Borrador

¿Cómo se juega?

- Elegimos a alguien para que empiece.
- La persona elegida piensa en algo, ¡pero no lo dice! Y comienza a dibujarlo en la pizarra o en el folio, mientras lo va dibujando, el resto trata de adivinar qué es.
- Quien lo adivina es el siguiente en dibujar.
- Para hacerlo más emocionante podemos contabilizar los puntos, poner tiempo para dibujar y adivinar, hacer una ronda dibujando con los ojos tapados o con la mano contraria a la que solemos usar. Podéis inventaros vuestras propias reglas, incluso nuevas formas de dibujar.

También puedes crear cartas como los ejemplos, con fotos o dibujos. Cada vez que le toque salir a un jugador, cogerá una carta al azar y no la enseñará al resto. Tendrá que dibujar lo que haya salido en la carta y el resto, adivinarlo.

Puedes copiar esta base en cartulinas para hacer tus propias cartas.

Dados-*Collage*

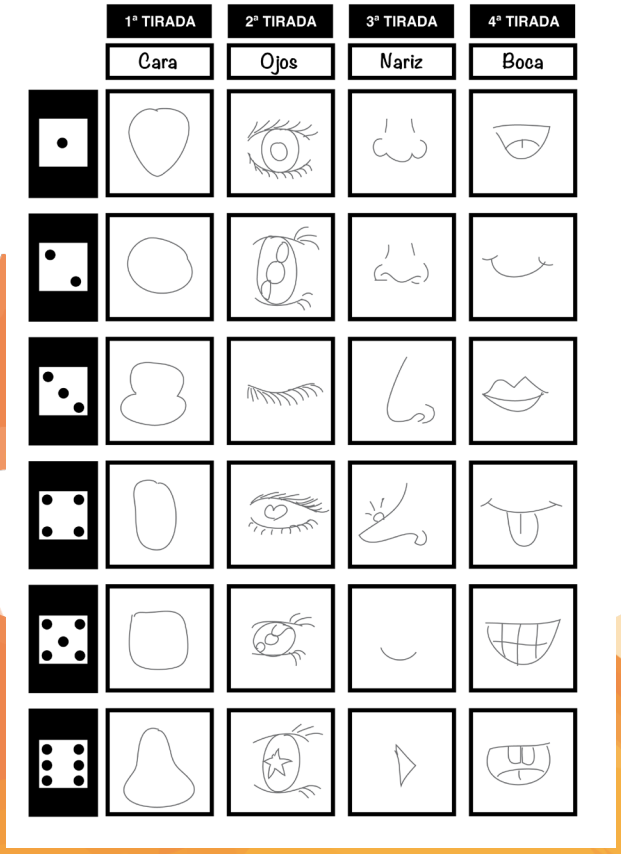
Si tienes ganas de dibujar pero no se te ocurre nada, te proponemos un método sencillo con el cual podrás crear personajes, bodegones, paisajes... muy creativos.

Necesitamos:

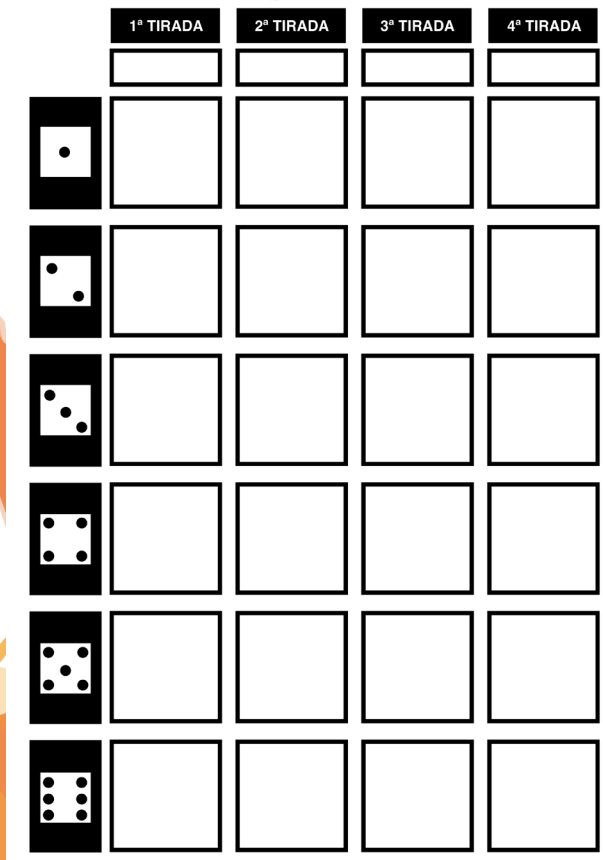
- Folios, cartulinas... donde dibujar
- Lápices o rotuladores para dibujar y colorear
- Borrador
- Dado
- Plantilla con dibujos

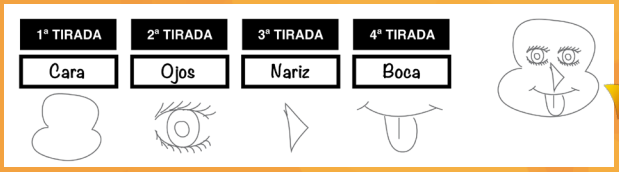
¿Cómo se juega?

- Antes de empezar a jugar necesitamos una plantilla como la que te proponemos más abajo o utilizar otra que te inventes con tus propios dibujos. Recuerda que tiene que tener 6 filas hacia abajo como el dado y tantas columnas como quieras.
- Una vez tengamos nuestra plantilla, tiramos el dado y dibujamos lo que haya en la casilla que coincida con el número que nos ha salido de la primera columna. Volvemos a tirar y dibujamos lo que corresponda de la segunda columna y así sucesivamente hasta que terminemos todas las columnas.
- Obtendremos un personaje o composición, puede que un poco “rara” y divertida, que podremos colorear como más nos guste.



Cuantas más columnas añadas, más tiradas tendrás que hacer.





Este es el personaje que nos ha salido, ahora te toca a ti.

Teléfono loco

Seguro que ya has jugado al teléfono loco alguna vez, pero en esta ocasión te proponemos algo diferente.

Necesitamos:

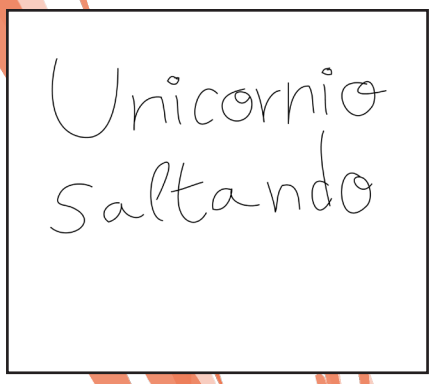
- Folios en blanco
- Lápiz
- Borrador

¿Cómo se juega?

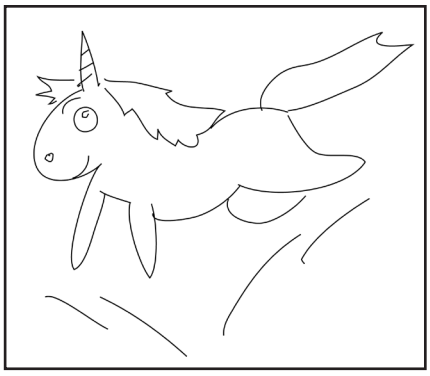
- Elegimos quién empieza primero. La persona elegida pensará en una frase corta, como por ejemplo “unicornio saltando”, y lo anatorá en un papel sin que nadie lo vea.
- Se lo pasará al jugador 2 y este tratará de dibujar lo que pone, sin que nadie lo vea.
- Cuando termine de dibujar, se lo pasará al jugador 3 para que este lo escriba, sin enseñarlo a nadie más.
- Repetiremos los pasos por cuantos jugadores haya. Una vez finalizada la ronda, comprobaremos si coincide lo que había pensado el primer jugador con el último.

EJEMPLO DE PARTIDA:

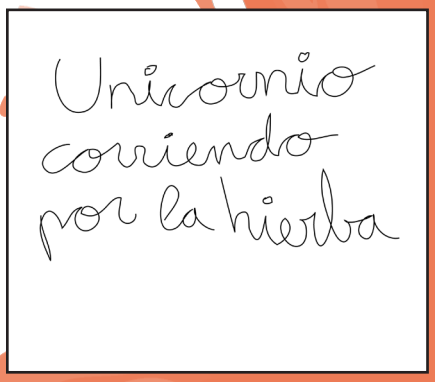
1º. JUGADOR 1: Escribe una frase y se la pasa al jugador 2.



2º. JUGADOR 2: Dibuja lo que pone en la frase que le ha pasado el jugador 1. Pasa el dibujo al jugador 3.



3º. JUGADOR 3: Escribe lo que hay en el dibujo que le ha pasado el jugador 2. Pasa el dibujo al jugador 4.



4º. JUGADOR 4: Dibuja lo que pone en la frase que le ha pasado el jugador 3. Pasa el dibujo al siguiente jugador o finalizamos la partida y comprobamos qué ha pasado.

Tiempo!

Para este juego vas a tener que correr, no te preocupes si no se te ocurre nada al principio, lo importante es ver qué resultado conseguimos entre todos.

Necesitamos:

- Folios en blanco, uno para cada jugador
- Lápiz
- Cronómetro

¿Cómo se juega?

- Cada jugador coge un folio en blanco y establecemos un tiempo. Recomendamos empezar con 5 minutos e ir ajustando según veamos si necesitamos más o menos tiempo.
- Ponemos el cronómetro en el tiempo que hayamos establecido. Durante los próximos minutos tenemos que dibujar lo que se nos ocurra en la hoja, da igual si nos sale bien o regular, lo importante es dibujar.
- En cuanto finalice el tiempo, pasamos el folio al jugador de la derecha.
- Volvemos a poner el cronómetro, ahora tenemos que tratar de continuar con el dibujo que tengamos delante. Podemos continuar dibujando lo que haya a medias o dibujar algo diferente que se nos ocurra, pero sin borrar lo que ya hay.
- Repetimos hasta que el folio con el que habíamos empezado vuelva a nosotros.
- Podemos colorear los dibujos también en grupo, con tiempo o con más calma.

EJEMPLOS DE PARTIDAS: Como ves, quedan dibujos muy originales.

Vidrieras

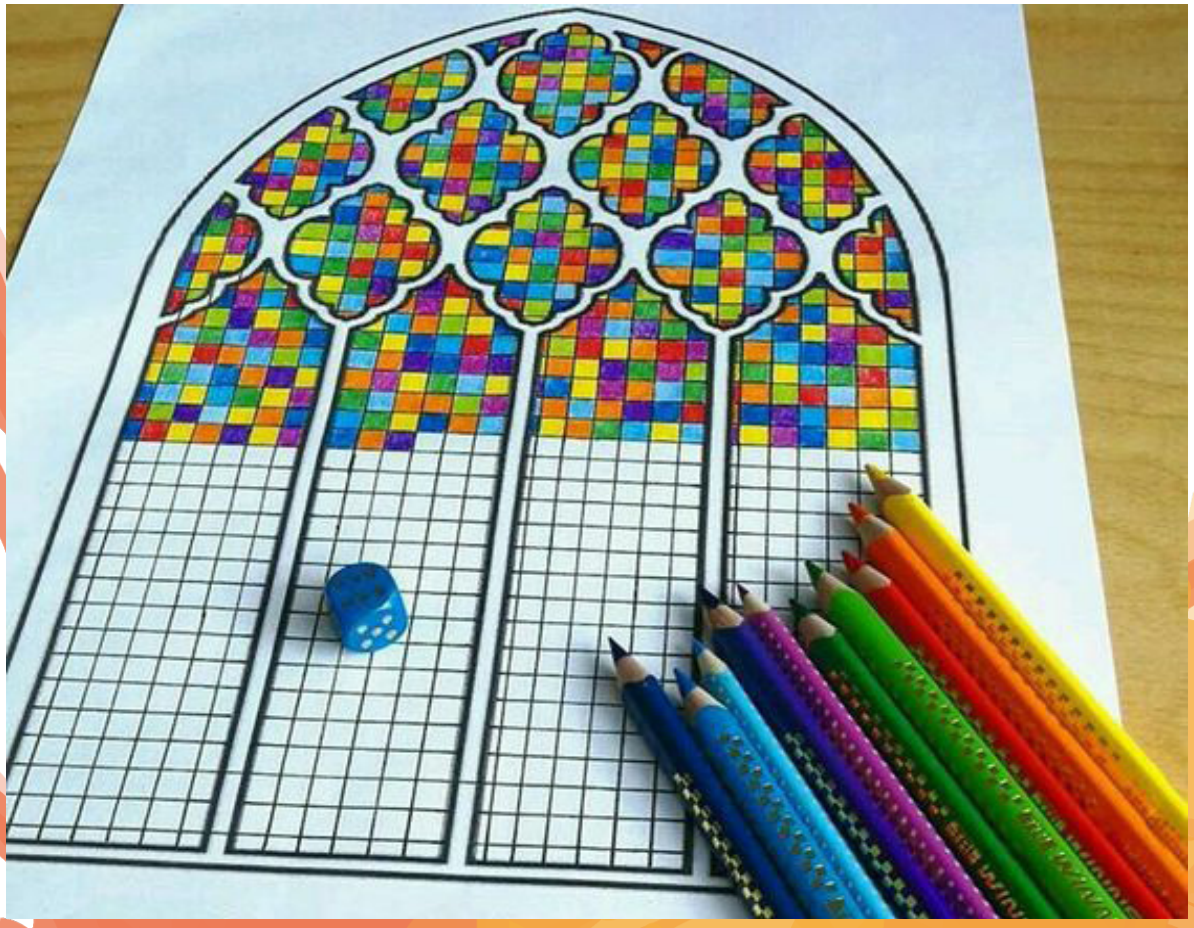
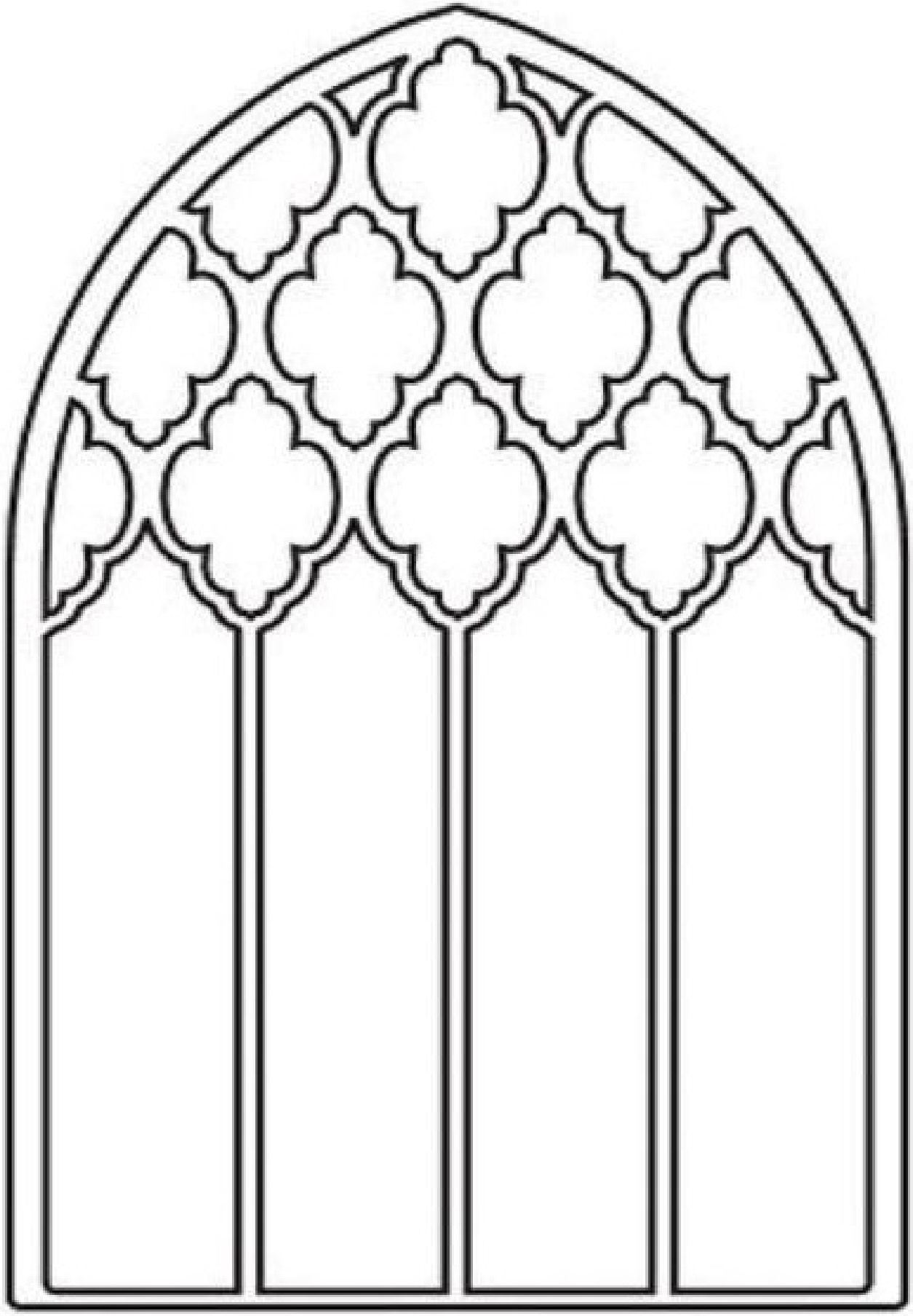
Las vidrieras son ventanas realizadas con trocitos de colores que, por lo general, podemos encontrar en iglesias y catedrales. En este juego crearemos una vidriera de muchos colores.

Necesitamos:

- Hoja de cuadraditos
- Rotuladores o lápices de colores
- Dado

¿Cómo se juega?

- En la hoja de cuadritos dibujamos la forma de una vidriera, puedes usar la que te proponemos o inventarte una.
- Cada jugador elige un color.
- El primer jugador que elijamos tira el dado. Según el número que le salga tendrá que pintar tantos cuadraditos de la vidriera, es decir, si le sale 3 y su color era el verde, pintará 3 cuadrados verdes.
- Cada jugador va tirando los dados y coloreando en orden.
- Cuando completemos la vidriera o decidamos finalizar, contamos los cuadrados por cada color, el que tenga más cuadrados pintados gana.



Si sois pocos jugadores podéis repartir más colores para cada jugador.