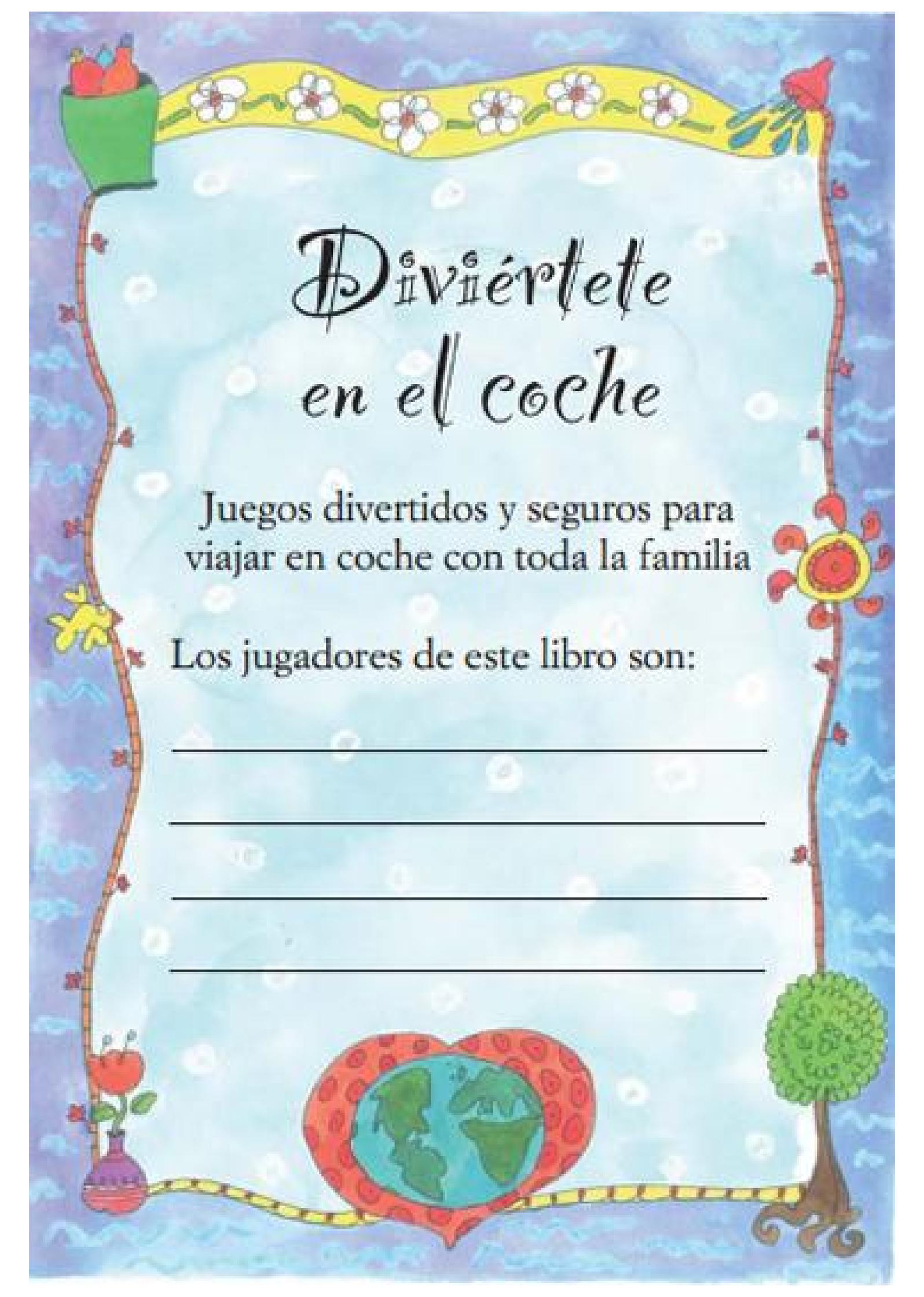


Diviértete en el coche

Juegos divertidos y seguros para
viajar en coche para toda la familia



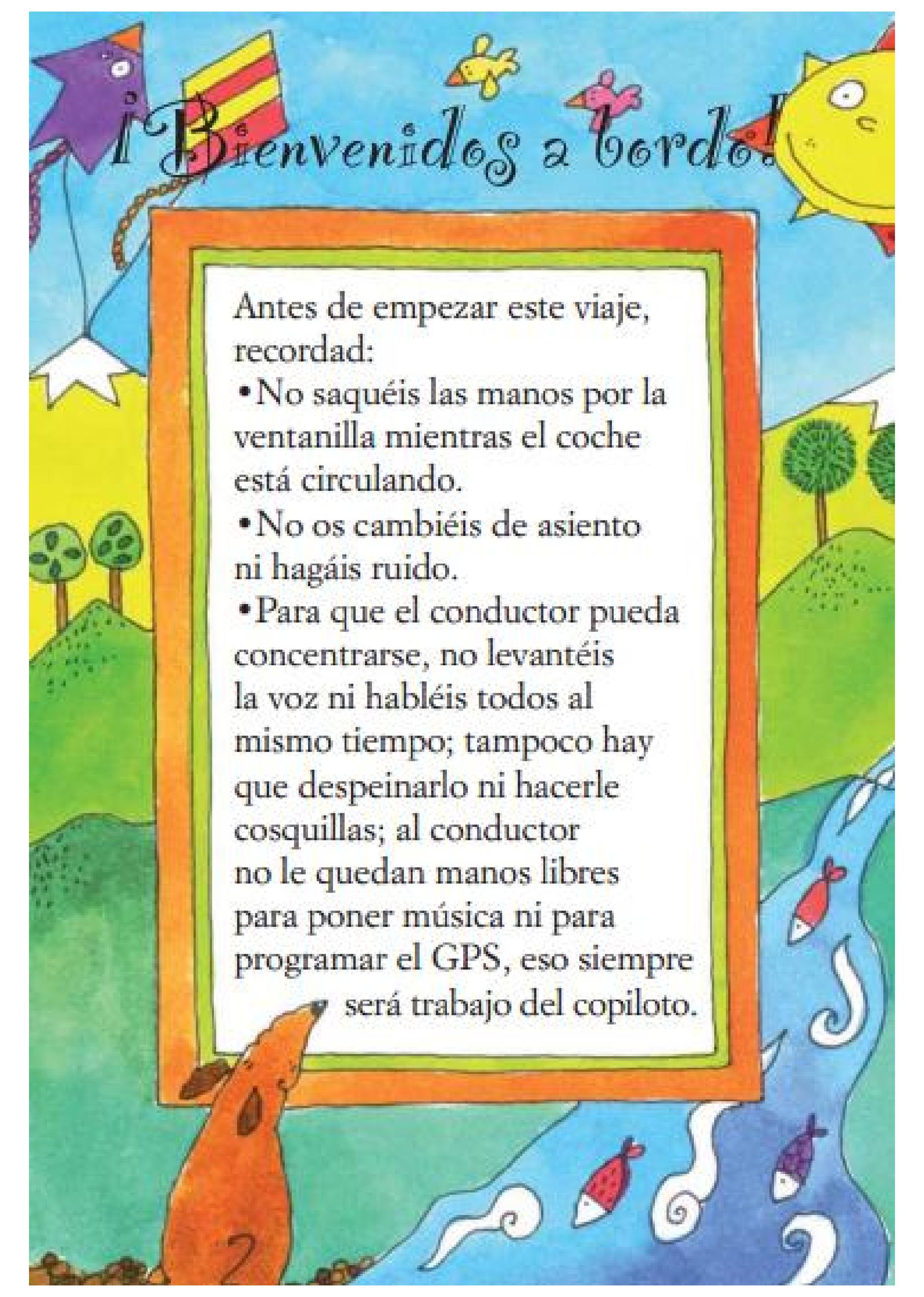


Diviértete en el coche

Juegos divertidos y seguros para
viajar en coche con toda la familia

Los jugadores de este libro son:





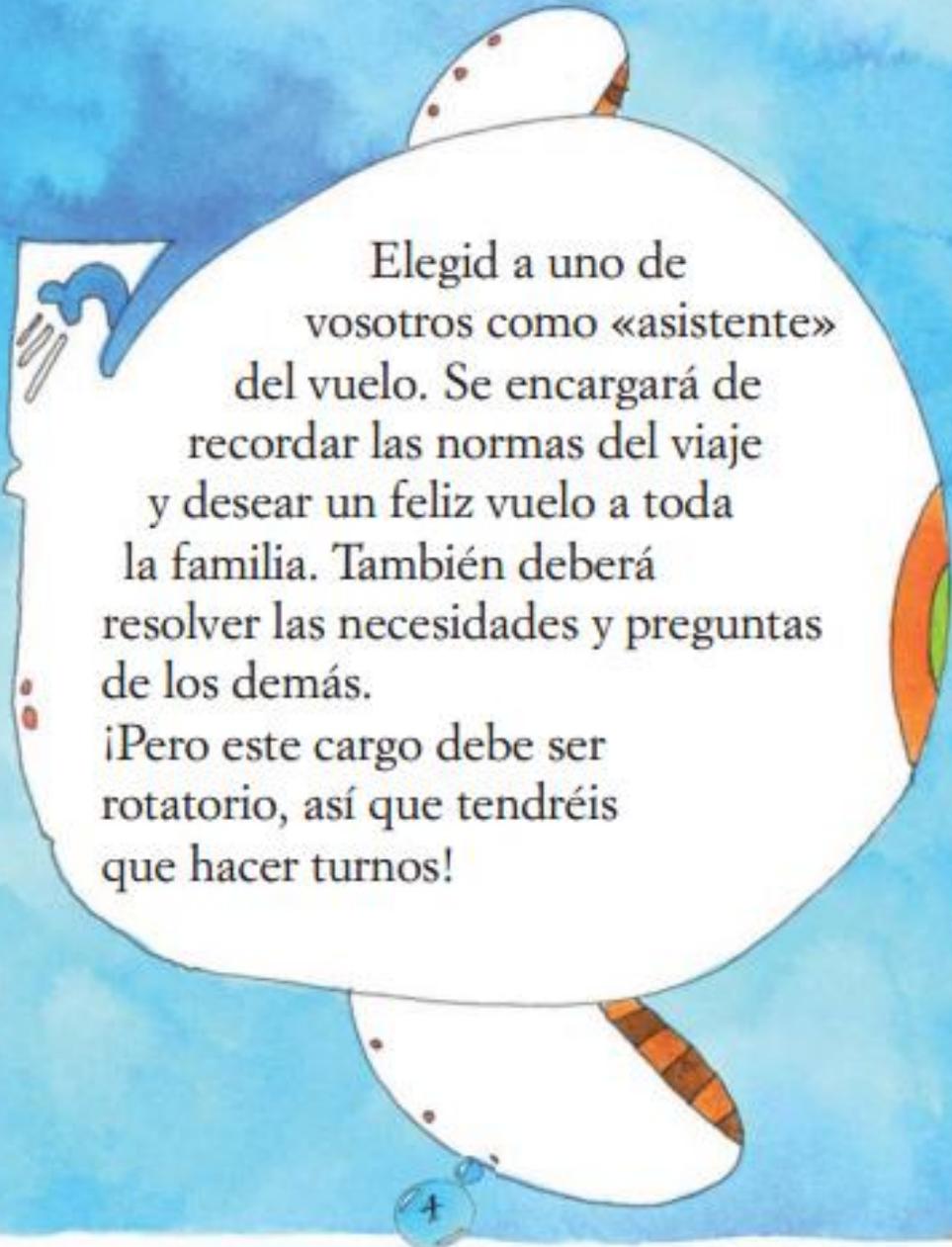
¡Bienvenidos a bordo!

Antes de empezar este viaje, recordad:

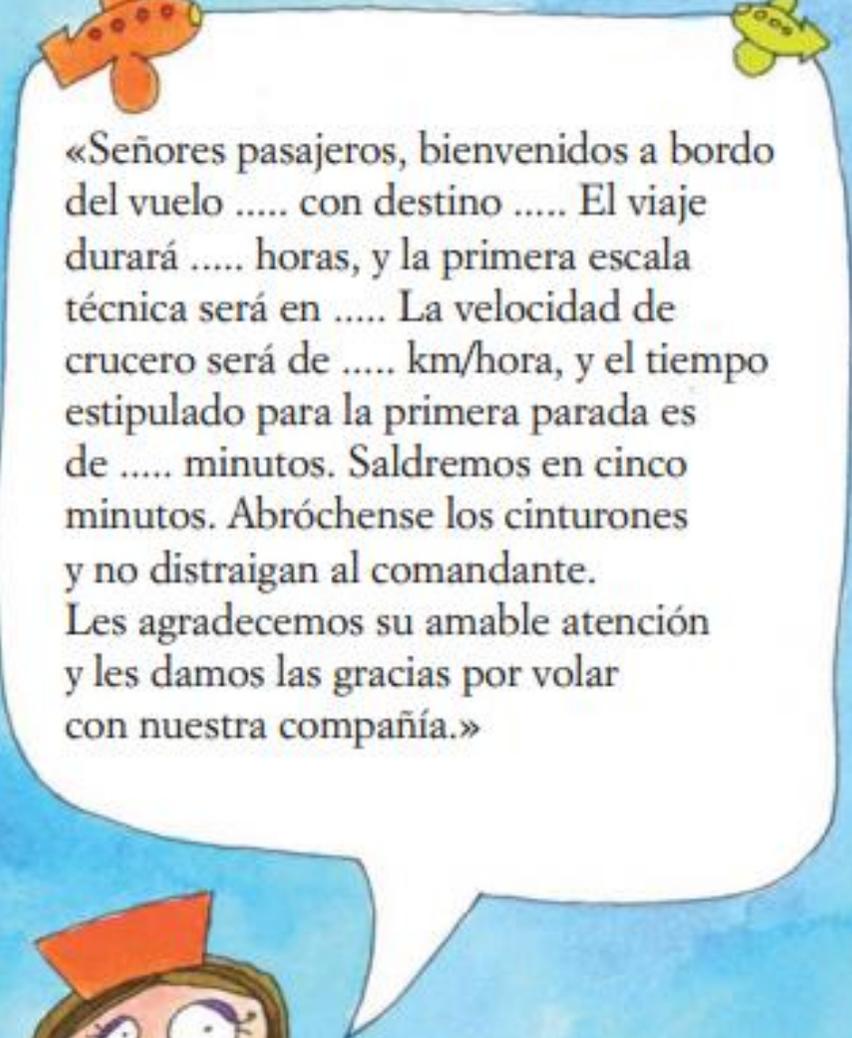
- No saquéis las manos por la ventanilla mientras el coche está circulando.
- No os cambiéis de asiento ni hagáis ruido.
- Para que el conductor pueda concentrarse, no levantéis la voz ni habléis todos al mismo tiempo; tampoco hay que despeinarlo ni hacerle cosquillas; al conductor no le quedan manos libres para poner música ni para programar el GPS, eso siempre será trabajo del copiloto.

- 
- Aprovechad las paradas: id al lavabo aunque no tengáis ganas, para no tener que hacer luego una escala de emergencia.
 - Todos somos responsables de hacer que el viaje sea agradable: idejad los caprichos y quejas para otro momento!
 - El viaje no comenzará hasta que todos se hayan puesto el cinturón de seguridad.
 - Disfrutad del viaje: observad el paisaje, cantad canciones alegres y gozad de la compañía de la familia.

El avión

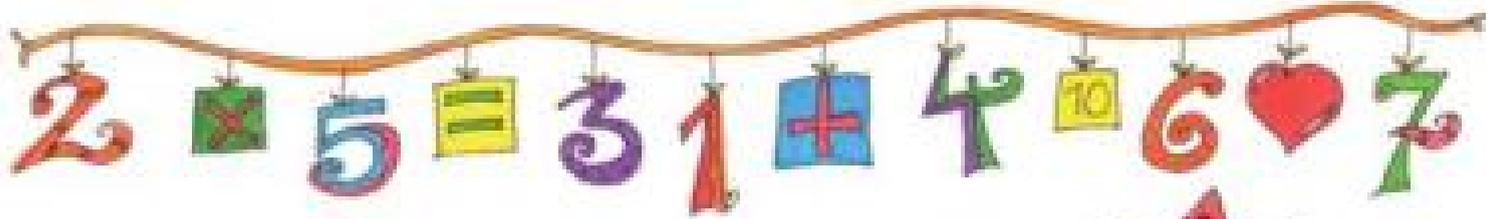


Elegid a uno de vosotros como «asistente» del vuelo. Se encargará de recordar las normas del viaje y desear un feliz vuelo a toda la familia. También deberá resolver las necesidades y preguntas de los demás.
¡Pero este cargo debe ser rotatorio, así que tendréis que hacer turnos!

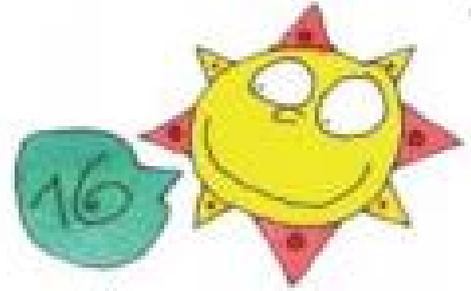


«Señores pasajeros, bienvenidos a bordo del vuelo con destino El viaje durará horas, y la primera escala técnica será en La velocidad de crucero será de km/hora, y el tiempo estipulado para la primera parada es de minutos. Saldremos en cinco minutos. Abróchense los cinturones y no distraigan al comandante. Les agradecemos su amable atención y les damos las gracias por volar con nuestra compañía.»





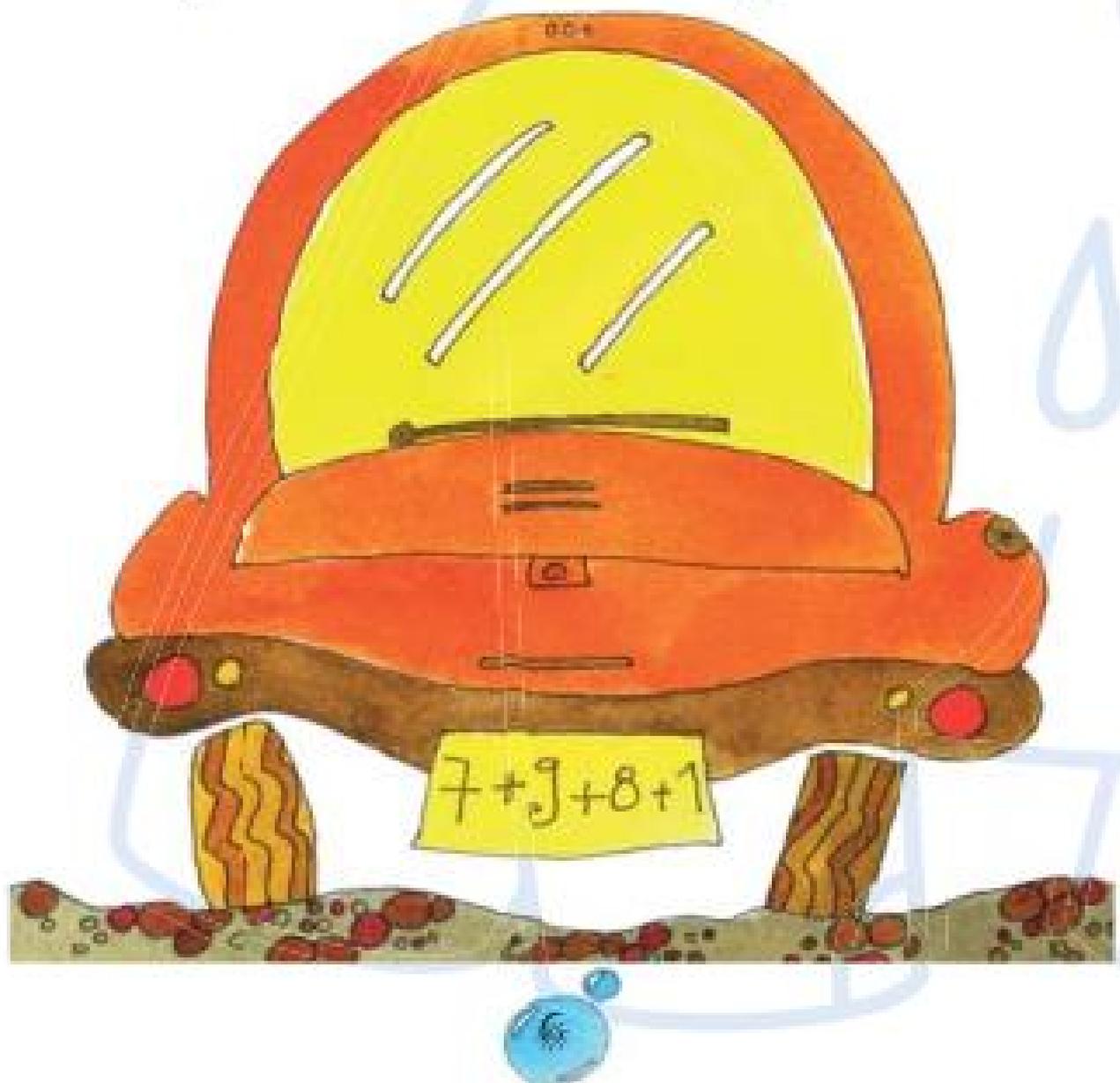
¡Medalla



de oro al mejor matemático!

Elijamos una matrícula
y sumemos sus números.

¡A ver quién los suma más rápido!





Tejedores de sílabas

Uno de vosotros deberá decir una palabra. El siguiente, deberá decir otra palabra que empiece con la última sílaba de la anterior. Por ejemplo:



Palabras



que empiecen por . . .

Que alguien escoja una letra. Durante los siguientes 10 minutos, cada uno tendrá que elaborar una lista de cosas que vea desde el coche y que contengan esa letra.



Otra forma de jugar con las palabras

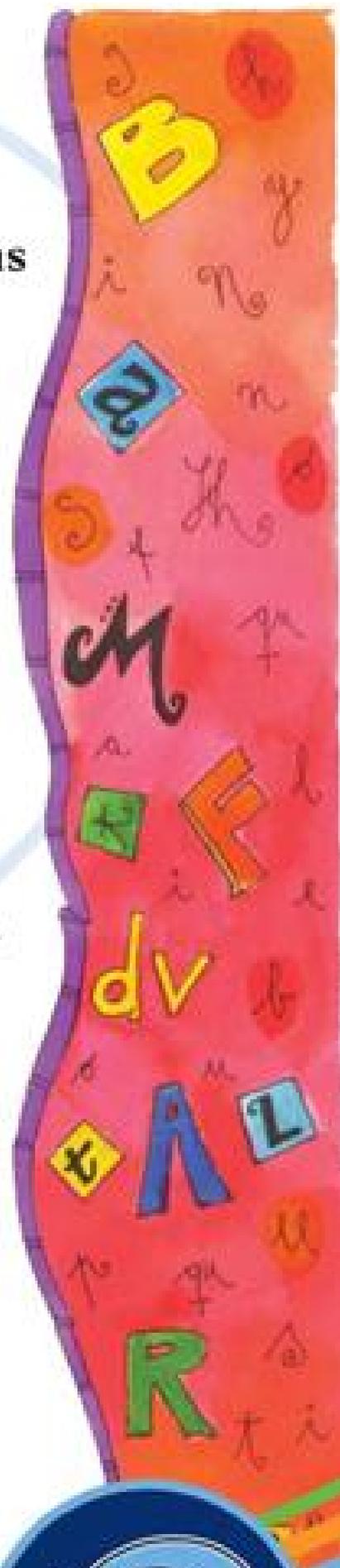
El juego es el mismo, pero en vez de hacer una lista ¡hay que decir las palabras al momento! Cada uno, por turnos (en el sentido de las agujas del reloj) tendrá que decir su palabra. El que salte un turno... ¡se queda fuera del juego!

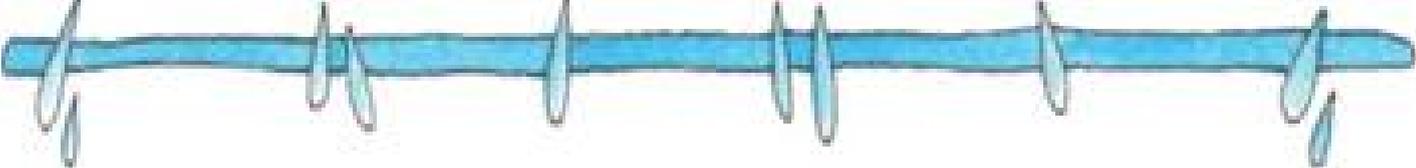
Y si el paisaje es monótono...

Si el paisaje es muy repetitivo, está permitido buscar cosas que no tengan que ver con el exterior. Por ejemplo, nombres de animales, o nombres de países, ¡sin tener que depender del paisaje!

Una manera divertida es empezar con la frase:

«De la Habana viene un barco cargado de...»





El personaje

Alguien debe pensar en un personaje histórico y escribirlo en un papelito (¡sin decirlo!). El resto, por turnos (en el sentido de las agujas del reloj) puede decidir entre hacerle una pregunta para adivinar el personaje o bien decir el personaje si ya lo ha descubierto.

¡Gana quien más personajes adivina!





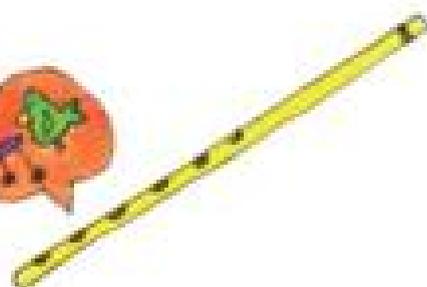
Las canciones

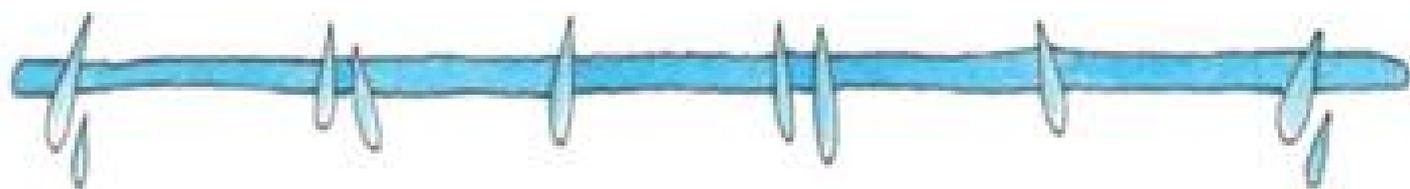
Alguien deberá decir una palabra (por ejemplo, *amor*), y el resto de la familia debe buscar canciones en las que aparezca esa palabra... ¡y cantar esa estrofa, por supuesto!



Una variante igual de divertida

Por turnos, cada uno deberá cantar un trozo de una canción, y el resto debe adivinar de qué canción se trata y cuál es el título. Es importante nombrar un juez que decidirá si las respuestas son correctas, para evitar discusiones.





El cuentacuentos

Que alguien de la familia escoja un coche cualquiera. Todos deberán observar con detalle a las personas que viajan en su interior. ¡A dejar volar la imaginación! ¿Quiénes son? ¿Hacia dónde van?



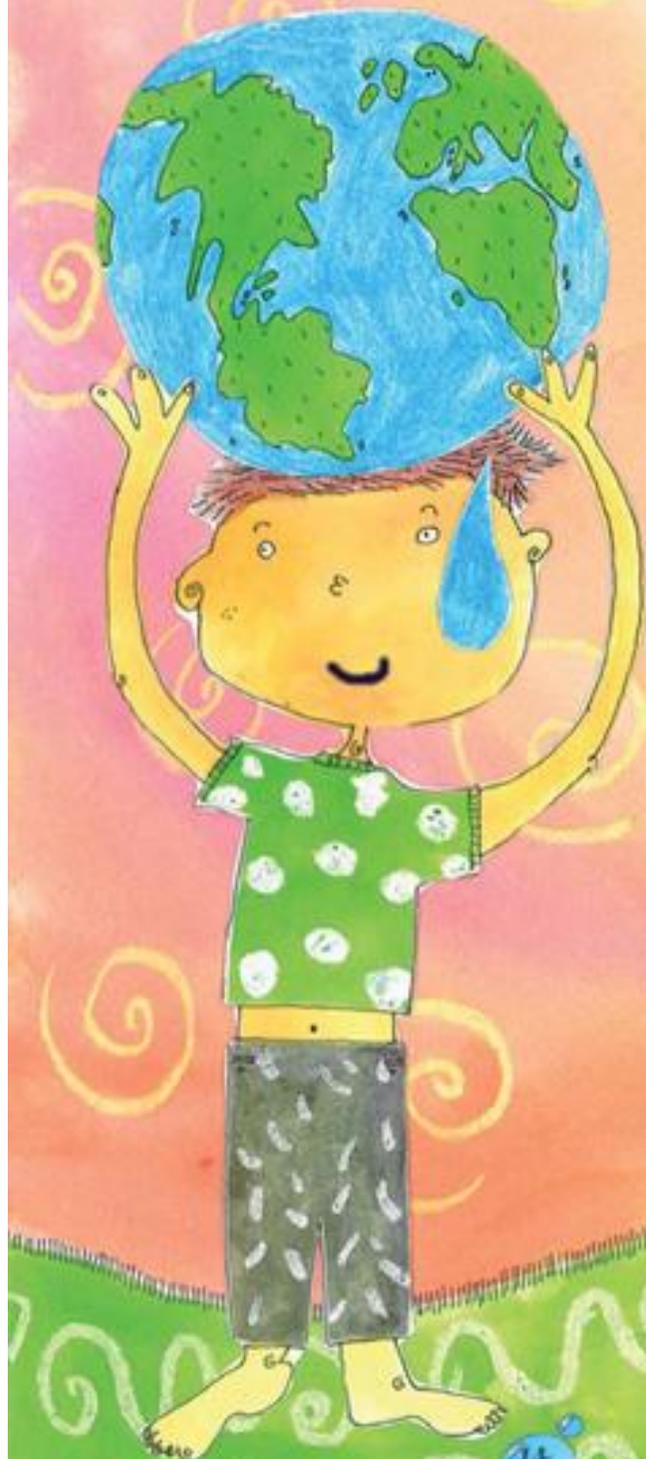
El cuentacuentos

Que alguien de la familia escoja un coche cualquiera. Todos deberán observar con detalle a las personas que viajan en su interior. ¡A dejar volar la imaginación! ¿Quiénes son? ¿Hacia dónde van?

Una variante igual de divertida

Alguien empieza a contar un cuento de toda la vida, pero a mitad de la narración, hay que comenzar a cambiar las cosas e inventar otros finales.





Las palabras positivas

Este es un juego para tomar conciencia de los términos positivos y de los negativos que se utilizan en nuestro lenguaje, además de hablar de temas actuales fundamentales. Una vez elegido el tema, cada uno deberá aportar palabras positivas para ayudar a cuidar el planeta. Por ejemplo:

AGUA

pura sana cristalina limpia ahorrar

AIRE

respirar oxígeno pureza pájaros





Haciendo de copilotos

Hay que investigar en casa unos días antes, e informarse sobre los sitios por donde pasaremos. Los niños harán de guías: cuando haya un cartel, deberán fijarse en los lugares que anuncia y hacer un pequeño concurso para ver quién acierta la dirección a seguir, si hay algún lugar interesante cerca, etc.





La letra prohibida

El juego consiste en seguir hablando como si nada, pero con una consigna muy clara: está prohibido pronunciar una consonante, la D por ejemplo. El que la pronuncie, pierde y sale del juego.



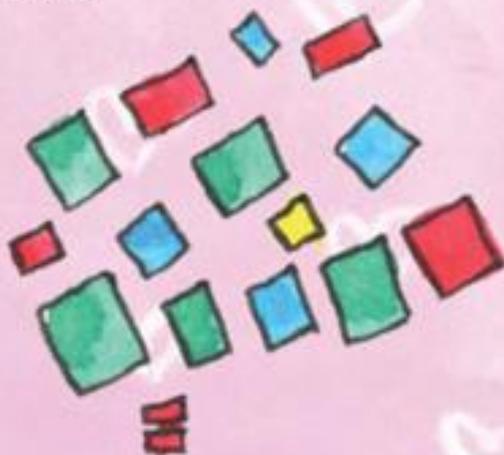
Una variante igual de divertida

Todo el mundo debe hablar y cantar utilizando una sola vocal.



El juego de los colores

Uno de los jugadores deberá mirar a través de la ventanilla y mencionar el color del objeto que vea en esos momentos. El resto debe averiguar, por turnos, qué objeto estaba mirando. Quien lo adivine será el siguiente en decir el color de un nuevo objeto.



Habilidad visual

El moderador debe nombrar algo (por ejemplo, un niño con gorra, un coche verde, un perro, una bicicleta, etc.) y el primero que lo vea desde la ventanilla gana un punto.

Quien llegue a los diez puntos gana el juego.

