

Juegos de lectura y escritura

Con estos juegos caseros su hija se divertirá y aprenderá por partida doble. Practicará la lectura y la escritura al hacer los juegos ¡y cuando su familia juegue con ellos!

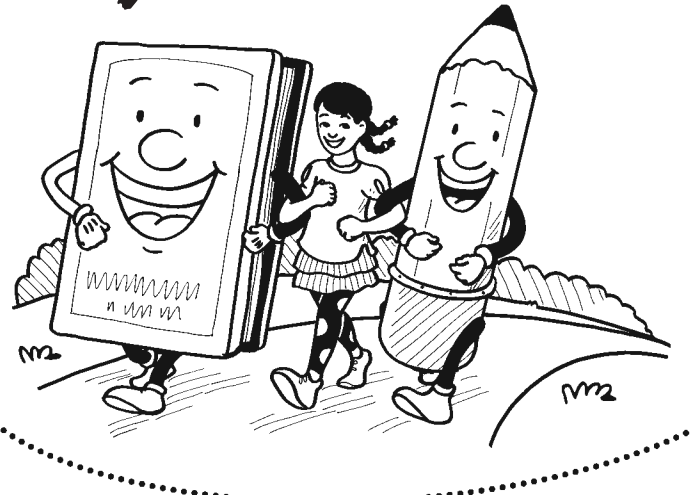
Lecturópolis

Si *Monopoly* se basara en *Alicia en el País de las Maravillas*, de Lewis Carroll, ¿cómo se llamarían las calles? En este juego ¡eso depende totalmente de su hija! Anímela a que elija un libro y use los personajes, ambientes y argumento para crear su propia versión de *Monopoly*.

Materiales: libro, cartulina o cartón, pluma, fichas de cartulina, dinero de juguete, dos dados, una ficha de juego por jugador



1. Dígale a su hija que lea el libro y que haga luego un tablero de juegos para el libro. Puede delimitar 12–16 espacios alrededor de una cartulina, rotular una esquina con “Salida” y nombrar cuatro espacios al azar “Suerte de libro” o “Suerte de caja”. Los espacios restantes son propiedades: puede darles nombres relacionados con el libro como “Avenida de la Liebre Loca”, “Ferrocarril de la Madriguera del Conejo” y “Calle del Espejo”.
2. Su hija marca dos grupos de fichas con “Suerte de libro” y “Suerte de caja” y escribe una tarea relacionada con el libro en cada ficha. *Ejemplos:* “Da una fiesta del té. Cobra \$50 a cada jugador” o “Encuéntrate con la Reina Roja. Pierde un turno (pero conserva tu cabeza)”. Finalmente tendrá que hacer “escrituras” de las propiedades en otras fichas de cartulina.
3. Reparta a cada jugador \$100 en billetes variados. Pongan las fichas boca abajo en el tablero.
4. Para jugar, lancen el dado y avancen el número de espacios que les salga. Dependiendo de dónde caigan, comprarán una propiedad y se llevarán su escritura, pagarán alquiler a otro jugador (\$10) o sacarán otra carta y seguirán las instrucciones. Cuando pasen la “Salida”, cobren \$10.
5. Continúen jugando hasta que le quede dinero a una sola jugadora. Ella es la ganadora.



Trivia de cuentos

¿De qué color es el pelo de Pipi Calzaslargas en la novela de Astrid Lindgren? ¿Cómo se llama el cerdo de *La telaraña de Carlota*, el cuento de E. B. White? Si su hijo puede contestar preguntas de trivia como éstas, va por buen camino para ganar este juego.

Materiales: libro de capítulos, fichas de cartulina, lápices, un “avisador” (campana, algo que haga ruido) por jugador

1. Pásense el libro y en voz alta lean por turnos una página del primer capítulo.
2. Que cada jugador haga cinco tarjetas de trivia sobre ese capítulo con una pregunta en un lado y la respuesta en el otro.
3. Lean sus preguntas en voz alta, de una en una. La primera persona que “avise” y diga la respuesta correcta se lleva la tarjeta. Si nadie sabe la respuesta, el jugador que escribió la pregunta se queda la tarjeta, así que ¡es buena idea escribir preguntas estimulantes! Lean otro capítulo y jueguen de nuevo.
4. Cuando hayan hecho todas las preguntas, gana el jugador con más tarjetas.



continúa



Cuento de combinaciones

No hay ni ganadores ni perdedores en este juego en el que los jugadores escriben historias distintas y las combinan.

Materiales: papel, lápices de colores, tijeras

1. Elijan juntos un personaje principal y un escenario. Sean creativos: su cuento puede tratar de un vendedor de helados en el desierto o un orangután en la clase.
2. Cada jugador usa un lápiz de distinto color para escribir su propia historia usando el personaje y el escenario elegidos.
3. Corten sus cuentos en frases individuales. Coloquen todas las frases bocarriba en el centro de la mesa.
4. El primer jugador selecciona cualquier frase con la que empezarán la historia compartida. Elijan por turnos la frase que añadirán a continuación: la única norma es que ninguna frase puede ser del mismo color que la precedente.
5. Cuando hayan usado todas las frases, anime a su hijo a que lea la historia en voz alta.
6. Aparten esas oraciones e inventen otro cuento con nuevas frases.

Instrucciones con un giro

Ejercite la escritura de su hija con este juego que exige una selección esmerada de palabras para escribir instrucciones claras sin usar las “palabras prohibidas”.

Materiales: papel, lápices, caja pequeña

1. Diga a cada persona que escriba tres tareas en tiras distintas de papel (“plantar flores”, “tostar pan”, “cargar el lavaplatos”). En el reverso de cada tira, su hija tiene que escribir cinco palabras relacionadas como *cuencos*, *tazas*, *limpiar*, *detergente* y *cacerolas* para “cargar el lavaplatos”.



2. Coloquen las tiras en la cajita y que cada jugadora saque una.
3. Cada persona escribe instrucciones para completar la tarea de su tira en un folio de papel. ¿Con qué condición? No pueden usar ninguna de las palabras de la tira o ninguna variación (eviten *lavar* y *platos*, pues ya están en *lavaplatos*). Podría escribir: “Abre la puerta del electrodoméstico que pone jabón y agua en las cosas que usamos para cocinar, comer o beber”.
4. Lean por turnos las instrucciones. La primera jugadora que adivine la tarea lee a continuación las suyas.

Súper similares

Su hijo puede divertirse con el lenguaje cuando convierta palabras al azar en símiles. (Un simil compara dos cosas distintas usando la palabra *como*.)

Materiales: seis palitos de manualidades por jugador, marcador, bolsa, cronómetro, papel, lápices

1. Cada jugador escribe un nombre (persona, lugar o cosa) en cada palito. *Ejemplos:* *pluma*, *gota de lluvia*, *niño*, *Australia*, *sándwich*, *hogar*.
2. Coloquen los palitos en una bolsa, agítenla y que cada persona saque seis. Pongan un cronómetro para que suene a los 3 minutos.
3. Los jugadores usan pares de palabras de sus palitos para escribir tantos símiles como sea posible. Pongan las palabras en plural si fuera necesario. *Ejemplos:* “Las palabras caían de mi *pluma* como *gotas de lluvia*” o “Mi *hogar* era tan reconfortante como un *sándwich* de queso a la plancha”.
4. Cuando suene la alarma del cronómetro, lean en voz alta sus símiles. Voten por su favorito (sin votar por el suyo propio). Gana la ronda el jugador que consiga más votos.

¿Cuál es mi palabra?

Peguen palabras en la frente de sus contrincantes en este juego que presenta vocabulario nuevo a toda la familia.

Materiales: diccionario, papel, lápices, papelitos adhesivos

1. Todos eligen en secreto 10 palabras del diccionario. Hagan una lista con las palabras en un folio, ¡sin que nadie las vea!
2. Que cada jugadora escriba una palabra de su lista en un papelito adhesivo y lo coloque en la frente de su contrincante sin enseñarle la palabra.
3. En cada turno, hagan una pregunta de sí o no para adivinar qué palabra tienen en la frente. “¿Es un nombre?” “¿Es una cosa?” “¿Está en esta casa?”
4. Jueguen hasta que todos adivinen su palabra. A continuación, empiecen otra ronda con nuevas palabras.

