



# 50 JUEGOS DE INTERIOR

A 2 METROS DE DISTANCIA

IDEAS PARA ACTIVIDADES  
DE OCIO Y TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL

# JUEGOS NO COMERCIALES

Algunos juegos que podemos crear desde cero o descargando un imprimible, sin necesidad de comprarlos.

## ROLL & WRITES

Los Roll & Writes son juegos en los que se lanza un dado (o varios) y, a partir del resultado, se dibuja, escribe, colorea... o cualquier otra acción similar. Es una mecánica de juego muy popular últimamente y en el mercado encontraréis una gran cantidad de juegos, por ejemplo, los [7 Roll & Write](#) que recopiló Ruth Cerdán en su artículo.

Pero por si no podéis o queréis comprar juegos, también tenéis la opción de crearlos o, incluso, imprimir estos [7 Roll & Writes descargables](#) que diseñamos hace unos meses.

## JUEGOS DE LÁPIZ Y PAPEL

Estos juegos son ideales porque necesitan muy poco material y son sencillos de organizar. Simplemente, imprimid este dossier de [8 juegos de lápiz y papel](#), sacad punta a los lápices y... ¡A jugar!

Para respetar la distancia, podemos situar el juego en el centro de la mesa y nos aproximamos al centro solamente durante el propio turno.

## ESCAPE ROOMS IMPRIMIBLES Y ESCAPE ROOMS ONLINE

Durante el confinamiento ha habido una proliferación increíble de escape rooms descargables o para jugar online, tanto para personas adultas como para público infantil.

Estos últimos son fácilmente adaptables para jugar en pequeños grupos o con todo el grupo al completo intentando descifrar mensajes, abrir puertas o encontrar códigos.

Podéis visitar estos enlaces para conocerlos:

[Escape rooms imprimibles, breakouts y búsquedas del tesoro](#)

[7 escape rooms online familiares](#)

[8 nuevos escape rooms virtuales para toda la familia](#)

## JUEGOS DE ROL IMPRIMIBLES

Al igual que con los escape rooms, durante el confinamiento también se liberaron varios juegos de rol ya sea en su totalidad o en una versión de prueba o de iniciación. Los juegos de rol infantiles son grandes potenciadores de la imaginación porque nos hacen vivir aventuras, tomar decisiones, asumir consecuencias y viajar a mundos nuevos.

Si os animáis a descubrir estos juegos, podéis leer el artículo de [12 juegos de rol gratis infantiles](#).

## DESCIFRAR MENSAJES OCULTOS

El cifrado de mensajes es ideal para transmitir una información importante o desvelar una sorpresa al grupo porque crea expectación y les sitúa como parte activa de la comunicación. No se limitan a escuchar sino que participan activamente para encontrar la información.

Algunos cifrados que podemos hacer servir para ocultar mensajes son:

[Cifrado César](#): Para ocultar el mensaje, desplazamos cada letra del abecedario un número determinado de espacios hacia delante o hacia atrás en el alfabeto.

[Cifrado francmasón](#): Las letras se corresponden a unos símbolos en base a una imagen, que podéis esconder en algún lugar de la sala.

[Código morse](#): Cada letra corresponde a un sonido que se puede generar en el momento o a partir de una grabación previa. Ideal para grupos de adolescentes por su nivel de dificultad.

**Jeroglíficos**: Se asigna un dibujo a cada letra del abecedario y, con los dibujos, se crea el mensaje. Los dibujos también pueden representar palabras o conceptos.

## CÓMO ESTÁN LAS TIJERAS

La persona que dinamiza la actividad enseña unas tijeras al grupo. Estas tijeras pueden estar abiertas o cerradas. Le preguntará a una persona del grupo: “¿Cómo están las tijeras?” y ésta responderá según lo que vea. La persona que dinamiza contestará “Sí” o “No” en relación a cómo esa persona del grupo tenga las piernas. Y así se continúa con todas las personas del grupo hasta que adivinan cuál es la consigna.

## HISTORIAS DE LETRAS

La persona que dinamiza el juego empieza una historia y, cada vez que haga una pausa, el grupo, por turnos, debe decir una palabra que empiece por una letra concreta y que concuerde con el contexto. Por ejemplo, acordamos que hay que decir palabras con la letra M y empezamos: “Había una M (orsa) que vivía en el mar M (editerráneo) y que un día conoció a una M (ariposa)...”

Quien no sepa decir la palabra, le puede tocar crear la historia, pedir un comodín del público, etc.

También se puede usar una letra diferente a cada palabra que se quiera introducir en la historia. Y se pueden ir escribiendo en la pizarra para, una vez acabada la historia, poderla escribir y/o dibujar.

## BINGO

El bingo es un juego muy popular que no solo se puede jugar sacando bolitas con números de un bombo sino que se puede adaptar de diferentes formas. Por ejemplo, sustituyendo los números por letras, palabras, frases, dibujos, conceptos... E incluso canciones, obras de arte, películas...

Podemos aumentar la dificultad si en lo que sería la bola situamos una parte de la información y en “los cartones” la otra parte. Es decir, podemos enseñar la foto de una protagonista de una película y en los cartones situar su nombre. O incluso podemos hacer sonar una canción y en los cartones situar el nombre de la misma o de la persona que la creó.

## PALABRAS ENCADENADAS

Un juego clásico que consiste en ir diciendo palabras que empiecen por la última letra (o sílaba) de la última palabra dicha. Se juega por turnos y se puede aumentar la dificultad jugando en otros idiomas.

## **LISTA DE LA COMPRA**

La persona que dinamiza explica que vamos a ir a comprar y que debemos hacer una lista de la compra. Como iremos al supermercado, solo debemos decir productos que podamos encontrar allí. La primera persona dice un producto, la segunda persona repite el primer producto y añade el suyo, la tercera persona repite los dos primeros productos y añade el suyo... Y así hasta que alguna persona del grupo no logre recordar toda la lista de la compra.

En su forma competitiva esta persona quedaría eliminada del juego. Pero en su forma cooperativa, se podría contar cuántas palabras se han logrado acumular e intentar recordar más en la siguiente ronda. También se pueden tener comodines de ayuda.

## **LA VISITA AL ZOO**

Este juego es similar al anterior porque también tenemos que acumular palabras y confiar en nuestra memoria, pero la premisa de inicio es diferente. La persona que dinamiza el juego explica que ayer fue al zoo y vió un Antílope. La segunda persona en turno debe decir “tú viste un Antílope y yo vi una... Ballena” (animal que empieza con la letra B). La siguiente persona debe decir: “Tú viste un antílope, tú una Ballena y yo vi una... Cacatua” (animal que empieza con la letra C). Y así hasta que se acabe el abecedario. Si alguien tarda mucho en contestar o no contesta, se vuelve a empezar una nueva ronda hasta que todo el grupo consigue llegar a la Z.

## **PERCUSIÓN ENCADENADA**

Es un juego acumulativo similar al anterior pero sustituimos las palabras por sonidos de percusión corporal o con objetos o instrumentos. El resultado final puede ser una pieza de percusión que puede repetir todo el grupo.

## ¿QUIÉN SOY?

Cada persona del grupo se coloca un post it en la frente y la persona que dinamiza el juego escribe el nombre de un personaje en cada post it. También se pueden usar profesiones, animales, dibujos de objetos...

Por turnos, cada persona hace una pregunta que sólo puede ser respondida por “sí” o “no”. Ejemplo: “¿Soy una persona?, ¿Salgo en la tele?, ¿Soy un dibujo animado?...” o “¿Soy un objeto?, ¿Estoy en la cocina?...”

Se van sucediendo los turnos y las preguntas hasta que alguien acierta su papel y gana el juego. También podéis acabar los turnos hasta que todas las personas descubran su papel.

## ¿QUÉ NÚMERO SOY? / ¿QUÉ LETRA SOY?

Este juego es una variante del anterior en la que sustituimos la palabra de los post its por un número o una letra. Las preguntas, entonces, serán de este tipo: “¿Soy un número par?, ¿Soy menor de 50?, ¿Contengo el número 0?...” o “¿Soy una vocal?, ¿Estoy en mi nombre?, ¿Estoy en la palabra ‘juego’?...”.

## LA PALABRA ESCONDIDA

Escribimos varias letras en la pizarra (o en un folio, en grande) y, de forma individual, debemos intentar crear la palabra más larga posible con ellas durante 15 o 30 segundos. La primera persona del grupo que crea que tiene la palabra más larga, dice en voz alta el número de letras que contiene. Si alguien, siempre dentro del tiempo, cree tener una palabra aún más larga, será quien primero la diga. Si es correcta, se lleva un punto.

Y quien tenga más puntos, ha ganado.

## EL TIEMPO JUSTO

Este juego es ideal para pasar de un juego de alta intensidad a otro de baja intensidad porque se les pide a las personas del grupo que cierren los ojos y hagan silencio durante un minuto. Preparamos un cronómetro que queda oculto para el grupo e informamos que empieza el tiempo. Cuando crean que han pasado 60 segundos, deben abrir los ojos y levantar la mano. La persona que dinamiza escribe en un papel el nombre de esa persona y el segundo en el que ha parado su tiempo. El tiempo no se detiene hasta que la última persona del grupo ha abierto los ojos.

La persona que más se acerque a los 60 segundos sin pasarse es la ganadora.



## ¿QUÉ OBJETO ES?

Al inicio del juego, una persona del grupo sale del aula y el resto del grupo decide cuál es el objeto que debe adivinar.

Previamente al inicio del juego y, sin que nadie lo sepa, la persona que dinamiza el juego y la que sale del aula han acordado una clave para saber el objeto escogido, por ejemplo, rascarse la cara, señalar con dos dedos, hacer una pausa larga...

De manera que la persona que dinamiza el juego va haciendo la pregunta “¿Es esto?” y señalando a un objeto. La respuesta siempre es “no”, excepto cuando se activa la clave, que es lo que indica que ha de contestar que sí.

El grupo ha de adivinar cuál es la clave, es decir, ¿Por qué siempre acierta?.

## LA HISTORIA DEL MINUTO

Durante un minuto, todo el grupo crea una historia de forma colaborativa en la que cada persona dice una palabra para continuarla. Por ejemplo: Yo + vengo + de + la + playa + y + me + he + encontrado + un + pulpo....

En su versión cooperativa, el grupo consigue tantos puntos como palabras hayan logrado decir. En su versión competitiva, se divide el grupo en dos equipos y gana aquél con más palabras en su historia.

Para calcular las palabras fácilmente, la persona que dinamiza la actividad puede hacer marcas en la pizarra (o papel) mientras crean la historia.

## ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Podemos inventar una historia con varios momentos decisivos en los que el grupo tiene que elegir entre la opción A o la opción B. De manera que cada decisión les lleve a lugares diferentes de la historia.

Ese relato puede ser inventado por el equipo educativo o, también, extraído de los muchos [libros de Elige tu propia aventura](#) o, también llamados, ficción interactiva.

## SEMILLA, SOL Y LLUVIA

Es la versión cooperativa del Piedra, papel, tijeras de toda la vida en la que juegan tres personas. A la de “Un, dos, tres, semilla, sol y lluvia, un, dos, tres, ¡Ya!” las tres personas hacen con la mano un gesto:

Semilla: Puño cerrado (como piedra)

Sol: Mano abierta (como papel)

Lluvia: Dos dedos hacia abajo imitando las gotas de lluvia (similar a tijeras)

Si entre las tres personas sacan un elemento de cada, se llevan un punto porque pueden hacer crecer una flor. Si se repite algún elemento, no ganan el punto.

A partir de esta mecánica, podemos crear rankings, competiciones entre grupos y demás variaciones.

## HACEMOS MAGIA

Aprender trucos de magia es algo que gusta mucho al público infantil así que puede ser una buena actividad para hacer con el grupo. Os recomendamos especialmente la sección [Magia revelada](#) de Un papá mago porque en ella nos explica sus trucos más famosos.

## SENTIDOS A CIEGAS

Todas las personas del grupo se tapan los ojos y deben adivinar objetos o alimentos a partir del tacto o el olor. La persona que dinamiza el juego pasa por cada persona del grupo para que huela o toque el objeto y, una vez todo el grupo lo haya olido o tocado, pueden destaparse los ojos y escribir en un papel lo que creen que es. A la voz de ¡Ya!, todo el grupo levanta su papel y se cuentan los aciertos.

En la versión cooperativa, se cuentan los aciertos sumando los de todo el grupo. En la competitiva, cada persona del grupo suma sus puntos.

## PERCUSIÓN

Aprendemos un ritmo de percusión con las manos, manos y pies o con otras partes del cuerpo para crear percusión corporal. También podemos añadir otros elementos como vasos o material escolar para crear diferentes sonidos. Aquí tenéis un ejemplo de [Nerea Seijoso](#).



## DIBUJO EN RELEVOS

Dividimos el grupo en equipos de tres o cuatro y la persona que dinamiza el juego propone un tema, por ejemplo, el bosque. Se reparte un papel a cada persona del equipo y, durante un minuto, deben dibujar (y, si se quiere, también pintar) cosas relacionadas con el tema elegido. Cuando acaba el minuto, los folios se rotan a otra persona del equipo, quien sigue el dibujo que le llega. Se hacen tantos cambios como personas tienen los equipos y, al finalizar el tiempo, se exponen los dibujos apreciando el trabajo en equipo, resolviendo posibles resistencias, etc.

## TRES EN RAYA RELEVOS Y EN PIZARRA

Organizamos el grupo en dos equipos y los distribuimos por el aula respetando las distancias. Numeramos a las personas de los equipos para saber el orden de juego y dibujamos en la pizarra o en un papel grande en la pared el juego de tres en raya.

A la voz de ¡Ya! las primeras dos personas de los equipos salen corriendo hacia la pizarra y, quien llegue antes a la marca (puede ser quien toque primero la mesa del profesor/a) es quien puede escribir antes su X o O en la pizarra.

Organizamos las idas y venidas de manera que se pueda respetar la distancia de seguridad y se van sucediendo los relevos hasta que uno de los equipos es el primero en lograr tres en raya.

Al ser un juego rápido, se pueden jugar varias rondas e, incluso, aumentar la dificultad jugando con los ojos cerrados, a pata coja, etc.

## EL MERCADO DE SINÍ-SINÓ

La persona que dinamiza el juego explica que estamos en el mercado de Siní-sinó, un mercado en el que encontrarán unos productos pero otros no. Cada persona del grupo, por turnos, dice un producto y la persona que dinamiza le responde si ese producto está o no está en el mercado, pero no le responde porqué. El grupo tiene que adivinar por qué algunos productos están y otros no. Hasta que lleguen a la solución: Los productos que contengan la letra “Í” o la letra “O” no están en el mercado, puesto que el nombre del mercado es “sin i - sin o”.

## ADIVINA EL DIBUJO

Creamos una lista de objetos, animales, profesiones, o lo que nos interese (también valen nombres de las personas del grupo). Escribimos cada palabra en un papelito y una persona del grupo coge uno y lee para sí misma el concepto. Tiene un minuto para dibujarlo en la pizarra mientras el resto del grupo intenta adivinar qué es. Quien acierte, pasa a dibujar a la pizarra y gana un punto.

## MENTE COLMENA

Nos situamos en círculo respetando las distancias. El objetivo del juego es contar del 1 al 20 (¡o más!), entre todas las personas del grupo, sin establecer un orden de ronda. Es decir, hacemos silencio y la persona que quiera puede decir el número 1, después, quien quiera, puede decir el número 2 y así hasta llegar a 20. Si en algún momento dos personas dicen el mismo número, se vuelve a empezar.

Para introducir una variante también se puede hacer que las dos personas a los lados de la última que dijo un número no pueden decir número.

## DIBUJO A CIEGAS

Se reparte un papelito a cada persona del grupo en el que se les indica un objeto a dibujar. A continuación, se tapan los ojos y dibujan a ciegas durante un minuto. Al finalizar el tiempo, cada persona del grupo sale delante del mismo para enseñar su dibujo y el resto debe adivinarlo. Si alguien lo adivina, se reparte un punto a la persona que lo ha dibujado y a la que lo ha adivinado.

## LO QUE VEO

Durante dos o tres minutos, una persona del grupo describe al resto una imagen que sólo ve ella y va indicando dónde se sitúan los objetos, sus tamaños y todos los detalles que pueda. La imagen puede ser una ilustración, una imagen de una revista, una carta de algún juego... Durante la explicación, el resto del grupo debe intentar dibujar lo más fielmente posible la imagen y, al finalizar el tiempo, se comparten los dibujos y se decide cuál se parece más a la imagen descrita. Esa persona puede llevarse un punto.

[En este vídeo](#) podéis ver cómo lo jugamos para celebrar el Día del juego.

## APRENDEMOS SOBRE EL CORONAVIRUS

Durante las actividades de ocio y tiempo libre de este verano será muy importante crear rutinas de higiene y dinámicas lúdicas de distancia física así como acompañar emocionalmente al público infantil y juvenil en este momento de incertidumbre.

Es por eso que os compartimos también algunos recursos que pueden ser útiles para tratar el tema:

[Cuentos gratis para explicar el coronavirus](#)

[Juegos gratis sobre coronavirus](#)

# JUEGOS COMERCIALES

Juegos que podemos comprar en nuestra tienda de confianza y que son ideales para jugar con grupos medianos o grandes. En el nombre de cada juego os enlazamos un vídeo o un artículo para que los conozcáis en profundidad.

## **EL MAESTRO**

El juego en el que intentamos dibujar un objeto en el aire y el grupo tiene que dibujarlo en un papel. Divertido y muy entretenido.

## **EL MAPA DEL PIRATA**

Un juego narrativo a la par que memorístico y deductivo que nos convierte en piratas en busca de un preciado tesoro.

Además, en Ludia Asesoras han elaborado unas [fichas para ampliar el juego](#) en el aula.

## **SOSPECHOSOS INUSUALES**

Este juego nos permite reflexionar sobre los prejuicios y las ideas preconcebidas. Es rápido y con una mecánica muy fácil de jugar.

## **KONTOUR**

Un juego de dibujar con limitación de tiempo y número de trazos. Ideal para jugarlo en la pizarra (o papel gigante) y que todo el grupo adivine el dibujo.

## **SURIGURI**

Un juego de deducción en el que nos convertimos en detectives para solucionar el caso de Suriguri... ¿Qué le habrá pasado?.

También podéis descargar [las fichas para el aula](#) que han elaborado en Ludia Asesoras.

## **LAYERS**

Un juego de percepción visual en el que hacer un patrón a partir de varias capas.

### **MAGIC MANDALA**

De mecánica parecida al anterior, pero con la forma redonda de los bellos mandalas.

### **ENCUADRA**

También muy similar a los dos anteriores, pero con piezas manipulativas en forma de cuadrados.

### **PALABREA**

En este juego tendremos que decir una palabra según la letra y el color de las cartas. Un juego de rapidez que se puede jugar en diferentes idiomas para aumentar la dificultad.

### **KALEIDOS**

Un divertido juego de agudeza visual en el que tendremos que buscar palabras escondidas en ilustraciones.

### **MONSTER KIT**

El juego para crear monstruos a partir de cartas, con una mecánica sencilla y con nueve modos de juego.

### **THE MIND**

En este juego debemos leer la mente para jugar las cartas cumpliendo con el orden de menor a mayor. Ideal para grupos de adolescentes y jóvenes.

### **BLURBLE**

Es un juego de palabras que nos pide rapidez mental y mucha concentración.

### **TIME'S UP**

Un juego cooperativo en el que debemos luchar contra el tiempo para adivinar el máximo de palabras posibles. Divertido, fácil de jugar y de explicar.

### **HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO**

Un juego de roles ocultos en el que algunas personas del grupo son malvados lobos y el resto, humildes aldeanos/as (con o sin poderes). Ideal para grupos de adolescentes y jóvenes.

### **STORY CUBES**

Un juego para crear historias a partir de las imágenes que aparecen en los dados. Tan sencillo como lanzar los dados y dejar volar la imaginación.

### **DUPLIK**

Con este juego dibujaremos la imagen que nos describe alguien del grupo y la puntuación será mayor o menor según la precisión que tengamos en los pequeños detalles.

### **EDUYOGA**

Un juego para aprender a hacer yoga de forma divertida. Con él se pueden crear historias, aprender respiraciones y mucho más. Ideal para bajar la intensidad de juego.

### **YOGA SPINNER GAME**

Este juego también nos enseña a hacer yoga, con una mecánica diferente al juego anterior y muy fácilmente adaptable.

# 50 JUEGOS DE INTERIOR

## A 2 METROS DE DISTANCIA



IDEAS PARA ACTIVIDADES  
DE OCIO Y TIEMPO LIBRE INFANTIL Y JUVENIL

Autoría de contenidos y diseño:  
Cati Hernández  
[borntobepank.com](http://borntobepank.com)

Para:  
BaM! Ocio alternativo familiar  
[bebeamordor.com](http://bebeamordor.com)

Junio 2020