



Juego sobre ruedas

**¡DESPIERTA TU CREATIVIDAD, MEMORIA,
BUEN HUMOR Y RAPIDEZ MENTAL!**



1. EL PUNTO DE PARTIDA ES UNO DE LOS COMIENZOS MÁS TRADICIONALES: “HABÍA UNA VEZ...”. LUEGO DE ESTO, TODAS LAS OCURRENCIAS VALEN.

2. COMIENZA EL/LA PARTICIPANTE CUYO NOMBRE EMPIECE CON LA LETRA QUE ESTÉ PRIMERO EN EL ALFABETO. ESTA PERSONA SERÁ LA ENCARGADA DE DAR INICIO A LA HISTORIA DICHIENDO “HABÍA UNA VEZ...” Y AGREGANDO UNA ORACIÓN CON SU OCURRENCIA.

3. POR TURNOS, LOS/AS PARTICIPANTES DEBERÁN REPETIR TODAS LAS ORACIONES QUE FUERON AGREGADAS ANTERIORMENTE Y SUMAR LA SUYA.

4. QUIÉN COMENZÓ LA HISTORIA DEBERÁ DARLE UN FIN.

5. SEGÚN LA CANTIDAD DE PERSONAS QUE VIAJAN EN EL AUTO, LA HISTORIA EN CADENA SE FORMARÁ EN UNA, DOS O TRES VUELTAS.





Juego sobre ruedas

PERSONAJE OCULTO

EL MUNDO SOCIAL Y LA CULTURA SON MUY IMPORTANTES EN LA ADOLESCENCIA. ESTE JUEGO PERMITIRÁ SABER QUÉ ARTISTAS O PERSONAJES LES LLAMAN LA ATENCIÓN A LOS/AS PARTICIPANTES.



1. UNO/A DE LOS/AS VIAJEROS/AS PIENSA UN PERSONAJE FAMOSO.

2. SE ACUERDA LA CANTIDAD DE PREGUNTAS QUE SE HARÁN PARA ADIVINARLO. SE RECOMIENDA UN MÁXIMO DE 20.

3. LOS/AS JUGADORES/AS IRÁN HACIENDO PREGUNTAS HASTA CONSEGUIR ADIVINAR DE QUIÉN SE TRATA.

4. QUIEN ADIVINA TENDRÁ LA CHANCE DE PENSAR UN PERSONAJE





Juego sobre ruedas

TU TEMA ME SUENA

LA CONEXIÓN CON LA MÚSICA ES MUY IMPORTANTE DURANTE LA ADOLESCENCIA PORQUE SE CONVIERTE EN UNA HERRAMIENTA DE EXPRESIÓN, DE IDENTIFICACIÓN Y DE PERTENENCIA. ADEMÁS DE ENTRETENIDO, JUGAR CON LA MÚSICA NOS PERMITE CONOCER AUN MÁS A QUIENES NOS RODEAN.



1. UNA PERSONA PIENSA EN UNA CANCIÓN Y, EN TONO NEUTRO, DICE UNA PALABRA QUE FORME PARTE DE ELLA.

2. QUIEN CANTE PRIMERO UNA CANCIÓN QUE TENGA ESA PALABRA SIGUE EL JUEGO.

3. HABRÁ DOS POSIBILIDADES: GANAR 1 PUNTO POR CANTAR UNA CANCIÓN CON ESA PALABRA Y GANAR 2 PUNTOS POR CANTAR LA CANCIÓN EXACTA EN LA QUE PENSÓ LA OTRA PERSONA.

4. EL JUEGO TERMINA AL LLEGAR A 10 PUNTOS Y EL/LA GANADOR/A PODRÁ ELEGIR 5 CANCIONES SEGUIDAS QUE SUENEN EN EL AUTO





Juego sobre ruedas

¿CUÁL SERÁ MI CASA?

ESTE JUEGO FOMENTA EL DIÁLOGO, LA INCERTIDUMBRE
EL AZAR Y EL BUEN HUMOR.

1. CADA TRIPULANTE ELIGE UN NÚMERO Y COMIENZA A CONTAR CADA CASA QUE VEA POR LA RUTA. CUANDO LLEGA AL NÚMERO ELEGIDO, ESA SERÁ LA CASA EN LA QUE LE TOCARÁ VIVIR.

2. IMAGINA CÓMO SERÍA VIVIR ALLÍ Y DIALOGA SOBRE ESO CON LOS/AS DEMÁS VIAJANTES.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego sobre ruedas

TABÚ

PARA LOS/AS ADOLESCENTES SU GRUPO PARES, EL JUEGO Y LOS MOMENTOS DE OCIO SON FUNDAMENTALES PARA REAFIRMAR SU PERSONALIDAD.

¡ESTA ACTIVIDAD PUEDE ENGLOBAR TODO ESTO!

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

1. AL INICIO DEL VIAJE SE ELEGIRÁN 5 PALABRAS TABÚ ENTRE TODOS/AS. ¿QUÉ QUIERE DECIR ESTO? QUE DURANTE TODO EL VIAJE NADIE PUEDE DECIR NINGUNA DE ESAS 5 PALABRAS.

2. DURANTE EL VIAJE CADA TRIPULANTE DEBERÁ INTENTAR QUE LOS/AS OTROS/AS DIGAN SIN DARSE CUENTA LAS PALABRAS TABÚ.

3. QUIEN DIGA ESAS PALABRAS MÁS DE 3 VECES DURANTE TODO EL VIAJE DEBERÁ CUMPLIR UNA PRENDA (CONTAR UN CHISTE, CANTAR UNA CANCIÓN, REALIZAR UN PASO DE BAILE AL BAJAR DEL AUTO, ETC.). ES MUY IMPORTANTE QUE LAS PRENDAS SIEMPRE RESPETEN LA FORMA DE SER Y LAS EMOCIONES DE LA PERSONA QUE DEBA CUMPLIRLA.

