J u e g u e X Z O O M

Archivo creado colectivamente entre educadores y animadores del Movimiento Juvenil Salesiano de La Teja / Colegio y Liceo La Divina Providencia

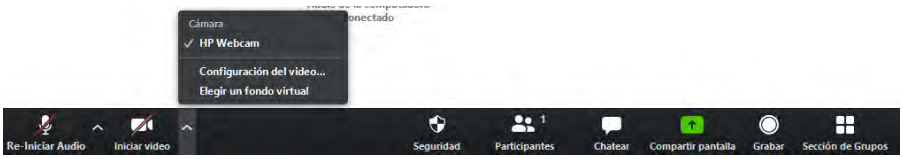
J u e g o s:

Para entrar en calor

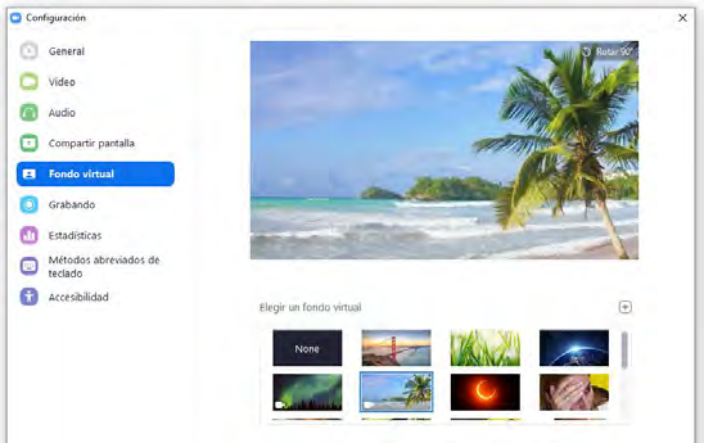
Consiste simplemente en poner una canción movida (bailable) y que todos los participantes bailen.
Se puede utilizar antes de arrancar, durante el encuentro, en la mitad del juego o al final.
*Al momento de compartir sonido, asegurarse de que todos los micrófonos estén silenciados, de esta forma se escuchará con mejor calidad.

Jugando con los fondos

Si entramos al encuentro desde la pc, la plataforma Zoom nos permite cambiar nuestro fondo. De esta forma podemos irnos a París, al patio del colegio, a la playa, o a cualquier otra parte del mundo.
Podemos jugar a ser un noticiero de TV, hacer móviles por distintas partes del mundo, cambiar de vestimenta, idioma… lo que de la creatividad.



*Seleccionar la opción “Elegir fondo virtual”



El Primero Que…

Los animadores irán diciendo consignas "El primero que… muestre una taza y una cuchara en la cámara gana", los participantes tendrán que ir a buscar los objetos solicitados. El primero que muestre la consigna gana.

Consignas:
El primero que conseguía un jabón, cuaderno y lapicera, dibujar una casa, 3 pares de medias, una taza y una cuchara, un rallador de queso, una almohada, un termo y un mate, un calendario, armar casas con cartas… que suba una historia a Instagram.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2, 3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

Variante en equipos: Se separan en dos o tres equipos, se les da una lista de elementos que el equipo tiene que reunir, se les da un tiempo en el cual tienen que cumplir la consigna. El equipo deberá organizarse para ver que objeto consigue cada uno.

A ver que traes…

Con cierta similitud al juego "El primero que", los jugadores tendrán que buscar un objeto y llevarlo frente a la cámara. Habrá 1, 2, 3, o 4 animadores que tendrán el rol de jurado y votaran al participante que mejor se adapte a la consigna.
Alguna de las consignas pueden ser:
1-La peor prenda de ropa, la más linda, tenebrosa, viajera, en mal estado, menos levante… (camisa, remera, pantalón)
2- Actuar una situación: "Tenés que decirle a tu novio/a que lo dejas porque ya no lo aguantas más"
3-Un alimento vencido que tengas en la despensa o en la heladera.
4-Un objeto que quieres tirar hace tiempo pero que te da lástima tirarlo.
5-El peor libro para tener arriba de la cómoda.
6- El adorno que menos te gusta de tu casa.
7-El mejor juguete de la infancia.

8-Un objeto que quieras romper en cámara.
9-Lo más exótico.
10-La taza más rara.
11-El que emule un fantasma tenebroso con una sábana.
12-El que diga una frase profunda y filosófica.
13- El que consiga más tenedores.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2, 3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

Página secreta

Se muestra a la cámara un libro cualquiera, los participantes tienen que adivinar cuántas páginas tiene. Cada participante tiene que escribir en un papel la cantidad de páginas que cree que tiene el libro y mostrarlo frente a la cámara **cuando el animador indique**. El animador, bajo un clima de suspenso y expectativa dice el número de páginas, ganando el jugador que haya dicho el número más cercano a la cantidad de páginas que tiene el libro.

Aclaración: por más que cada jugador va a ver su papel con los números de forma invertida al mostrarlos en la cámara, los demás jugadores lo podrán ver correctamente.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2,3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

Seguila DJ/ Mándale música

El animador dice una palabra (EJ: amor), el primer participante que ponga la mano como reacción tendrá la posibilidad de cantar una canción que contenga la palabra amor. Si lo hace bien y contiene la palabra de la consigna, tiene un punto.

+Dependiendo de la edad de los jugadores, la dificultad de las palabras que se ponen como consigna.

+Si alguno de los jugadores había pensado cantar una canción diferente, se les puede dar la posibilidad de cantarla si quieren, pero no tiene puntos.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2, 3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

Counting together

La consigna es lograr que los participantes logren contar colectivamente hasta un número "x", dependiendo de la cantidad y edad de los jugadores.
Reglas:
1-Un jugador no puede decir dos números seguidos.
2-No se pueden poner de acuerdo previamente para ver quien dice cada número.
3-Si dos personas dicen el mismo número al mismo tiempo se tiene que empezar a contar nuevamente.
+Se puede ir subiendo de dificultad, a medida de que se van logrando los desafíos.
+Se recomienda empezar a contar hasta 5.

Adivinar la canción

El animador pone una canción "x" compartiendo sonido de la pc, el primer participante que ponga la mano como reacción tendrá la posibilidad de decir el nombre y artista de la canción.

*Se recomienda silenciar todos los micrófonos a la hora de compartir las canciones.

+Posibilidad de que sea por chat que respondan qué canción es. El primero que responda correctamente gana.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2, 3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

Encontrar las diferencias

Un animador comparte pantalla y pone dos imágenes o dos videos de Youtube donde se tenga que encontrar las diferencias entre ambas. Al mismo tiempo otro animador estará controlando quién es la primera persona que reacciona con la mano. Cuando sucede esto, la pantalla compartida se detiene y se saca. La persona que reaccionó primero tiene que decir las diferencias. Si las encuentra tiene un punto, si le falta alguna de las diferencias queda sin valor la ronda de juego.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2, 3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

Hace reír a... (nombre de animador o persona que esté jugando)

Se elige a un animador o a un participante al cual los jugadores tienen que hacer reír a través de chistes, movimientos, o algo gracioso. La persona a la cual tienen que hacer reír, tiene que tratar de poner su peor cara y no reírse.
Aquella persona que logra hacer reír, es el ganador.
+El tiempo que tiene cada participante para hacer reír puede variar, pueden ser 20 o 30 segundos, un minuto, o simplemente un chiste.
+La persona a la cual hay que hacer reír puede ir cambiando.

Comedy center

Cada jugador tendrá un minuto para hacer reír, cantar, bailar, hacer lo que tenga ganas.
+Se puede agregar jurado, música, presentador.
+Puede o no haber un ganador.

¿Quién googlea mejor?

Un animador irá diciendo preguntas de cultura general, las cuales los participantes tendrán que googlear para encontrar la respuesta. Aquel participante que reaccione primero con la mano, será el primero en poder responder. Si responde bien, ganará un punto.

+Posibilidad de escribir las respuestas en el chat.
+Posibilidad de que sea el primero que hable.

+Algunas preguntas que pueden servir…
https://www.lifeder.com/preguntas-de-cultura-general/

https://psicocode.com/cultura/preguntas-cultura-general/

Preguntas en un minuto

Se preparan preguntas que su respuesta sea un "listado de cosas" a prepararse en un minuto. Por ejemplo: hacer un listado de países limítrofes con China.

Luego de dar la consigna, se da un minuto (o el tiempo que se quiera) para hacer un listado en una hoja de todos los ítems que se les ocurra en base a la consigna.

Cuando el tiempo termine se procede a corregir.
Se da 1 punto por cada respuesta correcta, y al que tiene mayor puntaje en una ronda, se le asignan 3 puntos más.

Posibles consignas:

- Países que integran América del Sur
- Países ganadores de un Mundial de fútbol
- Canciones que se encuentran en ese momento en el Top 50 de Uruguay de Spotify
- Balnearios de Uruguay
- Provincias de Argentina

+Se recomienda no jugar a este juego con más de 8 participantes

Preguntas fáciles

Se preparan varias preguntas simples que irán subiendo su dificultad. Multiplicaciones, capitales de ciudades, nombres de personajes famosos, lo que se les ocurra, pero relativamente fáciles.
Cada participante tendrá un minuto para contestar la mayor cantidad de preguntas que pueda.
Si no sabe alguna respuesta puede decidir pasar.
Cada pregunta mal contestada resta 1 punto.
Se puede realizar por equipos o individualmente, dependiendo de la cantidad de jugadores.
Gana el jugador o el equipo que conteste más preguntas en un minuto.

Ejemplo del juego: https://www.youtube.com/watch?v=4p5vHkK2PAs

Que le falta a la imagen

Se prepara una imagen modificada con emojis para ocultar la imagen verdadera (ver foto). El juego consta en descubrir qué hay detrás de los emojis.

+Por cada respuesta correcta se asigna 1 punto, el que al final de la ronda obtenga mayor puntaje, se le asignan 3 más.

+Otra forma de definir un ganador es: el primero que logre descubrir todos los personajes detrás de los emojis, gana.
+La imagen se puede mostrar enviándola por mensaje o compartiendo pantalla. Luego, se muestra la original.

Ejemplo:



Mafia

El jugador que dirige el juego (rol “Dios”), va poner la cantidad de cartas igual que de participantes. Esas cartas distribuidas en MAFIAS (los 1), DOCTOR (el 10), POLICÍA (el 12) y PUEBLO (cartas aleatorias).

El resto de los jugadores tendrán que tener una hoja escrita con los nombres del resto de los jugadores, excluyendo a Dios, anotados en forma de lista y con marcador.

(El juego siempre se juega con todos los audios y cámaras encendidas, así se puede generar ruidos que confundan a los jugadores o den pistas.)

Dios baraja y pide que todos cierren los ojos. Luego los va nombrando de a uno para que abran los ojos y les va mostrando la carta que les tocó (qué personajes les toca).
+También se puede enviar el rol correspondiente a cada participante por chat privado.

Después de que cada uno sepa bien qué personaje le tocó, Dios va a ir llamando primero a la MAFIA (o mafias) para que maten, en este caso si la mafia es una sola persona muestra la lista de los nombres de los jugadores a la cámara y le señala a Dios a quien quiere matar, pero en el caso que sean dos o más mafias estos tienen que buscar la forma de decidir juntos a quien matar (puede ser por el mismo chat privado de Zoom, por mímica, escribiendo en una hoja y mostrar a la cámara, entre otras).

Luego, Dios sigue llamando a los demás personajes: al DOCTOR para que elija a alguien para salvar, al POLICÍA para que acuse quién podría ser la mafia.

Por último pide a todos que abran los ojos. En ese momento dice si hubo muertos o no. Después inician las acusaciones y votación para elegir a quién sacar del juego. Para la votación se puede silenciar a todos, siendo Dios quién va dando la palabra, procediendo a expulsar a un jugador como se hace habitualmente. Luego, comienza una nueva ronda.

Juegos de Maldón

Maldón, es una marca de juegos de caja. Dada la cuarentena, ofrece en su página web juegos para descargar de forma gratuita. Algunos de ellos se pueden utilizar en Zoom.

¿Qué famoso es?: hay 50 famosos con barbijo, el objetivo del juego es adivinar cuál es el famoso.
*Se comparte pantalla, se muestra la imagen, el primero que reaccione tiene la posibilidad de contestar quién es el famoso.

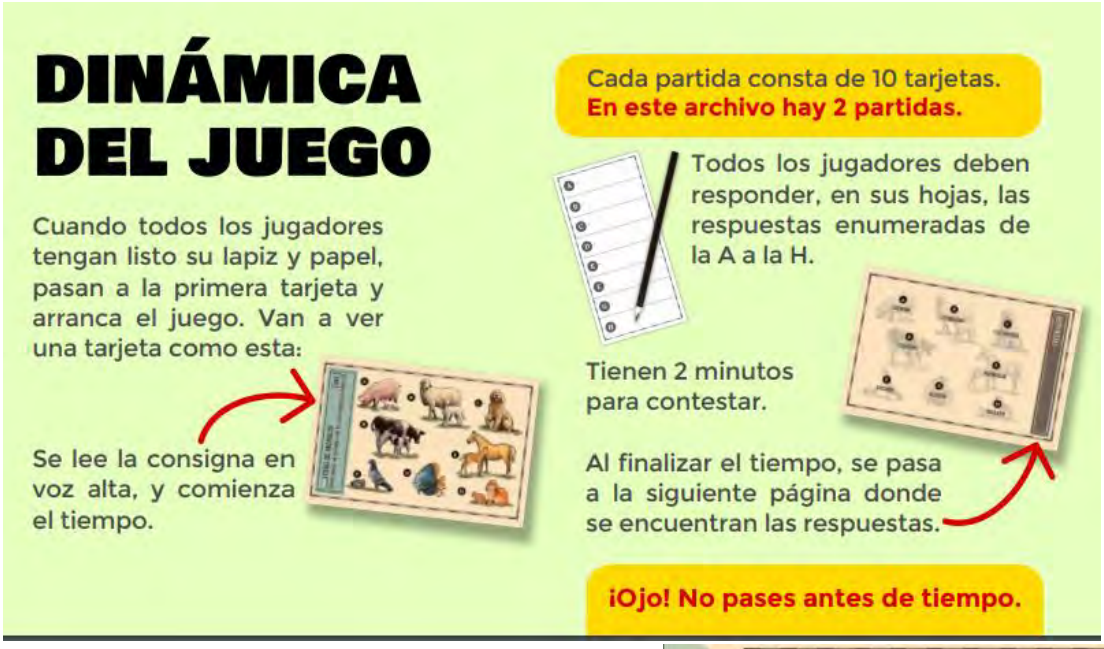
*Otra opción: el primer participante que logre escribir quién es el famoso de forma correcta en el chat.

Enlace del juego: https://maldon.com.ar/CUARENTENA/quienes-son/

El ilustrado: ¡muy buen juego de asociación! ¡Anímate a jugar y probarlo!

mauxi editorial juvenil salesiana







Obviamente, hay que compartir pantalla,
Si bien el juego te da las pautas para los puntajes, se puede modificar de forma que sea más fácil y dinámico.

Enlace del juego: https://n9.cl/nolp

El Melomano: Un juego para amantes de la música. Te invitamos a que lo conozcas.
Link del juego: http://www.maldon.com.ar/CUARENTENA/Maldon_Melomano.pdf

Otros juegos Disponibles: Enlace:
https://maldon.com.ar/language/es/lacuarentenasepasajugando/

Pelota imaginaria

Juego tranquilo para entrar en calor o cerrar un encuentro. Quien anime la actividad pasa una pelota imaginaria que "agarrarán" con las dos manos. Cada niño o niña debe hacer algo con la pelota: rebotarla, dominarla, cabecearla, girarla en el dedo y después pasarla a un compañero o compañera, lanzarla, imitar el movimiento.
Antes de pasar la pelota a un compañero, le podrá decir un valor o algo positivo que le quieran pasar, compartir, transmitir. También puede ser cómo se sienten, cómo pasó el encuentro...
*Asegúrate de que la pelota pase por todos los niños y niñas del grupo.
*Se recomienda silenciar todos los micrófonos y activar solamente al que tiene la pelota.

Concurso de Karaoke

Dos o tres animadores serán los encargados de juzgar a los participantes. Cada jugador tendrá su tiempo de karaoke. Para esto tendrán que elegir el tema que quieran cantar, buscarlo en Youtube, compartir pantalla y sonido.
Esto es muy importante: el jugador que canta es el mismo que comparte la pantalla y el sonido, para que no se genere delay.

*Se puede hacer una o dos rondas, ponerse peluca, o disfrazarse para darle color.
Para que sea más dinámico se recomienda que cada canción dure 1 minuto y medio, o hasta que termine el primer estribillo.

*Luego de que terminen de cantar todos los participantes, el jurado (con personajes: el malo, el cariñoso, el técnico, el quilombero...) vota y tendremos a un ganador.

*Si son muchos participantes, se recomienda hacer grupos, el que canta siempre es el que comparte pantalla y sonido, el resto del equipo puede bailar e interpretar la canción.

*Idea tomada del Instagram "Píldoras Lúdicas", en este perfil podrán encontrar juegos de todo tipo para realizar en familia de forma simple y con materiales accesibles.

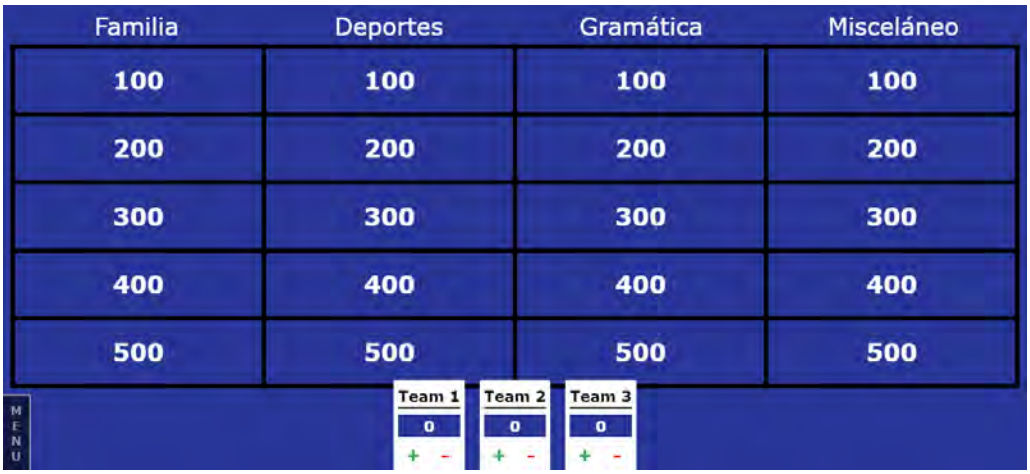
Concurso de preguntas y respuestas KAHOOT

1- Ingresar a Kahoot, registrarse, crear un concurso de preguntas y respuestas, verdadero o falso u otras opciones.
2- Una vez creado, compartir pantalla.
3- Los participantes tendrán que ingresar a kahoot.it e ingresar el código del concurso que aparece en pantalla.
4- El sonido del juego es bastante irritante, se recomienda bajarlo, de esa forma se puede animar con la voz o con otra música de fondo, pero más baja.
5- ¡A jugar!



Campeonato de Jeopardy

A través de la página https://jeopardylabs.com/account/login/, podremos crear diversos desafíos, preguntas, o lo que se les ocurra, divididos en categorías y dificultad.
Lo primero es registrarse gratuitamente, luego les permitirá editar su propio Jeopardy.
Por lo general se juega por equipos, 4 o 5 aprox.
Lo genial de la herramienta es que es simple de crear, y mucho más de jugar. ¡El mismo juego suma los puntajes, hay que encargarse de crearlo, compartir pantalla y animarlo con muchas ganas y entusiasmo!
¡A jugar!



mauxi editorial juvenil salesiana

¿Qué película es?

El juego consiste en compartir imágenes con emoji. Estos emoji unidos hacen alusión a una película.

El primer jugador que reaccione tendrá la posibilidad de decir que película es, si adivina, gana un punto.

*Se puede hacer con emojis o con imágenes.

Ejemplo: Harry Potter 

*Recomendamos videos de YouTube muy interesantes que nos pueden servir como ejemplo.
Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=7pu_kxJS9-8&t=158s

*La dificultad de las películas tienen que estar sujeta a la edad de los participantes, esto es muy importante para que la experiencia del juego sea buena.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2, 3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

Cine Mudo

Animador o equipo contrario manda mensaje a un participante que hará la mímica. Éste tendrá un minuto para intentar que su equipo adivine la película.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2, 3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

Tutti-Frutti

Dependiendo de la edad de los jugadores, la cantidad de requisitos del juego (marcas, ciudades, comidas...). Una opción rápida para contabilizar es jugar por rondas, dando por ganador de cada ronda al primer participante que diga "Tutti-Frutti ", reaccione o escriba primero "Tutti-Frutti" en el chat y sus palabras se adapten a la consigna.

¿Quién gana?
+Dependiendo de la cantidad de jugadores, se puede llegar a un final del juego cuando un jugador logre ganar 2, 3, 4, o 5 veces. De lo contrario, se mata antes de que muera.
+Otra forma de finalizar el juego es: Se juegan "X" cantidad de rondas, (EJ: 5 rondas), el jugador que haya ganado más rondas gana, en el caso de empate, se desempata con los jugadores que tengan la misma cantidad de rondas ganadas.

¡Disfrázate!

Que nunca falte entrar disfrazado a un encuentro, generar personajes, desfilar, bailar, cantar, inventar cosas locas, raras. Puede o no haber un ganador. No dejemos de animar, los gurises y nosotros necesitamos eso.