

Libro de Juegos para Zoom

Este manual contiene una lista de juegos sugeridos para los clubes de tripulación en línea.

1 ¿Qué preferirías?

Utiliza el juego de diapositivas provisto y juega diferentes rondas en diferentes días de reunión. Comparte tu pantalla y guía a los estudiantes para que usen los símbolos de reacción señalados en la reunión del Zoom para mostrar su elección. Si lo deseas, puedes pedirle a un estudiante que comparta el motivo de su elección.

2 Juegos de misterio

Juego de animales misteriosos

Elige un voluntario y en el chat, asígnale un animal. Luego, el estudiante deberá proporcionar dos o tres pistas sobre su animal. Permite que los estudiantes levanten sus manos para adivinar. La primera persona que adivine correctamente gana la ronda.

VERSIÓN DE LA BOLSA MISTERIOSA: Los estudiantes recibirán un animal en su bolsa misteriosa (un animal de plástico, un peluche, una pegatina de un animal, etc.). Todos deben abrir sus bolsas sin mostrar su animal en la cámara. Dale a los estudiantes un minuto para pensar en las pistas que compartirán. Cada estudiante compartirá sus pistas con el grupo y el resto de los estudiantes tratarán de adivinarlas.

Juego de comida misteriosa

Es igual al juego anterior, pero envíale a cada estudiante un bocadillo o comida diferente por medio del chat o en su bolsa misteriosa.

Útiles herramientas de juego

- [Rodillo de Dados](#)
- [Flipper de Monedas](#)
- [Una Aguja Giratoria](#)

3 Búsquedas del tesoro de Zoom

Muestra las diapositivas un artículo a la vez, menciona cada artículo y di "en sus marcas, listos, fuera". Los estudiantes correrán para encontrar ese artículo en algún lugar de su casa. El primero que vuelva a la cámara con ese objeto obtiene un punto. Puedes hacer que los estudiantes ganen puntos individualmente o en equipos.

VERSIÓN DE LA BOLSA MISTERIOSA: Los estudiantes recibirán la lista para la búsqueda del tesoro en sus bolsas misteriosas. Haz clic abajo para imprimir las listas de las búsquedas del tesoro para cada ronda.

[Ronda 1](#)

[Ronda 2](#)

[Ronda 3](#)

[Ronda 4](#)

[Ronda 5](#)

4 Adivina quién

Pídele a un estudiante que sea la persona o personaje misterioso. Elige una persona famosa o un personaje que los niños conozcan como Mickey Mouse, Capitán América, Justin Bieber, etc. El líder deberá enviarle el nombre de la persona o personaje, por medio del chat, a cada persona, EXCEPTO a la persona misteriosa. Antes de enviar el nombre por el chat, asegúrate de decirle a los estudiantes que no lo lean en voz alta. Luego, el estudiante que es la persona misteriosa le hará preguntas de sí o no al grupo para tratar de averiguar quién es. Si adivinan correctamente con diez preguntas o menos, ¡ganan! Ajusta el número de preguntas y así cambiar el nivel de dificultad.

5 Desafíos de un minuto para ganar (Un juego de la BOLSA MISTERIOSA - Para uno de los desafíos de abajo, entrégale los artículos a cada estudiante antes de la sesión del club).

De cara a la galleta

A cada jugador se le da una galleta para que la coloque en su frente. El objetivo es que se lleven la galleta a la boca sin tocarla con las manos.

Succiónalo

Los jugadores deberán pasar a los Smarties® de un plato a otro usando sólo una pajita.

En cada BOLSA MISTERIOSA: Un Smarties®, M&M's® de tamaño pequeño o Skittles® de tamaño pequeño, un popote y dos platos de papel pequeños.

Torres pegajosas

Los estudiantes recibirán un número igual de palillos de dientes y mini malvaviscos. Tendrán un minuto para ver quién puede construir la torre de pie más alta.

En cada BOLSA MISTERIOSA: Diez palillos y un puñado de mini malvaviscos en una bolsa para sandwiches.

Rompecabezas Tangram

Construye las formas tangram basado en la imagen. (Haz clic aquí para obtener un [juego de tangram para imprimir gratis](#) y las imágenes correspondientes para el desafío)

BOLSA MISTERIOSA: Un juego de tangram imprimible.

#6 Dibuja y adivina

Divide a los estudiantes en dos equipos y pídele a un jugador de cada equipo que se turnen para dibujar un objeto para que su equipo lo adivine. Guíalos para que usen la función de pizarra con zoom. Antes de hacerlo, envíales un objeto en el cuadro de chat. Recuérdale a los estudiantes que no digan la palabra en voz alta o hablen mientras están dibujando. Dale tiempo para que hagan su dibujo (puede variar según la edad, pero empieza con treinta segundos) y si los miembros del equipo adivinan durante ese tiempo, dale un punto al equipo. Juega varias rondas para darle a otros estudiantes la oportunidad de dibujar para su equipo.

#7 Bingo (Juego de la BOLSA MISTERIOSA)

Encuentra un juego de cartones de bingo para imprimir gratis en línea. Envía los cartones de bingo a los estudiantes antes de la sesión del club en una bolsa misteriosa.

Opcional: En la bolsa de cada estudiante, incluye un lápiz o un paquete de M&M's®, Skittles® o Gummy Bears pequeños para usar como marcadores de los cartones de Bingo.

#8 Charadas

A través del chat, envíale una palabra o frase a un estudiante para que la actúe y así el grupo pueda adivinarla. Puedes hacer que los grupos adivinen todos juntos, o dividir tu grupo en dos equipos y contar los puntos.

#9 Simón dice

Ejemplo de instrucciones

- Siéntate.
- Gira en un círculo.
- Salta arriba y abajo.
- Salta con el pie derecho.
- Salta con el pie izquierdo.
- Aplauda.
- Toca tus rodillas.
- Mueve los dedos.
- Pon un brazo en el aire.
- Agita tus brazos como un pájaro.
- Párate en un pie.
- Saluda.
- Actúa como si estuvieras conduciendo un coche.
- Tócate los oídos.
- Saca la lengua.
- Cierra los ojos.

Herramientas de creación de juegos

- [Kahoot](#)
- [Jeopardy Labs](#)
- [Quizlet](#)

#10 Memoria

Divide a los estudiantes en dos equipos y guíalos para que jueguen una versión online de memoria. También puedes incorporar este juego durante el tiempo de discusión al permitir que un estudiante de cada equipo entregue dos tarjetas después de responder correctamente una de las preguntas de la conversación. Aquí hay un [juego de memoria en línea](#) que puedes jugar mientras compartes la pantalla con los estudiantes.

#11 Comparte y cuéntale a otros

Pídele a los estudiantes que escojan un artículo especial para compartir con el grupo o que compartan algo sobre ellos mismos. Esta es una gran actividad de introducción para las primeras sesiones del club.

#12 Desafío de preguntas

Los estudiantes necesitarán papel y lápiz. Haz una serie de preguntas y pídele a los estudiantes que no compartan sus respuestas en voz alta, sino que las escriban con un bolígrafo o lápiz. Pueden compartir sus respuestas contigo al colocarlas al frente de la pantalla o puedes pedirle a los estudiantes que compartan sus respuestas verbalmente. ¡Quién haya respondido correctamente a las preguntas más triviales gana! Puedes enviarle un premio al ganador por correo.

Ejemplo de preguntas

- ¿Cuántas patas tiene una araña? (Ocho)
- ¿Cuál es el primer libro de la Biblia? (Génesis)
- ¿Qué metal es más pesado, la plata o el oro? (Oro)
- ¿Cuántos lados tiene un hexágono? (Seis)
- ¿Cuál es la montaña más alta del mundo? (Monte Everest)
- Si congelas el agua, ¿qué obtienes? (Hielo)
- ¿Cuál es el animal terrestre más rápido? (El guepardo)