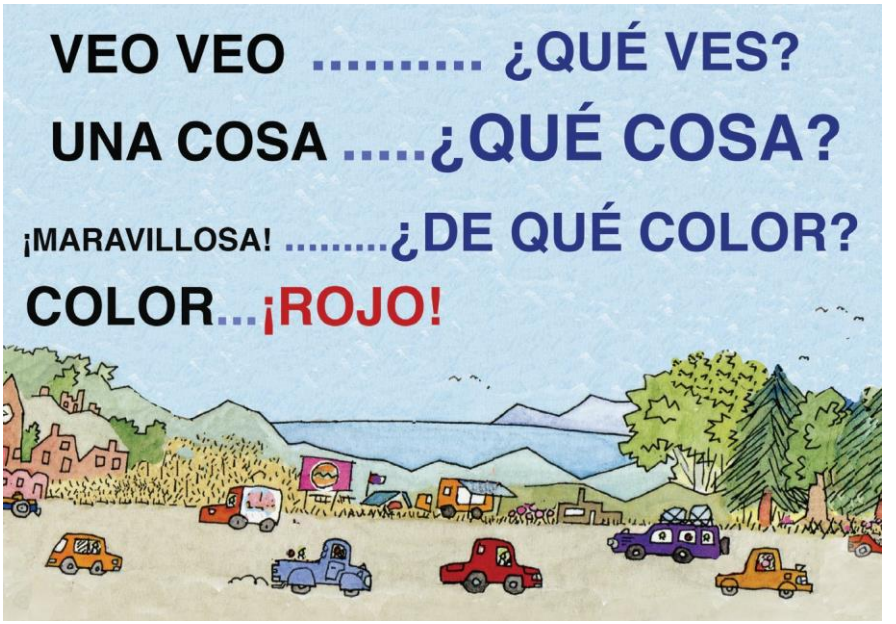
¿Aburridos? ¡A jugar desenchufados!

Por María Cristina Brusca

¿Cuánto falta?, ¿cuándo llegamos? ¡Estoy aburrido! ¡Ay! esas preguntas que todos hemos hecho de niños, y que todavía hacemos, cuando los viajes son muy largos.



Hoy día, chicos y grandes podemos "enchufarnos" a un videojuego, teléfono o tableta, (que son estupendos); pero los viajes, los pícnics y las horas aburridas también son una gran oportunidad de jugar y, lo más importante, relacionarnos con los otros. Jugando aprendemos a reír, llorar, ganar y perder, pensar estrategias, defendernos y respetar los sentimientos propios y ajenos, ¡y a no hacer trampas!

Estos son algunos juegos que, chicos y grandes, podemos jugar solamente con palabras:

Veo veo:
(se sigue este diálogo)
—Veo, veo.
—¿Qué ves?
—Una cosa.
—¿Qué cosa?
—¡Maravillosa!
—¿De qué color?
—Color: ¡rojo! ... y el otro participante tiene que encontrar y nombrar el objeto de ese color.

Abecedario:
un participante irá nombrando, una por una, las letras del abecedario y su contrincante deberá decir una palabra que comience con esa letra. Luego pueden intercambiar posiciones. Ganará quien logre llegar a la "Z" sin equivocarse en ninguna letra.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

Cazadores de colores:
en este juego los participantes deberán encontrar diez objetos de un color elegido. Se puede jugar por equipos donde cada uno de ellos tenga como objetivo encontrar 10 cosas de cierto color. Por ejemplo, el equipo A busca cosas de color amarillo y el equipo B de color rojo.

Palabras encadenadas:
uno de los participantes comienza diciendo una palabra, y el siguiente debe nombrar rápidamente una palabra que comience con la última letra de la palabra anterior. Por ejemplo: caball**o** – **o**veja – **a**zúca**r** – **r**ío – **o**la…

Adivina, adivinador:
un participante piensa en un objeto, animal, país o persona y el contrincante o contrincantes tienen que adivinarlo haciendo preguntas con las que van obteniendo claves. Tienen un máximo de 20 preguntas para adivinarlo.

Abecedario de comidas:
en este juego se toman turnos. Cada participante debe ser capaz de nombrar un plato o alimento con cada letra del abecedario para ganar. Ejemplo: **a**litas de pollo – **b**anana - **c**aramelo, etc.

Con lápiz y papel.

Bingo de objetos:
En un papel dibuja líneas horizontales y verticales hasta obtener 12 casillas. En cada una de ellas escribe la palabra de un objeto común en las calles (ejemplo: bicicleta, perro, camión, etc.) A medida que los participantes van viendo los objetos durante el viaje, los irán tachando en su bingo. Gana quien marca todas sus casillas en el menor tiempo. ■