



EL LIBRO DEFINITIVO



CONTRA EL ABURRIMIENTO



**MÁS DE 100 ACTIVIDADES
PARA QUE LOS NIÑOS
SE LO PASEN EN GRANDE!**



EL LIBRO DEFINITIVO CONTRA EL ABURRIMIENTO

¡MÁS DE 100 ACTIVIDADES
PARA QUE LOS NIÑOS
SE LO PASEN EN GRANDE!

Albert Casasín
Mercè Iglesias y Alex Ferreiro

ONIRO

Ilustraciones de la cubierta y del interior: Mercè Iglesias Majó y Alex Ferreiro

1.ª edición, junio de 2014

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© Albert Casasín Fernández y Mercè Iglesias Majó, 2014

© 2014 de todas las ediciones en castellano,

Espasa Libros, S. L. U.,

Avda. Diagonal, 662-664. 08034 Barcelona, España

Oniro es un sello editorial de Espasa Libros, S. L. U.

www.edicionesoniro.com

www.planetadelibros.com

ISBN: 978-84-9754-769-7

Depósito legal: B-10.863-2014

Impreso en Artes Gráficas Huertas, S. A.

Camino viejo de Getafe, 60 – 28946 Fuenlabrada (Madrid)

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico

Impreso en España – *Printed in Spain*

ÍNDICE



- 1 TRUCOS PARA LISTILLOS** *Pág. 7*
Jeroglíficos, adivinanzas y otros desafíos rápidos.
- 2 JUEGOS DE MESA** *Pág. 33*
Juegos de estrategia que se pueden montar en casa con lápiz y papel.
- 3 EXPERIMENTOS CASEROS** *Pág. 51*
O cómo convertir tu casa en un laboratorio.
- 4 DE VIAJE** *Pág. 69*
Juegos para entretenerse durante los viajes.
- 5 ¡A DIBUJAR!** *Pág. 85*
Actividades para mejorar nuestra técnica de dibujo.
- 6 JUEGOS EN GRUPO** *Pág. 101*
Actividades para cuando invitan a sus amigos a casa.
- 7 COCINAR JUNTOS** *Pág. 117*
Recetas y otras cosas divertidas que podemos hacer en la cocina.
- 8 ¡A MOVERSE!** *Pág. 133*
Juegos que implican ejercicio físico.
- 9 ACERTIJOS Y MISTERIOS** *Pág. 149*
Las pruebas de ingenio del famoso Alí Maar.
- 10 CACHIVACHES** *Pág. 161*
Talleres y manualidades para niños y niñas mañosos.
- 11 SOLUCIONES** *Pág. 183*

1

TRUCOS PARA LISTILLOS

No hay nada como un buen acertijo para excitar la curiosidad de los niños y llamar su atención. En las siguientes páginas hemos seleccionado enigmas de diferente tipo que les traerán de cabeza.

No les muestres la solución enseguida. Dales pistas para que, al final, sean ellos los que los resuelvan siguiendo el viejo lema de «hago y aprendo»; eso siempre da más satisfacción.

En general, los acertijos nos ayudan a mejorar el pensamiento lógico y deductivo. También alientan la creatividad, ya que, a menudo, hay que utilizar la imaginación y pensar de forma diferente para encontrar la solución de los problemas.

La mayoría de los acertijos que hemos seleccionado en estas páginas son breves y tienen un punto de humor. Eso te ayudará a captar el interés de los niños para después seguir con otros juegos.



EDAD:
a partir
de 6 años.



JUGADORES:
a partir
de 2 personas.



ACTIVIDAD:
acertijos
y desafíos.

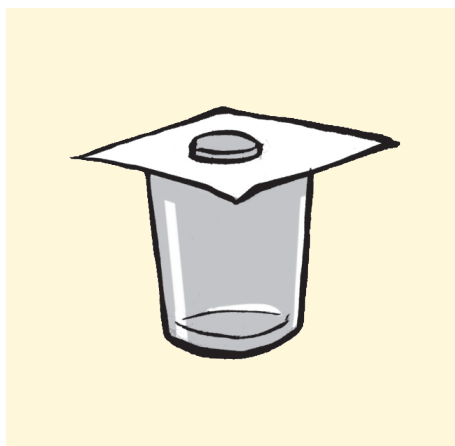


1.1 EL BILLETE DESLIZANTE

Coloca un vaso con agua sobre un billete. Mejor uno de 5 o 10 euros, por si el truco sale mal :-). El desafío consiste en sacar el billete sin tocar el vaso. Sólo se puede tocar el billete. Por supuesto, se trata de no derramar el agua. Puedes poner el incentivo de que quien lo consiga se queda con el billete.

1.2 LA MONEDA MÁGICA

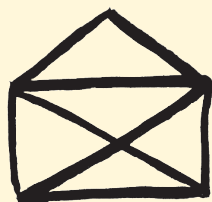
Colocad un trozo de papel sobre un vaso de cristal y encima una moneda. ¿Cómo hacer que la moneda entre en el vaso sin tocar la moneda, ni el papel ni el vaso? Parece imposible, pero hay una solución.



1.3 DIBUJOS IMPOSIBLES

Este tipo de desafíos fomenta la creatividad a la hora de solucionar problemas. La pregunta es: ¿sois capaces de hacer estos dos dibujos sin levantar el lápiz del papel y sin repetir ninguna línea?

1



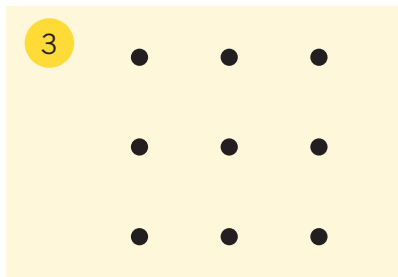
2





Y AHORA MÁS DIFÍCIL

Se trata de dibujar cuatro líneas rectas que pasen por todos los puntos, pero sin levantar el lápiz del papel.



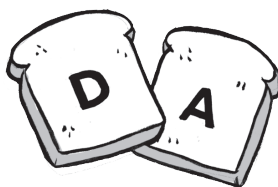
1.4 EL JUEGO DE LOS JEROGLÍFICOS

Descifrar y crear jeroglíficos es una manera fantástica de desarrollar el razonamiento lógico y verbal y también de fomentar la abstracción. la hora de crear un jeroglífico no hay normas, todo vale con tal de que os entiendan: podéis juntar letras con símbolos de puntuación (+,-), poner una vocal en medio de un dibujo para combinarla con él, utilizar flechas para destacar un detalle... Es como crear un lenguaje nuevo. El juego consiste en que vosotros creéis vuestros propios jeroglíficos. Aquí tenéis algunos ejemplos:

1 ¿En qué trabaja?



2 ¿Cuál es tu animal favorito?

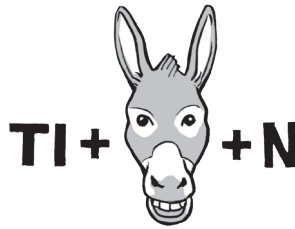




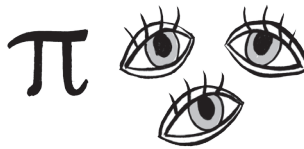
3 ¿Qué fruta te gusta más?



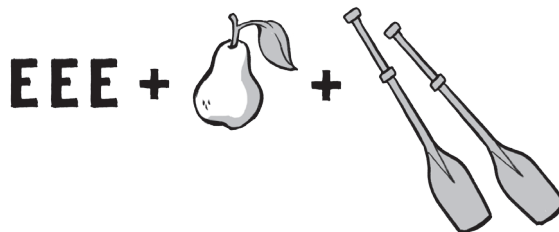
4 ¿Qué te da más miedo?



5 ¿Qué ha cogido en el colegio?



6 Si todavía no han venido...





7 ¿Qué estáis viendo?



8 No encuentro la...



1.5 PREGUNTAS CON TRAMPA

Aquí tienes una lista de acertijos breves y divertidos. Tienen soluciones inesperadas. Para resolverlos correctamente es más importante ser ingenioso que tener muchos conocimientos. Probad de inventar otros con los niños.

1 ¿Cuál es el animal que come con la nariz?

2 Si tienes diez monedas en el bolsillo y pierdes seis, ¿qué tienes en el bolsillo?

3 Un avión se estrella en la frontera entre España y Francia. ¿Dónde se entierran los supervivientes?

4 Son tres hermanos y cada uno tiene una hermana. ¿Cuántos hermanos son en total?



5 Antes de que se descubriera el Everest, ¿cuál era la montaña más alta del mundo?

6 Un edificio tiene siete pisos que se llaman como los días de la semana: lunes, martes, miércoles, etc. ¿Cómo se llamará al ascensor?

7 ¿Qué hay que hacer antes de sacar un elefante de un coche?

8 ¿Cuántas veces puedes restar 6 a 36?

9 ¿Qué ovejas dan más lana, las blancas o las negras?

10 Un vaquero vino a un pueblo con su caballo. Llegó en Viernes, se quedó un solo día y después se fue en Viernes. ¿Cómo es posible?

11 De camino al cine, Susana se encontró con seis compañeros de clase. Cada uno iba acompañado de dos amigos. Además, seis de esos amigos habían quedado con un amigo más. ¿Cuántas personas en total iban al cine?

12 Si ordenamos alfabéticamente todos los números, ¿cuál sería el primero?

13 ¿Qué come primero un león muerto?

14 Los habitantes de un pueblo situado en la costa tenían los mismos sentimientos hacia Evelyn como hacia Pedro. Una mañana temprano, Pedro murió en el pueblo, y sus habitantes lo sufrieron con dolor y angustia. Sin embargo, cuando al año siguiente Evelyn murió en el mar, todos lo celebraron con alegría. ¿Por qué?



- 15 Si en una carrera adelantas al corredor que va segundo, ¿en qué posición te quedas?

1.6 ADIVINA ADIVINANZA

Aquí tenéis una selección de adivinanzas fáciles de entender, pero no tanto de resolver. Podéis jugar a crear vuestras propias adivinanzas. Empezad con conceptos sencillos, como animales o alimentos. Se trata de destacar alguna de sus características con comparaciones. Si, además, conseguís una rima, mejor aún.

- 1 Es una culebra roja experta en el mentir,
que vive en una cárcel con rejas de marfil.
¿Qué es?

- 2 Con otro animal me hallo
cuando busco al padre del gallo.
¿Qué animal es?

- 3 En medio del cielo estoy
sin ser la luna ni el sol. ¿Quién soy?

- 4 La capturan con red de pescar
aunque ella prefiere volar.
¿Qué es?

- 5 Aunque el mar está lleno de ellas,
en el cielo hay muchas más.
¿Qué será, será?



6 Todos me pisan a mí,
pero yo no piso a nadie.
Todos preguntan por mí, yo no pregunto por nadie.

7 Es un taxi de las arenas
que no bebe apenas.

8 Nunca podrás alcanzarme,
por más que corras
tras de mí y aunque quieras
escaparte, yo iré tras de ti.
¿Qué es?

9 Sube llena, baja vacía y si no
te das prisa se te enfría.
¿Qué es?

10 Te la digo una y mil veces,
te la vuelvo a decir y,
aunque te la diga siempre,
te vas a confundir. ¿Qué es?

11 Habla sin tener boca,
corre sin tener pies.
Es blanca y azul.
Adivina qué es.

12 ¿Que es aquello que,
cuanto más grande es,
menos se ve?



13 ¿Qué animal vuela
sin tener plumas?

14 ¿Qué cosa hay en tu casa que
cuando seca se empapa?

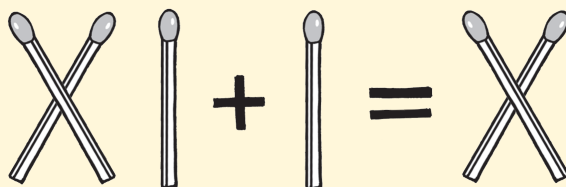
15 Soy liso y llano. Y, aunque nunca hablo,
a algunos les agrado
y a otros les causo rechazo. ¿Qué soy?

1.7 JUEGOS DE CERILLAS

En el siglo XIX se hicieron muy populares este tipo de acertijos. Pero para hacerlos en casa os recomendamos utilizar palillos en vez de cerillas. Es más seguro y nada tóxico.

DESAFÍO 1

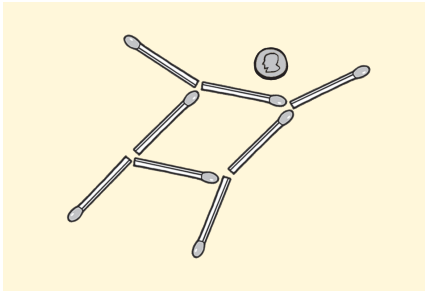
Estas cerillas representan números romanos. Pero, la ecuación está mal, dice que 11 + 1 es igual a 10. ¿Podéis convertirla en verdadera sin mover ninguna cerilla?





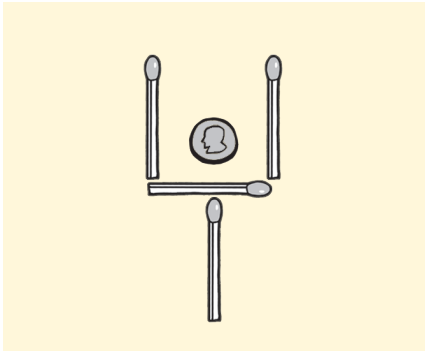
DESAFÍO 2

¿Sois capaces de colocar siete cerillas para que parezcan mil?
Y ¿cinco para que parezcan diez?



DESAFÍO 3

Moviendo una cerilla y la moneda podéis convertir esta persona en un pez.

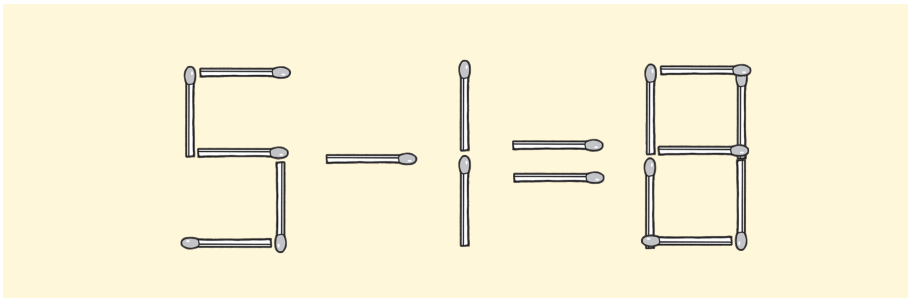


DESAFÍO 4

Con sólo mover dos cerillas conseguiréis que la moneda quede fuera de la copa (sin tocar la moneda, claro). La posición de copa puede cambiar, pero, al final, ha de tener la misma forma.

DESAFÍO 5

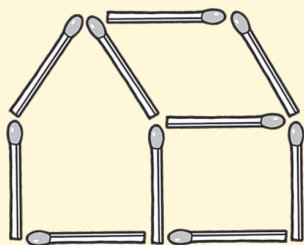
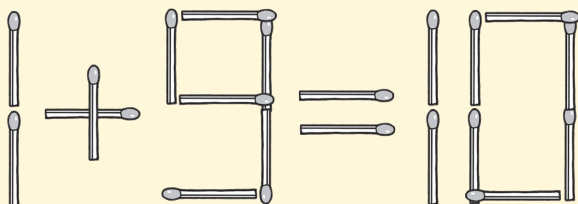
Moviendo una sola cerilla podéis convertir esta fórmula incorrecta en otra correcta.





DESAFÍO 6

Esta fórmula es correcta, pero moviendo una sola cerilla podéis crear otra que también es cierta.



DESAFÍO 7

Moviendo sólo dos cerillas podéis hacer que la casa aparezca de otro costado.

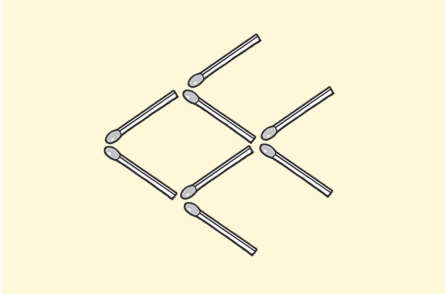
EXTRA: jugar para ser inteligentes

Estos acertijos fomentan el pensamiento lógico, pero también el lateral, porque enseñan a no encasillarse en una sola idea, sino a abrirse a opciones diferentes.



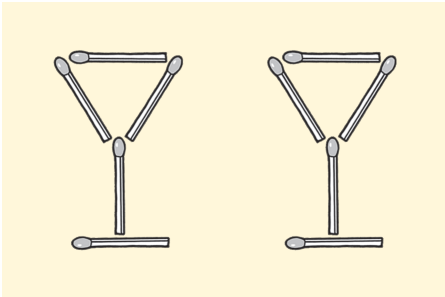


DESAFÍO 8



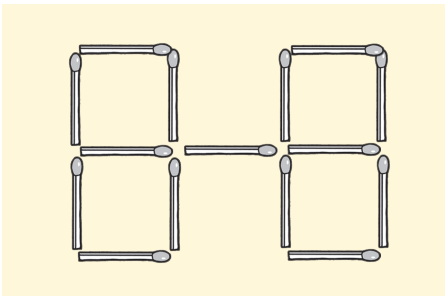
Moved sólo tres cerillas para conseguir que este pez nade hacia la derecha.

DESAFÍO 9



Podéis transformar estas dos copas de vino en una casa moviendo seis cerillas.

DESAFÍO 10



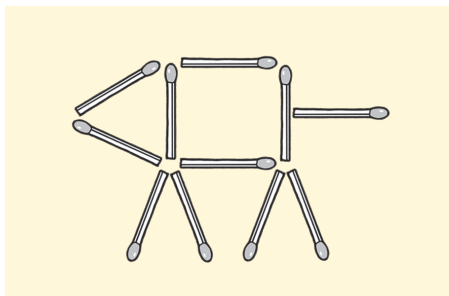
Si movéis dos cerillas, podéis conseguir cinco cuadrados exactamente iguales.

DESAFÍO 11

Con tres cerillas, haced cuatro. También podéis hacer seis.

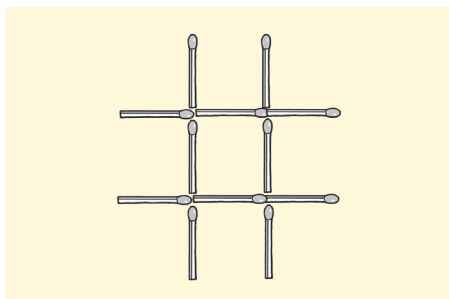


DESAFÍO 12



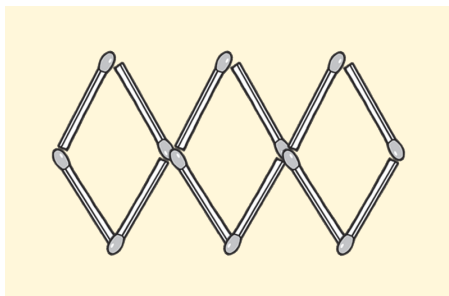
Con sólo mover dos cerillas podéis hacer que este animal parezca muerto.

DESAFÍO 13



Cambiad de posición tres cerillas para formar tres cuadrados iguales.

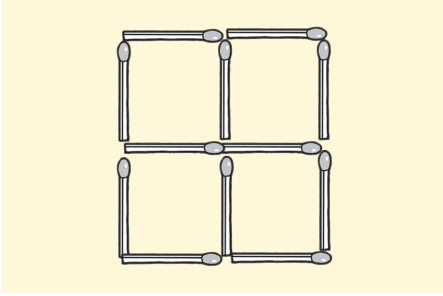
DESAFÍO 14



Con sólo mover cuatro cerillas podéis crear cinco rombos.

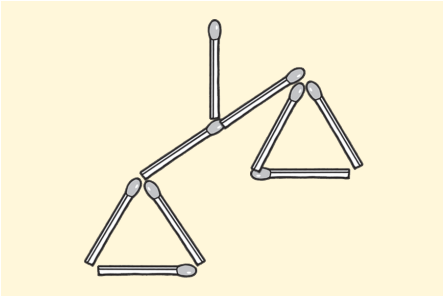


DESAFÍO 15



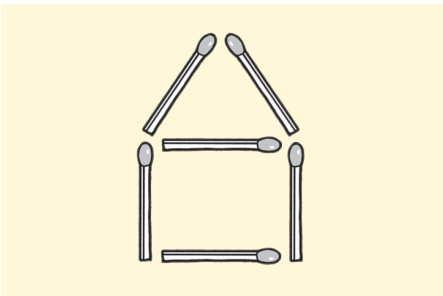
Cambiad de lugar dos cerillas para formar siete cuadrados.

DESAFÍO 16



Esta balanza está descompensada. Si movéis cinco cerillas conseguiréis que quede en equilibrio.

DESAFÍO 17



Moviendo dos cerillas podéis crear cuatro triángulos diferentes.



1.8 DIGAMOS TONTERÍAS

¿Sabíais que la Agencia Espacial Rusa, cuando busca candidatos para ser astronauta, valora no sólo sus conocimientos científicos, sino también que tengan sentido del humor? El humor nos ayuda a tener mejores relaciones sociales y a reconducir situaciones complicadas.

PREGUNTAS DE COLMOS

¿Cuál es el colmo de un peluquero?
Que se le escape el autobús por los pelos.

¿Cuál es el colmo de un mudo?
Que le arresten y le digan que tiene derecho a guardar silencio.

¿Cuál es el colmo de un ciego?
Enamorarse a primera vista.

Y ¿cuál es el colmo de un egoísta?
Comerse un moco a escondidas para que nadie le pida.

¿Cuál es el colmo de los colmos?
Que un mudo le diga a un sordo que el ciego lo está mirando.

