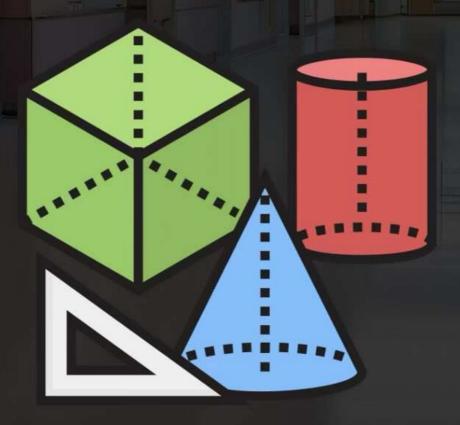


ADÍVINA LA FIGURA GEOMETRICA

@profehector_

DIBUJANDO EN EL AIRE, SE TRATA DE QUE ADIVINEN FIGURAS GEOMÉTRICAS U OBJETOS.



PIEDRA, PAPEL O TIJERA MATEMÁTICO

@profehector_

CADA JUGADOR HACE SU GESTO Y DEBEN SUMAR EL NÚMERO TOTAL DE DEDOS, EL PRIMERO EN ACERTARLO GANA. TAMBIÉN SE PUEDEN USAR LAS DOS MANOS.



EL MIMERO ESSONDIDO

@profehector_

PIENSA UN NÚMERO EN SECRETO Y DA PISTAS RÁPIDAS: "ES PAR, MAYOR QUE 54, MÚLTIPLO DE...". QUIEN ADIVINE GANA.



EMGO RELÁMPAGO

@profehector_

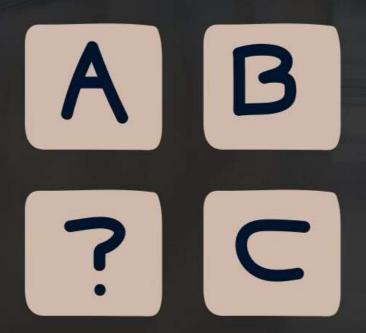
MINITARJETA CON NÚMEROS, PALABRAS O DIBUJOS. GANA EL PRIMERO QUE CANTE BINGO!



PALABRAS ENCADENADAS

@profehector_

ENCADENAR PALABRAS. LA ÚLTIMA LETRA DE CADA PALABRA TIENE QUE ENCADENAR CON LA PRIMERA DE LA SIGUIENTE. SE PUEDE HACER POR TEMÁTICAS RELACIONADAS CON ALGÚN ÁREA.



RETO DEL APLAUSO

@profehector_

REALIZAR SECUENCIAS RÁPIDAS DE PALMADAS O GOLPECITOS. DEBEN REPETIRLA SIN EQUIVOCARSE.



HISTORIAS LOCAS

@profehector_

CADA ALUMNO/A DICE UNA FRASE Y EL SIGUIENTE TIENE QUE CONTINUAR LA HISTORIA LOCA CON OTRA FRASE.



MIMISADOS

@profehector_

EL ALUMNADO DEBE TRATAR DE HACER UN CONCEPTO A TRAVÉS DE LA MÍMICA Y EL RESTO DEBE ADIVINARLO.

