APALABRADOS GIGANTE

OBJETIVOS

- ESTIMULAR EL RAZONAMIENTO
- DESARROLLAR EL LENGUAJE A TRAVÉS DE LA FORMACION DE PALABRAS.
- CONOCER PALABRAS NUEVAS
- APRENDER A JUGAR A DE FORMA DIFERENTE A JUEGOS DE MESA
- REALIZAR EJERCICIO FÍSICO

DURACIÓN

Entre 60 y 120 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 7 años

MATERIAL

- FOLIOS
- TIJERAS Y PEGAMENTO EN BARRA
- ROTULADORES
- CARTÓN O CARTULINA

DESARROLLO

1. Comenzaremos creando las fichas con cartón o cartulina, tijeras y rotuladores. También podemos usar la impresora si nos resulta más cómodo. Lo hacemos tal y como lo hicimos para crear nuestras fichas del "Tres en raya gigante", es decir, imprimimos o dibujamos las letras en un folio y lo pegamos en una tabla de cartón. Crearemos el siguiente número de fichas por letra:
   - 1: F, J, Ñ, Q, V, X, Y, Z
   - 2: B, G, H, M, P, comodín
   - 4: C, L, T
   - 5: D, N, R, U
   - 6: I, S
   - 9: O
   - 12: A, E
2. A continuación, en un espacio abierto, repartimos 7 letras a cada jugador (sin ver) y dejaremos el resto en un rincón boca abajo.
3. Comenzamos a colocar las fichas y formar palabras en el centro del campo.
4. Reponemos nuestras letras con las letras del montón a medida que las vayamos colocando en el "tablero". Siempre el número máximo de letras que debemos poseer es 7.
5. Cuando se acaben las fichas o nadie pueda colocar más letras, se acaba la partida.
6. En cada jugada sumaremos los puntos y los apuntamos en un marcador. Los puntos por letra serán:
   - 1 punto: A, E, I, L, N, O, R, S, T, U
   - 2 puntos: D, G

- 3 puntos: B, C, M, P
- 4 puntos: F, H, V
- 5 puntos: Q
- 8 puntos: J, Ñ, X
- 10 puntos: Z

7. El ganador será el jugador que mayor puntuación haya obtenido durante la partida.