

Actividad:

## TIME'S UP

### OBJETIVOS

- Repasar las descripción.
- Incrementar la habilidad de observación e identificación.
- Fomentar el aprendizaje a través de la diversión.

### DURACIÓN

60 minutos aproximadamente

### EDAD

2 Y 3 CICLO E. PRIMARIA

### MATERIAL

- Lápiz o bolígrafo
- Trozos de papel
- Cuenco o vaso
- Cronómetro o reloj

- Los jugadores se dividen en dos equipos
- Cada jugador cogerá 3 trozos de papel y en cada uno de ellos escribirá un nombre (actor, actriz, dibujo animado, mueble, comida, animal, persona conocida...). Después se doblan para que no se pueda ver el nombre
- Una vez todos han escrito los nombres, se juntarán todos los trozos de papel y se pondrán en una taza, plato, cuenco...
- Después os sentareis en círculo, alternado las personas de un equipo y de otro ya que si te juntas al lado de alguien de tu equipo sería hacer trampas.
- Después una persona cogerá uno del papel que habéis escrito anteriormente y las personas de su equipo tendrán que adivinar de que personaje se trata en 30 segundos.



En este momento comienza el juego, este tiene tres fases:

**I fase:** Esta consiste en explicar con todas las palabras que desees el personaje que te ha tocado, si alguien de tu equipo lo ha adivinado cogerás otro papel. Tienes que intentar ser lo más rápido posible. Si ves que han pasado unos segundos y nadie de tu equipo lo ha adivinado cogerás otro papel. Los personajes que adivinen os los quedareis puesto que esos son los puntos que lleva tu equipo.

Cuando pasen los 30 segundos le tocará a alguien del equipo contrario con los trozos de papel que queden.

Ejemplo: Jack Sparrow-> es un pirata que navega los mares con su barco llamado La Perla Negra.



**2 fase:** Una vez que se cuente cuantos personajes ha adivinado cada equipo, se vuelven a juntar todos los papeles.

Para lograr conseguir todos los puntos de tu equipo tendrás que haber estado pendiente en la primera fase del juego, puesto que en esta fase tendrás que definir el personaje que te ha tocado con una sola palabra que hayan usado para definir a ese personaje en la fase anterior.

Continuará esta fase la persona que está a la izquierda del que ha realizado por última vez la fase I del juego. En esta fase no podrás cambiar de palabra, aunque nadie de tu equipo se sepa la palabra.



Cuando pasen los 30 segundos le tocará a alguien del equipo contrario con los trozos de papel que queden.

Ejemplo: Jack Sparrow -> Pirata



**3 fase:** En esta fase tendrás que definir la palabra que aparece en el papel a través de la mímica.

Continuará esta fase la persona que está a la izquierda del que ha realizado por última vez la fase I del juego. En esta fase no podrás cambiar de palabra, aunque nadie de tu equipo se sepa la palabra.

Cuando pasen los 30 segundos le tocará a alguien del equipo contrario con los trozos de papel que queden.

