Actividad:

# ¿QUIÉN SOY?

## OBJETIVOS

- Conocer y ampliar vocabulario
- Trabajar y potenciar la memoria
- Compartir un rato con la familia

## DURACIÓN

Unos 40 o 50 minutos aproximadamente

## EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 4 años

## MATERIAL

- Cinturones
- Tarjetas de animales o papeles en blanco
- Bolígrafo

## DESARROLLO

Existen dos variaciones para este juego. Yo os voy a proponer la primera que es para niños de entre los 3 a 5 años, y la segunda que está más orientada a niños de más de 6 años.

1. Los participantes de este juego se colocarán en círculo alrededor si es posible de una mesa.
2. En la primera variante, utilizaremos tarjetas de animales para realizar el juego. Más abajo os he dejado copiadas unas cuantas tarjetas de animales que podéis utilizar para jugar. Estas tarjetas, una vez recortadas, se mezclarán y se pondrán en el medio de la mesa, colocadas boca abajo.
3. En la segunda variante, los miembros del grupo deberán escribir en un papel el nombre de un animal, preferiblemente en letras mayúsculas para que todos los participantes entiendan lo que está escrito. Una vez se haya escrito el nombre del animal, se colocará el trozo de hoja boca abajo encima de la mesa.
4. A continuación, todos los participantes, ya sean de la primera variante o la segunda, tendrán que colocarse un cinturón ajustado en la frente, siempre comprobando que no quede muy apretado pero que tampoco quede tan suelto que se nos caiga.
5. En el caso de la primera variación, cada participante del juego, cogerá una de las tarjetas que hay colocadas encima de la mesa y se la colocará, sin mirar lo que contiene, sujeta al cinturón que anteriormente se ha puesto en la cabeza.
6. En el caso de la segunda variación, le pasaremos al participante que tenemos al lado el trozo de folio con el nombre escrito. Ese participante deberá ponerse el trozo de folio, sin mirar lo que contiene, sujeto al cinturón que anteriormente se ha puesto en la cabeza.
7. A partir de aquí, el desarrollo del juego es prácticamente igual. Entre todos los participantes se elegirá a uno para que empiece a formular preguntas intentando adivinar y descubrir el personaje que lleva en su frente.

8. Los demás participantes tendrán que responder a sus preguntas solo con un SI o NO. Por ejemplo: ¿soy un animal que vive en el agua? Si la respuesta es correcta los demás participantes del juego tendrán que decirle que SI o NO si por el contrario no es correcto.
9. Si ocurre que la respuesta es incorrecta, es decir que la respuesta a su pregunta es un NO, el turno pasa al siguiente participante del juego, siendo este el que ahora deberá realizar las preguntas oportunas para descubrir qué animal lleva en la frente.
10. El juego puede acabar cuando todos los jugadores hayan adivinado el animal que tienen en su frente o por el contrario cuando se hayan agotado, en el caso de la primera variante, todas las tarjetas que contienen los animales.
11. El último participante en adivinar quién es su personaje, será el perdedor del juego, y por el contrario el primero en adivinarlo, el ganador.

gorilla

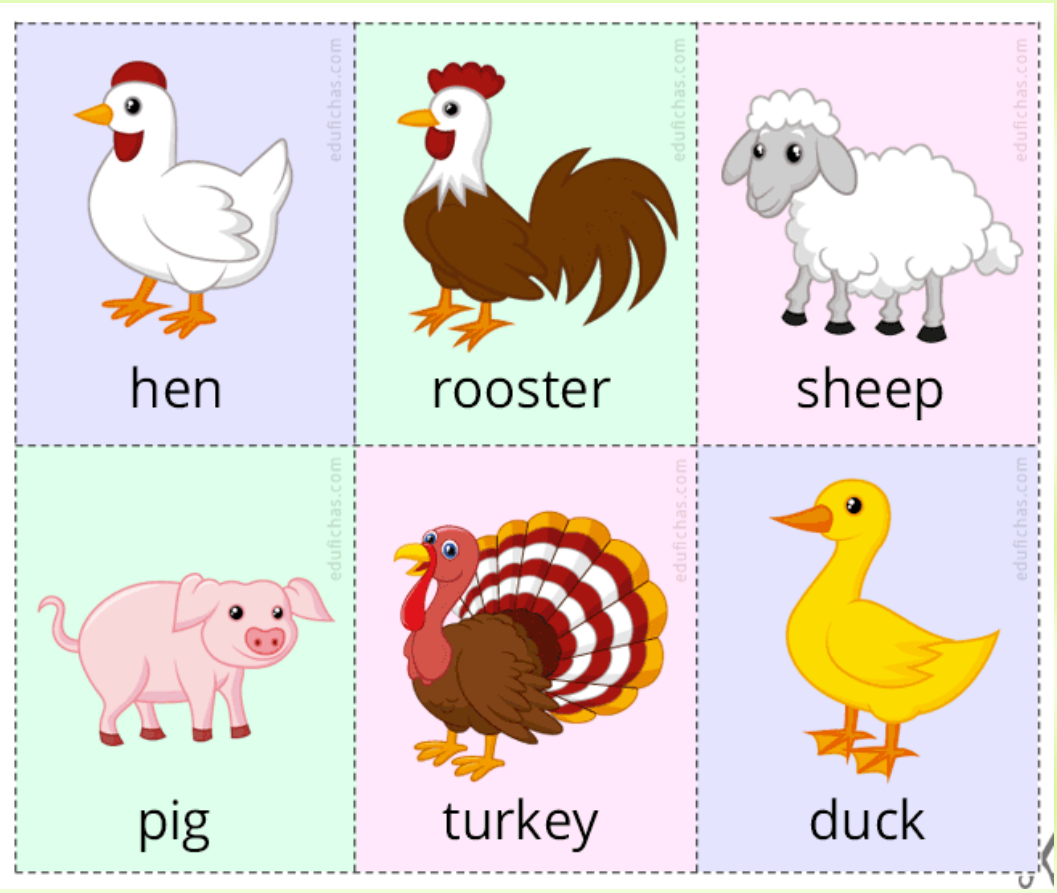
tiger

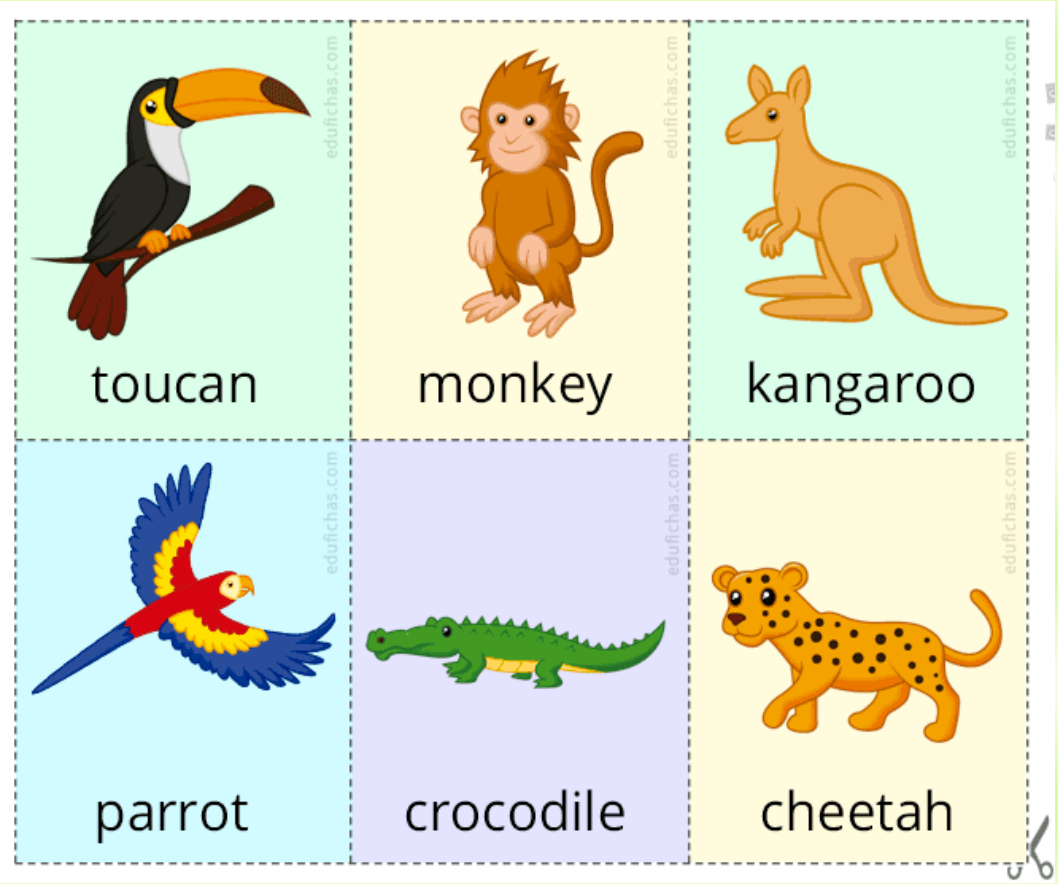
lion

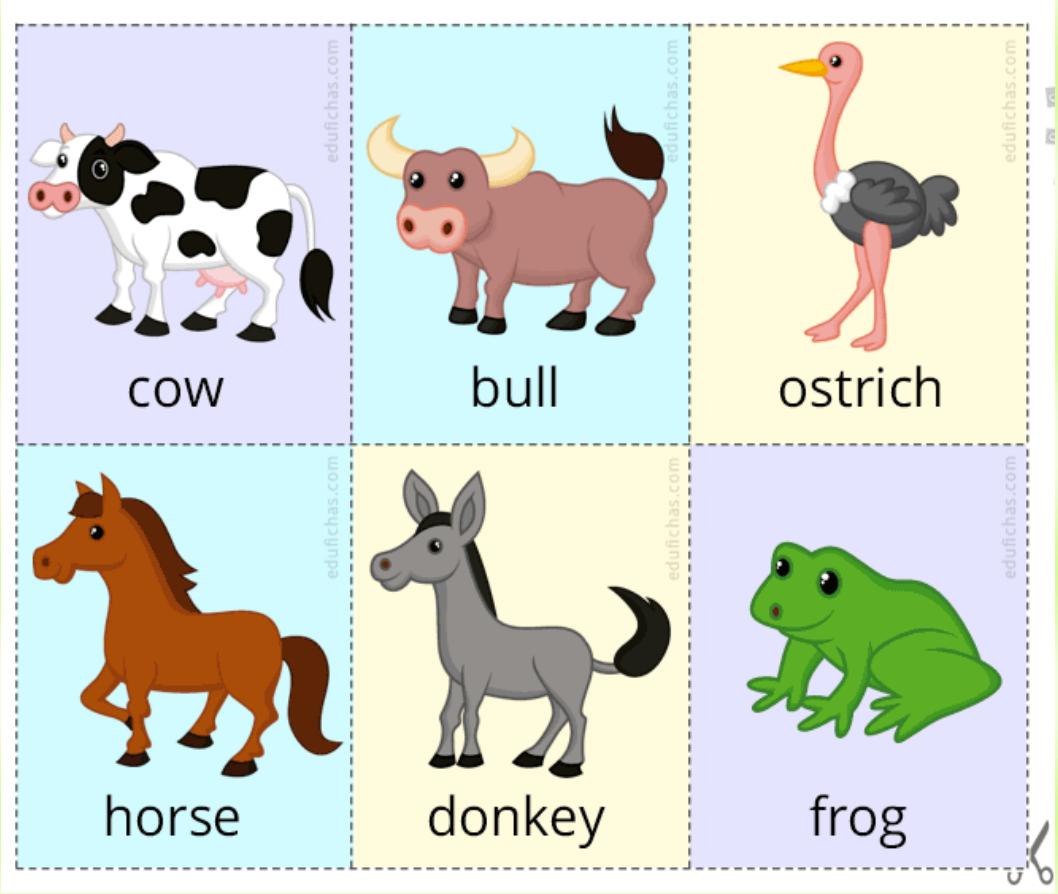
giraffe

zebra

elephant


hen
rooster
sheep
pig
turkey
duck


toucan
monkey
kangaroo
parrot
crocodile
cheetah


cow
bull
ostrich
horse
donkey
frog