

Actividad:

# ROSCO PASAPALABRA

## OBJETIVOS

- Mejorar la atención
- Desarrollar la agilidad mental y fluidez verbal
- Favorecer el desarrollo del lenguaje

## DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

## EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s de 1° Ciclo de E.P

## MATERIAL

- Dos folios
- Lápiz/bolígrafo

## DESARROLLO

¿Conocéis el juego de **EL ROSCO DE PASAPALABRA**?

¿Alguna vez os habíais imaginado participar en este famoso juego?

*Pues esta es vuestra oportunidad.*

Os cuento cómo lo vamos a hacer:

- ✦ Cogéis un folio y lo colocáis de forma horizontal y tenéis que realizar los círculos con las letras del abecedario en el interior de cada uno, así:



- ✦ Ahora, en otro folio, vais a copiar lo siguiente que os voy a mostrar. Vais a ver la letra, si empieza o contiene por esa letra y la definición. Debajo de ello, os diré cómo jugar y os pondré las soluciones

<b>A</b>	empieza	Parte del cuerpo de algunos animales que les permite volar.
<b>B</b>	empieza	Recipiente de cuello estrecho que contiene líquidos.
<b>C</b>	empieza	Prenda de vestir con botones.
<b>D</b>	empieza	Conjunto de diez unidades.
<b>E</b>	empieza	Persona que arregla o pone la electricidad.
<b>F</b>	empieza	Sinónimo de <i>preferido</i> .
<b>G</b>	contiene	Mamífero que se desplaza saltando y tiene una bolsa en su barriga para sus crías.
<b>H</b>	empieza	Vehículo que vuela movido por hélices grandes que tiene arriba.
<b>I</b>	empieza	Antónimo de <i>posible</i> .
<b>J</b>	empieza	Medicina que tomamos cuando estamos enfermos.
<b>K</b>	empieza	Salsa de color rojo que echamos a algunas comidas.
<b>L</b>	empieza	Legumbre pequeña y de color marrón que es muy saludable.
<b>M</b>	contiene	Mueble para descansar y dormir.
<b>N</b>	contiene	Con lo que pagamos.
<b>Ñ</b>	contiene	Troncos y ramas secas que sirven para hacer fuego.
<b>O</b>	empieza	Sentido por el que se perciben los olores.
<b>P</b>	empieza	Masa de harina redonda y aplastada, con queso, tomate y otros ingredientes.
<b>Q</b>	contiene	Persona que corta y peina el cabello.

<b>R</b>	empieza	Echar agua a una planta o un terreno.
<b>S</b>	empieza	Antónimo de entrar.
<b>T</b>	contiene	Pito con el que producimos un sonido.
<b>U</b>	empieza	Caja o recipiente similar a un cofre.
<b>V</b>	empieza	Emoción que nos hace enrojecer.
<b>W</b>	contiene	Bocadillo hecho con dos rebanadas de pan de molde.
<b>X</b>	contiene	En una fila, el que va detrás del quinto.
<b>Y</b>	empieza	Parte amarilla del huevo.
<b>Z</b>	contiene	Objeto donde se echan las cartas para el correo.

### ¿Cómo se juega?

Una persona va a ser el **presentador** y otra el **concurante**.

El **presentador** comienza por la letra A, diciendo su definición y el **concurante**, tiene que adivinar la palabra. Y así como todas las letras del abecedario.

**También** es importante decir si empieza o contiene esa letra.

Podéis poner ciertas normas, por ejemplo:

- Establecer un tiempo máximo y que se vaya descontando con un cronómetro.
- Establecer un máximo de fallos
- Dar alguna pista extra que se os ocurra
- Otras que queráis introducir

Os dejo aquí las soluciones:

ALA
BOTELLA
CAMISA
DECENA
ELECTRICISTA
FAVORITO
CANGURO
HELICÓPTERO
IMPOSIBLE
JARABE
KETCHUP
LENTEJA
CAMA
MONEDA
LEÑA
OLFATO
PIZZA
PELUQUERO/A

REGAR
SALIR
SILBATO
URNA
VERGÜENZA
SANDWICH
SEXTO
YEMA
BUZÓN