

Actividad:

PASAPALABRA

OBJETIVOS

- Potenciar el vocabulario adquirido
- Fomentar el entretenimiento colectivo
- Poner en práctica el pensamiento y la imaginación

DURACIÓN

Aproximadamente 60 minutos.

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 8 años.

MATERIAL

- Fotocopias adjuntas
- Impresora

DESARROLLO

¡Hoy he creado un PASAPALABRA muy divertido para todos vosotros!

Se juega de una manera muy sencilla, ¡**Sólo necesitaréis ser 3 participantes!**

1) Uno de los participantes será el que coja las tarjetas e irá **haciendo preguntas** a los otros 2 jugadores. Cada tarjeta tiene preguntas cuya respuesta es el significado de una palabra que empieza por la letra que se señala en cada una de las tarjetas.

2) Se empezará haciendo preguntas a uno de los jugadores, de la siguiente manera:

“EMPIEZA POR LA LETRA A: FRUTO QUE SALE DEL ALMENDRO”

“EMPIEZA POR LA LETRA B: OBJETO QUE SE UTILIZA PARA JUGAR AL FÚTBOL”

Y así continuamente con todas las letras.



3) Se dará un **tiempo máximo de 20 segundos** para que el jugador diga la respuesta a cada pregunta que le decimos. Si no consigue decirla, se pasará el turno al otro jugador, el cual empezará también por la letra A, **¡pero tenemos que acordarnos de decirle otra pregunta que no le hayamos dicho a su compañero para que tenga que pensar él mismo la respuesta!**

- 4) Cuando uno de los jugadores no consiga responder en el tiempo establecido (20 segundos), pasaremos a seguir preguntando al otro jugador por la letra en la que se había quedado atascado sin responder.

¡Os pongo un ejemplo!

El **jugador A** responde en 20 segundos a las respuestas de las letras A, B, C, D, E y F, pero se queda atascado en la **LETRA G** y no responde en los 20 segundos que se le permiten, asique pasamos el turno al **jugador B** y nos acordamos de que se ha quedado atascado en la **LETRA G**.

El **jugador B** responde en los 20 segundos a las preguntas de las letras A, B y C, pero se queda atascado en la **LETRA D** y no responde en los 20 segundos que se le permiten, asique pasamos el turno al **jugador A** y nos acordamos de que se ha quedado atascado en la **LETRA D**.

Cuando pasamos de turno, tenemos que volverles a hacer la pregunta de la letra en la que se habían quedado atascados, en este caso, volveremos a preguntarle al **jugador A** por la **LETRA G**, ya que seguramente en el tiempo que hemos estado preguntando a su compañero se le haya ocurrido la respuesta.

... Y así sucesivamente hasta que...

¡UNO DE LOS 2 JUGADORES HAYA CONSEGUIDO CONTESTAR PRIMERO A TODAS LAS LETRAS QUE FORMAN EL ROSCO DE PASAPALABRA Y SE CONVIERTA EN EL GANADOR!

A

- Sinónimo de contento
- Color que sale mezclando el rojo y el verde
- Fruto que sale del almendro
- Joya que se pone en el dedo

B

- Objeto para jugar al fútbol
- Prenda de vestir para el invierno que se pone en los pies
- ¿Qué necesita una camisa para poder abrocharse?
- Vehículo que se conduce en el agua

C

- Tiempo que hace en verano
- Animal de cuerpo blando que vive en el mar y es comestible
- Persona encargada de cobrar en el supermercado
- Sistema de división del tiempo en años, meses, semanas y días

D

- Forma parte de la mano y de los pies
- Objeto que sirve para no pincharse cosiendo y se pone en el dedo
- Sinónimo de imperfección. Algo malo que tiene una persona o una cosa
- Animal de color grisáceo que vive en el mar y da saltos en el agua

E

- Animal grande que tiene una larga trompa
- Estado en el que se encuentra una mujer cuando va a tener un bebé
- Cubrir un alimento con pan y huevo para freírlo después
- Ser vivo que está de mal humor

F

- Grupo de personas emparentadas entre sí que conviven juntas
- Sinónimo de sencillo
- Juego que requiere 2 equipos, 2 porterías y un balón
- Instrumento musical de viento

G

- Persona a la que le gusta compartir sus cosas
- Conjunto de organismos y personas que dirigen un país
- Agua congelada que cae de las nubes cuando hace mucho frío
- Enfermedad causada por un virus que produce fiebre, dolor y malestar general

H

- Alguien me saluda y me dice...
- Comunicarse con alguien a través de palabras
- Personas que tienen los mismos padres
- Persona adulta de sexo masculino

I

- Representación de algo o alguien
- Máquina que reproduce un papel del ordenador
- Fuego grande de algo que se ha quemado
- Etapa de la vida de las personas desde el nacimiento hasta la adolescencia

J

- Producto que sirve para lavar
- Pierna trasera del cerdo que comemos como embutido
- Medicina con aspecto líquido, casi siempre de sabor dulce
- Persona que trabaja en el cuidado de las plantas

K

- Entretenimiento que consiste en cantar canciones
- Unidad de medida de peso
- Deporte de lucha en el que se golpea al contrincante
- Fruta con forma de huevo, con piel marrón y el interior verde

L

- Lugar construido con muchas calles que se cruzan y es muy difícil orientarse
- Lugar en el que se realizan experimentos relacionados con la ciencia
- Sonido que hace un perro
- Persona que roba

M

- Día siguiente al de hoy
- Mujer que tiene un/una hijo/a o más
- Objeto que sirve para transportar cosas cuando nos vamos de viaje
- Dibujo que representa la tierra o una parte de ella

N

- Avanzar en el agua moviendo el cuerpo y sin apoyos
- Parte de la cara que está entre los ojos y la boca
- Época familiar del año en la que se pone un árbol y un belén
- Persona que tiene pocos años y se encuentra en la infancia

O

- Persona que hace lo que le mandan
- Cosa que no tiene vida y que podemos ver y tocar
- Venta de algo a un precio más barato de lo normal
- Máquina electrónica que organiza información de forma rápida y necesita un teclado

P

- Plato de comida típico de Valencia
- Dar dinero a alguien a cambio de un objeto
- Conjunto de letras que tienen un significado
- Persona que trabaja en el circo y hace reír a los demás

Q

- Asignatura de ciencia
- Herida de la piel causada por algo muy caliente
- Sentir afecto hacia una persona, animal o cosa
- Alimento que sale de la leche

R

- Nota en la que un médico escribe el nombre de un medicamento que el paciente debe tomar
- Someter a un material a un proceso para poder reutilizarlo otra vez
- Descarga eléctrica muy fuerte entre nubes
- Color colorado muy vivo

S

- Movimiento de una persona que levanta los pies del suelo con un impulso
- Decir o hacer algo cuando una persona se encuentra con otra
- Calzado que se utiliza en verano
- Conjunto de características que hacen distintos a los hombres y a las mujeres

T

- Persona que siente vergüenza con facilidad
- Dar al pelo un color distinto del que tiene
- Aparato que sirve para hablar con una persona aunque esté lejos
- Espacio descubierto de un edificio

U

- Conjunto de ropa obligatoria que hay en algunos colegios
- Zona de los hospitales donde se atiende a los pacientes que necesitan cuidados inmediatos
- Fruto verde o morado que crece en racimos
- Animal parecido al caballo con un cuerno en la frente

V

- Tiempo de descanso en el que se aprovecha para viajar
- Líquido que los enfermeros inyectan a una persona o animal para evitar enfermedades
- Crema grasa que se utiliza para los labios
- Recipiente que sirve para beber

W

- Jugador de waterpolo
- Red informática en la que hay mucha información repartida en páginas
- Mecanismo que permite de forma inalámbrica el acceso a internet
- Deporte acuático que consiste en navegar sobre una tabla con una vela

Y

- Parte amarilla del huevo
- Conjunto de ejercicios de gimnasia y de respiración que ayudan a relajarse y a concentrarse
- Hembra del caballo
- Forma familiar y cariñosa que se utiliza para llamar a un abuelo

Z

- Persona que hace, vende o arregla zapatos
- Arbusto con espinas. Sus frutos son las moras
- Animal salvaje de color rojizo, con orejas en punta y cola larga
- Parque cerrado preparado para que vivan animales salvajes y para que el público pueda verlos