

Actividad:

ADIVINO Y APRENDO

OBJETIVOS

- Trabajar la escritura imaginativa por medio de la dinámica social.
- Trabajar la memoria inmediata y a largo plazo con aspectos dinámicos y motivadores.
- Trabajar la definición de palabras, su escritura y su representación iconográfica por medio de la mímica.

DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 6 años

MATERIAL

- Una bolsa o barreño cualquiera.
- Un folio dividido en muchas tarjetas diferentes.
- Un bolígrafo o lapicero.
- Un cronómetro o algo con lo que medir el tiempo (el móvil).
- Espacio amplio (el comedor, una habitación amplia).

DESARROLLO

Hola chicos espero que estéis bien y hagáis mucho caso a los mayores.

Os he dejado tarea para verano y como siempre os digo lo mejor que podéis hacer es leer y escribir tanto como os apetezca, seguro que lo pasáis genial. Como habéis estado trabajando tanto hoy os propongo algo diferente, un juego que tiene de todo, palabras, definiciones, mímica, competiciones y mucha, mucha, diversión.

El juego se llama adivino y aprendo y consiste en varios pasos super fáciles.

1. Nos dividimos con quien vayamos a jugar (papa, mamá, herman@) en dos equipos diferentes, necesitamos un folio que dividiremos en muchas partes iguales como si fueran tarjetas y un bolígrafo o un lápiz.
2. En el folio escribimos una palabra que nos guste, puede ser cualquier cosa, un nombre común (casa, barco), un nombre propio (nombre de algún familiar o amigo), un verbo (realizar una acción como por ejemplo pintar).
3. Cada uno de vosotros tenéis que meter en una bolsa o cubo, 5 o 10 tarjetas (depende de lo que queráis que dure el juego) debidamente dobladas sobre si misma dos veces para que no se vea lo que hay escrito.
4. Luego se sortea a piedra-papel-tijera que equipo empieza y uno de ese equipo coge un papel sin verlo de la bolsa, lo abre y según la ronda tiene que realizar una acción con él.
5. Desde que coge el papel ponéis un cronómetro con 1 minuto, ese el tiempo que tendrá en total para hacer una acción (depende de la ronda) con todos los papeles que les dé tiempo a sacar y que los de su equipo sin verlo tendrán que adivinar.
6. Cuando el minuto acaba coge la bolsa un jugador del otro equipo y se realiza lo mismo que el anterior y así se van turnando los jugadores hasta que no quedan papeles que adivinar. El equipo que más palabras haya adivinado gana.

7. En cada ronda tendréis que adivinar todas las palabras entre los dos equipos, turnando de un jugador de un equipo a otro variando en cada ronda el jugador de cada equipo.



8. En la primera ronda tendréis que definir la palabra que os encontréis al desdoblar el papel, pero no podréis decir la palabra, ni palabras de su misma familia (que sean u y parecidas), si una nos resulta imposible podemos pasarla, volverá doblarla y meterla nuevamente en la bolsa, pero para eso no podremos empezar a definirla. Cuando se acabe el tiempo le pasamos a la bolsa al jugador del equipo contrario habiendo sacado cada vez que adivinamos los papeles que hemos adivinado de la bolsa y depositándolos fuera en un montón para cada equipo. En la segunda ronda las normas son las mismas que la primera, pero en vez de definir la palabra, solo podemos decir una palabra para intentar que nuestro equipo la adivine, por eso es fundamental estar muy atento en cada ronda y aprenderse cada palabra que ya ha salido. Por último, en la tercera ronda es lo mismo que la primera y la segunda pero solo podremos hacer mímica para intentar definir la palabra a nuestro equipo.

9. Por ejemplo, en la primera nos toca mesa y diremos “es un objeto con cuatro patas en el que pones la comida”, en la segunda avión “vuela” y en la tercera ardilla y hacemos mímica como si fuéramos una ardilla sin decir ninguna palabra.

10. Os dejo una explicación muy parecida, aunque con algunas normas diferentes, pinchando en el papel.

11. DIVERTIROS MUCHO Y SIEMPRE QUE HAGÁIS ALGO QUE REQUIERA EL ORDENADOR O INFORMACIÓN EN ÉL, QUE LO REVISE ANTES EL ADULTO QUE OS CUIDE EN CASA Y SI PODÉIS, HACERLO CON ÉL.