**PASA PALABRA**

PARA EL DESARROLLO DE ESTA ACTIVIDAD, SE FORMARÁN EQUIPOS DE 3 ó 4 COMPONENTES CADA UNO.

1. ELABORACIÓN DE TABLEROS.

PLÁSTICA (TAREA PREVIA) cada equipo, en una cartulina grande, tendrán que elaborar una ruleta de pasa palabra, con todas las letras.

Materiales: cartulina gigante, compás, rotuladores, regla. Cartulinas negra, roja, verde y amarilla, recortadas con tijeras (recortadas al mismo tamaño y número que los círculos de cada palabra).

Los círculos de los diversos colores recortados, que a continuación se mencionan, se colocarán tapando la letra correspondiente a la pregunta que se formule, dependiendo de lo siguiente:

**Negro:** para tapar las letras que no se usen durante el juego.

Rojo: si se ha fallado la respuesta.

Amarillo: si se pasa palabra.

Verde: si se responde correctamente.

1. ELABORACIÓN DE PREGUNTAS.

Juega un equipo contra otro. A cada equipo se le asignarán unas páginas del tema (distintas al del otro equipo, para que no coincidan las mismas palabras). En esas páginas, los componentes de cada equipo tendrán que buscar palabras y definirlas en su cuaderno; teniendo en cuenta lo siguiente:

* Empieza por…: en este caso, por ejemplo, si se está traajando con y la palabra es “arteria”, la letra empezará por A.
* Contiene la…: por ejemplo si la palabra es “aquiles”, y se da la pista previa de que es un tendón del cuerpo, entonces se dirá que contiene la “qu”

FASE 1 (lectura y anotación de palabras): para que todos los alumnos colaboren, cada alumno, con su libro y libreta, irá anotando todas las palabras que encuentre interesantes relacionadas con el tema. Después, se hará una puesta en común; y entre todos, eligirán las palabras que quieren poner en la ruleta Y LAS ORDENARÁN POR ORDEN ALFABÉTICO (no importa que queden letras sin ocupar),

FASE 2 (búsqueda y escritura de información de cada palabra): una vez que hayan seleccionado las palabras, cada alumno irá anotando su significado en la libreta. Uno de ellos (se irán turnando) lo leerá en alto y, si todos están de acuerdo, copiaran lo mismo (cada uno individualmente en la libreta).

**(Nota: avisarles que al jugar, no se dice la palabra ARTERIA. Únicamente se dicen la letra por la que empieza y su definición)**

Ejemplo:

Empieza por “A”: cada uno de los vasos sanguíneos que lleva la sangre desde el corazón hasta los demás órganos.

Respuesta: ARTERIA

1. REGLAS DEL JUEGO

Cada equipo tendrá una cartulina gigante con el rosco de pasa palabra delante de ellos y con sus círculos recortados (tapadas en negro las casillas correspondientes a las palabras que no se van a utilizar).

**Nota: cada equipo llevará en su tablero el registro de aciertos y errores del otro equipo.**

Además, tendrán disponibles sus libretas con las definiciones correspondientes a cada palabra (EN ÓRDEN ALFABÉTICO), y un folio en blanco para el comodín del ahorcado y el de la llamada.

Empezará un equipo a preguntar, contestando el otro. Si el equipo que contesta pasa palabra, se colocará un recorte amarillo sobre la letra correspondiente y se cambiarán los roles de cada equipo (el equipo que reguntaba, ahora responderá; y viceversa).

**COMODINES:** cada equipo dispondrá de 3 comodines:

Nota: CADA COMODÍN SE UTILIZA SÓLO UNA VEZ.

1. **Comodín del libro:** en este comodín, cada componente del equipo podrá utilizar su libro, repartiéndose entre todos páginas distintas para buscar la definición. Dispondrán de 2 minutos para realizar la búsqueda.
2. **Comodín del ahorcado (basado en el famoso juego del ahorcado):**

Aclaración: EQUIPO 1: pregunta, EQUIPO 2: reponde a las preguntas.

El equipo que formula las preguntas (EQUIPO 1), escribirá en una hoja la palabra correpsondiente, diciéndole al EQUIPO 2 el número de letras que contiene.

El EQUIPO 2, anotará el número de letras (en rayas) en una hoja (cada alumno en su hoja) y procederán a decir (de uno en uno), una vocal o consonante.

Si aciertan, El EQUIPO 1 escribirá en su hoja dónde se ubica dicha consonante o vocal y se lo enseñará al EQUIPO 2, que anotará su ubicación (de forma individual).

Si el EQUIPO 2 falla, entonces el EQUIPO 1 dibuajará una cabeza al monigote del ahorcado. Dicho monigote contendrá. Cabeza, tronco, 2 brazos y 2 piernas; en total, 6 oportunidades.

Si el equipo 2 sabe la respuesta antes de completar la palabra, puede decirlo, aunque si falla, perderá una oportunidad (es decir, se le añadirá un miembro al monigote).

**Nota**: cada equipo anotará las vocales o consonantes (acertadas y erróneas) que vaya diciendo el EQUIPO 2, para recordarlas y no repetirlas.

1. Comodín de la llamada: el equipo que solicite este comodín, anotará en un folio la definición de la palabra; e irán (por separado) a preguntar al resto de equipos (que no podrán utilizar el libro). Para esta prueba dispondrán de 1 minuto.

**Nota:** se les dirá a cada equipo que deberán de avisar al maestro/a cada vez que utilicen un comodín, para que lleve el tiempo.