

Un juego con señales

3-primaria · instrucciones

Este juego sirve para que dos equipos adivinen animales sin hablar. Necesitan tarjetas con dibujos de animales y una campana de mesa. Antes de jugar, elijan dibujos que los dos equipos reconozcan. Guarden las tarjetas en una pila, con los dibujos hacia abajo.

Una persona toma la primera tarjeta sin mostrarla a los demás. Representa el animal con movimientos, sin hacer su sonido. El equipo que crea conocerlo toca la campana. Quien representa se queda quieto mientras escucha esa respuesta.

Si la respuesta coincide con el dibujo, ese equipo guarda la tarjeta. Si no coincide, la representación continúa y el otro equipo puede responder. Cuando alguien acierta, cambia la persona que representa. Termina la partida cuando se acaba la pila.

Si alguien toca la campana por accidente, levanta la mano antes de decir un animal. En ese caso, nadie responde y la representación sigue. Las tarjetas ganadas quedan aparte de la pila. Al terminar, cada equipo puede mostrar cuáles adivinó.

representar · Mostrar algo con movimientos en este juego.

coincidir · Ser el mismo animal que aparece en la tarjeta.

Elige una opción.

1. ¿Qué explica que al final puedan verse las tarjetas de los animales acertados?

1. Las tarjetas se retiraron de la pila al ganar y después se mostraron por equipo.
2. Los equipos conocían los dibujos y los conservaron a la vista durante cada turno.
3. Cada representante mostró su dibujo al tocar la campana y luego lo guardó.
4. Las tarjetas de respuestas fallidas se reunieron para enseñarlas al acabar.

Elige una opción.

2. Un equipo acaba de acertar. ¿Cómo debe preparar su turno la nueva persona que representa?

1. Escoge una tarjeta que su equipo ganó para repetir el animal que ya reconocieron.
2. Toma una tarjeta pendiente y representa el animal cuyo dibujo ya conoce el grupo.
3. Muestra a los equipos el nuevo dibujo para que recuerden cómo deberán responder.
4. Deja la tarjeta anterior en la pila y toca la campana para anunciar el nuevo animal.

Elige una opción.

3. ¿En qué se parecen un toque accidental y una respuesta que no coincide con el dibujo?

1. El turno pasa a otro representante porque los dos toques terminaron la tarjeta.
 2. El equipo que tocó conserva la tarjeta después de explicar qué ocurrió.
 3. El otro equipo debe mostrar sus tarjetas antes de intentar responder.
 4. El mismo animal sigue en juego, aunque solo en un caso alguien dio una respuesta.
-
-

Elige una opción.

4. ¿Qué diferencia la campana de los movimientos de quien representa?

1. La campana señala un acierto; los movimientos indican que debe cambiar el representante.
 2. La campana descubre la tarjeta; los movimientos muestran cuál equipo la conservará.
 3. La campana avisa que terminó la pila; los movimientos ayudan a contar lo ganado.
 4. La campana permite pedir respuesta; los movimientos dan pistas del animal.
-
-

Elige una opción.

5. ¿Por qué las tarjetas ganadas se dejan aparte?

1. Así se conserva oculta la identidad de los animales al terminar.
 2. Así el siguiente representante elige entre los animales acertados.
 3. Así cada equipo puede cambiar una respuesta equivocada después.
 4. Así los animales resueltos no vuelven a la pila pendiente.
-
-

Elige una opción.

6. Un equipo quiere contar como ganada una tarjeta después de un toque accidental. ¿Qué comparación con las reglas lo ayuda a decidir?

1. Un toque permite guardar la tarjeta; levantar la mano solo retrasa el cambio de representante.
2. Un dibujo conocido permite guardar la tarjeta; la campana indica que ya se reconoció.
3. Un acierto permite guardar la tarjeta; el accidente señalado deja la representación en marcha.
4. Una tarjeta fuera de la pila ya está ganada; el accidente confirma quién la tomó.
