

Un juego con señales · Guía y soluciones

3-primaria · instrucciones

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

Las tarjetas se retiraron de la pila al ganar y después se mostraron por equipo.

P1 O4; P2 O1; P3 O1; P4 O3; P4 O4

La tarjeta permanece oculta mientras se representa. Un acierto permite guardarla aparte y al final cada equipo muestra lo que adivinó; no se mostró durante el turno.

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

Toma una tarjeta pendiente y representa el animal cuyo dibujo ya conoce el grupo.

P1 O3; P3 O1; P3 O3; P4 O3

Se conocen los dibujos antes de ocultarlos; ganar retira una tarjeta y cambia representante. Por eso el turno usa una tarjeta pendiente sin mostrarla. Repetir una ganada, mostrar el dibujo o dejar la acertada en la pila altera las reglas.

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

El mismo animal sigue en juego, aunque solo en un caso alguien dio una respuesta.

P2 O3; P3 O2; P3 O3; P4 O1; P4 O2

Tras un error continúa la representación; ante un accidente señalado nadie responde y también continúa. Cambiar representante requiere un acierto, de modo que sigue la misma tarjeta.

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

La campana permite pedir respuesta; los movimientos dan pistas del animal.

P2 O2; P2 O3; P2 O4; P3 O1; P3 O4

La persona representa el animal con movimientos. El equipo toca la campana cuando cree conocerlo y entonces se escucha su respuesta; la coincidencia con el dibujo, no el toque, decide el acierto.

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

Así los animales resueltos no vuelven a la pila pendiente.

P3 O1; P3 O4; P4 O3

Separar lo ganado distingue lo resuelto de lo que aún queda para acabar la partida.

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

Un acierto permite guardar la tarjeta; el accidente señalado deja la representación en marcha.

P2 O1; P3 O1; P3 O3; P4 O1; P4 O2; P4 O3

Tomar una tarjeta inicia su representación, pero ganarla requiere un acierto. Un toque accidental señalado no incluye respuesta: el animal sigue en juego y no se guarda como ganado.