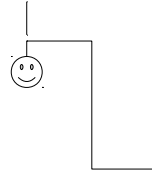


EL AHORCADO

Alguien piensa una palabra y escribe en la pizarra (o en una hoja que todos puedan ver) tantas rayas horizontales como letras tiene esa palabra. El resto, por turno, va diciendo letras; si aciertan, se escribe la letra sobre la raya correspondiente (si hay más de una letra igual, se escriben todas). Cada vez que se falla, se dibuja una parte del cuerpo en una horca esquemática, hasta tener un “ahorcado”.



PASS-WORD

Varias palabras para adivinar, de una en una. Se trata de dar pistas, una palabra cada vez, y el resto dirá también una palabra de respuesta, por turno.

Pista – respuesta – pista – respuesta...

PASAPALABRA

2 formas:

- Se dan definiciones hasta completar el abecedario. Ej.: “Con la A, color del sol”.
- Si no poseen mucho vocabulario, se trata de decir una palabra con cada letra del abecedario, y formar una pequeña frase con ella.

EL OBJETO MISTERIOSO

Mediante 10, 15... preguntas, se debe adivinar un objeto. Sólo se puede contestar Sí/No. Se pueden dar pistas al principio: una profesión, una fruta...

PALABRAS ENCADENADAS

Se deben “encadenar” palabras. Uno dice una palabra, y el siguiente dice otra que comience por la última sílaba (o letra) de la anterior.

FRASES ENCADENADAS

A partir de la última palabra de la frase anterior (o bien una frase que la contenga, no necesariamente que empiece por ella).

JUGO DE PALABRAS

Las palabras se me han caído en el exprimidor y se me han desordenado. Debemos reconstruirlas (también se puede hacer con frases enteras).

PALABRAS QUE EMPIEZAN POR LA MISMA LETRA

Se proponen varias secciones (por ej. Nombre, apellido, país, ciudad, mueble, coche...) y en un minuto cada uno debe encontrar y escribir palabras que empiezan por la letra que dice el conductor del juego. Luego se ponen en común; por cada palabra acertada, se conceden 10 puntos, pero sólo serán 5 si dos o más personas dicen la misma palabra en la misma categoría.

PALABRAS QUE RIMAN

Se propone una palabra y se encuentran otras que rimen (asonante o consonante, el conductor del juego decide).

PALABRAS CON MUCHA FAMILIA

En un minuto, se deben pensar el mayor número de palabras que tengan la misma raíz.

CIFRAS Y LETRAS

Se proponen varias letras y se intenta construir la palabra más larga. Se puntúa por su longitud.

VEO, VEO

Para empezar a nombrar las cosas.