

TÍTULO: Pasapalabra

EDAD:



A partir de 6 años.



TAMAÑO DEL GRUPO:

Entre 10-15 personas.

OBJETIVOS:



-Favorecer la participación del grupo en la elaboración de sus actividades.



DURACIÓN:

50'

RECURSOS:



Folios.

Bolígrafos.

Opcional: Cartulina grande, reglas, rotuladores, pinturas.



DESARROLLO:

Aprovechando que el «Pasapalabra» es un juego muy conocido, podemos utilizarlo para que sea el propio grupo el que se construya los propios. Se puede hacer de diferentes maneras.

Aquí propongo la siguiente:

- Se hacen grupos de cuatro o cinco personas.
- Se reparte el abecedario entre los grupos: si son tres grupos, por ejemplo, a uno de corresponderá de la «A» a la «I», el siguiente de la «J» a la «Q» y el último de la «R» en adelante.
- Cada grupo elabora las propias definiciones y respuestas a partir de las vocales que le han tocado, y el resto de grupos deberán adivinarlas. Se empieza por el grupo de la «A» para leer, y empieza a contestar el grupo de la «J»; si este falla o pasa, contesta el grupo de la «R».
 - se lee una definición a partir de la letra que toca, y se conceden 10" para adivinarla;
 - se puede decir «Pasapalabra», y entonces será el otro grupo quien conteste (si son tres; si solo son dos, se deja la respuesta para más adelante);
 - si se intenta contestar y se acierta, se pasa a la siguiente letra.
 - si se intenta contestar y se falla, ese fallo se apuntará.
- Una vez terminadas todas las letras del grupo del grupo «A», será el grupo «J» el que leerá sus definiciones, empezando a contestar el grupo «R», y si falla o pasan contesta el grupo «A». Luego empieza el grupo «R» a leer, contesta el «A», y si falla o pasa, el «J». Así hasta que todas las palabras propuestas hayan sido bien adivinadas, bien falladas.
- Ganará quien haya adivinado más palabras; en caso de empate, el que menos fallos acumule.

Como opción, y para ambientar el juego, se puede dibujar entre todas un círculo con todas las palabras, o bien se puede buscar en Internet y proyectarlo en una pared si es posible.

DINÁMICA PARA: COHESIÓN GRUPAL

TÍTULO: Pasapalabra

De la misma manera se pueden adaptar otros muchos juegos.



EVALUACIÓN:

VARIANTES Y ADAPTACIONES:

OBSERVACIONES: