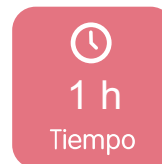


Pictionary



0.1 Objetivos

Fomentar la imaginación y el ingenio.

Compartir los valores que estarán presentes a lo largo de esta temática.

0.2 Desarrollo

Descripción: hay que crear un dibujo mediante el cual los participantes deben adivinar qué objeto representa.

Tenéis que dividir a los participantes en dos equipos como mínimo, con un número ilimitado de jugadores cada uno. A continuación, tenéis que dar a un participante una palabra relacionada con la temática a tratar. Tenéis que explicar que el participante seleccionado ha de representar en forma de dibujo esta palabra con el objetivo de que la adivinen el resto de los compañeros de su grupo. No es necesario ser un artista para hacer un dibujo inteligible.

Hay que dejar claras las normas siguientes: está permitido dibujar por sílabas la palabra, resaltar partes del dibujo con símbolos o flechas, pero no se puede hablar ni utilizar letras o números. Cada equipo tiene un turno hasta que se acabe el tiempo disponible (3 minutos). Un niño mayor del otro equipo puede controlar el tiempo con un reloj a partir de que el dibujante empieza a hacer el dibujo. Cuando el equipo acierte la palabra, tenéis que parar el juego y explicar la relación que tiene este objeto con la temática trabajada, utilizando las explicaciones que tenéis en los recursos adicionales de la ficha.

A continuación, es el turno del otro equipo, y así sucesivamente. En este juego, gana el equipo que acierte más palabras.

0.3 Materiales necesarios

Reloj, *lista de 20 objetos y
*explicación de los términos vinculados a la temática trabajada.

0.4 Competencias

Comunicación no verbal.
Iniciativa personal.
Artística.

(*) Encontraréis estos materiales en el apartado "Recursos asociados".