

1

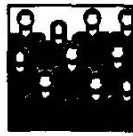
Adivinanzas

Campeonato de adivinanzas de animales

1



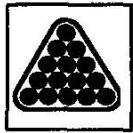
Material: adivinanzas de animales.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: sillas.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Aprender a trabajar en equipo.
- Respetar el turno de intervención.
- Aceptar los errores de los miembros del equipo.

Adivinanzas

1. Llevo mi casa al hombro,
camino sin una pata,
y voy marcando mi huella
con un hilito de plata. (EL CARACOL)

2. Ronda que randa
randadorita;
teje que teje
tejedorita. (LA ARAÑA)

3. Llevo la casita encima,
—no, no soy el caracol—;
mi cabeza es de serpiente
y aunque a paso lento voy,
más lento va el caracol. (LA TORTUGA)

4. Que es algo y nada a la vez. (EL PEZ)

5. ¿Cuál es el animal
que al ponerse
cara arriba
cambia de nombre? (EL ESCARABAJO)

6. De verde esmeralda
sobre la tapiada,
rabo rabilargo,
pata estirada,
corre que te corre,
mocita salada. (LA LAGARTIJA)

7. No me digas, pardiez,
que valgo poco;
aunque poco, en verdad,
valga mi moco.
Si me vas a comprar,
valdré un sentido,
pues me tratan de rey
por mi vestido. (EL PAVO REAL)

8. Tiene famosa memoria,
fino olfato y dura piel
y las mayores narices
que en el mundo puede haber. (EL ELEFANTE)
9. Adivina, adivinaja,
¿quién puso el huevo
en la paja? (LA GALLINA)
10. Ojos de gato,
pelo de gato,
nariz de gato,
patas de gato
y no es gato. (LA GATA)

Descripción de la actividad

- El animador forma equipos de cuatro niños.
- Se le plantea una adivinanza al primer equipo —el turno se puede echar a suertes—. Si la aciertan, se les anota el tanto y continúan jugando. Si no, pierden turno y le toca al equipo siguiente. En el caso de que ningún equipo sepa la respuesta, se pasa a otra adivinanza.
- Gana el equipo que, al agotarse las adivinanzas, tenga más tantos.

Observaciones

En el caso de que no sean capaces de acertar alguna de las adivinanzas, el orientador debe ir dando pistas para hacer más atractivo el juego.