

# 1

## Adivinanzas

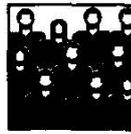
---

### Campeonato de adivinanzas de animales

1



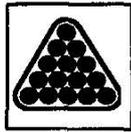
**Material:** adivinanzas de animales.



**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.