

Paso a paso

MATERIAL PARA EL APRENDIZAJE
DE LA LECTO-ESCRITURA

JUEGOS SUGERIDOS



Autor: LUIS J. FERREIRA CALVO

Ilustrador: GABRIEL SÁNCHEZ GÓMEZ

- VERSIÓN MANUAL: D.L. TF. 1831 - 1987 y N° R.P.I. TF - 6 - 1987
- VERSIÓN DIGITAL: N° (solicitud) R.P.I. TF - 263 - 14

Digitalización, arreglo de ilustraciones y coloreado:

LUIS J. FERREIRA CALVO

Las distintas actividades que recoge “PASO A PASO” pueden desarrollarse de forma lúdica; pero a parte de ello, este material presenta otra vertiente lúdica consistente en una batería de juegos variados de lecto-escritura, con ilustraciones o sin ellas, que surgen del material de trabajo que se esté cubriendo en cada momento. Se ofrecen 63 modelos (40 con el material preparado para imprimir, y el resto sin él porque no precisan de material impreso). Permiten una aplicación individual y colectiva.

Indicaciones:

1. El material necesario (disponible a partir de la página 24) puede confeccionarse con facilidad y economía. Se puede imprimir en papel adhesivo (o normal y emplear cola), plastificarse si se desea, recortarse y pegarse en un soporte fino y rígido o semirrígido (chapa marina finita, cartón de cajas o de envases tetrabrick, etc.), aunque en ocasiones puede prescindirse de soportes. Es posible aumentar el tamaño de los materiales en la impresión y colorear los dibujos si se desea.
2. Son juegos de lecto-escritura; por lo tanto conviene jugar con lápiz y papel, aunque no se haya advertido en casi ningún juego, para ejercitar no solamente la práctica lectora, sino también la escritora.
3. Aquí se ofrecen propuestas de juegos, pero es conveniente que los escolares intervengan, en la medida de lo posible, no sólo en la confección del material del juego, sino también en la creación de sus contenidos e, incluso, en la selección de los juegos o invención de otros.
4. Cada uno de los juegos propuestos se presta a ser confeccionado con contenidos diferentes de otras unidades o bloques, con objeto de que puedan ser adaptados a las posibilidades lecto-escritoras del momento de los jugadores.
5. Puede modificarse el tipo de letra (minúscula y mayúscula, cursiva o script) acorde con la unidad y bloque de procedencia del material.
6. Los juegos admiten diversas variantes y modalidades (las indicadas y otras que puede concebir cada cual) y sería necesario utilizar las más idóneas en cada circunstancia, adaptándolas al máximo.
7. Algunas de las actividades presentadas en los distintos bloques de trabajo pueden utilizarse, así mismo, de forma lúdica, pudiéndose confeccionar el material correspondiente; tales son: “Síntesis de palabras” (a partir del silabario que se va formando unidad tras unidad), “Complementación de palabras”, “Complementación de oraciones”, “Unión de oraciones separadas”, “Discriminación silábica fonético-gráfica”, “Clasificación temática ideo-gráfica”, “Estructuración de oraciones desorganizadas”, “Discriminación y estructuración de posibles oraciones”, “Reestructuración de oraciones”, “Cambio de orden, sin variar el sentido”, “Ordenación de las secuencias de las historietas”, “Actividades de asociación”, y otras.

Ver “Descripción del material”, archivo nº B.1.

JUEGOS SUGERIDOS

ÍNDICE

NOMBRE	BLOQUE	UNIDAD	PÁGINA	
			INSTRUCCIONES	MATERIAL
1. "Las mil palabras".	1	5	5	24
2. "Organización de oraciones rotas".	1	6	5	24
3. "Loto ilustrado de palabras".	1	6	5	25
4. "Formación de oraciones a partir de varias columnas de palabras.	1	6	6	26
5. "Las cuatro ventanas".	1	6	6	27
6. "Carretera de sílabas".	1	7	6	28
7. "La letra que se escapó de su sitio".	1	10	7	29
8. "Reconstrucción de un texto incompleto".	1	12	7	29
9. "Lotería de oraciones".	1	15	7	30
10. "La mona".	1	15	8	32
11. "Selección de la palabra adecuada".	1	16	8	33
12. "A la búsqueda y captura de errores".	1	16	8	35
13. "Creo palabras cambiando una letra".	1	21	9	36
14. "Dominó ilustrado".	1	1	9	36
15. "Reconstrucción de un texto descompuesto.	2	1	9	39
16. "Kim de palabras".	2	2	10	39
17. "Leo y escribo en chino".	2	2	10	40
18. "Construcción de palabras añadiendo sílabas".	2	3	10	41
19. "Construcción de oraciones a partir de palabras propuestas".	2	3	11	41
20. "Las parejas".	2	3	11	42
21. "Una frase se ha colado".	2	3	12	43
22. "La casa de las sílabas".	2	3	12	43
23. "Completo palabras con un dado".	2	3	12	44
24. "Complementación de oraciones".	2	4	13	44
25. "Las escaleras".	3	1	13	46
26. "Construcción de palabras añadiendo o quitando letras".	3	2	13	46
27. "Las palabras camufladas".	3	2	14	47
28. "El árbol de las palabras".	3	3	14	49
29. "Las familias".	3	4	14	50
30. "Texto - puzzle".	3	8	15	51
31. "La palabra que cada vez se hace más pequeña".	3	8	15	51
32. "Loto mixto de letras, sílabas y palabras".	1, 2 y 3		15	52
33. "Tómbola de las palabras ilustradas".	3	11	16	52
34. "Palabras en cuadrados".	3	12	16	55
35. "Crucigrama libre".	3	12	17	56
36. "La ruleta complementadora".	2 y 3		17	57
37. "Las palabras secretas".	1, 2 y 3		17	58
38. "Mensajes en clave".	1, 2 y 3		18	60
39. "Todas las familias".	1, 2 y 3		19	61

40. "Oca de palabras".	1, 2 y 3	19	X
41. "Palabras encadenadas".	1, 2 y 3	20	
42. "Palabras asociadas".	1, 2 y 3	20	
43. "Mensajes orales".	1, 2 y 3	20	
44. "Mensajes en el aire".	1, 2 y 3	20	
45. "Bolos de letras".	1, 2 y 3	20	
46. "Paso a paso".	1, 2 y 3	20	
47. "Leo con un dedo".	1, 2 y 3	20	
48. "Lotería de letras".	1, 2 y 3	21	
49. "Ruleta para formar palabras".	1, 2 y 3	21	
50. "Palabras extrañas".	1, 2 y 3	21	
51. "¿Qué letra suena la primera".	1, 2 y 3	21	
52. "Camino como un gato".	1, 2 y 3	21	
53. "Circuitos de letras".	1, 2 y 3	21	
54. "Escribo con máquina".	1, 2 y 3	22	
55. ¿Qué he escrito en tu piel?	1, 2 y 3	22	
56. "La caja de cerillas.	1, 2 y 3	22	
57. "La palabra que has dicho.	1, 2 y 3	22	
58. "Búsqueda de objetos".	1, 2 y 3	22	
59. "Junto tus letras".	1, 2 y 3	22	
60. "El maestro se equivoca".	1, 2 y 3	23	
61. "Cosa de detectives".	1, 2 y 3	23	
62. "A ciegas".	1, 2 y 3	23	
63. "A pata coja sobre palabras".	1, 2 y 3	23	

Nota:

Las columnas "BLOQUE" y "UNIDAD" indican la procedencia del material verbal del juego. La primera se refiere al bloque de trabajo (1º, 2º o/y 3º) y la segunda alude a la unidad de trabajo, teniendo en cuenta que puede estar tomado de la que se indica, de ella y de alguna de las anteriores o de todas ellas. Cuando desaparece la separación de columnas, el número (o números) que se indica se refiere al bloque. En la columna "INSTRUCCIONES" se consigna la página donde aparecen las instrucciones de los juegos. En la columna "MATERIAL" se indica la página dónde se presenta el material necesario para realizar el juego; las casillas aparecen vacías cuando el juego no precisa de material verbal impreso, y marcada con una X (juego nº 40) cuando el material se ofrece aparte por sus grandes dimensiones.

1. LAS MIL PALABRAS.

Como material se utiliza una ficha con una serie de sílabas dispuestas en columnas. En este modelo son 3 las columnas. Las sílabas elegidas pertenecen a las 5 primeras unidades del primer bloque de trabajo.

El juego consiste en formar palabras tomando de izquierda a derecha una sílaba de cada columna (“pelota”, por ej.), o variarse esa norma del juego y formar palabras salteando u omitiendo columnas (así resultarían, por ej., “pelo”, “seta”, “pata”) o bien, constituir otra modalidad consistente en no tener en cuenta la direccionalidad y construir palabras tomando sílabas en el orden y cantidad que se quiera (así obtendríamos, por ej., las palabras “pipa”, “todo”, “pilotado”). Puede resultar una variante de este juego: “Formación de oraciones a partir de varias columnas de palabras”, posteriormente descrito.

En caso de que se juzgara conveniente, podría hacerse uso del silabario del juego plasmado en fichitas (cada sílaba en una), o utilizarse parte del silabario creado para realizar las actividades de análisis y síntesis de las palabras generadoras; pero convendría que estuvieran ordenadas, por ej., como se presentan en las columnas de la ficha del juego, para que se visualicen bien todos los elementos y se facilite la formación de palabras. Con este recurso podría vivenciarse mejor la movilidad de las sílabas en la construcción de palabras.

2. ORGANIZACIÓN DE ORACIONES ROTAS.

El juego consta de tantas oraciones distintas como jugadores participen (de igual o distinta extensión), troceadas en tantas piezas como palabras tengan. Pueden participar, pues, los jugadores que sean, pero utilizando tantos juegos de oraciones como jugadores. El material verbal propuesto procede del primer bloque de trabajo; de la cuarta unidad la primera oración, de la quinta la segunda y de la sexta la tercera y cuarta.

Se procede repartiendo todas las piezas entre los jugadores; después, por el orden establecido, cada jugador (de uno en uno) pasa la pieza que no le interese a su compañero, intentando cada cual organizar la oración que le interese con las piezas que tenga (para ello tiene que conocer previamente las oraciones con las que se juega). Se va procediendo de este modo hasta tener la oración completa y debidamente estructurada (a este respecto, conviene inducir la observación de que, a veces, las oraciones pueden organizarse de distintas maneras). Puede jugarse, si fuera necesario en algún caso, visualizando un modelo en el que aparezcan todas las oraciones del juego, o encima del mismo.

Una variante consiste en intentar organizar la oración que de antemano se determine. Antes de repartir las piezas, cada jugador selecciona la oración que desee organizar o que le toque. Otra variación supone utilizar más oraciones que jugadores, de forma que cada cual pueda organizar diversas oraciones. Como una variante más, pueden jugar todos los jugadores con varios juegos de la misma oración.

Puede modificarse la forma de juego teniendo todas las piezas boca abajo en el centro de la mesa y cogiendo por turno, de una en una, la que se quiera, devolviendo al montón la que no se desee y reteniendo la que sea adecuada para completar la oración que se esté organizando.

Estos mismos juegos pueden realizarse a partir de letras o sílabas, en la estructuración de palabras.

3. LOTO ILUSTRADO DE PALABRAS.

El juego consta de 4 tarjetas con 4 ilustraciones cada una y de 16 tarjetitas de palabras representadas por las ilustraciones; no obstante, admite ampliaciones, tanto de nº de tarjetas, como de ilustraciones por cada una. El material verbal del prototipo que se presenta ha sido tomado de las 6 primeras unidades del primer bloque de trabajo.

El juego consiste en asociar a cada ilustración su denominación correspondiente.

Puede jugarse individual o grupalmente (2 o 4 jugadores); o bien por parejas, de forma que

cada una juegue con la misma tarjeta. Para la forma grupal, se distribuyen azarosamente las tarjetas de las ilustraciones (1 o 2 para cada jugador, según sean 4 o 2 respectivamente) y las tarjetitas con las denominaciones. Cada jugador va pasando al compañero (de uno en uno), en el orden convenido, la tarjetita con la palabra que no le interese, hasta conseguir las expresiones verbales de las ilustraciones de su cartón o cartones. Una variante consiste en ir cogiendo las tarjetitas del centro de la mesa, de uno en uno y por turno, hasta que estén todas repartidas; entonces, se procede como en el caso anteriormente expuesto.

Otra modalidad del juego consiste en repartir parte de las tarjetitas, dejando el resto en el centro de la mesa y boca abajo, de donde por turno y de uno en uno se van recogiendo, devolviendo a ese lugar las que no interesen y reteniendo las válidas.

Puede, así mismo, confeccionarse otra modalidad de lotos con las oraciones generadoras y sus ilustraciones, o con palabras sin ilustrar.

4. FORMACIÓN DE ORACIONES A PARTIR DE VARIAS COLUMNAS DE PALABRAS.

Se juega con una tarjeta dividida en columnas, incluyendo cada una de las cuales una serie de palabras. En el modelo presentado, las palabras están tomadas de las 6 primeras unidades del primer bloque de trabajo.

Se procede formando el máximo de oraciones posibles con sentido, tomando siempre de izquierda a derecha un elemento de cada columna (en este caso saldrían 12 con el sujeto Paquito, otras 12 con Pili y 15 con el pronombre me).

Podría formarse también, como variante, oraciones prescindiendo de la primera columna (saldrían otras 15 oraciones).

Puede jugarse individualmente o en pequeño grupo y después hacerse una puesta en común a nivel de clase. Es posible, así mismo, jugar solo colectivamente formando, por turno, una oración cada jugador; o bien, una oración entre varios expresando una palabra cada uno.

Como en el juego de “Las mil palabras” (juego 1.), es posible (y en algunos casos conveniente) presentar las palabras en tarjetitas sueltas, pero ordenadas en columnas como están en la tarjeta del juego, para que se visualicen bien todas las palabras y se facilite manipulativamente la formación de oraciones. En este caso se jugaría cogiendo las palabras una a una y construyendo materialmente oraciones.

5. LAS CUATRO VENTANAS.

Es un juego de formación de palabras a partir de letras. Se utiliza un panel (una fachada de una casa) con cuatro aberturas rectangulares (cuatro ventanas), que permiten visualizar letras recogidas en unas tiras móviles, situadas detrás del panel. Es en esas aberturas (ventanas) donde se leen las palabras formadas. Para construirlas hay que desplazar verticalmente unas y otras bandas, tanteando, hasta obtener una palabra con sentido. El material procede de la 6ª unidad de trabajo (de las 6 primeras) del primer bloque.

Sería conveniente que el panel (la fachada de la casa) fuera transparente, al menos en un nivel de principiantes en la lectura y escritura, con objeto de que se pudiera ver con qué letras se está contando para la formación de palabras.

Como casi todos los juegos, puede utilizarse de forma individual y colectiva. Las formaciones realizadas han de escribirse en un papel.

6. CARRETERA DE SÍLABAS.

Este juego silábico consiste en recorrer la carretera, avanzando las posiciones que determine la puntuación obtenida con un dado, y en leer la sílaba donde se caiga, permaneciendo en ella hasta nueva tirada. Se juega con un camino silábico; en este caso se han recogido las familias fonético-

gráficas de las 7 primeras unidades del primer bloque de trabajo, pero podrían perfectamente utilizarse familias del 2º o 3º, o combinarse de distintos bloques (por ej. sílabas directas e inversas) o, incluso, solamente aquellas sílabas que presenten más dificultad desde el punto de vista fonético y/o gráfico. Según el bloque de procedencia, se podrá utilizar un tipo u otro de letra. Se precisa también un dado y fichas comunes de juego.

Se procede arrojando el dado, por turno, y avanzado la ficha las posiciones correspondientes, siempre y cuando se sepan leer las sílabas que se encuentren en el recorrido; de no ser así, el jugador ha de permanecer retenido en la sílaba que no reconozca las vueltas que sea preciso, hasta que la identifique (para ello puede consultar las “Fichas clave generadoras” del material de trabajo correspondiente). Se actúa así, hasta acabar de recorrer la carretera.

Como variante, puede pedirse a cada jugador que diga y escriba una palabra que incluya la sílaba donde se haya caído.

Si se considerara más adecuado, se podría confeccionar una carretera alfabética, en vez de silábica.

7. LA LETRA QUE SE ESCAPÓ DE SU SITIO.

Se juega únicamente con la relación de palabras a completar, colocadas en tarjetitas. Las palabras propuestas están tomadas todas ellas de la unidad 10 del primer bloque de trabajo. La “b” es la letra fugada. Lógicamente la relación de palabras puede ser variable en cantidad y contenido verbal. Se ofrecen dos versiones de tarjetitas: una con el lugar de donde se “ha escapado la letra”, marcado con un guión, y otra sin indicarlo, para que se elija la que se desee.

El juego consiste en colocar la letra consonante que se presente como salida de su sitio, y que está omitida de las palabras (en uno o en varios lugares), en su lugar correspondiente.

Como el resto de los juegos es susceptible de llevarse a efecto de forma individual o colectiva. En este último caso, pueden ponerse los tarjetitas boca abajo en el centro de la mesa, tomarse por orden, y cada cual completar las palabras que le toque, escribiéndolas en un papel.

Una variante del juego puede consistir en no indicar cuál es la consonante omitida, para que cada jugador la descubra; caso en el que habría que alertar de que a todas las palabras les falta la misma, para descartar otras posibilidades de complementación. Otra variación puede suponer el jugar con palabras a las que les faltan distintas letras consonantes, siendo una sola en cada palabra; es decir, se jugaría con 2 o 3 letras fugadas en las distintas palabras, anunciando cuales son, pero con una sola en cada palabra.

Puede desarrollarse el mismo juego tomando solamente las vocales (una determinada) como letras fugativas.

8. RECONSTRUCCIÓN DE UN TEXTO INCOMPLETO.

Consta de una tarjeta o ficha que presenta un texto mutilado y una relación de los elementos que le faltan al texto, sin tener por qué estar necesariamente ordenados conforme corresponda a su inclusión en el texto. El texto propuesto está tomado de la historieta de la unidad 12 y, por lo tanto, podrá utilizarse a partir de esa unidad.

Puede jugarse leyendo individualmente el texto (para lo cual cada jugador debería tener una copia) y reconstruirse también individualmente; o bien en pequeño grupo, y después discutir las distintas soluciones en ese ámbito o en el del grupo clase.

Si fuera necesario debería leerse el texto completo al inicio del juego.

9. LOTERÍA DE ORACIONES.

El juego consta de 4 tarjetas con 3 oraciones cada una y de 12 tiras con cada una de ellas. El material verbal está tomado de las 15 primeras unidades de trabajo del primer bloque.

Puede jugarse individualmente o en grupo. En la forma grupal podrían intervenir 2 o 4 jugado-

res, e incluso aumentarse el nº de jugadores si se aumentara el nº de cartones, de forma que hubiera uno para cada jugador, a no ser que se jugara por parejas.

Se juega como en el “Loto ilustrado de palabras” (juego 3).

Otra modalidad de este juego consiste en participar cada jugador con una tarjeta y sus tiras correspondientes y en ir las volviendo boca abajo a medida que un monitor las va leyendo al azar, pudiendo introducirse variaciones de palabras de forma jocosa al leer las oraciones.

10. LA MONA.

El juego consta de 31 tarjetitas: 15 con masculinos, 15 con femeninos y la restante es la mona (puede ser una palabra neutra -en este caso “moto”- acordada, o una mona pintada). El material está tomado de las 15 primeras unidades; no obstante puede utilizarse antes de la unidad 15, eliminando las tarjetitas no procedentes o sustituyéndolas por otras que lo sean.

El juego consiste en hacer el máximo de parejas y en no quedarse al final del juego con la mona.

Se procede distribuyendo las 31 tarjetitas y juntando las parejas que tenga cada jugador, apartándolas. Después, el jugador que tenga más tarjetitas emparejadas, presenta cubiertas las que tenga sin emparejar al jugador de su derecha, para que éste elija una, y así sucesivamente; intentando formar más parejas, hasta que quede sólo la mona, momento en el que ya estarán formadas todas las parejas.

11. SELECCIONO LA PALABRA ADECUADA.

Se juega con 16 tarjetas con ilustraciones y 32 tarjetitas de palabras (un par para cada ilustración). El material está seleccionado del bloque 1º, de las unidades 9ª a 10ª (2 dibujos y 4 palabras de cada unidad). Se trata de una adaptación lúdica de la actividad “Discriminación ideo-fonético-gráfica de palabras y copia”.

El juego consiste en asociar a cada ilustración su denominación correspondiente, optando entre un par de palabras que presentan similitudes gráficas y fonéticas, y variaciones mínimas que suponen sustituciones, omisiones, adiciones, inversiones de letras y, a veces, de sílabas.

Puede jugarse individual o grupalmente. Para la forma grupal, se distribuyen azarosamente las tarjetas de las ilustraciones (2, 4 u 8 para cada jugador, según sean 8, 4 o 2 los jugadores) y las tarjetitas con las palabras. Cada jugador selecciona las palabras que denominan sus dibujos y devuelve las inadecuadas al centro de la mesa, disponiéndolas boca arriba; de donde por turno se va cogiendo una que resulte adecuada, hasta conseguir todas las expresiones verbales de las ilustraciones de sus tarjetas. También se puede colocarlas boca abajo, leer en voz alta la tarjeta que se coge por turno y retenerla si resulta válida, o colocarla en el mismo lugar donde estaba si no interesa, para que pueda recogerla quien la necesite.

Otra modalidad del juego consiste en repartir las tarjetas con los dibujos, y en pedir las tarjetitas con las denominaciones que necesite cada cual a medida que un monitor del juego vaya leyéndolas.

Una variante consiste en jugar solamente con las 16 palabras que denominen los dibujos, desechando las 16 restantes, pero el juego ya no tendría el mismo sentido discriminatorio.

12. A LA BÚSQUEDA Y CAPTURA DE ERRORES.

El juego consta de dos textos; el segundo de los cuales (con el que juega cada participante) es una versión del primero, que presenta una serie de errores (sustituciones, adiciones y omisiones de palabras, letras o sílabas -también podrían recogerse inversiones-). El texto está tomado de la unidad 16 del primer bloque de trabajo.

Se trata de descubrir los errores que presenta la versión del primer texto y corregirlos.

Se parte de la lectura individual o audición del texto correcto (sea ésta de la reproducción de

una grabación del texto, o de la lectura en voz alta hecha por alguien), para que, partiendo de su conocimiento, puedan descubrirse los errores de la versión del mismo errónea. Puede leerse u oírse el texto las veces que sea necesario, pero, a ser posible, evitando en el plano lector la confrontación simultánea de ambos textos. Después se hace el trabajo de discusión grupal.

Para facilitar la búsqueda y captura de los errores, puede anunciarse el número de errores existente (en este caso son 9).

13. CREO PALABRAS CAMBIANDO UNA LETRA.

Es un juego de formación de palabras a partir de una dada, en el que se opera con la norma de cambiar una sola letra por vez; es decir, cada palabra creada tendría las mismas letras que la anterior y en el mismo orden, excepto una de ellas que estaría sustituida por otra; y a su vez, esta palabra sería base para la creación de la siguiente, haciendo una sucesión de palabras en la que cada una, a excepción de la originaria, es igual que la anterior y que la posterior, excepto en una letra, con relación a una y a otra (por ej. raya → rata → rota → bota → bola → sola → solo → polo, etc.).

Se juega únicamente con una palabra origen. Se han propuesto 12 palabras de todo el primer bloque de trabajo, procurando recoger la mayor parte de los fonemas-grafemas. Se han seleccionado palabras de 4 fonemas (en el caso de “hoja”, los fonemas son 3, pero son 4 los grafemas), para que resulten más fáciles las creaciones.

Como todos los juegos, puede desarrollarse individual o colectivamente.

14. DOMINÓ ILUSTRADO.

El juego consta de 26 fichas que recogen las palabras generadoras del primer bloque y sus respectivas representaciones, de forma que en cada ficha no se correspondan la representación y la expresión escrita.

El juego, que está basado en el dominó tradicional, consiste en ir asociando cada expresión escrita con su representación correspondiente, hasta colocar todas las fichas.

Pueden jugar 2 jugadores o 4 (emparejados o no), y también utilizarse individualmente.

Cabe la posibilidad de jugar con todas las fichas (al finalizar el primer bloque de trabajo o en cualquier momento del mismo como recurso de iniciación) o con parte de ellas (con las correspondientes a las unidades de trabajo dominadas). En el primer caso, si juegan 4 jugadores, se reparten 6 fichas a cada uno. Empieza poniendo quien tenga la ficha “ilustración pala - palabra sopa” y “palabra taxi - ilustración guitarra”, jugador o jugadores que cogerá las 2 fichas sobrantes; aunque también pueden dejarse puestas desde el principio y repartirse las 24 restantes. Después, se seguirán poniendo fichas en las 2 vías abiertas indistintamente, por el orden que se establezca. Conviene jugar sobre guías que reproduzcan la forma rectangular del diseño, en las que las fichas iniciales ocupen 2 de los vértices opuestos. Si se juega con el dominó incompleto se empieza por la ficha “ilustración pala - palabra sopa” y se van colocando el resto de fichas linealmente.

Serian variantes de este juego el dominó sin ilustrar (en lugar de ilustraciones recogería en su lugar sus denominaciones), de sinónimos y antónimos, etc.

15. RECONSTRUCCIÓN DE UN TEXTO DESCOMPUESTO.

Se juega únicamente con las 4 tiras de oraciones en las que se ha dividido el texto, cuya procedencia es la 1ª unidad del segundo bloque de trabajo.

Consiste en reconstruir el texto dividido, de forma que tenga sentido y coherencia.

Puede jugarse a nivel individual y después ponerse en común los resultados, o bien confeccionarse el texto entre un grupo que tenga repartidas las oraciones (1 por jugador o por cada 2 jugadores).

Puede modificarse el juego utilizando dos textos descompuestos y mezclados, e intentando

reconstruir cada uno de ellos; incluso pueden mezclarse cuatro y, utilizando el apoyo de una clave (colocando un número en cada texto -debería estar numerada cada oración con el nº del texto-, o adjudicándole un color a cada texto), reconstruirlos al localizarlos, habiendo estado dispersados por distintos lugares.

16. KIM DE PALABRAS.

Es uno de los clásicos juegos de R. Kipling, pero en vez de jugar con objetos se juega con las representaciones verbales de los mismos. Se utiliza, pues, como material tarjetitas con palabras. En este caso, las 10 palabras propuestas están tomadas de la unidad 2 de 2º bloque de trabajo (cinco incluyen la letra “n” con cada vocal en sílaba directa y las otras 5 en sílaba inversa).

El juego consiste en saber acertar qué ficha o fichas (palabras) faltan, de las expuestas durante un tiempo determinado a la observación de los jugadores.

Se procede colocando la totalidad de las palabras, o la cantidad que se considere prudencial, al alcance de la vista de los jugadores durante un tiempo preestablecido, para que las lean con detenimiento; después se retiran una o varias de ellas y los jugadores han de acertar cual o cuales han sido las extraídas y escribirlas en un papel.

Una variante puede consistir en presentar las tarjetitas boca arriba seriadas y en reconstruir su orden los jugadores, después de alterarlo sin que ellos lo presencien. Otra variante estriba en retirar todas las tarjetitas, después de ser observadas, para que los jugadores enuncien sus palabras y las escriban. En cada caso se ha de jugar únicamente con la cantidad de tarjetitas que se juzgue oportuna.

Puede utilizarse así mismo de forma individual.

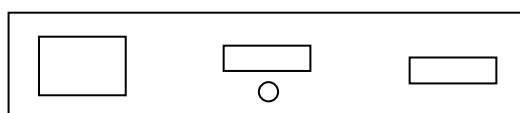
El juego puede introducirse jugando previamente con objetos reales o reproducciones, o con sus representaciones pictóricas, para después jugar con las representaciones verbales de los mismos.

17. LEO Y ESCRIBO EN CHINO.

Es un juego de códigos, consistente en descifrar el mensaje de unos símbolos pictóricos, o en expresar el mensaje con los símbolos pictóricos adecuados, a la luz de un código convenido, practicando una lectura y escritura ideográfico. Los códigos presentados obedecen a la 2ª unidad del 2º bloque de trabajo.

Puede jugarse colectivamente en dos grupos, de manera que uno exprese un mensaje (frases, oraciones o pequeños textos) utilizando el código (el propuesto o -mejor- uno convenido entre todos), y el otro intente descifrarlo, intercambiando después los papeles.

Una variante sería la confección de unas fichas con un mensaje ideográfico cada una, y en su descifrado individual (aunque se juegue en grupo), haciendo uso del código. Un ejemplo sería:



“El perro está debajo de la mesa”

Con ambas formas de expresión (ideo-gráfica y gráfico-verbal) podría, incluso, utilizarse el material como juego de “Las parejas” (nº 18).

18. CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS AÑADIENDO SÍLABAS.

Partiendo de “palabras base” de 2 sílabas, el juego consiste en construir otras por adición de una sílaba o vocal, al principio, en medio o al final de la palabra. En el modelo presentado se ofrecen palabras del primer bloque de trabajo y de las tres primeras unidades del segundo. Conviene facilitar a modo de ejemplo, de forma oral o escrita, posibles formaciones como: CASA (camisa,

casado), COJO (escojo, conejo), TIRAS (estiras, tijeras), BAJA (baraja, bajada), CONTAR (descontar, contestar), CANSAR (descansar, cansarse), CHATA (chaqueta, chatarra), PUES (después, puesto), NOTA (anota, noventa), CAZA (cabeza, cazador), CORTA (corbata, cortado) y TIRE (estiré, títere).

Puede jugarse individual o colectivamente. En el 2º caso el nº de jugadores puede ser ilimitado. A cada uno se le entrega una palabra base, para que a partir de ella construya (siguiendo la norma indicada) otra u otras palabras, en un tiempo límite y las anote; después, cumplido ese tiempo, se rota ordenadamente las palabras y en el mismo tiempo se hace la misma operación. Esto se hace sucesivamente hasta que todas las palabras base hayan pasado por cada jugador. Por último, se ponen en común las palabras construidas.

El nº de “palabras base” puede ser variable, como el de jugadores.

Una variante de este juego consiste en construir nuevas palabras por adición de consonantes, en vez de hacerlo con sílabas o vocales

Puede confeccionarse otra modalidad que supone componer palabras nuevas por omisión, o sustitución de sílabas o letras, a partir de una “palabra base” de tres sílabas o más.

19. CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES A PARTIR DE PALABRAS PROPUESTAS.

El juego consiste en construir el máximo posible de oraciones o frases a partir de las palabras propuestas, procurando utilizar el mayor nº posible de ellas y el mínimo de otras no propuestas.

Se juega a partir de una serie de palabras presentadas en tarjetitas, como es el caso propuesto (11 en esta ocasión), o de un listado de esas mismas palabras. El material verbal corresponde a las 3 primeras unidades del segundo bloque de trabajo.

Puede jugarse de forma individual y después poner en común las construcciones hechas.

Es posible concebir distintas variantes modificando las normas presentadas; por ej.: construir oraciones únicamente con las palabras propuestas, utilizando todas sin repetir ninguna (por ej.: “He visto pasar al gato de Pilar persiguiendo a un ratón”). En este supuesto se podrían repartir 1 o 2 tarjetitas a cada jugador y construir oraciones entre todos. Otra norma podría ser: utilizar un mínimo de las palabras propuestas, 7 por ej. (“He visto al ratón persiguiendo a un gato”), o utilizar la mayoría de ellas y alguna otra no propuesta (“He dibujado a Pilar persiguiendo a un gato y al ratón”), etc. Otra modalidad consiste en proponer menos palabras (5 por ej.) y formar frases en las que se incluyan siempre, junto con otras de libre elección.

20. LAS PAREJAS.

Este juego consta de 30 tarjetitas; 15 de las cuales recogen otras tantas palabras (una cada tarjetita) expresadas en letra script minúscula, y las otras 15 presentan las mismas palabras, pero escritas con letra script mayúscula. Se han tomado palabras de las tres primeras unidades del segundo bloque de trabajo.

La finalidad del juego es que cada jugador forme el máximo de parejas posibles (la misma palabra expresada con dos tipos distintos de letra).

Puede jugarse de forma individual y colectiva. En este caso se colocan todas las cartas, desordenadas u ordenadas (en un montón las minúsculas y en otro las mayúsculas, o haciendo subgrupos y colocando en uno tres hileras y en el otro otras tres, por ej., con objeto de facilitar la formación de las parejas), vueltas hacia abajo, sobre la mesa. Cada jugador, en el orden establecido, ha de descubrir dos y leerlas en voz alta; si forman pareja se las queda y continúa jugando, y si no ha de volverlas boca abajo y dejarlas como estaban, pasando el turno al siguiente jugador, hasta formar todas las parejas.

Cabe la posibilidad de modificar la forma de juego, repartiendo las tarjetitas entre los jugadores y pidiendo oralmente y por turno, al jugador que se quiera, la palabra que se desee, pasando el turno si no la tuviera. También, como en muchos de estos juegos, puede jugarse con una ruleta, en la que se coloca una tarjetita de cada par, repartiendo las otras entre los jugadores; en cuyo caso la

la ruleta iría dictando palabras al pararse en ellas, lo que determinaría la formación de parejas.

Puede variarse el juego modificando el criterio de emparejamiento (singulares y plurales, pronombres y verbos, palabras sinónimas y antónimas, palabras escritas en cursiva y en script minúsculas, palabras generadoras y sus ilustraciones, etc.).

21. UNA FRASE SE HA COLADO.

Consiste este juego en descubrir la frase que se incluye en el texto y que es ajena al mismo.

Se juega con el texto que contiene la frase intrusa solamente; o bien, para facilitar la búsqueda, se puede jugar con este texto y con otro que no incluya dicha frase, o con una grabación del mismo. El texto que se propone está recogido de la 3ª unidad del segundo bloque de trabajo (pertenece a la historieta). La frase intrusa es: “porque están cansados”.

Puede jugarse individualmente y después poner en común los resultados; o bien, intentar descubrir a nivel grupal la frase en cuestión.

El juego se desarrolla repartiendo los textos con la frase intrusa entre los jugadores para que la descubran, sin más; o bien, primero leer la versión sin dicha frase, o escucharla de viva voz o grabada y después hacer la lectura del texto con la frase extraña, para descubrirla.

Una variante del juego consiste en hacer lo propio, pero a nivel de palabra con respecto a una frase u oración.

22. BÚSQUEDA DE LA ORACIÓN EN LA CASA DE LAS SÍLABAS.

Se trata de encontrar el camino que pase por todas las puertas y ventanas de la casa una sola vez, y que ligando las sílabas forme una oración. Se juega con un plano de una casa con sílabas en cada una de sus puertas y ventanas. Para utilizar este modelo conviene tener un dominio suficiente de las unidades anteriores a la 3ª del segundo bloque de trabajo, incluyendo ésta, en la que se sitúa la oración ofrecida.

El juego puede ser individual, poniendo luego en común la oración encontrada, o colectivo y buscarla en grupo. El punto de partida está indicado por la sílaba que se inicia con letra mayúscula, comienzo del camino y de la oración. El camino, la oración, se descubre tanteando las distintas posibilidades (como en un “salto de caballo” en el ajedrez), excluyendo aquellas que por las normas de construcción lingüística resulten inviables. En caso de dificultad pueden darse pistas; por ej., dar datos sobre la trayectoria del camino (va pasando de una puerta o ventana a la más próxima, siguiendo la dirección que se lleva, entrando y saliendo de casa, etc.), o incluso ofrecer la oración que hay que buscar (“Camino por la casa de las sílabas”), para que a partir de ella se reconstruya y se trace el camino.

Pueden concebirse otras variaciones del juego, tales como: buscar una frase u oración a partir de letras, en vez de sílabas, o buscar una palabra en lugar de una frase u oración. Puede, así mismo, como es lógico, jugarse con cualquier otro plano, en cuyo diseño participen los jugadores.

23. COMPLETO PALABRAS CON UN DADO.

El juego consiste en completar las palabras con la sílaba adecuada, cuando se obtenga con un dado.

Se utiliza un juego de tarjetitas con palabras incompletas (una en cada tarjetita), o una relación de las mismas, y un dado con las distintas sílabas con las que se pueden completar las palabras. Las palabras propuestas proceden de las tres primeras unidades del segundo bloque de trabajo.

Puede jugarse individual o colectivamente. En este último caso, puede repartirse un par de palabras por jugador (por ej. las que requieren una misma sílaba para ser completadas, en posición directa e inversa), participando 6 jugadores, ya que son 12 las palabras propuestas; o distri-

buirse 6 por jugador, cubriendo todas las posibilidades silábicas, siendo 2 los jugadores. Cada jugador irá tirando el dado por orden hasta completar sus palabras. Después pueden cambiarse las tarjetitas, hasta completar cada jugador todas las palabras del juego.

Pueden concebirse otras variaciones cambiando el nº de palabras y de jugadores y/o sustituyendo las sílabas a completar.

Otras modalidades de este juego supondrían trabajar con nombres propios, intentando completar la 1ª letra, con lo que el dado estaría formado por letras mayúsculas; con fonemas/grafemas que presenten particulares dificultades de ortografía natural, etc.

24. COMPLEMENTACIÓN DE ORACIONES.

El juego consta de 12 tiras de oraciones incompletas y de 12 tarjetitas con palabras que las completan. Se trata de 2 series de palabras (6 y 6) que pueden presentar alguna dificultad de discriminación por la tendencia a practicar sustituciones, adiciones, omisiones, inversiones y rotaciones. El material está tomado de las 4 primeras unidades del 2º bloque.

Se procede repartiendo 1, 2 o 3 oraciones entre los jugadores (12, 6 o 4, respectivamente), intentando completarlas con las palabras pertinentes, ya tomando por turno del montón (en el que pueden estar boca arriba o boca abajo) una tarjetita con una de las palabras y devolviéndola si no es procedente, ya recibiendo del compañero anterior, previamente repartidas entre los jugadores. Puede utilizarse también para completarlas un par de dados, que recojan las 12 respuestas, pudiéndose jugar con las 6 primeras oraciones y el dado con sus respuestas, con las otras 6 y su dado, o con las 12 y los 2 dados. Pueden jugar también solamente 2 jugadores, cada uno con un bloque de oraciones y sus respectivos dados.

Existe otra modalidad que supone practicar sustituciones de antónimos o sinónimos, por ej., en vez de complementaciones.

25. LAS ESCALERAS.

Se trata de un crucigrama en el que se han de encontrar los 6 números indicados (24, 30, 13, 300, 23 y 4), expresados de forma verbal y dispuestos por sílabas en escalera.

Se juega con la tarjeta presentada, en la que cada letra ocupa una casilla y cada sílaba del número (rompiendo los diptongos existentes) un peldaño de la escalera. Las casillas que no forman peldaños están cubiertas con letras de relleno. La escalera de cada número tiene, pues, tantos escalones como sílabas (desconsiderando los diptongos). Las palabras están tomadas de la primera unidad del tercer bloque de trabajo.

Si fuera necesario convendría facilitar la búsqueda indicando las orientaciones de las escaleras (en este caso están dispuestas de forma descendente y orientadas de izquierda a derecha), o utilizando dos colores para las letras (uno para las que componen los números y otro para las de relleno), u otro tipo de pistas.

Puede jugarse individual o colectivamente.

Una variante consiste en colocar cada sílaba en una casilla, desarrollando la escalera (diagonal de esta forma) de manera ascendente y/o descendente.

26. CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS AÑADIENDO O QUITANDO LETRAS.

En el caso de la adición de letras, el juego consiste en formar palabras nuevas a partir de una dada breve, de manera que incluya todas las letras de esa palabra base, en el orden que sea, y una o alguna más. En el caso de la omisión, se procede partiendo de una palabra base dada larga, y utilizando solamente algunas de sus letras, en cualquier orden.

Se juega únicamente con la palabra base (para adicionar o para omitir letras), presentada en una tarjetita o en cualquier otro medio. Las palabras propuestas están tomadas del tercer bloque de trabajo; la 1ª (TRES) de la unidad 1 y la 2ª (ESPARADRAPO) de la unidad 2.

Puede jugarse individual o colectivamente, formando por turno una palabra cada jugador.

Cabe la opción de ampliar el campo de posibilidades modificando la norma dada, de manera que en el juego de las adiciones pueda partirse de las letras de la palabra base menos una, por ej., y en el de las omisiones pueda introducirse una letra no incluida en la palabra base.

Junto a las “palabras base”, se ofrecen algunos ejemplos de formación de palabras, que le pueden servir al jugador como modelo.

27. LAS PALABRAS CAMUFLADAS.

El juego consiste en incluir las 4 palabras dadas en el texto, de forma que queden debidamente disimuladas.

Se juega con el texto, con la relación de palabras a camuflar y con una ilustración del texto en la que esté reflejado el momento de inclusión de las palabras. En este caso, el texto seleccionado está tomado de la segunda unidad del tercer bloque de trabajo (pertenece a la historieta). La ilustración puede utilizarse o prescindirse de ella, según se considere oportuno.

Puede jugarse de forma individual o colectiva. En esta última forma, un grupo de jugadores intenta incluir las palabras en el texto de manera que pasen desapercibidas, y el otro grupo (desconocedor de las palabras a camuflar) intenta descubrir qué palabras son las camufladas, a través de la audición o lectura de ambos textos, pero procurando no confrontarlos.

Una variante consiste en que no se haga una única inclusión grupal, sino que cada jugador intente hacer la que le resulte más adecuada, y después otros jugadores procuren descubrir dichas palabras; lo que resultará tanto más fácil cuanto peor sea su inclusión.

28. EL ÁRBOL DE LAS PALABRAS. (LOS MIL CAMINOS)

El juego consiste en escribir las 12 palabras indicadas en cada una de las 12 ramas de la representación del árbol, de forma que en cada casilla vaya una letra. Hay que tener en cuenta el nº de letras de cada palabra (ofrecido con cada una, aunque puede no hacerse), equivalente al nº de casillas de su rama correspondiente; el orden de presentación de las letras en cada palabra, correspondiente al de las casillas; y, sobre todo, las primeras letras de cada palabra, especialmente la 2ª (ya que la 1ª es el tronco común -la salida, la “P”-) y la 3ª en aquellas palabras (9) cuya 2ª letra es común (la “R”).

Se juega con la representación del árbol, partiendo del tronco común (puede darse indicada la salida), y con la relación de palabras que hay que colocar en él. Las palabras están tomadas de las tres primeras unidades del tercer bloque de trabajo, sobre todo de la tercera.

Puede jugarse de forma individual o colectiva, repartiendo un nº igual de palabras entre los jugadores (o tomándolas vueltas de una en una) y escribiéndolas por turno (o colocándolas, para lo que habría que disponer de un juego de palabras troceadas en sus letras).

Convendría hacer observar que el árbol está caído en tierra y que se recorre de izquierda a derecha, siguiendo la dirección de la escritura. No se sigue su evolución vertical, aunque sería lo propio, porque complicaría demasiado el juego; por ello, el gráfico del árbol tumbado podría considerarse como un conjunto de caminos que van saliendo de otros anteriores, y el juego podría denominarse “Los mil caminos”.

29. LAS FAMILIAS.

Se trata del clásico juego de las familias. Consiste en formar las distintas familias del juego: “números”, “nombres propios”, “objetos”, “acciones” y “meses del año”.

Se juega con 30 tarjetitas que recogen las 30 palabras del juego, clasificadas en 5 familias, resultando, por tanto, 6 palabras o tarjetitas por familia. El material verbal está seleccionado de las cuatro primeras unidades del tercer bloque de trabajo.

Puede jugarse individual o colectivamente (de 2 a 5 jugadores); en este último caso, se re-

parten las tarjetitas; cada cual mira las parejas que le interesa formar, de acuerdo con la cantidad de tarjetitas que posea de una misma familia y, por turno, se van pasando de uno en uno las tarjetitas que no interesen, y reteniendo las que convengan. Una variante consiste en repartir parte de las tarjetitas (4 por ej.) y dejar el resto en el centro de la mesa boca abajo. Cada jugador pide, por turno, al que desee la tarjetita que le interesa conseguir; si la tuviera se la da y continúa pidiendo, y si no la tuviera roba una del montón y pasa la vez.

Otra modalidad del juego consiste en cambiar los contenidos de las familias, tomando, por ej., verbos regulares muy usuales de las tres conjugaciones y presentarlos en presente con sus pronombres.

30. TEXTO - PUZZLE.

El juego consiste en formar el texto presentado en forma de puzzle. El texto está tomado de la 8ª unidad del tercer bloque de trabajo.

Se juega con las distintas piezas del puzzle desorganizadas.

Es un juego de carácter individual y colectivo. Si se recurre a la forma colectiva, los jugadores (2 o 4) se reparten las piezas y, a base de confrontarlas (teniendo en cuenta la forma de las fichas y el contenido de las partes del texto), van organizándolo.

Si fuera necesario se pueden colorear las piezas de dos colores: uno, por ej., para las de la izquierda y otro para las de la derecha.

31. LA PALABRA QUE CADA VEZ SE HACE MÁS PEQUEÑA.

El juego consiste en ir reduciendo la palabra propuesta, letra a letra, a la mínima expresión con sentido, o la mínima expresión gramatical.

Se juega a partir de una “palabra base”. Las propuestas responden a los distintos bloques de trabajo, pero expresadas en letra mayúscula de imprenta. Si es conveniente, se puede facilitar a modo de ejemplo, de forma oral o escrita, posibles formaciones como: OJO, JO, O (para ROJO), ASÍ, SI, I (para CASI), ASCO, ASO, SO, O (para CASCO), SALTA, ALTA, ALA, LA, A (para SALTAR), TIRÉ, IRÉ, IR, I (para TIGRE) y PLATA, LATA, ATA (para PLANTA).

Es posible jugar de forma individual (pudiéndose poner en común las formaciones obtenidas) o en grupo, de manera que rotativamente cada jugador vaya emitiendo una respuesta, o aquel a quien se indique, o quien haya encontrado alguna construcción adecuada, etc.

Otra modalidad del juego consistiría en operar de forma contraria; es decir, convertir una letra o sílaba en la máxima expresión con sentido.

Para aumentar las posibilidades de los procesos menguantes o crecientes, puede permitirse alterar el orden de las letras, aunque esto podría entrañar, por contra, mayor dificultad.

32. LOTO MIXTO DE LETRAS, SÍLABAS Y PALABRAS.

Se juega con una tarjeta de 36 casillas (6 x 6), en las que se distribuyen series de 6 elementos (letras, sílabas y alguna palabra), que representan variaciones, por lo general de inversiones, rotaciones, adiciones, omisiones y sustituciones, con respecto a los elementos de la 1ª columna. Además, se emplean 36 tarjetitas con las mismas impresiones que las casillas de la tarjeta. El material verbal está tomado de los tres bloques de trabajo.

Se juega colocando cada una de las tarjetitas en su casilla correspondiente.

Puede jugarse individualmente o en grupo (2, 4 o 6 jugadores). Las tarjetitas se reparten al azar entre los jugadores, o por series, y se van colocando alternativamente por turno; o bien, a cada jugador se le destina un número o dos de un dado -según el nº de jugadores-, de forma que coloque una ficha cuando le toque la suerte. Del mismo modo pueden utilizarse dados con los distintos elementos del loto -uno para cada serie-, e ir colocando la ficha que salga, o pasando el turno cuando ya se tenga puesta.

Otra variante consiste en repartir las tarjetitas al azar entre los jugadores, e ir las colocando en el tablero a instancias del monitor que lo maneja (éste señala arbitrariamente una casilla y quien posea la tarjetita correspondiente ha de colocarla en su sitio; o bien, puede ir sacando tarjetitas azarosamente de una bolsa, donde hay otro juego de fichas).

Se puede confeccionar otras modalidades de loto, respecto de su contenido, con palabras fácilmente confundibles, con palabras que presenten dificultades de ortografía natural, con sílabas directas e inversas (o palabras que las incluyan), con sílabas inversas y directas dobles, etc...

33. TÓMBOLA DE PALABRAS ILUSTRADAS.

Se juega con 12 tarjetas soporte, una para cada palabra. Cada tarjeta presenta una ilustración y debajo de ella tantas divisiones como sílabas lleve la denominación de la representación. Así mismo, se necesitan 29 tarjetitas que recogen las distintas sílabas de las palabras, que se acoplan en las divisiones de las tarjetas soporte ilustradas. Las palabras propuestas corresponden a las 12 palabras generadoras del tercer bloque de trabajo con sus ilustraciones. Este juego, con este material verbal, puede utilizarse no solamente al finalizar ese bloque de trabajo, sino en cualquier momento de trabajo del mismo como recurso de introducción, aprovechando que se juega con ilustraciones.

Consiste en formar las distintas palabras, partiendo de sus sílabas, y colocarlas debajo de su correspondiente representación pictórica. Puede jugarse individual y colectivamente. En este último caso pueden concebirse distintas variantes: 1. Juego de rapidez (se reparten varias tarjetas a cada jugador y en la mesa se colocan vueltas las sílabas, para ser recogidas al propio ritmo, hasta tener los cartones completos), 2. Loto (el monitor va repartiendo sílabas ordenadamente, o se van cogiendo por turno, o bien las va anunciando y quien las necesite las coge y las coloca en su sitio) y 3. Construcción de palabras (en este caso se forman las palabras -al cubierto o al descubierto- y una vez formadas se solicitan las tarjetas).

Otra modalidad del juego consiste en dividir las palabras en letras, en vez de hacerlo en sílabas.

34. PALABRAS EN CUADRADOS.

El juego supone encontrar las 10 palabras indicadas (de 4 letras cada una), que se encuentran repartidas por los vértices de cada uno de los cuadrados, de forma que cada palabra ocupa un cuadrado (una letra por vértice), siendo algunas letras comunes a dos palabras, del mismo modo que hay vértices comunes a dos cuadrados.

Se necesita para jugar únicamente la tarjeta con la estructura cuadrangular ofrecida, junto con las palabras que hay que buscar; aunque, como variante más dificultosa, podrían dejar de presentarse estas palabras. Las palabras del juego están tomadas de las 11 primeras unidades del tercer bloque de trabajo.

Puede jugarse de forma individual o colectiva, repartiendo los cuadrados entre los jugadores (si se opta por la forma grupal, pudiendo numerarse los cuadrados para este efecto), e intentando por turno formar las palabras abajo ofrecidas en los cuadrados asignados. Ni que decir tiene que, como en otros juegos, no solamente se puede sino que se debe jugar partiendo de diseños creados por los jugadores.

Para formar las palabras se parte, en cada cuadrado, de la letra punteada y se continúa componiendo la palabra leyendo en la dirección que permita formar una palabra con sentido, tomando siempre letras contiguas del mismo cuadrado.

Puede indicarse la dirección que siguen las palabras para su formación, mediante un giro en el interior del cuadrado, en vez del punto de partida, o hacerse ambas indicaciones si conviniera facilitar aún más el juego.

35. CRUCIGRAMA LIBRE.

Partiendo de una “palabra base” escrita en posición vertical, el juego consiste en escribir tantas palabras como letras tenga esa “palabra base”, de forma que cada una de sus letras pertenezca a una cualquiera de las letras de las palabras a escribir. Se juega únicamente con una palabra base vertical. Se han propuesto varias palabras del tercer bloque de trabajo (12, una de cada unidad), procurando cubrir todos los grupos consonánticos que forman sílabas directas dobles.

Puede jugarse de forma individual y colectiva, expresando por turno (en este último caso) cada jugador una palabra, o al que le toque la suerte, o quien tenga alguna palabra para decir.

Cabe la opción de restringir y de centrar las posibilidades solicitando categorías concretas de palabras (animales, nombres propios, nombres de objetos, alimentos, prendas, acciones, etc.).

Como variante puede jugarse haciendo que cada letra de la “palabra base” sea la primera de las que se escriban y no cualquiera de ellas. Otra variante puede consistir en jugar a nivel silábico, en vez de alfabético, descomponiendo la palabra base en sílabas y escribiendo palabras que incluyan esas sílabas.

36. LA RULETA COMPLEMENTADORA.

El juego consiste en completar palabras, faltas de una vocal o de un grupo consonántico, con una ruleta, cuando la aguja se pare en la vocal o grupo consonántico adecuado. El material verbal está tomado del 2º bloque de trabajo (un par de tarjetas - 6 palabras- de cada una de las 4 primeras unidades; en ellas falta la vocal, siempre en sílaba inversa) y del bloque 3º (de cada una de las 12 unidades, de manera que se han recogido 2 palabras de cada una).

Se juega con un par de ruletas (una lleva las cinco vocales, y la otra presenta distribuidos los 12 grupos consonánticos trabajados en el tercer bloque, distribuidos en sectores, al igual que las vocales) y con tarjetas de tres palabras cada una; unas a completar con una vocal y otras con un grupo consonántico.

Puede jugarse de forma individual y colectiva. En esta opción, se reparte un par de tarjetas a cada jugador (una para completar con vocales y otra para hacerlo con grupos consonánticos), de forma que serían 8 jugadores en este caso con el número de fichas presentado, y se opera ordenadamente con la ruleta, de forma que si se acierta con alguno de los elementos que se requieren para completar alguna de las palabras, se escribe ésta completa en un papel y se sigue probando suerte; en caso de no acertar, se pasa la vez.

Como variante, puede ser un único jugador quien haga girar la ruleta, y los demás mirar si pueden completar alguna de sus palabras con el resultado obtenido, escribiendo igualmente la palabra completa.

La ruleta es un instrumento de gran interés lúdico, que puede utilizarse en muchos de los juegos presentados, aportando el factor azar. Puede utilizarse un modelo de ruleta conjunta como el que se expone en el juego nº 47 (“Ruleta para formar palabras”).

37. LAS PALABRAS SECRETAS.

Estos juegos de lenguaje con base espacial consisten en encontrar las palabras secretas, por decodificación de las claves numérico-espaciales con que se dictan. Se juega, pues, con las tarjetas-clave y con un listado de palabras (las propuestas u otras).

En el juego “**arriba y abajo**” la referencia espacial es: arriba - abajo, con relación al número y se juega con el abecedario cursivo minúsculo. Las palabras propuestas son las siguientes: *pie, ala, suelo, pelota, día, mesa, comida, equipo, rueda, tierra, caramelo, arriba, vaca, feo, aquella, muy, payaso, teléfono, araña, abajo, colegio, chaqueta, cohete, zapato, doce, barriga, águila y taxi*. Están formadas por sílabas directas, y son progresivas y acumulativas, como las “palabras generadoras” del primer bloque, siguiendo su ordenación. Con el cuadro simbólico-espacial completo habría que jugar al finalizar ese primer bloque, pero se podría fraccionar por donde conviniere y utilizar solamente el correspondiente a los fonemas-grafemas trabajados, con palabras que

los incluyeran lógicamente.

En el juego **“izquierda y derecha”** la referencia espacial es: izquierda - derecha, con relación al número y se juega con el abecedario script minúsculo. La tabla está ordenada por parejas fácilmente confundibles desde el punto de vista gráfico, y las palabras propuestas incluyen, aparte de los distintos fonemas-grafemas, aquellos que son susceptibles de formar sílabas inversas, y son las siguientes: *vacaciones, concha, barquilla, albañil, excursión, submarino, reloj, fútbol, inyección, arroz, gimnasia, ciudad, acompañar, helicóptero, sérif, significa e izquierda*. Convendría utilizarse al final del segundo bloque, ya que es donde se presenta esta modalidad de sílabas y el tipo de letra script.

En el juego **“arriba, abajo, izquierda y derecha”** la referencia espacial es: arriba - abajo – izquierda - derecha, con relación al número y se juega también con el abecedario script, pero en mayúsculas. En este caso, el abecedario está ordenado alfabéticamente, agrupando las letras de cuatro en cuatro dextrógiramente. Las palabras propuestas son: *tranquilo, ladrillo, primavera, disfraz, escribo, peligroso, claxon, playa, cumpleaños, hablo, bruja, arreglar y flecha*, que incluyen los distintos fonemas-grafemas, y aquellos que pueden formar sílabas directas dobles. Con estas palabras propuestas se tendría que jugar al concluir el tercer bloque de trabajo; no obstante, puede usarse este juego en cualquier punto del bloque, utilizando únicamente el universo vocabular dominado desde el punto de vista lecto-escritor.

Puede jugarse colectivamente intentando descubrir las palabras (las propuestas u otras) dictadas en clave por el maestro u otro jugador. También puede organizarse el juego dictando en clave cada jugador, por turno, su palabra secreta, o bien -dependiendo de las características del grupo- el jugador que primero acierte la palabra presentada por el anterior compañero.

Otra modalidad del juego es la contraria; es decir, poner en clave las palabras dictadas.

Una variante de estas dos modalidades consiste en jugar con oraciones (debidamente separadas las palabras) en vez de con palabras, o incluso con textos cortos. En esta variante pueden incluso jugar dos equipos; de manera que uno dicta y el otro descifra, cambiando después los papeles.

Se podría jugar a un nivel espacial inmediato con referencia intrínseca (cada jugador usaría una tarjeta con las claves o, incluso en los juegos 1º y 3º, podría utilizarse en posición vertical o valerse de cubos-clave, para conseguir una mayor vivenciación) o de espacio exterior mediato, con referencia extrínseca referida a la intrínseca (los jugadores utilizarían un cuadro común de claves -en la pizarra o en cartel-, siendo las referencias espaciales simples proyecciones de las propias del jugador), según lo integradas que tengan los jugadores esas nociones espaciales. Es preciso tener presente que lo normal es que las nociones de derecha e izquierda se adquieran alrededor de los 6 - 7 años, y que son consideradas solamente desde la propia óptica del sujeto. Así pues, sólo se podrán realizar estos juegos con quienes tengan estas nociones bastante integradas, pudiendo incluso servir para afianzarlas.

38. MENSAJE EN CLAVE.

Se trata de descubrir el mensaje oculto, expresado en clave, a partir del código presentado: números - letras y signos de puntuación.

Se juega con el código (individual o colectivo) y con tarjetas de palabras, frases u oraciones o textos “ocultos”, que llevan unas casillas numeradas conforme al código y otras libres, debajo de las anteriores, para hacer la transcripción del código numérico al gráfico-verbal. Los mensajes propuestos están tomados de: las tres primeras palabras (“paquete”, “mañana” y “barriga”) del primer bloque de trabajo (unidades 6, 14 y 19 respectivamente), la quinta (“desayunar”) de la tercera unidad del segundo bloque y la cuarta (“frío”) de la sexta unidad del tercer bloque, del que así mismo están tomadas la oración (“Estoy aprendiendo a leer y a escribir”, unidad 5) y el texto (historieta de la unidad 1).

Puede jugarse individualmente, si cada jugador con sus claves intenta descubrir el mensaje o si, en caso contrario, intenta ponerlo en clave, y colectivamente si el grupo transcribe lo propuesto por el maestro o por un jugador, o si un grupo transcribe lo que otro pone en clave.

Otra modalidad consiste en descubrir el código número-letra y las palabras ocultas propuestas

a partir de sencillas definiciones de las mismas. En este caso se juega también con las casillas numeradas, respondiendo al código así mismo oculto.

Puede concebirse otra variante consistente en descubrir el código partiendo de transcripciones (símbolo-verbal a numérico) que un jugador -conocedor lógicamente del código- hace de las palabras propuestas por el resto de los jugadores.

39. TODAS LAS FAMILIAS

Como el juego de “Las familias” (nº 29), consiste en el clásico juego del mismo nombre, pero el sentido de familia es diferente; en este caso se emplean las familias silábicas de las palabras generadoras de todo el material de trabajo. Se juega con las “fichas clave” de apoyo troceadas en dos partes (por un lado, la palabra generadora con su ilustración y, por otro, las familias silábicas de la palabra); para ello pueden emplearse las que se ofrecen agrupadas.

El juego consiste en ir emparejando cada ilustración - palabra con su familia silábica. Se puede proceder siguiendo las instrucciones del juego de “Las familias” o de “las parejas (nº 20).

Existe una variante más compleja consistente en jugar con las “fichas clave” troceadas en tres partes (por un lado la palabra generadora, por otro su ilustración y, por el otro, las familias silábicas de la palabra).

Se puede emplear el juego en cualquier unidad de trabajo, empleando el material verbal trabajado hasta ese momento (el dominado), por bloques completos, o con las “fichas-clave” de todo el material, según se estime conveniente.

40. OCA DE PALABRAS.

El juego consta de un tablero con 50 casillas (49 más una de salida), de fichas (una para cada jugador) y de dados. El tamaño del tablero es de 73 x 38 cm.; para su impresión hay que utilizar el archivo que se ofrece aparte (ya que admite ser impreso a ese tamaño con buena resolución), no el que aparece en la pág. 73 de este archivo que se presenta meramente de muestra.

Está confeccionado con todas las “palabras generadoras” del material, en letra cursiva, y sus ilustraciones.

Puede hacerse uso de él una vez concluido el material, o en cualquier momento como media de iniciación, ya que las palabras van acompañadas de ilustraciones.

Se juega de la misma manera que el “Juego de la Oca” tradicional, individual o colectivamente, copiando -si se juzga oportuno- cada jugador en un papel las palabras de las casillas donde va cayendo. Se emplean las siguientes claves y normas:

1. De “p” a “p” y tiro otra vez. Cuando se cae en una casilla cuya palabra lleva una “p”, procedente de la anterior palabra con “p”, quedan invalidados los códigos (en rojo) que le afecten.
2. → Se tira tantas veces seguidas como indique el número rojo que está encima de la flecha (1, 2 o 3 veces).
3. ○ Se queda el jugador sin tirar tantas vueltas como indique el nº de su interior. Cuando el símbolo indicado contenga un interrogante, se queda el jugador dentro hasta que caiga en esa casilla otro jugador.
4. Un **nº en rojo** indica que se pasa a la casilla con ese nº en verde (se asciende o descende).

Todas las claves se presentan en rojo, pues, excepto la de: de “p” a “p” y tiro otra vez.

Pueden construirse otros tipos deocas, tales comoocas no ilustradas, con otro tipo de letra (script o mayúsculas), etc.

Las casillas están diseñadas de tal forma que pueden ser perfectamente leídas desde cualquiera de los laterales del tablero, con objeto de facilitar la lectura de los jugadores, desde sus distintas posiciones.

OTROS JUEGOS.
PARA LOS QUE NO SE PRECISA MATERIAL IMPRESO.

41. PALABRAS ENCADENADAS.

Consiste en ir encadenando palabras por turno -cada jugador emite una-, de forma que la palabra que pronuncie un jugador comience por la sílaba o letra -según se convenga- que finalice la del jugador anterior. Ej.: casa - saco - cocina - nata - etc.

42. PALABRAS ASOCIADAS.

Se trata de encadenar igualmente palabras, pero en este caso por su contenido; de manera que cada una ha de guardar alguna relación respecto de la anterior y de la posterior. Ej.: plato - comida - tortilla - huevo - gallina - etc.

43. MENSAJES ORALES.

Un jugador expresa oralmente una palabra, pero sin que trascienda el sonido (a modo del lenguaje oral del sordo-mudo) y el resto de jugadores intenta adivinar de qué palabra se trata. Constituye un buen ejercicio para el análisis silábico de la palabra.

44. MENSAJES EN EL AIRE.

Es similar al juego anterior, sólo que en este caso las palabras se intentan expresar “dibujadas en el aire”, de espaldas a los jugadores.

45. BOLOS DE LETRAS.

Pronunciada una palabra en voz alta, el juego consiste en tirar los bolos con las letras que la componen, siguiendo lógicamente su sucesión temporal. Se precisa, pues, de tantos bolos como letras del abecedario (en cada uno se pinta o se adhiere una letra, y como bolos pueden utilizarse cajas “tetra brik”), y de una pelota pequeña para tirarlos. Podría ser interesante jugar con series de palabras, en las que se trabaje con una determinada letra, en sus distintas posiciones silábicas (inicial, media y final), aprovechando la secuenciación temporal del juego, en el derribo de letras, para ligarla a la espacial, propia de la escritura; para ello convendría que los bolos que formen la palabra a tirar estuvieran entre los otros, pero ordenados en su secuencia correcta.

46. PASO A PASO.

El monitor del juego presenta a cada jugador, de uno en uno, una tarjeta con una letra o grupo consonántico, y el jugador tendrá que pronunciar una palabra que empiece por ella. Los jugadores van avanzando, “paso a paso”, hacia una meta cuando sus respuestas sean correctas.

47. LEO CON UN DEDO.

Se trata de leer digitalmente, y con los ojos tapados, una palabra extraída al azar de un recipiente, en el que se introduce la cantidad y el tipo conveniente de cortas palabras. Se precisa de las palabras hechas en relieve (de alambre gruesa o cuerda, por ej.) o con texturas ásperas al tacto (por ej. de lija), sobre cartón de textura suave o madera y de un recipiente (una caja, por ej.). Puede complicarse el juego buscando (también por lectura digital) una palabra igual que la leída, entre un grupo de varias palabras, formando parejas.

48. LOTERÍA DE PALABRAS.

Se necesitan letras para jugar. Se trata de intentar formar palabras, a partir de un número determinado de letras, extraídas al azar de un recipiente; por ej., se sacan 10 letras y se intenta componer el máximo de palabras con ellas, de manera que una vez formada la primera se escribe y luego se deshace para volver a disponer de las 10 letras. Se puede, también, extraer letras hasta formar una palabra, conservarla hecha y seguir sacando letras para continuar formando palabras. Una

variante consiste en formar una palabra propuesta de antemano, por lo que se tendría que ir extrayendo letras hasta que se consigan las que se precise. De igual modo puede procederse utilizando un silabario.

49. RULETA PARA FORMAR PALABRAS.

La idea del juego es formar palabras que incluyan, en la posición inicial, media o final convenida, el sonido vocálico y el o los consonánticos de las letras o grupos obtenidos en un par de ruletas, y en el orden que se hayan conseguido. Se juega con una ruleta con vocales y con otra con las consonantes más usuales, o con las que se tenga interés por trabajar, y/o grupos consonánticos. Puede jugarse con una ruleta síntesis, en la que se combinen vocales y consonantes (con la misma cantidad de unas que de otras), cuya aguja tenga dos puntas, de manera que una señale la vocal y la otra -la opuesta- la consonante o grupo consonántico, en cuyo caso el orden en la formación silábica sería voluntario.

50. PALABRAS EXTRAÑAS.

Se trata sencillamente de que los jugadores tomen cortas historietas (cada uno una, o por parejas, o pequeños grupos), en las que se repita con cierta frecuencia una palabra determinada, y en cambiarla por otra sin sentido, o que lo tenga pero no en ese contexto; posteriormente se leen las historietas que contienen la “palabra extraña”, y se intenta identificar esa palabra en cada historietta, lo antes posible, y descubrir a cual sustituye.

51. ¿QUÉ LETRA SUENA LA PRIMERA?

Se necesitan tarjetas con el abecedario (una para cada letra). El monitor del juego pronuncia una palabra y el jugador señalado ha de tomar y mostrar la tarjeta con la letra con cuyo sonido comience esa palabra. Una variante puede consistir en discriminar el sonido final de las palabras emitidas. Las tarjetas han de estar expuestas para agilizar su localización. Puede pedirse una explicación verbal y/o mímica de la palabra con que se está jugando.

52. CAMINO COMO UN GATO.

El juego consiste en dirigirse hacia una palabra indicada por el monitor, desde un punto de partida, gateando o reptando por el camino adecuado. Se precisa de tarjetas con palabras y de un camino arborescente trazado en el suelo (tronco común del que se parte y ramificaciones, en cuyo término se colocan las distintas tarjetas).

53. CIRCUITOS DE LETRAS.

Se trata del clásico y popular juego de “carreras de chapas” (o de tapones), desarrollado sobre el circuito de una letra, trazado en el suelo o hecho con arena. Se precisan chapas de botellas de refrescos, tapones de rosca o un material similar. Aumentando las dimensiones de la letra seleccionada, puede jugarse gateando o andando sobre ella, con determinadas condiciones (llevar una pelotita en una cuchara asida con la boca, sin salirse del circuito, etc.), y reduciéndolas, hasta el tamaño de una cartulina, puede recorrerse por su reverso con un imán, desplazando por ella cualquier objeto metálico adecuado, a modo de móvil (un clip que simule una moto, preferiblemente, porque es conveniente que siga siempre hacia delante, que no pueda ir marcha atrás).

54. ESCRIBO CON EL TECLADO DEL ORDENADOR.

El jugador indicado piensa una palabra y la escribe con el ordenador. Después enuncia las letras que ha utilizado, desordenándolas, y el resto de los jugadores ha de acertar de qué palabra se trata. Quien acierte (o por turno) pasa a utilizar el teclado, continuando escribiendo palabras en el mismo espacio. Puede prescindirse del ordenador y escribirse a mano en un folio o libreta.

55. ¿QUE HE ESCRITO EN TU PIEL?

Un jugador, con los ojos tapados, ha de descubrir la letra que otro jugador traza sobre su espalda, pierna, brazo, mano u otra parte del cuerpo. La letra ha de orientarse en su posición correcta, desde el punto de vista del lector. Se precisa únicamente de distintos instrumentos que proporcionen sensaciones táctiles diferentes. Como variante, ahora con los ojos al descubierto, un jugador lee un listado breve de letras, sílabas o palabras (según se establezca) y una de ellas ha de ser trazada en su espalda, teniendo que reconocer de cuál se trata (puede ir escribiendo en una pizarra o papel los trazos que va percibiendo en su espalda y leer la palabra al final).

56. LA CAJA DE CERILLAS.

Puede considerarse una variante del “Loto ilustrado de palabras”, más simplificada y con distinta presentación. Se utiliza para jugar una serie de palabras escritas en un papel cualquiera y recortadas, sus representaciones pictóricas del tamaño de una caja de cerillas (o de otro tipo) y tantas cajas de cerillas como palabras y representaciones haya. Cada representación se pega en una caja, para colocar en su interior la palabra que la denomine. Se puede proceder también al revés (después de haber introducido una palabra en cada caja, el jugador -o jugadores- las abre una a una, lee la palabra de su interior y pega en cada caja la representación correspondiente), realizando una actividad de asociación ideo-gráfica.

57. LA PALABRA QUE HAS DICHO.

Se juega con una serie de palabras de grandes dimensiones, repetidas tantas veces como el número de jugadores que haya menos uno. Se reparten por el suelo de manera que se puedan leer perfectamente desde donde se sitúen los jugadores (se podría facilitar esa lectura si cada palabra se escribiera en las cuatro lados de una cartulina cuadrada, como se indica en el juego nº 39, “Oca de palabras”). El monitor del juego expresa una de ellas y los jugadores han de correr para coger una copia cada uno. Quien se quede sin copia queda eliminado y se retira un ejemplar de cada una de las palabras, para proseguir el juego. Únicamente se ha de jugar de esta forma si todos los jugadores presentan prácticamente el mismo rendimiento lector; de no ser así, se debería jugar con tantas copias de cada palabra como jugadores, para evitar que quienes más necesitarían del juego, para motivar su aprendizaje, quedaran fácilmente eliminados, no sirviéndoles el juego para otra cosa que para experimentar y reforzar su sensación fracaso.

58. BÚSQUEDA DE OBJETOS.

Consiste el juego en identificar objetos del aula cuya denominación se ajuste a la norma indicada: que empiece por una vocal, consonante o grupo consonántico determinado; o bien, que la vocal, consonante o grupo consonántico con que se juegue aparezca en posición media o final. Es conveniente jugar recurriendo a la escritura.

59. JUNTO TUS LETRAS.

Ante un abecedario bien visible, el monitor del juego va señalando rítmicamente las letras que compongan una palabra por él pensada; palabra que los jugadores tendrán que pronunciar y escribir. En un primer momento puede permitirse que la palabra se vaya componiendo (en voz alta primero y en voz baja o mentalmente después) simultáneamente según va señalando el monitor letras, pero en un segundo momento convendría que se compusiera por recuerdo de la secuencia. Habría que empezar por palabras cortas y sencillas, cuyas letras en el alfabeto presentado estuvieran próximas y se recorrieran sin cambios de sentido, aumentando paulatinamente la complejidad.

60. EL MAESTRO SE EQUIVOCA.

El maestro va diciendo en voz alta un texto corto y simultáneamente lo va escribiendo en la pizarra; pero al escribirlo introduce modificaciones con respecto a lo que dijo, que pueden consistir en omisiones, adiciones, sustituciones o inversiones de letras, sílabas o palabras. Los jugadores han de corregir verbalmente los errores y el maestro rectificarlos en la pizarra. Una vez concluido

el texto puede procederse a su dictado y autocorrección.

61. COSA DE DETECTIVES.

El maestro o el monitor del juego escribe en la pizarra una serie breve de palabras, según el nivel de complejidad que se requiera, y los jugadores han de leerlas. Posteriormente, los jugadores se vuelven de espaldas y el maestro o monitor efectúa una modificación en una de las palabras, de forma que se convierta en otra fácilmente confundible con aquélla, desde el punto de vista fonético, aunque no necesariamente desde el semántico (por ej., se ofrece la serie: “saco”, “seco”, “cose”, y se invierten las sílabas de “saco” convirtiéndola en “cosa”, o se suprime la /s/ de “seco” y se transforma en “eco”, o se añade una /r/ a “cose” y se vuelve en “coser”, o se sustituye la /o/ de “saco” por una /a/ y se convierte en “saca”, etc.). Una vez hecho el cambio, los jugadores han de detectarlo.

62. A CIEGAS.

Se trata de componer palabras cortas y sencillas a base de manipular “a ciegas” una serie de letras colocadas dentro de una caja, reconocibles fácilmente de forma táctil; palabras que se indicarán al jugador oral y/o gráficamente. En caso de que la palabra compuesta carezca de sentido, ha de reconocerse que no lo tiene y reorganizar las letras para intentar encontrar otra con contenido; si no se lograra puede tomarse la letra o letras que se precise de la caja, o bien descomponer la palabra sin sentido y devolver sus letras a la caja para empezar de nuevo.

63. A PATA COJA SOBRE PALABRAS.

Es el clásico juego de “La rayuela”, del que se conocen distintas denominaciones (cielo e infierno, caracol, etc.) y diseños (columna de cuadrados alternando uno y dos, rectángulo dividido en casillas, caracol sectorizado, cruz latina dividida en cuadrados, etc.). En cualquiera de ellos (o en otros diseños que se ideen) se colocan o escriben en sus casillas las palabras que sedeseen trabajar, y se van leyendo al pasar por ellas “a pata coja”, desplazando la teja u objeto que se utilice. Se pueden adoptar las reglas del juego en uso, o las que se convengan. Como variantes, puede jugarse con diseños más pequeños (hechos también en el suelo o en la mesa, reduciéndolos aún más), desplazando por las casillas un tapón u otro objeto con el dedo.

1. LAS MIL PALABRAS.

pe	lo	ta
pi	se	
pa	mo	to
	do	

2. ORGANIZACIÓN DE ORACIONES ROTAS.

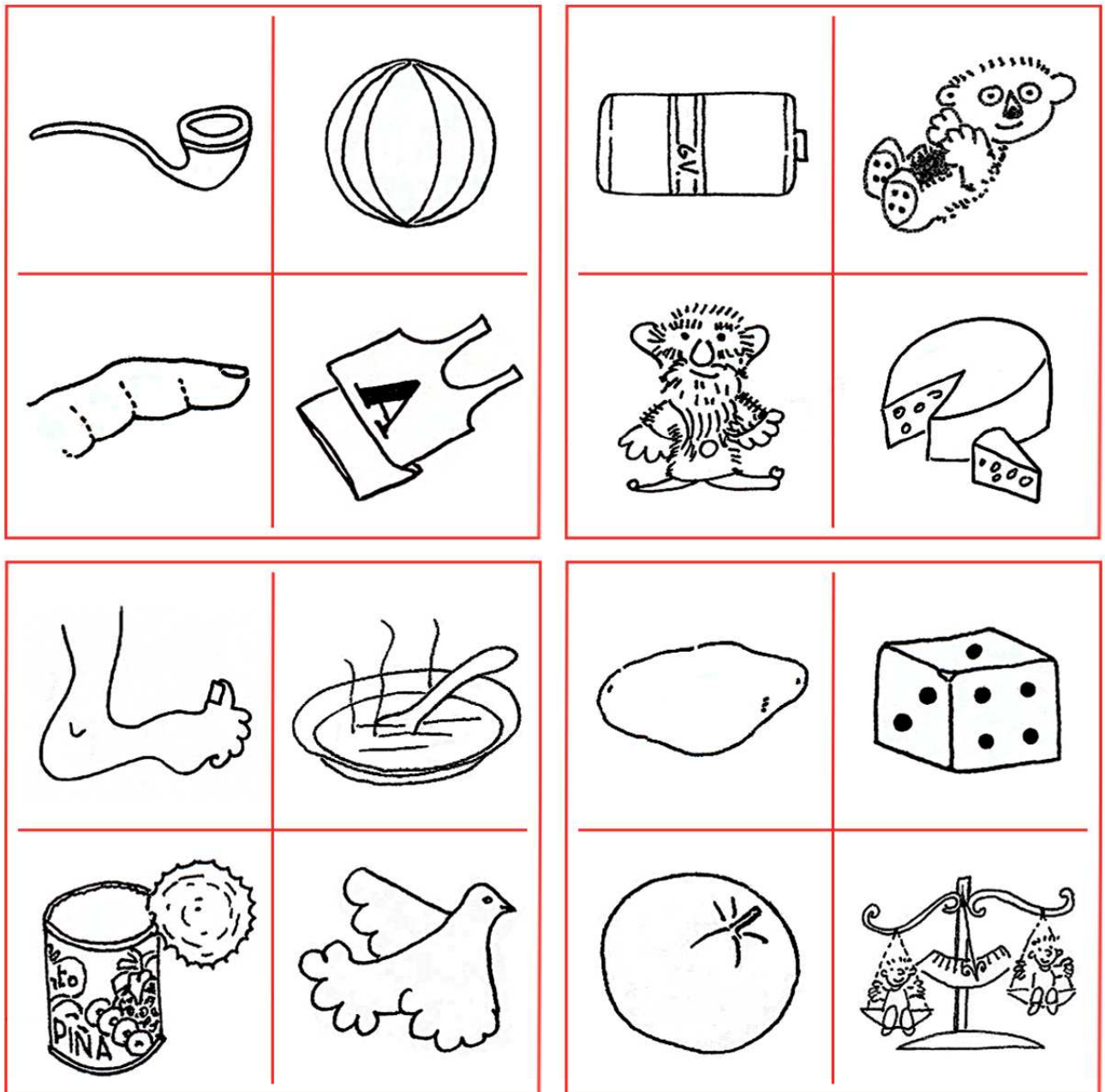
puse la pala a tu lado.

me duele la muela.

emilio cuida su cometa.

paco se quita la camiseta.

3. LOTO ILUSTRADO DE PALABRAS.



pipa

pelota

dedo

camiseta

pila

oso

peludo

queso

pie

sopa

lata

paloma

patata

dado

tomate

peso

4. FORMACIÓN DE ORACIONES.

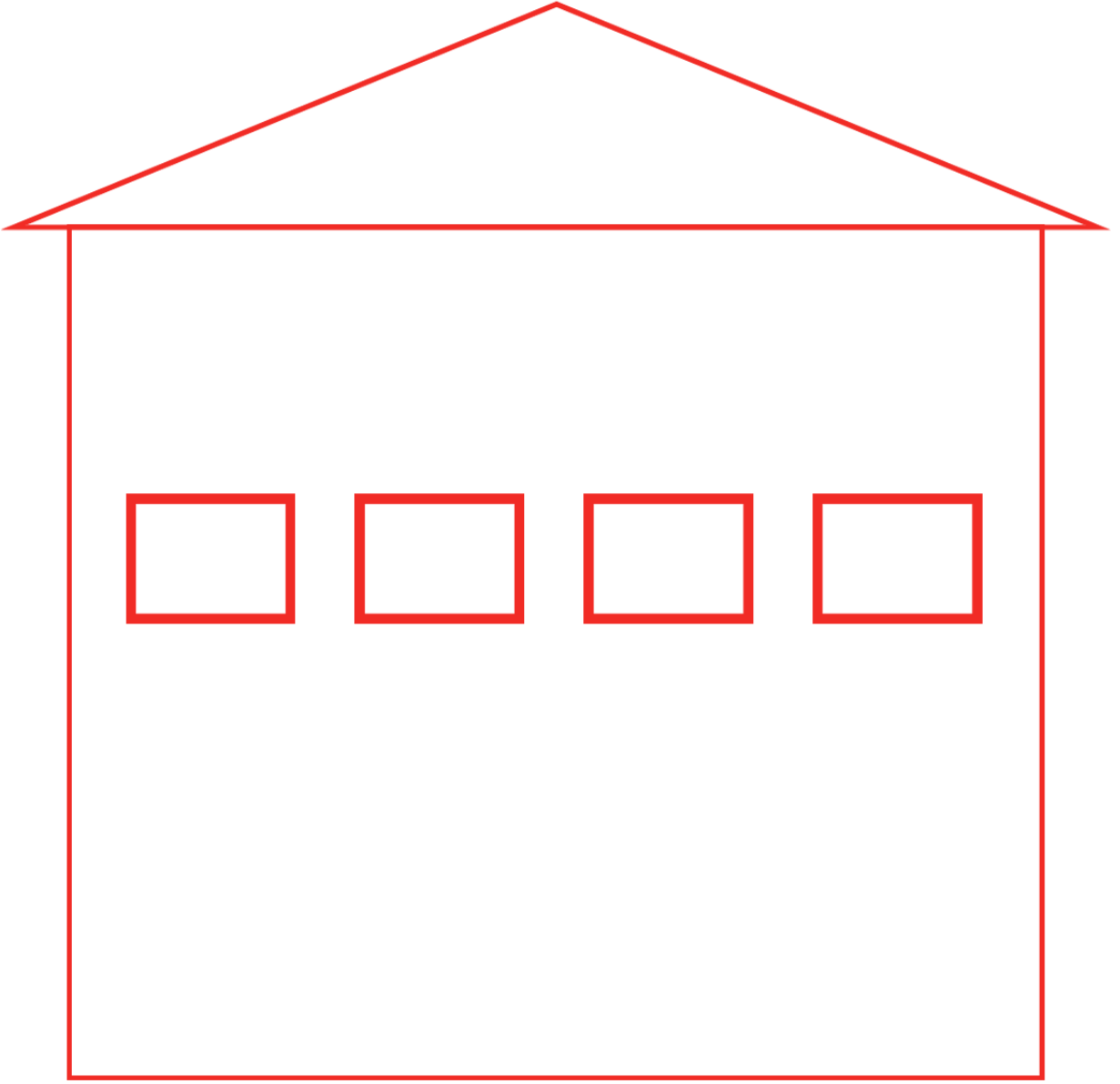
paquito	quita	la	mesa
pili	como	una	oso
me	tocó	el	paloma
			queso

paquito quita la mesa

pili como una oso queso

me tocó el paloma

5. LAS CUATRO VENTANAS.



r n d t s



a e i o u



c m s l r



i u a e o



6. CARRETERA DE SÍLABAS.

¹ na	² re	³ ri	⁴ po	⁵ ru	⁶ la	⁷ le	⁸ li	⁹ lo	¹⁰ lu
¹¹ sa									
¹² da	²⁰ tu	¹⁹ to	¹⁸ ti	¹⁷ te	¹⁶ ta	¹⁵ su	¹⁴ so	¹³ si	¹² se
²² de									
²³ di	²⁴ do	²⁵ du	²⁶ ma	²⁷ me	²⁸ mi	²⁹ mo	³⁰ mu	³¹ ca	³² que
									³³ qui
⁴⁰ ru	³⁹ no	³⁸ ni	³⁷ re	³⁶ ra	³⁵ cu	³⁴ co			

7. LA LETRA QUE SE ESCAPÓ DE SU SITIO.

 eso la io oca e ida
 o o ata a a urro
 a ero ru io

eso laio oca eida aero
oo ata aa urro ruio

8. RECONSTRUCCIÓN DE UN TEXTO INCOMPLETO.

quique se fue a la feria
y a la noria se subió.
rueda que te rueda se
mareó y nada le quedó.

1. animado
2. demasiado
3. de dinero

9. LOTERÍA DE ORACIONES.

paco lava su ropa.
pisé a rafa y se puso furioso.
colorea la página de dibujo.

quique barre el suelo de casa.
eva se bebe toda la bebida.
mañana iré a la feria.

me tocó la cometa en la rifa.
quito la sábana de la cama.
ese gitano me dio una jaula.

aquella mona me dio la mano.
tu perro me arañó la cara.
yo cojo la llave de mi maleta.

paco lava su ropa.

pisé a rafa y se puso furioso.

colorea la página de dibujo.

quique barre el suelo de casa.

eva se bebe toda la bebida.

mañana iré a la feria.

me tocó la cometa en la rifa.

quito la sábana de la cama.

ese gitano me dio una jaula.

aquella mona me dio la mano.

tu perro me arañó la cara.

yo cojo la llave de mi maleta.

10. LA MONA.

moto

oso

osa

mío

mía

loco

loca

abuelo

abuela

rubio

rubia

burro

burra

feo

fea

amarillo

amarilla

bonito

bonita

fino

finá

moreno

morena

nuevo

nueva

panadero

panadera

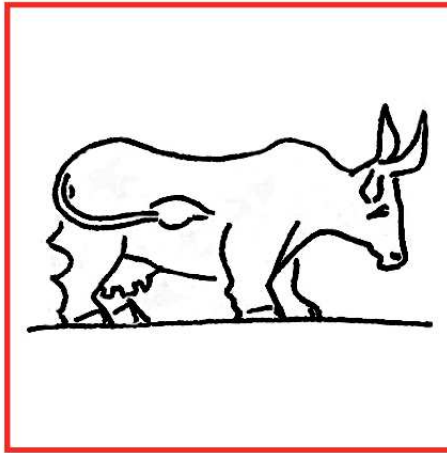
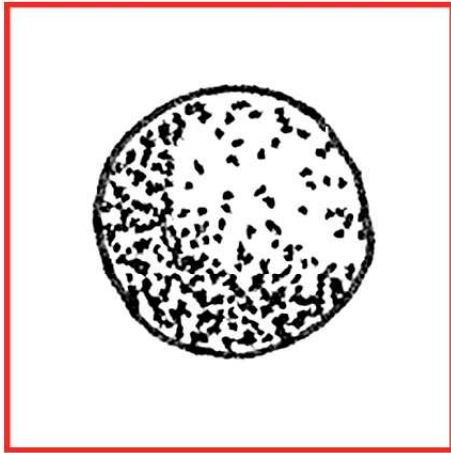
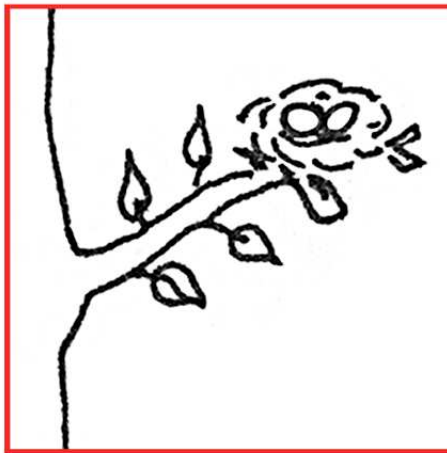
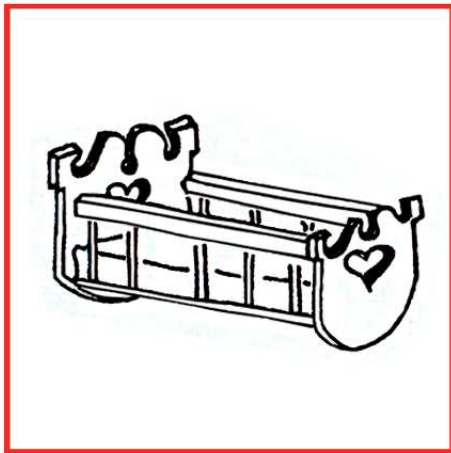
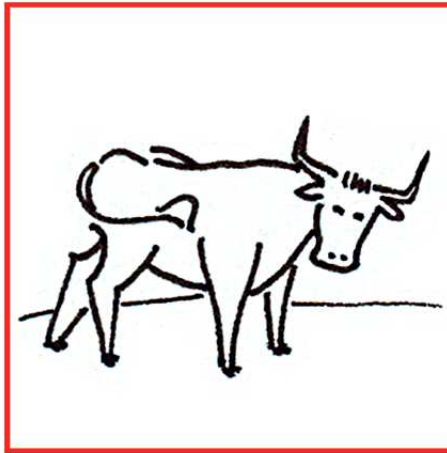
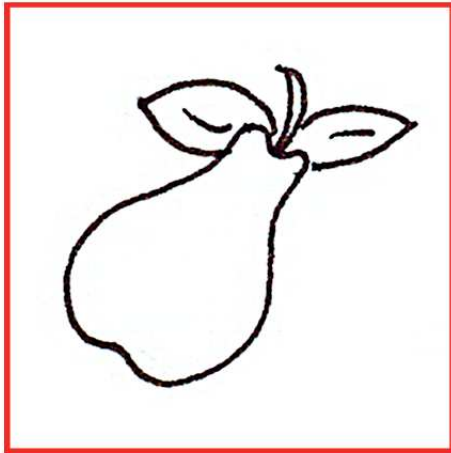
tuyo

tuya

pequeño

pequeña

11. SELECCIONO LA PALABRA
ADECUADA.



mido

raya

nido

rayo

uma

paso

cuma

payaso

toro

cava

roto

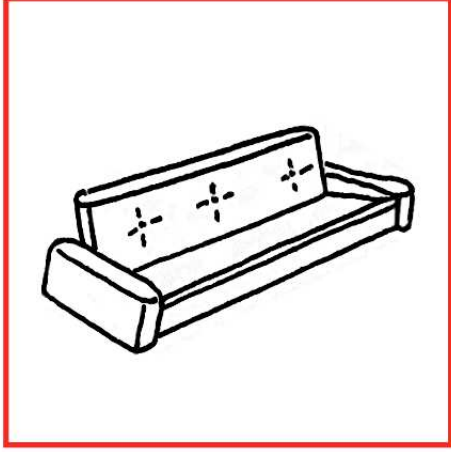
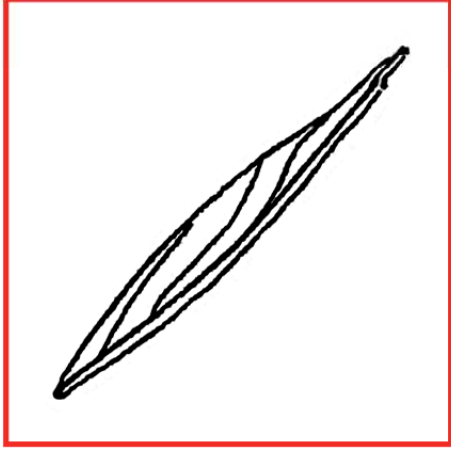
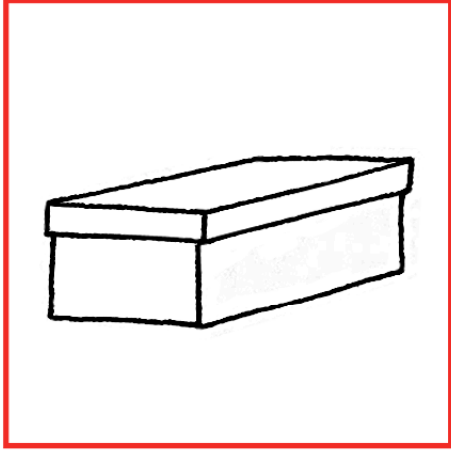
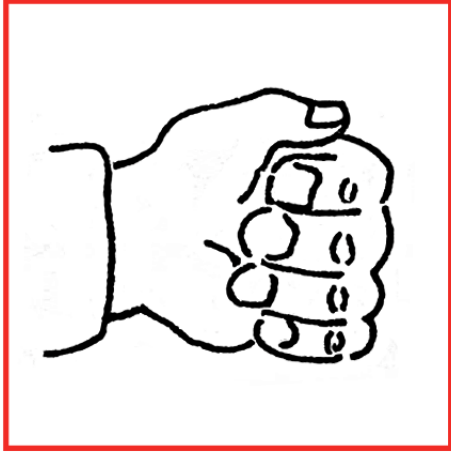
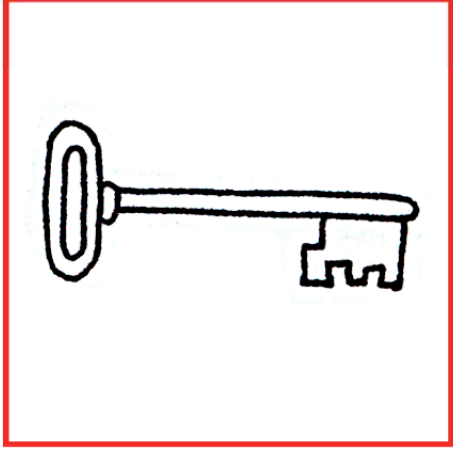
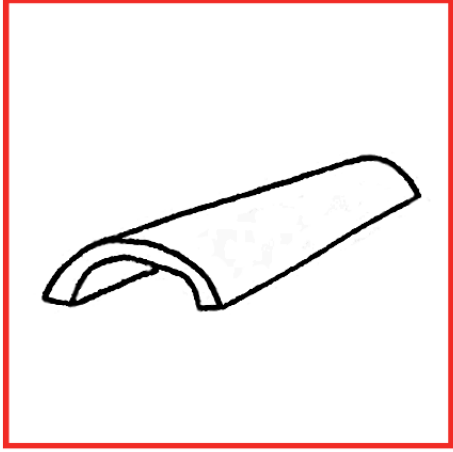
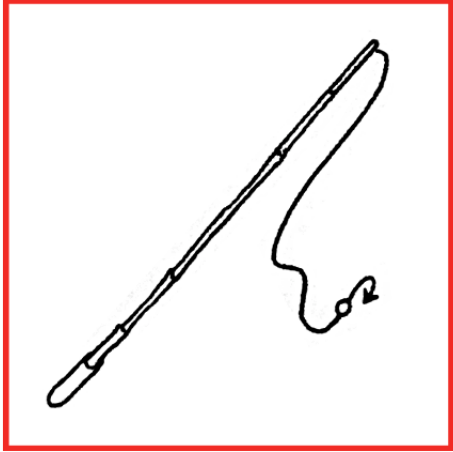
vaca

perro

loba

pera

bola



foca

foco

sofá

sola

llave

lave

pabillo

pelillo

teja

tejado

caja

casa

caña

cama

puño

piña

12. A LA BÚSQUEDA Y CAPTURA DE ERRORES.

quique, el chatarrero, vino a mi casa y le saqué un puchero, una lechera y mucha chapa; cogió toda la chatarra, la puso en su carro y se fue a la chatarrería.

quico, el chatarrero, vino a tu casa y le saqué un puro, un lechera y chapa; cogió todo la chatarra, la puso en su carro y se fue a la churrería.

13. CREO PALABRAS
CAMBIANDO UNA LETRA.

queso

vida

calle

raya

nube

puño

ficha

hoja

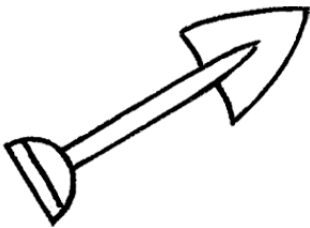
zorro

cero

goma

taxi

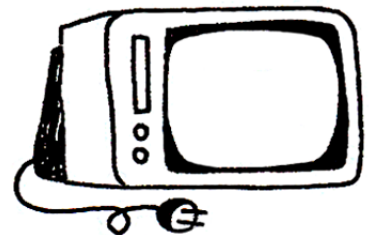
14. DOMINÓ ILUSTRADO.



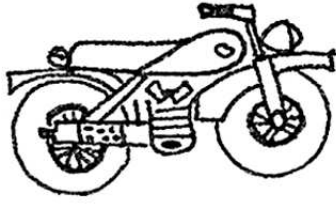
sopa



tele



moto



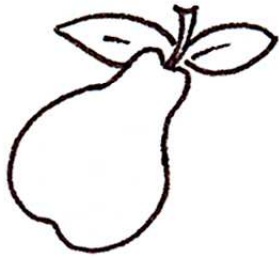
roca



perra



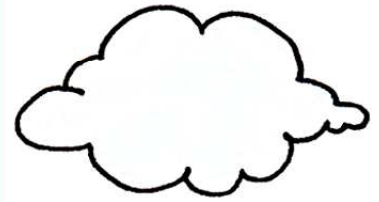
pera



vaso



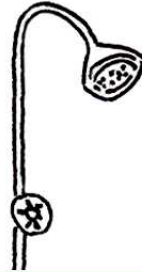
nube



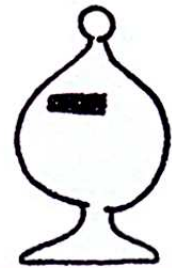
niño



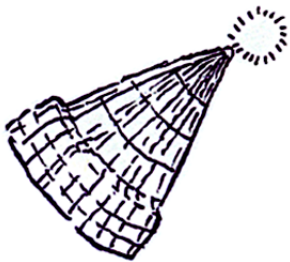
ducha



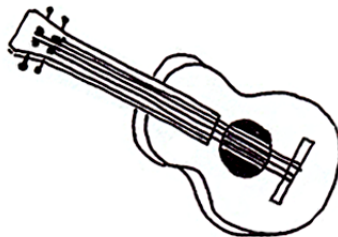
hucha



gorro



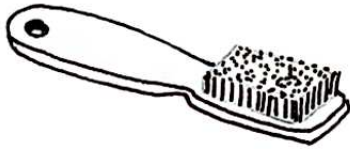
guitarra



taxi



cepillo



pezo



gitano



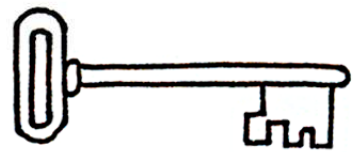
jarra



yo



llave



foca



boca



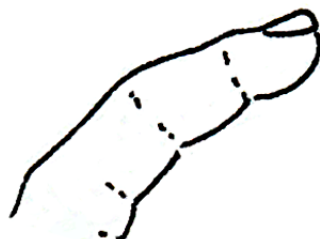
casa



queso



dedo



pala

15. RECONSTRUCCIÓN DE UN TEXTO

DESCOMPUESTO.

Dolores, ¡mira como leo hace las cosas al revés!

Pela las castañas, pero usa los pies,

las tira a la papelería

y luego se come las cáscaras.

16. KIM DE PALABRAS.

pan

punte

cinco

avión

punta

luna

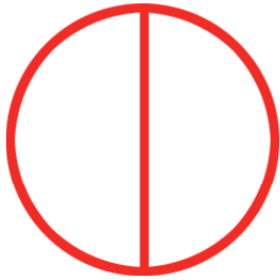
chimenea

cenicero

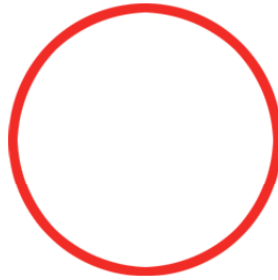
teléfono

nube

17. LEO Y ESCRIBO EN CHINO.



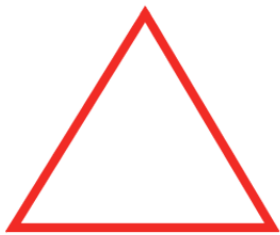
niño



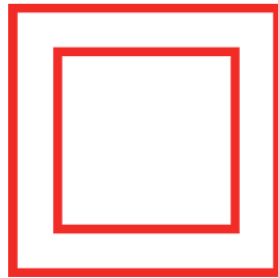
niña



perro



casa



bici



mesa



en



encima



debajo

18. CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS
AÑADIENDO SÍLABAS.

CASA	COJO	TIRAS
BAJA	CONTAR	CANSAR
CHATA	PUES	NOTA
CAZA	CORTA	TIRE

19. CONSTRUCCIÓN DE ORACIONES.
A PARTIR DE PALABRAS PROPUESTAS

Pilar	gato	ratón	visto
pasar	persiguiendo		he
al	de	a	un

20. LAS PAREJAS.

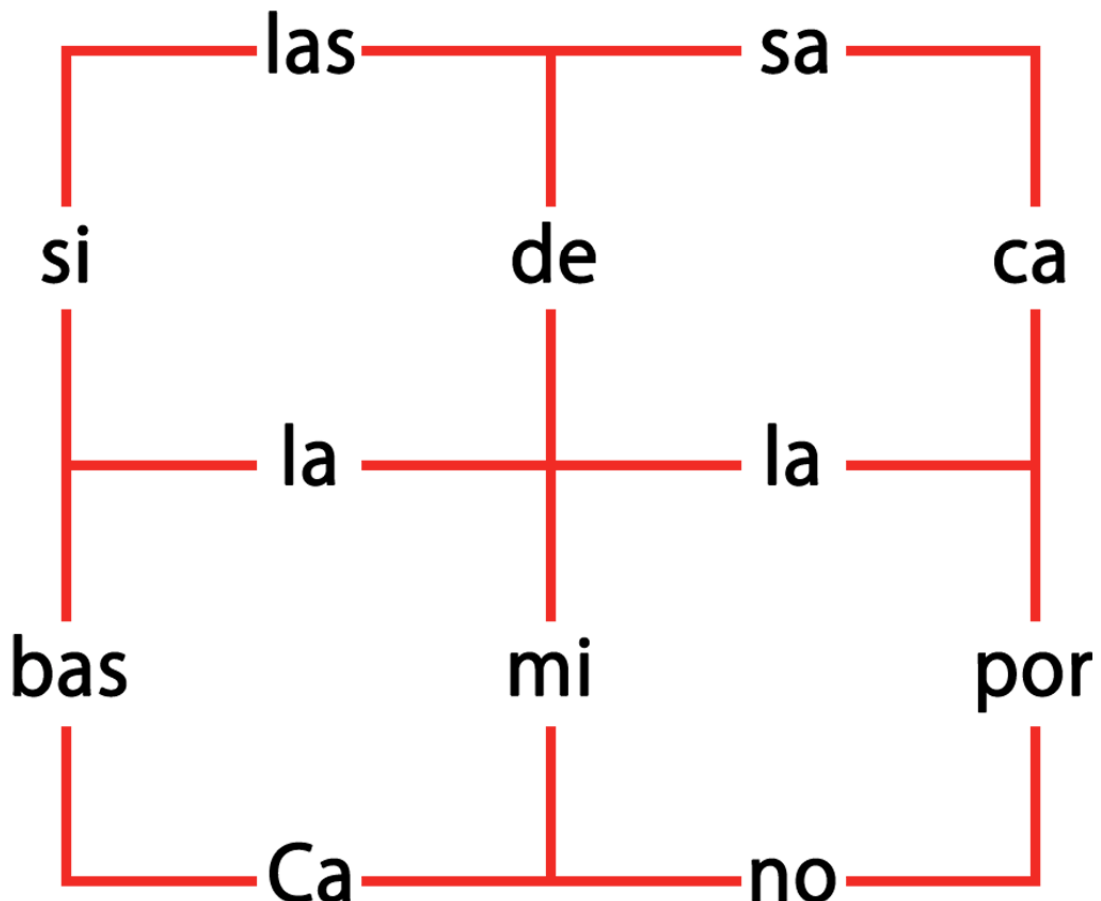
bosque	pescado	vacaciones
garbanzos	bufanda	enseguida
habitación	chófer	mantequilla
pingüino	bañador	parque
desayunar	lagartija	alrededor

BOSQUE	PESCADO	VACACIONES
GARBANZOS	BUFANDA	ENSEGUIDA
HABITACIÓN	CHÓFER	MANTEQUILLA
PINGÜINO	BAÑADOR	PARQUE
DESAYUNAR	LAGARTIJA	ALREDEDOR

21. UNA FRASE SE HA COLADO.

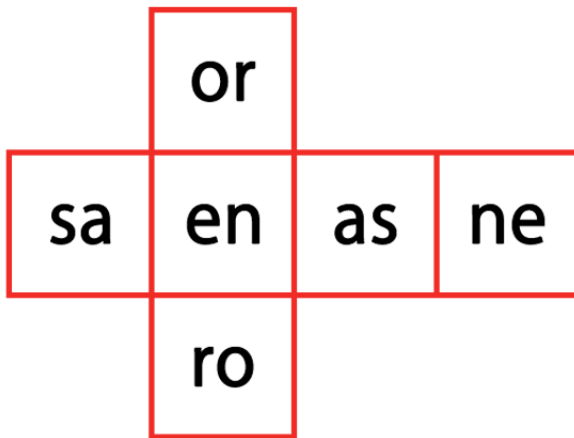
Leonardo se marcha con su hermana al huerto y se ponen a cavar unos surcos de verduras, porque están cansados. Cuando acaban ordenan sus herramientas, recogen unas pocas verduras y se van al mercado a venderlas.

22. LA CASA DE LA SÍLABAS.



23. COMPLETO PALABRAS CON UN DADO.

cami__	c__tillo	tijer__
__po	pu__te	chime__a
__seguida	e__ro	tened__
ente__	cat__ce	co__na



24. COMPLEMENTACIÓN DE ORACIONES.

asco	casco	aso	saco
cosa	arco	alta	ala

ata

salta

lata

alto

¿Quieres una _____ de sardinas?

Leonardo se _____ los zapatos.

¡Mira qué árbol más _____!

Tu hermana es más _____ que yo.

Pilar se _____ las escaleras.

Se le ha roto un _____ al pájaro.

¿Ese peón no usa _____?

Quiero tirar con el _____.

¡Me _____ de calor!

¿Te da _____ ese animal?

Luego te diré una _____.

No metas pelotas en el _____.

25. LAS ESCALERAS.

Q	X	V	E	Y	P	H	T	R	E	F	G	J	D
Ñ	Z	K	F	I	N	G	T	R	E	I	N	X	Q
T	R	E	S	P	Y	T	I	H	X	C	E	T	A
J	V	E	N	C	I	X	Q	C	U	P	Z	Ñ	K
C	U	G	I	N	Y	E	N	Z	H	A	Ñ	G	J
D	P	A	F	H	T	I	X	T	O	S	T	R	O
G	H	X	T	R	O	Y	T	R	E	S	Q	P	Y

24, 30, 13, 300, 23 y 4

26. CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS AÑADIENDO O QUITANDO LETRAS.

TRES

TRISTE, ESTIRO, SASTRE, DETRÁS, etc.

ESPARADRAPO

PARA, ESPERA, PARADO, SAPO, etc.

27. LAS PALABRAS CAMUFLADAS.

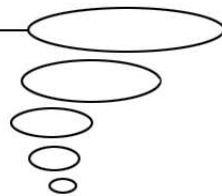
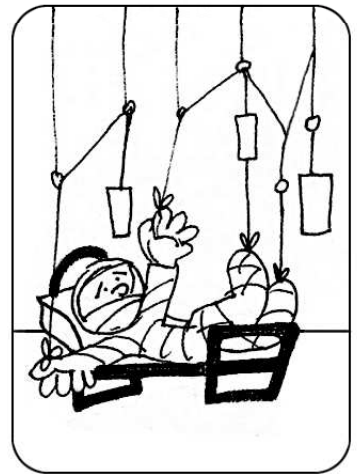
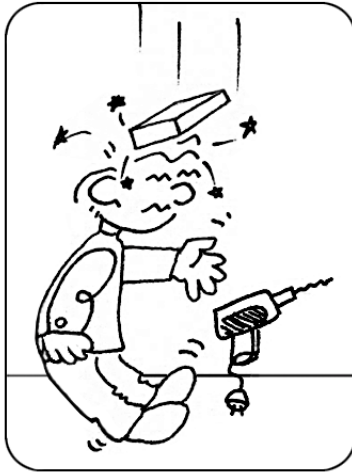
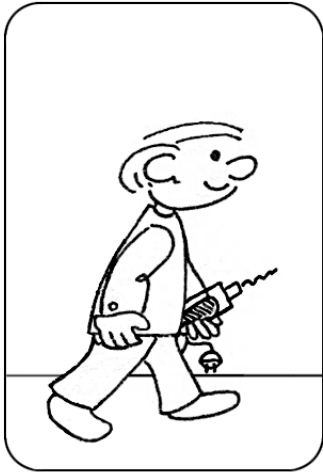
Iba tan tranquilo mi padre por la calle cuando... le cayó un ladrillo en la cabeza. Después, pisó un vidrio, con tan mala suerte que se cortó en un pie. Siguió andando y, al poco rato, le salió un ladrón y le quitó la taladradora. Por último, fue a tropezar con una piedra y rodó por los suelos. ¡Qué cosas le pasan a mi padre!

andando

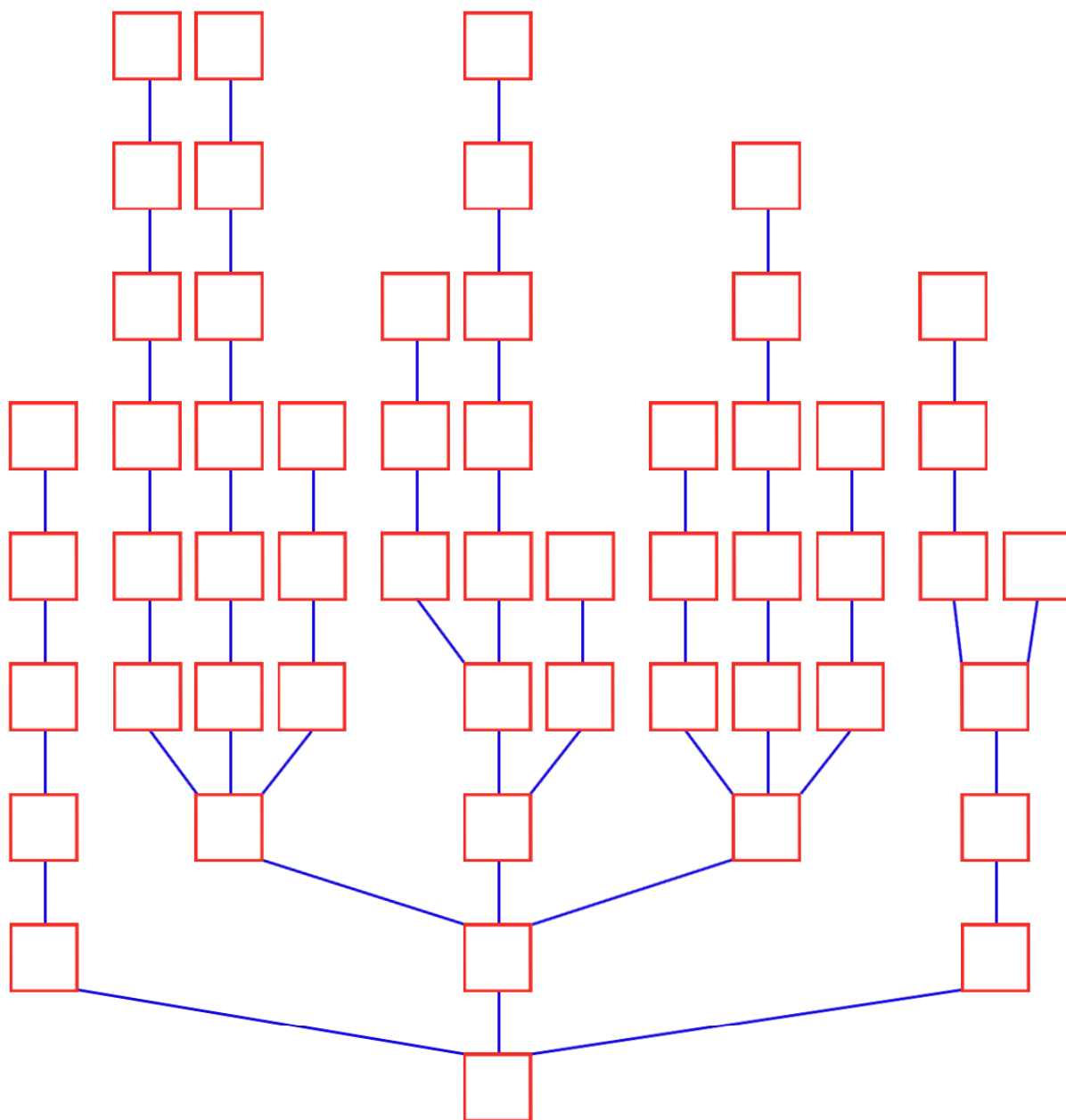
roto

armado

pequeña



28. EL ÁRBOL DE LAS PALABRAS.



SALIDA

**PRISA (5), PADRE (5), POSTRE (6), PREMIO (6)
PROBAR (6), PRONTO (6), PRIMERO (7),
PADRINO (7), PROMETER (8), PREGUNTAR (9),
PRESUMIDO (9), PRIMAVERA (9).**

29. LAS FAMILIAS.

tres	Andrés	piedra
comprar	abril	prima
cuatro	Isidro	cuadro
aprender	febrero	princesa
trece	Alejandro	ladrillo
apretar	septiembre	príncipe
veintitres	Pedro	vidrio
preguntar	octubre	profesora
veinticuatro	Adrián	esparadrapo
preparar	noviembre	practicante
treinta	Adriana	dragón
prometer	diciembre	prisionero

30. TEXTO - PUZZLE.

ANTES ESTUBE PLAN-
CHANDO LA ROPA,
AHORA ESTOY LAVANDO
LOS PLATOS, DESPUÉS
ESTARÉ REGANDO LAS
PLANTAS.

¡YA ESTÁ BIEN!
¿CUANDO PODRÉ
IR A LA PLAZA
A JUGAR?

31. LA PALABRA QUE CADA VEZ
SE HACE MÁS PEQUEÑA.

ROJO

CASI

CASCO

SALTAR

TIGRE

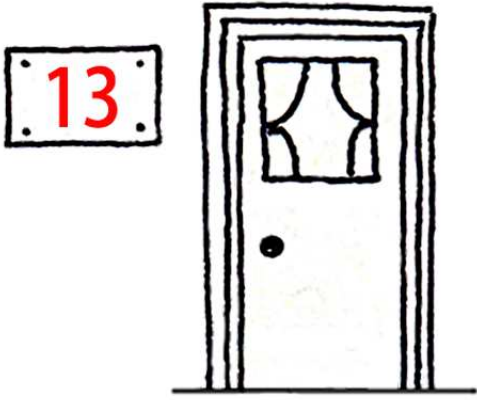
PLANTA

32. LOTO MIXTO.

q	p	d	b	g	o
n	h	ñ	m	u	v
es	se	as	ese	e	ez
tro	tor	fro	toro	to	tlo
pla	pal	bla	pala	pa	pra
bli	bil	dli	boli	bi	bri

33. TÓMBOLA DE PALABRAS ILUSTRADAS.

TRE	CE	DRA	GÓN	PRI	ME	RO	
BRA	ZO	CRE	MA	LLE	RA	FRU	TA
GRI	FO	PLA	ZA	BI	CI	CLE	TA
BLU	SA	FLE	CHA	GLO	BO		



--	--



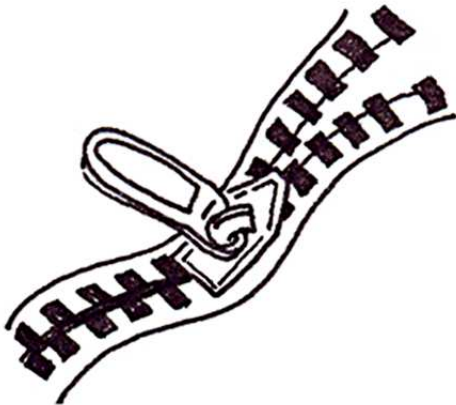
--	--



--	--	--



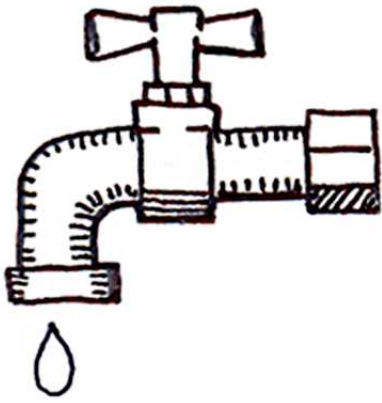
--	--



--	--	--	--



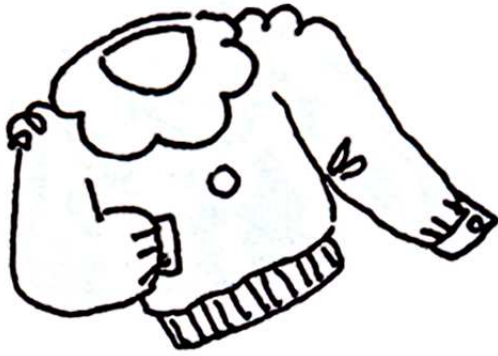
--	--



--	--



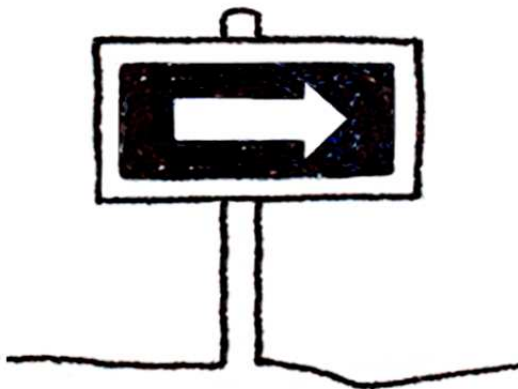
--	--



--	--



--	--	--	--

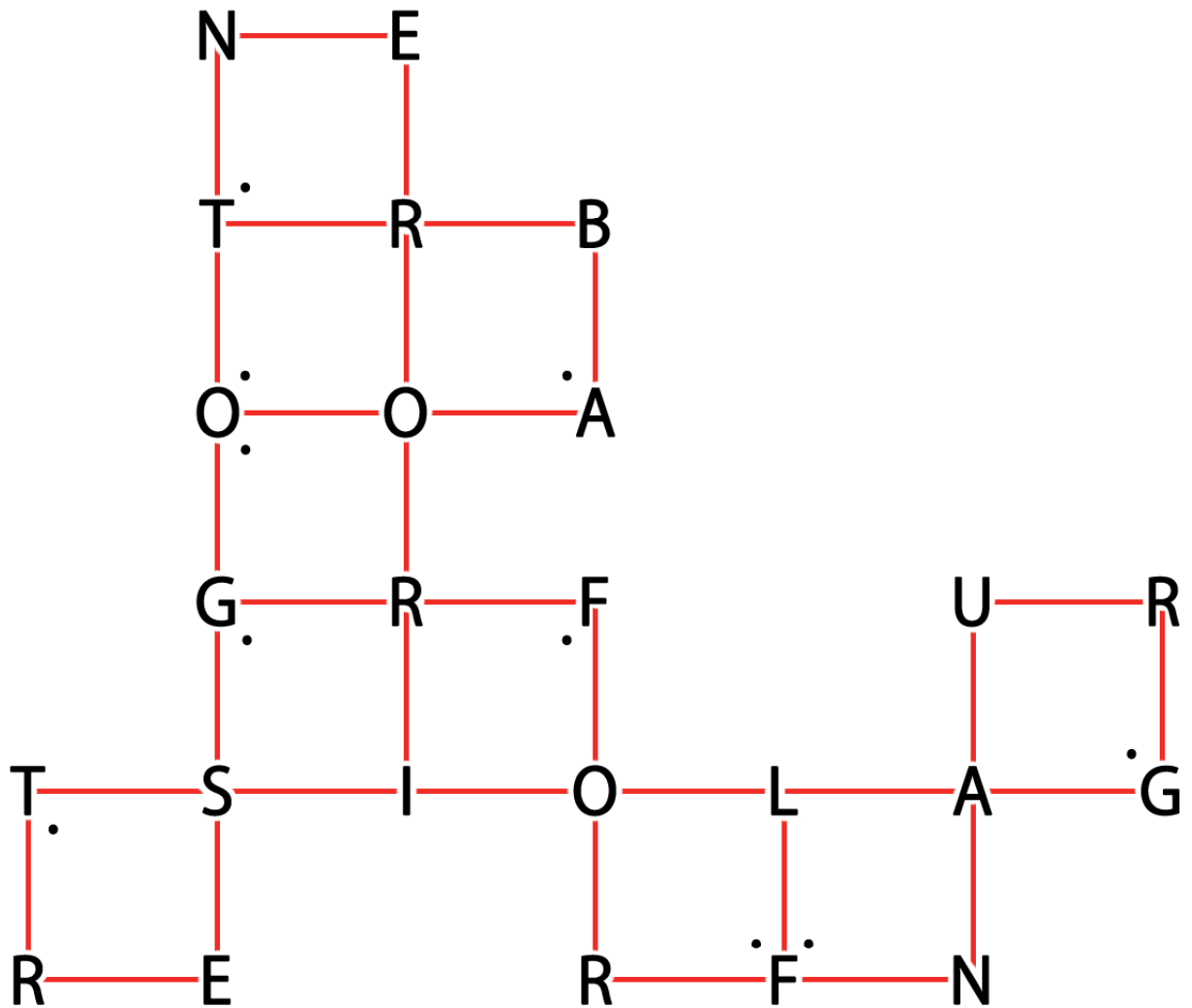


--	--



--	--

34. PALABRAS EN CUADRADOS.



TRES, ABRO, FRÍO, GRIS, GRÚA,
OGRO, FLOR, FLAN, OTRO, TREN.

35. CRUCIGRAMA LIBRE.

T
R
O
M
P
E
T
A

A
L
M
E
N
D
R
A

A
P
R
E
N
D
O

N
O
V
I
E
M
B
R
E

C
R
I
S
T
A
L

F
R
A
N
C
I
S
C
O

B
O
L
Í
G
R
A
F
O

C
U
M
P
L
E
A
Ñ
O
S

I
M
P
E
R
M
E
A
B
L
E

B
I
C
I
C
L
E
T
A

F
L
A
U
T
A

A
R
R
E
G
L
A
R

36. LA RULETA
COMPLEMENTADORA.

D _ S
C _ STO
GAF _ S

A _ N
CU _ NTO
AVI _ N

AY _ R
B _ RCA
CAL _ R

_ LTO
AZ _ L
ÁRB _ L

SE _ S
J _ STO
LUN _ S

C _ NCO
_ NTES
_ NTERO

C _ RCO
AZUC _ R
C _ RSO

PI _ L
_ LTIMO
DIFÍC _ L

_ _ ES
MA _ _ E
_ _ ISA

LE _ _ A
_ _ GÓN
SIEM _ _ E

FÁ _ _ CA
_ _ ISTAL
_ _ UTA

NOM _ _ E
ES _ _ IBO
_ _ IO

_ _ ÚA
SO _ _ O
_ _ ANCO

NE _ _ O
_ _ ANTA
PUE _ _ O

MEZ _ _ A
_ _ OR
_ _ OBO

_ _ ASE
_ _ AUTA
RE _ _ A

37. LAS PALABRAS SECRETAS.

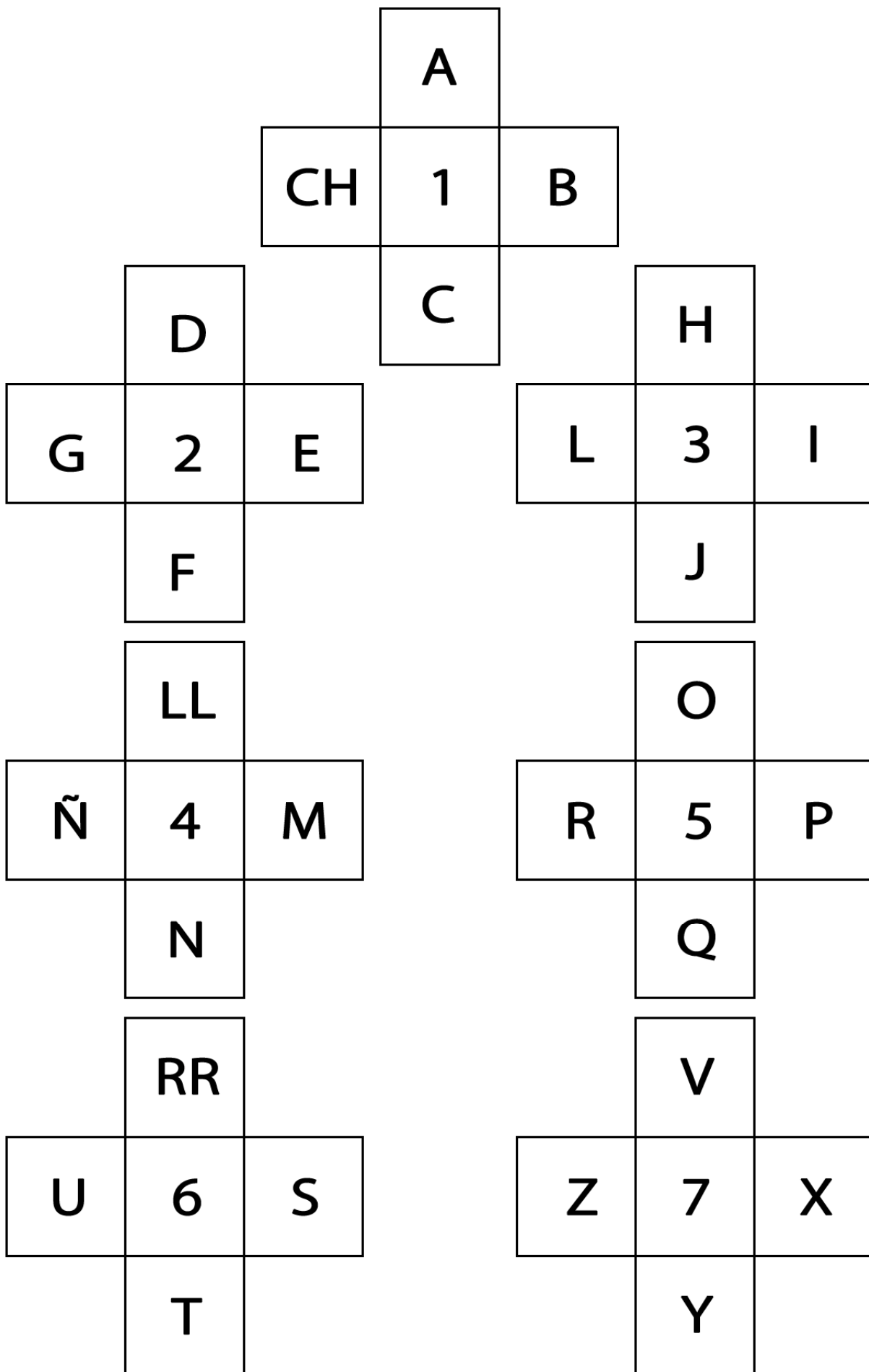
ARRIBA Y ABAJO

<i>arriba</i>	a	1	e
	i	2	o
	u	3	u
	l	4	s
	t	5	d
	m	6	c
	qu	7	r
	r	8	b
	v	9	f
	ll	10	y
	n	11	ñ
	j/g	12	ch
	h	13	z/c
	g/qu	14	x
<i>abajo</i>			

IZQUIERDA Y DERECHA

izquierda		derecha
e	1	a
b	2	d
p	3	q
o	4	c
s	5	z
h	6	n
y	7	x
i	8	l
g	9	j
r	10	rr
v	11	u
t	12	f
ñ	13	m
ch	14	ll

ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA Y DERECHA



38. MENSAJE EN CLAVE.

Claves del juego.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	B	C	CH	D	E	F	G	H	I	J	L	LL	M	N	Ñ

17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
O	P	Q	R	RR	S	T	U	V	X	Y	Z	.	,	¿	?

33	34
i	!

Palabras.

18	1	19	24	6	23	6

14	1	16	1	15	1

2	1	21	10	8	1

5	6	22	1	27	24	15	1	20

7	20	10	17

Oración.

6	22	23	17	27

1	18	20	6	15	5	10	6	15	5	17

1

12	6	6	20

27

1

6	22	3	20	10	2	10	20	29

Texto.

31	19	24	6	20	6	10	22		19	24	6		17	22
9	1	8	1		24	15		23	20	24	3	17	32	
33	14	10	20	1	5	34	30		1	19	24	10		
23	6	15	8	17		3	24	1	23	20	17			
23	20	1	18	17	22	30	12	6	22		9	1	8	17
14	24	4	17	22		23	20	17	28	17	22	30		27
1	9	17	20	1		22	1	3	17		17	23	20	1
25	6	28		12	17	22		3	24	1	23	20	17	
23	20	17	28	17	22		6	15	23	6	20	17	22	



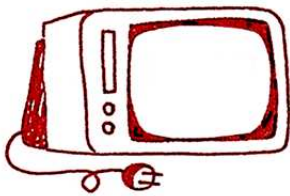
pala

pa	→	la
pe		le
pi		li
po		lo
pu		lu



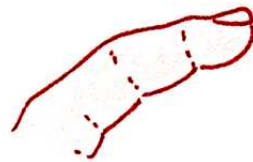
sopa

sa		pa
se		pe
si		pi
so	↗	po
su		pu



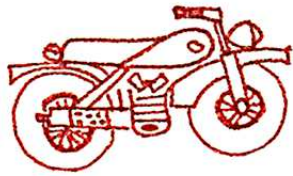
tele

ta		la
te	→	le
ti		li
to		lo
tu		lu



dedo

da	
de	↘
di	
do	
du	



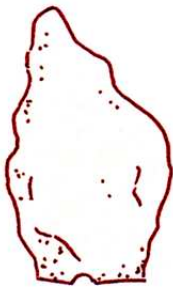
moto

ma	ta
me	te
mi	ti
mo	to
mu	tu



casa - queso

ca	→	sa
que	↘	se
qui		si
co		so
cu		su



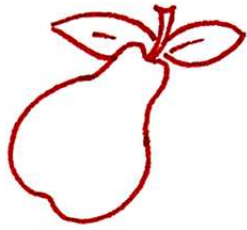
roca

ra	↗	ca
re		que
ri		qui
ro		co
ru		cu



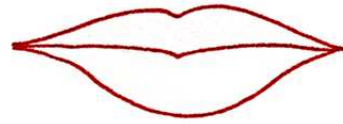
perra

pa	↗	ra
pe		re
pi		ri
po		ro
pu		ru



pera

pa	→	ra
pe		re
pi		ri
po		ro
pu		ru



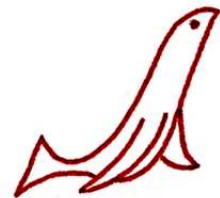
boca

ba	→	ca
be		que
bi		qui
bo		co
bu		cu



vaso

va	→	sa
ve		se
vi		si
vo		so
vu		su



foca

fa	→	ca
fe		que
fi		qui
fo		co
fu		cu



llave



yo

lla	va
lle	ve
lli	vi
llo	vo
llu	vu

ya
ye
yi
yo
yu



nube



niño

na	ba
ne	be
ni	bi
no	bo
nu	bu

na	ña
ne	ñe
ni	ñi
no	ño
nu	ñu



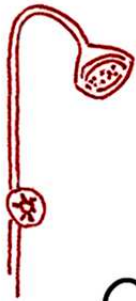
jarra

ja	→	rra
je		rre
ji		rri
jo		rro
ju		rru



gitano

x	ta	na
ge	te	ne
gi	ti	ni
x	to	no
x	tu	nu



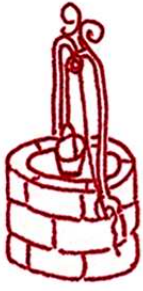
ducha

da	cha
de	che
di	chi
do	cho
du	chu



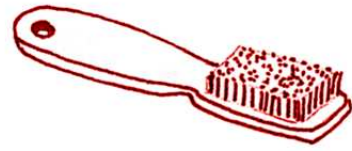
hucha

ha	cha
he	che
hi	chi
ho	cho
hu	chu



pozo

pa		za
pe		ce
pi		ci
po	→	zo
pu		zu



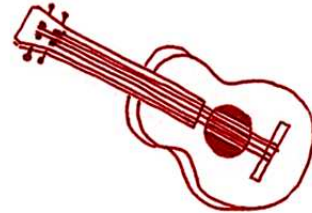
cepillo

za	pa	lla
ce	pe	lle
ci	pi	lli
zo	po	llo
zu	pu	llu



gorro

ga		rra
que		rre
qui		rri
go	→	rro
gu		rru



guitarra

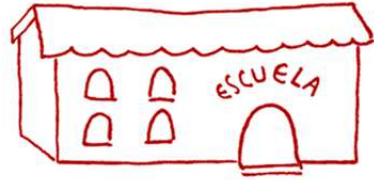
ga	ta	→ rra
que	te	rre
qui	ti	rri
go	to	rro
gu	tu	rru



taxi

ta	xa
te	xe
ti	xi
to	xo
tu	xu

Blue arrows indicate the stroke order for writing 'taxi': from 'ta' to 'xi'.



escuela

as	ca	a	la
es	que	e	le
is	qui	i	li
os	co	o	lo
us	cu	u	lu

Blue arrows indicate the stroke order for writing 'escuela': from 'es' to 'cu', from 'cu' to 'e', and from 'e' to 'la'.



antena

an	ta	na
en	te	ne
in	ti	ni
on	to	no
un	tu	nu

Blue arrows indicate the stroke order for writing 'antena': from 'an' to 'te', and from 'te' to 'na'.



armario

ar	ma	ra	a
er	me	re	e
ir	mi	ri	i
or	mo	ro	o
ur	mu	ru	u

Blue arrows indicate the stroke order for writing 'armario': from 'ar' to 'ma', from 'ma' to 'ri', and from 'ri' to 'o'.



albañil

al	→ ba	ñal
el	be	ñel
il	bi	ñil
ol	bo	ñol
ul	bu	ñul



lápiz

la		raz
le		pez
li		piz
lo		poz
lu		puz



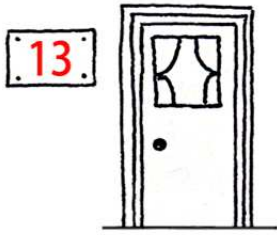
conductor

can	dac	tar
quen	dec	ter
quin	dic	tir
con	doc	tor
cun	duc	tur



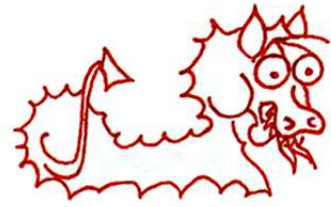
navidad

na	va	dad
ne	ve	ded
ni	vi	did
no	vo	dod
nu	vu	dud



trece

tra	za
tre	ce
tri	ci
tro	zo
tru	zu



dragón

dra	gan
dre	quen
dri	quin
dro	gón
dru	gun



primero

pra	ma	ra
pre	me	re
pri	mi	ri
pro	mo	ro
pri	mu	ru



brazo

bra	za
bre	ce
bri	ci
bro	zo
bru	zu



cremallera

cra	ma	lla	ra
cre	me	lle	re
cri	mi	lli	ri
cro	mo	llo	ro
cru	mu	llu	ru



fruta

fra	ta
fre	te
fri	ti
fro	to
fru	tu



grifo

gra	fa
gre	fe
gri	fi
gro	fo
gru	fu



plaza

pla	za
ple	ce
pli	ci
plo	zo
plu	zu



blusa

bla	sa
ble	se
bli	si
blo	so
blu	su

A blue arrow points from the 'u' in 'blu' to the 's' in 'sa'.



bicicleta

ba	za	cla	ta
be	ce	cle	te
bi	ci	cli	ti
bo	zo	clo	to
bu	zu	chu	tu

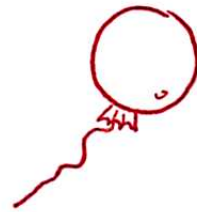
A blue arrow points from the 'i' in 'bi' to the 'c' in 'cle', and another blue arrow points from the 'c' in 'cle' to the 't' in 'ta'.



flecha

fla	cha
fle	che
fli	chi
flo	cho
flu	chu

A blue arrow points from the 'e' in 'fle' to the 'c' in 'cha'.



globo

gla	ba
gle	be
gli	bi
glo	bo
glu	bu

A blue arrow points from the 'o' in 'glo' to the 'o' in 'bo'.

40. OCA DE PALABRAS.

<p>Oca de palabras</p>	<p>perera 10 perera 10 perera 42</p> 	<p>ducha 20 ducha 20 ducha 20</p> 	<p>albariil 30 albariil 30 albariil 6</p> 	<p>brazo 40 brazo 40 brazo 40</p> 	<p>cremallera 41 cremallera 41 cremallera 2</p> 	<p>lápiz 31 lápiz 31 lápiz 31</p> 	<p>hucha 21 hucha 21 hucha 21</p> 	<p>boca 11 boca 11 boca 11</p> 	<p>pala 1 pala 1 pala 1</p> 	<p>sopa 2 sopa 2 sopa 11</p> 	<p>vaso 12 vaso 12 vaso 12</p> 	<p>pozo 22 pozo 22 pozo 7</p> 	<p>conductor 32 conductor 32 conductor 44</p> 	<p>fruta 42 fruta 42 fruta 24</p> 	<p>grifo 48 grifo 48 grifo 20</p> 	<p>navidad 33 navidad 33 navidad 25</p> 	<p>cepillo 28 cepillo 45 cepillo 28</p> 	<p>foca 18 foca 18 foca 84</p> 	<p>tele 3 tele 3 tele 8</p> 	<p>plaza 44 plaza 44 plaza 1</p> 	<p>excursión 34 excursión 34 excursión 2</p> 	<p>gorro 42 gorro 24 gorro 24</p> 	<p>llave 44 llave 29 llave 41</p> 	<p>dedo 4 dedo 4 dedo 4</p> 	<p>blusa 45 blusa 45 blusa 45</p> 	<p>submarino 35 submarino 35 submarino 35</p> 	<p>guitarra 25 guitarra 25 guitarra 25</p> 	<p>yo 45 yo 45 yo 45</p> 	<p>moto 5 moto 5 moto 1</p> 	<p>bicicleta 46 bicicleta 46 bicicleta 49</p> 	<p>fútbol 36 fútbol 36 fútbol 36</p> 	<p>taxi 26 taxi 26 taxi 3</p> 	<p>nube 16 nube 16 nube 91</p> 	<p>casa 6 casa 6 casa 9</p> 	<p>queso 7 queso 7 queso 7</p> 	<p>niño 17 niño 17 niño 27</p> 	<p>escuela 27 escuela 27 escuela 1</p> 	<p>trece 37 trece 37 trece 13</p> 	<p>flecha 47 flecha 47 flecha 1</p> 	<p>globo 48 globo 48 globo 16</p> 	<p>dragón 38 dragón 38 dragón 38</p> 	<p>antena 28 antena 28 antena 3</p> 	<p>jarra 18 jarra 18 jarra 12</p> 	<p>roca 8 roca 8 roca 8</p> 	<p>perna 9 perna 9 perna 6</p> 	<p>gitanos 19 gitanos 19 gitanos 49</p> 	<p>armario 29 armario 29 armario 29</p> 	<p>primero 39 primero 39 primero 1</p> 	<p>final 49 final 49 final 49</p> 
------------------------	--	---	---	---	---	---	---	--	---	--	--	---	---	---	---	---	---	--	---	--	--	---	---	---	--	--	---	---	--	---	--	---	--	---	--	--	--	---	---	---	--	---	---	---	--	---	---	--	---