

ACTIVIDAD 2.

“Juego del Ahorcado”

Mediante unos guiones se representa las letras de la palabra a adivinar. Si el jugador adivinador sugiere una letra o número que aparece en la palabra, el otro jugador la escribe en todas sus posiciones correctas. Si la letra o el número sugerido no está en la palabra, el otro jugador pinta una parte de la figura del monigote. El juego termina cuando el jugador adivinador adivina la palabra completa correctamente o cuando se completa el monigote sin por los fallos del adivinador.

ACTIVIDAD 3.

“Conectando nombres disparatados”

Esta actividad consiste en proporcionar a los alumnos dos nombres que no tengan nada que ver el uno con el otro. A partir de ahí tendrán que crear una historia que conecte los dos nombres y escribirla o presentarla a todo el que la quiera oír.

Estás palabras pueden ser:

- Destornillador y playa.
- Moto y cama.
- Elefante y farmacia.
- Cualquier pareja que se os ocurra.

ACTIVIDAD 4

“Definiciones convincentes”

Este sencillo ejercicio consiste en inventarse una definición para una palabra desconocida y rara, basándonos simplemente en su sonoridad. Para ello podemos hacer uso de las palabras más bonitas y a la vez extrañas del español y darle un tiempo para que piense en una posible definición para la palabra que le ha tocado. Después tendrá que definir su palabra de la forma más persuasiva

y convincente posible. Al final, se descubrirá la definición real de la palabra, por lo que habrá alguna que otra carcajada asegurada.

Las palabras pueden ser:

- Faltriquera: Bolso de tela o paño para guardar el dinero, que las mujeres llevaban, especialmente en el medio rural, atado a la cintura debajo del delantal.
- Enjuto: seco o delgado.
- Zascandil: Persona de poca formalidad, inquieta y enredadora.
- Trancozo: golpe que se da con un palo. Gripe, resfriado grande.
- Morigerado: bien criado y educado. De buenas costumbres.
- Ojizarco: con los ojos azules.
- Sicofanta: soplón, chivato.

Aquí tenéis unas pocas, pero hay muchas más.