Avanzandoconemociones.com

AHORCADO TRAMPA

Creado por: Iris Carabal

CC BY NC SA

Objetivos y partes del juego:

- Imprime y recorta las tiras de palabras.
- Dóblalas por la mitad y guáradalas en un sobre.
- Cada tira tiene la misma palabra escrita de dos maneras: una bien y otra mal.
- El objetivo final es que el niño o la niña sea capaz de reconocer cuál es la correcta y emplearla mentalmente en el juego.
- Las palabras seleccionadas en esta actividad y que están escritas de forma errónea guardan relación con los errores más comunes.

Creado por: Iris Carabal - Avanzadoconemociones.com

CC BY NC SA

Instrucciones de juego:

1. En el juego está el niño que sale a la pizarra y los que se quedan jugando en la mesa.
2. El que sale a la pizarra saca un papelito al azar del sobre.
3. Debe leerlo mentalmente y sin silabear para evitar que los demás sepan qué palabra es. (¡Muy importante!)
4. Una vez leído e interiorizado debe devolver el papel al sobre.
5. Mentalmente elige cuál de las dos palabras está bien escrita y procede a hacer las marcas por letras en la pizarra.
6. A partir de aquí, la dinámica del juego es la misma que en el tradicional.
7. El objetivo del juego consiste en averiguar si el niño o la niña ha elegido correctamente la palabra y si ha hecho la segmentación correcta. (Conciencia fonológica, vocabulario y ortografía)

Creado por: Iris Carabal - Avanzadoconemociones.com

Adaptaciones para el juego:

- Abecedario disponible al alcance.
- Añadir las letras ya mencionadas por el resto de jugadores.
- Aumentar el número posible de intentos.

Juego con sistema de puntos:

- Palabra acertada por jugador de mesa: +5 puntos.
- Palabra bien escrita por jugador de pizarra: +5 puntos.
- Error en letra por jugador de pizara: -1 punto. (Ej: faltan letras, confunde J/G, coloca las letras en la marca errónea...etc.)
- Acierto en letra crítica por jugador de pizarra: +1 punto. (Ej: normas de ortografía, diferencia J/G...etc.)

Creado por: Iris Carabal - Avanzadoconemociones.com

CC BY NC SA