

palabras ciegas

4 Y ahora, a jugar un poco con las letras y las palabras. Os colocáis en círculo y tenéis que construir una cadena de letras diciendo una letra cada uno. Esta cadena tiene que terminar en una palabra, pero al mismo tiempo debéis evitar que con la letra que suméis se complete una palabra. Veamos un ejemplo:

- Una persona inicia este juego diciendo una letra: la **S**.
- Ahora es el turno de la persona situada a su derecha; ésta dice otra letra: la **U**. Todos registráis mentalmente que ya se ha formado la sílaba **SU**.
- La siguiente persona dice otra letra: la **M**. Ya tenemos mentalmente **SUM**.
- La siguiente dice otra letra más, pero debe evitar que con ella se termine una palabra. Así si dijera **O**, **A** o **E**, quedaría **SUMO**, **SUMA**, **SUME**. Al mismo tiempo debe decir una letra que permita ir avanzando en la formación de alguna determinada palabra; por ejemplo **I**, si piensa en **SUMIdero** o **SUMInistro**.
- A la persona que sigue, si es que se dio cuenta de la posibilidad de esas palabras, le conviene decir **D** o **N**. Si dice **D** y el siguiente dice **O**, pierde porque dice una palabra **SUMIDO**. Esto ocurre cuando alguien se da cuenta de que se ha formado palabra.
- Es obligatorio continuar alguna serie que concluya en palabra.

texto-rompecabezas

5 El profesor o profesora da a cada uno de los grupos un texto diferente, un texto que tiene una singularidad muy particular: está dividido en seis partes, a modo de rompecabezas.

- a) Cada uno de los miembros de un determinado grupo dispone, por lo tanto, de un fragmento de dicho texto. Este fragmento no puede ser mostrado ni leído a los demás compañeros o compañeras, sino que debe ser explicado con sus propias palabras.
- b) El resto de los miembros de cada equipo toma nota de las explicaciones de los otros cinco compañeros.
- c) Luego se tiene que responder –por supuesto, individualmente– a un cuestionario sobre la información global de dicho texto, cuestionario que aporta vuestro profesor/a.