

# Juego del "PictoParty"

Un interesante y continuo juego de observación, atención y clasificación que deleitará a todos los jugadores.

## ¿Cuáles son los objetivos del juego?

- Identificar un elemento y clasificarlo dentro de la categoría semántica en la que se enmarca.
- Ampliar el vocabulario por grupos semánticos.
- Favorecer la descripción de objetos a partir de la mímica, las palabras y el dibujo.

## Edades de los destinatarios:

- A partir de 3 años y hasta 4 jugadores.

## ¿Cómo se juega al "PictoParty"?

### Material didáctico del juego:

- 1 Tablero con diferentes categorías semánticas dispuestas en las casillas del mismo.
- 2 dados. Un dado con 6 caras y sus correspondientes números del 1 al 6 y otro dado con 6 caras con los colores amarillo, azul y rosa, que corresponden a las acciones a realizar en cada jugada.
- 80 Tarjetas divididas por categorías semánticas con diferentes objetos que se encasillan en las mismas.
- 4 Tablas visibles para colocar las tarjetas que obtienen los jugadores, con el fin de formar una categoría semántica.
- Hojas y lápices.

### Desarrollo y reglas del juego:

El juego consiste en un tablero con diferentes casillas. En cada casilla aparece una categoría semántica de las seleccionadas (animales, transportes, herramientas, instrumentos musicales y electrodomésticos), fácilmente reconocibles por su pictograma, y por qué cada categoría semántica tiene un color específico que le identifica.

- **Animales: azul**
- **Transportes: naranja**

- **Herramientas: rojo**
- **Instrumentos musicales: verde**
- **Electrodomésticos: amarillo.**

Cada jugador lanza los dos dados y observa tanto el número como el color que muestran. El número indica el número de casillas a avanzar, mientras que el color con su respectivo pictograma indica una tarea a realizar relacionada con la categoría semántica representada en la casilla en la que cayó. El jugador deberá coger una tarjeta del mazo correspondiente a la categoría semántica en la que haya caído.

Así, si el jugador saca el color rosa (actúa) debe representar con gestos o movimientos el objeto de la categoría semántica de su tarjeta; si saca azul (describe) debe describir el objeto sacado en la tarjeta con palabras o sonidos; si saca amarillo (dibuja) deberá dibujar el objeto de la categoría semántica que sacó en la tarjeta.

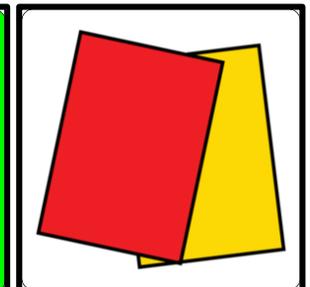
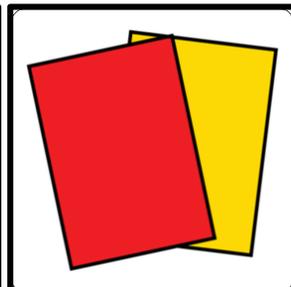
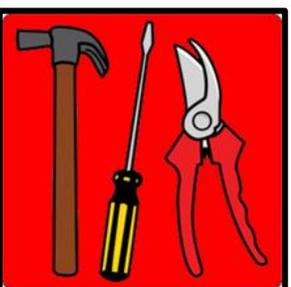
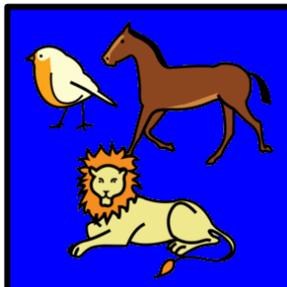
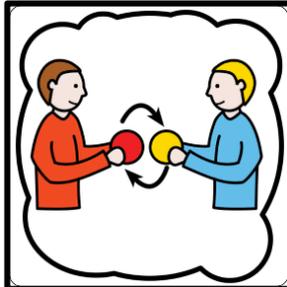
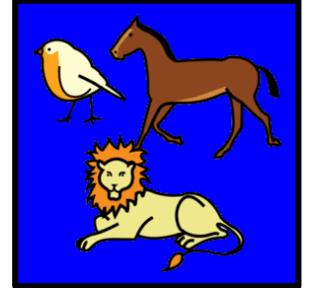
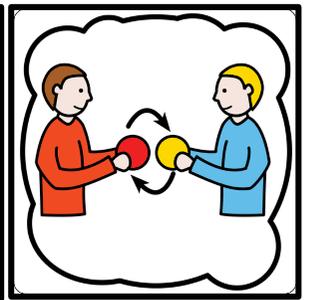
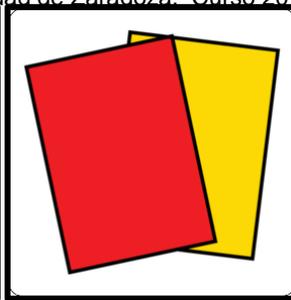
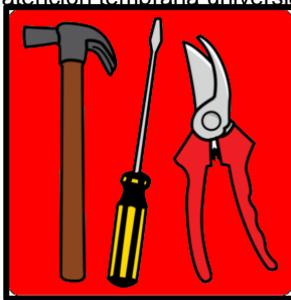
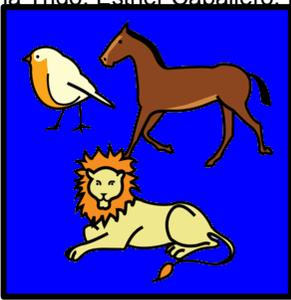
- **Rosa: Mímica**
- **Azul: Describe - Sonido**
- **Amarillo: Dibujar**

Si el resto de jugadores adivinan el objeto, el jugador se queda la tarjeta y la coloca en la rendija de su tabla correspondiente al color de la categoría semántica obtenida.

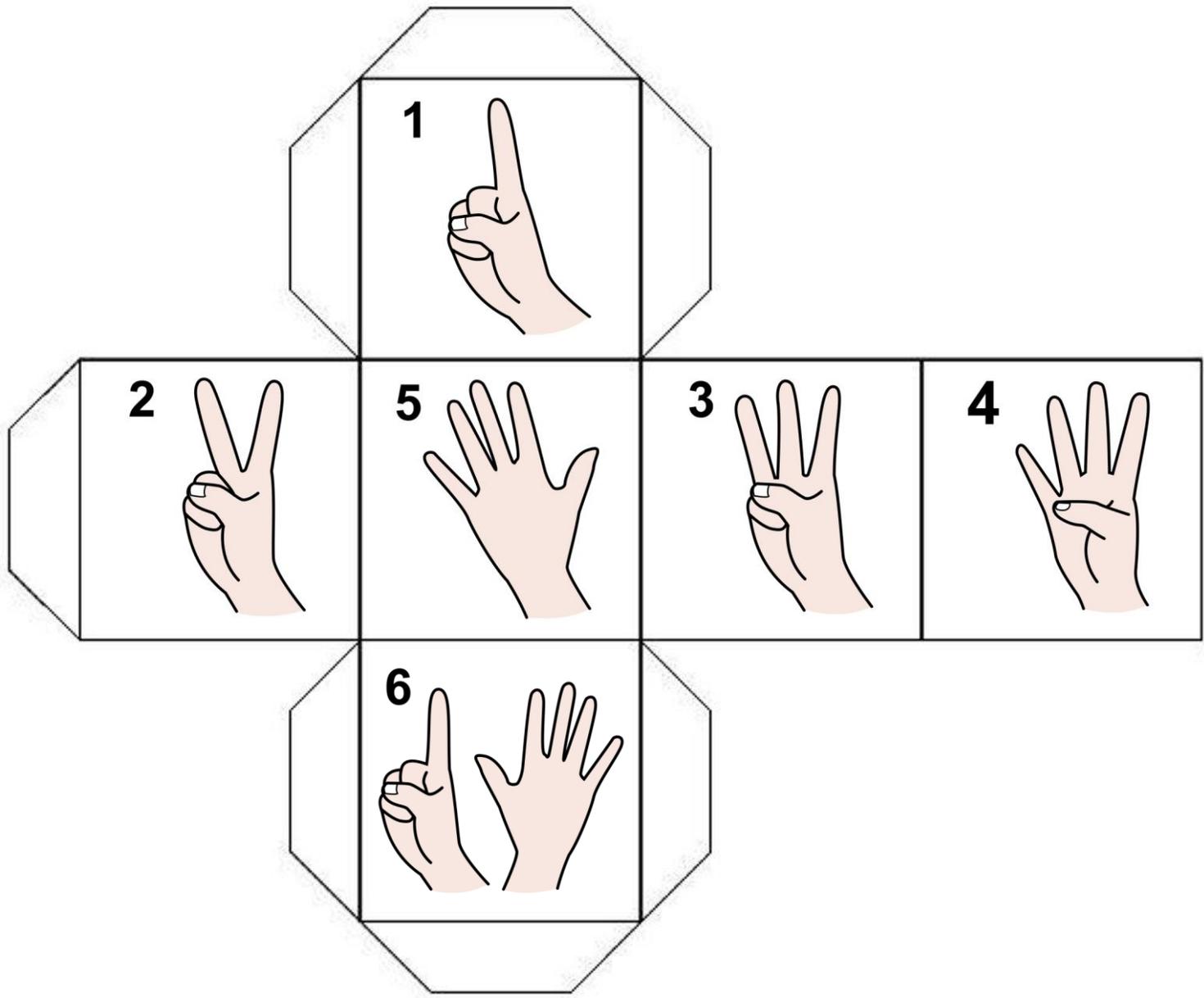
Conforme vaya avanzando el juego, los jugadores irán adquiriendo tarjetas que les permitirán formar una categoría semántica que deseen. Las tarjetas de las categorías semánticas las colocarán en su tabla.

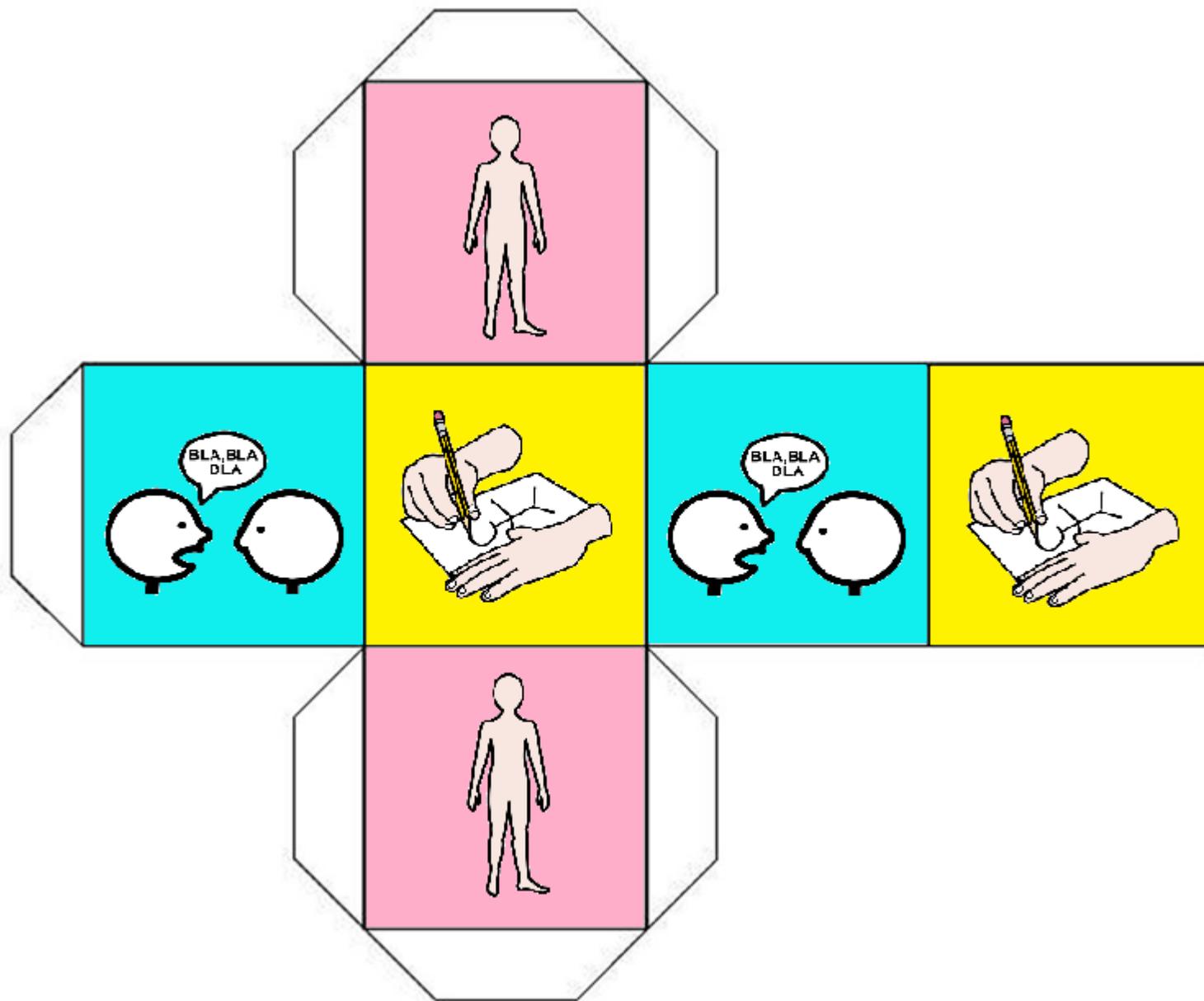
Si un jugador cae en la “CASILLA COMODÍN” (identificada con el pictograma de dos tarjetas, una roja y otra amarilla) podrá coger una tarjeta extra del mazo de la categoría semántica que quiere formar. De igual manera, si un jugador cae en la “CASILLA INTERCAMBIO” deberá intercambiar todas sus tarjetas con el jugador de la derecha.

El juego finaliza cuando el primer jugador haya formado una categoría semántica completa o se hayan acabado todas las tarjetas de las categorías semánticas.



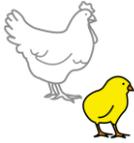
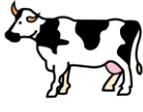
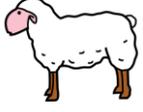
PICTOPARTY





Sheila López, Silvia Trigo, Esther Caballero, Florencia Costa. Posgrado atención temprana universidad de Zaragoza. Curso 2018/2019

Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://catedu.es/arasaac/>) Licencia: CC (BY-NC-SA)

 <p>pollito</p>	 <p>pato</p>
 <p>rana</p>	 <p>gallo<sup>+s</sup></p>
 <p>león</p>	 <p>cerdos<sup>+s</sup></p>
 <p>gato</p>	 <p>perro</p>
 <p>vaca</p>	 <p>oveja</p>
 <p>pájaro</p>	 <p>delfín</p>

 búho	 burro
 abeja	 loro

- Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://catedu.es/arasaac/>) Licencia: CC (BY-NC-SA)



Aspiradora



Batidora



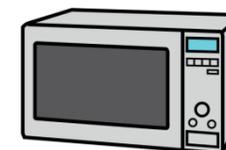
Cafetera



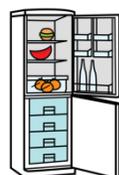
Horno



Lavadora



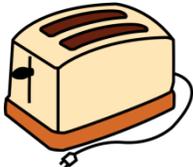
Microondas



Nevera



Plancha

 <p>Tostadora</p>	 <p>Secador</p>
 <p>exprimidor</p>	 <p>cafeteras</p>
 <p>sandwichera</p>	 <p>tetera</p>
 <p>lavavajillas</p>	 <p>campana extractora</p>

- Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://catedu.es/arasaac/>) Licencia: CC (BY-NC-SA)



Martillo



Tijeras



Destornillador



Taladro



SERRUCHO



Alicates



Llave inglesa



Tornillo

 <p>Metro</p>	 <p>Pala</p>
 <p>cúter</p>	 <p>pincel</p>
 <p>cortacésped</p>	 <p>rastrillo</p>
 <p>escalera</p>	 <p>cajas de herramientas</p>

- Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://catedu.es/arasaac/>) Licencia: CC (BY-NC-SA)



Guitarra



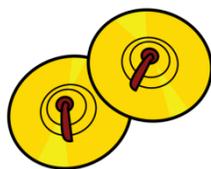
Maraca



Pandereta



Piano



Platillos



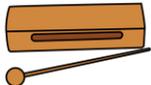
Tambor



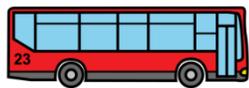
Triángulo



Trompeta

 Violín	 Batería
 flauta	 castañuelas
 caja china	 arpa
 armónica	 acordeón

- Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://catedu.es/arasaac/>) Licencia: CC (BY-NC-SA)



Autobús



Avión



Barco



Bicicleta



Camión



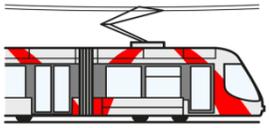
Coche



Moto



Taxi

 <p>Tranvía</p>	 <p>Tren</p>
 <p>autobús escolar</p>	 <p>Patinete</p>
 <p>helicóptero</p>	 <p>camión de bomberos</p>
 <p>coche de policía</p>	 <p>Ambulancias</p>

- Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://catedu.es/arasaac/>) Licencia: CC (BY-NC-SA)

