



carmen capilla p  rez

- 
- 
- 
- 
1. Hacemos una diadema con cartulina y ponemos un velcro

- 
- 
2. Hacemos unas tarjetas con animales

- 
- 
3. Hacemos unas tarjetas con posibles preguntas, para los alumn@s que lo requieran

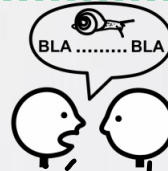
## Explicación del juego

1. Uno de los jugadores se pondrá la corona. Se le coloca en el velcro un animal sin que lo vea. Con los poderes de su mente, y las preguntas que haga tiene que adivinar de que animal estamos hablando.

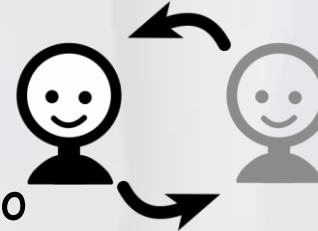
2. El resto de jugadores responderán **SI** o **NO** a las preguntas

3. Tiene **10** preguntas para adivinarlo

4. Después de **10** preguntas cambiamos de turno

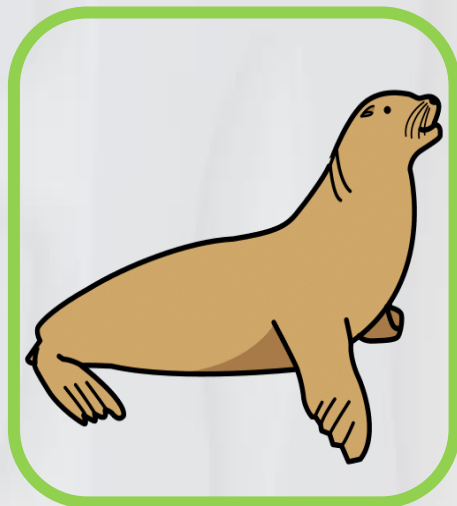
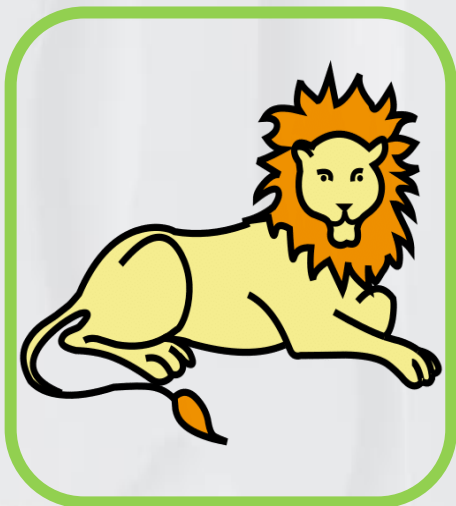


carmen capilla perez



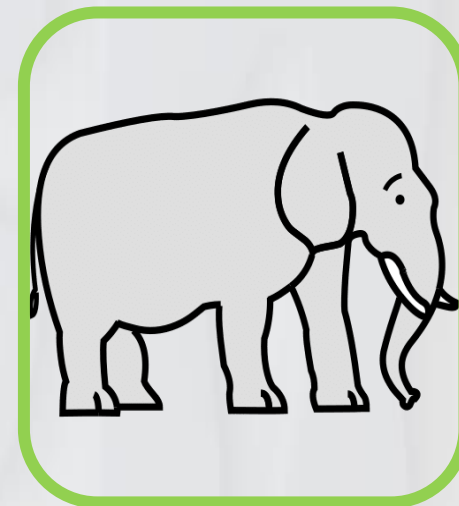
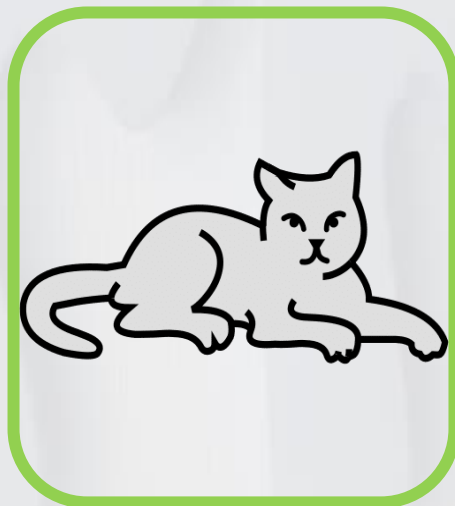


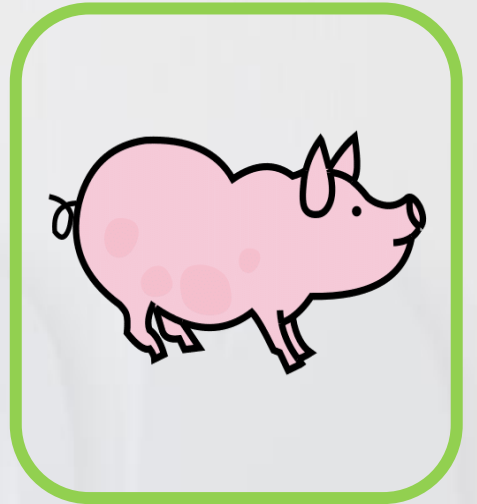
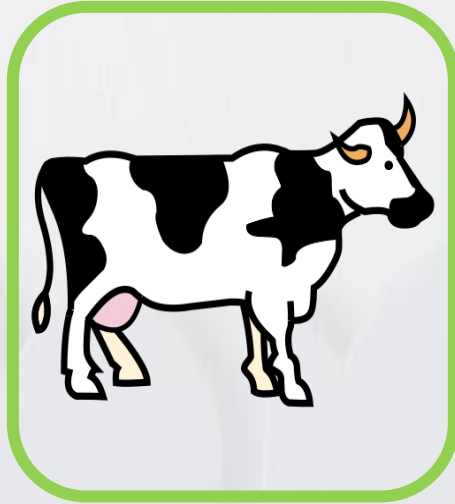
carmen capilla p rez



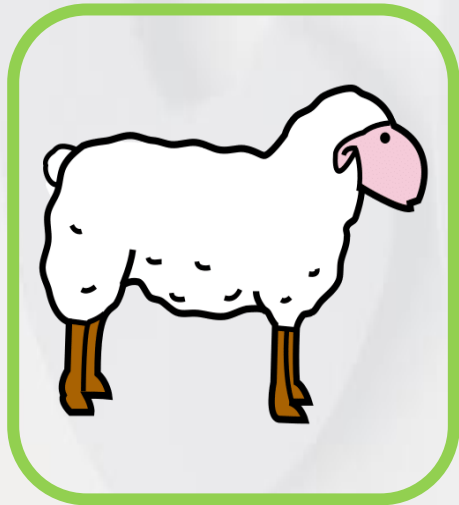


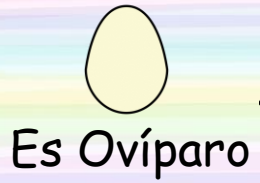
carmen capilla p rez





*carmen capilla Pérez*





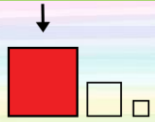
Es Ovíparo



Vuela



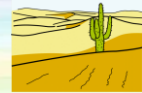
Vive en la Selva



Es grande



Es terrestre



Vive en el desierto



*carmen capilla perez*



Es omnívoro



Viven en el mar



Come hierba



Vive en granja



Vive en casa



Come carne





- ✓ Podemos hacer todos los animales que queramos.
- ✓ Trabajar los que estemos trabajando en clase.
- ✓ Utilizar los animales como apoyo visual, sí es necesario.
- ✓ Crear más preguntas ( seguro que ell@s tienen muchas mas divertidas.
- ✓ Podemos construirlo junt@s, eligiendo animales, etc, construyendo la diadema
- ✓ Podemos hacerlo con oficios, o cualquier **otro tema** o centro de interés.

carmen capilla p  rez

