



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

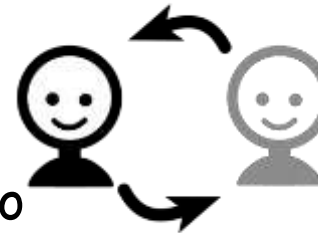
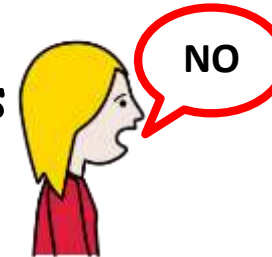
1. Uno de los jugadores se pondrá la corona. Se le coloca en el velcro un animal sin que lo vea. Con los poderes de su mente, y las preguntas que haga tiene que adivinar de que animal estamos hablando.

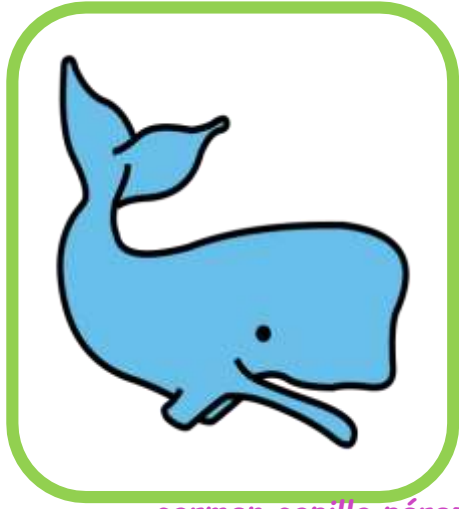
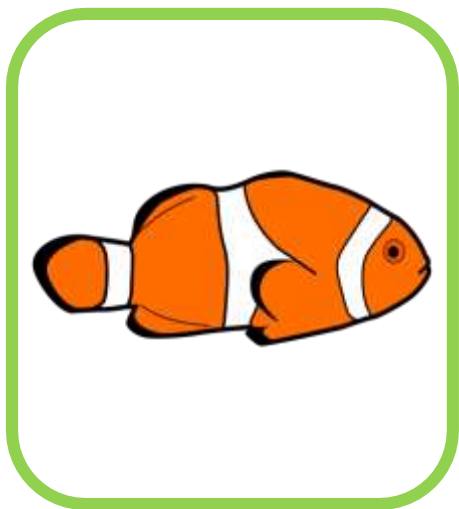
2. El resto de jugadores responderán **SI** o **NO** a las preguntas

3. Tiene **10** preguntas para adivinarlo.

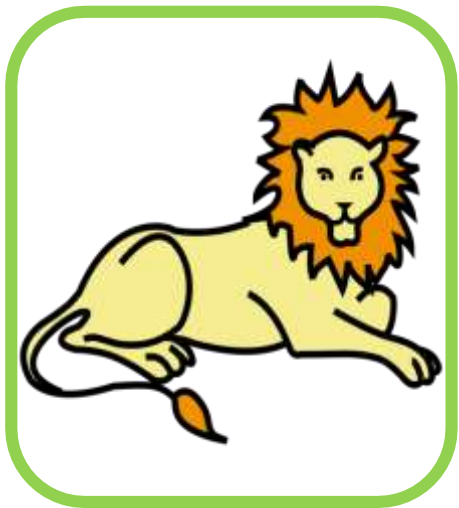
4. Después de **10** preguntas cambiamos de turno

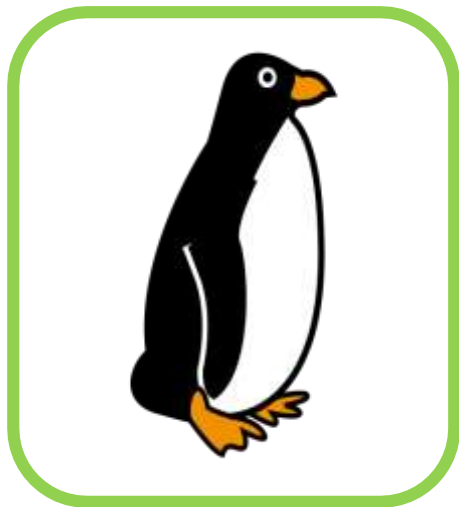
carmen capilla perez



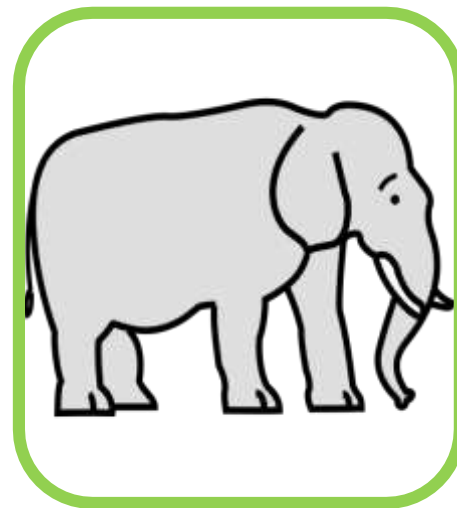
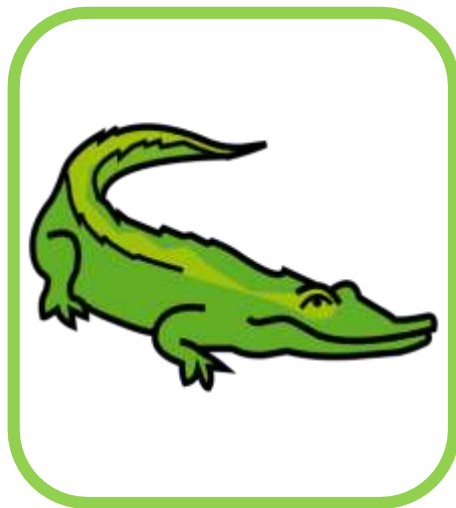
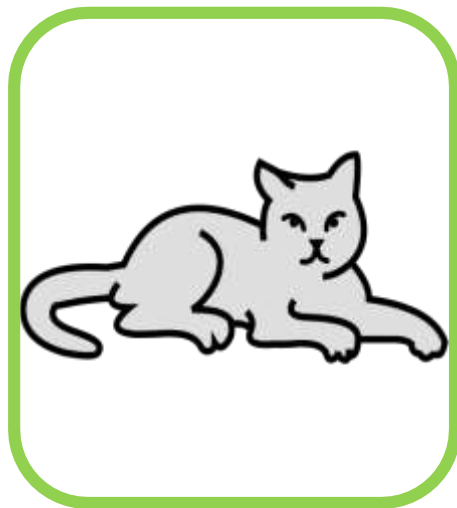


*carmen capilla p rez*

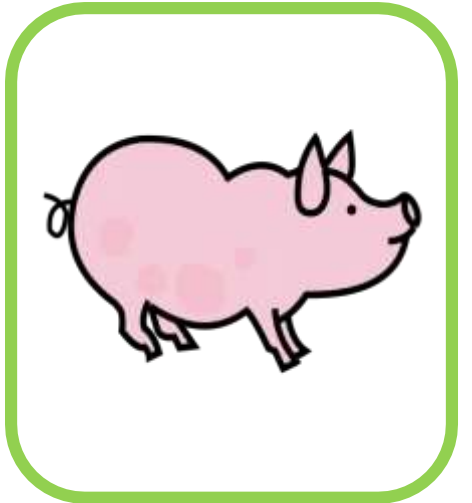
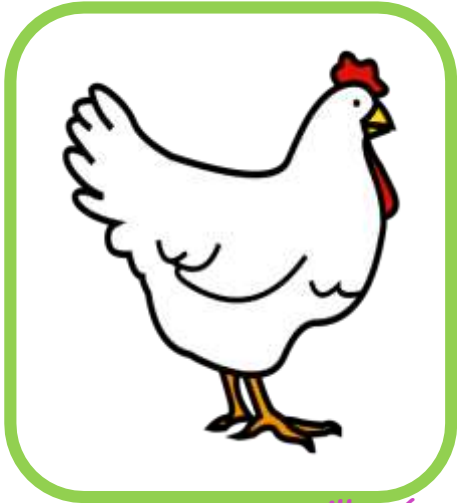




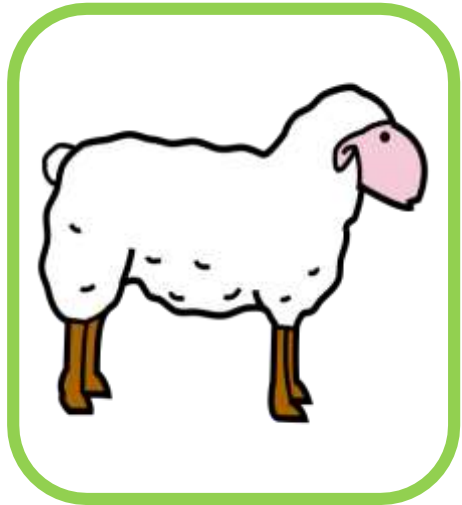
carmen capilla p rez







*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

