

ACTIVIDAD

LA PALABRA SECRETA

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tipo de actividad

Es una actividad dinámica con un juego con tarjetas.

Nivel: C1

Contenidos que se trabajan:

- léxico: vocabulario sobre el campo léxico laboral.

Materiales proporcionados:

- 30 fichas para practicar el vocabulario del campo léxico del trabajo..

Dinámica

Esta es una actividad lúdica a través de la cual se refuerza el aprendizaje del léxico y motiva al alumno a utilizar sinónimos y antónimos que ya conoce. La idea proviene de un programa televisivo que emitía el canal "Cuatro" llamado Password. El juego podrá adaptarse sin problemas al nivel del estudiante y al campo léxico que queramos trabajar.

El juego en sí es bastante sencillo de entender. Se divide a los estudiantes en pareja. Cada pareja juega con un grupo de tarjetas. La primera ronda es clasificatoria, pasarán a la final las dos parejas que hayan adivinado el mayor número de palabras secretas. Se trata de rondas de 3 minutos. Una vez iniciado el tiempo, uno de los estudiantes coge una tarjeta con una palabra. En ese momento él debe empezar a dar pistas a su compañero, pero no puede dar dos pistas seguidas o decir dos palabras seguidas. En el caso de que las diga, se anula la tarjeta. Para volver a decir otra pista el otro compañero ha debido de decir antes la palabra que él crea que es la correcta para que el estudiante pueda decir otra pista.

EJEMPLO

Alumno 1: Agujas

Alumno 2: Jeringuillas

Alumno 1: Muñeca

Alumno 2: Vacunas

Alumno 1: Segundero

Alumno 2: ¡¡RELOJ!!

Si el que da las pistas ve que el otro se queda en blanco o que él mismo no sabe qué pistas dar dice "Siguiente" y esa tarjeta se anula y pasa a otra palabra nueva. En la ronda clasificatoria puede dar todas las pistas que quiera, pero claro, tiene que tener en cuenta que el tiempo va pasando.

Una vez que se decidan las dos parejas ganadoras comienza la ronda final. Esta ronda es parecida a la ronda clasificatoria, pero cambia en unos pocos aspectos.

Las rondas tienen un tiempo máximo de 5 minutos en el que tienen que adivinar solamente dando tres pistas la palabra correcta, por lo que hay que pensarse muy bien las pistas que vayan a dar. La pareja ganadora será aquella que acierte el mayor número de palabras.

Lo que está prohibido: Existen una serie de normas para el juego que las parejas deben tener en cuenta a la hora de dar las pistas. En el caso de que incumplan algunas de estas normas, la tarjeta quedará invalidada. Son las siguientes:

- Está prohibido dar dos pistas o palabras seguidas.
- No se pueden nombrar pistas o palabras que contengan la raíz de la palabra secreta.
- No se puede provocar sonidos u onomatopeyas que tengan relación con la palabra.
- No se puede señalar con el dedo
- Y por supuesto, no se puede mirar la tarjeta de su compañero.



ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

DESPIDO

CONTRATO

PARO

CURRÍCULUM

RECLAMACIÓN

ORDENADOR

SUELDO

ENCARGADO

JUBILACIÓN

LA BAJA

FINIQUITO

PRÁCTICAS

SELECCIÓN

ENTREVISTA

OFICINA

HUELGA

HORARIO

VACACIONES

JORNADA

AUTÓNOMO

ANTICIPO

**RECURSOS
HUMANOS**

FUNCIONARIO

OPOSICIONES

HABILIDAD

SINDICATO

MUTUA

INDEMNIZACIÓN

COMISIÓN

