

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>SUBPROGRAMA:</b> | <b>MEJORA DEL RAZONAMIENTO</b>                  |
| <b>ACTIVIDAD:</b>   | <b>CÓCTEL DE PALABRAS Y LA FRASE MISTERIOSA</b> |

**\* OBJETIVO:**

- Desarrollar la expresión oral y escrita de razonamientos lógicos.

**\* PROCESO DE REALIZACION:**

Primera actividad (Cóctel de palabras):

Se escribe en la pizarra una palabra polisílaba, pero poniendo una letra debajo de otra en vertical, y de forma sucesiva se les van mostrando las diferentes variantes del ejercicio.

Variante 1. Los alumnos deberán escribir una palabra a cada una de las letras del nombre puesto en la pizarra, las palabras deben empezar por la letra correspondiente del nombre.

Variante 2. Los alumnos escribirán una palabra por cada letra de la palabra modelo, pero esa nueva palabra debe cumplir una condición determinada (sólo valen verbos, animales, prendas de vestir, sentimientos, escritores, objetos de madera...)

Variante 3. Deberán escribir palabras con las que luego puedan formar una frase con sentido. Debe admitirse el estilo de escribir telegráfico (sin artículos).

**EJEMPLOS:**

| Palabra | VARNT. 1  | VARIANTE 2 (verbos) | VARIANTE 3.  |
|---------|-----------|---------------------|--------------|
| E       | Esperanza | Emocionarse         | Envía        |
| U       | Universo  | Unir                | Urgentemente |
| R       | Rusia     | Rascar              | Ropa         |
| O       | Oropel    | Observar            | Oscura       |
| P       | Parásito  | Pudrir              | Para         |
| A       | Alegría   | Atar                | Antonio      |

Segunda actividad (La frase misteriosa):

A cada alumno se le da una frase (refrán, sentencia, dicho) y se le pide que lo vuelva a escribir utilizando perífrasis. Conviene darles algunos modelos, por ejemplo: Unírsele a uno esa tela delgada que se pone en la cama (*Pegársele las sábanas*). Probar a hallar las tres extremidades de un animal comedor de ratones (*Buscar tres pies al gato*)

Cada alumno recibirá su sentencia y deberá escribir la correspondiente perífrasis encubridora. El profesor recoge todas las sentencias y sus frases encubridoras. Leerá en voz alta de una en una las frases y pedirá a los alumnos que descubran la sentencia original.

Ejemplos de sentencias: Hacer oídos sordos. Hombre prevenido vale por dos. Liarse la manta a la cabeza. Ir a pedir de boca. Ser un hueso duro de roer. Más vale pájaro en mano que ciento volando. Quién a buen árbol se arrima buena sombra le cobija. Matar dos pájaros de un tiro. Si se dispone de un libro que explique el origen y razón de las sentencias puede resultar un juego más motivador al extraer las sentencias de ese libro.