

# Instrucciones

## Pasapalabra

01

### Objetivo del juego:

Conseguir el mayor número de palabras correctas respondiendo preguntas relacionadas con cada letra del abecedario.

02

### Material necesario:

- Un rosco de Pasapalabra con letras de la A a la Z.
- Tarjetas plastificadas con las definiciones.
- Cronómetro.
- Rotuladores borrables para anotar aciertos/errores.

03

### Número de jugadores:

- Se puede jugar individualmente o en equipos (2 o más jugadores/equipos)

04

### Cómo se juega:

#### 1. Preparación

- Coloca el aro con todas las letras visibles.
- Un alumno de bachillerato será el lector de preguntas.
- Cada letra tiene una pregunta o definición asociada.
- Cada alumno/equipo tendrá 4 minutos para intentar completar el aro.

#### 2. Turno de juego

- El jugador comienza por la letra A.
- El lector dice la definición, por ejemplo: "Empieza por A: animal que ladra"
- El jugador debe responder:
  - "Perro" (incorrecto)
  - "Animal... Ah, ¡perro no! Paso" (puede pasar)

# Instrucciones

## Pasapalabra

### 3. Opciones del jugador: En cada letra, el jugador puede:

- Responder correctamente → gana esa letra
- Fallar → pierde esa letra
- Decir "pasapalabra" → pasa a la siguiente letra y podrá volver después

### 4. Segunda vuelta:

- Cuando se llega a la Z, se vuelve a las letras que se dijeron "pasapalabra".
- El jugador intenta responderlas.

05

#### Final del juego:

El juego termina cuando:

- Se han respondido todas las letras
- O se acaba el tiempo.

06

#### Cómo ganar:

- Gana el jugador o equipo con más respuestas correctas.

07

#### Normas importantes:

- Solo se permite una respuesta por turno.
- No se puede copiar ni ayudar (a menos que sea por equipos).
- El lector debe leer claramente las preguntas.

08

#### Consejos para jugar mejor:

- Escucha bien la definición.
- Piensa rápido, pero con calma.
- Si no lo sabes... ¡usa "pasapalabra"!
- Intenta recordar palabras que ya conoces.