

# PASAPALABRA NAVIDEÑO

## *Objetivos*

En los últimos días de clase antes de las vacaciones de Navidad, podemos aprovechar para repasar algunos contenidos sobre esta fiesta cristiana de un modo lúdico. En este caso os proponemos un juego de preguntas tipo “Pasapalabra”, aunque con alguna modificación respecto al juego televisivo para tratar de hacerlo más colectivo.

En años anteriores yo he realizado este juego el último día de clase antes de las vacaciones de Navidad y se consigue repasar contenidos, explicar alguna cuestión durante las preguntas y todo ello en un ambiente agradable, ya preámbulo de las vacaciones.

## *Destinatarios*

He utilizado este juego sobre todo con alumnos de los primeros cursos de la ESO aunque creo que puede utilizarse en otros cursos modificando algunas de las preguntas según la percepción de cada profesor respecto al grupo en el que quiera realizar el PasaPalabra.

## *Duración*

La duración aproximada es de una hora (o al menos en mi experiencia ha sido así). Está claro que la duración depende de múltiples factores (destreza de los representantes y el grupo, interrupciones, etc.) Por eso creo conveniente que sea el profesor quien lea las preguntas y lleve el ritmo del juego.

## *Material necesario*

El Pasapalabra puede tener un “toque multimedia”, utilizando un PC y un proyector multimedia para proyectar el Power Point que os adjunto. La

presentación en Power Point está pensada para proyectar con un proyector multimedia y que los representantes se sienten debajo de la imagen para imitar el juego de televisión.

Pero se puede realizar sin disponer de PC y proyector, simplemente dibujando la famosa “aureola” de letras del Pasapalabra en la pizarra y haciendo las preguntas del cuestionario de igual modo.

La presentación contiene efectos compatibles con la versión Power Point 2003. El principal es la iluminación de las letras a medida que los representantes van contestando o pidiendo “Pasar Palabra”. Yo utilizo también el rotulador (sale en el menú, en la esquina inferior izquierda de la presentación) para marcar las letras que han quedado sin contestar (pensando en la segunda vuelta) y para marcar más intensamente las que han respondido mal.

Os ofrezco una Presentación, pero podéis crear fácilmente otra y numerarlas con un 1 y un 2, para pasar de una a otra en vuestro ordenador con la función Alt+Tab dependiendo del concursante que esté respondiendo en cada momento. También será necesaria una Biblia para el “comodín bíblico” (explicado más abajo).

### ***Cuestionarios***

Os adjunto dos cuestionarios con preguntas sobre temática navideña. Las preguntas tienen distinto nivel de dificultad y algunas están planteadas en clave de humor. En algunas letras he tenido que repetir palabras en los cuestionarios porque no encontraba “más inspiración”. Seguro que vosotros podéis enriquecer los cuestionarios con vuestras propias preguntas.

Se puede sortear al principio del juego a qué equipo le corresponde cada cuestionario.

### ***Dinámica del juego***

Se forman dos equipos en clase (pueden ser chicos contra chicas, dividir la clase por orden alfabético, etc.) Pueden elegir un nombre (por ejemplo; “PapaNoeles” vs. Reyes Magos, etc.).

Cada equipo tendrá que elegir 1 representante (no decir aún para qué) y 1 portavoz.

Una vez elegidos, se les explica la dinámica del juego. El representante será el que más intervenga en el juego; contestará en nombre de su equipo un cuestionario imitando al célebre concurso televisivo. Los representantes estarán separados de su equipo para evitar que les “soplen” mientras que contesta el otro jugador.

Pero el representante no estará solo. Dispondrá de la ayuda de su equipo del siguiente modo: tres comodines bíblicos y tres comodines de grupo. Los comodines bíblicos se podrán utilizar con las preguntas en las que figuren citas bíblicas al final de la pregunta y los de grupo en cualquiera de las preguntas. Sólo será válida la contestación que, en nombre del grupo, diga el portavoz.

El comodín bíblico consistirá en dar 30 segundos para que el grupo busque la cita bíblica y encuentre allí la respuesta a la pregunta formulada.

Cuando lleguen a la letra Z y hayan dejado alguna letra en “Pasapalabra”, no pulséis la tecla siguiente en la presentación porque saldrá una imagen navideña, preparada para cuando hayan terminado el juego. En la segunda vuelta, os recomiendo de nuevo usar el rotulador del Power Point para marcar su respuesta correcta o incorrecta.

Gana el juego el equipo que más respuestas correctas consiga.