

## **PALABRAS ESCONDIDAS<sup>1</sup>**

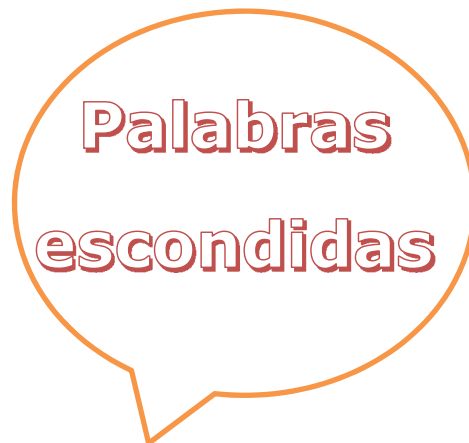
En esta propuesta se presenta un juego en el que el alumnado debe poner en marcha su imaginación para descubrir palabras y frases de las que se han hecho desaparecer determinadas letras.

Se facilitan diferentes tipos de tareas.

Cada actividad está etiquetada con un grado de dificultad progresivo. Cada vez que realice correctamente una actividad, superará un nivel de complejidad. Cada nivel puede trabajarse por separado, en distintas sesiones y momentos del curso.

Para llevar a cabo la actividad se dan tres opciones:

- Versión impresa. Se facilita cuadernillo de actividades y plantilla para el juego Palabras cruzadas
- Versión multimedia. Actividad Jclic con cuatro niveles de dificultad.
- Versión combinada. La actividad se apoya en la versión impresa y una vez completada el alumno realiza la versión multimedia. El alumno puede anotar en un cuadernillo los resultados de las actividades para posteriormente utilizarlos en la actividad multimedia "Palabras Escondidas".



---

<sup>1</sup> Propuesta que incluye nuevas actividades de lengua basadas en las creadas por M<sup>a</sup> Dolores López Bautista. Actualización abril 2017. Carmen Arenas Fonollosa.

## PARA EL PROFESORADO

### PALABRAS ESCONDIDAS

Tercer y cuarto curso de Educación Primaria:

- Comunicación escrita: leer y escribir
- Conocimiento de la lengua. Vocabulario. Uso de las palabras.

#### Justificación

La enseñanza requiere que "provoquemos" a nuestros alumnos con la realización de diferentes tipos de actividades con el objetivo de aprender. En esta propuesta se planean cinco retos de dificultad creciente en los que el alumno deberá encontrar palabras escondidas. Para lograr el éxito es preciso realizar una adecuada lectura comprensiva y atenta de los enunciados de las actividades y completar cada uno de los retos planteados. La propuesta incluye una gran variedad de actividades para completar palabras, juegos de adivinanzas, sopas de letras, crucigrama, juegos de mezclar letras para formar nuevas palabras... finaliza con el juego "Palabras cruzadas" en el que el alumno deberá utilizar muchas de las estrategias que ha entrenado en las anteriores actividades...

#### Objetivos

- Incentivar en los alumnos y alumnas el deseo de aprender de forma autónoma.
- Aprender a buscar información relevante y a utilizarla de forma contextual.
- Utilizar el contexto para comprender el significado de una palabra y cómo utilizarla de forma correcta.
- Investigar utilizando libros o medios informáticos para documentarse o averiguar información relevante.
- Aprender a trabajar en grupo tomando decisiones de forma conjunta, respetando las propuestas de los demás y defendiendo las propias de forma argumentada.
- Participar en el juego de mesa "Palabras cruzadas" con un actitud de respeto al contrario y ajustando sus acciones a las normas establecidas en el mismo.

#### Contenidos

- Comprende el sentido global de enunciados, descripciones, informaciones, instrucciones y argumentaciones escritas y responde de forma correcta a las actividades planteadas con una comprensión literal e interpretativa del texto.
- Identifica palabras en las que se han omitido determinadas letras.
- Conoce y utiliza correctamente palabras polisémicas.
- Participa en debates e intercambios de manera constructiva.

- Participa en juegos de mesa con actitud de respeto al contrario y ajustando su respuesta a las normas establecidas.

### **Descripción de la actividad**

El alumnado debe realizar una propuesta que contiene diversas actividades con cinco niveles de dificultad creciente.

### **Orientaciones para su aplicación**

La actividad se presenta en formato impreso y digital. Puede abordarse utilizando un único formato o combinando ambos. Se plantean cinco niveles de dificultad.

Para la actividad multimedia se utiliza la herramienta Jclíc.

Los cinco retos son independientes entre sí, por lo que la propuesta puede realizarse con todo el grupo clase atendiendo a las diferentes capacidades o motivaciones de los alumnos y en distintos momentos del curso.

Incluye tablero del juego Palabra cruzadas. Se puede fotocopiar el tablero (preferentemente en tamaño A3 y las letras en un tamaño adecuado al tablero, pegar sobre cartulina y plastificar). También puede utilizarse el tablero del juego comercial.

#### **VERSIÓN IMPRESA**

Se adjunta cuaderno de actividades para el alumnado.

#### **VERSIÓN MULTIMEDIA**

La actividad Jclíc está disponible en el *Aula Virtual Altas Capacidades y Diferenciación Curricular*: <https://aulavirtual32.educa.madrid.org/enriquecimientoeducativo/>

Accediendo como invitado al espacio *Rincón Enriquecimiento para alumnos*.

El alumno o alumna puede tener en su poder el cuaderno de actividades (opción combinada) si el profesorado lo cree necesario.

### **Materiales y recursos**

- Internet: ordenador con acceso a Internet. Será interesante comprobar las estrategias de búsqueda que utilizan los estudiantes para la obtención de información. Qué navegadores utilizan, páginas visitadas, organización de la información, etc., lo que nos dará información sobre sus competencias en el uso de herramientas TIC.
- Material y documentación impresa: cuadernillo para el alumnado y utilización de diccionarios.
- Estuche escolar

### **Temporalización**

Las actividades pueden realizarse en el tiempo destinado a la asignatura de lengua en Educación Primaria o en los tiempos de libre disposición que se hayan establecido por

el centro. El tiempo destinado puede variar en función de las habilidades y estrategias de las que disponga el alumnado. También puede utilizarse documentación escrita.

### **Opciones:**

- Si no desea o no dispone de equipo informático puede completar la actividad únicamente en formato impreso.
- Solo multimedia. Realizar la actividad directamente en formato multimedia sin soporte escrito.
- Combinada. Una vez cumplimentadas las actividades en la versión impresa se pueden completar los retos en la versión multimedia, que puede ser accesible en cualquier momento y lugar, al estar disponible en la red.

Cada nivel de dificultad puede trabajarse por separado en distintas sesiones y momentos del curso o de forma global, en función del alumnado al que va destinada la propuesta.

### **Agrupamiento**

Las actividades pueden realizarse de forma individual, por parejas o en equipo (dos o tres componentes).

Los diferentes formatos en los que se presenta la actividad la hacen accesible para cualquier tipo de alumnado independientemente de su estilo de aprendizaje.

### **Indicadores de evaluación para el profesorado**

<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	Actitudes generales del grupo: respeto, tolerancia, cooperación
	Motivación del grupo hacia la actividad
	Grado de participación del equipo
	Han repartido funciones y tareas entre los integrantes
	Han respetado las normas del juego
<b>INDIVIDUAL</b>	Muestra interés por la actividad
	Participa activamente
	Muestra estrategias para buscar información
	Es capaz de identificar la información relevante de la accesoria
	El trabajo realizado responde a todos los puntos planteados en la actividad
	Muestra iniciativa y toma decisiones.
	Añade información relevante y no solicitada.
	Reconoce el error como fuente de aprendizaje.
	Acepta, respeta y valora comentarios de otros
	Es capaz de realizar una autoevaluación objetiva de su trabajo
	Respeto las normas establecidas
	Acepta el resultado del juego
	Cuando pierde felicita al compañero
Cuando gana muestra una actitud respetuosa con el contrario	

## Autoevaluación para el alumnado

La actividad plantea cinco retos. La versión multimedia ofrece la posibilidad de una autoevaluación directa, ya que la respuesta errónea advierte al alumno o alumna de su error y bloquea el paso a la actividad siguiente.

En la versión impresa los alumnos o alumnas pueden autoevaluar los siguientes indicadores:

1	2	3	4	Valora estos aspectos (1 menos puntuación y 4 máxima)
				<b>EL TRABAJO EN GRUPO</b>
				La composición del equipo
				Las relaciones de los miembros del equipo
				El trabajo realizado por los integrantes
				El respeto por la normas establecidas en el juego
				<b>MI TRABAJO</b>
				Interés de la actividad
				Mi trabajo
				Dificultad de los retos
				Lo que he aprendido
				Modelo de actividad

**Si lo deseas puedes comentar lo que te ha parecido la actividad:**

## Soluciones

### Nivel 1. Iniciación. Escondite de vocales.

#### Actividad.

En esta actividad se trata de encontrar diferentes palabras en las que han desaparecido las vocales. Se ofrecen algunas definiciones que te ayudarán a encontrar la palabra escondida.

Es la habitación principal de la casa:

S	A	L	Ó	N
---	---	---	---	---

Habitación o sitio de la casa en la cual se guisa la comida:

C	O	C	I	N	A
---	---	---	---	---	---

Espacio alargado y estrecho que sirve de paso en una casa o edificio:

P	A	S	I	L	L	O
---	---	---	---	---	---	---

Cuarto de un edificio, con lavabo, ducha, bañera, inodoro y otros sanitarios:

B	A	Ñ	O
---	---	---	---

Como ves esta actividad ha sido muy sencilla. Vamos con la siguiente, en la que deberás leer una definición y escribir el nombre de la habitación a la que se refiere, omitiendo las vocales al hacerlo.

#### Actividad. Escribir palabras a partir de definiciones

Definición
En una vivienda, habitación destinada para dormir.
Habitación o sitio de la casa en el cual se guisa la comida.
Habitación destinada en las casas para comer.
Cuarto de un edificio, con lavabo, ducha, bañera, inodoro y otros sanitarios.
En una casa, habitación principal en que se suele recibir a las visitas y que generalmente sirve de comedor y cuarto de estar.
Espacio alargado y estrecho que sirve de paso en una casa o edificio.

Escribe sin utilizar vocales
<b>DRMTR</b>
<b>CCN</b>
<b>CMDR</b>
<b>BÑ</b>
<b>SLN</b>
<b>PSLL</b>

**Actividad. Crucigrama. Escribir palabras a partir de definiciones más complejas. Actividad para realizar en equipo.**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	H	A	L	L		M		B	I	E	S		Z	
2	O	S			C	A	M	A		S	A	L	O	N
3	Y				O	N		Ñ			L	I	O	
4		D	O	R	M	I	T	O	R	I	O	S		v
5	P	I	S		E						N	A	O	
6	U	V	A		D	O	M	A	R				L	E
7	L	A		C	O	C	I	N	A			R	E	D
8	E	N			R	A	S		M	E	S	A		A
9	N			A			A		A	L	A	S		D
10		P	A	S	I	L	L	O		F	L	O	R	
11	P	E	S	A	R	A				O			E	
12	I	Z	A	R		R	O	M	O		M	I	O	

Fila	HORIZONTALES
1	Vestíbulo, recibidor. Mil en romanos. Al sesgo, en diagonal. Última letra del abecedario
2	Pronombre personal, segunda persona del plural que designa a las personas a las que se dirige el que habla o escribe. Mueble que se utiliza para dormir. Habitación principal de la casa.
3	Vigesimosexta letra del abecedario español. En inglés significa encendido. Letra española. Embrollo, enredo, confusión.
4	En una vivienda, habitación destinada para dormir, plural. Cinco en romanos
5	Orina. Vocal. Nave
6	Baya o grano más o menos redondo y jugoso, fruto de la vid, que forma racimos. Sujetar, amansar y hacer dócil al animal a fuerza de ejercicio y enseñanza. Pronombre personal, 3ª persona singular, masculino, femenino o neutro para designar a alguien o algo mencionado en el discurso: Ejemplo: (YO)..... pedí dinero a un amigo
7	Artículo determinado, femenino, singular. Habitación o sitio de la casa en el cual se guisa la comida. Aparejo hecho con hilos, cuerdas o alambres trabados en forma de mallas, y convenientemente dispuesto para pescar, cazar, cercar, sujetar, etc.
8	Preposición propia. Igualdad en la superficie o la altura de las cosas. Mueble compuesto de un tablero horizontal liso y sostenido a la altura conveniente, generalmente por una o varias patas, para diferentes usos, como escribir, comer...

**Propuesta didáctica: Lengua Castellana y Literatura**

3º y 4º de Educación Primaria

<b>9</b>	Consonante. Primera vocal. Vocal. Órganos o apéndices pares que utilizan algunos animales para volar.
<b>10</b>	Espacio alargado y estrecho que sirve de paso en una casa o edificio. Brote de muchas plantas, formado por hojas de colores, del que se formará el fruto.
<b>11</b>	Futuro simple del verbo Pesar, tercera persona del singular. La redonda. Vocal
<b>12</b>	Hacer subir algo tirando de la cuerda de la que está colgado. Que carece de punta o filo. Indica que la pertenencia de algo es del sujeto que habla.
<b>COLUMNA</b>	<b>VERTICALES</b>
<b>1</b>	En este día. Tercera persona del plural del verbo pulir, presente de indicativo. Número trascendente 3,141592..., que expresa el cociente entre la longitud de la circunferencia y la de su diámetro.
<b>2</b>	Persona que sobresale de manera notable en un ejercicio o profesión. Asiento alargado, generalmente sin respaldo, para recostarse o tumbarse. Vertebrado acuático, de respiración branquial, generalmente con extremidades en forma de aleta, aptas para la locomoción y sustentación en el agua.
<b>3</b>	Cincuenta en romanos. Hembra del oso. Parte que sobresale del cuerpo de una vasija, de una cesta, de una bandeja, etc., generalmente de forma curva o de anillo, y sirve para asir el objeto a que pertenece.
<b>4</b>	Letra que identifica a un conductor inexperto. Consonante ruidosa. Cien en romanos. Hacer comestible un alimento por la acción directa del fuego, o la del aire caldeado, a veces rociando aquel con grasa o con algún líquido.
<b>5</b>	Habitación de la casa que se utiliza para comer. Verbo que indica movimiento de un lugar a otro.
<b>6</b>	Cacahuete. Ganso doméstico, por lo general de color completamente blanco. Hogar
<b>7</b>	Mil en romanos. Inicial de Teruel. Dicho de un libro: Que contiene el orden y modo de celebrar la misa. Vocal
<b>8</b>	Cuarto de un edificio, con lavabo, ducha, bañera, inodoro y otros sanitarios. Prefijo que denota privación o negación. Vocal. Letra que se encuentra entre la L y la N
<b>9</b>	Vocal. Consonante. Cada una de las partes que nacen del tronco o tallo principal de la planta y en las cuales brotan por lo común las hojas, las flores y los frutos. Vocal
<b>10</b>	Tercera persona del singular del verbo ser, presente de indicativo. Uno en romanos. En la mitología escandinava, genio o espíritu del aire.
<b>11</b>	En una casa, habitación principal en que se suele recibir a las visitas y que generalmente sirve de comedor y cuarto de estar. Sustancia, consistente en cloruro sódico, ordinariamente blanca, cristalina, de sabor propio, muy soluble en agua, que se emplea para sazonar y conservar alimentos, es muy abundante en las aguas del mar y también se encuentra en la corteza terrestre. Mil en romanos.
<b>12</b>	Superficie que no presenta asperezas, adornos, realces o arrugas. Tela de seda lustrosa, de más cuerpo que el tafetán y menos que el terciopelo... Uno en romanos
<b>13</b>	Instalación en la que se exhiben animales dentro de recintos expuestos al público. Baile andaluz. Persona que por haber cometido una culpa merece castigo.
<b>14</b>	Consonante. Cinco en romanos. Tiempo que ha vivido una persona o ciertos animales o vegetales.



**Nivel 2. Escondite de vocales.**

**Actividad. Polisemia. Palabras con dos significados.**

En la polisemia una misma palabra tiene varios significados. Vamos a ver algunos ejemplos. Adivina de qué palabra se trata:

Es una fruta pero también es un espacio urbano:

M	A	N	Z	A	N	A
---	---	---	---	---	---	---

Es una fruta pero también es un llamador de timbre o interruptor de la luz

P	E	R	A
---	---	---	---

Es una fruta pero también es una herramienta mecánica

F	R	E	S	A
---	---	---	---	---

Es un alimento pero también puede ser el mostrador de un bar o el elemento del que nos sujetamos cuando viajamos en metro

B	A	R	R	A
---	---	---	---	---

Es una comida italiana, puede ser dinero o la mezcla que hacemos para cocinar un bizcocho

M	A	S	A
---	---	---	---

Puede ser un dulce o un hongo

T	R	U	F	A
---	---	---	---	---

**Actividad. Adivinanzas**

<b>Adivina adivinanza...</b>	<b>Escribe y dibuja la solución</b>
Blanco por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga espera...	PERA
Oro parece, plata no es...	PLÁTANO
Aunque soy feo por fuera, peludo y sucio color, por dentro soy muy bonito y de muy dulce sabor.	KIWI
Agrio es su sabor, y dura su piel, para poder tomarlo, debes estrujarlo bien.	LIMÓN
Aunque se metan contigo y te llamen como yo, soy dulce como el azúcar, aunque un poco cabezón.	MELÓN
Si tu boca es una ... es que es roja como yo.	FRESA

**Actividad. Palabras con dos significados**

<b>Adivina adivinanza</b>	<b>Escribe y dibuja la solución</b>
Puede ser la parte por la que agarramos algo y también una fruta.	MANGO
Cítrico o herramienta para suavizar piezas de distintos materiales como metal, plástico, madera...	LIMA
Es una fruta pero también es una herramienta mecánica.	FRESA
Palabra que designa a un dulce hecho con una masa de harina y huevos, frita en abundante aceite y espolvoreada con azúcar, pero también se utiliza para calificar a una persona aburrida.	PESTIÑO
Puede ser un dulce o un hongo.	TRUFA
Crema dulce que se obtiene de la clara del huevo pero también es un baile latino.	MERENGUE

**Actividad. Palabras escondidas dentro de palabras**

**Combinando las letras de la primera palabra escribe otras nuevas:**

A	P	E	L	O	T	O	N	A	R
A	P	E	L	O					
P	E	L	O						
P	E	T	O						
P	E	T	A						
T	O	N	O						
R	A	T	O	N					
R	O	T	O						
R	E	T	O						
P	E	R	O						
P	E	R	A						
O	P	E	R	O					
O	P	E	R	A					

Ahora busca el significado de tres de las palabras que has escrito:

---

---

---

C	A	C	H	I	V	A	C	H	E
C	A	C	H	A					
C	H	I	V	A					
C	H	I	C	A					
A	C	A							
A	C	H	I	C	A				
H	A	C	H	E					
H	A	C	E						
C	A	C	E						
C	E	C	A						
C	H	I	C	H	A				

Ahora busca el significado de tres de las palabras que has escrito:

---

---

---

**Actividad.** Combina las letras de las palabras que vienen a continuación y forma palabras diferentes a partir de la primera original (ayúdate del ejemplo):

<b>E</b>	<b>M</b>	<b>O</b>	<b>T</b>	<b>I</b>	<b>C</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>S</b>

<b>P</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>O</b>	<b>R</b>

Ahora escribe tres frases utilizando palabras de las tablas anteriores:

---

---

---

### Nivel 3. Comunidades autónomas escondidas

#### Actividad

Escribe en la segunda columna el nombre de las Comunidades autónomas que se esconden entre las siguientes letras. De su nombre solo han quedado las consonantes. Luego completa con el nombre de su capital.

	COMUNIDAD AUTÓNOMA	CAPITAL
CMNDD D MDRD	COMUNIDAD DE MADRID	MADRID
GLC	GALICIA	SANTIAGO DE COMPOSTELA
STRS	ASTURIAS	OVIEDO
CNTBR	CANTABRIA	SANTANDER
PS VSC	PAÍS VASCO	VITORIA
CSTLL LN	CASTILLA Y LEÓN	VALLADOLID
RGN	ARAGÓN	ZARAGOZA
CTLÑ	CATALUÑA	BARCELONA
CSTLL L MNCH	CASTILLA LA MANCHA	TOLEDO
XTRMDR	EXTREMADURA	MÉRIDA
CMNDD VLNCN	COMUNIDAD VALENCIANA	VALENCIA
SLS BLRS	ISLAS BALEARES	PALMA DE MALLORCA
NDLC	ANDALUCIA	SEVILLA
SLS CNRS	ISLAS CANARIAS	SANTA CRUZ DE TENERIFE
RGN D MRC	REGIÓN DE MURCIA	MURCIA
CMNDD FRL D NVRR	COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA	PAMPLONA
L RJ	LA RIOJA	LOGROÑO
CDDS TNMS:CT MLLL	CIUDADES AUTÓNOMAS: CEUTA Y MELILLA	CEUTA Y MELILLA

#### Actividad

Descifra el nombre de la ciudad y escribe el nombre de la Comunidad autónoma a la que pertenece

CIUDAD	DESCIFRA	COMUNIDAD AUTÓNOMA
L CRÑ	LA CORUÑA	GALICIA
GRN	GIRONA /GERONA	CATALUÑA
MDRD	MADRID	COMUNIDAD DE MADRID
TLD	TOLEDO	CASTILLA LA MANCHA
BDJZ	BADAJOS	EXTREMADURA
VTR	VITORIA	PAÍS VASCO
ZRGZ	ZARAGOZA	ARAGÓN
LCNT	ALICANTE	COMUNIDAD VALENCIANA
LMR	ALMERÍA	ANDALUCÍA
LN	LEÓN	CASTILLA Y LEÓN

## Nivel 4. Países escondidos

**Actividad.** Completa el nombre de estos países y escribe sus capitales

PAÍS	DESCIFRA	CAPITAL
FRNC	FRANCIA	PARÍS
TL	ITALIA	ROMA
SPÑ	ESPAÑA	MADRID
LMN	ALEMANIA	BERLÍN
PRTGL	PORTUGAL	LISBOA
SC	SUECIA	ESTOCOLMO
DNMRC	DINAMARCA	COPENHAGUE
FNLND	FINLANDIA	HELSINKI
BLGC	BÉLGICA	BRUSELAS
SZ	SUIZA	BERNA
STR	AUSTRIA	VIENA
BLGR	BULGARIA	SOFIA
RPBLC CHC	REPÚBLICA CHECA	PRAGA
GRC	GRECIA	ATENAS
HNGR	HUNGRÍA	BUDAPEST
NRG	NORUEGA	OSLO
PSS BJS	PAISES BAJOS	AMSTERDAM
RLND	IRLANDA	DUBLIN

**Actividad.** Completa el nombre de estos países y escribe sus capitales

PAÍS	DESCIFRA	CAPITAL
STDS NDS	ESTADOS UNIDOS	WASHINGTON
CND	CÁNADA	OTTAWA
MXC	MÉXICO	MÉXICO DF
CB	CUBA	LA HABANA
CLMB	COLOMBIA	BOGOTÁ
VNZL	VENEZUELA	CARACAS
BRSL	BRASIL	BRASILIA
RGNTN	ARGENTINA	BUENOS AIRES

## Nivel 5. Palabras cruzadas

Este juego consiste en formar palabras de dos o más letras en el tablero (Ver imagen 1) de forma horizontal o vertical para leerlas de izquierda a derecha o de arriba abajo. Puede jugarse entre dos o más jugadores. Además de trabajar el lenguaje y ampliar el vocabulario el alumno trabaja la atención, la observación y las habilidades sociales al favorecer las relaciones en el grupo, el respeto por el contrincante y por las normas de juego.

### Instrucciones

El primer jugador debe colocar su primera palabra combinando todas o parte de sus 7 letras. Si es capaz de componer una palabra con todas ellas se le gratificará con una puntuación extra de 50 puntos. Estos puntos se suman a los puntos obtenidos en la jugada. Después de la primera jugada cada palabra colocada en el tablero debe unirse a una de las anteriormente colocadas.

El jugador puede cambiar parte de sus fichas en su turno perdiendo el mismo para jugar. Si no puede formar ninguna palabra deberá "pasar" en la jugada.

### Palabras no permitidas

No pueden utilizarse en el juego: prefijos y sufijos (bi, -ota-ita), abreviaturas (Sra.), siglas (RENFE), adverbios terminados en -mente (sabiamente) símbolos químicos o expresiones que lleven guion (ping-pong), palabras incompletas, aumentativos o diminutivos, superlativos, nombres propios, verbos terminados en -se o -me (amarle, besarle, colocarme) sí puede utilizarse amar, besar o colocar.

### Empezar a jugar

Para empezar a jugar se repartirán a cada jugador 7 letras. Se empieza a jugar comenzando por el centro del tablero.

### Valor de cada casilla

Las casillas marcadas con colores tienen el siguiente significado:

**Px3** La palabra que cruza esta casilla triplica su valor

**PX2** La palabra que cruza esta casilla duplica su valor

**LX3** La letra que cae en esta casilla triplica su valor

**LX2** La letra que cae en esta casilla duplica su valor

Tablero de juego (Imprimir en A3)

		P X3		L X3						L X3		P X3		
	L X3				P X2				P X2				L X3	
P X3		L X2				L X3		L X3				L X2		P X3
			L X3				P X2				L X3			
L X3				L X2						L X2				L X3
	P X2				L X3		P X2		L X3				P X2	
		L X3				L X2		L X2				L X3		
			P X2				★					P X2		
		L X3				L X2		L X2				L X3		
	P X2				L X3		P X2		L X3				P X2	
L X3				L X2						L X2				L X3
			L X3				P X2				L X3			
P X3		L X2				L X3		L X3				L X2		P X3
	L X3				P X2				P X2				L X3	
		P X3		L X3						L X3		P X3		



## Letras

Cada letra tiene un valor diferente que viene indicado en la propia ficha de la letra.  
Las estrellas pueden utilizarse como comodines.

<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>A1</b>
<b>A1</b>	<b>A1</b>	<b>B2</b>	<b>B2</b>	<b>C3</b>	<b>C3</b>	<b>C3</b>	<b>C3</b>	<b>CH1</b>	<b>D2</b>
<b>D2</b>	<b>D2</b>	<b>D2</b>	<b>D2</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>
<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>E1</b>	<b>F2</b>	<b>G3</b>	<b>G3</b>
<b>H4</b>	<b>H4</b>	<b>I1</b>	<b>I1</b>	<b>I1</b>	<b>I1</b>	<b>I1</b>	<b>I1</b>	<b>J8</b>	<b>L2</b>
<b>L2</b>	<b>L2</b>	<b>L2</b>	<b>LL8</b>	<b>M2</b>	<b>M2</b>	<b>N1</b>	<b>N1</b>	<b>N1</b>	<b>N1</b>
<b>N1</b>	<b>Ñ8</b>	<b>O1</b>	<b>O1</b>	<b>O1</b>	<b>O1</b>	<b>O1</b>	<b>O1</b>	<b>O1</b>	<b>O1</b>
<b>P3</b>	<b>P3</b>	<b>Q4</b>	<b>R1</b>	<b>R1</b>	<b>R1</b>	<b>R1</b>	<b>R1</b>	<b>RR8</b>	<b>S1</b>
<b>S1</b>	<b>S1</b>	<b>S1</b>	<b>S1</b>	<b>T2</b>	<b>T2</b>	<b>T2</b>	<b>T2</b>	<b>U1</b>	<b>U1</b>
<b>U1</b>	<b>U1</b>	<b>U1</b>	<b>V3</b>	<b>X4</b>	<b>Y4</b>	<b>Z10</b>	★	★	

### Preparación del juego:

Imprima el tablero (tamaño A3) a color y la tabla con las letras sobre cartulina blanca.  
Si lo desea puede pegar el tablero sobre cartón pluma para darle mayor rigidez.

Plastifique tablero y fichas. Una vez los tenga plastificados recorte las letras. Guarde las letras en un recipiente con tapa.

