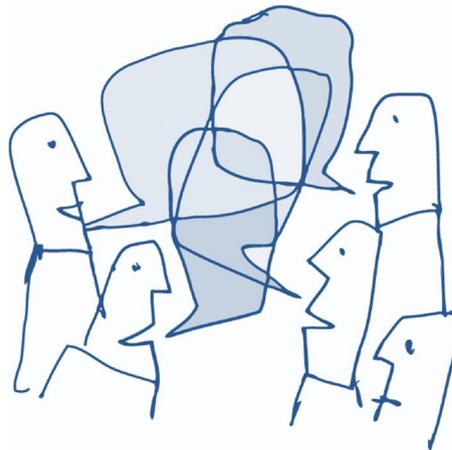


REFRANES REVUELTOS REFRANES RESUELTOS

En esta propuesta vamos a conocer algunos de los refranes de la tradición oral lingüística española y las frases hechas.

Para llevar a cabo la actividad se tienes tres opciones:

- Completar las actividades en el cuadernillo de actividades.
- Realizar las actividades en la versión multimedia. Actividad Jclíc.
- Completar primero la versión impresa y luego completar la versión combinada. Puedes anotar en el cuadernillo los resultados de las actividades para posteriormente utilizarlos en la actividad multimedia "Refranes y frases hechas".



¡Esperamos que te diviertas!

PARA EL ALUMNADO: REFRANES REVUELTOS, REFRANES RESUELTOS.

En palabras del mismísimo Don Miguel de Cervantes Saavedra, autor de la inmortal novela *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*:

“Parece, Sancho, que no hay refrán que no sea verdadero, porque todos son sentencias sacadas de la misma experiencia, madre de las ciencias todas”.

El refrán es una frase o dicho que presenta una enseñanza. Pertenece a la sabiduría popular, emana de la experiencia de las personas. Estas enseñanzas han sido acumuladas a lo largo de los siglos y se han ido transmitiendo de generación en generación.

El refrán tiene una serie de características:

- Es una frase corta
- Contiene una sentencia o enseñanza
- Es de fácil memorización
- Con pocas palabras el oyente entiende lo que se le dice.
- Es sencillo y simple.
- Son anónimos. No se conoce al autor.



Recuerda:

Los refranes contienen enseñanzas y nos invitan a la reflexión.

Vamos a ver algunos de ellos.

Actividad. Conocer los refranes

Los refranes son dichos populares que se utilizan para explicar o predecir algo. En la tabla siguiente tienes varios ejemplos en su forma original divididos en dos partes. Léelos detenidamente a ver si te suena alguno:

REFRANES

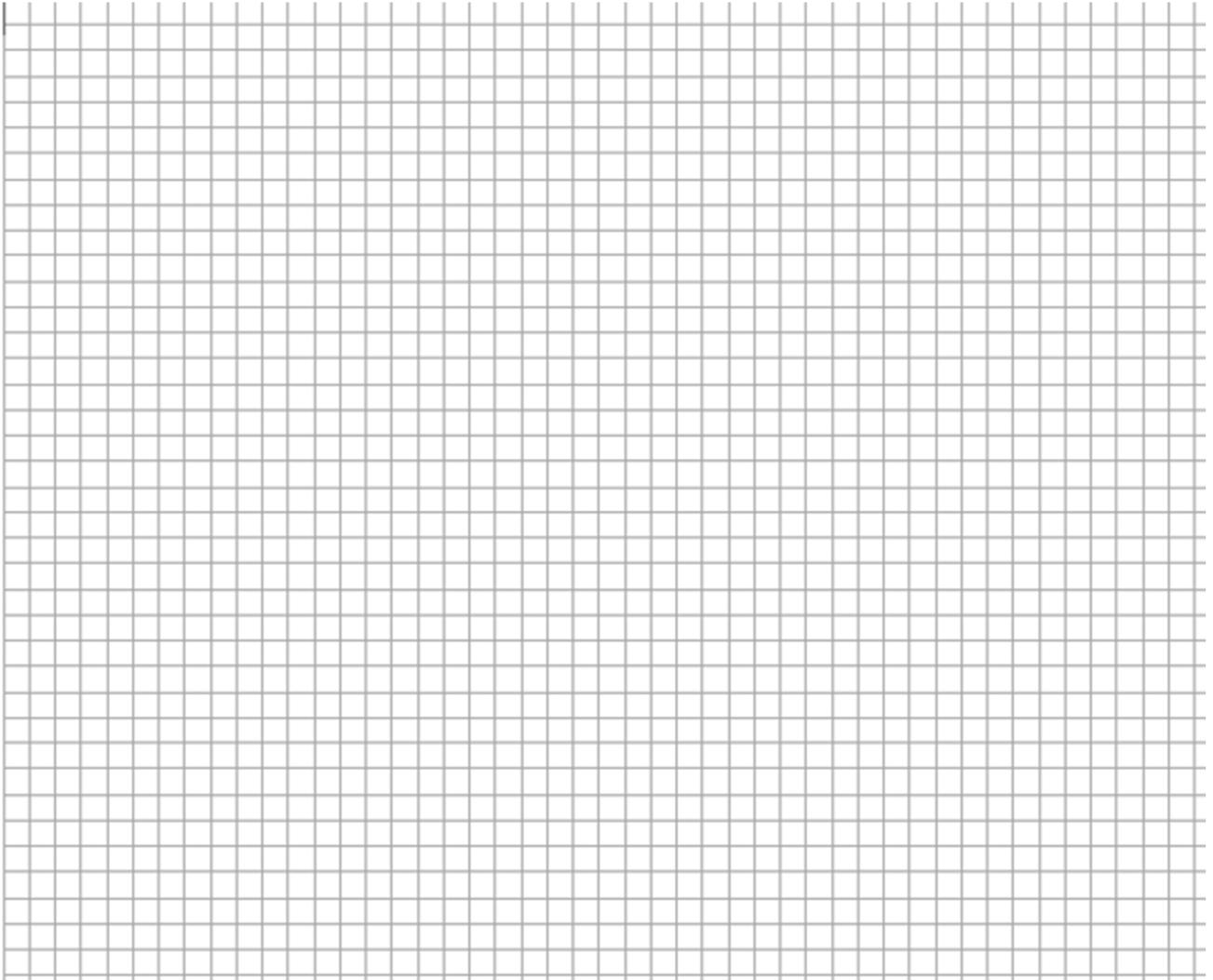
PARTE A

Cada mochuelo
Cuando el gato está ausente
A caballo regalado
Caballo grande
El que con los lobos anda
Si hay trato
No es tan fiero el león
Cien ratones a un gato
Perro ladrador
Al perro flaco
Más vale pájaro en mano
Cada mono
Solo pica la abeja
Gato dormilón
El gran pez

PARTE B

- a su olivo
- los ratones se divierten
- no le mires el diente
- ande o no ande
- a aullar se le enseña
- pueden ser amigos el perro y el gato
- como lo pintan
- le dan un mal rato
- poco mordedor
- todo son pulgas
- que ciento volando
- a su liana
- a quien poco la maneja
- no pillar ratón
- solo se cría en gran mar

Selecciona dos refranes y escribe su significado:

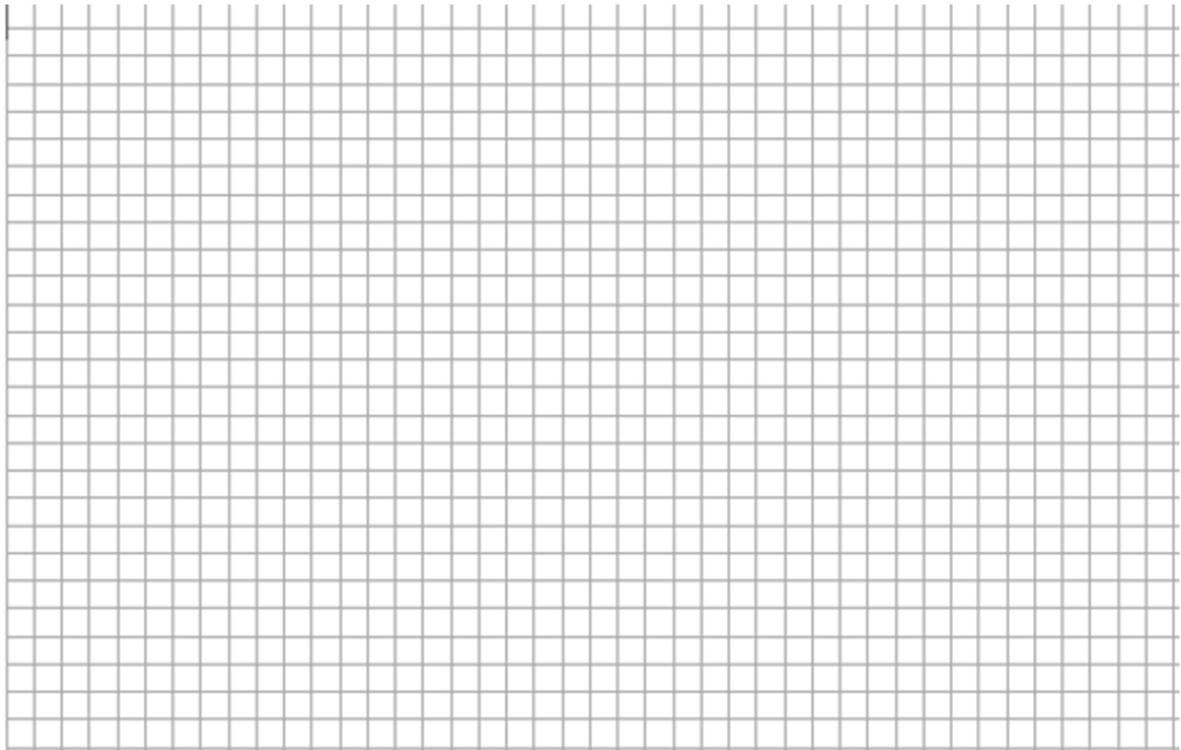
A large grid of graph paper, consisting of 20 columns and 30 rows of small squares, intended for students to write their answers.

Actividad. Conocer los refranes

De la tabla siguiente, une y mezcla los finales buscando nuevos refranes.

| | |
|--------------------------|------------------------|
| A la cama no te irás | sin saber una cosa más |
| Al saber | lo llaman suerte |
| A río revuelto, | ganancia de pescadores |
| Bueno y barato | no caben en un zapato |
| Cuando uno no quiere | dos no riñen |
| Cría fama | y échate a dormir |
| De noche todos los gatos | son pardos |
| Jugar y nunca perder, | no puede ser |

Escribe, a continuación, los refranes resultantes de la anterior unión.



Actividad. Al pan, pan y al refrán, refrán

1. Cambia el final de estos refranes de manera original.

El que busca _____

El que canta _____

El que da lo que tiene _____

El que la sigue _____

El que mucho duerme _____

El que no corre _____

El que no arriesga _____

El que no tiene cabeza _____

El que tiene boca _____

El que avisa _____

El que algo quiere _____

El que parte y reparte _____

El que ríe el último _____

El que siembra vientos _____

Averigua el significado de los refranes originales y si lo desconoces búscalo en Internet.

Actividad. Juego Refranes revueltos.

Ahora vamos a revolver los refranes para crear otros nuevos. A continuación encontrarás una tabla con diferentes tarjetas. En cada tarjeta está escrita una parte del refrán. Recorta cuidadosamente cada tarjeta.

Instrucciones del juego:

1. Podéis jugar dos o más jugadores.
2. Baraja las tarjetas.
3. En cada turno cada jugador toma dos tarjetas una de cada color y debe construir su propio refrán con las dos frases.
4. Cada jugador escribe su refrán y el significado que le da. Para hacerlo se todos los jugadores deben utilizar el mismo tiempo. Puede utilizarse un reloj de arena que cuente 2 o 3 minutos.
5. Una vez el jugador haya escrito el refrán y el significado pone su tarjeta boca abajo y lee en voz alta el refrán resultante.
6. El resto de jugadores deben averiguar el significado del mismo
7. El jugador que más se acerque al significado dado ganará 2 puntos.
8. Si el jugador no acierta el significado dado por el que ha formado el refrán gana cero puntos. Si su significado es más creativo u original que el otorgado por el jugador que ha creado el refrán en la opinión de la mayoría de los jugadores, ganará 5 puntos extra.
9. Cada jugador deberá formar tres refranes y acertar otros tres.
10. Gana la partida el jugador que haya logrado obtener mayor puntuación.

Tarjetas:

| | | |
|------------------------------------|---------------------------------|---|
| Cada mochuelo | a su olivo | A caballo regalado |
| Cuando el gato está ausente | los ratones se divierten | no le mires el diente |
| El que con los lobos anda | a aullar se le enseña | Si hay trato |
| Caballo grande | ande o no ande | pueden ser amigos el perro y el gato |
| No es tan fiero el león | como lo pintan | Perro ladrador |
| Cien ratones a un gato | le dan un mal rato | poco mordedor |
| Al perro flaco | todo son pulgas | Más vale pájaro en mano |
| Cada mono | a su liana | que ciento volando |
| Solo pica la abeja | a quien poco la maneja | |

| | | |
|----------------------|---------------------------------|--|
| Gato dormilón | no pilla ratón | |
| El gran pez | solo se cría en gran mar | |
| | | |

*Puedes hacer tus propias propuestas utilizando las casillas vacías. La tarjeta sombreada señala el comienzo del refrán aunque en el juego puede alterarse el orden.

Registros del juego para escribir los refranes y puntuar a los contrincantes.

| Nombre del jugador | | | | |
|---------------------------|-----------------------|---------------------------|---|---------------|
| Refrán resultante | Mi significado | Nombre del jugador | Significado dado por los jugadores | Puntos |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Totales:

| Nombre del jugador | Refrán | Puntos |
|---------------------------|---------------|---------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| PUNTUACIÓN TOTAL | | |

Actividad. Frases deshechas

Una frase hecha, como su propio nombre indica, es una frase que contiene unas palabras concretas en un orden determinado y a la que se le ha establecido un significado fijo que no siempre se puede deducir de las palabras que la forman.

Ordena las palabras de las siguientes frases hechas y escribe en el recuadro dichas palabras en orden:

LA BLANCO PASAR NOCHE EN

QUE CUENTO TENER MÁS CALLEJA

TERCERA LA VENCIDA LA VA A

DIJO LO PAJARITO UN ME

VENTANA CASA POR LA TIRAR LA

Actividad. Frases hechas por hacer

La palabra *gato* se utiliza de en diferentes frases hechas. Escribe el significado que, a tu juicio, tienen las siguientes frases; después busca la palabra *gato* en el diccionario y anota al lado la definición que en él aparece. Por último, compara ambas respuestas y corrígelas:

Si está igual o muy parecido: ☺ / Si se parece bastante: ☹ /

Si no se parece nada, nada, nada: ☹

| DAR GATO POR LIEBRE | | |
|---------------------------------|---------------------------|---------------------|
| TU SIGNIFICADO | EL DEL DICCIONARIO | ¿ ☺, ☹ o ☹ ? |
| | | |
| HAY GATO ENCERRADO | | |
| TU SIGNIFICADO | EL DEL DICCIONARIO | ¿ ☺, ☹ o ☹ ? |
| | | |
| LLEVARSE EL GATO AL AGUA | | |
| TU SIGNIFICADO | EL DEL DICCIONARIO | ¿ ☺, ☹ o ☹ ? |
| | | |

Actividad. Une cada frase hecha con su significado y su origen:

| Frase Hecha | | Significado | | Explicación |
|--------------------------------|-----|---|-----|---|
| Hacer el agosto | • • | Algo que está hecho sin medida | • • | La diosa Ocasión se representaba con una larga melena por delante, pero calva por detrás |
| A ojo de buen cubero | • • | Hay que aprovechar las oportunidades cuando vienen | • • | En la época feudal los cuberos fabricaban, a falta de medida reglamentada, a ojo las cubas de agua o vino |
| La oportunidad la pintan calva | • • | Sacar grandes beneficios aprovechando una oportunidad | • • | Es el mes donde se realiza la cosecha de cereales, por lo que es cuando se obtienen grandes beneficios |