

**Aquí encontrarás
los manuales de
dos juegos.**



**RUTA
DE LAS
ANALOGÍAS**









Los sinónimos de una palabra son aquellas palabras cuyo significado es similar o parecido, en cambio, los antónimos son palabras que significan lo opuesto.

Objetivo del juego:









- 👉 Divertirte y aprender nuevas palabras que aumenten tu vocabulario.
- 👉 Ejercitar tu agilidad mental a través de la observación y comprensión de las palabras aprendidas y su relación de sinonimia y antonimia con otras.
- 👉 Mejorar la concentración, memoria y atención.

Reglas del juego:

- 👉 Gana el jugador que llegue primero a la meta.
- 👉 Pueden jugar de dos a cuatro personas.
- 👉 Entre los participantes deciden si jugarán a encontrar el sinónimo de cada palabra o si sólo jugarán a encontrar el antónimo. También pueden jugar a responder ambas cuestiones al caer en cada casilla.
- 👉 Cada jugador elige un color de ficha que corresponderá a una esquina del tablero o máscara.
- 👉 Mediante el lanzamiento de los dados se elige el orden de los turnos.
- 👉 El jugador que comienza el juego se ubica en la casilla “salida” junto a su máscara. Lanza los dados y avanza el número de casillas que éstos indiquen.

-  El jugador lee la palabra de la casilla y responde, según se haya definido previamente, el sinónimo o antónimo de la palabra en mayúsculas.
-  Otro jugador puede verificar, si es necesario, en la tabla de respuestas, si es correcto o no.
-  Si contesta bien, el jugador puede permanecer en esta casilla, de lo contrario deberá cumplir una penitencia (ver tabla de penitencias).
-  Cuando un jugador es alcanzado por otro, es enviado a la cárcel: debe volver a su esquina.
-  En las casillas de “seguro” pueden pararse dos o más jugadores y ninguno irá a la cárcel.
-  Si contesta bien, el jugador puede permanecer en esta casilla, de lo contrario debe devolverse.

Penitencias

-  Nombra tres países cuya letra inicial sea la de tu nombre.
-  Con los ojos cerrados deberás tocar y describir dos objetos, que los demás jugadores te entreguen.
-  Cada miembro del grupo debe decir una palabra cualquiera, hasta completar 8 palabras. Tú deberás memorizarlas y crear un relato que contenga esas palabras.
-  Colócate los zapatos al revés durante el resto del juego.
-  Canta un trozo de una canción con voz desafinada.
-  Saltando en un pie, dibuja el número 888.
-  Haz una presentación de ti mismo ponderando únicamente tus cualidades.
-  Actúa como locutor deportivo narrando un partido de fútbol durante un minuto.

- 👉 Simula que eres de otro país y habla durante un minuto con el acento del país que escogiste (Inglés, francés, alemán, portugués, mandarín, ruso, hindi, árabe, etc.).
- 👉 Con sólo una mano arma una torre de por lo menos 10 objetos que pueda durar un minuto sin caerse.
- 👉 Habla sin detenerte por dos minutos, de alguno de los siguientes temas: la naturaleza, la música, la generosidad, los amigos, la familia, el clima, el estudio, la vida futura, la vida prehistórica, las comidas, la pobreza, la caridad. Si haces una pausa que dure más de cinco segundos, debes volver a empezar con otro tema.
- 👉 Nombra varios animales que comiencen con la letra inicial del nombre de cada uno de los jugadores.
- 👉 Haz la mímica del nombre de una película o de una canción para que los otros jugadores la adivinen.
- 👉 Actúa como presentador de noticias, exponiendo al menos 10 titulares de noticias. No te pases de 2 minutos.
- 👉 Describe a tres de tus compañeros resaltando sólo sus cualidades. Debes emplear un minuto para esta actividad.
- 👉 Di la palabra más larga que te sepas.
- 👉 Nombra cinco huesos de tu cuerpo y señáloslos.
- 👉 Haz la onomatopeya de un animal.
- 👉 Escoge un personaje famoso y actúa como si fueras él en una entrevista. Otro jugador te hará las preguntas.
- 👉 Haz una figura de papel.



Tabla de respuestas:

Número	Palabra	Sinónimo		Antónimo	
1	ACAUDALADO	C	adinerado	A	miseró
2	ADMISIÓN	B	aceptación	C	rechazo
3	FORASTERO	B	extranjero	A	nativo
4	ARRIBISTA	A	oportunista	C	altruista
5	ASALARIADO	C	empleado	A	empresario
6	ATEO	C	incrédulo	A	creyente
7	BOLCHEVIQUE	C	comunista	B	capitalista
8	BURGUÉS	A	acomodado	B	proletario
9	CABALLERO	A	noble	C	plebeyo
10	CAMELADOR	B	adulador	A	franco
11	JACTANCIOSO	B	petulante	A	sencillo
12	CEREMONIOSO	A	solemne	B	informal
13	CLASIFICACIÓN	A	distribución	C	desorden
14	ACUERDO	A	convenio	B	discrepancia
15	ILUSO	C	soñador	B	realista
16	PEDANTE	A	pretencioso	B	modesto
17	SUPERSTICIOSO	C	fetichista	A	objetivista
18	ENCASILLAR	A	etiquetar	C	desorganizar
19	INHÁBIL	B	inepto	A	experto
20	CHAPUCERO	B	chambón	A	habilidoso
21	AUDACIA	C	osadía	B	prudencia
22	BIZARRO	A	valiente	C	miedoso
23	DELETÉREO	C	mortífero	B	vivificante
24	ADVERTIR	A	avisar	B	sorprender

Número	Palabra	Sinónimo		Antónimo	
25	CANSADO	C	fatigado	B	activo
26	CÉLEBRE	C	famoso	B	desconocido
27	DIÁFANO	A	claro	B	turbio
28	DEMENTE	A	loco	C	lúcido
29	ESCUCHAR	C	atender	B	ignorar
30	ECONOMIZAR	A	ahorrar	C	despilfarrar
31	EDIFICAR	C	construir	B	derrumbar
32	GENEROSO	B	dadivoso	A	tacaño
33	HECHIZAR	C	embrujar	B	repugnar
34	MISERICORDIA	C	piedad	A	inflexibilidad
35	NATIVO	C	oriundo	B	extranjero
36	OBJETAR	B	oponer	A	asentir
37	QUEBRADIZO	B	frágil	A	resistente
38	CELERIDAD	C	prontitud	B	lentitud
39	LIBIDINOSO	B	impúdico	A	candoroso
40	UFANO	C	alegre	B	mustio
41	NEBULOSO	B	brumoso	A	despejado
42	COHIBIDO	B	apocado	C	extrovertido
43	AFIANZAR	C	afirmar	A	soltar
44	ACAPARADOR	C	egoísta	A	generoso
45	SUCINTO	B	breve	A	vasto
46	PREMURA	C	prisa	B	sosiego
47	INOPIA	B	pobreza	A	riqueza
48	ATOSIGAR	A	abrumar	C	aliviar

Número	Palabra	Sinónimo		Antónimo	
49	INDAGAR	C	averiguar	A	ignorar
50	AUSPICAR	C	patrocinar	B	desfavorecer
51	VITUPERIO	C	afrenta	A	elogio
52	ALEVOSO	B	desleal	A	sincero
53	ANODINO	B	insignificante	C	sustancial
54	ARCANO	B	misterio	A	tangible
55	AZORAR	A	asustar	C	tranquilizar
56	CASQUIVANO	B	alocado	C	reflexivo
57	DENUESTO	C	afrenta	B	alabanza
58	PROLÍFICO	A	fecundo	B	estéril
59	DÍSCOLO	B	desobediente	A	dócil
60	DISLATE	A	absurdo	B	acierto
61	FÁRRAGO	C	confusión	B	organización
62	HACINAR	A	acumular	C	separar
63	IMBERBE	A	lampiño	B	velludo
64	INANE	A	fútil	C	útil
65	SEVICIA	C	cruidad	A	piEDAD
66	INICUO	C	infame	A	justo
67	INMARCESIBLE	C	durable	B	percedero
68	OBTUSO	C	necio	A	listo
69	OPROBIO	C	deshonra	B	honor
70	PERITO	A	avezado	B	incapaz
71	PRINGAR	C	manchar	A	limpiar
72	VEJAR	B	maltratar	A	ensalzar



RUTA DE LAS ANALOGÍAS

Analogía es una palabra que proviene del griego αναλογία se compone de: ana-reiteración o comparación y logos, razón).

Una analogía significa comparación de atributos semejantes en seres o cosas diferentes; su empleo nos permite hacer análisis y asociaciones de palabras y situaciones con el objeto de aplicar soluciones o de entender significados.

Resolver una analogía es sencillo; por ejemplo, si la analogía dice: ojo es a la luz como oído al sonido, se está haciendo una relación de semejanza entre la manera como el ojo reacciona ante la luz y la forma como el oído reacciona ante los sonidos. Al identificar cuál es la relación entre las primeras palabras (si son parecidas, opuestas o de causa y efecto) podemos deducir cuáles son las otras dos palabras que se relacionan de igual modo.

Objetivo del juego:

- Divertirte mientras ejercitas tu pensamiento analítico y tu capacidad de asociar conceptos.
- Utilizar el juego como estrategia y las analogías como herramienta para mejorar la interpretación en la lectura.

Reglas del juego:

- Gana el jugador que llegue primero a la meta.
- Pueden jugar de dos a cuatro jugadores.
- El orden de los turnos se elige lanzando los dados, el que saque mayor puntaje empezará el juego.
- El jugador que comienza, lanza los dados y avanza el número de casillas que éstos le indiquen.
- Debe completar la analogía de la casilla en la que haya caído, eligiendo entre las opciones la que considere correcta.
- Otro jugador verificará en la tabla si la respuesta es correcta o no.
- Si ha contestado bien puede permanecer en esta casilla, de lo contrario deberá devolverse al lugar en el que se encontraba antes.

- Si un jugador cae en una casilla naranja de Sorpresa, debe remitirse a la tabla de Sorpresas y realizar lo que allí se le indique.

Tabla de respuestas

Número Casilla	Analogía	
1	A	luz
2	C	fluidez
3	A	sociedad
4	B	añadir
5	A	expansión
6	B	corteza
7	C	ojo
8	A	abril
9	C	contraer
10	B	alcalde

Número Casilla	Analogía	
11	A	trabajar
12	B	carbohidratos
13	A	paridad
14	B	ayuda
15	C	bebida
16	C	sur
17	A	perenne
18	B	16
19	C	caucho
20	B	pirámide

Tabla de respuestas

Número Casilla	Analogía	
21	B	escritor
22	B	vino
23	C	12
24	B	pájaro
25	B	tranquilo
26	B	inactividad
27	A	enfermedad
28	A	sonido
29	B	avaricia
30	A	cardumen
31	A	ácido
32	C	ruido
33	A	disparidad
34	C	Alemania
35	B	ropa

Número Casilla	Analogía	
36	A	tres
37	B	felicidad
38	C	inhibición
39	A	malo
40	B	pobreza
41	A	avalancha
42	B	notas
43	B	pastor
44	A	orientación
45	C	equinodermo
46	C	papel
47	A	roedor
48	C	cédula
49	C	adipsia
50	A	español

Tabla de respuestas

Número Casilla		Analogía
51	A	cama
52	C	blanco
53	A	cuerpo
54	A	educación
55	C	partido
56	A	dominio
57	B	barra
58	A	disminuir
59	C	cubo
60	C	cauce
61	B	meridianos
62	C	círculo
63	C	27
64	C	ocaso
65	C	equilibrio



Sorpresas

Cosillo

5	Canta un trozo de una canción.
9	Cuenta un chiste.
13	Imita a algún personaje famoso.
17	Declama una poesía.
21	Haz una mueca.
25	Di una adivinanza.
29	Baila solo durante 10 segundos.
33	Finge llorar por 5 segundos.
37	Improvisa un discurso político durante 20 segundos.
41	Cuenta los números de 8 en 8 hasta 64.
45	Cuenta un cuento tradicional.
49	Canta los pollitos dicen en voz de bebe.
53	Actúa como una gallina durante 5 segundos.
57	Lee y responde tres casillas del juego con voz de anciano.
61	Ríe a carcajadas por 5 segundos.