

Cazadores de elementos (2 sesiones)

Sesión 1

Los alumnos se distribuirán en grupos de 3-4 y utilizaremos el juego de cartas

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1-DytG-565p-fFr2Qfidomhh4AdGTyAbR>

Con las cartas plastificadas el/la profe saca una carta (sin que la vean los alumnos). Yo solo he utilizado en esta parte las cartas de 1 a 54

1.- Dirá en primer lugar una adivinanza aleatoriamente (la que se corresponda con el elemento extraído [ADIVINANZAS DE LA TABLA PERIÓDICA](#)), si se acierta se les da la carta de ese elemento y otra carta (en mi caso les daba una carta hasta el elemento 55). Si no se acierta se da la segunda pista

2.- La segunda pista es el nombre del elemento, si el grupo acierta el símbolo se queda la carta, si no se acierta se la queda el profe.

Puntuación de la primera parte del juego: por cada carta conseguida cada equipo **tendrá un punto**

Deberán completar la primera parte de la hoja del juego, se entrega la hoja al profesor y se recogen las cartas

El profesor/a deberá indicar en la hoja el número de puntos conseguidos en esta sesión

Sesión 2

En la segunda parte del juego, primero repartimos las cartas que consiguieron el día anterior (en mi caso las cartas a partir del elemento 56). El resto de cartas que no han adivinado las repartimos equitativamente a todos los grupos. Estas cartas “nuevas” deben incluir sus símbolos en la casilla de la primera parte del juego, pero las escribimos con otro color

Ahora proponemos el reto: diremos que utilizando únicamente los símbolos que han conseguido, cada equipo deberá formar la máxima cantidad de los nombres que hay en la tabla (nombre de una ciudad/país, nombre de una persona, nombre de un animal

IMPORTANTE : podrán utilizar letras COMODÍN solo una en cada nombre (por ejemplo: si han conseguido P, Ar y I podrán utilizar la S -letra- para formar el nombre PARIS (en función de las cartas que hayan conseguido, decisión del docente) de un elemento del que no tengan su carta o si lo ven complicado podemos incluir una letra que no tenga por qué pertenecer a un símbolo

Completarán la segunda hoja del juego

Por cada nombre conseguido tendrán 1 punto (les ha costado más nombres de ciudades/países, animales,... podemos hacer que los que más cuesten les demos más puntos)

VARIACIONES DEL JUEGO:

- Se puede decir cuando lleven 15-20 minutos que pueden invertir el orden de las letras del símbolo (por ejemplo utilizar aR en lugar de Ra)
- Cuando lleven 30 minutos del juego podemos permitir que hagan intercambio de cartas (3-5 cartas). Estas cartas que se han intercambiado deberán estar en otro color en la hoja de resultados (aquí me lo he pasado pipa viendo como negociaban entre ellos por las cartas)

Elementos que habéis conseguido (escribe su símbolo) en la tabla

[illegible]