

# Handy Handouts®

Folletos educativos gratuitos para maestros y padres

## Actividad de terapia sin preparación: ¡Adivina mi animal de granja!

por Rynette R. Kjesbo, M.S., CCC-SLP



¡Santa vaca! Tenemos otra terapia sin preparación de actividad para realizar la planificación de la lección en dos batidos de la cola de un cordero. Los estudiantes serán más felices que los cerdos en el barro jugando *Adivina mi animal de granja!* ellos incluso se dan cuenta de que están practicando su idioma, habilidades de articulación y/o fluidez. Puedes apostar la granja en él!

### Número de jugadores

- 2 o más

### Materiales necesarios

- Página del juego *Adivina mi animal de granja!* (una copia para cada jugador o equipo)
- Lápices o crayones
- Fichas de bingo (opcional)
- Plastifica las páginas del juego y utiliza el borrado en seco marcadores durante el juego (opcional)

### Objeto del Juego

Adivina el animal de granja de tu oponente preguntando "sí" o "no" pregunta sobre sus características.

### Direcciones

- Proporcionar a cada jugador una copia del juego que se encuentra en la página siguiente.
- Cada jugador selecciona un animal de granja que su oponente será tratando de adivinar.
- Comience preguntándole a su oponente una pregunta de "sí" o "no" sobre su animal de granja elegido:
  - o **Ejemplo:** Puede preguntar "¿Tu animal tiene cuernos? Si tu oponente responde "sí", has de eliminar todas las fotos de animales sin cuernos cruzándolos o cubriéndolos con una ficha de bingo. Si tu oponente responde "no", tacha o cubre todos animales con cuernos.
- Túrnense haciendo preguntas para tratar de adivinar el animal de granja de tu oponente. Cuando te sientes seguro de que puedes adivinar el animal de tu oponente, hazlo durante tu turno.



### Consejos para el juego

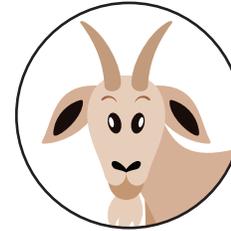
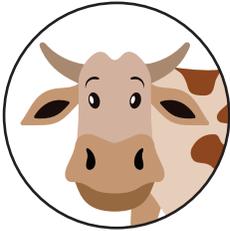
- Es útil que el adulto registre el número de la imagen elegida para cada jugador .
- Para grupos de jugadores mayores de dos:
  - o Dividir en equipos de dos.
  - o Designe a un jugador para responder preguntas y los jugadores restantes para hacer las preguntas. El jugador que adivina la imagen correctamente entonces se convierte en el jugador que responde a las preguntas.
- Use las señales visuales que se encuentran en la página siguiente para ayudar a los jugadores que luchan por identificar, etiquetar y describir atributos.

Más Handy Handouts® GRATIS, visite [www.handyhandouts.com](http://www.handyhandouts.com)

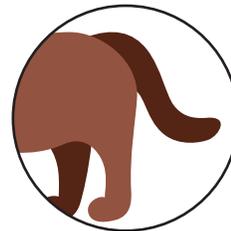
# ¡Adivina mi animal de granja!



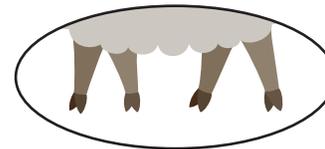
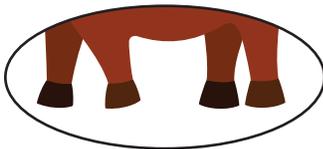
¿Tu animal de granja tiene cuernos?



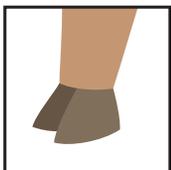
¿Tu animal de granja tiene una cola larga?



¿Tu animal de granja tiene cuatro patas?



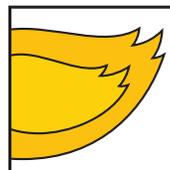
## Atributos



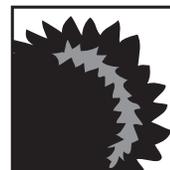
pezuñas



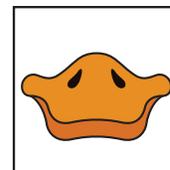
manchas



plumas



pelo



pico