

# EL JUEGO DEL TRABAJO



Rebeca Rodríguez Cerrón

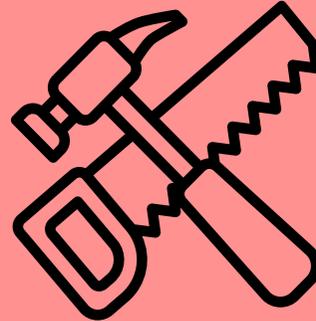
# Rosa dibujar



**PAYASO**



**POLICÍA**



**CARPINTERO**



**PROFESOR**



**DENTISTA**



**ESCRITOR**

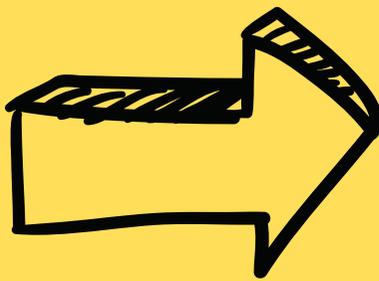


**FONTANERO**



**CARNICERO**

# Amarillo



# ¿Quién soy?

Lavo, corto,  
peino y seco  
tu pelo.  
¿Quién soy?

Hago mucho  
ejercicio: nado,  
bailo, corro y  
juego al fútbol.  
¿Quién soy?

Si estás malo  
vienes a verme.  
Receto  
medicamentos.  
¿Quién soy?

Trabajo en un  
restaurante, pero  
con comida:  
preparo carne,  
pescado, postres...  
¿Quién soy?

Puedo llevar un  
coche, una moto  
o un autobús,  
pero no un  
avión.  
¿Quién soy?

Presento un  
programa en la  
televisión:  
salgo en las  
noticias.  
¿Quién soy?

Presento un  
programa en la  
televisión:  
salgo en las  
noticias.  
¿Quién soy?

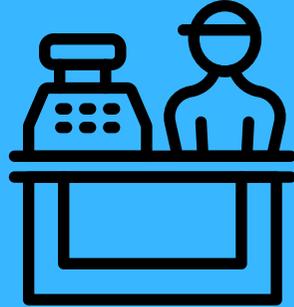
Pongo el color y  
los dibujos en  
los cuadros.  
También en las  
paredes.  
¿Quién soy?

**Rebeca Rodríguez Cerrón**

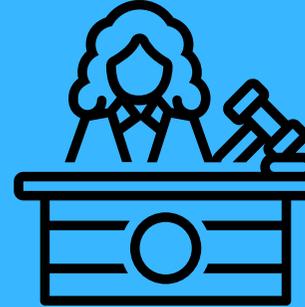
# Azul gestos



**ESTUDIANTE**



**CAJERO**



**JUEZ**



**CAMARERO**



**PESCADOR**



**PINTOR**



**CANTANTE**

# EL JUEGO DEL TRABAJO

## MATERIALES NECESARIOS:

- Una ficha para cada jugador.
- Un tablero.
- Las cartas con las instrucciones.
- Una hoja o pizarra para dibujar.

El tablero está indicado para unas cuatro personas, pero no pasa nada si son más.

## INSTRUCCIONES:

- La persona que empieza tira el dado y se desplaza hacia la casilla indicada. Dependiendo del color, tendrá que dibujar una profesión (rosa), adivinar una profesión (amarillo) o gesticular (azul).
- En el caso de dibujar y gesticular, la persona que tiene el turno realiza estas acciones y el resto del grupo tiene que adivinar. Si no adivinan, se pasa el turno. Si lo adivinan, la persona vuelve a tirar.
- En el caso de la acción de adivinar, es la persona en el turno la que tiene que adivinar cuál es la profesión, mientras que el resto no dan pistas ni hablan.
- Es posible, si se quiere, poner un cronómetro de 30 segundos o 1 minuto, si se quiere, para dinamizar el juego.
- Hay que llegar con la puntuación del dado exacta a la última casilla, Si, por ejemplo, estamos en la casilla 21 y sale un 5 en el dado, iremos a la casilla 23 y, a continuación, retrocederemos a la casilla 20, contando un total de 5 en todo el recorrido.
- Gana la persona que llega antes a la última casilla.