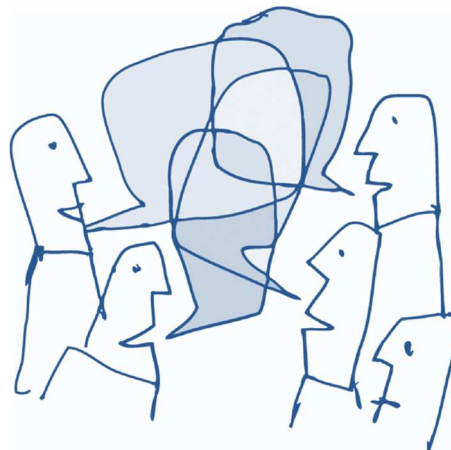


REFRANES REVUELTOS REFRANES RESUELTOS

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!

Refranes revueltos, refranes resueltos.

Actividad 1. 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	PARTE B
Cada mochuelo	• a su olivo
Cuando el gato está ausente	• los ratones se divierten
A caballo regalado	• no le mires el diente
Caballo grande	• ande o no ande
El que con los lobos anda	• a aullar se le enseña
Si hay trato	• pueden ser amigos el perro y el gato
No es tan fiero el león	• como lo pintan
Cien ratones a un gato	• le dan un mal rato
Perro ladrador	• poco mordedor
Al perro flaco	• todo son pulgas
Más vale pájaro en mano	• que ciento volando
Cada mono	• a su liana
Solo pica la abeja	• a quien poco la maneja
Gato dormilón	• no pillará ratón
El gran pez	• solo se cría en gran mar

Selecciona dos y escribe su significado:

Actividad 3. 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 búscalos en Internet.

Actividad 4. Juego Refranes revueltos.

Ahora vamos a revolver los refranes para crear los nuestros propios. 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. El color verde 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 5. Frases hechas por hacer

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. Completa 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 6. 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	¿ 😊, 😐, ○, ☹️ ?
HABER GATO ENCERRADO		
TU SIGNIFICADO	EL DEL DICCIONARIO	¿ 😊, 😐, ○, ☹️ ?
LLEVARSE EL GATO AL AGUA		
TU SIGNIFICADO	EL DEL DICCIONARIO	¿ 😊, 😐, ○, ☹️ ?

Actividad 7.

Une cada frase hecha con su significado y su origen:

Hacer el agosto	Algo que está hecho sin medida	Es el mes donde se realiza la cosecha de cereales, por lo que es cuando se obtienen grandes beneficios
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	La diosa Ocasión se representaba con una larga melena por delante, pero calva por detrás

Evaluación de la actividad

Indicadores de Autoevaluación

La actividad ofrece diferentes tipos de actividades. La versión multimedia ofrece la posibilidad de una autoevaluación directa ya que la respuesta errónea advierte al alumno o alumna de su error y bloquea el paso a la actividad siguiente.

En la versión impresa los alumnos o alumnas pueden autoevaluar los siguientes indicadores:

1	2	3	4	5	Valora estos aspectos (1 menos puntuación y 5 máxima)
EL TRABAJO EN GRUPO					
					La composición del equipo
					Las relaciones de los miembros del equipo
					El trabajo realizado por el equipo
					El respeto por la normas establecidas en el juego
MI TRABAJO					
					Interés de la actividad
					Mi trabajo
					Dificultad de las actividades
					Lo que he aprendido
					Modelo de actividad

Si lo deseas puedes comentar lo que te ha parecido la actividad: