



Centro de Educación Ambiental  
Casa de Campo

# JUEGO “PASAPALABRA APÍCOLA”

Instrucciones paso a paso

# JUEGO PASAPALABRA APÍCOLA

## INTERÉS GENERAL

Como sabéis **PASAPALABRA** es un concurso de éxito de la televisión, hoy os proponemos jugar desde casa al “rosco” final, pero será un **juego especial dedicado** especialmente **a las abejas melíferas**.

El juego es muy sencillo pero...

es **muy importante que primero echéis un vistazo a estas instrucciones** para aprender los pasos básicos que luego se repetirán a lo largo del juego.

Se trata de acertar las palabras escondidas en el “rosco”.

- **Número de jugadores:** En este juego **podéis participar de un jugador en adelante**. Si sois dos uno puede hacer de presentador y otro de concursante.
- **Dinámica del juego:** Las letras del abecedario son una pista para el concursante ya que la respuesta comienza por la letra que hemos elegido.

El presentador dirá: “*Con la A...*” y leerá la definición. Es decir, la solución a la definición de la letra A comienza por A, la solución a la definición B comienza por B, etc.

En el caso de las letras Ñ, Y, X indicaremos: “*Contiene la X...*”, lo que quiere decir que la palabra de la solución contiene en algún lugar la letra X. Las diferencias con el juego que vemos en televisión es que en este no disponemos de un tiempo para realizar el “rosco” y aparecen dos letras más. El concursante contesta definiciones mientras no falle o pida pausa diciendo “**Pasapalabra**”.

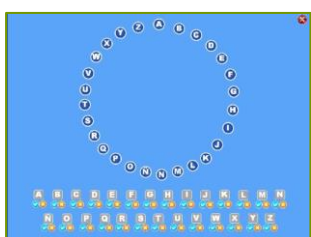
## PASOS A SEGUIR

Necesitamos tener PowerPoint 2007 o superior.

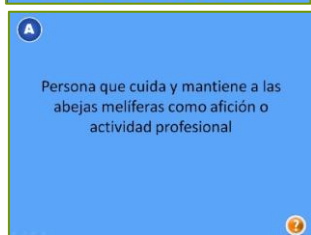
- 1) **Abrimos el archivo** que se puede descargar desde la página del blog.
- 2) Hacemos clic en **Presentación con diapositivas** y elegimos **Desde el principio**.



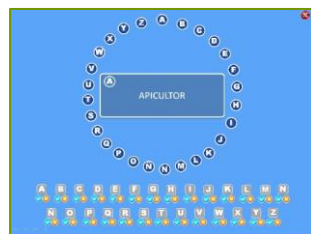
- 3) Aparece la diapositiva de inicio, hacemos **clic** en cualquier parte de ésta para empezar el juego y ver el “rosco”.



- 4) Hacemos **clic en la primera letra azul** del abecedario del rosco y aparece la primera definición.



- 5) Con la A... y leemos la definición. Hacemos **clic en la interrogación roja** (imagen inferior derecha) para volver al rosco.



- 6) El/ los concursante/s (si jugamos en grupos) deben responder o pasar a la siguiente definición (“Pasapalabra”). Si responde comprobamos su respuesta haciendo **clic en la letra correspondiente del rectángulo gris** (de la parte inferior de la pantalla).



- 7) Una vez que aparece la solución pulsaremos en el **tic azul correspondiente si es correcta o en el aspa roja si es incorrecta**. Si es correcta la letra correspondiente del “rosco” cambiará a color verde, si es incorrecta será roja y si usan “Pasapalabra” quedará azul para la siguiente vuelta. Para continuar es importante pulsar clic sobre la solución central para que desaparezca.

- 8) Iremos haciendo clic de la misma forma en las sucesivas letras hasta completar el “rosco”. Una vez que terminemos de jugar podemos finalizar la presentación haciendo **clic en el botón rojo con la cruz** (extremo superior derecho) que encontramos en la diapositiva con el “rosco”

**Esto es todo, ahora podéis ponerlo en práctica jugando.**



**¡Gracias por  
vuestra atención!**



**Centro de Educación Ambiental  
Casa de Campo**

<https://diario.madrid.es/cieacasadecampo/>



MADRID

[diario.madrid.es](http://diario.madrid.es)