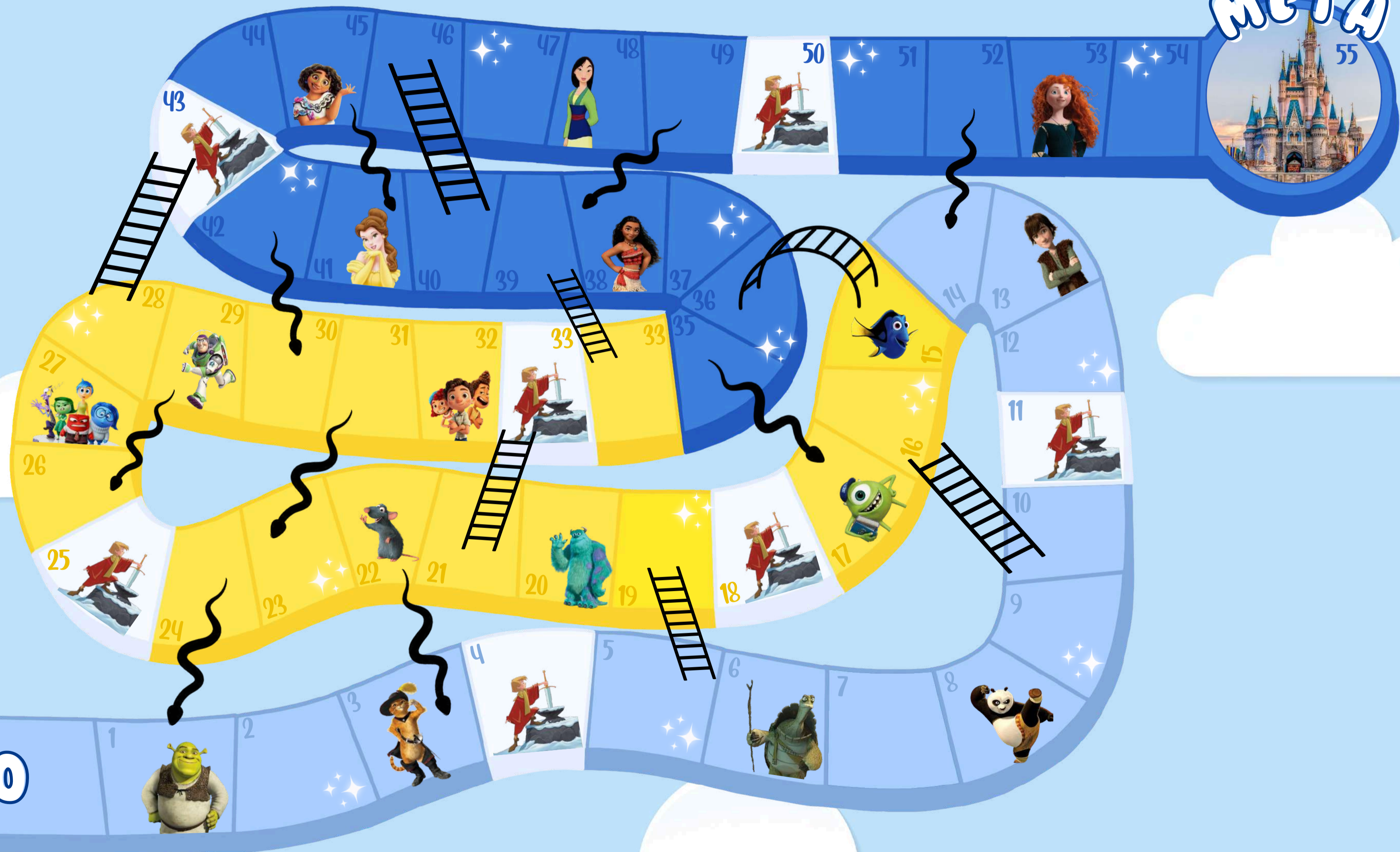


# GRAMAMOVIE

ANIMATED MOVIES

META

INICIO





**Juego diseñado para estudiantes de 5to Básico  
y personas mayores de 10 años.**

**Diseñado por Layna Araya Méndez, Luz Calabrano Pino,  
Yilian Jara Chapa y Nadia Ubilla Candia.**

# MANUAL



Juego diseñado para estudiantes de 5to Básico  
y personas mayores de 10 años.

Diseñado por Layna Araya Méndez, Luz Calabrano Pino,  
Yilian Jara Chapa y Nadia Ubilla Candia.



Embárcate en una aventura épica donde deberás recorrer los vibrantes universos de DreamWorks, Pixar y Disney al más puro estilo gramatical. Mantente alerta, pues te enfrentarás a tareas y desafíos de adjetivos únicos en cada mundo.

## Objetivo del juego

La meta del juego es ser el primer jugador en llegar hasta el final moviéndote a través del tablero desde la casilla inicial a la final. Para lograrlo, deberás seguir los números que indican hacia dónde moverte y utilizar los adjetivos de manera reflexiva al responder a las tareas y desafíos que encontrarás en el camino. ¡Diviértete mientras juegas!

## Contenido

- ◆ 1 tablero de juego.
- ◆ 10 fichas de jugadores.
- ◆ 1 dado.
- ◆ Mazo de DreamWorks, con 30 tarjetas.
- ◆ Mazo de Pixar, con 30 tarjetas.
- ◆ Mazo de Disney, con 30 tarjetas.
- ◆ Mazo de Desafíos, con 30 tarjetas.
- ◆ 1 cronómetro.
- ◆ 1 pizarra.
- ◆ 1 plumón de pizarra.
- ◆ 1 borrador.
- ◆ 1 manual con reglas e instrucciones del juego.
- ◆ 1 solucionario.
- ◆ 16 medallas para jugadores.



Se recomienda jugar con un **mínimo de 2 jugadores** y un **máximo de 6**.



Sin embargo, en un contexto escolar, se podría formar equipos, por ejemplo, de 2 estudiantes que compartan una ficha.

**¡Así, se fomenta el trabajo colaborativo y la toma de decisiones en conjunto!**

## Preparación de la partida

1. Reúnan todos los materiales del juego. Para esto se recomienda mirar la tabla de contenidos planteada previamente.
2. Elijan una mesa o superficie plana donde todos los jugadores puedan ver y alcanzar el tablero cómodamente.
3. Desplieguen el tablero sobre la superficie elegida.



4. Revuelvan las cartas y colóquenlas sobre el tablero boca abajo de acuerdo a su grupo, es decir, DreamWorks, Pixar, Disney y Desafíos.



5. Cada jugador elija una ficha de un color o diseño diferente para identificar su posición en el tablero.



6. Coloquen todas las fichas en la casilla de inicio.



7. Ubiquen el dado cerca del tablero de modo que todos los jugadores puedan alcanzarlo fácilmente.

8. Es importante que antes de comenzar a jugar, lean las instrucciones del juego y sus reglas, que se encuentran a continuación.

**¡Estamos listos para aprender a jugar!**



## Instrucciones para jugar



El **juego comienza** cuando todos los jugadores han colocado sus fichas en la casilla de inicio. Enseguida, para determinar el orden de los turnos, cada jugador deberá lanzar el dado una vez y quien obtenga el número más alto será el primero en jugar. A partir de ahí, el orden de los turnos seguirá en el sentido de las agujas del reloj, es decir, hacia la derecha.

### Lanzamiento del dado:

En su turno, cada jugador debe lanzar el dado y avanzar su ficha el número de casillas indicadas por el dado.

- Por ejemplo, si un jugador lanza y aparece el N° 4, moverá su ficha cuatro casillas hacia adelante.

### Casillas con tarjetas:

El recorrido del tablero se divide en tres tramos; las primeras casillas contienen tarjetas sobre películas de DreamWorks, las siguientes sobre películas de Pixar y las últimas sobre películas de Disney. Además, a lo largo del tablero hay casillas blancas distribuidas aleatoriamente que contienen tarjetas con diversos desafíos.

### Tipos de tarjeta:

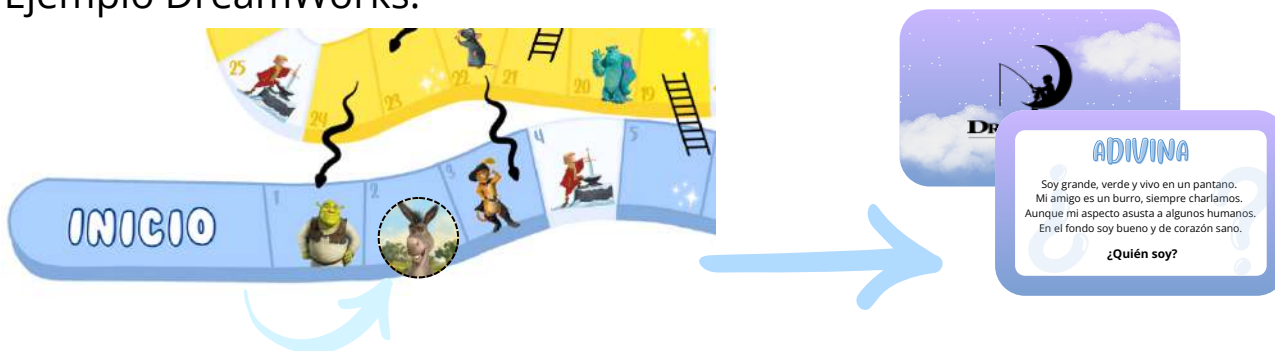
Dentro de los mazos (DreamWorks, Pixar y Disney) existen 2 tipos de tarjetas:

- **Tarjeta numerada:** tiene un número en la esquina inferior derecha, refiriendo a que es una tarjeta que tiene su respuesta correcta en el solucionario del juego.
- **Tarjeta no numerada:** esta tarjeta no tiene una única respuesta correcta, por ende, su respuesta no se encuentra en el solucionario. Las respuestas deben fundamentarse para considerarse correctas.

## Qué hacer al caer en una casilla de DreamWorks, Pixar y Disney:

Si un jugador cae en una de estas casillas, deberá sacar una tarjeta del mazo correspondiente y seguir la instrucción en la tarjeta.

Ejemplo DreamWorks:



- **Respuesta correcta:** el jugador se mantiene en la casilla.
- **Respuesta incorrecta:** el jugador retrocede a la casilla de la que venía.

## Escaleras:

Si un jugador cae en una casilla al pie de una escalera, subirá automáticamente por ella hasta la casilla que se encuentra en la parte superior de la escalera.

Ejemplo:

Caes en la casilla 40 y subes hasta la casilla 46.



- **Respuesta correcta:** el jugador se mantiene en la casilla a la que subió por la escalera.
- **Respuesta incorrecta:** el jugador retrocede bajando a la casilla de la que venía.



## Excepción para las serpientes:

Si un jugador cae en una casilla y esta tiene la cola de una serpiente, descenderá automáticamente hasta la casilla donde se encuentre la cabeza de ésta y deberá sacar una tarjeta del mazo correspondiente.

Ejemplo:

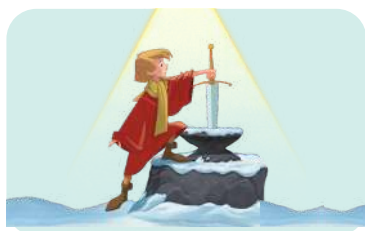
Caes en la casilla 29 y bajas hasta la casilla 26.



- **Respuesta correcta:** el jugador regresa a su posición original antes de bajar por la serpiente.
- **Respuesta incorrecta:** el jugador permanece en la casilla a la que descendió y debe volver a recorrer el camino para avanzar.

## Qué hacer al caer en una casilla de desafíos:

Si un jugador cae en una casilla con fondo blanco, deberá sacar una tarjeta de desafíos al azar y realizar la tarea indicada para obtener diversas recompensas, las cuales se encuentran en la parte inferior de cada tarjeta.

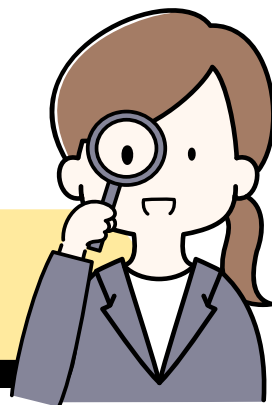


**El juego finaliza** cuando un jugador llega a la **casilla de meta**, siendo este el único **ganador** del juego. Sin embargo, hay medallas para destacar a cada jugador.





## Reglas del juego



- En su turno, cada jugador lanza el dado solo una vez y avanza su ficha el número de casillas indicadas por el dado. Sin embargo, hay excepciones a esta regla, ya que algunas cartas de desafío permiten al jugador volver a lanzar el dado.
- Durante la partida, los jugadores no pueden intercambiar sus fichas.
- Si un jugador cae en una casilla al pie de una escalera, sube hasta la casilla en la parte superior de ésta.
- Si un jugador cae en una casilla con la cola de una serpiente, baja hasta la casilla en la parte inferior donde se encuentre la cabeza de ésta.
- Las casillas pueden ser compartidas por dos o más jugadores sin ninguna penalización. Sin embargo, los jugadores deben sacar tarjetas diferentes del mazo correspondiente, es decir, NO se les permite realizar la misma tarea o desafío.
- Al caer en una casilla, el jugador debe sacar una tarjeta del mazo correspondiente y completar la tarea o desafío indicado.
- Al caer en una casilla con tarjetas de DreamWorks, Pixar o Disney, el jugador se mantiene en su posición si responde de manera correcta y fundamentada la tarea, de lo contrario, debe retroceder a la casilla de la cual venía.

- Existe una excepción a la regla anterior: cuando el jugador cae en una casilla con una serpiente, debe bajar hasta donde se indique; sin embargo, si responde de manera correcta y fundamentada la tarea de esa casilla, puede regresar a su posición original antes de caer, es decir, a la cola de la serpiente. De lo contrario, deberá permanecer en la casilla a la que descendió y volver a recorrer el camino para avanzar.
- Después de completar la tarea o desafío, el jugador debe colocar la tarjeta boca arriba al costado del mazo para que no la vuelvan a utilizar los demás jugadores.
- En caso de que se acaben las tarjetas disponibles en el mazo, los jugadores deben revolver todas las tarjetas usadas y colocarlas nuevamente boca abajo para sacarlas al azar en sus turnos correspondientes.
- Cuando el jugador deba describir un personaje/lugar/película y el resto deba adivinar, se considerará la **respuesta correcta** si algún jugador adivina el personaje/lugar/película. En caso opuesto, se considerará **respuesta incorrecta** si no adivinan. En otras palabras, si los compañeros adivinan el personaje/lugar/película se mantiene en la casilla, en caso contrario, debe devolverse a la casilla de la cuál venía (No hay beneficios adicionales para quién adivina).

## ¡ATENCIÓN!

Si un jugador intenta **sabotear** el juego de otro compañero o hace **trampa**, deberá retroceder a la casilla de INICIO y recorrer el camino nuevamente.



## ¡IMPORTANTE!

Si un jugador le dice la respuesta a otro durante el juego, se aplicará una penalización. El jugador que dijo la respuesta correcta deberá retroceder 10 casillas como castigo por su falta. Además, el jugador que recibe la respuesta no podrá utilizarla y deberá sacar otra tarjeta para continuar.

¡Mantengamos un juego justo y utilicemos nuestros propios conocimientos para avanzar!

### ¿Qué hacer si no conozco al personaje?

En caso de que el jugador no conozca al personaje que debe describir física y psicológicamente en las tarjetas de "**Describe**": el jugador puede escoger otros personajes que sí conozca para describirlo e intentar que los demás jugadores lo adivinen. El jugador contará con solo 3 oportunidades de realizar esta acción durante la partida y, cada vez que decida utilizar esta opción, deberá decir en voz alta que está haciendo uso de una de sus oportunidades y mostrar la tarjeta con la tarea original.

En caso de que un jugador no conozca la respuesta de una tarjeta "**Adivina**", puede solicitar la ayuda de los demás jugadores quienes podrán ofrecer pistas de manera creativa, sin mencionar explícitamente la respuesta. Si el jugador logra adivinar correctamente, aquellos que le brindaron pistas avanzarán una casilla como recompensa por su colaboración.

## ¿Qué sucede si estoy en una casilla de desafíos?

Si caes en una de las 7 casillas de desafío a lo largo del tablero, te puedes enfrentar a lo siguiente:



**Imitar a un personaje**  
de una película  
animada.

**Describir a un personaje**  
de una película animada,  
sin mencionar su nombre,  
usando adjetivos  
específicos.

**Recrear una escena**  
específica de una película  
animada, actuando los  
diálogos y acciones de los  
personajes.

**Decir una frase famosa**  
de una película animada  
con un acento o estilo  
particular.

**Dibujar rápidamente a**  
**un personaje,**  
**ambiente o escena** de  
una película animada.

**Contar una**  
**experiencia personal**  
en relación a una  
película animada.

**Lanzar el dado y**  
**avanzar o retroceder**  
en el tablero de acuerdo  
a las instrucciones.

## ¿Qué sucede si estoy en una casilla de tarjetas con películas?

Si caes en una de las casillas de tarjetas con películas a lo largo del tablero, te puedes enfrentar a lo siguiente:



**Modificar** adjetivos de algún diálogo o de una descripción, cambiando el sentido.

**Describir** personajes utilizando adjetivos físicos y/o de personalidad.

**Completar** fragmentos o descripciones de películas animadas utilizando adjetivos.

**Identificar** adjetivos presentes en descripciones o diálogos.

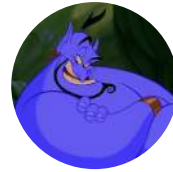
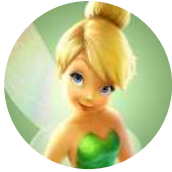
**Adivinar** películas animadas o personajes que aparezcan en ellas.

**Responder** preguntas con alternativas o sin ellas, sobre el uso de palabras.

**Reemplazar** adjetivos de un diálogo u oración manteniendo el significado.

# FICHAS DE JUGADORES

2 Hoja recortable  
(Se recomienda plastificar cada ficha)



# Medallas para jugadores

2 Hoja recortable

(Se recomienda plastificar cada medalla y ponerle un trozo de lana)









# Pizarra para juego

2 Hoja recortable  
(Se recomienda plastificar la pizarra)



# SOLUCIONARIO



Diseñado por Layna Araya Méndez, Luz Calabrano Pino,  
Yilian Jara Chapa y Nadia Ubilla Candia.

# ÍNDICE

DreamWorks .....2

Pixar .....3

Disney .....4



# DREAMWORKS

A continuación, se encuentran las respuestas correctas de las tarjetas correspondientes al primer tramo del recorrido que pertenece a películas de **DreamWorks**, desde la tarjeta N°1 a la N°18.

Solucionario DreamWorks:

1. Shrek, de la película "Shrek".
2. El Gato con Botas, de la película "Shrek 2".
3. Lord Farquaad, de la película "Shrek".
4. Burro, de la película "Shrek".
5. Película "Un jefe en pañales".
6. Hada Madrina, de la película "Shrek 2".
7. Po, de la película "Kung Fu Panda".
8. Hipo, de la película "Cómo entrenar a tu dragón".
9. Chimuelo, de la película "Como entrenar a tu dragón".
10. Los pingüinos de Madagascar, de la película "Madagascar".
11. C
12. B
13. C
14. A
15. Los adjetivos presentes en el párrafo son: Alto, Gordo, Gelatinosos, Ridícula, Completo, Personal.
16. Los adjetivos presentes en el párrafo son: Listo, Letal, Loco.
17. Los adjetivos presentes en el párrafo son: Valientes, Ingeniosos, Divertidos, Listos, Emocionantes, Ágiles, Astutos, Leales, Inigualables.
18. Los adjetivos presentes en el párrafo son: Valiente, Ingeniosa, Unida, Salvaje, Desconocido, Familiares, Nuevas.

# PIXAR

A continuación, se encuentran las respuestas correctas de las tarjetas correspondientes al segundo tramo del recorrido que pertenece a películas de **Pixar**, desde la tarjeta N°1 a la N°12.

Solucionario Pixar:

1. D
2. Los adjetivos presentes en el párrafo son: encantadora, divertida, animada, talentoso, apasionado y gran.
3. Los adjetivos presentes en el párrafo son: emocionante, animada, fuerte, valiente, flexible, rápida, invisible, súper y sorprendentes.
4. C
5. C
6. Palabra que tiene el sufijo: mona y el sufijo que se le agregó: -ita.
7. Remy, de la película "Ratatouille".
8. Riley Andersen, de la película "Intensamente".
9. Alberto, de la película "Luca".
10. Buzz Lightyear, de la película "Toy Story".
11. Woody, de la película "Toy Story".
12. Doris, de la película "Buscando a Nemo".

# DISNEY

A continuación, se encuentran las respuestas correctas de las tarjetas correspondientes al tercer tramo del recorrido que pertenece a películas de **Disney**, desde la tarjeta N°1 a la N°16.

Solucionario Disney:

1. Mulán, de la película "Mulán".
2. Mushu, de la película "Mulán".
3. Hércules, de la película "Hércules".
4. Mirabel, de la película "Encanto".
5. Bruno, de la película "Encanto".
6. Moana, de la película "Moana".
7. Zootopia.
8. Meilin Lee, de la película "Red".
9. Aladdín, de la película "Aladdín".
10. Rayo McQueen, de la película "Cars."
11. El adjetivo base es "chico". Al añadir el sufijo diminutivo "-ito", se forma la palabra "chiquito". En el proceso, la raíz se modifica de "chic-" a "chiqu-".
12. Los adjetivos presentes en el párrafo son: malvados, grande e inalcanzable.
13. Los sufijos "-ísimo" y "-ote" se pueden agregar a la palabra "grande" para intensificarla, creando así las palabras "grandísimo" y "grandote".
14. El adjetivo base es "pequeño" y el sufijo agregado es "-ín".
15. Los adjetivos presentes en el párrafo son: torpe, extraña, bien, raro, sensible y dulce.
16. C
17. Los adjetivos presentes en el párrafo son: malo, divertido, pésima, despreciable y gran.



# ADIVINA

Soy **valiente**, **fuerte** y llena de honor,  
disfrazada de soldado, lucho con fervor.  
Defiendo a mi familia y a mi nación,  
con astucia y coraje, soy una inspiración.

¿Quién soy?

1

# ADIVINA

Soy **pequeño**, **rojo** y muy **divertido**,  
un dragón **valiente**, aunque un poco **atrevido**.  
Con mis bromas y trucos, siempre estoy listo,  
ayudo a Mulán, soy su **fiel** amigo.

¿Quién soy?

2



# ADIVINA

Soy un héroe **fuerte** y **valiente**,  
con músculos **grandes** y mente **inteligente**.

Vengo de un lugar muy **brillante**,  
donde los dioses viven en un palacio **gigante**.

De pequeño fui **débil**, pero ahora soy **fuerte**,  
lucho con monstruos y siempre tengo suerte.

Mi mentor es **pequeño** y un poco **gruñón**,  
pero me ayuda a ser un **gran** campeón.

¿Quién soy?

3

# ADIVINA

Vivo en una casa **mágica** y **especial**,  
donde cada rincón es **brillante** y **genial**.

Soy la única sin un don **sorprendente**,  
pero mi corazón es **grande** y **valiente**.

Aunque no tengo poderes **asombrosos** como los demás,  
mi valentía y amor me hacen capaz.

Descubrí un secreto **peligroso** que amenaza nuestro hogar,  
y lucho por salvarlo con todo mi pesar.

¿Quién soy?

4



# ADIVINA

En mi familia soy el más **enigmático**,  
con un don que muchos consideran **problemático**.  
Mis visiones son **claras** pero a menudo **temidas**,  
y mi vida es **solitaria** en paredes escondidas.

Soy **alto** y **delgado**, con cabello **rizado**,  
ojos **verdes** y un rostro **preocupado**.  
Aunque vivo entre grietas, soy **leal** y **sincero**,  
mi amor por mi familia es **profundo** y **verdadero**.

¿Quién soy?

5

# ADIVINA

Soy una joven **valiente** y **decidida**,  
vivo en una isla **hermosa** y **querida**.  
Navego en el océano **azul** y **vasto**,  
con un corazón **fuerte** y **entusiasta**.

Busco restaurar la paz robada,  
con la ayuda de un semidiós y mi alma **dedicada**.

¿Quién soy?

6



# ADIVINA

Soy una ciudad **grande** y **diversa**,  
llena de animales en cada esquina dispersa.  
Tengo distritos **fríos**, **cálidos** y **floridos**,  
donde todos viven juntos, aunque sean **distintos**.

Aquí una conejita y un zorro trabajan juntos,  
resolviendo misterios y descubriendo asuntos.

¿Qué película soy?

7

# ADIVINA

Soy una chica **curiosa** y **brillante**,  
con amigas **leales**, siempre adelante.  
Cuando me emociono, me transformo sin querer,  
en un panda **rojo**, **grande** y de pelaje que puede sorprender.

Mis días en la escuela son una aventura,  
y mi vida es una mezcla de magia y ternura.

¿Quién soy?

8





# ADIVINA

Soy un joven **pobre**, pero **audaz**,  
con un corazón **puro** y **tenaz**.  
Encuentro una lámpara **mágica** y **brillante**,  
que cambia mi vida de manera **fascinante**.

Con un genio **azul**, **amistoso** y **poderoso**,  
vivo aventuras en un mundo **asombroso**.

¿Quién soy?

9

# ADIVINA

Soy un coche **rápido** y **brillante**,  
con un número **rojo** muy **deslumbrante**.  
En una carrera soy **audaz** y **veloz**,  
pero en Radiator Springs, aprendo a ser **mejor**.

Tengo amigos **fieles** y **verdaderos**,  
que me enseñan a ser más **sincero**.

¿Quién soy?

10



# DESCRIBE



Describe al personaje **Ariel** de la película "La Sirenita", utilizando al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar el personaje.

# DESCRIBE



Describe al personaje **Olaf** de la película "Frozen", utilizando al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar el personaje.



# DESCRIBE



Describe al personaje **Tinker Bell** de la película "Tinker Bell", utilizando al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar el personaje.

# DESCRIBE



Describe al personaje **Stitch** de la película "Lilo y Stitch", utilizando al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar el personaje.



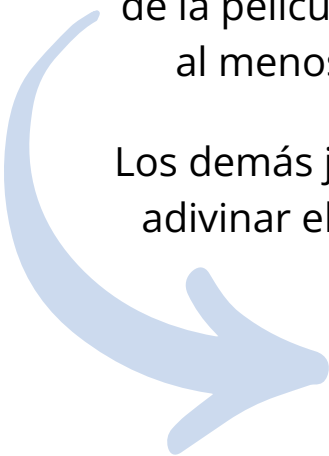
# DESCRIBE



Describe a **Mickey Mouse**, personaje icónico de Disney, con al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar el personaje.

# DESCRIBE



Describe la **Casa Madrigal** de la película "Encanto" con al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar el lugar descrito.







# MODIFICA

Película: **Mulán**

Cuando **Mulán** está ensayando su discurso para ingresar al ejército, **Mushu** se presenta ante ella describiéndose a sí mismo de la siguiente manera:

*“¿Qué quién soy? ¡Soy el guardián de almas perdidas! Yo soy el poderoso, el simpático, el indestructible Mushu.”*



Modifica los adjetivos utilizados por **Mushu** para cambiar el tono o sentido de su presentación.

# RESPONDE

Película: **Mulán**

Cuando **Mulán** ve a **Mushu** por primera vez, dice:

**Mulán:** *Eres tan...*

**Mushu:** *¿Impactante? ¿Inspirador?*

**Mulán:** *Chiquito.*

**Mushu:** *Claro, soy de bolsillo para su conveniencia.*



- ¿Cuál es la palabra que tiene un sufijo?
- ¿cuál es el adjetivo base de esta palabra?
- ¿cuál es el sufijo que se le agregó?



# DESCRIBE

Película: La bella y la bestia

Cuando **Gastón** convence a los aldeanos de que el **padre de Bella** está loco por hablar de una **bestia**, ella usa un espejo mágico para demostrar que la bestia existe y no es malvada.

**Bella:** Mi padre no está loco puedo probarlo, espejo mágico enséñame a la bestia.

**Aldeanos:** ¿Es peligrosa?

**Bella:** Oh no no, él no les haría daño por favor. Sé que se ve muy feroz pero es tierno y gentil, es mi amigo.



Utiliza adjetivos positivos para ayudar a **Bella** a defender a la **bestia** frente a los aldeanos. Describe la apariencia física de la Bestia y su personalidad.

# MODIFICA

La película "**La bella y la bestia**" comienza así:

*"Érase una vez, en una tierra **lejana**, un **joven** príncipe que vivía en un **hermoso** castillo. Aunque tenía todo lo que pudiera desear, el príncipe era **malcriado**, **egoísta** y **poco amable**."*

Modifica los adjetivos de la oración para que diga todo lo contrario.



Recuerda que puedes modificar, cambiar o eliminar palabras para que el texto sea coherente.





# COMPLETA

**Tiana** y **Charlotte** están escuchando el cuento "**La Princesa y el Sapo**". Completa con adjetivos los espacios disponibles en el siguiente fragmento del cuento:



"Aquel sapito \_\_\_\_\_ la miró con sus ojos \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ y suplicó:

—Por favor, \_\_\_\_\_ princesa, solo un beso tuyo puede romper este \_\_\_\_\_ hechizo que lanzó sobre mí una \_\_\_\_\_ bruja."



# IDENTIFICA

En la película "**Tinber Bell y el tesoro perdido**", se relata la leyenda de un tesoro perdido: el Espejo mágico de Encanta. La historia comienza así:

*"Hace mucho tiempo, cuando un barco pirata llegó a Nunca Jamás, los malvados piratas bajaron a tierra en busca del más grande e inalcanzable premio de todos."*

**Identifica los adjetivos** presentes y léelos en voz alta. Además, explica por qué los consideras adjetivos.





# COMPLETA

Tiana y Charlotte están escuchando el cuento "La Princesa y el Sapo". Completa con adjetivos los espacios disponibles en el siguiente fragmento del cuento:

"La \_\_\_\_\_ princesa se sintió tan conmovida por la \_\_\_\_\_ súplica que se inclinó, tomó en sus manos a la \_\_\_\_\_ criatura, se levantó, la acercó hasta sus labios y le dio un \_\_\_\_\_ beso. Entonces, el sapo se transformó en un \_\_\_\_\_ príncipe."



# MODIFICA

Película: Valiente

La **Reina Elinor** intenta enseñar a **Mérida** cómo debe comportarse una princesa. Sin embargo, Mérida anhela la libertad.

"Una princesa es **compasiva, gentil, paciente, cuidadosa** y **aseada**. Y sobre todo, una princesa debe aspirar a ser **perfecta**."



**Modifica los adjetivos** de esta oración para reflejar cómo Mérida piensa que deben ser las princesas.



Recuerda que puedes modificar, cambiar o eliminar palabras para que el texto sea coherente.





# MODIFICA

En la película "**Cenicienta**", el ratón **Jack** le está advirtiendo al ratón **Gus** sobre lo que es un gato. Lee el siguiente diálogo:

**Jack:** *¿Sabes lo que es un gato?*

**Gus:** *Un gato.*

**Jack:** *Sí, un gato. Lucifer es malo, hipócrita, tramposo. Se echa sobre ti y te muerde. ¡Grande, grande, grande como una casa!*

Jack exagera el tamaño del gato diciendo "grande" tres veces. Cambia esta exageración **agregando un sufijo** a la palabra "grande" para expresar que el gato es muy grande.



13

# IDENTIFICA

Lee el siguiente fragmento de la canción "**Brillo**" de la película **Moana**:

*"Tamatoa nunca fue como lo ves,  
cangrejo gris, **pequeñín** fue.  
Soy feliz como una almeja, más que ayer,  
pues soy hermoso, ves, baby."*

**Identifica** el adjetivo base y el sufijo agregado en la palabra "**pequeñín**"

Explica cómo identificaste el adjetivo base.



14



# IDENTIFICA

Lee el siguiente fragmento de la canción  
"Reparaciones" de la película **Frozen**:

*¿Será lo torpe de su andar?  
¿O que escupe al charlar?  
¿O la forma tan extraña de sus pies?  
Al parecer se baña bien  
Y aunque huele un poco raro  
No hay otro más sensible  
Y tan dulce como él*



**Identifica los adjetivos** presentes y léelos en voz alta.  
Además, explica por qué los consideras adjetivos.

15

# REEMPLAZA

Lee el siguiente fragmento de la canción "**Bajo el mar**" de la película  
**La sirenita**:

*Y las babosas son tan **jocosas** bajo el mar  
El caracol es saxofonista  
Y las burbujas llenan la pista  
Para que bailes en esta fiesta  
Bajo el mar*



Elige una de las alternativas para reemplazar la palabra  
"**jocosas**" por otra con un significado similar. Justifica tu  
respuesta y explica por qué las demás son incorrectas.

- A) Pegajosas      B) Amorosas      C) Graciosas

16



# MODIFICA

Lee el siguiente fragmento de la canción "La Bella" de la película **La bella y la bestia**:

Qué lugar, **simple** y **aburrido**  
Siempre es como el día anterior  
Qué lugar, solo gente **simple**  
Que despierta así



Modifica los adjetivos de la canción para que diga todo lo contrario.



Recuerda que puedes modificar, cambiar o eliminar palabras para que el texto sea coherente.

# IDENTIFICA

**Rapunzel** finalmente ha salido de su torre, pero se enfrenta a un conflicto interno al desobedecer a su madre. Expresa las siguientes frases:



- *No es tan malo si no se entera, no le hará daño ¿cierto?*
- *¿Qué voy a hacer? Esto la destrozará.*
- *Esto es muy divertido.*
- *Soy una pésima hija. Voy a volver.*
- *No voy a volver jamás.*
- *Soy un ser humano despreciable.*

**Identifica los adjetivos** presentes y léelos en voz alta. Además, explica por qué los consideras adjetivos.



# DESAFÍO

Imita a tu personaje favorito de la película **Toy Story** durante 30 segundos. Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.

# DESAFÍO

Dibuja a **Mulán** vestida de guerrera en 1 minuto. Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

(Utiliza la pizarra y el plumón).

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.





# DESAFÍO

Inventa un nuevo personaje para la película **Monsters, Inc.** y descríbelo.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si logras hacerlo.

# DESAFÍO

Describe a **Rapunzel** de la película Enredados sin decir su nombre. Deja que tus compañeros adivinen quién es.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.



# DESAFÍO



Canta un fragmento de la canción "Bajo el mar" de la película **La Sirenita**.

**Recompensa:** Avanza 3 espacios si logras hacerlo.

# DESAFÍO



Habla como **Mickey Mouse** durante 30 segundos.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si logras hacerlo.



# DESAFÍO



Canta la canción "Libre Soy" de la película **Frozen** mientras te mueves como si estuvieras creando hielo.

**Recompensa:** Avanza 3 espacios si logras hacerlo.

# DESAFÍO



Canta la canción "Un Poco Loco" de la película **Coco** mientras haces como si estuvieras tocando una guitarra imaginaria.

**Recompensa:** Avanza 3 espacios si logras hacerlo.



# DESAFÍO

Describe a un personaje de una película usando los siguientes adjetivos "rápido" y "valiente".



No puedes cambiar género, ni número de los adjetivos.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si logras hacerlo.

# DESAFÍO

Usa 3 adjetivos para describir a la villana **Maléfica** de la película La bella durmiente.

- Piensa en 3 adjetivos que describan a Maléfica, la villana de "La Bella Durmiente".
- Dilo en voz alta al grupo.
- Recuerda que el género y número de los adjetivos debe estar en coherencia con el sustantivo "Maléfica".



**Recompensa:** Avanza 2 espacios si tus compañeros están de acuerdo con al menos dos de los tres adjetivos, avanzas.





# DESAFÍO

Imita a **Edna Moda** de la película Los Increíbles con su voz peculiar y su actitud decidida, durante 30 segundos. Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.

# DESAFÍO

Canta un fragmento de la canción "No se habla de Bruno" de la película **Encanto**.

**Recompensa:** Avanza 3 espacios si logras hacerlo.



# DESAFÍO



Habla como **Mike Wazowski** durante 30 segundos.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si logras hacerlo.

# DESAFÍO



Imita a **Megamente** con su dramatismo y tono villanesco, durante 30 segundos. Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.



# DESAFÍO



Canta un fragmento de la canción "Hakuna Matata" de la película **El rey león**.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si logras hacerlo.

# DESAFÍO



Haz la pose del Guerrero Dragón como **Po** de la película "Kung Fu Panda". Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.



# DESAFÍO

Imita a **Luca** y **Alberto** gritando "¡Silencio, Bruno!".

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si logras hacerlo.

# DESAFÍO

Dibuja a Chimuelo de la película **Entrenando a tu dragón**.  
Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

(Utiliza la pizarra y el plumón).

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.





# DESAFÍO



Cuenta una situación donde hayas sido valiente, como Mérida de la película **Valiente**.

**Recompensa:** Avanzar 3 espacios si logras hacerlo.

# DESAFÍO



Imita la voz de **Alegría** de la película "Intensamente" diciendo algo positivo.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si logras hacerlo.



# DESAFÍO

Di una frase de la película **El Gato con Botas** con el mejor acento español que puedas. Luego, deja que tus compañeros adivinen la película.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina la película. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.

# DESAFÍO

Dibuja a **Moana** navegando en su canoa en 1 minuto. Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

(Utiliza la pizarra y el plumón).

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.



# DESAFÍO

Imita la voz de **Ralph** diciendo "¡Soy malo y eso es bueno!".  
Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.

# DESAFÍO

Dibuja a **Mérida** de la película Valiente en 1 minuto.  
Luego, deja que tus compañeros adivinen quién es.

(Utiliza la pizarra y el plumón).

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.



# DESAFÍO

Dibuja tu emoción favorita de la película **Intensamente** en 1 minuto. Luego, deja que tus compañeros adivinen qué emoción has dibujado.

(Utiliza la pizarra y el plumón).

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.

# DESAFÍO

Dibuja la isla de Motunui de la película **Moana**. Luego, deja que tus compañeros adivinen qué lugar es.

(Utiliza la pizarra y el plumón).

**Recompensa:** Avanza 2 espacios si al menos un compañero adivina el personaje. El compañero que adivine primero también avanza 1 espacio.





# DESAFÍO



Lanza el dado nuevamente y avanza con tu ficha según el número indicado.

# DESAFÍO



Lanza el dado.  
Si sale un número par, avanza ese número de espacios.  
Si es impar, retrocede ese número de espacios.



# DESAFÍO



**Elige entre perder tu próximo turno o retroceder 3 espacios.**

# DESAFÍO



**Lanza el dado nuevamente y multiplica el número obtenido por dos, luego avanza con tu ficha las casillas correspondientes al resultado.**



# ADIVINA

Soy **grande, verde** y vivo en un pantano.  
Mi amigo es un burro, siempre charlamos.  
Aunque mi aspecto asusta a algunos humanos.  
En el fondo soy **bueno** y de corazón **sano**.

**¿Quién soy?**

1

# ADIVINA

Soy **pequeño** y **ágil**, con botas de **cuero**.  
Un espadachín **valiente** y **aventurero**.  
Mis ojos **grandes** y **tiernos** te pueden engañar.  
Pero en combate soy **difícil** de derrotar.

**¿Quién soy?**

2



## ADIVINA

Soy **bajito, mandón** y de realeza.  
En un reino muy **alto, lleno** de belleza.  
Sueño con casarme con una **bella** princesa.  
Pero mis métodos no son de nobleza.

**¿Quién soy?**

3

## ADIVINA

Soy **pequeño, gris** y muy **parlanchín**.  
Siempre **alegre**, nunca dejo de reír.  
Mis chistes y canciones son **sinfín**.  
Y mi **mejor** amigo es un ogro **verdín**.

**¿Quién soy?**

4





## ADIVINA

Llevo un traje **elegante** y un pañal también.  
Aunque soy un bebé, lidero muy bien.  
Tengo una misión **secreta** que cumplir.  
Y con mi hermano **mayor** me verás compartir.

**¿Quién soy?**

5

## ADIVINA

Tengo alas, varita y un vestido **brillante**,  
con magia y hechizos, soy muy **intrigante**.  
Aunque parezco **dulce** y siempre sonrío,  
oculto intenciones con un fin muy **mío**.  
Quiero que mi hijo sea el **mejor** galán,  
para que gobierne todo el reino sin afán.

**¿Quién soy?**

6



## ADIVINA

Soy **grande, blanco y negro** y muy **comilón**.

Sueño con kung fu, soy un campeón.

Aunque parezco **torpe**, con **mucho** comida.

Tengo un **gran** corazón y valor en la vida.

**¿Quién soy?**

7

## ADIVINA

Soy **inteligente, valiente** y un **buen** amigo.

En un mundo de dragones, tengo un **gran** abrigo.

Aunque soy **joven**, soy un líder **genial**.

Con un dragón **negro**, vuelo sin igual.

**¿Quién soy?**

8



## ADIVINA

Soy **negro**, **ágil** y muy **leal**.  
Con alas **grandes**, ojos **verdes** y un vuelo **fenomenal**.  
Sin dientes a la vista, pero no por eso menos **temible**.  
Soy el amigo de un **joven** vikingo **increíble**.

**¿Quién soy?**

9

## ADIVINA

Somos **cuatro** amigos, siempre en acción.  
**Inteligentes** y **astutos**, con **gran** coordinación.  
Vestidos de **blanco** y **negro**, con **mucho** habilidad.  
Nos gustan las misiones y la curiosidad.

**¿Quién soy?**

10



# RESPONDE

**Hipo** creó un invento para capturar dragones, cuando lo usa por primera vez, el dragón que captura cae lejos y él va a verlo, cuando lo encuentra dice:

*"Lo logré, esto lo arregla todo ¡Sí! Yo derribé a esta **magnífica** bestia."*

¿A qué se refiere Hipo cuando utiliza el adjetivo **magnífica**?

- A) Al tamaño del dragón.
- B) A la ferocidad del dragón.
- C) A la apariencia impresionante del dragón.

**¿Qué otro adjetivo pudo haber usado?**



11



# RESPONDE

Al ir a rescatar a la **Princesa Fiona** del castillo de la dragona, ésta lo atrapa y le coquetea, a lo que Burro responde:

*"No estoy emocionalmente preparado para un compromiso tan **grandísimo**."*

¿Por qué Burro agrega el sufijo - **ísimo** al adjetivo grande?

- A) Para hacer que la palabra suene más divertida.
- B) Para enfatizar lo enorme que sería el compromiso.
- C) Porque no sabe usar correctamente los adjetivos.

**Menciona otro adjetivo que pudo usar Burro agregando el sufijo -ísimo.**



12







## RESPONDE

**Shrek** se toma una pócima para cambiar su aspecto. La primera vez que se ve en el reflejo de un cubo de agua dice:

*"Una nariz **pequeña** y **respingada**, el cabello **rizado** y **nachas** (trasero) **redonditas**, soy ...". "**Hermoso**", agrega una mujer.*

¿Qué efecto tienen los adjetivos en la descripción del nuevo aspecto de **Shrek** después de tomar la pócima? Debes justificar tu elección.

- A) Destacan las características negativas de Shrek.
- B) No cambian la percepción de Shrek sobre su aspecto.
- C) Enfatizan las características positivas y atractivas que Shrek adquiere.

13

## RESPONDE

**Po** quería ser un guerrero del Kung Fu y soñando dice que él:

*"Era tan letal que sus enemigos quedaban ciegos por la sobreexposición a tanta **barbarosidad**."*

Al agregar el sufijo -osidad al adjetivo **bárbaro**, **Po** dice "**barbarosidad**"  
¿qué quería decir **Po** con esta palabra?

- A) Expresar la extrema brutalidad y ferocidad de sus acciones.
- B) Destacar la sofisticación de sus movimientos de Kung Fu.
- D) Decir que su aspecto era muy atractivo y hermoso.

¿Qué otro sufijo le agregarías al adjetivo **bárbaro**?



14



# IDENTIFICA

Cuando **Po** es elegido como el Guerrero Dragón en la película Kung Fu Panda, el maestro Shifu no está de acuerdo y lo hace saber:



**Shifu:** *Primero debes dominar el nivel más alto del Kung Fu y eso es imposible si ese alguien es alguien como tú.*

**Po:** *¿Alguien cómo yo?*

**Shifu:** *¡Si, mírate! trasero gordo, con brazos gelatinosos*

**Po:** *Soy sensible en lo gelatinoso*

**Shifu:** *Y esa ridícula barriga y completo descuido de la higiene personal.*



**Identifica los adjetivos** presentes y leélos en voz alta.

**Explica** por qué los consideras un adjetivo

15

# IDENTIFICA

En la película "**Cómo entrenar a tu dragón**", **Hipo** le solicita ayuda a sus amigos para ir a frenar a su padre de destruir el nido de dragones, a lo que ellos responden:

**Brutacio:** *"Fuiste listo al pedir la ayuda del arma más letal de la aldea, soy yo.*

**Patán:** *Me encanta este plan.*

**Brutilda:** *Estás loco, pero me gusta.*

**Astrid:** *¿Y cuál es el plan?"*



**Identifica los adjetivos** presentes y leélos en voz alta.

**Explica** por qué los consideras un adjetivo

16



# IDENTIFICA

Lee la siguiente descripción sobre **Los Pingüinos de Madagascar**:



Los pingüinos Skipper, Kowalski, Rico y Private son valientes, ingeniosos y divertidos. Siempre están listos para misiones emocionantes, combinando su agilidad, astucia y lealtad para salvar el día. Juntos, forman un equipo inigualable.

**Identifica los adjetivos** presentes y léelos en voz alta.  
**Explica** por qué los consideras un adjetivo

17

# IDENTIFICA

Lee la siguiente descripción sobre **Los Croods**:

Son una familia valiente, ingeniosa y unida. Con su curiosidad y humor, enfrentan un mundo salvaje y desconocido. Adaptándose, descubren maravillas y peligros mientras fortalecen sus lazos familiares y exploran nuevas formas de vivir.

**Identifica los adjetivos** presentes y léelos en voz alta.  
**Explica** por qué los consideras un adjetivo



18



# DESCRIBE

Realiza una descripción de **Estoico el Vasto**, padre de **Hipo** de la película **Cómo entrenar a tu dragón**, utilizando los siguientes adjetivos:

- Grande
- Fuerte
- Peludo
- Testarudo



También puedes agregar otros adjetivos en tu descripción.

# DESCRIBE

Realiza una descripción de **Tim Templeton**, quien es el hermano mayor en la película **Un jefe en pañales**.

Debes utilizar 3 adjetivos que sobre su apariencia física y 2 adjetivos sobre su personalidad.







# DESCRIBE

Realiza una descripción de **El Gato con Botas**, quién intenta matar sin éxito a **Shrek** en la película **Shrek 2**.



Pero NO puedes mencionar los siguientes adjetivos:

**Pequeño**  
**Inteligente**  
**Rápido**



# DESCRIBE

Realiza una descripción de **Tigresa**, una maestra del Kung fu en la película **Kung Fu Panda**.

Debes utilizar 3 adjetivos sobre su apariencia física y 2 adjetivos sobre su personalidad.





# DESCRIBE

**Shrek** para describir el lugar donde vive dice lo siguiente:

*"Soy dueño de un bosque encantado, abundante en ardillas y lindos patitos."*

**Burro** responde - *"¡Qué! jaja ¿no me digas que hablas del pantano?"*

Ayuda a **Shrek** a **describir** el pantano, **usa 4 adjetivos**.



# DESCRIBE

**Shrek** para explicarle a **Burro** cómo son los ogros realiza una comparación y le dice:

*"Los ogros son como cebollas."*

**Nombra 3 adjetivos** que se pueden utilizar para describir a un ogro y a una cebolla, al mismo tiempo.





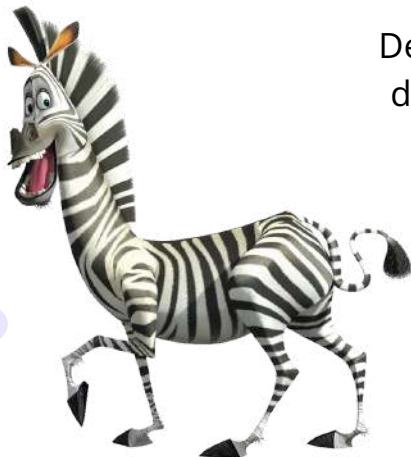
# DESCRIBE



Describe al personaje **Fiona** de la película **Sherk**, utilizando al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar tu personaje.

# DESCRIBE



Describe al personaje **Marty** de la película **Madagascar**, utilizando al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar tu personaje.



# MODIFICA

Cuando **Hipo** le cuenta a **Astrid** sobre cuando encontró al dragón, le dice lo siguiente:

*“Fui un **cobarde**, fui un **débil**, no quise matar un dragón (...) 300 años y soy el **primer** vikingo que no quiso matar un dragón.”*



**Cambia los adjetivos** que están presentes en este diálogo, como si **Hipo** hubiera logrado matar al dragón.



Recuerda que puedes modificar, cambiar o eliminar palabras para que el diálogo sea coherente.

# MODIFICA

Cuando **Encantador** iba a rescatar a la princesa **Fiona**, el narrador dice lo siguiente:

*“Sería él quien haría el **peligroso** recorrido, soportando vientos **despiadados**, **infernales** desiertos, viajando **muchos** días y noches poniendo en riesgo su vida para llegar a la guarida del dragón.”*



**Cambia los adjetivos** sobre la aventura que debió realizar **Encantador** cómo si el camino hubiera sido sencillo para llegar a la guarida del dragón.



Recuerda que puedes modificar, cambiar o eliminar palabras para que la narración sea coherente.





# MODIFICA

Cuando la pócima cambia de aspecto a **Burro** y **Shrek**, estos tienen una pelea y **Burro** le dice a **Shrek**:



*"Estarás muy **guapo** por fuera, pero por dentro eres el mismo ogro **agrio, gruñón, avinagrado, tonto, apestoso** y **pretencioso** que siempre has sido."*

**Cambia los adjetivos** que utilizó **Burro** para solucionar la pelea con **Shrek**.



Recuerda que puedes modificar, cambiar o eliminar palabras para que el diálogo sea coherente.

# REEMPLAZA

Cuando **Moto Moto** ve a **Gloria** por primera vez le canta la siguiente canción:



*"Me gustan **grandes**, me gustan **gordas**,  
me gustan **grandes**, me gustan **gruesas**,  
**llenitas** sí, con ese algo."*



**Cambia los adjetivos** utilizados por **Moto Moto** en la canción para decir otras cosas que le gustarían de **Gloria**.



Recuerda que puedes modificar, cambiar o eliminar palabras para que la canción sea coherente.



# MODIFICA



Un comensal escribe la siguiente reseña sobre la sopa que comió en el restaurante Gusteau's:

*"Aunque yo como muchos críticos consideraba a Gusteau's irrelevante desde que el chef murió, la sopa fue una revelación, una picante y algo sutil experiencia. Aunque no lo crean Gusteau's ha recapturado nuestra atención, solo el tiempo dirá si se la merece."*

Modifica esta oración para que diga todo lo contrario, es decir, que la sopa no era buena.

# RESPONDE

Lee la siguiente oración de la película **Monster University** y piensa ¿Qué función cumple la palabra **mejor**?

*"Todo lo que soy se lo debo a mi escuela Monster University, es la **mejor** escuela de asustadores. Ustedes vean y diganme qué escuela es la **mejor**"*



La palabra **mejor** cumple la función de un...

- A) verbo    B) artículo    C) sustantivo    D) adjetivo

Justifica tu respuesta y explica por qué las demás son incorrectas. 1



PIXAR



PIXAR



## IDENTIFICA

Lee la siguiente descripción sobre la película **Ratatouille**, identifica los adjetivos presentes y léelos en voz alta:

"Ratatouille" es una encantadora y divertida película animada sobre Remy, un ratón talentoso y apasionado por la cocina. Con su ingenio y valentía, Remy supera desafíos en el restaurante Gusteau's y demuestra que cualquiera puede ser un gran chef.

Explica cómo pudiste identificar los adjetivos en la descripción.

2

## IDENTIFICA

Lee la siguiente descripción sobre la película **Los Increíbles**, identifica los adjetivos presentes y léelos en voz alta:

"Los Increíbles" es una emocionante película animada que presenta a una familia de superhéroes. El papá, llamado Mister Increíble, es muy fuerte y valiente. La mamá, Elastigirl, es flexible y rápida. Sus hijos también tienen poderes: Violeta puede volverse invisible y crear campos de fuerza, Dash es súper veloz, y el bebé Jack-Jack tiene muchas habilidades sorprendentes.

Luego, explica cómo pudiste identificar los adjetivos en la descripción.

3



PIXAR



PIXAR

# RESPONDE

Cuando deben definir quién estará en cada parte de la competencia, le preguntan a **Alberto** si sabe nadar.

Lee cada alternativa e identifica el diálogo correcto.

- A) *¿si sabes nadar?  
sí... como nadador somos malo, somos terrible.*
- B) *¿si saben nadar?  
sí... como nadador soy malo, soy terrible.*
- C) *¿si sabes nadar?  
sí... como nadador soy malo, soy terrible.*



Luego, debes explicar cuál es el error en las otras dos alternativas

4

# REEMPLAZA

Cuando **Ercole** amenaza a Luca y Alberto les dice:

*"Muchos creen que soy **gentil**, que siempre ando bromeando, pero en realidad no es verdad."*

Reemplaza el adjetivo **gentil** por uno nuevo que tenga un significado similar.



**Importante:**

El diálogo debe seguir teniendo sentido con el nuevo adjetivo.



PIXAR



PIXAR



# MODIFICA

Cuando **Ercole** descubre que Luca y Alberto son monstruos marinos dice:

*“Les tememos a ustedes. Todos están **horrorizados** y **repugnados** por ustedes. Porque los dos son monstruos”*

Cambia las palabras **horrorizados** y **repugnados**, manteniendo el significado de la oración.



# RESPONDE



Cuando el **papá de Riley** la ve por primera vez le dice:

*“Hola hija, eres nuestra **pequeñita** alegre.”*

¿Cuál es el sufijo que se le agregó a la palabra pequeña?

- A) -ñita      B) -ta      C) -ita

¿Por qué crees que le agregó ese sufijo?



PIXAR



PIXAR

# RESPONDE

Cuando el **papá de Riley** la persigue por la casa, le dice:

*"Ya verás **pequeña monita**."*

¿Cuál es la palabra que tiene un sufijo?  
¿cuál es el sufijo que se le agregó?

¿Por qué crees que le agregó ese sufijo?



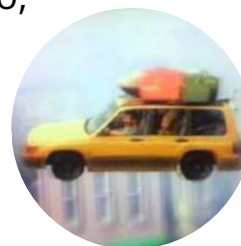
6

# MODIFICA

Cuando **Riley** va viajando en el auto a su nueva casa,  
Desagrado dice:

*"Vivamos en el auto **apestoso**, ya llevamos en él media vida."*

Cambia el adjetivo **apestoso** por uno nuevo,  
manteniendo su significado.





PIXAR



PIXAR

# MODIFICA

Cuando **Alegría** describe el barandal en donde Riley se va a deslizar dice:

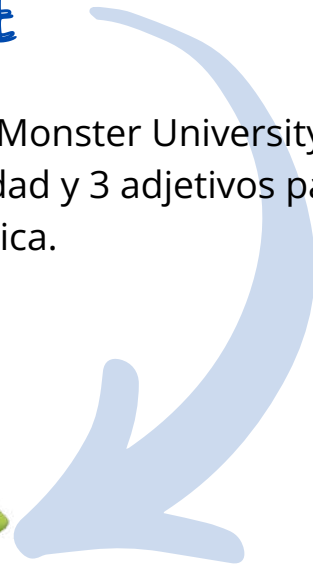
*"Este es un barandal **gigante**."*

Agrégle un sufijo a la palabra **gigante** para hacer énfasis en este adjetivo.



# DESCRIBE

Describe a **Mike Wazowski** de la película Monster University. Usa 3 adjetivos para describir su personalidad y 3 adjetivos para describir su apariencia física.





PIXAR



PIXAR

# DESCRIBE

Realiza una descripción de **Rayo Mcqueen** que intentaba ganar la copa pistón.



Pero NO puedes mencionar los siguientes adjetivos:

**Amable**  
**Rápido**  
**Rojo**



# DESCRIBE



Describe al personaje **Edna Moda** de la película Los increíbles, utilizando al menos 5 adjetivos.

Los demás jugadores deben adivinar tu personaje.



PIXAR



PIXAR



# DESCRIBE

Escoge al menos 3 de los siguientes adjetivos y utilízalos para describir un personaje de alguna película que conozcas.



No puedes cambiar género, ni número del adjetivo.

Rojo, alto, divertido, aventurera, inteligente, curiosa, verde, corto, azul, pequeño, grandes, valiente, amable, fuerte, poderoso, hermoso, ágil.

# DESCRIBE

Piensa en un personaje de una película animada que te guste. Ahora menciona 3 adjetivos que describan su apariencia física y otros 3 que describan su personalidad.





PIXAR



PIXAR

# DESCRIBE

Imagina que **Boo** de la película Monsters, Inc. se convierte en una súper heroína. Usa 3 adjetivos para describir su nuevo traje y tres adjetivos para describir sus nuevas habilidades.



# DESCRIBE

Imagina que **Remy** de la película Ratatouille puede hablar con los humanos. Usa 3 adjetivos para describir su voz y 3 adjetivos para describir su personalidad.





PIXAR



PIXAR

# DESCRIBE

Si los personajes de la película **Toy Story** pudieran organizar una fiesta, usa 3 adjetivos para describir cómo sería la fiesta y 3 adjetivos para describir los disfraces que usarían.



# DESCRIBE

Imagina que los personajes de Intensamente se transforman en animales, ¿qué animal sería **Temor**?

Usa 3 adjetivos para describir sus características físicas.



Estos adjetivos deben concordar con el animal que escogiste.



PIXAR



PIXAR

## ADIVINA

Soy **pequeño, peludo** y muy **listo**,  
con un olfato y gusto que no resisto.

En la cocina soy un **gran** chef,  
aunque como ratón, pocos me ven.

**¿Quién soy?**

7

## ADIVINA

Soy una niña **alegre, llena** de emoción.

En mi mente hay una **gran** conmoción.

Mis sentimientos se ven como personajes, Alegría, Tristeza y  
otros más **salvajes**.

**¿Quién soy?**

8



PIXAR



PIXAR



# ADIVINA

Soy **valiente**, **travieso** y **lleno** de alegría.  
En la superficie y en el mar, vivo cada día.  
Con mi **mejor** amigo, buscamos libertad,  
juntos exploramos con **mucho** curiosidad.

¿Quién soy?

9



# DESCRIBE

Si los personajes de la película Los Increíbles fueran animales, ¿qué adjetivos usarías para describir a **Míster Increíble** si él fuese un león?

Nombre 3 adjetivos para su apariencia física y 3 adjetivos para sus habilidades.



PIXAR



PIXAR

# ADIVINA

Vuelo entre las estrellas con mi traje **espacial**  
"¡Al infinito y más allá!" es mi lema **genial**.  
Soy un guardián **estelar**, siempre **dispuesto** a luchar.

**¿Quién soy?**

10



# DESCRIBE

Si los personajes de Intensamente fueran animales, ¿qué animal sería **Alegría**?  
Utiliza 3 adjetivos para describir sus características físicas.

Estos adjetivos deben concordar con el animal que escogiste.





PIXAR



PIXAR

# ADIVINA

Soy un vaquero **leal**, con sombrero **marrón**.  
En la habitación de Andy, siempre soy **campeón**.  
Con mi amigo Buzz, vivimos la amistad.

**¿Quién soy?**

11

# ADIVINA

Mi memoria es **corta**, pero mi corazón es **grande**.  
Ayudo a encontrar a Nemo, sin que nada me detenga.  
Soy un pez **azul**, siempre **alegre** y **fiel**.

**¿Quién soy?**

12



PIXAR



PIXAR

# DESCRIBE

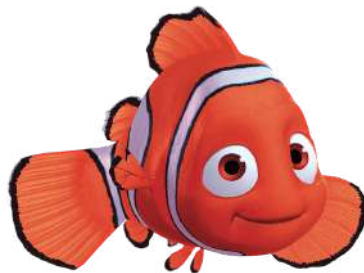
Imagina que **Sullivan** de la película *Monsters, Inc.* se convierte en un súper héroe.

Usa 3 adjetivos para describir su nuevo traje y 3 adjetivos para describir sus nuevas habilidades.



# DESCRIBE

Imagina que **Nemo** de la película "Buscando a Nemo" se convierte en un humano. Usa 3 adjetivos para describir su personalidad y 3 adjetivos para describir su apariencia física.





PIXAR



PIXAR