

## Cómo se juega a “Alto el lápiz”



# CÓMO SE JUEGA A “ALTO EL LÁPIZ”

## ¿Qué es el juego “Alto el lápiz”?

Es un juego en el que pueden jugar todos los jugadores y jugadoras que quieran. Se pone en marcha un tiempo de un minuto y hay que escribir todas las palabras que puedas. La **intención** de este documento es:

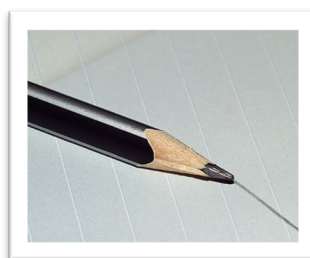
- Que aprendas las reglas para jugar al juego “Alto el lápiz”.
- Que conozcas los materiales que necesitas.
- Que sepas cómo conseguir puntos para ganar.

### MATERIALES NECESARIOS

- Una de las listas del juego.
- Una hoja por jugador o jugadora.
- Un lápiz y goma por jugador o jugadora.
- Un cronómetro de un minuto.

### MATERIALES OPCIONALES

- Un dado con las letras del abecedario.
- Un reloj digital, un reloj de arena...



LISTA 1	LISTA 2	LISTA 3
1. Nombre de niño	1. Nombre de niña	1. Prenda de ropa
2. Nombre de una ciudad	2. Profesiones	2. Postres
3. Cosas frías	3. Electrodomésticos	3. Parte de un coche o moto
4. Cosas de una papelería	4. Nombre de superhéroes	4. Cosas de un frigorífico
5. Equipo de un deporte	5. Nombre de bebidas	5. Animales de granja
6. Insectos	6. Grupo musical o cantante	6. Cosas que hay en la playa
7. Cosas para desayunar	7. Marca de deporte	7. Colores
8. Mueble	8. Clases de árboles	8. Herramientas
9. Cosas que hay en el mar	9. Cosas del colegio	9. Deportes
10. Persona famosa	10. Cosas para un bocata	10. Parte del cuerpo humano

## PREPARACIÓN

1. Primero, debéis decidir si se va a jugar individualmente o por parejas.
2. Luego, seleccionad una de las listas de palabras del juego.
3. A continuación, elegid una letra del abecedario.
4. Finalmente, aseguraos de que cada jugador, jugadora o pareja tiene un lápiz y una hoja de papel.

## COMIENZA EL JUEGO

1. Se pone en marcha un cronómetro de 1 minuto.
2. Posteriormente, cada jugador, jugadora o pareja debe escribir en su papel una palabra de cada ítem de la lista que empiece por la letra seleccionada.
3. Si alguien escribe una palabra de cada ítem de la lista antes de que acabe el tiempo, debe gritar “¡alto el lápiz!” y los demás jugadores y jugadoras deben dejar de escribir.
4. Finalmente, gana quien consiga más puntos siguiendo esta **tabla de puntos**:

Tipo de palabra	Puntos	Ejemplo
Por cada palabra correcta que no tenga ningún otro jugador o jugadora.	10 puntos	Los 3 jugadores tienen la palabra “manzana”, “milímetro” y “mariposa”. Cada jugador se lleva 10 puntos porque todas son diferentes
Por cada palabra correcta que esté repetida con otro jugador o jugadora	5 puntos	Los 3 jugadores tienen la palabra “manzana”, “milímetro” y “milímetro”. El jugador que tiene “manzana” se lleva 10 puntos (porque no está repetida); pero los que tienen la palabra “milímetro” solo 5 puntos.
Por cada palabra correcta que se tenga en un ítem y que ningún otro jugador o jugadora tenga en este mismo ítem	20 puntos	De los 3 jugadores, solo uno escribió una palabra, “manzana”, y los demás la dejaron en blanco porque no les dio tiempo o no se les ocurrió ninguna. El jugador que tiene “manzana” se lleva 20 puntos.

**ADVERTENCIA:** si un jugador o jugadora detiene el juego porque tiene todas las palabras, pero tiene algunas mal, se elimina de la ronda. Por eso, es mejor asegurarse de que tienes todas las palabras correctas o no cortar el juego diciendo “¡alto el lápiz!”.



**R E A**  
**ANDALUCÍA**  
RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS



**UNIÓN EUROPEA**  
Fondos Europeo de Desarrollo Regional



**Junta de Andalucía**

Consejería de Educación y Deporte