



Lengua

1.º y 2.º de Primaria

Adivinanzas

Treinta adivinanzas de animales, objetos y comida, con pistas, solucionario y guía para el adulto.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Una adivinanza es una **pregunta con truco**: describe algo sin nombrarlo y hay que descubrir de qué habla. Casi siempre lo hace comparando: dice que una cosa **se parece** a otra. Para acertar, escucha primero **cuántas partes tiene** el objeto misterioso y **qué hace**. Si algo «tiene ojos y no ve», no es una persona: es una cosa a la que llamamos ojos a algo suyo.

Trucos

Para el adulto. A los seis y siete años el fallo típico no es de vocabulario, sino de escucha: contestan con la primera palabra que reconocen. Léela **dos veces** antes de aceptar respuestas y pide que digan qué pista les ha llevado a esa idea. Cuando fallen, no des la solución: repite solo el verso que contiene la clave. La adivinanza enseña cuando se resuelve, no cuando se cuenta.

1. Adivinanzas de animales. Lee y escribe la solución.

Blanca por dentro, verde por fuera; si quieres que te lo diga, espera.

Salta y salta, y la colita le falta. _____

Tiene ojos y no ve, tiene agua y no la bebe. _____

Lleva su casa a cuestas, camina sin tener patas y va dejando su rastro con un hilito de plata. _____

Vuela sin tener alas y silba sin tener boca; no lo ves y lo notas, y todo lo alborota. _____

2. Adivinanzas de la casa. Escribe la solución.

Tengo agujas y no sé coser, tengo números y no sé leer. _____

Cuanto más lava, más sucia se pone. _____

Con una pata sola y en el rincón, aguanta la casa y no dice ni pío. _____

Alta y delgada, con un ojo en la cara. _____



3. Adivinanzas de comida. Escribe la solución.

Oro parece, plata no es; el que no lo adivine bien tonto es. _____

Agua pasa por mi casa, cate de mi corazón. _____

Blanco es, la gallina lo pone, con aceite se fríe y con pan se come. _____

Redondo, redondo, sin fondo ni tapa, y suena que suena dentro de la caja. _____

4. Rodea la pista que resuelve cada adivinanza.

En «tiene dientes y no come», la pista es que... tiene boca · se llaman dientes a otra cosa

En «cuanto más grande, menos se ve», la pista es que... crece de noche · hablamos de algo oscuro

5. Une cada adivinanza con su solución.

Cien damas en un castillo, todas visten de amarillo. _____

Una señora muy aseñorada, con muchos remiendos y sin una puntada. _____

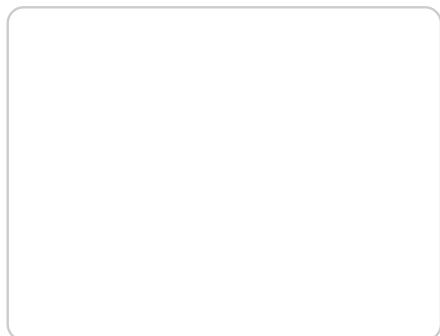
Blanco fue mi nacimiento, verde mi niñez; de negro me vistieron cuando viejo fue. _____

6. Ahora te toca a ti. Escribe una adivinanza de un animal.

Piensa primero: ¿de qué color es? ¿Cuántas patas tiene? ¿Qué sonido hace? ¿Dónde vive? No digas su nombre en ningún momento.



7. Dibuja la solución de tu adivinanza en el recuadro y tápala con la mano cuando se la leas a alguien.



El reto

Aprende una adivinanza de memoria y cuéntasela esta semana a **tres personas distintas**: alguien de tu casa, alguien del cole y alguien mayor que tú. Apunta cuántas la aciertan. Las adivinanzas se han transmitido así durante siglos, de boca en boca, sin que nadie las escribiera. Cuando cuentas una, estás haciendo exactamente lo mismo que hacían los niños hace doscientos años.



Solucionario

Ejercicio 1: la pera (blanca por dentro, verde por fuera), el conejo, el río, el caracol, el viento. Ejercicio 2: el reloj, el agua, la mesa, la aguja. Ejercicio 3: el plátano, el aguacate, el huevo, el bombo. (En el aguacate la pista está partida: «agua» y «cate» forman la palabra.) Ejercicio 4: se llaman dientes a otra cosa (el peine, la sierra); hablamos de algo oscuro (la oscuridad). Ejercicio 5: los limones del limonero, la gallina con sus plumas, el carbón. Ejercicios 6 y 7: respuesta libre. Se da por buena si describe sin nombrar y la solución encaja con todas las pistas.

Hoja de registro

Esta hoja no se entrega al alumno. Marca C si está conseguido, EP si está en proceso y NC si no lo está.

1. Escucha la adivinanza entera antes de responder. C [] EP [] NC []
2. Identifica la pista principal. C [] EP [] NC []
3. Entiende que una palabra puede significar dos cosas. C [] EP [] NC []
4. Explica por qué su respuesta encaja. C [] EP [] NC []
5. Inventa una adivinanza sin decir el nombre. C [] EP [] NC []
6. Recita una adivinanza de memoria. C [] EP [] NC []