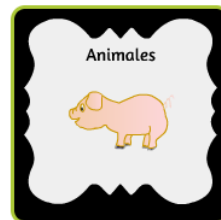


Instrucciones

Adivina palabras



Carmen Torralvo

Pantalla de inicio

Nada más abrir el programa encontrará una serie de opciones que determinarán el tipo de palabras que van a aparecer, siempre de forma aleatoria.

Animales



Nombres de animales de cualquier número de letras.

Alimentos



Nombres de alimentos de cualquier número de letras.

Prendas de vestir



Nombres de prendas de vestir de cualquier número de letras.

4-5 letras

6-7 letras

8-11 letras

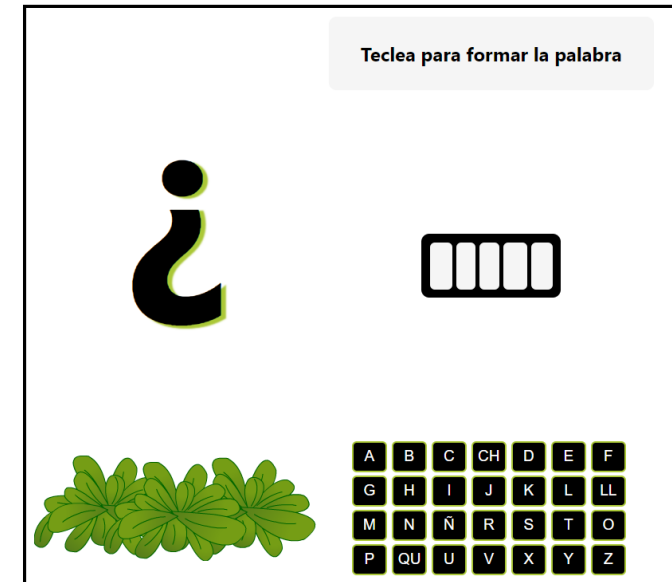
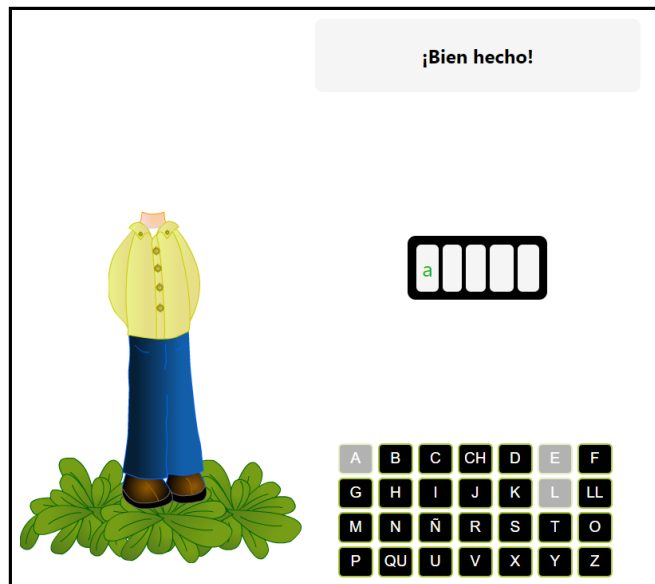
Palabras con el número de letras que se indica, que pueden corresponder a cualquiera de las secciones antes mencionadas.



Palabras de cualquier sección y longitud.

Comienzo del juego

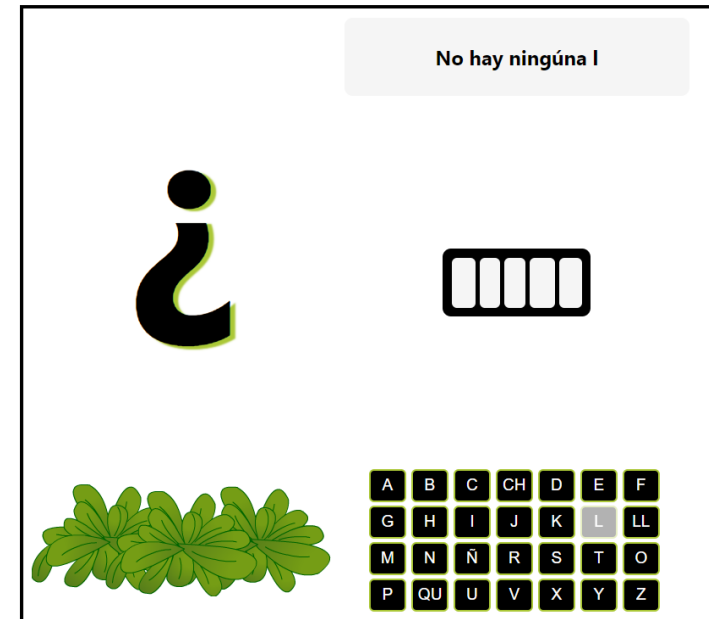
La pantalla muestra un signo de interrogación, un teclado y un mensaje que nos anima a teclear una letra.



Si la letra es correcta la interrogación se sustituirá inmediatamente por la 1ª pieza del personaje. La letra aparecerá en el patrón de guiones en la posición correcta y tantas veces como aparezca en la palabra. En lo sucesivo ya no aparecerá la interrogación, pero el comportamiento

será idéntico. Con cada acierto iremos completando el personaje.

Por el contrario si no hemos acertado con la letra aparecerá un mensaje de advertencia.



Una vez completada la palabra aparece el pictograma correspondiente a la palabra a la vez que escuchamos su nombre y nos felicitan por nuestro éxito.

Imprimibles

El programa viene acompañado de unos imprimibles que corresponden a los pictogramas que aparecen en la pantalla. Pueden ser utilizados como ayuda para intentar averiguar de qué palabra se trata, en el caso de que hayamos optado por las opciones de animales, alimentos o prendas de vestir. Por supuesto el profesor puede hacer uso de su imaginación y utilizarlo como crea conveniente.