






En toda historia que se precie hay un héroe. Y un villano. Y si hay un héroe y un villano, en algún momento se encuentran y pasa... lo que tiene que pasar: se enfrentan en un fabuloso combate. Pero los combates de los cuentos no son siempre luchas donde se pone a prueba la fuerza bruta. Muchas veces los combates son desafíos a la inteligencia, sabiduría, astucia, rapidez mental...

Formen dos grupos. Uno representa al villano; el otro, al héroe. El maestro o un tribunal formado por chicos que no integren ninguno de los dos grupos serán los árbitros de la pelea.

¡Practiquen los desafíos que se representan en la lámina y que aparecen abajo!

En la siguiente tabla anoten quién ganó cada uno de los desafíos.

| | V I L L A N O | H É R O E |
|--|---------------|-----------|
|  <p>DESAFÍO 1 Rimas</p> | | |
|  <p>DESAFÍO 2 Juego de cartas</p> | | |
|  <p>DESAFÍO 3 Combate</p> | | |
|  <p>DESAFÍO 4 Sueños extravagantes</p> | | |
|  <p>DESAFÍO 5 La casa más grande</p> | | |

Desafío 1

¿Quién es capaz de decir más parejas de palabras que rimen?

Tienen cinco minutos para escribir la mayor cantidad de parejas de palabras que rimen, por ejemplo: salón – canción, rodar – enredar, mate – tomate.

Gana el equipo que haya escrito correctamente más cantidad de rimas.



Desafío 2**El juego de cartas**

La tarea consiste en escribir las instrucciones para ese juego. Primero discutan hasta cansarse cómo será el juego y después escriban las reglas.

Una vez que terminen, los jueces leerán las instrucciones y asignarán puntos a favor y en contra de acuerdo con la claridad con que esas reglas hayan sido formuladas.

**Desafío 3****Combate cuerpo a cuerpo**

¡No se asusten! El desafío consiste en describir con lujo de detalles esta fabulosa pelea. Tienen un cuarto de hora para escribir y pasar en limpio la descripción. Una vez entregado el texto a los árbitros, se copia en el pizarrón. Cada palabra valdrá 10 puntos. Los errores descontarán puntos:

- error ortográfico: 2 puntos menos;
- error de puntuación: 5 puntos menos;
- error de construcción de la oración: 5 puntos menos;
- palabra inadecuada: 2 puntos menos.

Por supuesto, gana el equipo que obtiene más puntos.

**Desafío 4****Los sueños más extravagantes**

Durante quince minutos (o el tiempo que el maestro considere conveniente), cada equipo se reúne y planifica el sueño extravagante que va a narrar oralmente. Será muy útil que anoten en un papel lo que quieren contar, para que el encargado de narrar el sueño pueda recordarlo.

Decidan quién va a narrar el sueño al resto de la clase y practíqueno más de una vez. Mientras el encargado practica, los compañeros pueden hacerle todas las sugerencias necesarias.

Pasen en limpio el plan de lo que van a narrar, con todas las correcciones que fueron agregando.

**Desafío 5****La casa más grande**

El reto que enfrenta ahora al villano y al héroe es construir una casa grande, muy grande, enorme... Así que tienen diez minutos para dibujar el plano de esa casa y el frente. Si la casa tiene más de una planta (si tiene dos pisos o es un edificio, por ejemplo), cada una de las plantas tendrá un plano diferente.

Pasados los diez minutos para hacer el plano, tienen veinte para describir la casa exactamente como la dibujaron.

Una vez terminado el tiempo, los jueces leen la descripción y la comparan con el plano dibujado. Por cada coincidencia, tienen diez puntos; por cada diferencia entre el plano y la descripción, se les descuentan cinco puntos.

