

FRASES HECHAS Y DOBLE SENTIDO CON PICTOGRAMAS



ECHAR UN OJO

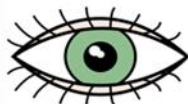


MIRAR ALGO CON ATENCIÓN

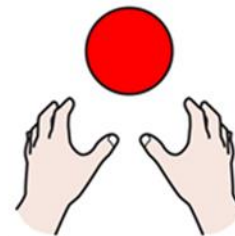
ADAPTADO por: Asunción Sualdea-Maestra A.L , con Joanna Navas

Pictogramas de ARASAAC para LOGOPTANDO y David

¿QUÉ SIGNIFICA...?



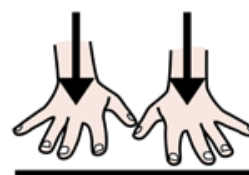
NO PEGAR OJO



NO PODER DORMIR

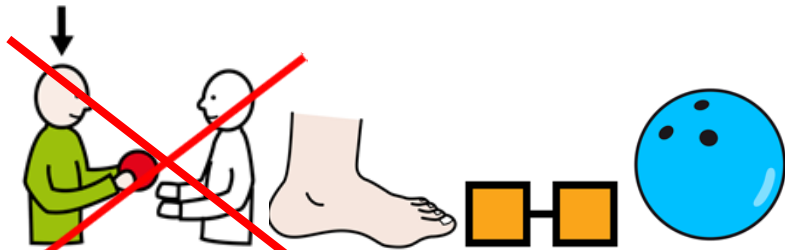


PASAR LA NOCHE EN VELA

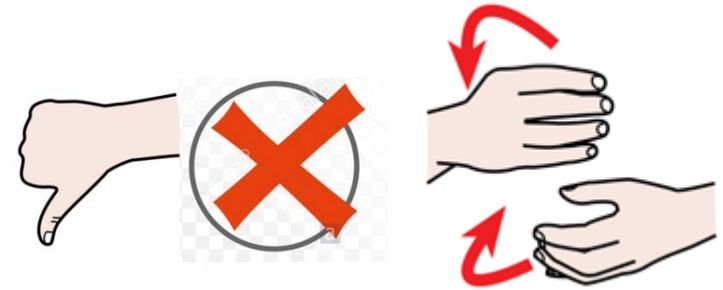


ESTAR SIN SUEÑO

¿QUÉ SIGNIFICA...?



NO DAR PIÉ CON BOLA



COSAS MAL HECHAS



ESTAR COMO UNAS CASTAÑUELAS



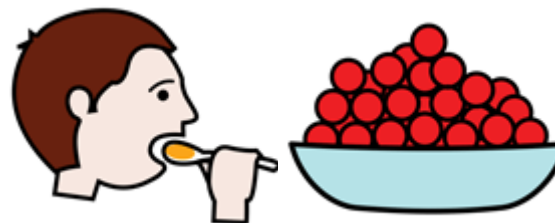
ESTAR MUY CONTENTA

¿QUÉ SIGNIFICA...?

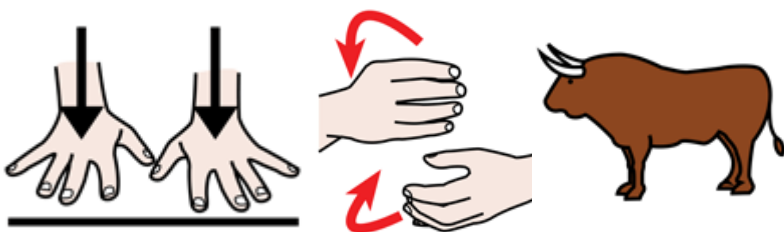


PONERSE LAS BOTAS

RESPUESTAS =



COMER MUCHO

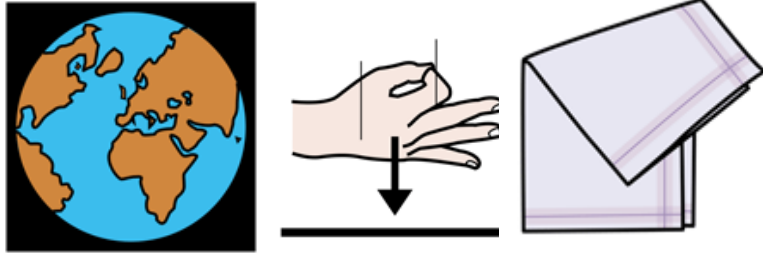


ESTAR HECHO UN TORO

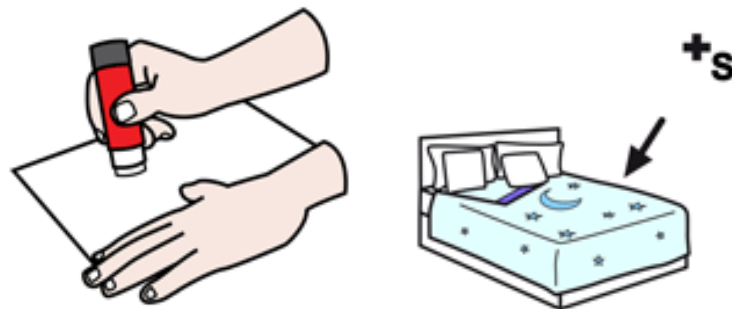


ESTAR MUY FUERTE

¿QUÉ SIGNIFICA...?

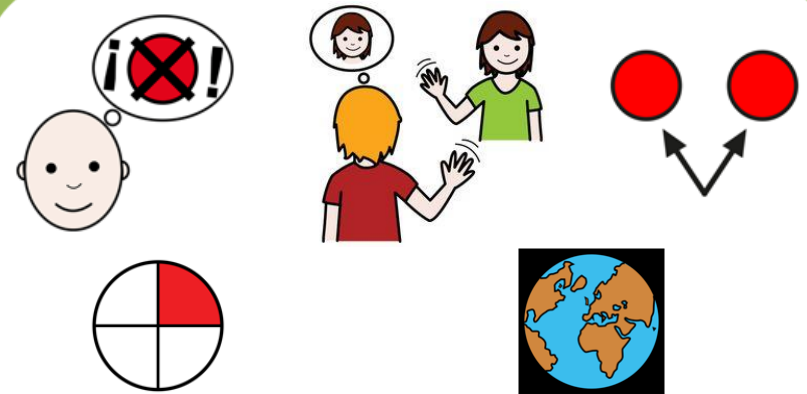


EL MUNDO ES UN PAÑUELO



PEGARSE LAS SÁBANAS

RESPUESTAS =

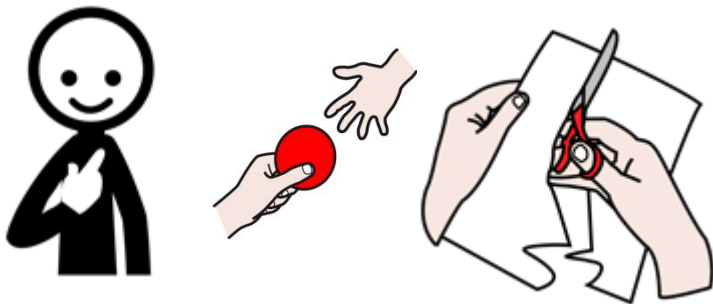


**ENCONTRAR A PERSONAS
CONOCIDAS EN CUALQUIER LUGAR**



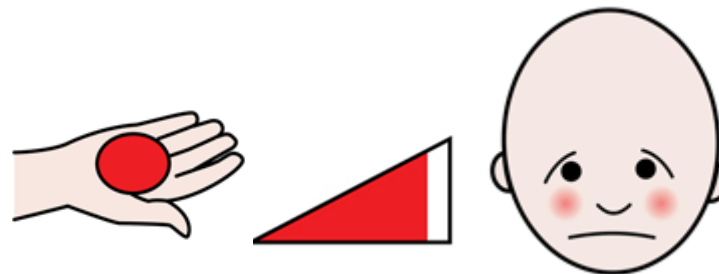
LLEGAR TARDE POR LA MAÑANA

¿QUÉ SIGNIFICA...?

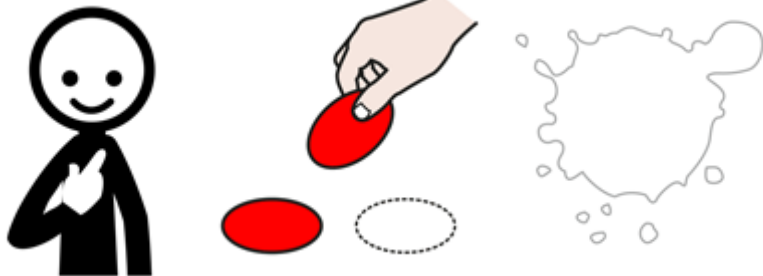


ME DA CORTE

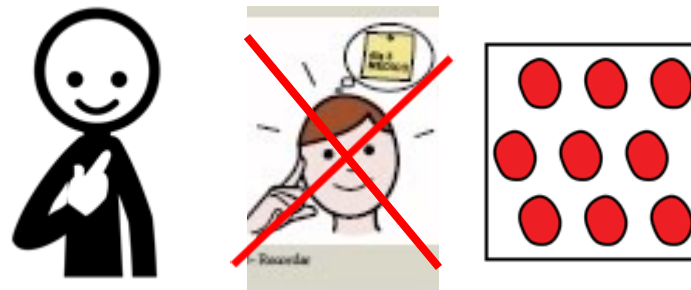
RESPUESTAS =



TENGO MUCHA VERGÜENZA

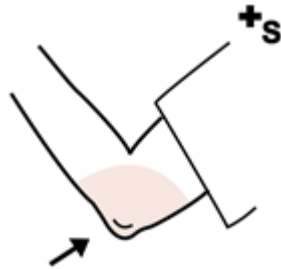


ME HE QUEDADO EN BLANCO



HE OLVIDADO TODO

¿QUÉ SIGNIFICA...?



HABLAR POR LOS CODOS

RESPUESTAS =



HABLAR MUCHO

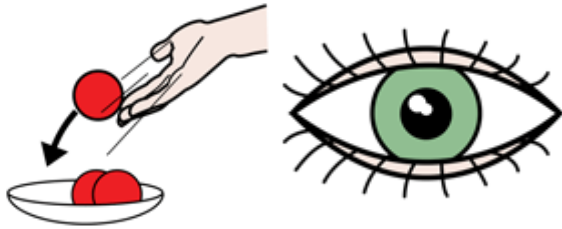


LLOVER A CÁNTAROS



LLOVER MUCHO

¿QUÉ SIGNIFICA...?

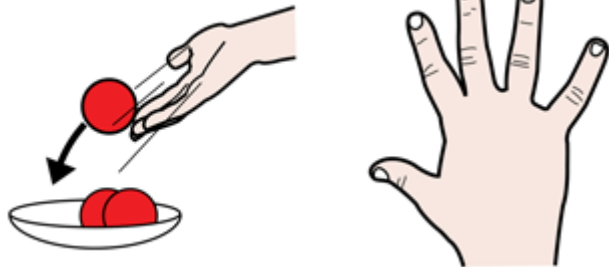


ECHAR UN OJO

RESPUESTAS =



VIGILAR O CUIDAR ALGO

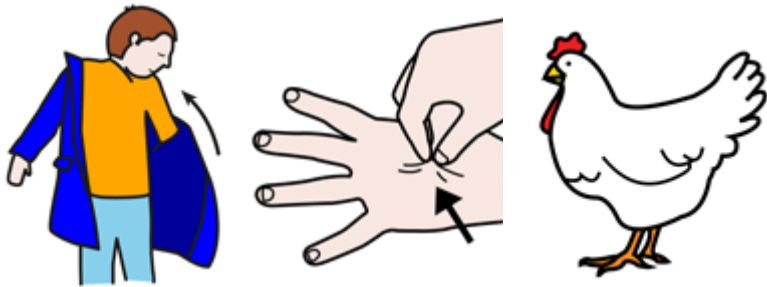


ECHAR UNA MANO



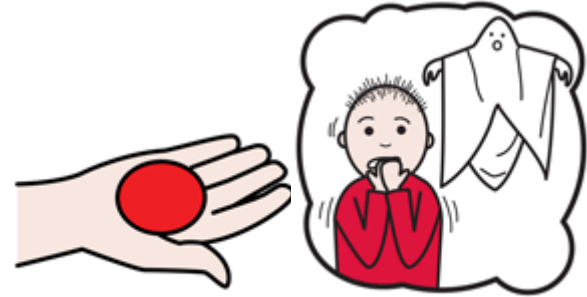
AYUDAR A ALGUIEN

¿QUÉ SIGNIFICA...?

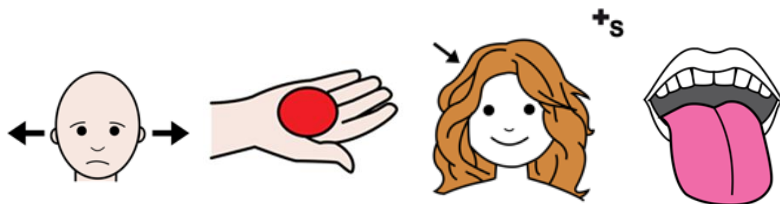


PONERSE LA PIEL DE GALLINA

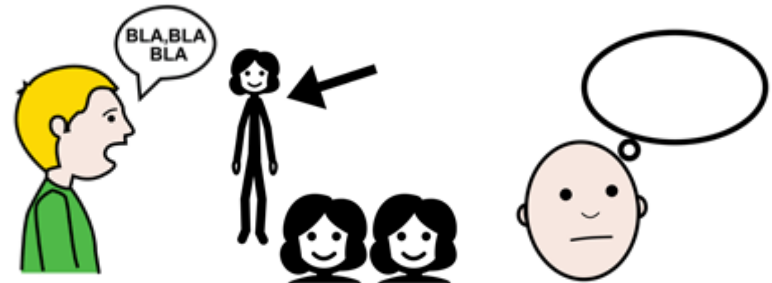
RESPUESTAS =



TENER MIEDO

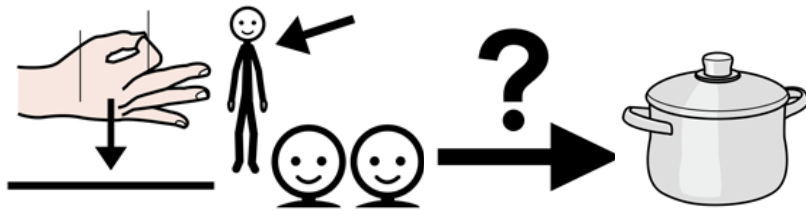


NO TENER PELOS EN LA LENGUA



DECIR LO QUE SE PIENSA

¿QUÉ SIGNIFICA...?

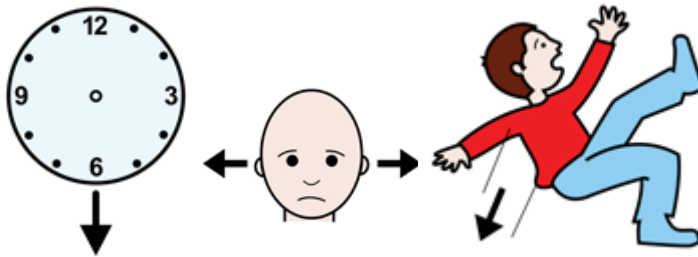


SE LE VA LA OLLA

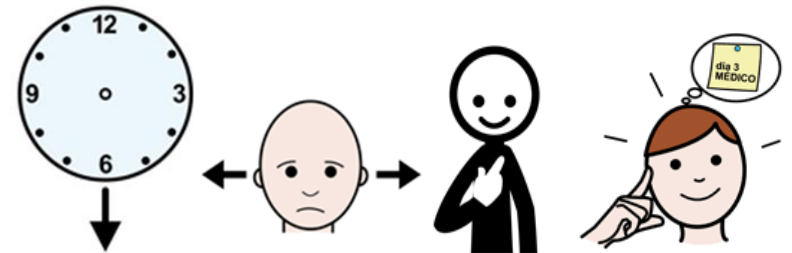
RESPUESTAS =



HACER O DECIR TONTERÍAS



AHORA NO CAIGO



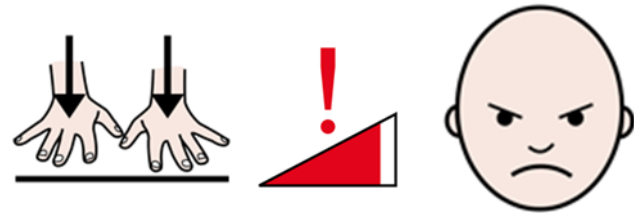
AHORA NO ME ACUERDO

¿QUÉ SIGNIFICA...?



ME HIERVE LA SANGRE

RESPUESTAS =



ESTAR MUY ENFADADO



PERRO LADRADOR POCO MORDEDOR

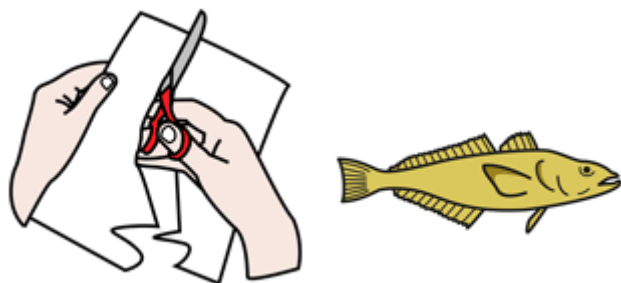


HABLAR MUCHO , HACER POCO

¿QUÉ SIGNIFICA...?

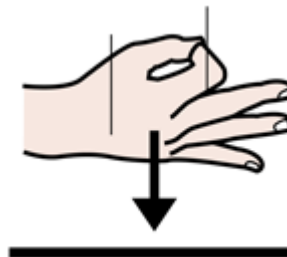


TENER LA SARTÉN POR EL MANGO

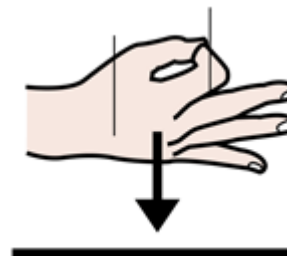


CORTAR EL BACALAO

RESPUESTAS =

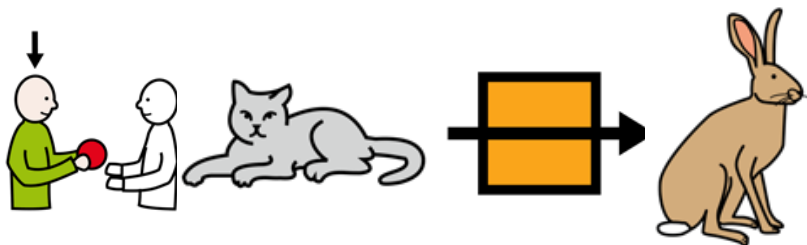


SER EL QUE MANDA –JEFE–



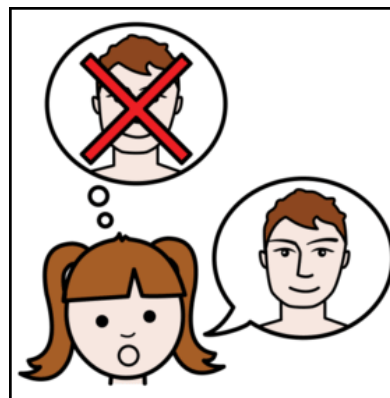
SER EL QUE MANDA –JEFE–

¿QUÉ SIGNIFICA...?

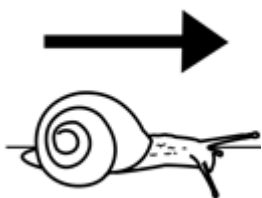


DAR GATO POR LIEBRE

RESPUESTAS =



**ENGAÑAR/
MENTIR**



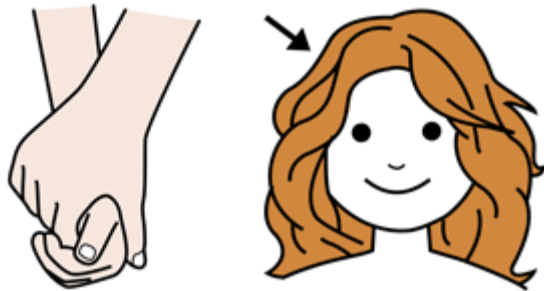
ABC...

DESPACITO Y BUENA LETRA



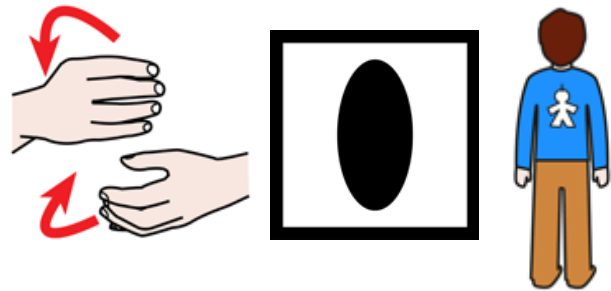
HACER LAS COSAS BIEN

¿QUÉ SIGNIFICA...?

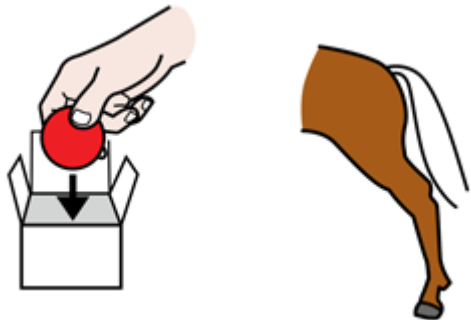


TOMAR EL PELO

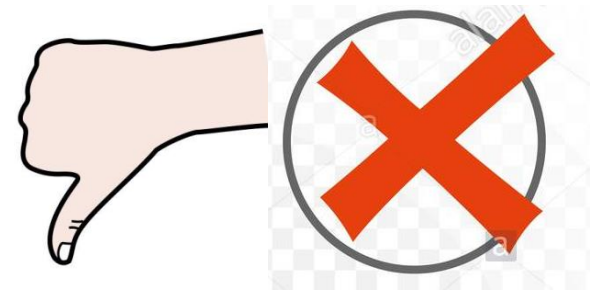
RESPUESTAS =



HACER UNA BROMA

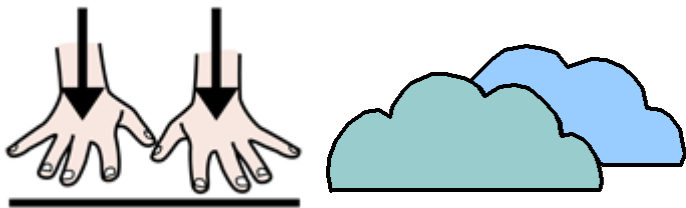


METER LA PATA



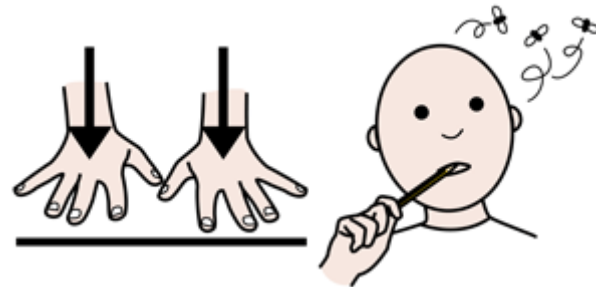
EQUIVOCARSE

¿QUÉ SIGNIFICA...?



ESTAR EN LAS NUBES

RESPUESTAS =



ESTAR DESPISTADO

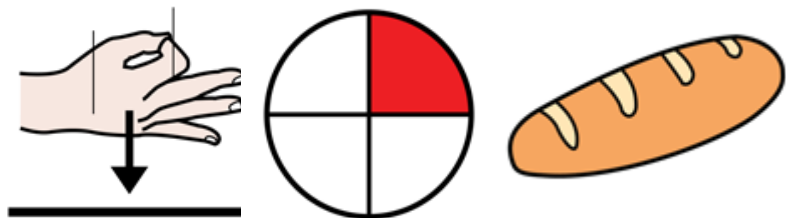


IRSE EL SANTO AL CIELO



OLVIDAR LAS COSAS

¿QUÉ SIGNIFICA...?



SER UN TROZO DE PAN

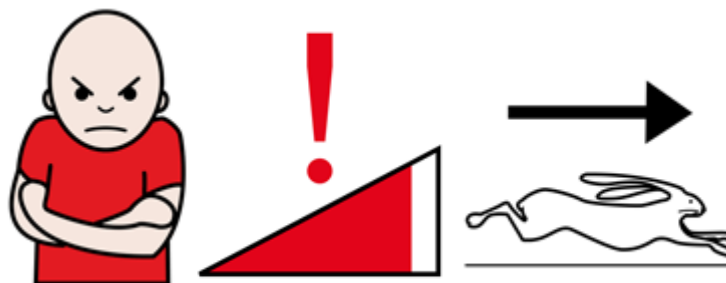
RESPUESTAS =



SER MUY BUENO



TENER MALA LECHE



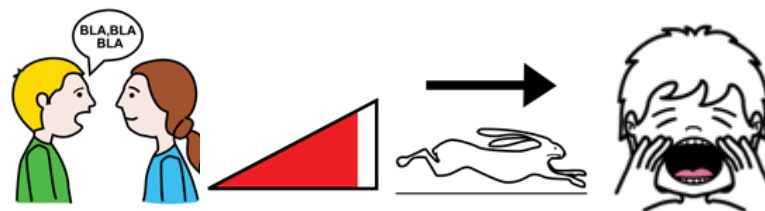
ENFADARSE MUY RÁPIDO

¿QUÉ SIGNIFICA...?

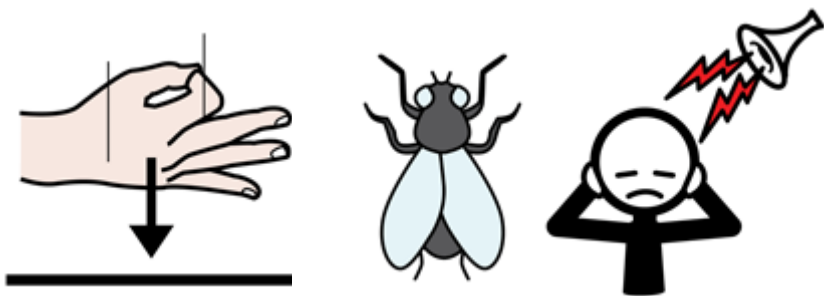


HABLAR COMO UNA COTORRA

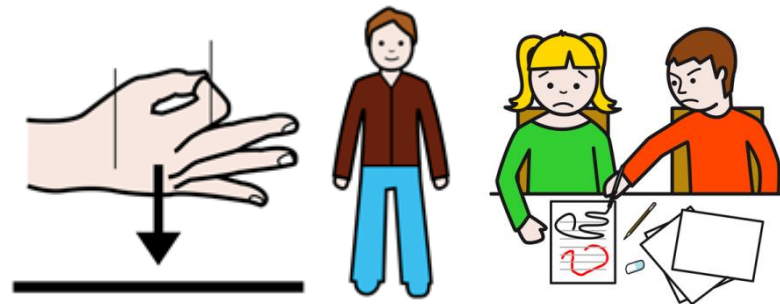
RESPUESTAS =



HABLAR MUCHO, RÁPIDO Y ALTO

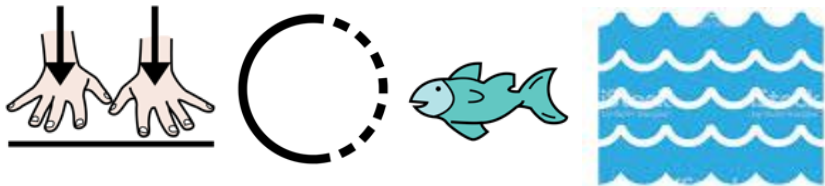


SER UNA MOSCA COJONERA



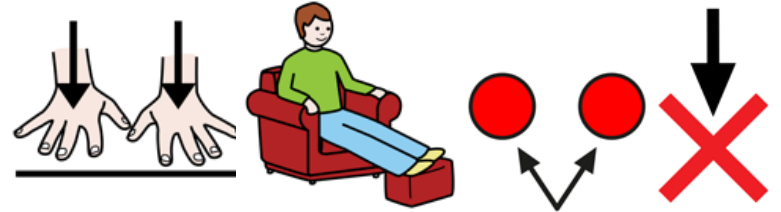
SER UNA PERSONA QUE MOLESTA

¿QUÉ SIGNIFICA...?



ESTAR COMO PEZ EN EL AGUA

RESPUESTAS =



ESTAR CÓMODO EN CUALQUIER LUGAR

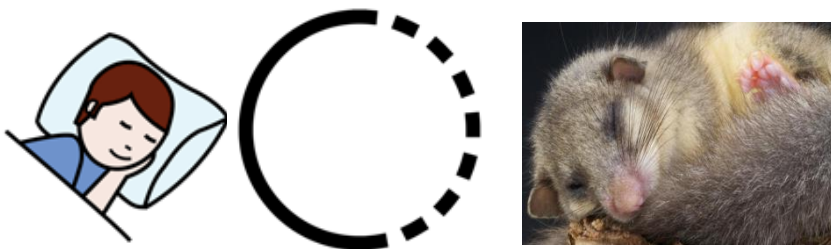


ESTAR ARRUGADO COMO UNA PASA



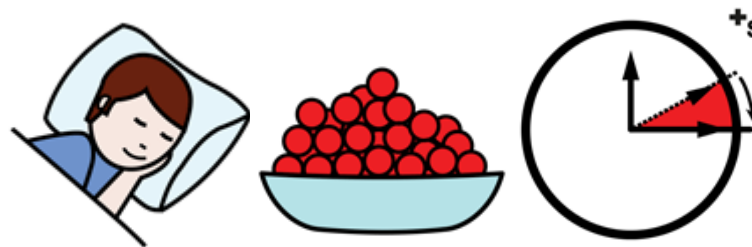
LA PIEL ARRUGADA DESPUÉS DEL BAÑO

¿QUÉ SIGNIFICA...?

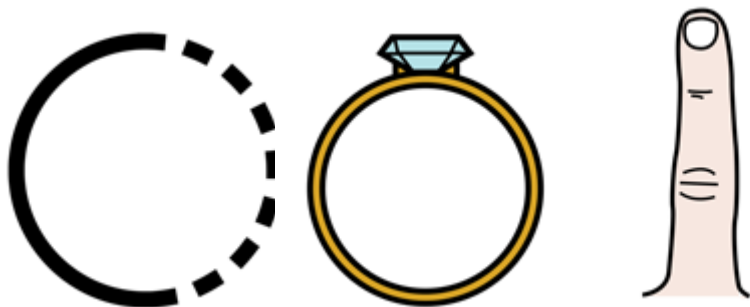


DORMIR COMO UN LIRÓN

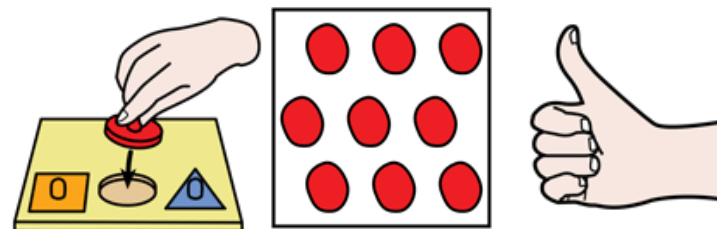
RESPUESTAS =



DORMIR MUCHAS HORAS



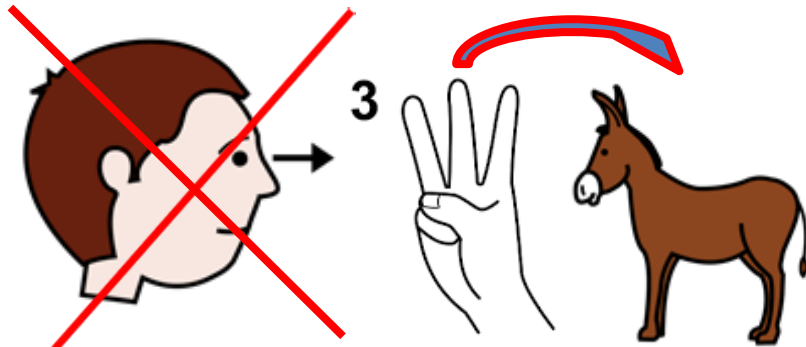
COMO ANILLO AL DEDO



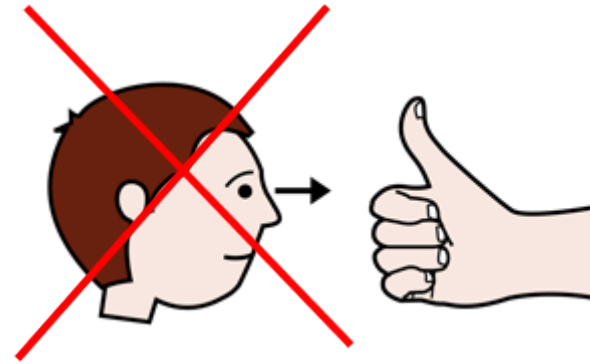
ENCAJAR TODO BIEN

¿QUÉ SIGNIFICA...?

RESPUESTAS =



NO VER 3 EN UN BURRO



NO VER BIEN



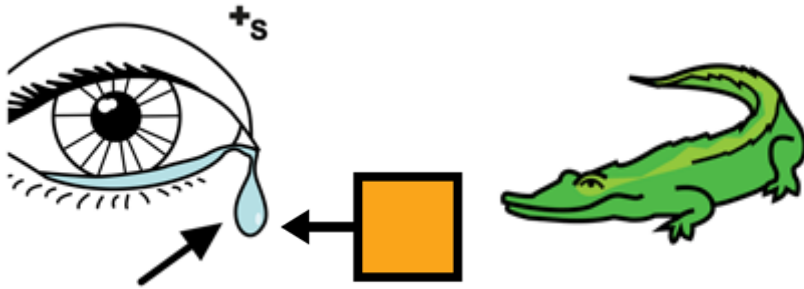
40

CANTAR LAS CUARENTA



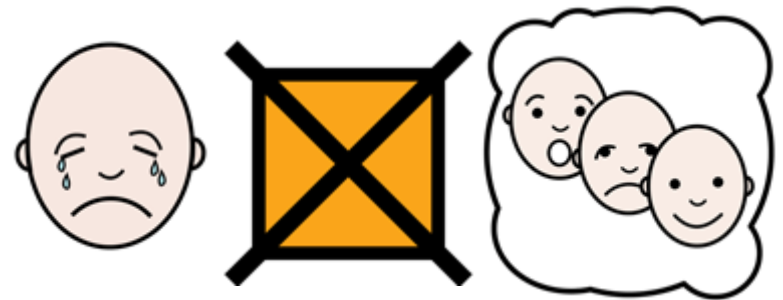
REGAÑAR

¿QUÉ SIGNIFICA...?

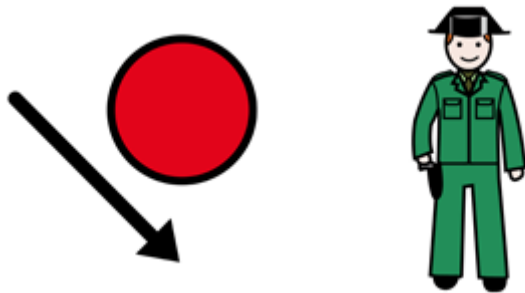


LÁGRIMAS DE COCODRILO

RESPUESTAS =



LORAR SIN SENTIRLO



BAJAR LA GUARDIA



NO PREOCUPARSE

MATERIAL PARA TRABAJAR EL LENGUAJE FIGURADO

La idea de elaborar este material con 2 colores –rojo y verde- es para que se le pueda dar diferente uso. Hemos asociado el rojo para la frase hecha – “pregunta”- y el color verde para la solución – “respuesta”-.

1. Formar 2 grupos con los niños, a uno se les reparte las tarjetas rojas y al otro las tarjetas verdes. Cada niño del grupo rojo va leyendo su tarjeta y en el grupo del color verde debe levantar la tarjeta que le corresponde como respuesta el niño que la tenga. Y así, se van repartiendo hasta terminar todo el juego.

Para comprobar si el emparejamiento es correcto se le dará la vuelta a ambas tarjetas y tendrán un código que deberá coincidir. De no ser así, esa pareja no será correcta y tendrán que quedarse con las tarjetas hasta que crean haber hecho la asociación correcta de las 2 tarjetas.

2. Se puede leer una frase hecha –tarjeta roja- y dejar sobre la mesa varias tarjetas verdes –posibles respuestas- para que el niño elija la que cree que le corresponde.

Al igual que en el caso anterior, cuando se emparejen ambas tarjetas deberán verse por detrás para comprobar si ambas tienen el mismo código, en cuyo caso la asociación será correcta.