

# Parqués de Etimologías



Se denomina etimología al estudio del origen de las palabras, de su significado y de su forma.

Conocer el origen de las palabras y el significado de las partes que la conforman es de gran utilidad porque permite una mejor comprensión de nuestro idioma, facilita la comprensión de palabras técnicas, ayuda a formular conceptos y definiciones, y nos ayuda a enriquecer el vocabulario, utilizando los recursos que nos brinda la comprensión de las unidades menores de las palabras (prefijos, sufijos, morfemas, lexemas y monemas).

## **Objetivos del juego:**

- Divertirte y aprender el significado de 65 raíces y afijos del griego y el latín.
- Ejercitar tu agilidad mental a través de la observación y comprensión de éstas raíces y afijos para deducir el significado de las palabras que las contienen.
- Mejorar la concentración, memoria y atención.

## Reglas del juego:

- Gana el jugador que llegue primero a la meta.
- Pueden jugar de dos a cuatro personas.
- Cada jugador elige un color de ficha que corresponderá a una esquina del tablero, o elemento (tierra, aire, fuego y agua).
- Mediante el lanzamiento de los dados (número mayor) se elige el orden de los turnos.
- El jugador que comienza el juego se ubica en la casilla “salida” junto a su elemento. Lanza los dados y avanza el número de casillas que éstos indiquen.
- En cuanto comienza a observar la casilla se empieza a contar un minuto.
- El jugador debe leer la raíz o afijo que aparece en letras blancas, observar el ejemplo de la palabra que la contiene y de acuerdo a ello deducir el significado de dicha raíz o afijo. Luego elegirá su respuesta entre las opciones dadas.
- Otro jugador puede verificar en la tabla si la respuesta es correcta o no, en caso de ser necesario.
- Si contesta bien, el jugador puede permanecer en esta casilla, de lo contrario debe devolverse.
- Cuando un jugador cae en una casilla verde, ésta contiene una R que significa Reto, deben remitirse a la tabla de retos y realizar la acción correspondiente al número de la casilla.
- Cuando un jugador es alcanzado por otro, es enviado a la cárcel, es decir volver a la “salida” de su elemento.
- En las casillas de “seguro” pueden pararse dos o más jugadores sin que alguno vaya a la cárcel.

# Esquema del manual de respuestas

#	Etimología	Ejemplo	Respuesta
33	bio	biológico	A vida

*Número Casilla* → #  
*etimología* → Etimología  
*palabra en la que se emplea* → Ejemplo  
*significado* → Respuesta

## Tabla de respuestas

1	cuadri	cuadrilátero	C	cuatro
2	dacti	dactilar	A	dedo
3	deca	decálogo	C	diez
4	eros	erótico	A	amor
5	demo	democracia	B	pueblo
6	des	despeinado	B	negación
7	dodeca	dodecaedro	A	doce
8	duplo	duplicar	C	doble
9	eclé	eclesiástico	A	iglesia
10	endo	endocrino	A	dentro
11	epi	epíteto	A	sobre
12	esquizo	esquizofrenia	A	disociar
13	estesia	anestesia	C	sensación
14	etno	etnia	B	raza
15	exo	exótico	B	fuera
16	eu	eufonía	B	bonito
17	fagia	esófago	A	comer
18	farma	farmacia	A	remedio
19	sofia	filosofía	B	sabiduría
20	fobia	aracnofobia	B	horror

21	fono	audífono	B	sonido
22	aereo	aeropuerto	A	aire
23	algia	nostalgia	C	dolor
24	ambi	ambiguo	A	dos
25	an	antimateria	A	sin
26	andros	androide	C	hombre
27	anfi	anfíbio	A	ambos
28	arquía	arquitectura	A	gobierno de
29	audi	auditivo	C	oír
30	bene	benefactor	B	bueno
31	bi	bicolor	B	dos
32	biblio	biblioteca	C	libro
33	bio	biológico	A	vida
34	cardio	taquicardia	A	corazón
35	cefalo	cefalópodo	B	cabeza
36	centi	centímetro	C	cien
37	ciclo	cíclico	A	círculo
38	cidio	homicidio	C	matar
39	copro	coprológico	A	excremento
40	cosmos	cosmología	A	mundo
41	cracia	aristocracia	C	Gobierno de
42	cripto	criptograma	B	oculto
43	cromo	cromático	C	color
44	cronos	cronología	A	tiempo
45	homo	homogéneo	B	parecido
46	icono	iconografía	A	imagen
47	hipo	hipotálamo	A	debajo
48	in	incómodo	A	negación
49	infra	inframundo	C	debajo
50	inter	intermediario	A	en medio
51	circun	circunvalar	B	alrededor

52	itis	otitis	A	inflamación
53	kilo	kilogramo	A	mil
54	lapis	lápida	B	piedra
55	iso	isométrico	C	igual
56	lati	latifundio	A	extenso
57	latria	idolatría	B	adoración
58	dermo	dermatología	A	piel
59	frater	fraternidad	C	hermano
60	gamia	poligamia	B	Unión
61	gen	genético	A	engendrar
62	geo	geología	C	tierra
63	geronto	geriátrico	A	anciano
64	gine	ginecólogo	A	mujer
65	foto	fotografía	B	luz
66	hecto	hectárea	C	cien
67	grama	gramática	A	escritura
68	hemi	hemisferio	C	mitad
69	hetero	heterogéneo	A	diferente
70	hidro	hidrografía	C	humedad
71	hiper	hiperactivo	A	aumento
72	grafía	caligrafía	A	escribir

## Retos

3

Dale un abrazo a otro jugador o finge ser un gato pidiendo comida

8

Cuenta un chiste

9

Imita a algún personaje famoso

14	<p>Declama esta parte del poema Ausencia de Jorge Luis Borges:</p> <p><i>Habré de levantar la vasta vida que aún ahora es tu espejo: cada mañana habré de reconstruirla. Desde que te alejaste, cuántos lugares se han tornado vanos y sin sentido, iguales a luces en el día.</i></p>
19	<p>Con voz de ancianito di el siguiente trabalenguas:</p> <p><i>Si su gusto no gusta del gusto Que gusta mi gusto, Que disgusto se lleva mi gusto Al saber que su gusto No gusta del gusto Que gusta mi gusto.</i></p>
20	Canta los pollitos dicen en voz de bebe.
25	Canta un trozo de una canción o lee dos casillas del juego con voz de mando militar.
30	¿Dónde está el ejemplo correcto de esta casilla? ahora baila solo durante 8 segundos
31	Finge llorar por 5 segundos y luego ríe a carcajadas por 5 segundos.
36	Improvisa un discurso político durante 20 segundos.
41	Cuenta los números de 12 en 12 hasta 96.
42	Actúa como una gallina durante 5 segundos.