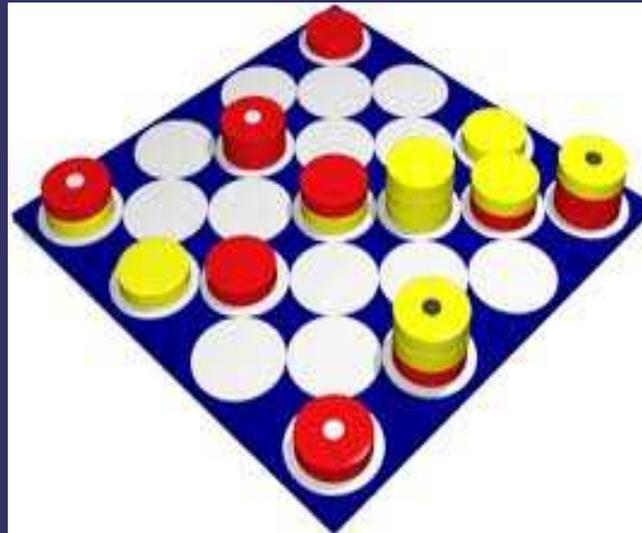


LA TELEVISIÓN Y LOS **JUEGOS** DE MESA: **ADAPTACIONES** PARA CLASE DE ELE



Noa Álvarez Montero, lectora AECID en Philippine Normal University



MINISTERIO
DE ASUNTOS EXTERIORES
Y DE COOPERACIÓN



aecid
Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Juegos más usados

- Tabú
- Scattergories
- Pasapalabra
- Pictionary
- Trivial
- Cifras y letras
- Un, dos, tres
- El juego de la oca
- ¿Quién es quién?





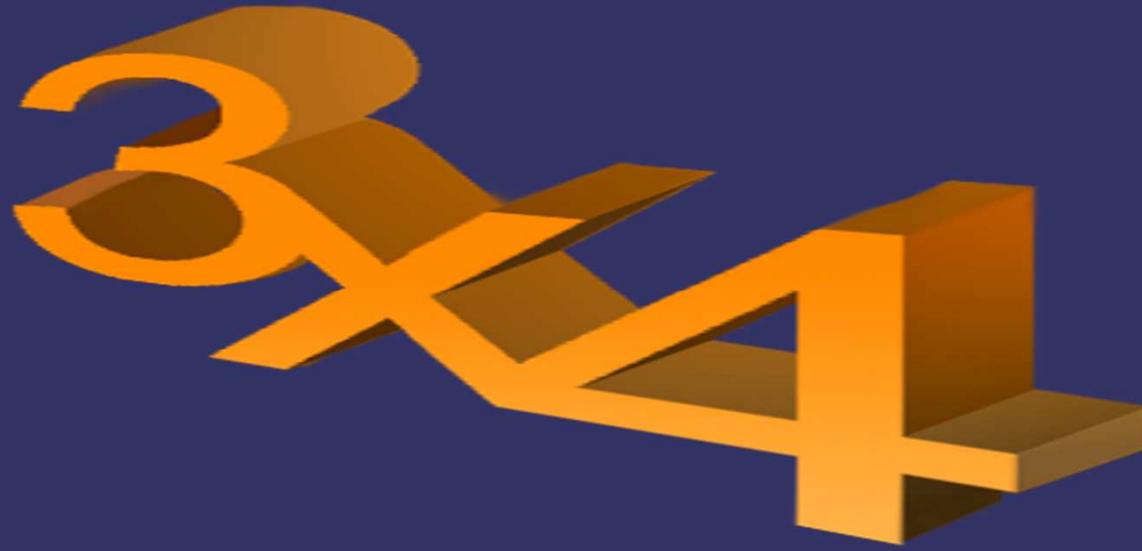
- Crear expectación y sorpresa
- Competitividad: mayores beneficios según los resultados de las pruebas
- Vueltas de tuerca: todo puede pasar. ¿Qué es bueno?
- Uno contra todos
- Combinar lo físico con lo mental



Ideas para clase basadas en Running Man

- Encuentra al espía.
- Dar poderes.
- Uno contra todos.
- Descifrar la combinación oculta.
- Combinación de pictionary más el juego del teléfono.
- Sobres con beneficios que desconocen hasta la prueba final.
- Dar pistas sobre un personaje oculto (famoso, un estudiante...) en cada uno de los sobres.
- Tarjetas visibles pero cuyo significado desconocen (+, -, alto, bajo) hasta que lleguen a la prueba final.
- Diferentes pruebas. Si pierden tienen que
- Los estudiantes no saben siempre qué va a pasar sino que explicamos la prueba cuando llegan a ella.
- Combinar en una misma prueba el uso del español con una actividad física.
- Contar una historia: pareja de enamorados.





- 1. Vídeos sobre lo visto y oído.
- 2. Juegos de pasatiempos: encontrar diferencias en imágenes, refranes a descifrar...
- Contestar una pregunta con la ayuda de alguien.





- Vídeos: ¿Qué crees que va a pasar? ¿Cómo va a reaccionar? ¿Qué va a hacer?





- 1. Tres paneles: 10 preguntas correctas, 6 incorrectas.
- 2. Dos o tres paneles: 8 preguntas correctas, 4 incorrectas. Pasa a la ronda final el ganador de 2 paneles.
- Ronda final: Completar el panel en un minuto.



Objetos redondos

balón	plato	ojo	pizza	cereza
naranja	rueda	flotador	cuchara	disco
botón	zapato	moneda	espejo	anillo
tijeras	diana	sol	cebolla	jarrón
tierra	aro	huevo	tarta	rosquilla





- 8 preguntas en total.
- Escogen una categoría de las dos opciones posibles.
- En las 4 primeras preguntas tienen 4 opciones y pueden apostar dinero en 3 de ellas.
- En las preguntas 5, 6 y 7 son 3 opciones.
- La pregunta final: todo o nada.





- Posible trabajo previo: pasar un cuestionario a los alumnos.
- Dos grupos o enfrentar a dos clases.



Concurso ?

- ⇒ Adivinar las 6 palabras que el grupo dijo: sabores de helado, escritores españoles, aficiones, profesiones.
- ⇒ Se puede usar para repasar el vocabulario al final de cada unidad o curso.





- 6 categorías.
- Si acierta la pregunta gana los puntos. Si no, los puntos se le descuentan de sus puntos totales.



Deportes	Tiendas	Escritores	Países hispanos	Animales	Personaje
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500





- ¿Cómo se llama la Reina de España?
- Victoria
 - Isabel
 - Sofía
 - Carmen





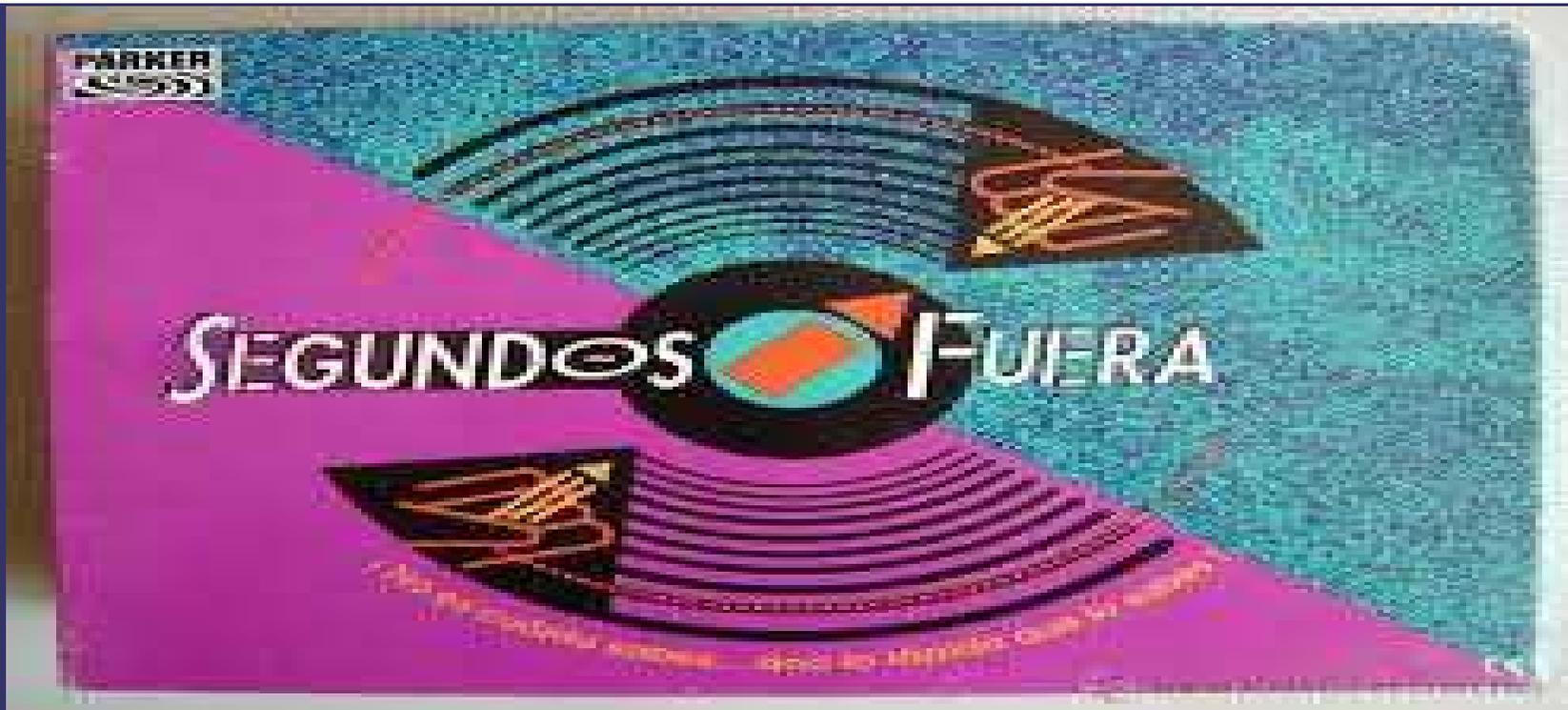
- Cuatro rondas de 30 segundos.
- Dos personas por grupo. Dos grupos.
- 5 passwords por ronda.
- Acertar las palabras secretas por medio de pistas.





- Cada jugador tiene 7 tarjetas rojas con sustantivos o frases.
- El profesor saca una tarjeta verde con un adjetivo.
- El jugador escoge la tarjeta verde que pega más con la roja.
- El profesor o un encargado escoge la más ingeniosa o graciosa.





- Ser el más rápido en contestar.
- Las respuestas son palabras de cuatro letras o cifras.
- Se basa no en preguntas complicadas sino en la rapidez.
- Ejemplo: Animal rey de la selva.



ORDENADOR

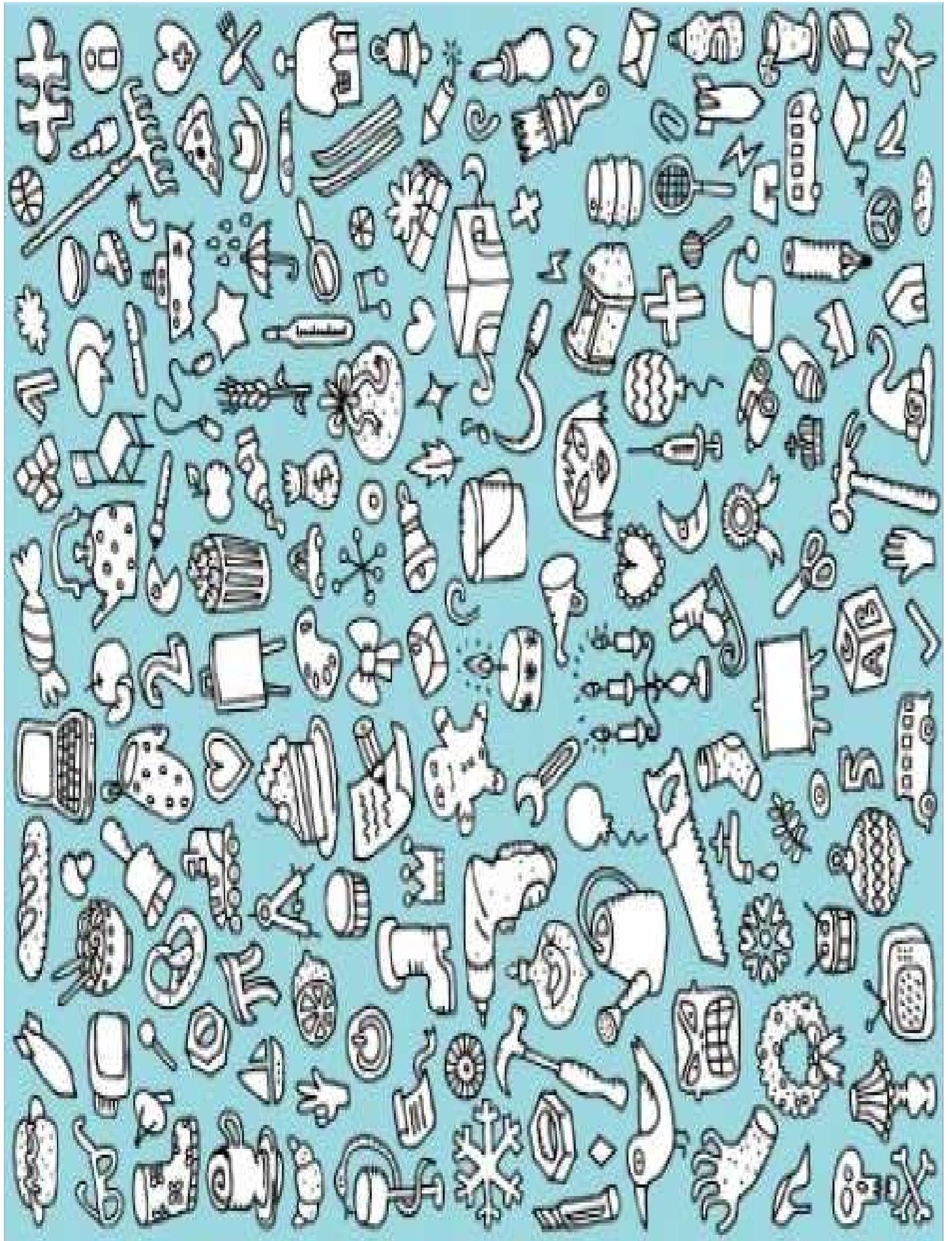


LUGAR DE TRABAJO: ESCUELA O UNIVERSIDAD

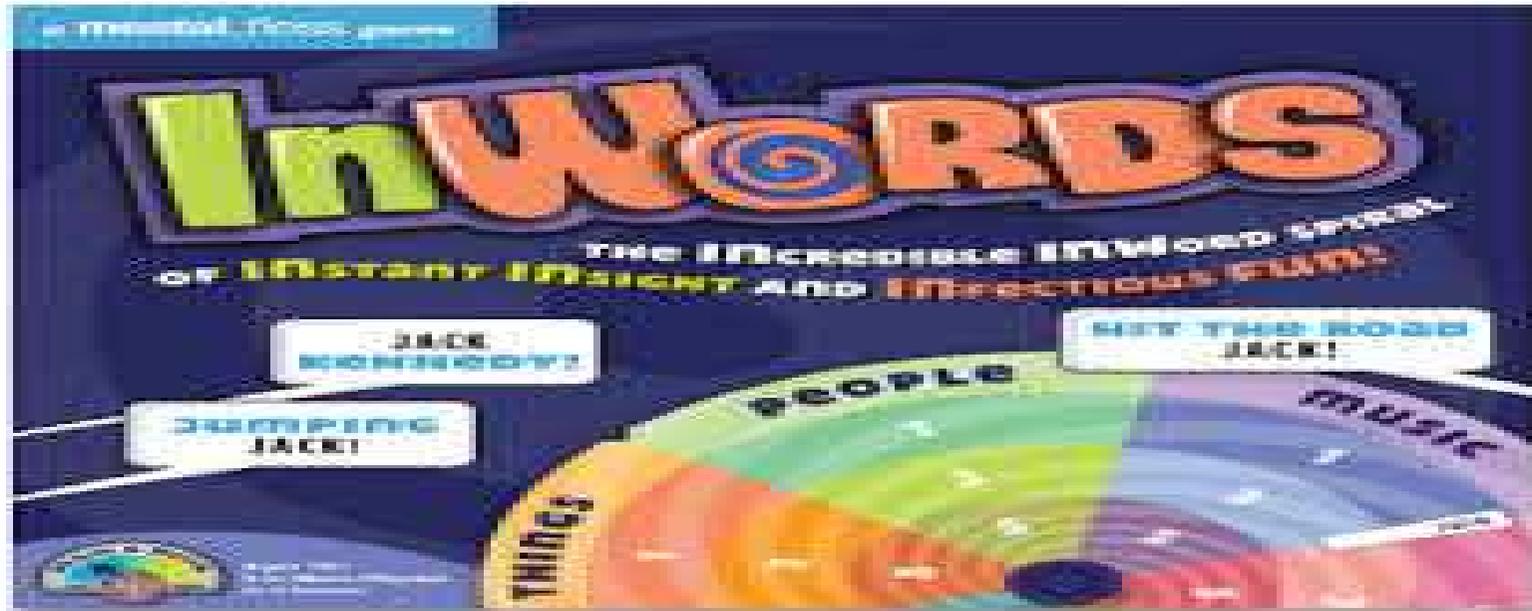












- ⇒ Repartir a los estudiantes tarjetas con palabras comunes (nieve, calor, grande, oeste...). Tienen que intentar encajar estas palabras en las categorías correspondientes.



Categorías:

- Grupos de música
- Lugares
- Películas
- Personajes
- Novelas
- Cuadros

Palabras: Verde (Campoverde, qué verde era mi valle)





- Diez pistas de más complicada a más fácil.
- Hay que averiguar una palabra (objeto, personaje, país).
- Consigues más puntos o menos dependiendo de cuándo acertaste la palabra.





- Tienen 5 segundos para nombrar 3 palabras sobre el tema o categoría correspondiente.





- Hay dos montones de cartas, una con adjetivos y la otra con sustantivos o frases.
- Se le da la vuelta a una de cada montón. Los alumnos escriben o dibujan su respuesta.

Ejemplo: animal desconocido, sabor de helado raro.
Si dos personas tienen la misma respuesta, ganan 1 punto.





- Típico juego para romper el hielo con preguntas como: ¿Qué poder especial te gustaría tener?
- Escriben en un papel o pizarra la respuesta correcta.
- El profesor o encargado ve las respuestas y escoge la mejor para él. Si los estudiantes aciertan cuál escogió ganan un punto.





- Gato creativo: Pictionary, pictionary con los ojos cerrados o dibujando en la frente.
- Datonauta: Selectaquest (una pregunta, 4 opciones), factoids (preguntas sin opciones), una oración y dicen si es cierta o no.
- Lombriletras: deletrear una palabra, gnipells (deletrearla al revés: hombre > e-r-b-m-o-h), lexicon cards (identificar una definición de cuatro opciones posibles),



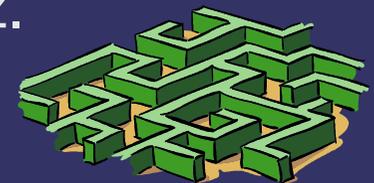
blankout (palabras incompletas), zelpize (reordenar letras para formar la palabra correcta), odd couple (encontrar una palabra que no forma parte de una serie), mindmeld (dos personas del equipo escriben tres palabras sobre un tema. Ganan un punto si tienen alguna palabra en común.

- Star estelar: personificaciones, escenificar, gestos, silbar o tararear una canción, hacer de marioneta para otro compañero...





- Verbos irregulares: o>ue, e>ie, e>í, primera persona irregular o que pertenece a los dos grupos.
- Vocabulario para repasar dividido en categorías: ropa, comida...
- Vocabulario según el color del objeto.
- Preposiciones si mostramos imágenes a la vez.



Los hombres lobo de Castronegro



- Hombres lobo vs. aldeanos.
- El ladrón puede escoger una carta de dos que le ofrece el profesor.
- Cupido elige a dos personas que se enamoran.
- La vidente escoge a un jugador para saber su carta.
- Los hombres lobo escogen a una víctima para que muera.
- La niña puede espiar a los hombres lobo sin que la vean.
- La bruja puede salvar a alguien o a sí misma.
Tiene una poción de vida y otra de muerte.



FIN



¡Gracias a todos y en especial a los voluntarios!

