

CON TUS PALABRAS



CON TUS PALABRAS

Nivel lingüístico

El juego **Con tus palabras** se dirige a estudiantes que han alcanzado el nivel A2-B1 del Marco Común Europeo de Referencia. El profesor puede adaptar el juego al nivel lingüístico del grupo o clase, usando los diferentes tiempos verbales y las expresiones temporales de forma más o menos compleja según los casos.

Objetivos lingüísticos

- Facilitar el aprendizaje, la consolidación y el uso correcto de los tiempos verbales más frecuentes (presente, pretérito perfecto, pretérito indefinido, futuro imperfecto).
- Ampliar el bagaje lexical del estudiante y su capacidad de formular frases utilizando los verbos principales de uso cotidiano.
- Favorecer el aprendizaje y el uso correcto de las expresiones temporales.

Material

El juego *Con tus palabras* está compuesto por:

- Un tablero de 66 casillas (+ las casillas de salida y meta). En cada casilla hay un verbo.
- 66 cartas con las expresiones temporales
- Un dado numerado
- Un dado con los pronombres personales sujeto
- Un dado con las formas afirmativa (+), negativa (-), interrogativa (¿?), perífrasis estar + gerundio (>), dos comodines.
- Fichas



EL TABLERO

Es un recorrido de 66 casillas. En cada casilla hay un verbo, que habrá que conjugar dependiendo de la expresión temporal que salga en las cartas. Cada expresión temporal tiene un valor en puntos, que el jugador va acumulando con cada respuesta correcta.

- | | | |
|--------------|--------------|----------------|
| 1. llamar | 23. elegir | 45. vestirse |
| 2. saludar | 24. sentir | 46. poner |
| 3. pagar | 25. terminar | 47. nadar |
| 4. buscar | 26. servir | 48. navegar |
| 5. encontrar | 27. dormir | 49. mover |
| 6. bajar | 28. tener | 50. tirar |
| 7. subir | 29. correr | 51. irse |
| 8. salir | 30. cocinar | 52. sujetar |
| 9. entrar | 31. saber | 53. vivir |
| 10. apagar | 32. leer | 54. pasear |
| 11. limpiar | 33. conocer | 55. conducir |
| 12. lavar | 34. ver | 56. abrir |
| 13. encender | 35. gustar | 57. escuchar |
| 14. esperar | 36. seguir | 58. hablar |
| 15. sentarse | 37. hacer | 59. echar |
| 16. coger | 38. perder | 60. peinarse |
| 17. mandar | 39. poder | 61. secar |
| 18. mirar | 40. pintar | 62. trabajar |
| 19. comer | 41. recoger | 63. viajar |
| 20. ser | 42. querer | 64. levantarse |
| 21. beber | 43. estudiar | 65. ducharse |
| 22. escribir | 44. reírse | 66. jugar |

Dado numerado: sirve para recorrer el tablero, dependiendo del número que salga.

Dado de los pronombres: yo / tú / él-ella-usted / nosotros-as / vosotros-as /ellos-ellas-ustedes.

Dado con símbolos: + / - / ¿? / > (= perífrasis estar+gerundio) / comodín /comodín (el comodín es un loro).

Los símbolos indican qué tipo de frase hay que formular.

LAS CARTAS

Cada carta tiene una expresión temporal: esta expresión será la que decida qué tiempo usar para conjugar el verbo de la casilla en la que cae la ficha del jugador. La ficha se mueve por el tablero usando el dado numérico. Hay que lanzar también el dado de los pronombres personales para saber en qué persona conjugar el verbo.

Expresiones temporales

1. TODOS LOS LUNES	5 puntos
2. HOY	5 puntos
3. EL MIÉRCOLES PASADO	4 puntos
4. EL OTRO DÍA	4 puntos
5. EL SÁBADO PASADO	4 puntos
6. HACE DOS SEMANAS	4 puntos
7. EL DOMINGO PASADO	4 puntos
8. ANOCHE	4 puntos
9. EL PRÓXIMO MARTES	2 puntos
10. ACTUALMENTE	1 punto
11. EL PRÓXIMO JUEVES	2 puntos
12. EL VIERNES QUE VIENE	2 puntos
13. EL SÁBADO QUE VIENE	2 puntos
14. EL PRÓXIMO DOMINGO	2 puntos
15. EN ENERO	5 puntos
16. AYER POR LA TARDE	4 puntos
17. ANTES DE AYER	4 puntos
18. EN ABRIL	5 puntos
19. HACE TRES AÑOS	4 puntos
20. CUANDO EMPEZÓ EL CURSO	4 puntos
21. EN AQUEL MOMENTO	4 puntos
22. UN DÍA DEL PASADO VERANO	4 puntos
23. AQUEL DÍA	4 puntos
24. DURANTE AQUELLOS DÍAS	4 puntos
25. AYER POR LA MAÑANA	4 puntos
26. AYER POR LA NOCHE	4 puntos
27. EN AQUEL MES	4 puntos
28. HASTA AHORA	3 puntos



29. EL PROXIMO MARZO	2 puntos
30. DURANTE EL PROXIMO ABRIL	2 puntos
31. ÚLTIMAMENTE	3 puntos
32. DURANTE EL PROXIMO AGOSTO	2 puntos
33. MAÑANA	2 puntos
34. DENTRO DE UNAS HORAS	2 puntos
35. EN ESTE MOMENTO	1 punto
36. DENTRO DE DOS DÍAS	2 puntos
37. CUANDO HAGA CALOR	2 puntos
38. EN CUANTO LLEGUE EL INVIERNO	2 puntos
39. AHORA	1 punto
40. ESTE AÑO	5 puntos
41. TODAVÍA NO	3 puntos
42. TODOS LOS VERANOS	5 puntos
43. NUNCA	3 puntos
44. DURANTE EL VERANO QUE VIENE	2 puntos
45. DENTRO DE TRES AÑOS	2 puntos
46. DE JUNIO A AGOSTO DEL AÑO PASADO	4 puntos
47. PASADO MAÑANA	2 puntos
48. DESDE HACE UN AÑO	1 punto
49. DURANTE LAS ÚLTIMAS SEMANAS	3 puntos
50. EN ESTOS DÍAS	5 puntos
51. EN ESTOS ÚLTIMOS DÍAS	3 puntos
52. HASTA ESTE MOMENTO	3 puntos
53. DURANTE ESTOS ÚLTIMOS MESES	3 puntos
54. CUANDO LAS CLASES TERMINEN	2 puntos
55. ESTE MES	5 puntos
56. DESDE HACE DOS DÍAS	1 punto
57. HACE DOS SEGUNDOS	3 puntos
58. DENTRO DE DOS SEMANAS	2 puntos
59. ESTA SEMANA	5 puntos
60. DE AHORA EN ADELANTE	2 puntos
61. ESTE FIN DE SEMANA	5 puntos
62. DURANTE TODA LA VIDA	3 puntos
63. DESDE ENTONCES HASTA AHORA	3 puntos
64. DENTRO DE SEIS MESES	2 puntos
65. DESDE HACE MUCHO TIEMPO	1 punto
66. EN NAVIDAD	5 puntos

Reglas del juego

El docente (o alguien encargado de dirigir el juego) divide a los jugadores por grupos. Cada grupo elige una ficha. Los jugadores/grupos tiran el dado numérico para decidir quién empieza a jugar; luego, se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

Se tira el dado numérico y se avanza el número de casillas que haya salido. El jugador roba una carta de la baraja y luego tira el dado de los pronombres. Ahora, tiene que conjugar el verbo. Si el docente quiere, se puede tirar también el dado de las formas (afirmativa, negativa, interrogativa, de la perífrasis estar + gerundio o los dos comodines). Si sale el comodín al tirar el dado, el jugador es libre de decidir qué tipo de frase quiere inventarse: afirmativa, negativa, interrogativa o con la perífrasis estar+gerundio.

Los jugadores tienen que formular una frase conjugando el verbo de la casilla en función de la expresión temporal que han sacado en la carta. Antes de dar una respuesta, los jugadores de cada grupo pueden consultarse entre ellos.

Si contestan correctamente, ganan la puntuación de esa carta y colocan la carta debajo de la baraja.

El juego termina cuando un equipo o jugador llega a la meta; pero el ganador efectivo es el que ha logrado una mayor puntuación.

El docente puede escribir la puntuación en la pizarra, decidiendo si las frases producidas son correctas o no.



Versiones

Elige el verbo

El profesor elige una expresión temporal y enseña la carta de esa expresión a un jugador, pidiéndole que formule una frase con un verbo a elección suya (no necesariamente uno de los que están en el tablero).

El juego de la adivina

Las cartas con las expresiones de tiempo que implican el uso del futuro están boca abajo sobre la mesa. Un estudiante le “lee las cartas” a un compañero de esta forma: coge una carta y al mismo tiempo, con los ojos cerrados, mueve el dedo por el tablero hasta pararse en uno de los verbos. Si quiere, puede elegir él mismo un verbo que ya conozca para adivinar el futuro.

Seis verbos para una historia

El docente usa el tablero para hacer hablar a los estudiantes (jugadores). El jugador tira el dado y mueve su ficha para saber con qué verbo debe empezar a inventarse la historia en un tiempo que elija el profesor (presente, pasado, futuro, o también perífrasis estar+gerundio). El profesor puede dar una puntuación y luego pasar el dado a otro jugador.

¡Cuéntame!

El docente puede dar algunos verbos a los jugadores (individualmente o por grupos) y unas expresiones temporales y luego pedirles que cuenten algo que sucede, ha sucedido, sucedió o sucederá. Cada grupo tirará el dado de los pronombres para saber cuál será el sujeto que tendrá que usar. Tendrán un plazo de tiempo para inventarse la historia, y luego un jugador se la contará a los demás.

Con tus palabras

Dominique Guillemant y Joy Olivier

Versión española: Raquel García Prieto

Dirección de gráfica: Letizia Pigni

Redacción: Maria Cristina Izzo

Director de producción: Francesco Capitano

Maquetación: Giorgio Di Vita – Airone Comunicazione

© 2014 ELI srl

P.O. Box 6 – 62019 Recanati – Italy

Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851

www.elionline.com

Impreso en Italia por Tecnostampa – Recanati

ISBN 978-88-536-1677-7

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni total ni parcialmente, en ninguna forma ni por ningún medio, sin el permiso previo de ELI.