



El planeta en juego





El planeta en juego

Nivel

El planeta en juego está pensado para estudiantes que hayan alcanzado el nivel lingüístico A2-B1 del Marco Común Europeo de Referencia. Se trata de una utilísima actividad didáctica para la clase, pero también se puede utilizar en casa entre amigos. Se puede jugar de forma individual o por equipos.

Objetivos lingüísticos

- Facilitar el aprendizaje, la consolidación y el uso correcto del vocabulario relacionado con el medio ambiente: recogida selectiva de basura, reciclaje, energía renovable, agricultura y alimentación biológica.





Materiales

El planeta en juego está compuesto por:

- un tablero con un recorrido de 100 casillas
- un dado
- 60 tarjetas fotográficas
- 72 cartas
- un manual

Las fichas de cada jugador pueden ser tapones de plástico de colores diferentes.







Reglas del juego

Colocar el tablero en el centro de la mesa, montar el dado, repartir las cartas fotográficas entre los jugadores, poner en la mesa el mazo de cartas, boca abajo.

Empieza el jugador más joven tirando el dado. Avanza con su ficha el número de casillas que haya indicado el dado, en el sentido de las agujas del reloj. Si cae en una casilla con, por ejemplo, el contenedor del vidrio, puede seguir jugando solo si entre las cartas que le han tocado hay un objeto adecuado para este contenedor; si no lo tiene, pierde el turno y sigue jugando el jugador que está a su izquierda.

Si cae en una casilla con el signo de interrogación, el jugador que está a su derecha toma una carta del mazo y le lee la pregunta. Si la respuesta es correcta, puede volver a tirar el dado y seguir jugando; si se equivoca, pierde el turno y sigue jugando el contrincante que está a su izquierda (en las cartas, las respuestas correctas están subrayadas).

Además, en el recorrido hay otros tipos de casillas:  (no juegas en el siguiente turno),  (+1) (adelantas otras x casillas),  (-1) (retrocedes x casillas),  (puedes volver a tirar el dado).

Gana el primer jugador en llegar a la meta.

El profesor, dependiendo del nivel de su grupo o clase, puede decidir si usar solo las tarjetas fotográficas excluyendo así las cartas con preguntas de respuesta múltiple.





Lista de la recogida selectiva



Materia orgánica

el café
 las flores
 el queso
 la fruta
 la carne
 el pescado
 el pan
 los huevos
 el té
 la verdura

Aluminio

la lata
 el paquete
 el bote de spray
 las tapas
 el papel de aluminio
 la lata
 la lata de conserva
 los tapones
 el tubo
 el envase

Plástico

el vaso
 la botella
 la bolsa
 la garrafa
 el envase
 el tubo
 la botella
 la cesta
 los tapones
 los vasitos





Vidrio

el vaso
el tarrito
la botellita
la jarra
el cuenco
la botella
el plato
la taza
el jarrón
el frasco

Papel

el vaso
el sobre
el papel de regalo
la hoja de papel
los cuadernos
los periódicos
las revistas
la bolsita
la caja
el cartón

Punto limpio

los neumáticos
los electrodomésticos
el aceite
los muebles
la chatarra
los escombros
los residuos
electrónicos
las pilas y las
bombillas
los juguetes
los residuos vegetales



Variante del juego

El juego de la recogida selectiva

(para 6 jugadores o 6 equipos)

El profesor entrega a los estudiantes pequeñas tarjetas de cartulina (del mismo color y tamaño) en las que tendrán que dibujar o pegar imágenes de objetos para tirar a la basura.

Por ejemplo, puede pedirles que dibujen varios tipos de frutas, verduras, quesos, electrodomésticos... y en cada uno tienen que escribir el nombre del elemento dibujado. Cuantas más cartas hagan, mejor saldrá el juego.

El profesor prepara seis cartas del mismo tamaño que representan los cinco contenedores de la recogida selectiva y el punto limpio.

Se copian en la pizarra las palabras que aparecen en las cartas del **Planeta en juego** y las que han preparado los estudiantes. Luego, se reparten las cartas de los contenedores y del punto limpio entre los seis jugadores (una para cada uno).

Ahora, se mezclan y se reparten 6 cartas-residuo a cada jugador. El resto de las cartas se pone boca abajo en la mesa.

El objetivo del juego es obtener el mayor número de cartas posible y llenar el contenedor que se posee.





Empieza el jugador más joven: le pide a uno de sus contrincantes una carta, eligiéndola entre las que están escritas en la pizarra. Por ejemplo:

“Para llenar mi contenedor de vidrio, ¿tienes la jarra?” o “Para mi punto limpio necesito los neumáticos. ¿Los tienes?”

Si el contrincante tiene la carta que le ha pedido el jugador de turno, debe dársela; el jugador sigue jugando.

Si el contrincante no tiene la carta, el jugador que la ha pedido toma una del mazo de la mesa. Si esta carta tiene un objeto adecuado para su contenedor, puede pedir otra carta a otro jugador; en cambio, si no es adecuado, pierde el turno y sigue el jugador que está a su izquierda.

Ganará el jugador que primero consiga los 6 residuos adecuados para su contenedor o para el punto limpio.



95916 - El planeta en juego - (V33692)

El planeta en juego

de Joy Olivier

© 2016 ELI s.r.l.
Apartado Postal 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Versión española: Raquel García Prieto

Dirección de gráfica: Letizia Pigni
Redacción: Gigliola Capodaglio
Director de producción: Francesco Capitano
Maquetación: Studio Cornell
Foto: Shutterstock

Impreso en Italia por Tecnostampa Pigni Group Printing Division - Loreto-Trevi
ISBN 978-88-536-2289-1

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.