

# CAMPEONATO DE ESPAÑOL



# Campeonato de español

## Nivel

El juego **Campeonato de español** se dirige a estudiantes que han alcanzado el nivel A2-B1 del Marco Común Europeo de Referencia. Se puede utilizar tanto en clase con la supervisión de un docente, como en casa para desafiar a los amigos en un divertido test de cultura general con el que entender mejor España y los países hispanohablantes. Las preguntas tratan temas como la historia, las instituciones, las tradiciones, la geografía, modismos, el medio ambiente o el tiempo libre.

El juego tiene dos niveles de dificultad divididos en dos mazos distintos de la baraja. El de las preguntas más sencillas tiene un marco rojo por detrás de las cartas, y el de las preguntas más difíciles tiene un marco azul. Se puede jugar con un solo mazo o con los dos a la vez, mezclándolos.

Las preguntas han sido realizadas pensando en jugadores de 16 años en adelante. Sería una buena idea permitir el uso de un diccionario para que puedan consultarlo si tienen dudas de vocabulario.

## Objetivos lingüísticos

- Familiarizar al estudiante con la lengua y la cultura de España y los países hispanohablantes
- Ampliar el vocabulario y los conocimientos del estudiante con preguntas estimulantes
- Facilitar el aprendizaje, la consolidación y el uso correcto del vocabulario y las estructuras lingüísticas que tratan temas históricos, geográficos, sociales y culturales.

## Material

El juego contiene:

- un tablero
- dos barajas de 66 cartas cada una
- 60 fichas de colores
- un manual de instrucciones
- un dado

## Reglas del juego

### Campeonato de español

El tablero presenta una fila de casillas con los cinco colores de los aros olímpicos; se juega tirando el dado.

Se puede jugar tanto en clase (con la supervisión del docente) como en casa (con alguien que dirija el juego). Los jugadores juegan por turnos; el primero tira el dado y mueve su ficha. El docente o quien dirige el juego mira el color de la casilla en que ha caído el jugador y coge una carta de la baraja. Lee la pregunta del color de la casilla y las tres posibles soluciones. Luego, comprueba si la respuesta que le da el jugador es correcta (es la respuesta en negrita). Si el jugador acierta, recibe una ficha del color de la casilla en la que está. Si el jugador se equivoca, no gana ninguna ficha. Luego, será el turno del siguiente jugador. Si un jugador vuelve a caer en una casilla del color que ya ha ganado, puede seguir tirando el dado hasta caer en una casilla de un color que no posee.

El objetivo del juego es que cada jugador acierte cinco preguntas de los cinco colores, ganando así las cinco fichas.

Gana el jugador que antes consigue las fichas de los cinco colores olímpicos.

### Temas

Estos son los temas de cada color:

- ROJO** → Cultura: arte, música, cine, literatura
- VERDE** → Geografía
- NEGRO** → Historia, tradiciones, educación cívica y vial
- AMARILLO** → Vida sana, tiempo libre, alimentación, deporte
- AZUL** → Naturaleza, ciencias, mundo animal, tecnología, ecología, astronomía

## **Campeonato de español**

de Joy Olivier y Raquel García Prieto

© 2012 ELI s.r.l.

Apartado Postal 6 – 62019 Recanati – Italia  
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851  
[www.elionline.com](http://www.elionline.com)

*Dirección de gráfica:* Letizia Pigni  
*Redacción ELI:* María Cristina Izzo  
*Director de producción:* Francesco Capitano  
*Proyecto gráfico y maquetación:* Alessia Zucchi

Impreso en Italia por Tecnostampa – Recanati  
ISBN 978-88-536-1375-2

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.