

# preguntas y Respuestas



## Componentes

1 póster

1 dado. En cada cara hay un pronombre o un adverbio interrogativo: *quién, qué, cuánto/a/s, cómo, dónde, cuándo*.

66 cartas ilustradas que reproducen los 66 objetos del póster.

El **Juego de las preguntas y de las respuestas** se ha ideado para estimular la conversación y favorecer el aprendizaje y el uso de términos y estructuras lingüísticas en español. Es ideal para organizar en casa, con familiares y amigos, divertidísimos juegos de mesa, o bien para emplearse en clase como un válido instrumento didáctico de repaso y consolidación.

## En clase

Antes de empezar las actividades, el/la profesor/a puede comprobar el nivel lingüístico de la clase colocando todas las cartas ilustradas sobre la mesa. Luego, puede pedir que sus estudiantes identifiquen los grupos, los nombren y creen subgrupos por sí mismos/as. Por ejemplo, si se ha creado el grupo de los animales, éste puede dividirse en función de cuántas patas tienen, de lo que comen, de su hábitat, de la familia a la que pertenecen, etc. El/la profesor/a puede empezar preguntando:

*¿Cuál es el grupo más/menos numeroso?*

*¿Cuántos y cuáles son los insectos/mamíferos/medios de transporte, etc.?*

*¿Cuántos forman parte de tu vida cotidiana?*

*¿De qué color es...?*

*¿Conoces otros objetos del póster además de los ilustrados en las cartas? ¿Sabes nombrarlos?*

## Cómo se juega

**1** El/la profesor/a toma una carta. Por turno los/as jugadores/as intentan adivinar la carta formulando preguntas. Gana quien consigue más cartas.

**2** El/la profesor/a toma una carta. Por turno los/as jugadores/as intentan adivinar el objeto o el animal representado en la carta tirando el dado y formulando preguntas en base al pronombre o al adverbio interrogativo indicado en el dado. Gana quien consigue más cartas.

**Variante:**

se distribuye una carta a cada jugador/a. El/la jugador/a más joven empieza tirando el dado y, en base al pronombre interrogativo indicado, formula una pregunta al/a la compañero/a de su izquierda para adivinar la carta. El/la compañero/a, después de haber respondido, tira el dado y le hace una pregunta al/a la jugador/a siguiente. Cuando un/a jugador/a crea que tiene la información suficiente puede decir la carta. Si la adivina se la queda y tiene derecho a hacerle inmediatamente una pregunta al/a la jugador/a siguiente. Gana la partida quien ha conseguido acumular más cartas. Las preguntas que pueden hacerse son muchas y varían en función del nivel lingüístico y de la imaginación de los/as jugadores/as.

*¿De **qué** color es?*

*¿**Dónde** se encuentra? (en casa, en el colegio, en el zoo... )*

*¿**Qué** es?*

Si se trata de un animal las preguntas serán:

*¿**Cuántas** patas tiene?*

*¿**Dónde** vive?*

*¿**Qué** come?...*

Si se trata de un medio de transporte:

*¿**Cuántas** ruedas tiene?*

*¿**Quién** lo usa?*

*¿**Qué** forma tiene?...*

Si se trata de alimentos:

**¿Cuándo** se come?

**¿Dónde** se compra?

**¿De qué** color es?...

Si se trata de un instrumento musical:

**¿Qué** forma tiene?

**¿Cómo** se toca?

**¿De qué** material está hecho?...

Si se trata de objetos de uso escolar/cotidiano:

**¿Quién** lo usa? (el estudiante, el cocinero ...)

**¿Cómo** se usa? (se quita el tapón y se escribe, se abre y se pone ...)

**¿Dónde** se usa/se encuentra normalmente? (en la cocina, en casa, al aire libre, en el colegio, en la oficina ...)

**¿Qué** forma tiene? (cuadrada, redonda, triangular...)

**¿De qué** material está hecho? (de plástico, cristal, piel, cerámica, madera, tela, latón, papel ...)

**¿Para qué** sirve? (para cortar, escribir, secar, leer, comer ...)

**¿Cuándo** se usa? (a menudo, a veces, nunca, por la mañana...)

## Más juegos...

### El juego de los conjuntos

El/la profesor/a pide a sus alumnos/as que observen atentamente el póster y luego les hace preguntas de este tipo.

P. ej.: *¿Cuántos objetos ves de forma redonda/cuadrada/triangular... ?*

*¿Cuántos objetos ves del mismo color?*

O bien: *¡Encuentra y nombra todos los objetos del mismo color!*

## **¡A contar!**

Para estimular la observación y acostumbrarse a contar en español:

*¿Cuántos conejos/globos/helados/gatos/perros/cisnes/estrellas/flores/pirulis... ves en el dibujo?*

*¡Cuenta!*

## **Siguiendo la pista...**

Para estimular la observación y ejercitar el uso de las preposiciones de lugar: encima, debajo, cerca, delante, detrás, al lado, a la izquierda, a la derecha ...

*Hay un objeto/un personaje que se encuentra a la izquierda de, cerca de... ¿Sabes de qué/quién se trata?*

El/la jugador/a que adivina, además de dar la respuesta, debe repetir las indicaciones: *Es... y está a la izquierda de, cerca de...* Luego, debe añadir por su cuenta otra indicación de lugar pertinente.

**Variantes:** *¿Qué camino debe hacer un personaje/un animal para llegar hasta... ?*

*¿Dónde está la jirafa/la mariquita/el sacapuntas/la motocicleta... ?*

## **¡Es hora de actuar!**

Un/a jugador/a por turno elige un personaje/animal o incluso un objeto (en este caso el efecto es muy divertido) de entre los ilustrados en las cartas y lo imita ante los/as demás que, a su vez, deberán adivinar de qué o de quién se trata tirando el dado y haciendo las preguntas que éste sugiera. Cuando un/a jugador/a o un equipo adivina, conquista la carta y toma el relevo en la actuación. Gana el equipo o el/la jugador/a que consigue más cartas.

## **¿De quién se trata?**

Un/a jugador/a por turno elige un objeto/personaje/animal sin decírselo a nadie. Los/as demás le hacen preguntas para adivinar de qué o de quién se trata. Se pueden hacer únicamente las preguntas sugeridas por el dado.

## **El juego de las profesiones**

Para aprender el léxico relacionado con las profesiones.

*¿A qué se dedica el personaje...?*

El/la profesor/a o un/a estudiante, por turno, describe al personaje elegido: cómo viste normalmente, qué hace, qué objetos usa...

El/la alumno/a que adivina gana un punto y gana quien, en menos tiempo, ha totalizado más puntos.

Lista de las profesiones:

el vendedor de helados, el payaso, el zanco, la maga, la pintora, el titiritero, el gimnasta, el estudiante, el viajante, el patinador, la tendera, el vendedor de globos...

## **A caza de objetos**

El/la profesor/a, en base al nivel lingüístico de la clase, dice:

*Decid el nombre de dos (o más) objetos de la ilustración que:*

- *son de color rojo*

- *podemos encontrar en la cocina*

- *se pueden comer*

- *son de madera*

- *sirven para contener otros objetos (bolso, mochila...)*

El mismo procedimiento puede utilizarse con los animales y las personas:

*Decid el nombre de dos (o más) animales/personajes de la ilustración que...*

## La lista de las cartas

### Los medios de transporte

la ambulancia  
el autobús  
el avión  
la barca  
el barco  
la bicicleta  
el camión  
el coche  
el helicóptero  
la motocicleta

### Los animales

el caballo  
el cisne  
el cocodrilo  
el conejo  
el dragón  
el elefante  
la gallina  
el gato  
la jirafa  
la mariposa  
la mariquita  
el pájaro

el perro  
el pez  
la rana  
el ratón  
la serpiente

### Los alimentos

el caramelo  
las cerezas  
la fresa  
la manzana  
la naranja  
la pera  
la piña  
el pirulí  
el pollo  
la tarta  
las uvas

### Los instrumentos musicales

la guitarra  
el tambor  
la trompeta  
el violín

## Los objetos de uso escolar

el bolígrafo  
el estuche  
el lápiz  
el libro  
la mochila  
el pincel  
el sacapuntas

el despertador  
la escoba  
las gafas  
la lavadora  
la llave  
la maleta  
el paraguas  
el secador  
la silla  
el teléfono  
el tenedor  
la tetera  
las tijeras

## Los objetos de uso cotidiano

el bolso  
la cámara fotográfica  
el cepillo de dientes  
el cubo de la basura

## Preguntas y respuestas

© 2007 - ELI S.r.l.  
PB 6 - 62019 Recanati (MC) - Italia  
Tel. +39 071 75 07 01 - Fax + 39 071 97 78 51  
info@elionline.com  
www.elionline.com

Redacción ELI: Letizia Pignini, Giorgia D'Angelo  
Proyecto gráfico: Studio Oplà  
Ilustraciones: Argentina Giorgetti  
Impreso en Italia - Tecnostampa Recanati - 07.83.037.0

ISBN 978-88-536-1168-0