

¿Quién la tiene?

El profesor o quien dirige el juego mezcla todas las cartas y las reparte entre los jugadores. Cada jugador observa sus propias cartas, forma todas las parejas posibles y deja aparte las parejas formadas. Quedarán en su mano todas las cartas que no han formado pareja, sin enseñárselas a sus contrincantes. El jugador más joven empieza a jugar: puede enseñar una carta cualquiera de las que posee. Si enseña una carta con retrato, quien tenga su tarjeta de identidad correspondiente levanta la mano, lee la información que contiene en voz alta y se queda con la pareja que acaba de formar, poniéndola con las demás parejas. Después, será el turno del jugador que está a su izquierda. Gana el jugador que antes consigue emparejar todas sus cartas. El juego puede seguir adelante hasta que se formen todas las parejas de cartas, o terminar en un plazo establecido.

¿Cómo se llama?

El profesor o quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos. Coloca 10 tarjetas de identidad y sus 10 retratos correspondientes boca arriba en la mesa. Los dos equipos deberán estudiar las cartas durante unos minutos; después, se mezclarán las tarjetas de identidad y se colocarán en el centro de la mesa, boca abajo. Los retratos correspondientes se quedan en la mesa, boca arriba. El profesor le pide a un equipo que tome una tarjeta de identidad. Los jugadores de su equipo tienen que ir dando detalles biográficos del personaje, por turnos. Por ejemplo: *Nació en Cádiz, España. Tocaba la guitarra. Fue el guitarrista de flamenco más famoso del mundo* (Paco de Lucía).

El equipo adversario no debe ver la tarjeta de identidad, y tiene que adivinar el retrato correcto lo más rápidamente posible, en un plazo determinado. Si adivinan de quién se trata en ese plazo de tiempo, se quedan con la pareja de cartas; si no lo adivinan, la tarjeta de identidad vuelve a ponerse boca abajo.

6

El juego termina cuando no quedan cartas por adivinar o después de un tiempo establecido. Gana el equipo que haya ganado más cartas.

Variante

Se pueden dar detalles sencillos sobre el aspecto físico del personaje. Por ejemplo: *Tiene poco pelo, y lo tiene largo. No lleva gafas* (Paco de Lucía). El número de cartas que se colocan en la mesa puede variar dependiendo del número de jugadores que compitan y del tiempo que se piense dedicar al juego.

Cinco preguntas

El profesor o quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos. Cada equipo elige una tarjeta de identidad del mazo en el que están, y se queda con ella sin dejársela ver al equipo adversario. Los jugadores deben adivinar de qué personaje se trata haciendo 5 preguntas. Serán preguntas cerradas, es decir: cuya respuesta puede ser solamente sí o no. Por ejemplo:

¿Es un hombre? ¿Tiene el pelo blanco? ¿Lleva sombrero? ¿Es un actor? ¿Es de España?

Después de estas cinco preguntas, el equipo se queda con la carta si adivina el personaje. Si no, pasa el turno al equipo adversario. Ganará el equipo que logre adivinar el mayor número de personajes en un plazo de tiempo establecido.

Por supuesto, estas son algunas sugerencias para realizar actividades con el juego **Famosos que hablan español**.

Los profesores pueden usarlo como crean oportuno, dependiendo del nivel lingüístico de la clase o de los objetivos que quieren alcanzar. Pueden enriquecer el juego y completarlo con otras actividades útiles para aprender la lengua española.

7

MCER: Marco Común Europeo de Referencia

A1	Acceso
A2	Plataforma
B1	Intermedio
B2	Intermedio alto
C1	Dominio operativo eficaz
C2	Maestría

Famosos que hablan español

por Joy Olivier

© 2021 ELI s.r.l.

Apartado Postal 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851
www.elionline.com

Versión española: Raquel García Prieto
Dirección de gráfica: Letizia Pigni
Redacción: Gigliola Capodaglio
Ilustraciones: Roberto Irace
Director de producción: Francesco Capitano
Proyecto gráfico y maquetación: Gianni Caputo

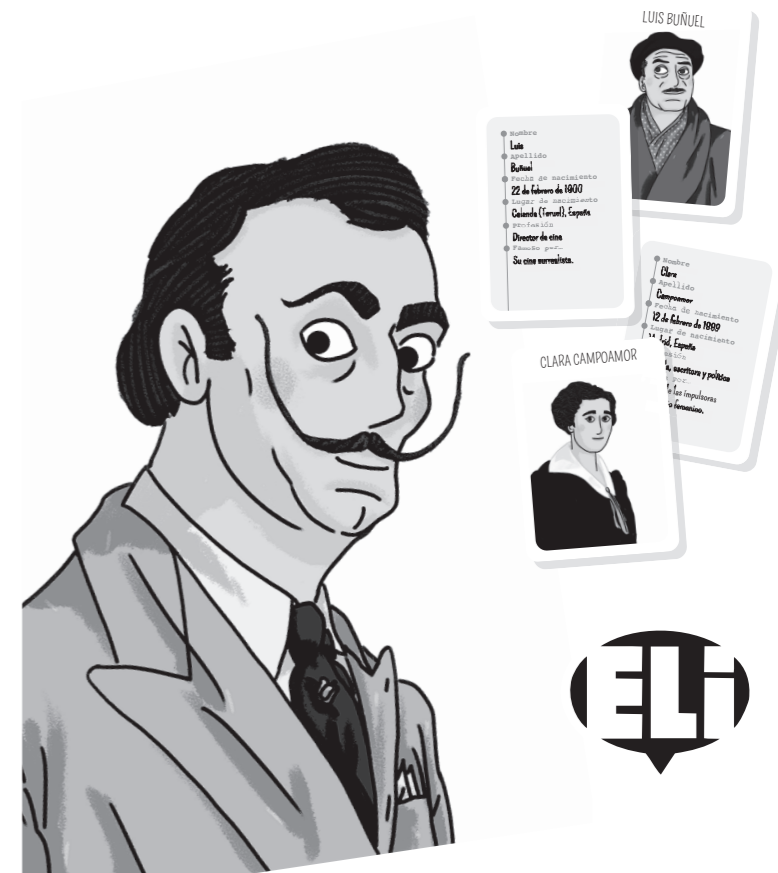
Impreso en Italia por Tecnostampa Pigni Group
Printing Division – Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-3005-6

Queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, así como su transmisión bajo cualquier forma o con cualquier medio, sin la autorización de la editorial ELI.

8

FAMOSOS que hablan español



Objetivos

Famosos que hablan español es un juego de cartas para estudiantes de español de los **niveles A2-B1 (MCER)**. Los jugadores conocerán y aprenderán de manera entretenida los nombres y la información básica de importantes personajes de la cultura (tanto antigua como moderna) de los países de habla hispana, relacionando los retratos de los personajes con sus tarjetas de identidad. Este juego se puede utilizar tanto en la clase de lengua como en casa.

Contenido

El juego se compone de 132 cartas subdivididas en 66 retratos y 66 tarjetas de identidad.

Lista de los personajes ilustrados por orden alfabético

Alejandro Finisterre	1917 - 2007	inventores
Alicia Alonso	1920 - 2019	sociedad y cultura
Ángel Nieto	1947 - 2017	deporte
Ángela Ruiz Robles	1895 - 1975	inventores
Antoni Gaudí	1852 - 1926	arte
Astor Piazzolla	1921 - 1992	música
Averroes	1126 - 1198	pensamiento
Blanca Fernández Ochoa	1963 - 2019	deporte
Camarón de la Isla	1950 - 1992	música
Camilo Sesto	1946 - 2019	música
Carlos Gardel	1890 - 1935	música
Clara Campoamor	1888 - 1972	sociedad y cultura
Cristóbal Balenciaga	1885 - 1972	sociedad y cultura
Diego Rivera	1886 - 1957	arte
Diego Velázquez	1599 - 1660	arte
Dolores Del Río	1904 - 1983	cine

2

Dolores Ibárruri (la Pasionaria)	1895 - 1989	historia política
Elia María (Lili) Álvarez	1905 - 1998	deporte
Emilia Pardo Bazán	1851 - 1921	literatura
Emiliano Zapata	1879 - 1919	historia política
Enric Bernat	1923 - 2003	inventores
Ernesto “Che” Guevara	1928 - 1967	historia política
Eva María Duarte (Evita Perón)	1919 - 1952	historia política
Federico García Lorca	1898 - 1936	literatura
Félix Rodríguez de la Fuente	1928 - 1980	sociedad y cultura
Fernando Fernán Gómez	1921 - 2007	cine
Fernando Rey	1917 - 1994	cine
Francisco de Goya	1746 - 1828	arte
Francisco Pizarro	1475 - 1541	exploradores
Frida Kahlo	1907 - 1954	arte
Gabriel G. Márquez	1927 - 2014	literatura
Gloria Fuertes	1917 - 1998	literatura
Gregorio Marañón	1887 - 1960	ciencia
Hernán Cortés	1485 - 1547	exploradores
Inés Suárez	1507 - 1580	exploradores
Isaac Albéniz	1860 - 1909	música clásica
Isabel de Castilla	1451 - 1504	historia política
Joan Miró	1893 - 1983	arte
Joaquín Rodrigo	1901 - 1999	música clásica
José Ortega y Gasset	1883 - 1955	pensamiento
Juan Sebastián Elcano	1486/1487 - 1526	exploradores
Lola Flores	1923 - 1995	música
Luis Buñuel	1900 - 1983	cine
Manuel de Falla	1876 - 1946	música clásica

3

María Dolores Pradera	1924 - 2018	música
María Moliner	1900 - 1981	sociedad y cultura
Mario Moreno “Cantinflas”	1911 - 1983	cine
Maruja Mallo	1902 - 1995	arte
Miguel de Cervantes	1547 - 1616	literatura
Miguel de la Quadra-Salcedo	1932 - 2016	sociedad y cultura
Miguel de Unamuno	1864 - 1936	literatura
Montserrat Caballé	1933 - 2018	música clásica
Pablo Neruda	1904 - 1973	literatura
Pablo Picasso	1881 - 1973	arte
Paco de Lucía	1947 - 2014	música
Pilar Miró	1940 - 1997	cine
Rafael Alberti	1902 - 1999	literatura
Rosalía de Castro	1837 - 1885	literatura
Salvador Dalí	1904 - 1989	arte
Santiago Ramón y Cajal	1852 - 1934	ciencia
Sara Montiel	1928 - 2013	cine
Severiano Ballesteros	1957 - 2011	deporte
Severo Ochoa	1905 - 1993	ciencia
Simón Bolívar	1783 - 1830	historia política
Sor Juana Inés de la Cruz	1648 - 1695	literatura
Violeta Parra	1917 - 1967	música

Juegos y actividades didácticas

Aquí tenéis algunas sugerencias para llevar a cabo divertidos juegos y actividades didácticas, útiles para estimular el aprendizaje lingüístico de los estudiantes.

Memoria

El profesor o quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos (A y B) y coloca en la mesa algunas cartas de retratos de personajes con sus respectivas tarjetas de identidad.

4

Dejará a los jugadores 1 o 2 minutos para observar y memorizar retratos y datos de cada uno y luego les dará la vuelta a las cartas. Empieza el jugador más joven: toma una carta ilustrada y le da la vuelta y luego toma una tarjeta de identidad y le da la vuelta también.

Si el retrato y la tarjeta de identidad se corresponden, lee la información en voz alta, se queda con las dos cartas y el turno pasa al siguiente jugador de su equipo.

Pero si las cartas no corresponden, tiene que dejar las cartas como estaban en la mesa y su equipo pierde el turno.

Gana el equipo que consigue obtener el mayor número de parejas de cartas. El juego puede seguir adelante hasta que se formen todas las parejas de cartas, o terminar en un plazo establecido.

¿Quién es?

El profesor o quien dirige el juego divide las cartas en dos mazos: el de los retratos y el de las tarjetas de identidad.

Reparte las cartas con las tarjetas de identidad entre los jugadores y pone en el centro de la mesa el mazo de las cartas con los retratos, boca abajo.

El jugador más joven recoge la primera carta de la mesa y les enseña a todos el retrato que ha salido.

El jugador que tiene la tarjeta de identidad correspondiente en sus manos, lee la información en voz alta y recibe la carta con la ilustración. Luego pone a parte las dos cartas emparejadas y el jugador de su izquierda sigue jugando.

Gana el jugador que antes consigue emparejar todas sus cartas.

El juego puede seguir adelante hasta que se formen todas las parejas de cartas, o terminar en un plazo establecido.

5