



¿Qué tal estás?





Nivel

El juego **¿Qué tal estás?** 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 juega por equipos.

Objetivos lingüísticos

- Facilitar el aprendizaje o repasar los conocimientos del vocabulario sobre el cuerpo humano y la salud.
- Comprobar los conocimientos de los jugadores sobre la alimentación y las costumbres sanas.
- Comprender y realizar ejercicios de gimnasia sencillos.

Materiales

El juego **¿Qué tal estás?** está compuesto por:

- un tablero de juego
- un dado con números
- un dado de colores (amarillo, azul, naranja, violeta, rojo, verde)
- 132 cartas divididas en 6 categorías
- un manual

El tablero de juego es un divertido recorrido de 100 casillas.

Las casillas de pastillas son para recorrer el tablero con tu ficha.

Las casillas de cápsulas son para saltar hacia adelante o atrás cuando caes en ellas con tu ficha.

Si caes en una casilla con la estrella, pierdes un turno.

Si caes en una casilla con ejercicios de gimnasia, debes realizarlos para poder seguir jugando.

Para aprender o repasar el vocabulario del cuerpo humano se puede usar el revés del tablero. Usando post-it, los estudiantes pueden poner las palabras sobre las imágenes.





Reglas del juego

Poner el tablero en el centro de la mesa, montar los dos dados y separar las cartas por colores. Empieza el jugador más joven, tirando el dado de colores. El siguiente, será el jugador de su izquierda.

El jefe del equipo rival toma una carta del mismo color que ha salido en el dado. Si la carta es:

- **amarilla:** el jefe del equipo, sin enseñársela al equipo contrario, le enseña la carta al jugador que tiene el turno; este tendrá que **dibujar el elemento ilustrado** para que su equipo lo adivine. Cada equipo tiene tres oportunidades para acertar.
- **verde:** el jugador tendrá que **imitar con gestos un estado de la salud** y el resto del equipo tendrá que adivinarlo. Cada equipo tiene tres oportunidades para acertar.
- **azul:** el contrincante enseña la carta y el jugador tiene que **decir cómo se llama** la parte del cuerpo ilustrada.
- **naranja:** el jugador tendrá que **contestar a una pregunta** que tiene tres respuestas posibles (solo una es correcta). Un jugador del equipo contrincante lee la carta.
- **violeta:** un adversario le pregunta al jugador **quién cura qué enfermedad/dolor**, etc.

Las respuestas correctas de todas las cartas están señaladas en las mismas para que el juego sea más fácil, excepto en el caso de las azules: en este caso, los jugadores pueden consultar el manual, donde están ilustradas las palabras.

Si la respuesta del jugador es correcta, puede tirar el dado de los números y recorrer el número de casillas que le han tocado en el dado. Dependiendo de la casilla en la que cae su ficha, realiza lo que la casilla le pide.

Si la respuesta no es correcta, el equipo de este jugador pierde el turno y sigue el equipo adversario. Tampoco puede recorrer el tablero con su ficha.

Gana el equipo que llegue antes a la meta.





**la cabeza /
la cara**



el pelo



la frente



el ojo



la nariz



la mejilla



la oreja



la boca



la lengua



los dientes



los labios



la barbilla



el cuello



el hombro



el brazo





el codo



la muñeca



la mano



el dedo



la uña



el pecho



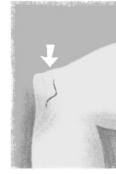
la barriga



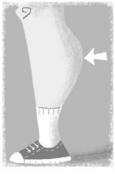
la espalda



la pierna



la rodilla



la pantorrilla



el tobillo



el pie



**los dedos
del pie**



el talón





Variantes del juego

1 Lee y dibuja

El profesor mezcla las cartas azules del cuerpo humano y forma dos equipos de alumnos. El representante del grupo A recoge una carta y, sin enseñársela a los demás jugadores, se la enseña al representante del grupo B, quien tiene que dibujar en la pizarra la parte del cuerpo de la carta. Sus compañeros de grupo tienen que adivinar de qué parte del cuerpo se trata. Si aciertan, el grupo se queda con la carta. Si no aciertan, la carta se queda en el mazo. Gana el equipo que más cartas gana.

2 Memoria

El profesor extiende en la mesa, boca abajo, las cartas verdes y las amarillas. Por turnos, los jugadores dan la vuelta a dos cartas. Si estas cartas resultan ser una combinación correcta de síntoma-remedio, se quedan con las dos cartas. Si no se combinan, tienen que dejarlas en su sitio intentando recordar su posición. El profesor va comprobando si se combinan correctamente. Gana el jugador que más combinaciones tenga al final del juego.

3 Juego del ¿Por qué?

Con las cartas rojas con respuestas *verdadero/falso*, el alumno aprende algunos datos. Preguntándoles *¿Por qué?* ante estas respuestas, el profesor puede estimular a los jugadores para que busquen información específica sobre algunos temas frecuentes de la vida cotidiana (alimentación, buenas costumbres, nuevas tecnologías).

4 Juego de rol en Urgencias

El profesor forma parejas en las que los miembros serán *médico* y *paciente*. Escribe en la pizarra algunos diálogos que habrá que representar en clase. Dará al jugador *médico* un par de cartas con remedios y al *paciente* una carta con una parte del cuerpo y una carta con un síntoma.





Aquí hay algunos ejemplos:

El médico	El paciente
Buenos días. ¿Qué te sucede?	Doctor, no me siento bien. Me duele/duelen...
¿Cómo te encuentras?	Estoy muy cansado/a.
¿Qué te pasa?	Tengo fiebre/tos...
¿Qué te duele?	Tengo/me duele... desde hace X días.
Describe los síntomas.	De acuerdo.
¿Desde cuándo te sientes así?	¿Hasta cuándo debo...?
De acuerdo. Entonces, debes tomar... / debes hacer... / debes comer... / debes evitar...	¿Cuántas veces/Con qué frecuencia debo...?
Debes tomar... 2/3 veces al día: por la mañana, con la comida y con la cena.	Adiós y muchas gracias.
Adiós, y cuídate.	





95910 - ¿Qué tal estás? - (V33715)

¿Qué tal estás?

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

Ilustraciones: Luca Poli

Impreso en Italia por Tecnostampa Pigni Group Printing Division - Loreto-Trevi
ISBN 978-88-536-2279-2

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.