

las 3 palabras sugeridas en la carta, que el jugador adversario leerá en voz alta.

Si la respuesta es correcta, la próxima vez que le toque jugar tirará el dado y seguirá avanzando por las casillas del tablero. Si el jugador se equivoca, cuando le vuelva a tocar probará con otra carta del mismo color de la casilla en la que ya se encuentra, sin tirar el dado. Si no consigue dar con la respuesta correcta en dos ocasiones, el jugador puede volver a tirar el dado.

Las cartas que se van recogiendo se dejan en el fondo del mazo del mismo color.

El jugador que primero complete todo el tablero y coloque su peón en el centro del tablero, ganará... pero solo si adivina una **palabra final** elegida por su adversario.

Para adaptarse al nivel lingüístico de los jugadores, el profesor o la persona que dirige el juego puede elegir las cartas con las que jugar, eliminando las que no considere adecuadas.

⑥

*Si los estudiantes tienen un nivel lingüístico más avanzado (B1-B2), pueden usarse las palabras que se crean necesarias **excepto las tres palabras sugeridas** en la carta.*



⑦

MCER:
Marco
Común
Europeo
de Referencia

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

Triboo

Un agradecimiento a los alumnos del Instituto de Educación Superior Leonardo da Vinci (Civitanova Marche, Italia) por haber inventado el juego.

© 2020 ELI s.r.l.
P.O. Box 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com - www.elilanguagegames.com

Versión española: Raquel García Prieto

Dirección de gráfica: Letizia Pignini

Redacción: Gigliola Capodaglio

Director de producción: Francesco Capitano

Ilustraciones: Daniele Pasquetti

Proyecto gráfico y maquetación: Studio Cornell sas

Impreso en Italia por Tecnostampa Pignini Group Printing Division - Loreto - Trevi

ISBN 978-88-536-3010-0

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

Jugamos en
español

TRIBOO

TRIBOO

Objetivos del juego

Triboo es un juego para estudiantes de español como lengua extranjera de los niveles **A2-B1 (MCER)**. El nombre **Triboo** está relacionado con la palabra tribu (que, en este caso, alude al grupo de jugadores). También los componentes del juego (tablero, cartas, peones) representan el tema de la tribu: llevarán a cabo un recorrido por etapas hasta llegar al premio final, que es el tótem que se encuentra en el centro del tablero.

Con **Triboo**, el entretenimiento y la diversión se unen a la competición por equipos o parejas y a la práctica de la competencia oral sobre temas de léxico, cultura y contenidos interdisciplinarios de la lengua española.



②

Contenido

Triboo se compone de:

- 132 cartas
- un tablero
- un dado
- 15 peones



③

Cómo se juega

Se puede jugar por equipos o entre dos contrincantes. Antes de empezar a jugar, es aconsejable enseñarles a los jugadores todas las cartas para que se familiaricen con sus contenidos y sus objetivos didácticos.

Por equipos

Se dividen las cartas en 6 mazos, cada uno de uno de los 6 temas, que además tienen colores diferentes (**Ciencias, Historia, Geografía, Deporte, Espectáculos, Arte y literatura**). Estos temas se encuentran en las casillas del tablero, y se recorren con los peones tirando el dado. Cada equipo elige un peón con el que jugar.

Para decidir quién empieza el juego, se tira el dado por turnos. Un jugador del equipo que ha sacado el número más alto empieza a jugar, tirando de nuevo el dado y moviendo el peón según el número que le haya salido. Mira el color de la casilla en la que cae y toma una carta del mazo del mismo color sin enseñársela al resto de su equipo.

Cada carta contiene una **palabra clave** que el jugador tiene que hacer que adivinen sus compañeros de equipo en un plazo de un minuto, usando solamente la lengua española y sobre todo **las 3 palabras sugeridas** en la carta. En cada turno puede tirar el dado un jugador diferente del equipo.

Si la respuesta del equipo es correcta, la próxima vez

④

que les toque jugar el jugador tirará el dado y seguirá avanzando por las casillas del tablero. Si el equipo se equivoca, cuando les vuelva a tocar probarán con otra carta del mismo color de la casilla en la que ya se encuentran, sin tirar el dado. Si no consiguen dar con la respuesta correcta en dos ocasiones, el equipo puede volver a tirar el dado.

Las cartas que se van recogiendo se dejan en el fondo del mazo del mismo color.

El equipo que primero complete todo el tablero y coloque su peón en el centro del tablero, ganará... pero solo si adivina una **palabra final** elegida por el equipo adversario.

Uno contra uno

Se dividen las cartas en 6 mazos, cada uno de uno de los 6 temas, que además tienen colores diferentes (**Ciencias, Historia, Geografía, Deporte, Espectáculos, Arte y literatura**). Estos temas se encuentran en las casillas del tablero, y se recorren con los peones tirando el dado. Cada jugador elige un peón con el que jugar.

Para decidir quién empieza el juego, se tira el dado por turnos. El jugador que ha sacado el número más alto empieza a jugar, tira de nuevo el dado y mueve el peón. El adversario coge una carta del mazo del mismo color de la casilla en la que ha caído el peón. Cada carta tiene una **palabra clave** que el jugador que ha tirado el dado tiene que adivinar a partir de

⑤