

¿QUÉ ES?



Objetivos del juego

El juego de cartas **¿Qué es?** está pensado para estudiantes que ya poseen conocimientos básicos de lengua española y se encuentran entre los niveles **A2 y B1**.

El juego tiene diferentes objetivos, dependiendo de la forma en que se utilice. Al principio puede servir para ampliar el léxico y más adelante puede ayudar a describir objetos y a conocer los materiales de los que están hechos. Es también muy adecuado para practicar las formas afirmativa, negativa e interrogativa, con sus posibles respuestas.

Contenido

El juego se compone de **132 cartas**:

- **55 cartas fotográficas**
- **55 cartas de pistas** con 5 pistas para adivinar el objeto del que se habla, de la más difícil (de 5 puntos) a la más fácil (de 1 punto)
- **11 cartas de materiales** con la lista de sus objetos correspondientes
- **11 cartas de ayuda**: diez con posibles preguntas y una con sugerencias para las respuestas.

El **manual** contiene las instrucciones y sugiere consejos para poder jugar tanto en clase presencial como en casa y también durante cursos o clases en línea.

Cómo se juega

Nota general: todos los juegos se pueden proponer durante la clase y también en casa; además, **¿Qué es?** es adecuado para jugar de forma individual, por parejas o por equipos utilizando todas las cartas o también una parte de ellas.

El juego de “¿Qué es?”

Quien dirige el juego selecciona las cartas fotográficas con las que quiere jugar y sus cartas de pistas correspondientes. Luego, esparce por la mesa las cartas fotográficas boca arriba, de forma que las puedan ver bien todos los jugadores, mientras que el mazo de las pistas se pone boca abajo. El jugador más joven empieza la partida: mira la primera carta del mazo de las pistas y, sin dejar que los demás la vean, lee la primera pista. Si nadie adivina de qué se trata, sigue con la segunda pista y luego con las demás, hasta que alguien adivine el objeto. Quien lo adivine obtendrá los puntos que valga cada pista. Gana el jugador, la pareja o el equipo que más puntos haya ganado al final de la partida, o cuando termine el plazo de tiempo establecido al principio.

Más sugerencias

• **ADIVINA EL OBJETO**

Quien dirige el juego selecciona las cartas fotográficas con las que quiere jugar y sus cartas de pistas correspondientes. Luego, esparce por la mesa las cartas fotográficas boca arriba, de forma que las puedan ver bien todos los jugadores, mientras que el mazo de las pistas se pone boca abajo. Empieza la partida el jugador más joven: recoge la primera carta de las pistas sin enseñársela a los demás. Esta vez las pistas no son las que están en la carta, sino otras características del nombre del objeto: *empieza por la letra (x), termina por la letra (x), contiene la letra (x), está formada por (x) sílabas, contiene (x) vocales, no contiene la letra (x), hace rima con (x), tiene (x) letras...*

El primero en adivinar el objeto, se queda con la carta. Gana el jugador, la pareja o el equipo que más cartas tenga al final de la partida, o cuando termine el plazo de tiempo establecido al principio.

• EL JUEGO DE “¿Qué soy?”

El jugador que empieza la partida toma del mazo una carta fotográfica y, sin mirarla, se la enseña a los demás jugadores. Luego, pone la carta en la mesa boca abajo. Tendrá que adivinar “qué es” haciendo preguntas a las que los demás jugadores podrán contestar solamente con un “sí” o un “no”; para hacer las preguntas, puede ayudarse con las cartas de ayuda. Gana el jugador que adivina “qué es” en el menor tiempo posible o con el menor número de preguntas.

• EL JUEGO DE LAS PREGUNTAS

Después de decidir si jugar con todos los objetos o solo con algunos, quien dirige el juego coloca por la superficie de la mesa las cartas fotográficas para que todos puedan verlas. Es importante que las cartas de ayuda estén a mano para que los jugadores puedan usarlas durante toda la partida.

El mazo de las cartas de pistas se pone en el centro de la mesa, boca abajo. El jugador más joven toma una carta sin enseñársela a los demás. Los otros jugadores, por turnos, hacen preguntas de forma libre o mirando las cartas de ayuda. El jugador puede contestar solo con “sí” o “no”, o también con la ayuda de las cartas de respuestas.

El primer jugador en adivinar de qué objeto se trata, se queda con la pareja de cartas (fotográfica y de pistas). Gana el jugador, pareja o equipo que tenga más parejas cuando se terminen las cartas o el tiempo establecido al principio.

• VARIANTE

Las cartas de ayuda se pueden mirar solo antes de empezar el juego; luego se quitarán de la mesa y los jugadores deberán formular sus preguntas recordando las de las cartas de ayuda o inventando otras nuevas.

• EL JUEGO DE LAS FAMILIAS

Quien dirige el juego le asigna una carta de materiales a cada jugador, pareja o equipo. Luego mezcla las cartas fotográficas y reparte cinco para cada uno. El objetivo de cada jugador, pareja o equipo es reunir las cinco cartas de la lista que se le ha asignado. Para hacerlo, tendrá que pedirle al jugador de su derecha una carta haciendo una pregunta, como por ejemplo: “¿Tienes el vaso?”

Si el jugador no tiene el objeto que le han pedido, contesta: “Lo siento, pero no lo tengo.” Así, el jugador que hizo la pregunta pierde el turno y sigue el jugador que está a su derecha. Si, en cambio, el jugador tiene el objeto que le han pedido, se lo entrega. El jugador inicial se lo agradece y, a cambio, le da una de sus cartas, que no le sirve para componer su “familia”; luego, el turno pasa al siguiente jugador. Gana el primer jugador, pareja o equipo que haya compuesto la “familia” de cinco cartas del mismo material.

• LA FAMILIA NUMEROSA

Quien dirige el juego divide a los jugadores en pequeños grupos y asigna a cada uno una carta de material. Cada grupo tiene que escribir una lista de objetos del material asignado, además de los que ya están presentes en la carta. Gana el grupo que consigue escribir la lista más larga y correcta en el plazo de tiempo establecido al principio de la partida. ¡Las palabras con errores no se cuentan!

EL VIDRIO

EL VASO
LA BOTELLA
LA JARRA
EL CUENCO
EL TARRO

• MIRA Y RECUERDA

Quien dirige el juego esparce por la mesa las cartas fotográficas y deja que los jugadores las observen durante unos minutos para memorizarlas. Luego les da la vuelta, dejándolas en el mismo lugar en el que estaban. El jugador más joven empieza la partida: elige una carta, dice en voz alta de qué objeto se trata y luego le da la vuelta. Si ha acertado, se queda con la carta y el turno pasa al siguiente jugador; si no ha acertado, vuelve a dar la vuelta a la carta dejándola en el mismo sitio. El turno pasa al siguiente jugador. Gana quien haya conseguido más cartas cuando se hayan terminado todas las de la mesa o cuando haya vencido el plazo de tiempo establecido al principio.

• SE PUEDE

Quien dirige el juego le entrega a cada jugador una carta fotográfica. Cada jugador tiene que escribir en una hoja todas las cosas que se pueden hacer con ese objeto. A cada idea que proponga, se le asignará un punto. Cuando termine el plazo de tiempo establecido, los jugadores leerán por turnos sus listas de usos o actividades de sus objetos. Los demás participantes pueden no estar de acuerdo con sus propuestas, y el jugador tiene que convencerles de su validez para no perder los puntos acumulados. Gana el jugador que más puntos haya acumulado.

• NO SE PUEDE

Quien dirige el juego elige una carta fotográfica y se la enseña a los jugadores. Estos, tienen que hacer una lista de las cosas que no se pueden hacer con ese objeto. Ganará quien haga el mayor número de propuestas en el menor tiempo posible y sepa convencer a los demás jugadores de la validez de las mismas.

• LA PAREJA OCULTA

Quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos y pone en la mesa todas o algunas de las cartas fotográficas y sus correspondientes cartas de pistas. Deja a los jugadores unos minutos para observar y memorizar las cartas y luego les da la vuelta. Empieza el jugador más joven: elige una carta fotográfica y le da la vuelta. Luego toma una carta de pistas y le da la vuelta. Si las cartas forman pareja se queda con ellas y sigue jugando otro jugador de su equipo. Si las cartas no forman pareja, les da la vuelta de nuevo y el turno pasa al otro equipo. Gana el equipo que consigue acumular el mayor número de parejas de cartas cuando se hayan terminado todas las de la mesa, o cuando haya vencido el plazo de tiempo establecido al principio.

Cursos y clases en línea

• UNA EXTRAÑA PAREJA

Quien dirige el juego elige dos cartas que representen dos objetos muy diferentes entre sí. Se las enseña a los jugadores y estos tienen que encontrar los elementos en común que tienen estos dos objetos en el menor tiempo posible. Por ejemplo:

TETERA-CAMISETA

se pueden lavar,

pueden ser de varios tamaños,

pueden ser de varios colores o de uno solo...

Por supuesto, estas son algunas sugerencias para realizar actividades con el juego ¿Qué es? Los profesores o las personas que dirigen el juego 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 basándose en su propia experiencia para ayudar y estimular a los jugadores en esta entretenida forma de aprender la lengua española.



Descubre todos
los juegos lingüísticos Eli
visitando la web
www.elilanguagegames.com



NIVEL A2-B1

El planeta en juego

Un juego de mesa con el que hablar del cuidado del planeta, de recogida selectiva de residuos, de las energías renovables, de la agricultura sostenible y de la alimentación biológica para mejorar nuestro estilo de vida.



NIVEL A2-B1

¿Qué tal estás?

Un entretenido juego con un itinerario ilustrado a lo largo del cual los jugadores tienen que superar una serie de pruebas que requieren el conocimiento del léxico del cuerpo, la salud y estilos de vida saludables para poder llegar a la meta.



NIVEL A2-B1

Famosos que hablan español

Un juego perfecto para pasárselo bien junto a los principales personajes de la historia y la cultura de los países hispanohablantes.



NIVEL A2-B1

El juego de las emociones

Un entretenido juego de cartas que ayuda a distinguir diferentes emociones, a expresar lo que se siente y a reconocer los sentimientos de los demás. Además de ello, el jugador ampliará sus conocimientos de léxico y sintaxis.



NIVEL A2-B1

El juego de los modismos

Un juego de cartas realmente útil y entretenido, que ayuda a descubrir el significado de las expresiones idiomáticas más comunes de la lengua española, además de mejorar la comprensión oral y de lectura.



NIVEL A2-B1

El dominó de cada día

Este divertido dominó ayuda colocar en orden cronológico las acciones cotidianas y a conjugar los verbos en presente, pasado y futuro.



NIVEL A2-B1

Preguntas encadenadas

Estas cartas con sus personajes son un divertido instrumento para estimular la lógica y practicar las formas de las preguntas y respuestas, enriqueciendo así el lenguaje.



NIVEL A2-B1

Preguntas y respuestas

Un magnífico tablero ambientado en un parque de atracciones extremadamente detallado y lleno de elementos estimula la observación y ayuda a adivinar la carta del adversario gracias a las preguntas del dado: quién, qué, cómo, dónde, cuándo y cuántos.



NIVEL A2-B1

Con tus palabras

Los verbos son los protagonistas de este juego de mesa que, gracias a sus cartas y sus tres dados, conseguirá que inventar frases sea una tarea divertida.



NIVEL A2-B1

El Creahistorias

Un extraordinario juego de cartas ideal para practicar la construcción de la frase y para estimular la creatividad en el empleo de diferentes géneros literarios.



NIVEL A2-B1

Campeonato de español

Un divertidísimo juego para desafiar a compañeros y amigos en un test de cultura general con preguntas de historia, cultura, tradiciones, geografía y deporte.



NIVEL A2-B1

Triboo

Triboo es un fantástico juego de mesa para adivinar la carta del adversario. 132 cartas divididas en 6 categorías: Ciencias, Historia, Geografía, Deporte, Espectáculos y Arte y literatura.



NIVEL A2-B1

Por la ciudad

Un entretenido juego de mesa para conocer mejor la ciudad con sus lugares, tiendas, medios de transporte, señales y normas de seguridad vial.



NIVEL A2-B1

Viaje por España

Un maravilloso tablero que representa el mapa de España con un recorrido por etapas para conocer ciudades, monumentos, fiestas y tradiciones culturales.



NIVEL A1-B2

Las damas de los verbos

Un juego tradicional que se transforma en un utilísimo instrumento para facilitar el aprendizaje y uso correcto de los verbos y sus conjugaciones en español.

MCER: Marco Común Europeo de Referencia

A1 Acceso

A2 Plataforma

B1 Intermedio

B2 Intermedio alto

C1 Dominio operativo eficaz

C2 Maestría

¿Qué es?

por Chiara Colucci

© 2023 ELI s.r.l.

P.B. 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

Fotografías: Shutterstock, Archivo ELI

Director de producción: Francesco Capitano

Proyecto gráfico y maquetación: Gianni Caputo

Impreso en Italia por Tecnostampa -

Pigni Group Printing Division - Loreto -Trevi

ISBN: 978-88-536-3849-6

Queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, así como su transmisión bajo cualquier formato o por cualquier medio, incluidas las fotocopias, sin autorización previa de la editorial ELI.