

# EL JUEGO DE LOS MODISMOS



## Objetivo del juego

**El juego de los modismos** está pensado para estudiantes que ya poseen conocimientos básicos de lengua española y se encuentran entre los niveles **A2 y B1**. Es un juego útil y entretenido con el que descubrir el significado de algunas de las expresiones idiomáticas más utilizadas en la lengua española en una gran variedad de situaciones. Gracias a este juego, los modismos no supondrán un obstáculo para los estudiantes, que aprenderán no solo su significado, sino cómo utilizarlos correctamente en los contextos adecuados. Estas expresiones idiomáticas reflejan una gran variedad de aspectos culturales, fundamentales para comprender y usar mejor la lengua española.

## Contenido

El juego se compone de:

- **132 cartas** divididas en dos mazos. En el primer mazo, cada modismo está ilustrado en una carta con una simpática viñeta. En el segundo mazo, cada carta contiene un modismo con tres posibles significados (A, B y C); dos de ellos no son correctos y uno sí lo es (está escrito en negrita). Los dos mazos se distinguen fácilmente gracias al color de las cartas de cada uno de ellos. Las cartas de cada mazo están numeradas del 1 al 66 para que sea más fácil relacionar la carta ilustrada con la carta que contiene las opciones.
- El **manual** contiene las instrucciones y sugiere alternativas para poder jugar tanto en clase como en casa y también durante cursos o clases en línea.

## Cómo se juega

La persona encargada de dirigir el juego o el profesor decidirá, en primer lugar, si es adecuado jugar con todas las expresiones o solo con algunas. Después, divide los dos mazos y reparte las cartas ilustradas entre los jugadores. Para terminar la preparación, coloca el mazo de las opciones boca abajo en el centro de la mesa. El jugador más joven empieza la partida: coge una carta de las opciones y lee en voz alta el modismo. El jugador que tenga la carta ilustrada correspondiente levanta la mano, escucha las tres opciones y dice cuál es la correcta. Si ha acertado, se queda con la pareja de cartas y pasa el turno al jugador de su derecha. En cambio, si se equivoca, el jugador de su derecha puede contestar eligiendo una de las opciones que quedan. Solo el jugador que consiga adivinar la respuesta correcta se quedará con la pareja de cartas. Ganará el jugador o el equipo que más parejas de cartas consiga. El juego puede seguir adelante hasta terminar todas las parejas de cartas, o terminar en un plazo de tiempo establecido anteriormente.

## Otras sugerencias

### • ¡DESCUBRE LA PAREJA!

Esta actividad es útil para aprender visualmente las expresiones idiomáticas del juego a través de las cartas. Quien dirige el juego deberá primero considerar la posibilidad de dividir a los jugadores en pequeños grupos (equilibrados en número, de 4 o 5 personas al máximo) o si prefiere un juego individual. Además, decidirá si jugar con todas las expresiones o solo con algunas. Seguidamente, mezclará las cartas y las extenderá por la mesa, colocándolas boca abajo. El jugador más joven empezará la partida dando la vuelta a dos cartas, una de cada

color. Lee el modismo en voz alta y, si las dos cartas forman pareja, se queda con ellas y pasa el turno al siguiente jugador o equipo. Pero si las cartas no forman pareja, vuelve a colocarlas boca abajo en el mismo lugar en el que estaban antes, dejando el turno al siguiente jugador o equipo. Ganará el jugador o equipo que más parejas de cartas acumule. El juego puede seguir adelante hasta terminar todas las parejas de cartas, o terminar en un plazo de tiempo establecido anteriormente.

### • EL CONCURSO

Para esta versión se usa solamente el mazo de las opciones, que se coloca boca abajo en el centro de la mesa. El jugador más joven empieza la partida; toma una carta y le lee al jugador que está a su derecha la expresión y las tres opciones. Si el jugador adivina el significado del modismo, se queda con la carta; en caso contrario, la carta se pone debajo del mazo (será la última). Luego, será el siguiente jugador de la derecha quien lea la siguiente carta del mazo. El juego sigue de esta manera hasta que terminan las cartas o en un plazo de tiempo establecido al principio. Ganará el jugador que más cartas acierte.

### • LA VIÑETA MISTERIOSA

En este caso se utiliza solamente el mazo de cartas ilustradas, que se coloca boca abajo en el centro de la mesa. El jugador más joven empieza la partida; toma una carta y lee en voz alta la expresión, explicando el significado que cree que es correcto. Si quien dirige el juego confirma que ha acertado, el jugador se queda con la carta pero, en caso contrario, se

pondrá la carta debajo del mazo. En los dos casos, sigue jugando el jugador que está a la derecha del anterior. El juego sigue de esta manera hasta que terminan las cartas o en un plazo de tiempo establecido al principio. Ganará el jugador que más cartas acierte.

### • USA LA EXPRESIÓN

Para esta versión, se usa solamente el mazo de cartas ilustradas. Quien dirige el juego le da a cada jugador una carta, o los jugadores toman una carta al azar. Cada uno de los jugadores tiene que usar de forma correcta el modismo que está en su carta en un plazo establecido. Pueden usarlo en el contexto de una frase o de un pequeño relato escrito. Cuando el plazo de tiempo termine, se leerán en voz alta los textos escritos; solo quienes hayan utilizado la expresión correctamente podrán quedarse con la carta. El juego se puede repetir las veces que se quiera con otras cartas; al final, ganará el jugador o los jugadores que se lleven más cartas.

### Variante 1

Se utilizan las cartas de las opciones. Con esta variante, los jugadores deben saber ya el significado correcto de las expresiones; la dificultad está en conseguir crear una frase o una pequeña narración incluyendo la expresión que les ha tocado. Para hacer esta variante más difícil, se le pueden entregar varias cartas a cada jugador, el cual tendrá que conseguir combinar varias expresiones en el mismo relato. Ganará el relato más correcto desde el punto de vista sintáctico y gramatical... ¡pero también el más divertido!

## Variante 2

En este caso, la estructura del juego es igual que en la variante anterior; sin embargo, en lugar de usar el modismo, hay que expresar el mismo concepto sin usar la expresión idiomática, es decir: se usa un giro de palabras, una expresión parecida... lo que más se parezca en su significado.

### • LA IMITACIÓN

Se puede jugar individualmente o por equipos. Cada jugador o equipo toma una carta del mazo de las cartas ilustradas. Luego, por turnos, los jugadores imitan con gestos la expresión a los demás jugadores o al equipo contrario. Al final, gana el jugador o el equipo que adivine un mayor número de expresiones.

### • DESCUBRE SU ORIGEN

Quien dirige el juego le asigna a cada jugador una carta ilustrada.

Cada jugador tendrá que buscar información sobre el modismo que le toque: investigar sobre su origen, si existe también en su propio idioma o en otros idiomas y si ha cambiado o no a lo largo del tiempo, adaptándose a las inevitables transformaciones de la lengua.



## Cursos y clases en línea

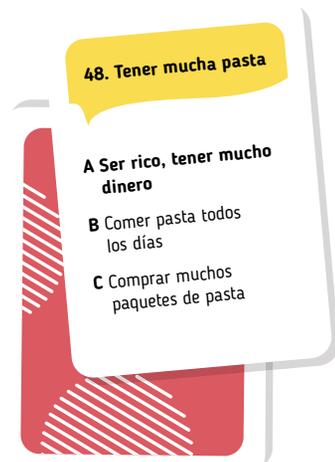
### • ¿QUÉ QUIERE DECIR?

El profesor o quien dirige el juego puede utilizar las cartas ilustradas, colocándolas delante de la webcam y preguntando a los participantes cuál es el significado de la expresión de cada carta.

### • ¿CUÁL DE LAS TRES?

Una alternativa muy entretenida es que el profesor organice un concurso a distancia.

Podrá utilizar el mazo de las expresiones escritas, leyendo las tres opciones y dando puntos a los “concurstantes”. El ganador será quien más puntos acumule.



Por supuesto, estas son algunas sugerencias para realizar actividades con **El juego de los modismos**. Los profesores pueden usarlo como crean oportuno, dependiendo del nivel lingüístico de los jugadores o de los objetivos que quieren alcanzar. Dependiendo de su experiencia y su creatividad, pueden enriquecer el juego y completarlo con otras actividades útiles y estimulantes para aprender la lengua española.



Descubre todos  
los juegos lingüísticos Eli  
visitando la web  
[www.elilanguagegames.com](http://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

### ¿Qué es?

Un juego de cartas fotográficas con el que ampliar el léxico de los objetos de uso cotidiano, aprender a describirlos y hablar de los materiales de los que están hechos.



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

## El juego de los modismos

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](http://www.elionline.com)

Versión española: Raquel García Prieto

Dirección de gráfica: Letizia Pigni

Redacción: Gigliola Capodaglio

Ilustraciones: Silvia De Ventura

Director de producción: Francesco Capitano

Proyecto gráfico y maquetación: Gianni Caputo

Impreso en Italia por Tecnostampa -

Pigni Group Printing Division - Loreto -Trevi

ISBN: 978-88-536-3854-0

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.