

Juegos y actividades didácticas

El profesor o quien dirige el juego puede dividir a los jugadores en pequeños grupos, lo más homogéneos que le sea posible (un máximo de 4 o 5 jugadores); también puede organizar el juego de forma individual.

Cada jugador o equipo recibe un tesoro inicial de cierta cantidad de fichas premio. El profesor divide las cartas por categorías (en 5 mazos diferentes). Cada jugador o equipo, al empezar la partida, recoge una carta de cada mazo y se las enseña a los demás jugadores.

Quien posea un comodín, podrá tomar otra carta del mazo de esa misma categoría. En cada turno, los grupos o jugadores podrán cambiar la carta de una de las categorías: la colocarán debajo del mazo y tomarán una nueva de la misma categoría. Para poder hacer este cambio, deberán pagar una ficha premio. Todos los equipos o jugadores empiezan a la vez a pensar en su propia frase o historia. Dependiendo del plazo de tiempo establecido al principio, cada uno deberá formar una frase con sentido completo con las cartas que posee, o inventar una historia.

El primer jugador o equipo que invente su propia frase o historia, dice: “¡Tengo/Tenemos una historia!”. Si esta frase o historia usa todas las palabras y obtiene una valoración positiva por parte de sus adversarios, el jugador o equipo gana una ficha premio. Después, todos los demás contarán sus historias.

La historia se puede evaluar bajo varios aspectos: la originalidad y estilo del texto creado, la corrección gramatical y sintáctica, la dificultad de las estructuras utilizadas, la organización lógica, el uso de todas las palabras de las cartas... Cuando termina el juego o el tiempo establecido, ganará el jugador o equipo que haya acumulado un mayor tesoro.

6

Variantes

- Quien recoge el comodín puede cambiarlo por otra carta de la misma categoría de un adversario, el cual podrá utilizar este comodín como quiera (excepto para recuperar la carta que acaba de perder).
- Si el nivel lingüístico del grupo lo permite, se pueden utilizar:
 - el dado de los tiempos verbales, para inventar una frase o historia más compleja y conjugar los verbos dependiendo del resultado de los dados.
 - el dado de los géneros narrativos, para inventar una frase o historia de un determinado género (dramático, romántico/comedia, acción, misterio/terror, fantasía/ciencia ficción o cómico), dependiendo del resultado del dado.
- Se puede aumentar el número de cartas repartidas a cada jugador o equipo; también, para grupos de niveles lingüísticos más bajos, se puede permitir a todos los jugadores cambiar una carta en cada turno.
- Otra propuesta es dejar que los jugadores o equipos escriban primero la frase o historia, para después leerla en voz alta.

*Por supuesto, estas son solo algunas sugerencias de actividades que se podrán hacer con **El Creahistorias**. Los profesores podrán usarlas de la mejor forma dependiendo del curso y de los objetivos didácticos que tengan. Con base en su experiencia podrán enriquecer y completarlas con otras actividades, en pro del aprendizaje de los estudiantes de español.*

7

MCER: Marco Común Europeo de Referencia

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

El Creahistorias

de Chiara Colucci

© 2020 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: Matteo Gaggia

Director de producción: Francesco Capitano

Proyecto gráfico y maquetación: Gianni Caputo

Impreso en Italia por Tecnostampa Pigni Group

Printing Division - Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-3000-1

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



Objetivos del juego

El **Creahistorias** es un juego de cartas para aprendientes de español que hayan alcanzado un nivel **A2/B1** del **MCER**, por lo que ya poseen un conocimiento de nivel básico-intermedio de la lengua española.

Con este juego, será posible ampliar el léxico (**en los ámbitos personas, animales, lugares, objetos**), consolidar la competencia gramatical y el empleo de los **verbos** en diferentes tiempos verbales y, por fin, desarrollar el uso de la sintaxis.

Será de gran ayuda para construir frases y un estímulo perfecto para inventar historias: los personajes, las acciones, los lugares y los objetos han sido elegidos para garantizar una vasta gama de posibilidades combinatorias entre ellos.

Además, creando historias, se fomentará el uso correcto de artículos, preposiciones y otras categorías gramaticales que hay que introducir en la creación de frases.

Este juego estimula la capacidad de evaluar y ayuda a ampliar el léxico relacionado con la expresión de valoraciones y estímulos, ya que los jugadores podrán comparar entre ellos sus resultados (Sobresaliente - muy bien - bien - suficiente - regular - no está mal - vuelve a intentarlo - se puede hacer mejor - lo siento, no está bien - no es suficiente).

Contenido

El juego se compone de:

- **132 cartas** subdivididas en cinco mazos de diferentes colores (personas, animales, lugares, objetos, verbos). Cada categoría contiene, además, dos comodines facilitadores. Cada carta presenta una imagen con el nombre de lo que representa.

Cartas divididas por categorías:

- 20 cartas con profesiones (cartas violetas) + 2 comodines
- 20 cartas con animales (cartas verdes) + 2 comodines
- 20 cartas con lugares (cartas naranja) + 2 comodines
- 20 cartas con objetos de uso común (cartas rojas) + 2 comodines
- 42 cartas con verbos de alta frecuencia (cartas azules) + 2 comodines

- **1 dado** para indicar el **género narrativo**: dramático, romántico/comedia, acción, misterio/terror, fantasía/ciencia ficción, cómico.

- **1 dado** para indicar el **tiempo verbal**:
 - 2 caras para el presente
 - 2 caras para los pasados (pretérito indefinido/imperfecto)
 - 2 caras para el futuro

- **60 fichas premio**
- **1 manual con instrucciones y sugerencias**

PERSONAS

la actriz
el abogado
la camarera
la cantante
la cocinera
la doctora
el electricista
el repartidor
el jardinero
el fontanero
la profesora
el ladrón
el mecánico
la dependienta
la peluquera
el policía
la estudiante
el taxista
la veterinaria
el bombero
2 comodines

ANIMALES

el perro
el caballo
el elefante
la mariposa
el gato
la jirafa
el saltamontes
el búho
el león
la vaca
el oso
el loro
el murciélago
la araña
la rana
el mono
el escorpión
la serpiente
la tortuga
el ratón
2 comodines

LUGARES

el aeropuerto
la biblioteca
la casa
el cine
el desierto
la cueva
el hotel
la isla
el mar
la montaña
la tienda
el hospital
el gimnasio
el parque
la piscina
el restaurante
el colegio
la estación
la carretera
el teatro
2 comodines

OBJETOS

el automóvil
el vaso
el bolso
el gorro
la llave
el cuchillo
la cuerda
las tijeras
la jaula
las joyas
el libro
las gafas de sol
la peluca
el bolígrafo
la cazuela
la zapatilla
la caja
el dinero
el espejo
el teléfono
2 comodines

VERBOS

amar
abrir
escuchar
esperar
bailar
beber
caerse
andar
cantar
buscar
preguntar
cerrar
golpear
comprar
correr
cocinar
dibujar
dormir
gritar
conducir
leer

comer
esconderse
pagar
hablar
perder
llorar
llevar
actuar
reír
romper
robar
saltar
saludar
escaparse
escribir
soñar
estudiar
cortar
llamar por teléfono
vestirse
viajar
2 comodines

