

EL ÁRBOL DE LA GRAMÁTICA



34 ¿Te gusta bailar?

- A Sí, mucho.
- B Sí, muy.
- C Sí, tan.

Elimina
una respuesta

58 ¿Vienen tus amigos
a la montaña?

- A No les apetece.
- B No le apetece.
- C No les apetece.



Objetivos del juego

El **árbol de la gramática** es un juego de mesa para estudiantes de español que se encuentran entre los niveles **A1** y **A2** (MCER); con él podrán aprender y repasar muchos aspectos de la gramática española mientras se entretienen jugando a las cartas. Es ideal tanto para jugar en casa con los amigos como en clase, y puede ser individual o por equipos.

Contenido

El juego contiene **132 cartas** divididas en dos mazos de dos colores diferentes: **60 cartas azules** para los **verbos** y **60 cartas rojas** para otros **temas gramaticales**.

Se pueden seleccionar las cartas dependiendo del tema que se quiera tratar o también mezclar los dos mazos y jugar con todas las cartas.

En cada carta hay una pregunta con tres posibles respuestas de selección múltiple (A, B o C). Solo una de las respuestas es correcta. Las soluciones están en la pág. 5 de este manual.

Además, hay **12 cartas verdes de ayuda (6 para cada equipo)**, que se reparten antes de jugar y que se pueden usar cuando los jugadores las necesiten. Son estas:

2 cartas **“Pasa la pregunta a tu adversario”**,

2 cartas **“Cambia de carta”**,

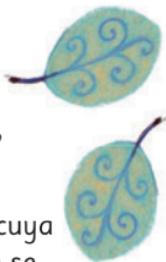
2 cartas **“Elimina una respuesta”**,

2 cartas **“Pide ayuda a los demás jugadores”**,

2 cartas **“Busca la respuesta en libros y apuntes”**,

2 cartas **“Pide la respuesta”**.

El **tablero** es un gran árbol con **120 hojas y flores**, cuya estructura está dividida por la mitad para permitir que se enfrenten dos equipos o dos jugadores.



Cómo se juega

Cada vez que se acierta una pregunta, se pasa a la hoja siguiente. Tras cada respuesta (acertada o equivocada), se pasa el turno al otro jugador o equipo y la carta leída se coloca en la base del mazo del que se sacó.

Gana el jugador o equipo que más haya avanzado a lo largo del árbol (que más hojas haya conquistado) en el plazo de tiempo establecido al empezar el juego.

Juegos y actividades didácticas

JUEGO CON EL TABLERO Y TODAS LAS CARTAS

Quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos lo más igualados que le sea posible. Serán el equipo del “Sol” y el de la “Luna”. Después de mezclar las 120 cartas, las divide en dos mazos de 60 cartas cada uno y los coloca boca abajo en la mesa. Los equipos o jugadores eligen un objeto que les sirva como peón. Empieza el equipo en el que juegue la persona más joven, mientras que el otro equipo elige con cuál de los dos mazos va a jugar.

El primer jugador coge la primera carta y lee en voz alta la pregunta, eligiendo también la que cree que es la respuesta correcta. Quien dirige el juego puede hacer dos cosas:

- confirmar que la respuesta es correcta, en cuyo caso el jugador colocará su peón en la primera hoja de su parte del árbol;
- decir simplemente que la respuesta es incorrecta (sin decir la solución), en cuyo caso el jugador dejará la carta a un lado del mazo.

En cualquier de los dos casos, el turno pasa al equipo adversario, que cogerá una carta de su propio mazo.



Cuando le toque de nuevo al primer equipo, antes de coger una nueva carta, deberá contestar correctamente a la pregunta que antes no había acertado. Si responde correctamente podrá avanzar con su peón, coger una nueva carta del mazo y responder a la pregunta. Si se equivoca de nuevo, sigue sin moverse por el tablero y deja el turno al otro equipo.

Las instrucciones generales del juego son siempre las mismas:

- Después de cada respuesta (acertada o equivocada) el turno pasa al otro equipo;
- Con cada respuesta correcta se pasa a la siguiente hoja del árbol;
- Si la respuesta no es correcta, se sigue intentando hasta contestar correctamente;
- Quien más hojas conquista, gana la partida.

Cuando se juega por equipos, los jugadores de cada equipo se van alternando para coger una carta del mazo y contestar a la pregunta correspondiente o el turno cambia cada vez que se llega a una flor. Gana el jugador o equipo que consiga “conquistar” más hojas en el plazo de tiempo determinado desde el principio.

Aclaraciones didácticas:

- Repetir el intento de contestar correctamente a la pregunta ayuda a memorizar las reglas gramaticales y la forma y uso de los verbos, no solo para el jugador al que le haya tocado sino también para quienes lo escuchan.
- Reflexionar en voz alta, comentar las preguntas y respuestas y dejar que los jugadores hagan hipótesis mejora la adquisición de reglas y la autonomía de los estudiantes.
- El elevado número de cartas, que se deben mezclar, hace que cada partida sea diferente y más entretenida.
-



Soluciones:

01/A	31/A
02/C	32/B
03/B	33/A
04/C	34/C
05/A	35/B
06/B	36/C
07/C	37/B
08/B	38/A
09/A	39/C
10/C	40/A
11/B	41/B
12/A	42/C
13/B	43/B
14/A	44/C
15/C	45/C
16/A	46/A
17/B	47/C
18/C	48/C
19/A	49/B
20/A	50/B
21/C	51/C
22/B	52/C
23/A	53/A
24/B	54/B
25/C	55/A
26/A	56/C
27/B	57/A
28/A	58/A
29/B	59/C
30/C	60/B

VERBOS

OTROS TEMAS GRAMATICALES

01/A	31/B
02/B	32/C
03/C	33/A
04/A	34/A
05/B	35/B
06/C	36/A
07/B	37/C
08/C	38/B
09/C	39/C
10/A	40/A
11/C	41/C
12/C	42/B
13/B	43/A
14/A	44/B
15/B	45/C
16/B	46/A
17/A	47/C
18/B	48/A
19/A	49/B
20/C	50/B
21/A	51/C
22/A	52/B
23/B	53/A
24/A	54/C
25/C	55/B
26/C	56/A
27/B	57/C
28/C	58/C
29/B	59/A
30/A	60/B

Variante a distancia

El juego es también perfecto para usarlo durante las clases en línea. Se usan solo las cartas: se muestra la carta en la pantalla o se lee la pregunta y sus posibles respuestas. El jugador elige la respuesta y quien dirige el juego apunta los puntos de cada equipo en una hoja de papel.

• PREGUNTAS ELEGIDAS

Se puede jugar usando solo las cartas de los verbos o solo las que tratan otros temas gramaticales, que se distinguen fácilmente y se pueden dividir en dos mazos.

Dentro de cada sección (“verbos” u “otros temas gramaticales”) quien dirige el juego puede subdividir las cartas eligiendo las que le parecen más adecuadas para el grupo de jugadores en cuestión.

• UNA PEQUEÑA AYUDA

Quien dirige el juego puede repartir las 6 cartas de ayuda o solo una selección a cada equipo al empezar el juego; cada equipo puede usarlas cuando las necesite.

• QUE LO DIGA EL MÁS RÁPIDO

También se puede jugar sin hacer dos equipos, es decir: individualmente, con o sin el tablero de juego. Por turnos, todos los jugadores van leyendo una carta cada uno. Los demás intentan contestar lo más rápidamente posible. Cada respuesta correcta vale un punto. Quien dirige el juego apunta los puntos que se van ganando en una hoja de papel, y al final gana el jugador que consiga más puntos en el plazo de tiempo establecido al principio.

Este juego también se puede llevar a cabo en línea.



• TEST

Quien dirige el juego elige 10 preguntas, las lee en voz alta dando tiempo a los jugadores para que apunten sus respuestas (A, B o C) en una hoja de papel.

Al final, se comprueban las respuestas de todos.

• IDEAS Y SUGERENCIAS

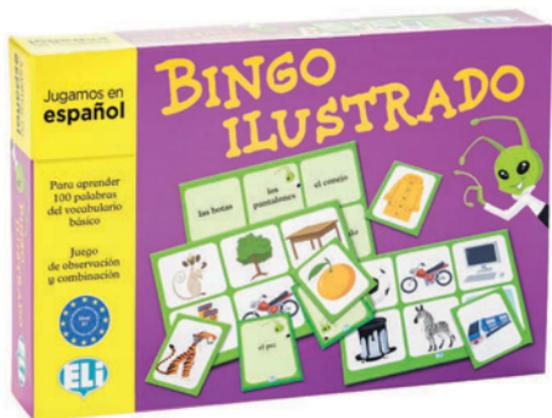
Un silbato o una campanilla pueden ser un instrumento divertido para señalar una respuesta equivocada: el juego será más dinámico y el nivel de atención de los jugadores será mayor.

Por supuesto, estas son algunas sugerencias para realizar actividades con el juego **El árbol de la gramática**. Quien dirige el juego puede usarlo como crea oportuno, dependiendo del nivel lingüístico de los jugadores o de los objetivos que quiere alcanzar. Puede enriquecer el juego y completarlo con otras actividades útiles para aprender la lengua española.





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



NIVEL A1

Bingo ilustrado

Un juego clásico y siempre divertido que, gracias a la unión imagen-palabra, facilita el aprendizaje del léxico.



NIVEL A1

Bingo de los verbos

Un bingo magníficamente ilustrado con acciones cotidianas que hay que relacionar con sus verbos correspondientes en infinitivo y después conjugarlos.



NIVEL A1

¡Haz la maleta!

Este juego facilita el aprendizaje, consolidación y uso correcto de estructuras lingüísticas y léxico relacionados con la ropa.



NIVEL A1

Bis

Es un sencillo juego de cartas basado en la observación y combinación de imágenes-palabras de un nivel léxico básico.



NIVEL A1

La isla de las preposiciones

El uso de las preposiciones de lugar dejará de ser un misterio para quienes jueguen con los piratas de esta isla.



NIVEL A1-A2

¡Vamos al mercado!

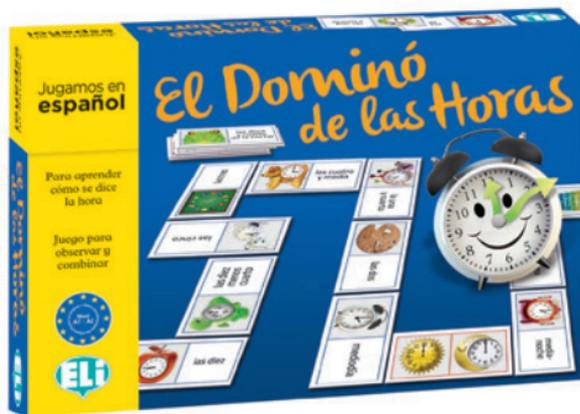
Con este juego se aprenden y memorizan de forma divertida tanto el léxico relacionado con los alimentos y las bebidas como las estructuras lingüísticas para hablar en situaciones de compra/venta.



NIVEL A1-A2

El reino de los animales

Un estupendo bingo fotográfico para jugar y conocer mejor el mundo animal.



NIVEL A1-A2

El dominó de las horas

Este dominó es el juego ideal para aprender a reconocer rápidamente las horas en el reloj y a decir la hora en español.



NIVEL A1-A2

El juego de los cuentos

Un utilísimo material didáctico disfrazado de juego en el que se une la narración de cinco famosos cuentos tradicionales con el aprendizaje de léxico y gramática básicos del español.



NIVEL A2

¿Quién es?

Un divertido juego de cartas para aprender a observar y describir a las personas.



NIVEL A2

Super Bis

Combinar una pregunta con su respuesta adecuada es la mejor forma de desarrollar la asociación lógica y enriquecer el lenguaje.



NIVEL A2

¡Sigue la pista!

Descubriremos España y los países hispanohablantes con este apasionante juego fotográfico que muestra lugares, monumentos, personajes y productos típicos.



NIVEL A2

¡Esta es mi profesión!

Un divertido juego de mesa en el que se combinan ilustraciones, palabras y frases relacionadas con el trabajo y las profesiones.



NIVEL A1-B1

Adjetivos y contrarios

Un estupendo juego de cartas dividido en dos mazos con imágenes y palabras que facilita el aprendizaje de los adjetivos más comunes y de sus contrarios.



NIVEL A1-B1

El gran juego de los números

Un simpático y conocido juego para practicar los números cardinales y ordinales de forma divertida.

Marco Común Europeo de Referencia

A1 Acceso

A2 Plataforma

B1 Intermedio

B2 Intermedio alto

C1 Dominio operativo eficaz

C2 Maestría

El árbol de la gramática

por Chiara Colucci



© 2022 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 Pigini

Ilustraciones: Alida Massari

Redacción: Gigliola Capodaglio

Proyecto gráfico y maquetación: Gianni Caputo

Director de producción: Francesco Capitano

Impreso por Tecnostampa

Pigini Group Printing Division – Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-3429-0

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

