

¡Hablemos!



¿Qué poder le darías a una varita mágica?

- 1 Cambiar el clima.
- 2 Cambiar tu edad.
- 3 Llevarte a otros lugares.

2



1

¿Qué te paraliza?

- 1 Tener que hablar en público.
- 2 Asistir a una pelea.
- 3 Presenciar un accidente.

Objetivos del juego

¡Hablemos! es un juego de cartas para estudiantes de español que se encuentran entre los niveles **B1** y **C1 (MCER)** y ya tienen, por lo tanto, un conocimiento intermedio de la lengua española. El objetivo del juego es estimular la conversación, favorecer la socialización entre los participantes y mejorar la destreza de interacción oral en lengua española. El componente lúdico del juego hace que sea más fácil dialogar y compartir opiniones; además, el debate y la colaboración entre jugadores son instrumentos indispensables que fomentan la integración y la adquisición del lenguaje. Las preguntas y respuestas han sido cuidadosamente elegidas para entretener a los participantes sin crearles dificultades, creando un ambiente dinámico y ameno en el que el aprendizaje tiene lugar de forma espontánea y natural. Las respuestas son subjetivas: no existen las respuestas correctas o equivocadas.



Contenido

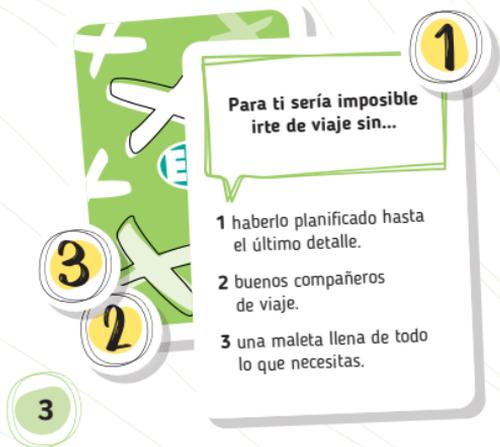
El juego se compone de:

- **132 cartas** divididas en 6 mazos de 6 colores diferentes, de 22 cartas cada uno:
 - 22 con el reverso VIOLETA - SUPERPODERES**
 - 22 con el reverso AZUL - LO QUE MOLESTA**
 - 22 con el reverso ROJO - DESEOS**
 - 22 con el reverso AMARILLO - OPINIONES**
 - 22 con el reverso NARANJA - MIEDOS**
 - 22 con el reverso VERDE - ESO... NUNCA**



En cada carta hay una pregunta con tres posibles respuestas, identificadas con los números 1, 2 y 3.

- **1 dado multicolor**; cada uno de sus seis lados le corresponde a uno de los colores de las categorías de las cartas.
- **60 fichas**, divididas en tres grupos:
 - 20 con el número 1**
 - 20 con el número 2**
 - 20 con el número 3**
- **1 manual** con las instrucciones y varias sugerencias.



Para ti sería imposible irte de viaje sin...

- 1 haberlo planificado hasta el último detalle.
- 2 buenos compañeros de viaje.
- 3 una maleta llena de todo lo que necesitas.

Cómo se juega

Para empezar, se reparten tres fichas a cada jugador: una con el número 1, otra con el 2 y otra con el 3. Seguidamente, se colocan los 6 mazos de 22 cartas cada uno separadamente sobre la mesa, boca abajo. Se juega por turnos. El primer jugador tira el dado y recoge la primera carta del mazo cuyo color haya salido en el dado. Lee en voz alta la pregunta y las tres respuestas. Sin decir cuál de ellas elige, coloca boca abajo delante de él la ficha correspondiente al número de la respuesta elegido, evitando que los demás vean el número. Los demás jugadores intentan adivinar cuál es esta respuesta y ponen también en la mesa boca abajo la ficha con el número correspondiente. Cuando todos tengan su ficha delante, el jugador revela cuál es su respuesta y explica el motivo por el que ha elegido esa y no las demás, dialogando con los demás participantes.

Al final, todos dan la vuelta a sus fichas y solo quienes hayan adivinado ganarán un punto. Una vez asignados los puntos, le tocará al siguiente jugador y se procederá de la misma forma.

Cuando termina la partida, ganará el jugador que haya demostrado que conoce mejor a los demás participantes, adivinando más respuestas.



Juegos y actividades didácticas

Variante a distancia

Gracias a su estructura, este juego es ideal también durante las clases en línea. Solo hay que mostrar la carta o leer la pregunta y sus respuestas, haciendo explicar a continuación cuál es la propia respuesta y su justificación. Las 132 preguntas del juego con sus 396 respuestas constituyen un instrumento variadísimo y eficaz, que se convierte en un punto de partida perfecto para debates y conversaciones en clases en línea.

• ELIGE LA CATEGORÍA

Los participantes pueden elegir con qué categoría quieren jugar. En este caso no es necesario el uso del dado.

• SELECCIONA ALGUNAS CARTAS

Se utilizan solamente algunas cartas elegidas previamente. También en este caso se puede jugar con o sin dado.

• ¡CUIDADO, TE ESTOY ESCUCHANDO!

Se puede asignar uno, dos o tres puntos al jugador que contesta a la pregunta de la carta, dependiendo de cómo lea las preguntas y de la corrección y cualidad del léxico y la gramática/sintaxis utilizados en su explicación (haya sido o no convincente). En este caso ganará el jugador que más puntos gane.



• **AÑADE NUEVAS RESPUESTAS**

Una forma de estimular la creatividad es leer una pregunta y sus respuestas y pedir a los jugadores que añadan más respuestas que no se encuentran en la carta.

En este caso, ganará quien haya propuesto más alternativas o quien haya encontrado respuestas divertidas y originales.

De esta forma, se podrán tratar temas diferentes de los que están presentes en las cartas y será interesante escuchar las ideas propuestas por todos los participantes.

• **ME HAS CONVENCIDO**

El jugador que contesta a la pregunta no solo tiene que revelar su respuesta, sino también compartir su opinión o idea con los demás participantes con la finalidad de convencerles para que estén de acuerdo con él. Gana quien lo consigue y, por lo tanto, gana más puntos.

• **ESCRIBE TU OPINIÓN**

Se le puede asignar a cada jugador una carta y pedirle que escriba cuál de las respuestas elige y por qué. Después, se leerán los textos en voz alta y se les asignarán puntos evaluando el estilo, la originalidad, la corrección sintáctica/gramatical y el léxico utilizado.

Por supuesto, estas son algunas sugerencias para realizar actividades con el juego **¡Hablemos!**

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.

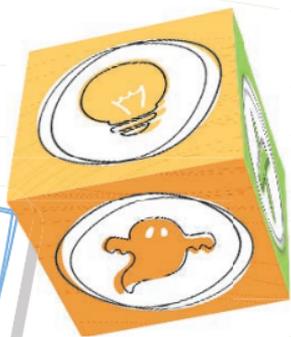
2

¿De qué tema te preocupa hablar?

- 1 De tus sentimientos.
- 2 De tus miedos.
- 3 De tus ambiciones.

¿Qué personas son insoportables?

- 1 Los quejicas.
- 2 Los apáticos.
- 3 Los insistentes.



Para unas vacaciones de ensueño... ¿qué meta eliges?

- 1 Una playa tropical.
- 2 Una gran capital del mundo.
- 3 Una casa rural.

¿En qué no gastarías mucho dinero?

- 1 En ropa y accesorios.
- 2 En perfumes y product para el cuidado del cuerpo.
- 3 En aparatos electróni

Entre amigos, la guerra más divertida es la de...

- 1 bolas de nieve.
- 2 almohadas.
- 3 globos de agua.

¿Qué poder le darías a una varita mágica?

- 1 Cambiar el clima.
- 2 Cambiar tu edad.
- 3 Llevarte a otros lugares.



1

3



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-B2

El gran juego de los verbos

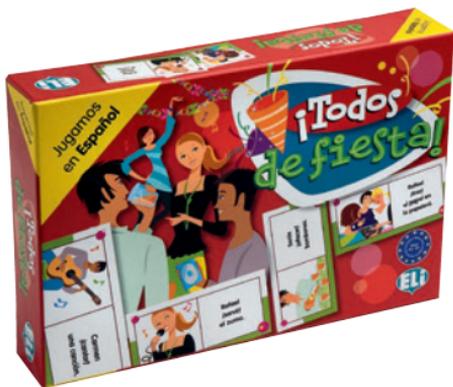
100 cartas ilustradas, 21 cartas con elementos, 8 cartas con tiempos verbales y 3 cartas de las formas afirmativa, negativa e interrogativa: estos son los componentes de un juego que se hace indispensable para repasar la gramática.



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

¡Todos de fiesta!

¿A quién no le gusta pasárselo en grande en una fiesta? Este dominó ayuda a colocar los preparativos en orden cronológico y facilita la conjugación de 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

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 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 B1-C1

¡Hablemos!

Este entretenido juego facilita la socialización entre los participantes y ayuda a debatir y a compartir opiniones.

Marco Común Europeo de Referencia

A1 Acceso

A2 Plataforma

B1 Intermedio

B2 Intermedio alto

C1 Dominio operativo eficaz

C2 Maestría

iHablemos! - 05 80295 - V60788

iHablemos!

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 Pigni

Redacción: Gigliola Capodaglio

Proyecto gráfico y maquetación: Gianni Caputo

Director de producción: Francesco Capitano

Impreso por Tecnostampa Pigni Group

Printing Division – Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-3434-4

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.