

PASOS LISTOS

El juego creado para grandes y pequeños. Todos que aprenden idiomas y quieren conocer o practicar los adjetivos deberían afrontar la rueda de la fortuna REGIPIO.

El aprendizaje por el juego adelanta el desarrollo del vocabulario !

El objetivo es introducir y practicar los adjetivos españoles que son indispensables en la comunicación de todos los días. Los jugadores usan los adjetivos en las situaciones reales y naturales contando algo a otros jugadores.

Además, mientras juego aprendemos la cooperación y ayuda mutua.

El juego contiene un tablero redondo de 2 metros de diámetro dividido en 36 casillas coloradas.

1. ALTO! ADJETIVOS!

Podemos dividir el juego en algunas rondas o elegir una de ellas y jugarla varias veces. Al principio elegimos una persona líder (se puede cambiarla al comenzar cada ronda). Los jugadores andan o corren alrededor del tablero. Al entender la orden „ALTO“ (dicha por el líder) todos los jugadores se paran. Cada jugador tiene que usar el adjetivo del frente para:

RONDA 1: hacer una frase

RONDA 2: hacer una pregunta

RONDA 3: decir el contrario y hacer la frase con los dos adjetivos

RONDA 4: decir la definición del adjetivo

2. GALLINA CIEGA

Uno de los jugadores andan por el tablero (puede tener los ojos vendados). Otras personas dicen cuando tiene que pararse. No puede mirar el adjetivo solo que adivinarlo con ayuda de los jugadores.

3. EN LA BÚSQUEDA DE LA PALABRA PERDIDA

Uno de los jugadores anda por el tablero. Al entender la orden „ALTO“ (dicha por el otro jugador), se para. El tiene que usar el adjetivo en el cual se paró en la frase o en la pregunta.

Podemos elegir la opción más difícil. Podemos usar el adjetivo para describir otro jugador que puede estar de acuerdo o no con la descripción. Después, esa persona cambia el jugador y podemos continuar el juego.

4. TIC-TAC

El juego a contrarreloj. Los jugadores, uno después de otro, entran en el tablero y eligen un adjetivo. Lo usan en una frase. Después eligen otro adjetivo moviéndose en el sentido de las agujas del reloj (se puede omitir unos adjetivos) y crean otra frase. Una persona puede usar solo un adjetivo.

El jugador que logre crear más frases posibles con los adjetivos elegidos es el ganador.

5. EL CUENTO DE ARAÑA

Un jugador entra en el tablero con un pie escogiendo un adjetivo con el cual empieza el cuento. Después pone otro pie y las ambas manos para crear las frases siguientes del cuento. Cada movimiento del pie o de la mano elige un adjetivo que el jugador debe usar en el cuento. El objetivo es usar más adjetivos posibles. Para escoger el siguiente adjetivo se puede subir solo una mano o un pie al mismo tiempo. El jugador que logre usar más adjetivos en el cuento es el ganador.

Si se desea, se puede jugar en los grupos. Un grupo elige su araña que muestra los adjetivos. Todo el grupo crea el cuento. El grupo que logre usar más adjetivos en el cuento es el ganador.

6. NO SABES? USP!

Los jugadores se dividen en dos grupos. El grupo en el que hay el jugador menor de edad empieza el juego. El líder de un grupo está sobre una casilla. El jugador del grupo rival tiene que decir el contrario de ese adjetivo. Después los jugadores intercambian.

Después de cada ronda los jugadores intercambian sobre la rueda. Cuando el jugador no puede decir el contrario adecuado (UPS!) todo el grupo tiene que hacer una tarea inventada por el grupo rival, por ejemplo: 5 sentadillas, 3 saltos de tijera o una vuelta saltando a la pata coja.