

**Juegos de tablero en español.
Para clases más lúdicas e
interactivas**

Ministerio
de Educación, Cultura
y Deporte

COLECCIÓN COMPLEMENTOS

SERIE DIDÁCTICA

CcSd

Catálogo de publicaciones del Ministerio: mecd.gob.es
Catálogo general de publicaciones oficiales: publicacionesoficiales.boe.es

Costa, Wesley David
Juegos de tablero en español. Para clases más lúdicas e interactivas. / Wesley David Costa.

Coordinación editorial: José Suárez-Inclán. Brasilia, DF: Consejería de Educación de la Embajada de España, Secretaría General Técnica, 2014.
(Colección Complementos; Serie Didáctica) 84 p.

Espanhol – Estudo e ensino. I. Costa, Wesley David . II. Suárez-Inclán, José. III. Título. IV. Serie.

CDU 811.134.237"
CDD 460.7



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE**

Subsecretaría

Subdirección General de Cooperación Internacional

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Documentación y Publicaciones

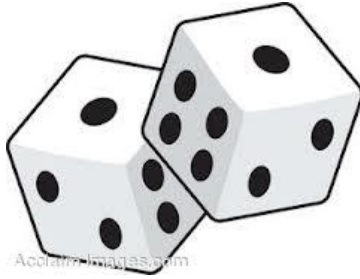
Edición: julio de 2014

NIPO: 030-14-273-6

ISBN: 978-85-67535-07-4

DOI: 10.4438/030-14-273-6

JUEGOS DE TABLERO EN ESPAÑOL



PARA CLASES MÁS LÚDICAS E INTERACTIVAS

WESLEY DAVID COSTA

CONTENIDOS

PRESENTACIÓN	9
Juego 1 Imperativo formal – usted	10
Juego 2 Imperativo informal – tú	11
Juego 3 ¡Pon a prueba tu vocabulario!	12
Juego 4 Artículo EL / LA, femenino/masculino y antónimos	13
Juego 5 ¡a conjugar! Presente de indicativo	14
Juego 6 Hablemos en presente	15
Juego 7 Presente de indicativo – Di la verdad o un mentira	16
Juego 8 ¿a qué hora...?	17
Juego 9 Sobre gustos no hay nada escrito	18
Juego 10 El que canta sus males espanta	19
Juego 11 El gerundio	20
Juego 12 La familia	21

Juego 13	
¡a conjugar! – pretérito indefinido	22
Juego 14	
Presente y pasado	23
Juego 15	
Mi niñez	24
Juego 16	
El pretérito perfecto	25
Juego 17	
¿Qué vas a hacer?	26
Juego 18	
Rompiendo el hielo	27
Juego 19	
¿qué opinas sobre...?	28
Juego 20	
Los marcadores temporales	29
Juego 21	
Habla por los codos.....	30
Juego 22	
¿qué prefieres?	31
Juego 23	
Condicionales con si	32
Juego 24	
Vamos a hablar	33
Juego 25	
Las profesiones	34
Juego 26	
¿te gustan los deportes?	35

Juego 27	
Hogar dulce hogar	36
Juego 28	
Los animales	37
Juego 29	
Hablemos de comida	38
Juego 30	
La moda y la ropa	39
Juego 31	
El cuerpo humano	40
Juego 32	
Hablemos de nuestra personalidad	41
Juego 33	
Hablemos de salud y medicina	42
Juego 34	
Vocabulario: objetos de la casa	43
Juego 35	
Haz la pregunta	44
Juego 36	
El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho.....	45
Juego 37	
Yo que tú	46
Juego 38	
Ojalá para expresar deseo	47
Juego 39	
¿qué harías si...?	48
Juego 40	
Condicional – si hubiera.....	49

Juego 41	
Condional si para hablar de hipótesis poco probables	50
Juego 42	
Las oraciones concesivas, condicionales y temporales	51
Juego 43	
En una entrevista de trabajo	52
Juego 44	
¿para qué está el dinero si no es para gastarlo?	53
Juego 45	
Refranes y expresiones del español	54
Juego 46	
Relaciones amorosas	55
INSTRUCCIONES Y REGLAS	
OBSERVACIÓN GENERAL	56
Juego 1	
Imperativo formal – usted	56
Juego 2	
Imperativo informal – tú	57
Juego 3	
¡Pon a prueba tu vocabulario!	57
Juego 4	
Artículo EL / LA, femenino/masculino y antónimos	58
Juego 5	
¡a conjugar! Presente de indicativo	59
Juego 6	
Hablemos en presente	60
Juego 7	
Presente de indicativo – Di la verdad o un mentira	60

Juego 8	
¿a qué hora...?	61
Juego 9	
Sobre gustos no hay nada escrito	62
Juego 10	
El que canta sus males espanta	62
Juego 11	
El gerundio	62
Juego 12	
La familia	64
Juego 13	
¡a conjugar! – pretérito indefinido	65
Juego 14	
Presente y pasado	65
Juego 15	
Mi niñez	65
Juego 16	
El pretérito perfecto	66
Juego 17	
¿Qué vas a hacer?	66
Juego 18	
Rompiendo el hielo	67
Juego 19	
¿qué opinas sobre...?	67
Juego 20	
Los marcadores temporales	68
Juego 21	
Habla por los codos	68

Juego 22	
¿qué prefieres?	68
Juego 23	
Condicionales con si	69
Juego 24	
Vamos a hablar	69
Juego 25	
Las profesiones	70
Juego 26	
¿te gustan los deportes?	70
Juego 27	
Hogar dulce hogar	71
Juego 28	
Los animales	71
Juego 29	
Hablemos de comida	72
Juego 30	
La moda y la ropa	72
Juego 31	
El cuerpo humano	73
Juego 32	
Hablemos de nuestra personalidad	74
Juego 33	
Hablemos de salud y medicina	74
Juego 34	
Vocabulario: objetos de la casa	75
Juego 35	
Haz la pregunta	75

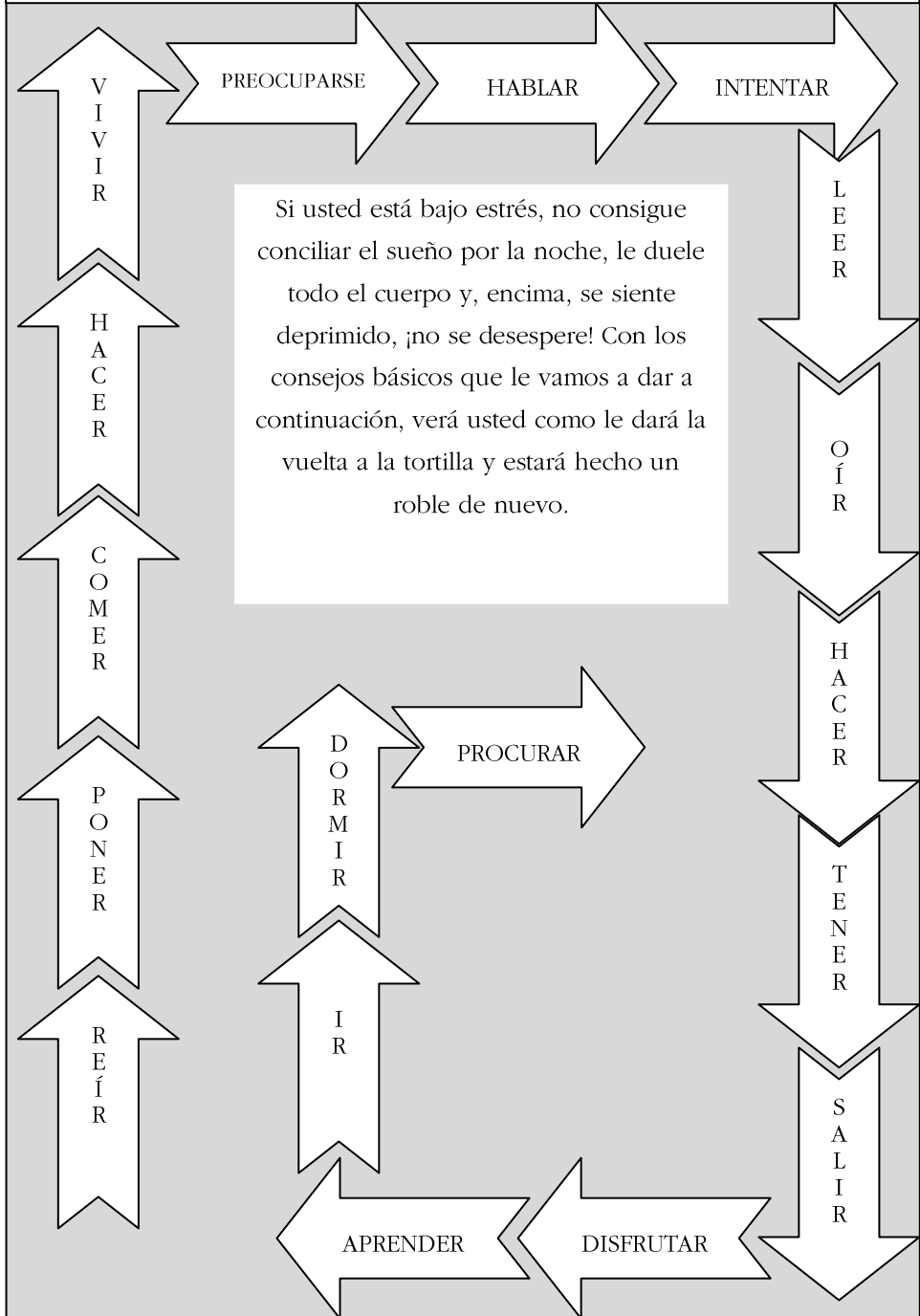
Juego 36	
El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho	76
Juego 37	
Yo que tú	76
Juego 38	
Ojalá para expresar deseo	77
Juego 39	
¿qué harías si...?	77
Juego 40	
Condicional – si hubiera.....	78
Juego 41	
Condicional si para hablar de hipótesis poco probables	78
Juego 42	
Las oraciones concesivas, condicionales y temporales	78
Juego 43	
En una entrevista de trabajo	79
Juego 44	
¿para qué está el dinero si no es para gastarlo?.....	79
Juego 45	
Refranes y expresiones del español	80
Juego 46	
Relaciones amorosas	81

PRESENTACIÓN

Este libro ha nacido con el objeto de proporcionar a los profesores de español como lengua extranjera una serie de juegos de tablero que les van a auxiliar en la dinámica de su trabajo en el aula y hacer que el proceso de enseñanza/aprendizaje del idioma sea una actividad muy motivadora y divertida. Mi experiencia como profesor me ha demostrado que es indiscutible el hecho de que muchos alumnos presentan excelentes resultados en el proceso de adquisición de la lengua si lo hacen de una manera divertida. Por lo tanto, los juegos que propongo aquí harán que sus clases sean más lúdicas e interactivas, y como resultado, los alumnos demostrarán más interés por el aprendizaje. Los 50 juegos de tablero de este libro vienen acompañados de instrucciones de uso donde he puesto la duración, las reglas, el objetivo, el nivel y la clave de respuesta de cada uno. Esos juegos pueden ser usados para enseñar, repasar y/o practicar tópicos gramaticales, lexicales o simplemente hacer que los alumnos hablen de diversos temas rutinarios de una manera libre y relajada. Espero que, a través de mi libro, el profesor consiga enriquecer sus clases y que pueda hacer de la importante tarea de enseñar no sólo un momento de trabajo sino también de mucha diversión. **¡ENTONCES, A JUGAR!**

EL AUTOR

JUEGO 1 IMPERATIVO FORMAL - USTED



JUEGO 2
IMPERATIVO INFORMAL - TÚ

SALIDA
LLEGADA

HACER

PENSAR

PEDIR

INTENTAR

PLANIFICAR

PRACTICAR

CONFIAR

VER

SER

LEER

HACER

PROCURAR

USAR

DEDICARSE

PEDIR

IR

DECIR

REDUCIR

HABLAR

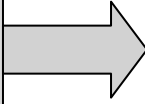
PONER

DORMIR

Si últimamente te sientes fatal porque todo te va de mal en peor en la escuela, no sabes aprovechar tus ratos libres y encima tus padres te han prohibido de hacer un montón de cosas que a ti te gustan, ¡TRANQUILO! La organización BIENESTAR DEL ALUMNO tiene algunos consejos básicos que te pueden ser muy útiles.



JUEGO 3
¡PON A PRUEBA TU VOCABULARIO!

	E	B	M	A	R
P	<p>1 – UN VERBO</p> <p>2 – ALGO DE COMER</p> <p>3 – UN OBJETO</p> <p>4 – UN ADJETIVO</p> <p>5 – UNA PROFESIÓN</p>				B
A					C
S					A
J					V
D					E
C					S
A					B
E					C

JUEGO 4
ARTÍCULO EL/LA. FEMENINO/MASCULINO Y ANTÓNIMOS

SALIDA LLEGADA	 	 	A	 	
 	<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">A</div> ARTÍCULO ¿EL O LA?				
 	1. ___ SAL / 2. ___ MIEL / 3. ___ PASTEL 4. ___ LECHE / 5. ___ BARAJA / 6 ___ COSTUMBRE / 7. ___ PARED / 8. ___ EQUIPO / 9. ___ NARIZ / 10. ___ ÁRBOL/ 11. ___ MENSAJE / 12. ___ PUENTE / 13. ___ TIZA / 14. ___ ORDENADOR / 15. ___ CALLE				A
A	<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">FEMENINO MASCULINO</div>				
 	1. YERNO # _____ 2. MACHO # _____ 3. GALLO # _____ 4. REINA # _____ 5. CABRA # _____ 6. CABALLO # _____ 7. ACTOR # _____ 8. SAPO # _____ 9. HEROÍNA # _____ 10. ALCALDE # _____ 11. LECTOR # _____ 12. BAILARINA # _____ 13. VACA # _____ 14. PADRINO # _____ 15. NENE # _____				
 	<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">ANTÓNIMOS</div>				A
A	1. CERRAR # _____ 2. LEJOS # _____ 3. FUERTE # _____ 4. TONTO # _____ 5. DELGADO # _____ 6. LLENO # _____ 7. ALTO # _____ 8. ANCHO # _____ 9. SANO # _____ 10. ANCIANO # _____ 11. VIVO # _____ 12. SUCIO # _____ 13. GUAPO # _____ 14. ABURRIDO # _____ 15. CORTO # _____				
 	A	 	 	 	A

JUEGO 5
¡A CONJUGAR! PRESENTE DE INDICATIVO

SALIDA LLEGADA	NOSOTROS	USTEDES	YO
USTED	<ol style="list-style-type: none"> 1. JUGAR 2. CONTAR 3. PENSAR 4. LEER 5. PERDER 6. CONOCER 7. CAER 8. COCER 9. PODER 10. PONER 11. QUERER 12. SABER 13. TRAER 14. PEDIR 15. REÍR 16. SENTIR 17. DORMIR 18. OÍR 19. SALIR 20. HUIR 21. VENIR 22. PRODUCIR 23. MENTIR 24. MORIR 25. DIVERTIRSE 26. CONDUCIR 	ELLOS	
ELLA		VOSOTRAS	
TÚ		USTEDES	
YO		TÚ	
ELLOS		VOSOTROS	
NOSOTROS		YO	
ÉL		ELLOS	
TÚ		USTED	
USTED		NOSOTROS	
VOSOTRAS		NOSOTRAS	VOSOTROS

JUEGO 6
HABLEMOS EN PRESENTE

JUEGO 6 HABLEMOS EN PRESENTE			
SALIDA	Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.	Di algo que haces todos los días a la misma hora.	Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.
¿Qué sueles hacer los viernes por la noche?	¿Qué es lo que odias de tu rutina?	Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.	Di algo que solo haces los fines de semana.
Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.	QUERER DESPERTARSE VOLVER CERRAR ALMORZAR REÍR PONER JUGAR VESTIRSE DORMIR ACORDARSE PEDIR COMENZAR PODER SALIR DIVERTIRSE		Di dos cosas que haces antes de venir a clase.
Di algo que nunca haces los fines de semana.			Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.
¿Qué sueles hacer cuando estás aburrido?	Habla un poco de tu rutina.	Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.	¿Qué haces para mejorar tu español?
¿Qué prefieres: ir de vacaciones con tus amigos o ir de vacaciones con tu familia? ¿Por qué?	¿Qué sueles hacer para matar el tiempo?	Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.	¿Qué es lo que haces lunes por la mañana?
Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.	Conjuga uno de los verbos del tablero en presente de indicativo.	¿Qué es lo que haces para relajarte?	FIN

JUEGO 7
PRESENTE DE INDICATIVO – DI LA VERDAD O UNA MENTIRA

	VOY	ESTOY	
SALIDA		ESTUDIO	TENGO
			VIVO
LLEGO	VENGO	PREFIERO	CONOZCO
LIMPIO			
INTENTO		LLEGADA	ME DUCHO
PUEDO			SALGO
HAGO	QUIERO	LEO	ME DESPIERTO

JUEGO 8
¿A QUÉ HORA...?

... SUELES
MERENDAR
?

SALIDA
LLEGADA

...TE
LEVANTAS
LOS
DOMINGOS
?

...TE
DUCHAS ?

...TOMAS
TU
DESAYUNO
?

...EMPIEZA
TU
PROGRAMA
FAVORITO?

...
ALMUERZAS
?

...SALES DE
CASA PARA
IR A LA
ESCUELA /
AL
TRABAJO?

¿A QUÉ HORA...?

...
VUELVES A
CASA LOS
SÁBADOS?

...
TERMINAN
TUS
CLASES?

... HABLAS
CON TUS
AMIGOS
POR
FACEBOOK
?

...HACES
LOS
DEBERES
DE
ESPAÑOL?

JUEGO 9
SOBRE GUSTOS NO HAY NADA ESCRITO






1.¿Cuál es la habitación de tu casa que te gusta más? ¿Por qué?	8.¿A dónde te gusta ir de marcha con los amigos?	16.¿Cuáles son las películas españolas que te gustan más?
2.¿Te gusta levantarte temprano los domingos?	9.¿Qué país de lengua española te gusta más? ¿Por qué?	17.¿Qué te gusta hacer por la noche?
3.¿Hay algo que te gusta hacer antes de dormir?	10.¿Qué es lo que más te gusta de la cultura hispanohablante?	18.¿Qué es lo que menos te gusta de tu país?
4.¿Hay algo que no te gusta hacer los fines de semana?	11.¿Qué es lo que te gusta más de tus clases de español?	19.¿Quién es el cantante de lengua española que te gusta más?
5.¿Cómo te gusta practicar tu español?	12.¿Qué te gusta hacer para relajarte?	20.¿Qué te gusta hacer los fines de semana?
6.¿Qué es lo que más te gusta de tu país?	13.¿Qué es lo que menos te gusta de tu personalidad?	21.¿Qué es lo que más te gusta de tu personalidad?
7.¿Qué te gusta hacer en tus ratos libres?	14.¿Qué te gusta leer?	22.¿Qué es lo que más te gusta acerca de la lengua española?

**JUEGO 10
EL QUE CANTA SUS MALES ESPANTA**

Nombra a tres cantantes (hombres) en español.	¿Qué tipo de música prefieres oír?	¿Quién es tu cantante favorito en español?	Canta una canción con la palabra YO.	¿Qué tipo de música no soportas?	Canta una canción con la palabra VIDA.
Canta una canción con la palabra TÚ.	¿Sabes tocar algo? ¿Qué?	Canta una canción de Shakira	Si fueras un cantante famoso ¿quién serías?	¿Has cantado en público alguna vez? ¿Dónde?	¿Qué tipo de música sueles escuchar cuando estás solo en tu casa?
Nombra a tres cantantes (mujeres) en español.	Canta una canción con la palabra AMOR.	¿Qué te gusta más: POP O ROCK?	¿Hay alguna canción que te guste mucho en español? ¿Cuál?	¿Cuándo fue la última vez que te compraste un cd?	Canta una canción con la palabra CORAZÓN



**JUEGO 11
EL GERUNDIO**

SALIDA	Conjuga uno de los verbos del tablero en gerundio.	MÍMICA	 Regresa 2 casillas.	
				MÍMICA
Elige un verbo y construye una frase en gerundio.	 Regresa 4 casillas.	LLEGADA		Conjuga uno de los verbos del tablero en gerundio.
MÍMICA	ELIGE UN VERB Y CONSTRUYE UNA FRASE EN GERUNDIO EMPEZAR JUGAR CONOCER COCER LEER VER VENIR SALIR IR PEDIR DORMIR CORREGIR ¿CUÁL ES EL GERUNDIO DE ESTOS VERBOS? HUIR TRAER HERVIR REÍR IR DECIR OÍR MENTIR CAER CONSTRUIR FREÍR MORIR			Elige un verbo y construye una frase en gerundio.
 Avanza 1 casilla				MÍMICA
Conjuga uno de los verbos del tablero en gerundio.				 Avanza 2 casillas
 Regresa 1 casilla.				MÍMICA
	MÍMICA	Conjuga uno de los verbos del tablero en gerundio.	Elige un verbo y construye una frase en gerundio.	

**JUEGO 12
LA FAMILIA**

SALIDA	¿Cuántos hermanos tienes?	¿Qué es lo que te gusta hacer en familia?	¿Prefieres viajar con tu familia o con tus amigos?
			¿Quién es la oveja negra de la familia?
			¿Qué es lo que más aprecias en tu padre?
¿Cuántos primos tienes?	¿Hay alguien en tu familia que no te cae bien?		
Define tu familia con una sola palabra.			¿Tus abuelos siguen vivos? ¿Cuántos años tienen?
¿Te llevas mejor con tu padre o con tu madre?	¿Te llevas bien con tus hermanos?		
¿Quién es la persona más divertida de tu familia?			¿Quién eligió tu nombre: tu padre o tu madre?
¿Cuáles son las ventajas y desventajas de ser hijo único?	¿A qué se dedican tus padres?	¿Te pareces más a tu padre o a tu madre?	¿Quién es la persona más maja de tu familia?
LLEGADA			

JUEGO 13
¡A CONJUGAR! – PRETÉRITO INDEFINIDO

SALIDA	NOSOTROS	VOSOTROS	YO
			ÉL
YO	NOSOTROS		USTEDES
ELLA	NOSOTROS		TÚ
NOSOTROS	YO		YO
TÚ	USTED		VOSOTROS
VOSOTROS	FIN		ELLOS
USTEDES			TÚ
YO	ELLA	NOSOTROS	VOSOTROS

**JUEGO 14
PRESENTE Y PASADO**

TUVO	ALMUERZO	ME DUCHE	FUERON	LEE
SALGO				DESAYUNÉ
VIENE				SÉ
HICE				EMPEZÓ
PUSIERON				JUGARON
CONOCÍ				FUIMOS
PREFIERE				DIJO
TUVIERON				
VOLVIÓ	CERRÉ	ESTUDIÓ	TRABAJAN	FIN

**JUEGO 15
MI NIÑEZ**

¿Solías hacer novillos de chico/a?

¿Tus padres te pegaban muchas palizas?

¿Qué juguetes te gustaban más?

¿Cuál era tu dibujo favorito?

¿Te daban miedo las historias del coco?

¿Qué te gustaba más: jugar al escondite o a las canicas?

¿Cuál era tu juego favorito?

¿Qué hacías los fines de semana?

¿Te gustaba jugar a la rayuela?

¿Sabías volar cometas?

¿Hacías chuletas antes de las pruebas?

¿Tus padres te castigaban mucho?

¿Eras muy revoltoso/a?

**JUEGO 16
EL PRETERITO PERFECTO**

INICIO

Ya he viajado al extranjero.

Nunca he comido carne de animales exóticos.

Nunca he visto una corrida de toros.

Nunca me han atracado.

Ya he tenido una experiencia rara.

Ya me ha tocado dinero en un juego de azar.

Ya he intentado dejar un mal hábito que tengo pero no lo he conseguido.

Nunca me he roto un brazo o una pierna.

Ya me he arrepentido de una decisión tomada.

Hoy me he levantado muy temprano

Todavía no he encontrado a mi alma gemela.

Ya he tenido un sueño hecho realidad.

Nunca he hablado en español con un argentino.

Este año he ido a una ciudad en la que nunca había estado antes.

Esta semana he hecho algo muy importante.

Nunca he suspendido las matemáticas

Ya me he enamorado más de una vez.

Ya he visto un delfín.

Ya he tenido un profesor muy raro.

FIN

Nunca he roto una relación de amistad.

Este año he aprendido algo nuevo.

Hoy me ha pasado algo que me ha gustado mucho.

JUEGO 17
¿QUÉ VAS A HACER...?

INICIO
FIN

Hoy
después de
la clase

Mañana
por la tarde

El domingo
que viene

Este fin de
semana

En tus
próximas
vacaciones

Mañana
por la
mañana

El lunes
que viene

Mañana
por la
noche

Para
Celebrar tu
cumple

La próxima
vez que
salgas de
juerga

En tus
ratos libres
esta
semana

La semana
que viene

Cuando
llegues a
casa

El próximo
día festivo

El próximo
viernes por
la tarde

JUEGO 18
ROMPIENDO EL HIELO

INICIO

¿Has llorado en público alguna vez?
¿Por qué?

¿En qué país del mundo te gustaría vivir por un tiempo?

¿Cuál es el mejor recuerdo que tienes del año pasado?

¿Te has enamorado alguna vez?

¿Hay algo que eches de menos de tu niñez?

¿Qué es para ti un buen profesor?

¿Conoces algún país de hispanoamérica?

¿Qué sueles hacer para mejorar tu español?

¿Cuál es el mejor día de la semana para ti?

¿Hay algo de tu rutina que no soportas?

¿Tienes un estilo de vida saludable?

¿Conoces a alguna persona famosa?

¿Qué es lo que te hace feliz?

¿Qué te pone de buen humor?

¿Qué es lo que te pone de mal humor?

¿Tienes alguna asignatura pendiente?

¿Cuál ha sido la experiencia más inolvidable de tu vida?

¿Cuál ha sido tu mejor cumpleaños?

¿Qué te da miedo?

FIN

¿Por qué quieres aprender español?

¿Cuál es tu pasatiempo favorito?

¿Qué es lo que no soportas en la tele?

JUEGO 19
¿QUÉ OPINAS SOBRE...?

INICIO LLEGADA	Di el nombre de una serie.	Di el nombre de un jugador de fútbol.	Di el nombre de un personaje.		
Di el nombre de un actor.	<p align="center"> ME CAE(N) BIEN / FATAL ME ENCANTA(N) ME GUSTA (N) (MUCHO) ME MOLESTA(N) (MUCHO / UN POCO) ME FASCINA (N) ME DA(N) MIEDO / RISA ME DA(N) (MUCHA) PENA ME FASTIDIA(N) ME AGRADA (N) (MUCHO) NO LO/LOS/LA/LAS SOPORTO LO/LOS/LA/LAS ODIÓ / ADORO </p>		Di el nombre de un programa.		
Di el nombre de un programa.			Di el nombre de una banda.		
Di el nombre de una estrella del rock.			Di el nombre de un libro.		
Di el nombre de una actriz.			Di en nombre de una estrella del POP.		
Di el nombre de una ciudad.			Di el nombre de una ciudad.		
Di el nombre de un libro.			Di el nombre de un famoso.	Di el nombre de una peli.	Di el nombre de una peli.

JUEGO 20
LOS MARCADORES TEMPORALES

INICIO LLEGADA	LA SEMANA PASADA...	HOY POR LA MAÑANA...	EL LUNES QUE VIENE...	
ANOCHE...	1. COMER 2. EMPEZAR 3. HACER 4. JUGAR 5. IR 6. ENTERARSE 7. COMPRAR 8. VIVIR 9. PODER 10. CENAR 11. ESTAR 12. TERMINAR 13. SALIR 14. MATRICULARME 15. TENER 16. HABLAR 17. DAR 18. OIR 19. DECIR 20. ESCRIBIR 21. LEER 22. VER 23. PERDER 24. COGER 25. ESTUDIAR		EL AÑO PRÓXIMO...	
MAÑANA...		ANTEAYER...		
EL OTRO DÍA...		HOY...		
EL FIN DE SEMANA...		MUY A MENUDO		
EL MES QUE VIENE...		HACE UN RATO...		
ESTA TARDE...		NUNCA	TODAVÍA NO...	HACE UNOS DÍAS...

**JUEGO 21
HABLANDO POR LOS CODOS**

	Habla de alguna fobia que tengas.	Habla de tu mejor amigo.	Habla del día de la semana que más te gusta.
SALIDA			Habla de tu libro favorito
			Habla de un sueño que tengas.
		LLEGADA	Habla de tus aficiones.
		Habla de un personaje que te gusta.	Habla de cosas que haces cuando estás de vacaciones.
Habla de un ídolo que tengas.			Habla de la ciudad más hermosa que hayas visitado.
Habla de una experiencia inolvidable que hayas tenido.	Habla de cómo te gustaría vivir dentro de 10 años.	Habla de la película que más te gusta	Habla del día más feliz de tu vida.

JUEGO 22 ¿QUÉ PREFIERES?			
SALIDA	Sábados X Domingos	Hablar En español X Escribir en español	Éxámenes orales X Éxámenes Escritos
			Leer libros de Mafalda X Leer libros de Manolito Gafotas
			Perros X Gatos
Paella X "tacos"	Carne X Pescado		Música española X Música Latina
El tango X Flamenco			El campo X La ciudad
Películas españolas X Películas estadounidenses	Gramática del español X Gramática de tu lengua materna		Películas de almodóvar X Películas de Steven Spielberg
Fútbol español X Fútbol brasileño		LLEGADA	Gastronomía española X Gastronomía Mexicana
Vivir en un piso X Vivir en una casa	Tomatina X Carnaval	Escuelas privadas X Escuela Públicas	Tele por cable X YouTube

JUEGO 23
CONDICIONALES CON SI

1. Si no tengo dinero para salir...

2. Si mañana tengo tiempo libre...

3. Si hoy no tenemos deber de casa...

4. Si sabes hablar español...

5. Si haces ejercicios regularmente...

6. Si no llueve el sábado...

7. Si hay prueba la semana que viene...

8. Si no apruebo los exámenes finales...

9. Si ahorro lo suficiente hasta el fin del año...

10. Si tienes dificultades para aprender
español...

11. Si dejas de pensar un poco en los
problemas...

12. Si quieres vivir sin estrés...

13. Si deseas disfrutar mejor de la vida...

14. Si no trabajas mucho ...

**JUEGO 24
VAMOS A HABLAR**

SALIDA

Quería tener más tiempo libre para...

Si fuera un superhéroe sería...

Me pongo de los nervios cuando...

Mi asignatura pendiente es...

Nunca he...

Lo que más me hace feliz es...

Lo que más aprecio en una relación de amistad es...

Me molesta la gente que...

A una isla desierta me llevaría...

Mi palabra favorita en español es...

Me gustaría ir de marcha con...

Hace mucho que...

Tengo muchas ganas de...

Si fuera un animal sería...

Creo que no sabría vivir sin...

Quería aprender...

Saber aprovechar la vida es...

El punto fuerte de mi personalidad es...

LLEGADA

JUEGO 25 PROFESIONES			
INICIO FIN	DESCIFRA UNA DE LAS PROFESIONES DEL TABLERO.	¿A qué se dedica tu padre?	Cuándo eras niño/a, ¿qué querías ser cuando fueras mayor?
¿A qué edad te gustaría jubilarte?	<p align="center">PROFESIONES</p> <p align="center">1. APNAEDRO</p> <p align="center">2. AÑBLAIL</p> <p align="center">3. CANETATN</p> <p align="center">4. AQRUEITTCO</p> <p align="center">5. GINENIREO</p> <p align="center">6. PARELUQUE</p> <p align="center">7. CERANICRO</p> <p align="center">8. JEZU</p> <p align="center">9. FANETONRO</p> <p align="center">10. NODUCTCOR</p> <p align="center">11. CEMAARRO</p> <p align="center">12. IOICLPA</p>		DESCIFRA UNA DE LAS PROFESIONES DEL TABLERO.
¿Hay alguien en tu familia que trabaje de profesor? ¿Quién?			¿A qué se dedica tu madre?
¿A qué se dedican / dedicaban tus abuelos paternos?			En tu opinión, ¿Cuál es la mejor profesión del mundo?
En tu opinión, ¿qué profesión es la más divertida?			Di el nombre de una profesión que empiece por P.
Di el nombre de una profesión que empiece por A.			DESCIFRA UNA DE LAS PROFESIONES DEL TABLERO.
DESCIFRA UNA DE LAS PROFESIONES DEL TABLERO.		En tu opinión, ¿qué profesión es la más peligrosa?	¿A qué edad tuviste tu primer trabajo?

JUEGO 26
¿TE GUSTAN LOS DEPORTES?

SALIDA	¿Qué deportes solías hacer cuando eras niño/a ?	¿Te gusta practicar deportes?	¿Cuál es el deporte que más te gusta?	
				¿Cuál es el deporte que menos te gusta?
¿Con qué frecuencia vas a estadios de fútbol?	¿Has intentado aprender algún deporte sin que hayas tenido éxito?	¿Si pudieras conocer a un deportista famoso, a quién elegirías?	Descifra uno de los deportes del tablero.	
En tu opinión, ¿quién ganará el próximo mundial de fútbol?		¿Has ganado una medalla alguna vez en una competición deportiva?	¿Te has hecho daño alguna vez practicando algún deporte?	
Descifra uno de los deportes del tablero.		LLEGADA	En tu opinión, ¿quién es el deportista más exitoso hoy en día?	
¿Conseguirías vivir sin hacer deportes?	DEPORTES			¿Te parece justo el salario de los futbolistas?
Si fueras un deportista famoso, ¿quién te gustaría ser?	1.GAMINSIA, 2. AOBLONECST, 3. OBLOS, 4.NABLNO MAO, 5.BOALNEVLOA, 6. ARMAPACISDIO 7. APTIANJE SBORE UREADS, 8. RCODRIA DE OTRO, 9. RAMATÓN, 10.COANTEAJ, 11.BUEOC			¿Cuándo fue la última vez que hiciste algún deporte?
	¿Qué deporte te gustaría practicar profesionalmente?	Descifra uno de los deportes del tablero.	¿Hay algún deporte que no te gusta?	

**JUEGO 27
HOGAR DULCE HOGAR**

SALIDA	¿Qué hay en tu habitación?	Nombra dos objetos que hay en la cocina.	Nombra dos objetos que hay en tu cuarto de baño	
				Descifra uno de los muebles u objetos del tablero.
¿Cuánto tiempo llevas viviendo en la misma casa / piso?	Si fueras millonario, ¿cómo y dónde sería tu casa?	Descifra uno de los muebles u objetos del tablero.		¿Te gusta vivir en tu barrio?
¿Qué es lo que menos te gusta de tu casa?		¿Cuáles son las ventajas y desventajas de vivir en un piso?		¿Qué prefieres : vivir en un piso o en una casa? ¿Por qué?
¿Cuál es la habitación de tu casa que te gusta más?		LLEGADA		Describe cómo sería la casa de tus sueños.
¿Te gusta tener mascotas en tu casa?	MUEBLES Y OBJETOS 1. ECNICREO, 2.GIORF, 3. LCCÓNOH, 4.TZAA, 5.PRCHEA, 6.ENÍATSTAER, 7. NCUA, 8.MOALDAHA, 9.SLÓLIN, 10.LMPARÁA, 11.ZÓBUN, 12.ECAOSB, 13.BLAOBIML, 14.BÑRAEA			¿Te llevas bien con tus vecinos?
Descifra uno de los muebles u objetos del tablero.				¿Dónde crees que estarás viviendo dentro de 10 años?
	¿En qué barrio de tu ciudad te gustaría comprarte una casa o un piso?	¿Qué prefieres: una casa en el campo o una casa en la playa?	¿Cuántas personas viven en tu casa?	

**JUEGO 28
LOS ANIMALES**

SALIDA	¿Tienes mascotas?	¿Si fueras un animal, qué animal serías?	Descifra uno de los animales del tablero.	
				En tu opinión, ¿cuál es el animal más inteligente del planeta?
Nombra algún animal que no tenga huesos.	Nombra algún animal que sea vegetariano.	Nombra algún animal que nunca hayas visto.		¿Hay alguien en tu familia que sea vegetariano?
Descifra uno de los animales del tablero.		¿Qué opinas sobre las corridas		En tu opinión, ¿cuál es el animal más raro del planeta?
¿Has comido carne de algún animal exótico alguna vez?		LLEGADA		Descifra uno de los animales del tablero.
Nombra algún animal que sepa volar.	1. RLDAILA, 2. ORTGTUA, 3. NMOO, 4. ACGURNO 5. ULPPO, 6. LGALO, 7. AVPO EARL, 8. SOO, 9. RIMAOSAP, 10. NRAA, 11. TORACOR, 12. UTÓNIBR, 13. BHOÚ			Nombra algún animal que viva en el desierto.
Nombra algún animal que viva en la selva.				Nombra algún animal que nunca hayas visto.
	¿Qué animal te da miedo?	Descifra uno de los animales del tablero.	Nombra algún animal que viva en el océano.	

**JUEGO 29
HABLEMOS DE COMIDA**

SALIDA	¿Cuál es el plato típico español que te gusta más?	¿Sabes cocinar?	¿Qué has desayunado hoy?	
				Descifra una de las palabras del tablero.
¿Tienes una alimentación sana?	¿Hay algo que no te guste comer?	¿Qué te gusta comer con leche?		Nombra dos cosas saladas que podemos comprar en la panadería.
Nombra dos cosas dulces que podemos comprar en una panadería		¿Cuál es tu bebida favorita?		¿Qué comida típica de tu país te gusta más?
¿Cuáles son los platos típicos españoles que te has probado?		LLEGADA		¿Cuál es tu postre favorito?
¿Cuál ha sido el plato más exquisito que has probado?	1.BRENENEJA, 2. RAZDUNO, 3. AHZRIANO, 4. MOHALAREC, 5.TEAACGUA, 6.PÑAI, 7. BOLCELA, 8. NDÍSAA, 9. REFSA , 10. LCOILOFR, 11.CPIHAÑÓMN, 12. CGAHLEU, 13. APPAS FITRAS, 14. ÓCBLIRO, 15.LONIZGANA			Descifra una de las palabras del tablero.
Descifra una de las palabras del tablero.				¿Qué sueles comer antes de dormir?
	¿Has probado algún plato exótico alguna vez?	¿Cuál es tu fruta favorita?	¿Qué vas a comer después de la clase?	

**JUEGO 30
LA MODA Y LA ROPA**

SALIDA	Descifra una de las prendas del tablero.	'Ya he comprado ropa de segunda mano.'	¿Cuándo fue la última vez que te compraste ropas nuevas?	
				Descifra una de las prendas del tablero.
¿En qué prenda de vestir te gastas más dinero?	¿Dónde sueles comprarte ropas?	¿Te gusta comprar ropas?		¿En qué situaciones te preocupas más por lo que llevas puesto?
'No me interesa la moda.'		Descifra una de las prendas del tablero.		'No suelo juzgar a los demás por lo que llevan puesto.'
Descifra una de las prendas del tablero.		LLEGADA		Descifra una de las prendas del tablero.
¿Cuál es tu color favorito?	1. BGRAAS, 2. TSOSEN, 3. TAJRE, 4. CMIETASA, 5. PNETAANLOS CRTOOS, 6. AONCICLLZLOS, 7. MICASA, 8. CETINCALES, 9. CLEHACO, 10. BSLUA, 11. ABUDAFN, 12. BARNAGADI, 13. DMEIAS			¿Cuál fue la prenda de vestir más cara que te compraste?
¿Dónde compraste la ropa que llevas puesta?				Descifra una de las prendas del tablero.
	Descifra una de las prendas del tablero.	'Me compro al menos una prenda de vestir por mes.'	'Me gusta que me regalen ropas'. ¿Verdadero o falso?	

**JUEGO 31
EL CUERPO HUMANO**

INICIO LLEGADA	Descifra una de las partes del cuerpo humano del tablero.	Canta una canción con la palabra CORAZÓN .	Usa una de las expresiones idiomáticas del tablero en una frase.
Nombra una parte del cuerpo que empiece por la letra R.	<p align="center">EXPRESIONES CON PARTES DEL CUERPO</p> <p align="center">TOMAR EL PELO NO PEGAR OJO CON UÑAS Y DIENTES DAR EL BRAZO A TORCER POR LOS PELOS ESTAR HASTA LAS NARICES NO TENER PELOS EN LA LENGUA PERDER LA CABEZA</p> <p align="center">PARTES DEL CUERPO</p> <p align="center">1. STÓAGEMO, 2. JACES, 3. MOPUESLN, 4. TAPESÑAS, 5. RETEFN, 6. RABAB, 7. RBILBALA, 8. DILROLA, 9. REOJA, 10. BOTIGE, 11. IPE.</p>	Nombra una parte del cuerpo que empiece por la letra M.	
Canta una canción con la palabra PIEL .		Descifra una de las partes del cuerpo humano del tablero.	
Usa una de las expresiones idiomáticas del tablero en una frase.		Usa una de las expresiones idiomáticas del tablero en una frase.	
Descifra una de las partes del cuerpo humano del tablero.		Canta una canción con la palabra OJO .	
Nombra una parte del cuerpo que empiece por la letra N.		Usa una de las expresiones idiomáticas del tablero en una frase.	
Nombra una parte del cuerpo que empiece por la letra C.	Canta una canción con la palabra BOCA .	Nombra una parte del cuerpo que empiece por la letra E.	Descifra una de las partes del cuerpo humano del tablero.

JUEGO 32
HABLEMOS DE NUESTRA PERSONALIDAD

JUEGO 32 HABLEMOS DE NUESTRA PERSONALIDAD			
SALIDA	Descifra uno de los adjetivos de personalidad del tablero.	Da dos ejemplos de adjetivos positivos que describan tu personalidad.	¿Con qué tipo de gente no te llevas bien?
¿Crees que tu personalidad te favorece en algún sentido?	Da un ejemplo de un adjetivo de personalidad que empiece por la letra R.	¿Qué cualidad más aprecias en un amigo / a?	Descifra uno de los adjetivos de personalidad del tablero.
Descifra uno de los adjetivos de personalidad del tablero.	ADJETIVOS DE PERSONALIDAD 1.VNIDSAAO, 2. IDTÍMO, 3. LTÓGON, 4. REPESZO, 5. MUCACONIVOTI, 6.TVIERASO, 7.TOVOLSREO, 8. DINSOECI, 9. TUEIOSDSO, 10.AFTUOECESO, 11. ÉRGIENCO, 12. ERIso.		¿Te gustaría cambiar algo de tu personalidad?
‘La primera impresión es la que cuenta’. ¿Estás de acuerdo?			Da dos ejemplos de adjetivos negativos que describan tu personalidad.
Da un ejemplo de un adjetivo de personalidad que empiece por la letra L.			Da un ejemplo de un adjetivo de personalidad que empiece por la letra T.
¿Qué es lo que te gusta de tu personalidad?	¿Tienes la personalidad de tu padre o de tu madre?	¿Nuestra personalidad está definida desde el momento en que nacemos?	Descifra uno de los adjetivos de personalidad del tablero.
¿Sabes cuáles son los adjetivos más asociados a tu signo?	Descifra uno de los adjetivos de personalidad del tablero.	¿Qué cualidades más aprecias en una pareja?	FIN

JUEGO 33
HABLEMOS DE SALUD Y MEDICINA

INICIO

¿Te gusta ir al gimnasio?

¿Tienes hábitos alimentarios saludables?

¿Bebes mucho alcohol?

¿Prefieres los zumos o las gaseosas?

¿Te consideras una persona estresada?

¿Cuándo fue la última vez que te hiciste un chequeo?

¿Sufres insomnio?

¿Fumas?
¿Cuántas cajetillas al día?

¿Tienes algún tipo de alergia?

¿Te has mareado alguna vez en público?

¿Tienes alguna cicatriz?

¿Te vacunas todos los años contra la gripe?

¿Has pensado alguna vez en hacer la carrera de medicina?

¿Qué tipo de comida o alimento poco sano te gusta?

¿Te has roto algún hueso alguna vez?

¿Donarías tus órganos?

¿Hay algo que te gustaría hacer para mejorar tu calidad de vida?

¿Algún médico te ha prohibido de comer algo alguna vez?

¿Te has puesto a dieta alguna vez?

FIN

¿Hay alguna enfermedad que sea común en tu familia?

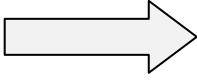
¿Cuándo fue la última vez que estuviste enfermo?

En tu opinión, ¿Cuál es el peor síntoma de la gripe?

JUEGO 34
VOCABULARIO - OBJETOS DE LA CASA

INICIO LLEGADA	CAZAPALABRAS	Nombra un OBJETO que hay en el baño.	Nombra un OBJETO que hay en el salón.
Nombra un MUEBLE que hay en el comedor.	HAY EN LA COCINA BATIDORAAOWEICS AEIUCOVASOASET ACUCHARAAEIOWNATANTICUCHILLO AESWALWECNPAROTUDAACOLOFACO DOSACOUXSETIAOLADWMANTELAAD OWCEESWAEINCHDEOAROTUDAACOL OFACODOSAAHDAROTAEIFREGADERO AAOPSAAHDEOAROTAEIAAWEICS AEAE IAACAANATANDTUIRAAMOLDEEOIAR OFKEGALAVAVAJILLASAEUSAESWAEIN CHDEOAROTUDAACOLOFACOERAWID CNSPPOOWERUAITAZAEIAPOTOANACE TOSTADORAPOIASAAHDEOAROTAEIA AWEICS AEAEIAEIULAAHDEOAROTAEIA AWEICS AEAEIAAACAAABRELATASAAUE RTNBSOWASPDKRITASUVASACSAEAEIA TANDTUICUENCOAAAASDXOESCODAUE RTNBSOWASPDKPSACACORCHOSLOFA COERAWIDCNSPPOAAUERTNBSOWASP DKRIAEICSAEAEIAAEOSICUEDAUERTNB SPLATOSAEGFRSWAEINCHDEOAROTU DAAOSICUEDAERTCOCINAULAAHDEO AROTAEIAAWEICS AEAEIAHDEOAROWI LICUADORAYIDJFDOWJDROTAEI AAWEI CSAEAEITENEDORRTYYUAAOSICUEDA DAERTOLLAULAAHDEOARTEDUHODAE SARTÉNTOEIEJKDARSDEFECOYIDJFDOW JDWOIERJLDJLFJOWEISADASIFVGDWEI ASEICXAOEUCKSOEIALSHOEFBOSEOIR YESKDJWOIUDADJFWOSEWOASEROSF		CAZAPALABRAS
Nombra un OBJETO que hay en el baño.			Nombra un MUEBLE que hay en la cocina.
CAZAPALABRAS			Nombra un OBJETO de la casa que empiece por D.
Nombra un OBJETO de la casa que empiece por M.			Nombra un OBJETO de la casa que empiece por V.
Nombra un MUEBLE que hay en la habitación.			Nombra un OBJETO que hay en el baño.
CAZAPALABRAS	Nombra un OBJETO de la casa que empiece por E.	Nombra un OBJETO que hay en el baño.	CAZAPALABRAS

**JUEGO 35
HAZ LA PREGUNTA**



Me da igual.

Sí. ¿A qué hora?

Porque no me da la gana.

Me da un poco de corte.

Ni idea.

Va viento en popa.

Estará loca.

Todavía no. Mañana te lo presto.

No. Nunca. ¿Y tú?

En el anuncio no ponen hora.

Por supuesto. Lo prometido es deuda.

Yo que tú no saldría así.

Porque todo el dinero que gana se lo gasta en boberías.

No sé. No se me ocurre nada ahora.

Es que no estoy de ánimo para nada.

Porque ya van a dar las 11.

Sí. Estaba buenísima.

Ron con hielo y rajitas de limón.

Me lo pasé fatal.

Voy tirando.

No. Me voy a echar un poco.

Creo que lo primero sería un viaje al extranjero.

La honestidad y el compañerismo.

En la cola del cine.

Me he puesto a dieta.

Para disculparme.

LLEGADA



JUEGO 36
EL QUE LEE MUCHO Y ANDA MUCHO, VE MUCHO Y SABE MUCHO

INICIO LLEGADA	¿Qué te gusta leer?	Si fueras un escritor famoso, ¿quién serías?	¿Las leído alguna de las obras del tablero? ¿Cuál/es?		
¿Cuántos libros has leído este año?	OBRAS DE LA LITERATURA EN LENGUA ESPAÑOLA 1. CIEN AÑOS DE SOLEDAD 2. CUENTOS DE LA SELVA PARA LOS NIÑOS 3. COMO AGUA PARA CHOCOLATE 4. MONOLITO GAFOTAS 5. LA CASA DE LOS ESPÍRITUS 6. DON QUIJOTE DE LA MANCHA 7. LA CASA DE BERNARDA ALBA 8. VEINTE POEMAS DE AMOR Y UNA CANCIÓN DESESPERADA 9. RAYUELA 10. EL PERRO DEL HORTELANO 11. EL SÍ DE LAS NIÑAS 12. EL IDIOMA DE LOS ARGENTINOS 13. PEDRO PÁRAMO 14. EL OLVIDO ESTÁ LLENO DE MEMORIA		¿DE QUÉN ES ESTA OBRA?		
¿DE QUÉN ES ESTA OBRA?			¿Cuántos días tardarías para leer una historia de 500 páginas?		
Si fueras un personaje de la literatura, ¿quién serías?			¿Quién es tu escritor favorito?		
¿Qué preguntas harías a tu escritor favorito?			¿DE QUÉN ES ESTA OBRA?		
¿Te acuerdas de algún libro que hayas leído de niño/a?			¿Cuál fue el último libro que leíste? ¿Te gustó?		
¿Sabes recitar alguna poesía de memoria en español?			¿Cuál es tu libro favorito? ¿De qué va la historia?	¿Prefieres leer en lengua extranjera o en tu lengua materna?	¿Te gusta escribir historias?

**JUEGO 37
YO QUE TÚ...**

 SALIDA	Mañana es mi cumple y quería celebrarlo de una manera especial.	Quería pedir un aumento de sueldo pero no sé cómo debo hacerlo.	Aún no tengo planes para el fin de semana.
He engordado mucho y no tengo tiempo para los deportes.	Estoy enamorado de mi mejor amigo/a.	Mañana tengo una entrevista de trabajo	Tengo unos vecinos muy fiesteros.
Necesito pedirle dinero prestado a un amigo.	YO QUE TÚ...		Mi novio/a ronca como una locomotora y no consigo pegar ojo.
No sé cómo aprovechar mejor mis ratos libres.			Un amigo quiere que le preste mi coche este fin de semana.
No sé qué regalarle a la madre de mi novio / a por su cumple.			A mi madre no le gustan los gatos, pero quería que me regalara uno.
Quería aprender a cocinar.	Todavía no tengo planes para las próximas vacaciones.	Tengo que mejorar mi español en un 100% hasta el fin del semestre.	Quería conocer algún país de lengua española.
Me llevo fatal con mi jefe.	A mis padres no les gusta la idea de que me vaya a vivir solo.	Tengo resaca.	 FIN

**JUEGO 38
OJALÁ PARA EXPRESAR DESEO**

SALIDA LLEGADA	María ha estrellado su coche nuevo.	Mi profe me ha pillado copiando en un examen.	La perrera se llevó mi perro.
Me han dado una beca para estudiar en el extranjero	OJALÁ		Voy a hacer el D.E.L.E la semana que viene
Parece que van a ascender a algunos empleados de la empresa.			Este año, van a echar la fiesta de San Valentín en la plaza.
El gobierno ha prometido invertir más en la educación de jóvenes.			Voy a hacer un curso de español en Argentina.
Los profesores quieren hacer huelga.			Voy a tener que trabajar el doble de duro este año.
Voy a viajar al extranjero por primera vez.			Dicen que China será una de las mayores economías mundiales.
Voy a ver la nueva peli de Penélope Cruz este fin de semana.			Se me ha agotado el subsidio del paro.

JUEGO 39
¿QUÉ HARÍAS SI...?

INICIO LLEGADA	...pudieras tener cualquier talento?	...fueras tu profesor de español por un día?	...tuvieras que cantar una canción en público? ¿Cuál sería?
...fueras presidente de tu país por un año?			...pudieras elegir entre ser joven de por vida o ganar mucho dinero en LA LOTERÍA?
... Tuvieras que elegir entre ser un gran profesor o un gran escritor?			...pudieras cambiar tu nombre? ¿cómo te llamarías?
...fueras invisible por un día?			...el día tuviera 48 horas?
...tuvieras que gastar cien mil euros en dos horas?			... fueras invitado a participar de algún reality show?
...pudieras comunicarte con los espíritus?			... tuvieras que elegir entre una pareja perfecta o un trabajo perfecto?
...pudieras estar en cualquier parte del mundo ahora?			...tuvieras un superpoder?

JUEGO 40
CONDICIONAL – SI HUBIERA...

Si me hubieran dicho la verdad...	Si hubiera ahorrado lo suficiente ...	Si hubiera aprendido más de una lengua extranjera...	Si hubiéramos tenido suerte ...
Si lo hubieras apuntado ...	Si hubiéramos llegado a tiempo...	Si nos hubiéramos informado antes...	Si hubiera estudiado más ...
Si me hubiera casado con ella ...	Si no lo hubiera visto con mis propios ojos...	Si hubieras aceptado la propuesta...	Si hubiera ido al partido...
Si hubiera parado de llover...	Si ustedes hubieran confiado más en mí...	Si mis padres hubieran nacido ricos...	Si nos hubiéramos preocupado menos...

JUEGO 41
CONDICIONAL SI PARA HABLAR DE HIPÓTESIS POCO PROBABLES



SALIDA

Si fuera profesor de español...

Saldría más los fines de semana si...

La gente de mi país sería más feliz si...

Si tuviera la oportunidad de empezar de cero...

Si me hiciera millonario...

Tendría hábitos de vida más saludables si...

Si no estuviera en clase ahora...

Si fuera una persona famosa...

Si fuera 10 años más joven...

Si fuera dueño de esta escuela...

Viviríamos mejor si...

Los políticos serían menos corruptos si...

Si pudiera viajar a cualquier parte del mundo...

No estaría hecho polvo si...

Si pudiera volver hacia el pasado...

Haría una fiesta este fin de semana si...

Los niños serían menos revoltosos si...

Sería mucho más feliz si...

LLEGADA

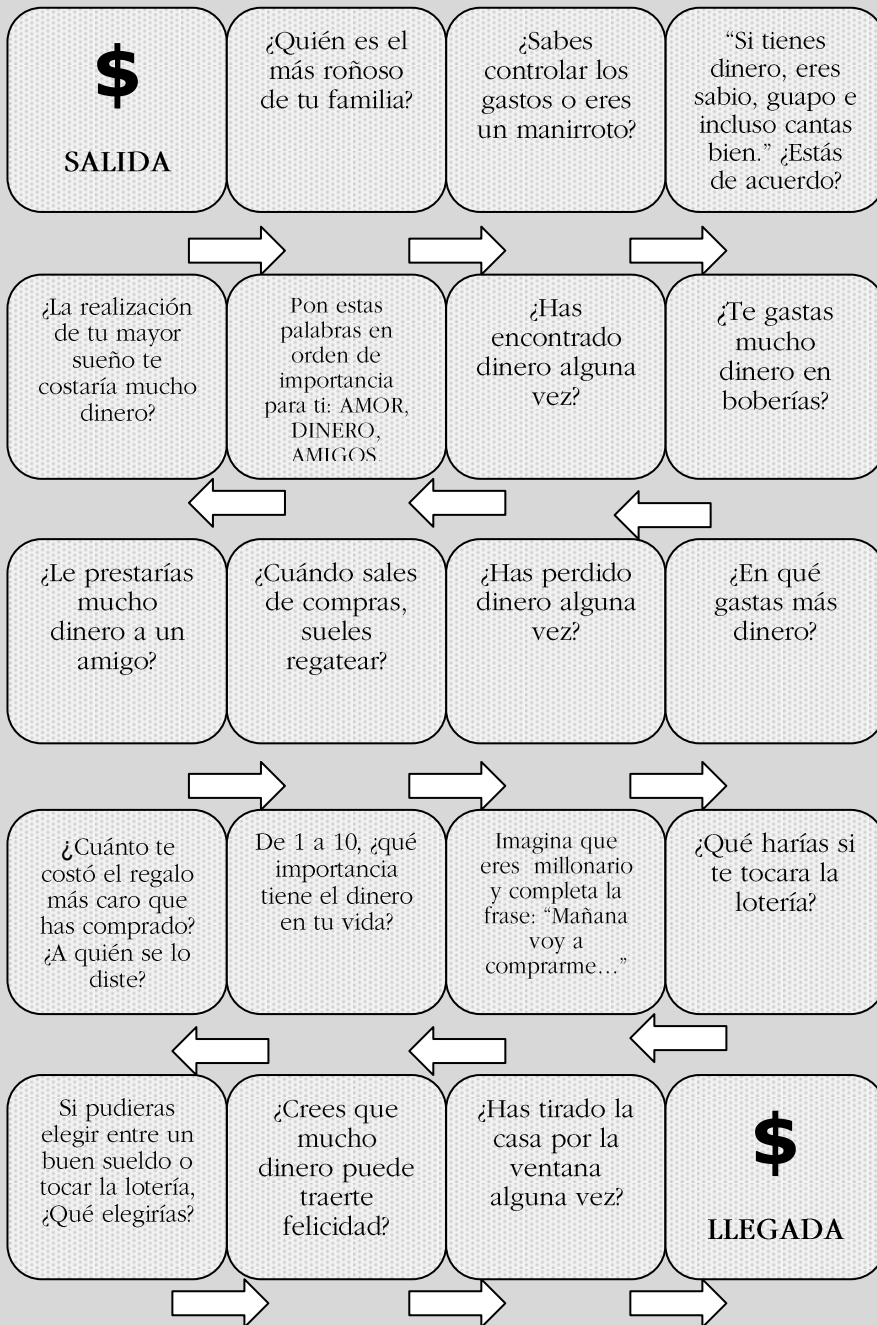
JUEGO 42
LAS ORACIONES CONCESIVAS, CONDICIONALES Y TEMPORALES

... con tal de que no se lo digas a nadie.	A pesar de que nunca he estado en España...	Cuando esté hablando español perfectamente...	Haré mi primer viaje al extranjero después de que yo...
Tenemos que terminar todo el trabajo antes de que...	Te puedo prestar mi coche con tal de que...	Mi profe me dijo que si yo estudiara más...	Mis padres no permitieron que me fuera a vivir solo hasta que ...
... antes de que empiece a llover.	En caso de que no regresen dentro de una hora...	Aunque me lo pidierais de rodilla...	El niño no dejó de dar la lata hasta que...
Pese a todo lo que me hicieron cuando cumpla 18 años.	Cuando llegue a casa...	En caso de que no consiga aprobar el examen...
Cuando sea rico...	Si no hubiéramos llegado a tiempo...	Los profesores no harán huelga si...	No habríamos discutido si...
Aunque me tocara la lotería...	Si me lo hubieran dicho antes...	Aunque no haga sol...	Si no cumples con lo prometido...
Aunque sea muy guapo...	De haberlo sabido...	Yo, aunque no esté casado...	Cuando te enteres de lo ocurrido ...

**JUEGO 43
EN UNA ENTREVISTA DE TRABAJO**

INICIO DE LA ENTREVISTA	¿Por qué quiere usted trabajar en esta empresa?	¿Por qué debería contratarle a usted?	¿Por qué dejó usted su último empleo?			
			¿Qué opina sobre su último jefe?			
			¿Por qué le gusta su trabajo?	¿Qué diría su último jefe acerca de su trabajo?	Si fuera usted el jefe de esta empresa, ¿Qué preguntas me haría?	
			Deme un ejemplo de su creatividad.	¿Le gustaría preguntarme algo?	Cuénteme un poco acerca de su experiencia.	
			¿Dónde se ve usted profesionalmente dentro de 5 años?	FIN DE LA ENTREVISTA	¿Cuáles son sus cualidades?	
			¿Le gusta trabajar en equipo? ¿Por qué?		¿Se ha arrepentido alguna vez de haber elegido su carrera?	
			¿Cuánto le gustaría cobrar?	¿Cuáles son sus defectos? ¿Cree que esos defectos pueden perjudicar su trabajo en esta empresa?	¿Estaría usted dispuesto a trabajar un año sin cobrar lo merecido por su trabajo?	Para usted, ¿qué significado tiene la palabra trabajo?

JUEGO 44
¿PARA QUÉ ESTÁ EL DINERO SI NO ES PARA GASTARLO?



JUEGO 45
REFRANES Y EXPRESIONES DEL ESPAÑOL

¿Qué haces para matar el tiempo?	Completa uno de los refranes del tablero con la palabra que falta.	¿Has comprado algo alguna vez que te haya costado un ojo de la cara? ¿Qué?	¿Hay alguien en tu familia que siempre te lleva la contraria?
¿Solías hacer novillos cuando eras niño/a? ¿Te castigaron alguna vez?	<p style="text-align: center;">REFRANES ESPAÑOLES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dios aprieta pero no _____. 2. A otro perro con ese _____. 3. Cuando la _____ es grande, hasta el santo desconfía. 4. De grano en grano llena la _____ el buche. 5. El que mucho abarca poco _____. 6. Más vale _____ en mano que ciento volando. 7. Perro que ladra no _____. 8. Una _____ podrida, pudre las demás. 9. Cada _____ con su pareja. 10. De tal palo, tal _____. 11. _____ no riñen si uno no quiere. 12. El que calla _____. 13. En casa de _____, cuchillo de palo. 14. Más vale prevenir que _____. 		¿Qué es lo que te pone de los nervios?
Completa uno de los refranes del tablero con la palabra que falta.			Completa uno de los refranes del tablero con la palabra que falta.
‘Las mujeres hablan por los codos.’ ¿Estás de acuerdo?			¿Conoces algo que sea mano de santo para la resaca?
¿Qué te saca de quicio?			¿Cuándo fue la última vez que se te cayó la cara de vergüenza?
¿Cuándo fue la última vez que empinaste el codo?			¿Te han dado plantón alguna vez?
¿Has metido la pata alguna vez?	¿Qué te hace perder la cabeza?	¿Qué se te hace la boca agua?	¿Conoces alguna expresión en español que te gusta?

JUEGO 46
RELACIONES AMOROSAS

 SALIDA	¿Crees en almas gemelas?	¿Perdonarías una traición?	¿Hay alguien en tu familia que se haya quedado para vestir santos?
¿Crees en amor a primera vista?	¿Te han dado calabazas alguna vez?	¿Qué cualidad más aprecias en una pareja?	¿Qué es lo que jamás harías por amor?
¿Estás de acuerdo con la frase: 'El amor es ciego'?	¿Los hombres deben pagar la cuenta en la primera cita?	¿Te consideras una persona muy celosa?	¿Has tenido una cita a ciegas alguna vez?
¿Hay algo que no toleras en una relación?	¿Has hecho alguna locura por amor alguna vez?	Describe un momento romántico que sea perfecto para ti.	¿Te arrepientes de haber hecho algo por amor?
¿Cuál fue el piropo más original o divertido que te hayan dicho?	¿Cuántos años tenías cuando te enamoraste por primera vez?	'Los hombres se enamoran menos que las mujeres'. ¿Estás de acuerdo?	¿Conoces a alguien que se haya enamorado de más de una persona al mismo tiempo?
Los hombres escapan del compromiso. ¿Estás de acuerdo?	¿Insistirías en un amor no correspondido? ¿Por cuánto tiempo?	¿Conseguirías tener una relación de amistad con la persona de la que estás enamorado /	 LLEGADA
			

INSTRUCCIONES Y REGLAS

* OBSERVACIÓN GENERAL

Para los juegos que tienen pocas casillas se puede hacer lo siguiente para que los alumnos tarden más tiempo jugándolos: si el dado indica un número par (2,4,6), el jugador avanza una casilla. Si indica un número impar (1,3,5), el jugador avanza dos casillas. O, si usted prefiere, también puede hacer lo siguiente: Si el dado indica 1 ó 2, el jugador avanza 1 casilla, si indica 3 ó 4, el jugador avanza 2 casillas, si indica 5 ó 6, el jugador avanza 3 casillas.

JUEGO 1 – IMPERATIVO FORMAL – USTED

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: IMPERATIVO AFIRMATIVO Y/O NEGATIVO DE USTED

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es dar un consejo basándose en la situación que se le plantea en el centro del tablero usando el verbo de la casilla en la que caiga en imperativo formal. Si los alumnos ya saben usar el imperativo afirmativo y negativo, los dos pueden ser usados para dar los consejos. Pero, si aún no lo saben, se puede usar sólo el imperativo afirmativo.

MODELO:

JUGADOR A: (VERBO – PREOCUPARSE)

“No se preocupe tanto por problemas pequeños.”

JUGADOR B: (VERBO – HACER)

“Haga ejercicio físico regularmente.”

3. No se puede dar el mismo consejo más que una vez en el juego.

JUEGO 2 – IMPERATIVO INFORMAL – TÚ

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: IMPERATIVO AFIRMATIVO Y/O NEGATIVO DE TÚ

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es dar un consejo en imperativo informal basándose en la situación que se le plantea en el centro del tablero usando el verbo de la casilla en la que caiga. Si los alumnos ya saben usar el imperativo afirmativo y el negativo, se puede usar los dos para dar los consejos, pero, si aún no lo saben, se usa sólo el imperativo afirmativo.

MODELO:

JUGADOR A: (VERBO – PLANIFICAR)

“Planifica mejor las cosas más importantes que tienes que hacer en tu día a día”.

JUGADOR B: (VERBO – DEDICARSE)

“Dedícate más a las asignaturas que te resultan más difíciles”.

No se puede dar el mismo consejo más de una vez en el juego.

JUEGO 3 – PON A PRUEBA TU VOCABULARIO

NIVEL: todos

ENFOQUE: VOCABULARIO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. Cada número del dado indica un grupo de palabras específico: 1 – UN VERBO, 2 – ALGO DE COMER, 3 – UN OBJETO, 4 – UN ADJETIVO, 5 – UNA PROFESIÓN, 6 – UN ANIMAL
3. La función de cada jugador es decir una palabra que empiece por la letra de la casilla donde caiga basándose en el grupo de palabra que indique el número del dado.

4. Si al jugador no se le ocurre ninguna palabra, él debe volver a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 4 – ARTÍCULO EL/LA, FEMENINO/MASCULINO Y ANTÓNIMOS

NIVEL: A1

ENFOQUE: PALABRAS FEMENINAS Y MASCULINAS, ANTÓNIMOS Y EL USO DEL ARTÍCULO

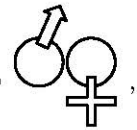
TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. En cada casilla hay un símbolo. Cada uno indica una función diferente en el juego. Si el jugador cae en la casilla con el símbolo **A**, su función es usar el artículo EL o LA delante de unos de los sustantivos de la primera columna del

tablero. Si el jugador cae en la casilla con el símbolo



su función es

elegir una de las palabras de la segunda columna del tablero y decir su forma masculina o femenina según corresponda. Si, por fin, el jugador cae en la casilla con el símbolo



, su función es elegir una de las palabras de la tercera columna y decir su antónimo.

3. Si el jugador se equivoca con su respuesta, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

ARTÍCULO ¿EL O LA?	FEMENINO MASCULINO	ANTÓNIMOS
1. LA SAL	1. YERNO # NUERA	1. CERRAR # ABRIR
2. LA MIEL	2. MACHO # HEMBRA	2. LEJOS # CERCA
3. EL PASTEL	3. GALLO # GALLINA	3. FUERTE # DÉBIL
4. LA LECHE	4. REINA # REY	4. TONTO # LISTO
5. LA BARAJA	5. CABRA # CHIVO	5. DELGADO # GORDO
6. LA COSTUMBRE	6. CABALLO # YEGUA	6. LLENO # VACÍO
7. LA PARED	7. ACTOR # ACTRIZ	7. ALTO # BAJO
8. EL EQUIPO	8. SAPO # RANA	8. ANCHO # ESTRECHO
9. LA NARIZ	9. HEROÍNA # HÉROE	9. SANO # ENFERMO
10. EL ÁRBOL	10. ALCALDE # ALCALDESA	10. ANCIANO # JOVEN
11. EL MENSAJE	11. LECTOR # LECTORA	11. VIVO # MUERTO
12. EL PUENTE	12. BAILARINA # BAILARÍN	12. SUCIO # LIMPIO
13. LA TIZA	13. VACA # BUEY / TORO	13. GUAPO # FEO
14. EL ORDENADOR	14. PADRINO # MADRINA	14. ABURRIDO # DIVERTIDO
15. LA CALLE	15. NENE # NENA	15. CORTO # LARGO

JUEGO 5 – ¡A CONJUGAR! – PRESENTE DE INDICATIVO

NIVEL: A1

ENFOQUE: FORMAS VERBALES DE PRESENTE DE INDICATIVO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es conjugar uno de los verbos del tablero en presente de indicativo en la persona de la casilla en la que caiga.
3. El jugador puede elegir cualquier uno de los verbos del tablero para conjugarlo. Sin embargo, no se puede elegir el mismo verbo más de una vez en el juego.
4. Si el jugador se equivoca en la conjugación del verbo, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 6 – HABLEMOS EN PRESENTE

NIVEL: A1

ENFOQUE: VERBOS REGULARES E IRREGULARES EN PRESENTE DE INDICATIVO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: *“CONJUGA UNO DE LOS VERBOS DEL TABLERO EN PRESENTE DE INDICATIVO...”*, a él le toca elegir cualquier uno de los verbos del tablero y conjugarlo en presente de indicativo en todas las formas (YO, TÚ, ÉL, NOSOTROS, VOSOTROS, ELLOS). Si el jugador se equivoca en la conjugación del verbo, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. No se puede elegir el mismo verbo más de una vez en el juego.

JUEGO 7 – PRESENTE DE INDICATIVO - DI LA VERDAD O UNA MENTIRA

NIVEL: A1

ENFOQUE: FORMAS REGULARES E IRREGULARES DE VERBOS EN PRESENTE DE INDICATIVO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Para este juego, el profesor debe preparar algunas tarjetas como las que sugiero a continuación:

DI UNA MENTIRA	DI LA VERDAD	DI UNA MENTIRA	DI LA VERDAD
-------------------------------	-----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

2. Las tarjetas deben estar puestas en el centro del tablero con las frases "*Di una mentira*" y "*Di la verdad*" boca abajo.
3. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
4. La función de cada jugador es inventar una frase personal en presente de indicativo usando el verbo de la casilla en la que caiga. Pero antes, el jugador coge una de las tarjetas y hace su frase personal según corresponda.
5. A los demás jugadores les toca adivinar si el compañero está mintiendo o diciendo la verdad.

JUEGO 8 – ¿A QUÉ HORA...?

NIVEL: A1

ENFOQUE: LA HORA Y PRESENTE DE INDICATIVO

TIPO DE AGRUPACIÓN: parejas o pequeños grupos

DURACIÓN: 15 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 9 – SOBRE GUSTOS NO HAY NADA ESCRITO

NIVEL: A1

ENFOQUE: VERBO GUSTAR

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 10 – EL QUE CANTA SUS MALES ESPANTA

NIVEL: A1

ENFOQUE: CONVERSACIÓN SOBRE MÚSICA

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: "*Canta una canción con la palabra...*", a él le toca cantar una parte de una canción en español que contenga la palabra dada. Si no se le ocurre ninguna canción, el jugador debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 11 – EL GERUNDIO

NIVEL: A1

ENFOQUE: GERUNDIO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Para este juego, el profesor debe preparar algunas tarjetas como las que sugiero a continuación:

<p>ESTÁS HACIENDO UN PASTEL.</p>	<p>ESTÁS VIENDO UNA PELÍCULA MUY TRISTE.</p>	<p>ESTÁS SOÑANDO.</p>
<p>ESTÁS ESCRIBIENDO UNA CARTA.</p>	<p>ESTÁS ACTUANDO.</p>	<p>ESTÁS LAVANDO TU PERRO.</p>
<p>TE ESTÁS DIVIRTIENDO MUCHO.</p>	<p>ESTÁS CONDUCIEND O UN AUTOBÚS.</p>	<p>ESTÁS PIDIENDO INFORMACIÓN.</p>
<p>ESTÁS ESTUDIANDO MATEMÁTICAS.</p>	<p>ESTÁS ENSEÑANDO ESPAÑOL.</p>	<p>ESTÁS ANDANDO EN BICI.</p>

2. Las tarjetas deben estar puestas boca abajo.
3. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
4. Si el jugador cae en una de las casillas con: "**ELIGE UN VERBO Y CONSTRUYE UNA FRASE EN GERUNDIO.**", a él le toca elegir uno de los verbos de la parte correspondiente del tablero y decir una frase cualquiera en gerundio. No se puede elegir el mismo verbo más de una vez en el juego.
5. Si el jugador cae en una de las casillas con: "**CONJUGA UNO DE LOS VERBOS DEL TABLERO EN GERUNDIO.**", a él le toca elegir uno de los verbos en infinitivo del tablero y decir cuál es la forma de ese verbo en gerundio. Si el jugador se equivoca, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado. No se puede elegir el mismo verbo más de una vez. (*Huir – buyendo , traer – trayendo, hervir – hirviendo, reír – riendo, ir – yendo, decir – diciendo, oír – oyendo, mentir – mintiendo, caer – cayendo, construir – construyendo, freír – friendo, morir – muriendo*)
6. Si el jugador cae en una de las casillas con: "**MÍMICA.**" a él le toca coger una de las tarjetas del juego (las que he propuesto arriba) y hacer la mímica de la acción que esté en ella. La función de los demás jugadores es adivinar qué está haciendo el compañero.

JUEGO 12 – LA FAMILIA

NIVEL: A1

ENFOQUE: VOCABULARIO RELACIONADO A LA FAMILIA Y PRESENTE DE INDICATIVO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 13 – ¡A CONJUGAR! – PRETÉRITO INDEFINIDO

NIVEL: A2

ENFOQUE: FORMAS VERBALES DEL PRETÉRITO INDEFINIDO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es conjugar uno de los verbos del tablero en pretérito indefinido en la persona indicada en la casilla en la que caiga.
3. El jugador puede elegir cualquier uno de los verbos del tablero para conjugar. Sin embargo, no se puede elegir el mismo verbo más de una vez en el juego.
4. Si el jugador se equivoca en la conjugación del verbo, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 14 – PRESENTE Y PASADO

NIVEL: A2

ENFOQUE: formas regulares e irregulares de verbos en presente y en pasado

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es inventar una frase en presente o en pasado según corresponda usando la forma verbal de la casilla en la que caiga.

JUEGO 15 – MI NIÑEZ

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: PRETÉRITO IMPERFECTO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 15 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 16 – EL PRETÉRITO PERFECTO

NIVEL: A2

ENFOQUE: PRETÉRITO PERFECTO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es decir si la información de la casilla en la que caiga es verdadera o falsa para él. En caso de que sea falsa, a él le toca corregirla añadiendo informaciones extras que le parezcan relevantes. Los demás jugadores pueden intervenir con preguntas o comentarios si desean.

JUEGO 17 – ¿QUÉ VAS A HACER...?

NIVEL: A1/B2

ENFOQUE: PERÍFRASIS (IR + A + INFINITIVO)

TIPO DE AGRUPACIÓN: parejas o pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Para este juego, el profesor debe preparar algunas tarjetas como las que sugiero a continuación:

DI UNA MENTIRA	DI LA VERDAD	DI UNA MENTIRA	DI LA VERDAD
----------------------	-----------------	----------------------	-----------------

2. Las tarjetas deben estar puestas en el centro del tablero con las frases “*Di una mentira*” y “*Di la verdad*” boca abajo.
3. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
4. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga. Pero para contestarla, el jugador debe coger una de las tarjetas del centro del tablero y contestar a la pregunta de su casilla con una mentira o la verdad.
5. A los demás jugadores les toca adivinar si el colega que está contestando está mintiendo o diciendo la verdad.

JUEGO 18 – ROMPIENDO EL HIELO

NIVEL: B1/B2

ENFOQUE: CONTESTAR PREGUNTAS EN PRESENTE

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 30 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 19 – ¿QUÉ OPINIAS SOBRE...?

NIVEL: A1/A2

ENFOQUE: ME GUSTA(N), ME MOLESTA(N), ME FASTIDIA(N) , ME CAE(N) BIEN ETC

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función del jugador que tira el dado es preguntar a sus compañeros qué opinan sobre un determinado actor, programa, etc según la casilla en la que caiga. Los demás jugadores opinan usando una de las estructuras del tablero y pueden añadir informaciones extras si lo desean.

JUEGO 20 – LOS MARCADORES TEMPORALES

NIVEL: A1

ENFOQUE: MARCADORES TEMPORALES

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es inventar una frase usando uno de los verbos del tablero en el tiempo y forma correctos más el marcador temporal indicado en la casilla en la que caiga.
3. El jugador puede elegir cualquier uno de los verbos del tablero para inventar su frase. Sin embargo, no se puede elegir el mismo verbo más de una vez en el juego.

JUEGO 21 – HABLANDO POR LOS CODOS

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: CONVERSACIÓN

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es hablar libremente sobre el tema de la casilla en la que caiga. Los demás jugadores pueden intervenir con preguntas o comentarios si desean.

JUEGO 22 – ¿QUÉ PREFIERES?

NIVEL: A2

ENFOQUE: ESTRUCTURAS COMPARATIVAS

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.

2. La función de cada jugador es responder a la pregunta del tablero '¿Qué prefieres?', con una estructura comparativa basándose en las dos opciones indicadas en la casilla en la que caiga.

MODELO

JUGADOR A: (SÁBADOS X DOMINGOS)

'Yo prefiero los sábados porque los domingos no son tan divertidos como los sábados.'

JUEGO 23 – CONDICIONALES CON SI

NIVEL: A2/B2

ENFOQUE: SI + PRESENTE / FUTURO / IMPERATIVO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca completar libremente la frase de la casilla en la que caiga. Los demás jugadores deben fijarse en la frase del compañero y observar si él comete algún error de gramática. En caso de dudas, el profesor debe ser consultado.

JUEGO 24 – VAMOS A HABLAR

NIVEL: A2-B2

ENFOQUE: CONVERSACIÓN

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca completar libremente la frase de la casilla en la que caiga.

JUEGO 25– LAS PROFESIONES

NIVEL: A1

ENFOQUE: VOCABULARIO RELACIONADO CON LAS PROFESIONES

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**DESCIFRA UNA DE LAS PROFESIONES DEL TABLERO**”, a él le toca elegir cualquier palabra del centro del tablero y descifrarla. Si el jugador se equivoca o si él no consigue descifrar ninguna de ellas, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. (**Profesiones del tablero** – 1. *panadero*, 2. *albañil*, 3. *cantante*, 4. *arquitecto*, 5. *ingeniero*, 6. *peluquera*, 7. *Carnicero*, 8. *Juez*, 9. *Fontanero*, 10. *Conductor*, 11. *Camarero*, 12. *policía*)
4. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**DI EL NOMBRE DE UNA PROFESIÓN QUE EMPIECE POR P.**” por ejemplo, él hace lo que se le pide. Si no se le ocurre ninguna palabra, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 26 – ¿TE GUSTAN LOS DEPORTES?

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: VOCABULARIO RELACIONADO CON LOS DEPORTES

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**DESCIFRA UNO DE LOS DEPORTES DEL TABLERO**”, él puede elegir cualquier una de las palabras para descifrarla. Si el jugador se equivoca o si él no consigue descifrar ninguna de ellas, él debe retroceder

a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. (*Deportes del tablero* – 1.gimnasia, 2.baloncesto, 3.bolos, 4.balonmano, 5.balonvolea, 6.paracaidismo, 7.patinaje sobre ruedas, 8.corrida de toro, 9.maratón, 10.canotaje, 11.buceo.)

JUEGO 27 – HOGAR DULCE HOGAR

NIVEL: A2

ENFOQUE: VOCABULARIO RELACIONADO CON LA CASA

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “*DESCIFRA UNO DE LOS DIBUJOS DEL TABLERO*”, él puede elegir cualquier una de las palabras del tablero para descifrarla. Si el jugador se equivoca o si él no consigue descifrar ninguna de ella, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. (*Objetos y muebles del tablero* – 1.cenicero, 2.grifo, 3.colchón, 4.taza, 5.percha, 6.estantería, 7.cuna, 8.almohada, 9.sillón, 10.lámpara, 11.buzón, 12.escoba, 13.bombilla, 14.bañera)

JUEGO 28– LOS ANIMALES

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: VOCABULARIO RELACIONADO CON LOS ANIMALES

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “*DESCIFRA UNO DE LOS ANIMALES DEL TABLERO*”, él puede elegir cualquier una de las palabras para descifrarla. Si el jugador se equivoca o si él no consigue descifrar ninguna de ellas, él debe retroceder

a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. (*Animales del tablero* – 1.ardilla, 2.tortuga, 3.mono, 4.canguro, 5.pulpo, 6.gallo, 7.pavo real, 8.oso, 9.mariposa, 10.rana, 11.cotorra, 12.tiburón, 13.búbo)

4. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**NOMBRA UN ANIMAL QUE VIVA EN EL OCÉANO**” por ejemplo, él debe hacer lo que se le pide. Si no se le ocurre ninguna palabra, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 29 – HABLEMOS DE COMIDA

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: VOCABULARIO RELACIONADO CON LA COMIDA

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**DESCIFRA UNA DE LAS PALABRAS DEL TABLERO**”, él puede elegir cualquier una de las palabras para descifrarlas. Si el jugador se equivoca o si él no consigue descifrar ninguna de ellas, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado. No se puede elegir el mismo dibujo más de una vez en el juego. (*Dibujos del tablero* – 1.berenjena, 2.durazno, 3.zanahoria, 4.remolacha, 5.aguacate, 6.piña, 7.cebolla, 8.sandía, 9.fresa, 10.coliflor, 11.champiñón, 12.lechuga, 13.papas fritas, 14.brócoli, 15.longaniza.)

JUEGO 30 – LA MODA Y LA ROPA

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: VOCABULARIO RELACIONADO CON LA MODA Y LA ROPA

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.

2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**DESCIFRA UNA DE LAS PRENDAS DEL TABLERO**”, él puede elegir cualquier una de las prendas del tablero para descifrarla. Si el jugador se equivoca o si él no consigue descifrar ninguna de ellas, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. (*Prendas del tablero – 1.bragas, 2.sostén, 3.traje, 4.camiseta, 5.pantalones cortos, 6.calzoncillos, 7.camisa, 8.calcetines, 9.cbaleco, 10.blusa, 11.buñanda, 12.gabardina, 13.medias.*)

JUEGO 31 – EL CUERPO HUMANO

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: VOCABULARIO RELACIONADO CON EL CUERPO HUMANO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**DESCIFRA UNA DE LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO DEL TABLERO.**”, él puede elegir cualquier una de las palabras del tablero para descifrarla. Si el jugador se equivoca o si él no consigue descifrar ninguna de ellas, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. (*Partes del cuerpo del tablero – 1.estómago, 2.cejas, 3.pulmones, 4.pestañas, 5.frente, 6.barba, 7.barbilla, 8.rodilla, 9.oreja, 10.bigote, 11.pie.*)
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**NOMBRA UNA PARTE DEL CUERPO QUE EMPIECE POR LA LETRA R.**” por ejemplo, él hace lo que se le pide. Si no se le ocurre ninguna palabra, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.
4. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**USA UNA DE LAS EXPRESIONES IDIOMÁTICAS DEL TABLERO EN UNA FRASE.**” por ejemplo, a él le toca contextualizar de manera clara la expresión que elija. Si no sabe contextualizarla, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 32 – HABLEMOS DE NUESTRA PERSONALIDAD

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: ADJETIVOS DE PERSONALIDAD

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**DA UN EJEMPLO DE UN ADJETIVO DE PERSONALIDAD QUE EMPIECE POR LA LETRA R**”, por ejemplo, él hace lo que se le pide. Si el jugador no consigue pensar en ningún adjetivo, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado.
4. Si el jugador cae en una de las casillas con: “**DESCIFRA UNO DE LOS ADJETIVOS DE PERSONALIDAD DEL TABLERO.**”, a él le toca elegir cualquier una de las palabras para descifrarla. Si el jugador no consigue descifrar ninguna, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. (*Adjetivos del tablero – 1.vanidosa, 2.tímido, 3.glotón, 4.perezoso, 5.comunicativo, 6.travieso, 7.revoltoso, 8.indeciso, 9.estudioso, 10.afectuoso, 11.enérgico, 12.serio.*)

JUEGO 33 – HABLEMOS DE SALUD Y MEDICINA

NIVEL: B1/ B2

ENFOQUE: CONVERSACIÓN Y VOCABULARIO RELACIONADO CON SALUD Y MEDICINA

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 34 – OBJETOS DE LA CASA

NIVEL: A2

ENFOQUE: VOCABULARIO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. En cada casilla hay un tipo de objeto que el jugador tiene que ser capaz de nombrar. Si él no consigue nombrar el objeto que se le pide, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. No se puede dar la misma respuesta más de una vez en el juego.
3. Si el jugador cae en la casilla CAZAPALABRAS, él tiene que buscar un objeto que hay en la cocina en el cazapalabras del tablero en 20 segundos. Si él no consigue encontrarla dentro del tiempo establecido, él tiene que regresar a la casilla donde estaba antes de tirar el dado. Yo recomendaría que el profesor cubriera el cazapalabras con un trozo de papel con el fin de evitar que los jugadores, mientras estén esperando su turno, busquen las palabras en el cazapalabras para ganar tiempo. Las 19 palabras del cazapalabras son las siguientes: BAÑIDORA, VASO, CUCHARA, CUCHILLO, MANTEL, FREGADERO, LAVAVAJILLAS, MOLDE, TOSTADOR, TAZA, ABRELATAS, CUENCO, SACACORCHOS, PLATOS, COCINA, LICUADORA, TENEDOR, OLLA, SARTÉN.

JUEGO 35 – HAZ LA PREGUNTA

NIVEL: A2/B1

ENFOQUE: HACER PREGUNTAS

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es hacer una pregunta cualquiera usando la respuesta de la casilla en la que caiga.
3. No se puede hacer la misma pregunta más de una vez en el juego.

4. Si el jugador no consigue pensar en ninguna pregunta, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 36 – EL QUE LEE MUCHO Y ANDA MUCHO, VE MUCHO Y SABE MUCHO.

NIVEL: A PARTIR DEL B1

ENFOQUE: CONVERSACIÓN

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “*¿DE QUIÉN ES ESTA OBRA?*”, a él le toca elegir cualquiera de las obras en el centro del tablero y decir el nombre del autor que la haya escrito. Si el jugador da la respuesta, él debe retroceder a la casilla en la que estaba antes de tirar el dado. (clave de respuestas: (Clave de respuestas: 1.Gabriel García Márquez, 2. Horacio Quiroga, 3. Laura Esquivel, 4. Elvira Lindo, 5. Isabel Allende, 6. Miguel de Cervantes, 7. Federico García Lorca 8. Pablo Neruda 9. Julio Cortázar, 10. Lope de Vega 11. Leandro Fernández Moratín,12. Jorge Luis Borges, 13. Juan Rulfo, 14. Mario Benedetti.

JUEGO 37– YO QUE TÚ...

NIVEL: B1/B2

ENFOQUE: DAR CONSEJOS USANDO ‘YO QUE TÚ’

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es dar un consejo usando el problema que se le plantea en la casilla en la que caiga.
3. No se puede dar el mismo consejo más de una vez en el juego.

4. Si el jugador no consigue dar ninguno, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

JUEGO 38– OJALÁ PARA EXPRESAR DESEO

NIVEL: B1/B2

ENFOQUE: OJALÁ + SUBJUNTIVO

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. La función de cada jugador es expresar un deseo con ojalá + subjuntivo llevando en cuenta la situación que se le plantea en la casilla en la que caiga. No se puede expresar el mismo deseo más de una vez en el juego.

MODELO

SITUACIÓN: Voy a hacer el D.E.L.E la semana que viene.

JUGADOR A: *Ojalá apruebes.*

JUGADOR B: *Ojalá consigas buenas calificaciones en todas las destrezas.*

JUEGO 39 – ¿QUÉ HARÍAS SI...?

NIVEL: B1/B2

ENFOQUE: CONDICIONAL

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 40 – CONDICIONAL – SI HUBIERA...

NIVEL: B2/C1

ENFOQUE: CONDICIONAL – SI HUBIERA

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca completar libremente la frase de la casilla en la que caiga. Los demás jugadores deben fijarse en la frase del compañero y observar si él comete algún error de gramática. En caso de dudas, el profesor debe ser consultado.

JUEGO 41 – CONDICIONAL SI PARA HABLAR DE HIPÓTESIS POCO PROBABLES

NIVEL: B2/C1

ENFOQUE: CONDICIONAL SI

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 20 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca completar libremente la frase de la casilla en la que caiga. Los demás jugadores, si desean, pueden intervenir con preguntas o comentarios.

JUEGO 42 – LAS ORACIONES CONCESIVAS, CONDICIONALES Y TEMPORALES

NIVEL: B2/C1

ENFOQUE: ORACIONES CONCESIVAS, CONDICIONALES Y TEMPORALES

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca completar libremente la frase de la casilla en la que caiga. Los demás jugadores deben fijarse en la frase del compañero y observar si él comete algún error de gramática. En caso de dudas, el profesor debe ser consultado.

JUEGO 43 – EN UNA ENTREVISTA DE TRABAJO

NIVEL: C1

ENFOQUE: conversación

TIPO DE AGRUPACIÓN: parejas

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. El objetivo de este juego es hacer que los alumnos simulen una entrevista de trabajo en español.
2. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
3. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 44– ¿PARA QUÉ ESTÁ EL DINERO SI NO ES PARA GASTARLO?

NIVEL: B1/B2

ENFOQUE: CONVERSACIÓN

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

JUEGO 45 – REFRANES Y EXPRESIONES DEL ESPAÑOL

NIVEL: C1

ENFOQUE: LENGUAJE COLOQUIAL

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 25 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.
3. Si el jugador cae en una de las casillas con: “*COMPLETA UNO DE LOS REFRANES DEL TABLERO CON LA PALABRA QUE FALTA.*”, él puede elegir cualquier uno de esos refranes para completarlo. Si el jugador se equivoca o si él no sabe cuál es la palabra que falta, él debe retroceder a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.

REFRANES ESPAÑOLES

1. Dios aprieta pero no **AHOGA**.
2. A otro perro con ese **HUESO**.
3. Cuando la **LIMOSNA** es grande, hasta el santo desconfía.
4. De grano en grano llena la **GALLINA** el buche.
5. El que mucho abarca poco **APRIETA**.
6. Más vale **PÁJARO** en mano que ciento volando.
7. Perro que ladra no **MUERDE**.
8. Una **MANZANA** podrida, pudre las demás.
9. Cada **OVEJA** con su pareja.
10. De tal palo, tal **ASTILLA**.
11. **DOS** no riñen si uno no quiere.
12. El que calla **OTORGA**.
13. En casa de **HERRERO**, cuchillo de palo.
14. Más vale prevenir que **CURAR**.

JUEGO 46– RELACIONES AMOROSAS

NIVEL: C1

ENFOQUE: CONVERSACIÓN LIBRE SOBRE EL TEMA RELACIONES AMOROSAS

TIPO DE AGRUPACIÓN: pequeños grupos

DURACIÓN: 30 minutos

¿CÓMO JUGAR?

1. Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas que indique.
2. A cada jugador le toca contestar libremente a la pregunta de la casilla en la que caiga.

