

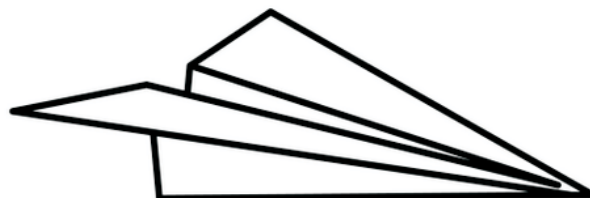
ficha introductoria

nombre de la actividad	Piedra, papel y tijeras.
autor/es	Estrella Astarté REDONDO ARJONES.
nivel y destinatarios	A2.
duración	10 minutos.
objetivos	Jugar, disfrutar y competir en español.
destrezas	Expresión oral y comprensión oral.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Repasar vocabulario básico y conceptos básicos de la cultura hispana.
dinámica	En parejas.
material y recursos	15 tarjetas recortadas (Anexo 1) por pareja y 35 fichas amarillas y 35 fichas verdes por pareja (Anexo 2).
secuenciación	<p>La actividad es una adaptación del juego tradicional "Piedra, papel o tijera". Como ya se sabe, se juega en pareja y consiste en que cada participante tiene que esconder una de sus manos detrás de la espalda, cantar "Piedra, papel o tijera", y, a la vez que el otro jugador, mostrar su mano abierta (papel), cerrada (piedra) o el dedo índice y el corazón formando una "V" (tijera); se pueden producir cuatro situaciones: 1) empate (los dos jugadores han sacado lo mismo), 2) el papel gana a la piedra, 3) la piedra a la tijera y 4) la tijera al papel. La novedad del juego consiste en que previamente, el profesor ha dejado sobre el pupitre de la pareja 15 tarjetas (Anexo 1: 5 papel, 5 piedra y 5 tijera) y ha repartido a un alumno 35 fichas amarillas y al otro 35 verdes (Anexo 2): si se produce empate cada uno toma una ficha del contrario; si alguien gana coge una ficha de su contricante y, además, toma una carta del taco de papel, piedra o tijera (dependiendo de con qué haya ganado) y la lee a su contricante siguiendo las intrucciones; si el contricante realiza bien la prueba no es penalizado; si no, pierde una, dos o tres fichas (está indicado en la tarjeta). Gana quien consiga al menos 10 fichas del color contrario o, si las tarjetas de uno de los tacos se acaban, quien hasta ese momento posea más fichas del contrario.</p> <p>El juego se puede alargar haciendo una competición a nivel de clase: quien gana compite con el ganador de otra pareja, y así sucesivamente hasta que sólo quede un campeón. Conviene prepara algún premio (p.e. chucherías) ya que siempre es un aliciente en un juego de la sencillez de este. Además, el profesor puede adaptar las preguntas a todos los niveles y grupos dependiendo de sus intereses. Dibujos tomados de TADEGa.net Galería Multimedia: http://fotos.tadega.net</p>

Regala a tu compañero 1 de tus fichas.



Pide a tu compañero que diga el nombre de 3 animales que viven en granja.
SI NO SABE PIERDE 1 FICHA.



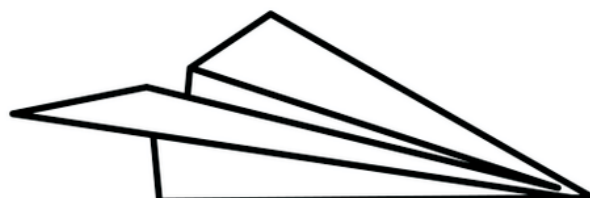
Pide a tu compañero que haga 3 gestos utilizados por los hispanohablantes.

SI NO SABE PIERDE 1 FICHA.



Pide a tu compañero que diga el nombre del actual presidente del gobierno.

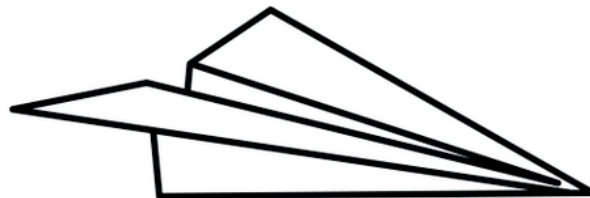
SI NO SABE PIERDE 2 FICHAS.



Pide a tu compañero que lea correctamente estas palabras:

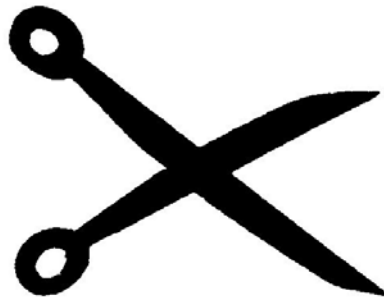
PRACTICA-PRACTICÁBAMOS-PRÁCTICA

SI NO SABE PIERDE 3 FICHAS.

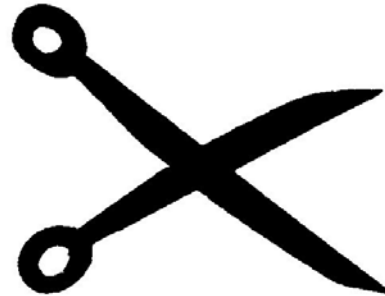
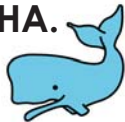


INSTRUCCIONES PARA EL PROFESOR: DOBLAR POR EL MEDIO Y PEGAR.

Regala a tu compañero 1 de tus fichas.

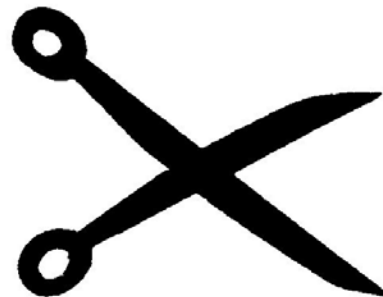


Pide a tu compañero que diga
el nombre de 3 animales que
viven en el agua.
SI NO SABE PIERDE 1 FICHA.



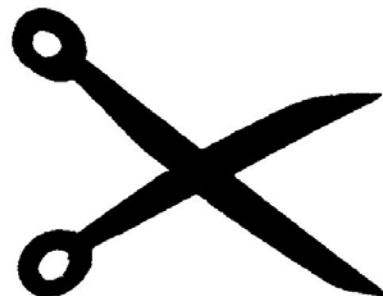
Pide a tu compañero que nombre
3 lugares turísticos de
Valencia.

SI NO SABE PIERDE 1 FICHA.



Pide a tu compañero que diga 5
nombres de compañeros de clase.

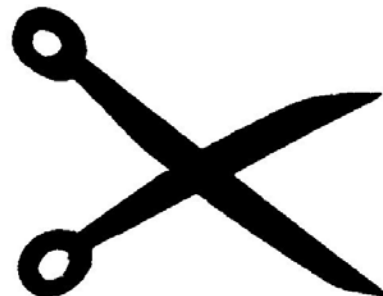
SI NO SABE PIERDE 2 FICHAS.



Pide a tu compañero que lea
correctamente estas palabras:

HIJO-GIJÓN-GUIZO

SI NO SABE PIERDE 3 FICHAS.



INSTRUCCIONES PARA EL PROFESOR: DOBLAR POR EL MEDIO Y PEGAR.

Regala a tu compañero 1 de tus fichas.



Pide a tu compañero que diga el nombre de 3 animales que viven en África.



SI NO SABE PIERDE 1 FICHA.



Pide a tu compañero que nombre 3 países de Hispanoamérica.

SI NO SABE PIERDE 1 FICHA.



Pide a tu compañero que diga el nombre y el apellido del profesor.

SI NO SABE PIERDE 2 FICHAS.



Pide a tu compañero que lea correctamente estas palabras:

GIRASOL-SIGUIENTE-PINGÜINO

SI NO SABE PIERDE 3 FICHAS.



INSTRUCCIONES PARA EL PROFESOR: DOBLAR POR EL MEDIO Y PEGAR.

