

28 tarjetas

de

adjetivos

chistoso

rico

loco

sencillo

mejor

borroso

apasionante

triste

complejo

claro

prohibido

bueno

magnífico

difícil

interesante

aburrido

común

raro

natural

pesado

valioso

rápido

incorrecto

correcto

peligroso

principal

traumático

malo

28 tarjetas
de frases con
verbo en infinitivo

comer verduras

**dormir hasta
muy tarde**

**usar un baño
público**

estar de cabeza

ser feliz

no usar

calcetines

viajar en metro

bailar salsa

comer chile

no conocer

un lugar

estar con los

amigos

**aprender
español**

estar en México

**cantar en la
regadera**

**no tener papel
para el baño**

**comer en la
calle**

tener trabajo

no tener pareja

**masticar un
chicle sin sabor**

**perder el
pasaaporte**

tomar café

**hablar de
política**

jugar fútbol

**viajar a
la luna**

**visitas al
dentista**

pasar

desapercibido

llegar a tiempo

28 tarjetas

de

complementos

beca

se te pican

los dientes

siempre sabes

que hacer

vives más

tiempo

**te caes de
repente**

**pierdes el
conocimiento**

refresca tu

aliento

tienes

pesadillas

huele feo

es barato

se desata una

tormenta

bajas de peso

no tienes

internet

**te sudan los
pies**

te dan gases

**extrañas a tu
familia**

**no puedes
dormir**

**siempre te
da sed**

no sale el sol

**nada puede
sorprenderte**

**pierdes el
avión**

te da comezón

te quedas

sin dinero

usas bikini

se acaba

el amor

el día es más

corto

usas la mano

gritas

no tienes

tiempo libre

10 tarjetas

de

"Lo"

(imprimr 10 veces)

Lo

tarjetas

de

"de"

(Imprimir 6 veces)

de

de

de

de

tarjetas

de

"de, las y del"

(Imprimir 1 vez)

de

del

de las

de

10 tarjetas
de
"es que"

(Imprimir 10 veces)

es

que

2 indicadores de calificación

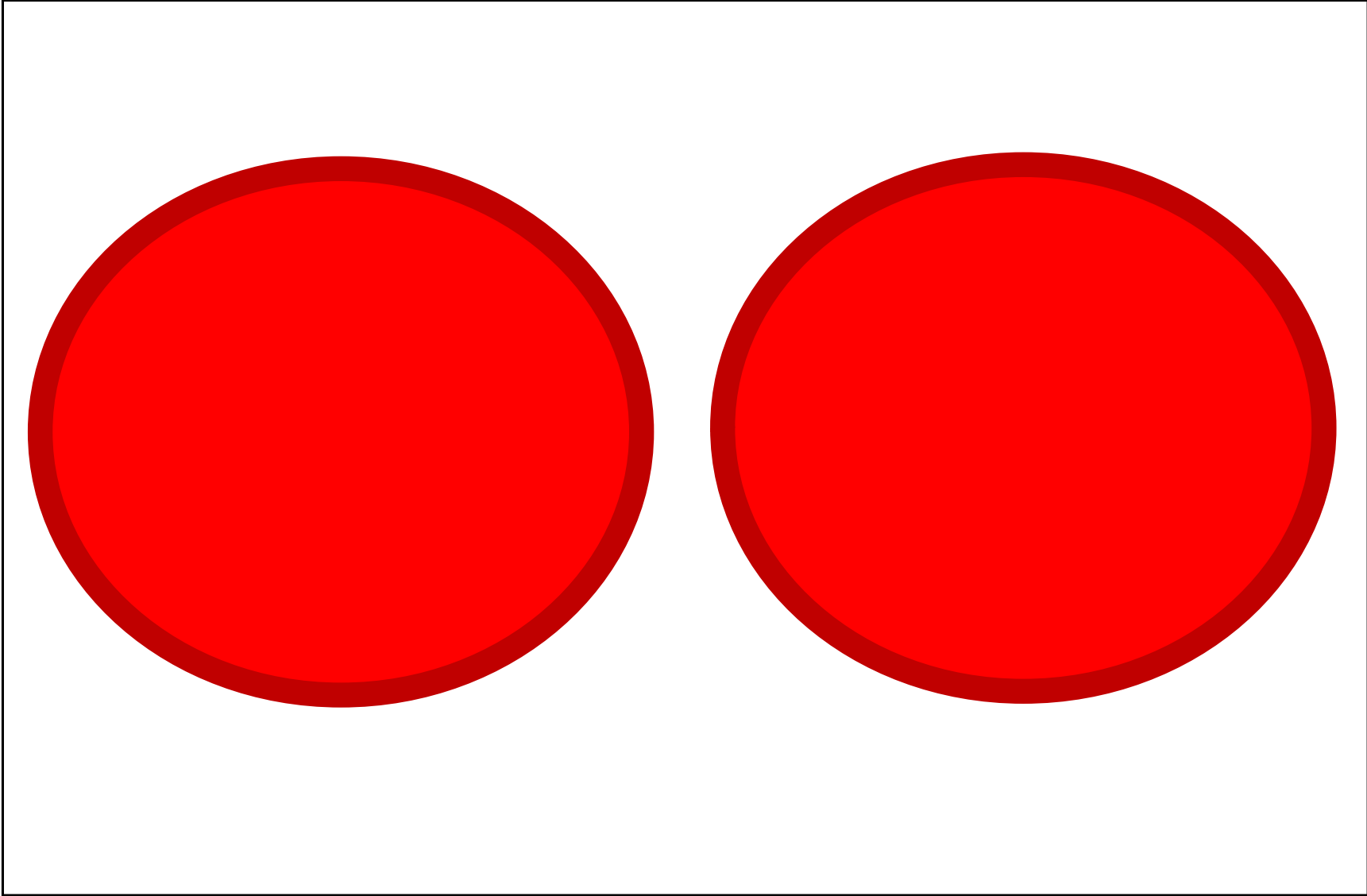
(Imprimir 2 veces y colocar sobre un abatelenguas)



Puntos

cortar por el contorno

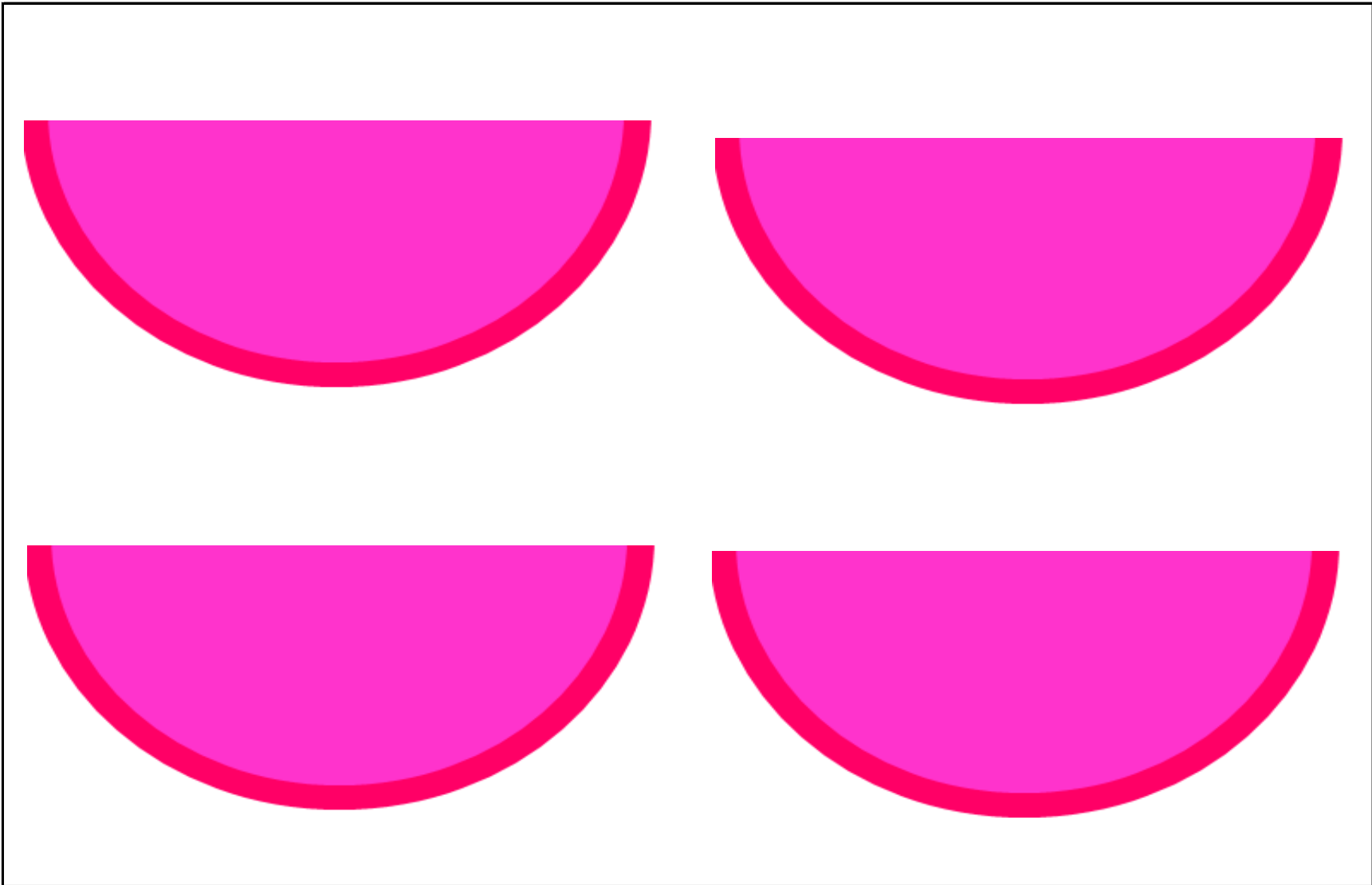
(imprimir 10 veces)



Medios puntos

cortar por el contorno

(imprimir 5 veces)



Indicadores de equipo

Equipo

Y

Equipo

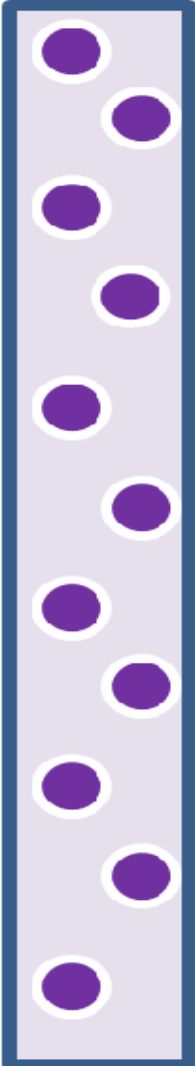
2

Notas: Todas las tarjetas se pegan sobre cartulina

opalina, se enmican y se les coloca por detrás vinil

magnético.

Instructivo



El juego de los juicios de valor esta dirigido a los estudiantes que cursan el nivel Intermedio 1, con fundamento en la unidad 1 del libro de texto "Así hablamos español como lengua extranjera"

El juego de los juicios de valor

+ 15 años

4 a 20 jugadores

Objetivo

La finalidad del **juego de los juicios de valor** es ganar la mayor cantidad de puntos por equipo, a partir de la creatividad y el conocimiento de la gramática que forma la estructura de un juicio de valor en un tiempo determinado.

Contenido

130 tarjetas magnéticas
20 fichas de puntuación
2 indicadores de equipo
6 paletas de puntuación
1 reloj de arena
Instructivo

Instrucciones del juego

Se divide el grupo en 2 equipos de igual número de jugadores.
Se colocan todas las tarjetas magnéticas en desorden en el centro del pizarrón. La superficie debe estar limpia para asegurar la adhesión de las tarjetas magnéticas.

Un representante por equipo pasa al pizarrón y construye un juicio de valor en el tiempo indicado por el reloj de arena, una vez terminado el tiempo, el equipo contrario decide si es no asignado el punto.

Decisiones sobre el puntaje: Todos los participantes serán jueces de la siguiente manera, otorgarán un punto con las paletas de calificación al juicio de valor que cumpla con la estructura gramatical correcta y que sea más gracioso o que esté más carente de lógica. Si los jueces opinan que las respuestas han sido gramaticalmente incorrectas o que están dictadas por el sentido común el punto no será otorgado. Si la decisión esta dividida se tomará por mayoría

Marcador del juego:

El número de puntos necesario para ganar será decidido por consenso, antes del inicio del juego, por lo que el equipo que acumule primero esta cantidad será el ganador.

