

CON ACENTO ESPAÑOL



REGLAS DEL JUEGO

En esta ilustración, dividida en dos partes, se presentan las reglas generales de acentuación en español, un tablero de juego para practicar esas reglas y 80 tarjetas con nombres de localidades españolas. La imagen del mapa político de España corresponde al cartel editado por la Consejería de Educación, que se puede usar como material complementario.

El objetivo del juego es familiarizar a los alumnos con las clases de palabras según el acento prosódico y la aplicación correcta de las reglas de colocación de las tildes. La propuesta consiste en imitar la dinámica de un juego de cartas para darle un cariz lúdico, al tiempo que se familiarizan con los nombres de pueblos y ciudades de España y aprenden a situarlos en el mapa de España.

El tablero se puede descargar de forma independiente en la página web e imprimir en tamaño A3 con el fin de que la clase se pueda dividir en grupos y disponer de varios tableros.

Las reglas del juego que se proponen se pueden variar y adaptar a las necesidades y características del grupo, así como el contenido de las tarjetas, que puede referirse a otros campos léxicos o a categorías gramaticales según las necesidades de cada docente.

Materiales necesarios:

Tablero, dados, fichas para cada jugador, reloj de arena o cronómetro de 30 segundos y tarjetas de vocabulario.

Objetivos del juego:

Se trata de practicar las reglas de acentuación con vocabulario de la geografía española. Gana quien que llegue antes a la meta con el menor número de cartas y mayor puntuación.

Cómo jugar:

Se forman grupos de cuatro personas y se reparten cinco cartas a cada jugador. El primero lanza el dado y mueve la ficha a la casilla correspondiente, y se descarta de las tarjetas que coinciden con el esquema acentual. Esta operación la tiene que hacer en treinta segundos. Si no le coincide ninguna tarjeta, o no le ha dado tiempo a ponerla, o se equivoca, roba una del montón. Las que le coinciden las deja a su lado, una vez que las ha mostrado al grupo, para tenerlas en cuenta en la puntuación final. Los demás jugadores continúan el turno con la misma dinámica.

Gana quien llega antes a la meta con el menor número de cartas y la mayor puntuación. Cada carta ganada vale dos puntos. Las cartas que quedan en la mano restan 1 punto.