



EL ÁRBOL DE LA GRAMÁTICA



34 ¿Te gusta bailar?

- A Sí, mucho.
- B Sí, muy.
- C Sí, tan.

Elimina
una respuesta

58 ¿Vienen tus amigos
a la montaña?

- A No les apetece.
- B No le apetece.
- C No les apetece.



Objetivos del juego

El **árbol de la gramática** es un juego de mesa para estudiantes de español que se encuentran entre los niveles **A1** y **A2** (MCER); con él podrán aprender y repasar muchos aspectos de la gramática española mientras se entretienen jugando a las cartas. Es ideal tanto para jugar en casa con los amigos como en clase, y puede ser individual o por equipos.

Contenido

El juego contiene **132 cartas** divididas en dos mazos de dos colores diferentes: **60 cartas azules** para los **verbos** y **60 cartas rojas** para otros **temas gramaticales**. Se pueden seleccionar las cartas dependiendo del tema que se quiera tratar o también mezclar los dos mazos y jugar con todas las cartas.

En cada carta hay una pregunta con tres posibles respuestas de selección múltiple (A, B o C). Solo una de las respuestas es correcta. Las soluciones están en la pág. 5 de este manual.

Además, hay **12 cartas verdes de ayuda (6 para cada equipo)**, que se reparten antes de jugar y que se pueden usar cuando los jugadores las necesiten. Son estas:

- 2 cartas **"Pasa la pregunta a tu adversario"**,
- 2 cartas **"Cambia de carta"**,
- 2 cartas **"Elimina una respuesta"**,
- 2 cartas **"Pide ayuda a los demás jugadores"**,
- 2 cartas **"Busca la respuesta en libros y apuntes"**,
- 2 cartas **"Pide la respuesta"**.

El **tablero** es un gran árbol con **120 hojas y flores**, cuya estructura está dividida por la mitad para permitir que se enfrenten dos equipos o dos jugadores.

Cómo se juega

Cada vez que se acierta una pregunta, se pasa a la hoja siguiente. Tras cada respuesta (acertada o equivocada), se pasa el turno al otro jugador o equipo y la carta leída se coloca en la base del mazo del que se sacó. Gana el jugador o equipo que más haya avanzado a lo largo del árbol (que más hojas haya conquistado) en el plazo de tiempo establecido al empezar el juego.

Juegos y actividades didácticas

JUEGO CON EL TABLERO Y TODAS LAS CARTAS

Quien dirige el juego divide a los jugadores en dos equipos lo más igualados que le sea posible. Serán el equipo del "Sol" y el de la "Luna". Después de mezclar las 120 cartas, las divide en dos mazos de 60 cartas cada uno y los coloca boca abajo en la mesa. Los equipos o jugadores eligen un objeto que les sirva como peón. Empieza el equipo en el que juegue la persona más joven, mientras que el otro equipo elige con cuál de los dos mazos va a jugar.

El primer jugador coge la primera carta y lee en voz alta la pregunta, eligiendo también la que cree que es la respuesta correcta. Quien dirige el juego puede hacer dos cosas:

- confirmar que la respuesta es correcta, en cuyo caso el jugador colocará su peón en la primera hoja de su parte del árbol;
- decir simplemente que la respuesta es incorrecta (sin decir la solución), en cuyo caso el jugador dejará la carta a un lado del mazo.

En cualquier de los dos casos, el turno pasa al equipo adversario, que cogerá una carta de su propio mazo.



Cuando le toque de nuevo al primer equipo, antes de coger una nueva carta, deberá contestar correctamente a la pregunta que antes no había acertado. Si responde correctamente podrá avanzar con su peón, coger una nueva carta del mazo y responder a la pregunta. Si se equivoca de nuevo, sigue sin moverse por el tablero y deja el turno al otro equipo.

Las instrucciones generales del juego son siempre las mismas:

- Después de cada respuesta (acertada o equivocada) el turno pasa al otro equipo;
- Con cada respuesta correcta se pasa a la siguiente hoja del árbol;
- Si la respuesta no es correcta, se sigue intentando hasta contestar correctamente;
- Quien más hojas conquista, gana la partida.

Cuando se juega por equipos, los jugadores de cada equipo se van alternando para coger una carta del mazo y contestar a la pregunta correspondiente o el turno cambia cada vez que se llega a una flor. Gana el jugador o equipo que consiga "conquistar" más hojas en el plazo de tiempo determinado desde el principio.

Aclaraciones didácticas:

- Repetir el intento de contestar correctamente a la pregunta ayuda a memorizar las reglas gramaticales y la forma y uso de los verbos, no solo para el jugador al que le haya tocado sino también para quienes lo escuchan.
- Reflexionar en voz alta, comentar las preguntas y respuestas y dejar que los jugadores hagan hipótesis mejora la adquisición de reglas y la autonomía de los estudiantes.
- El elevado número de cartas, que se deben mezclar, hace que cada partida sea diferente y más entretenida.

Soluciones:

01/A	31/A
02/C	32/B
03/B	33/A
04/C	34/C
05/A	35/B
06/B	36/C
07/C	37/B
08/B	38/A
09/A	39/C
10/C	40/A
11/B	41/B
12/A	42/C
13/B	43/B
14/A	44/C
15/C	45/C
16/A	46/A
17/B	47/C
18/C	48/C
19/A	49/B
20/A	50/B
21/C	51/C
22/B	52/C
23/A	53/A
24/B	54/B
25/C	55/A
26/A	56/C
27/B	57/A
28/A	58/A
29/B	59/C
30/C	60/B

VERBOS

OTROS TEMAS GRAMATICALES

01/A	31/B
02/B	32/C
03/C	33/A
04/A	34/A
05/B	35/B
06/C	36/A
07/B	37/C
08/C	38/B
09/C	39/C
10/A	40/A
11/C	41/C
12/C	42/B
13/B	43/A
14/A	44/B
15/B	45/C
16/B	46/A
17/A	47/C
18/B	48/A
19/A	49/B
20/C	50/B
21/A	51/C
22/A	52/B
23/B	53/A
24/A	54/C
25/C	55/B
26/C	56/A
27/B	57/C
28/C	58/C
29/B	59/A
30/A	60/B



Variante a distancia

El juego es también perfecto para usarlo durante las clases en línea. Se usan solo las cartas: se muestra la carta en la pantalla o se lee la pregunta y sus posibles respuestas. El jugador elige la respuesta y quien dirige el juego apunta los puntos de cada equipo en una hoja de papel.

• PREGUNTAS ELEGIDAS

Se puede jugar usando solo las cartas de los verbos o solo las que tratan otros temas gramaticales, que se distinguen fácilmente y se pueden dividir en dos mazos. Dentro de cada sección (“verbos” u “otros temas gramaticales”) quien dirige el juego puede subdividir las cartas eligiendo las que le parecen más adecuadas para el grupo de jugadores en cuestión.

• UNA PEQUEÑA AYUDA

Quien dirige el juego puede repartir las 6 cartas de ayuda o solo una selección a cada equipo al empezar el juego; cada equipo puede usarlas cuando las necesite.

• QUE LO DIGA EL MÁS RÁPIDO

También se puede jugar sin hacer dos equipos, es decir: individualmente, con o sin el tablero de juego. Por turnos, todos los jugadores van leyendo una carta cada uno. Los demás intentan contestar lo más rápidamente posible. Cada respuesta correcta vale un punto. Quien dirige el juego apunta los puntos que se van ganando en una hoja de papel, y al final gana el jugador que consiga más puntos en el plazo de tiempo establecido al principio. Este juego también se puede llevar a cabo en línea.

• TEST

Quien dirige el juego elige 10 preguntas, las lee en voz alta dando tiempo a los jugadores para que apunten sus respuestas (A, B o C) en una hoja de papel. Al final, se comprueban las respuestas de todos.

• IDEAS Y SUGERENCIAS

Un silbato o una campanilla pueden ser un instrumento divertido para señalar una respuesta equivocada: el juego será más dinámico y el nivel de atención de los jugadores será mayor.

Por supuesto, estas son algunas sugerencias para realizar actividades con el juego *El árbol de la gramática*. Quien dirige el juego puede usarlo como crea oportuno, dependiendo del nivel lingüístico de los jugadores o de los objetivos que quiere alcanzar. Puede enriquecer el juego y completarlo con otras actividades útiles para aprender la lengua española.

