

*“Aprender idiomas jugando – la caja de memoria”*

### **Reglas básicas del juego:**

En las cartas hay imágenes de objetos escolares. Cada imagen aparece dos veces, por lo que hay 20 parejas de cartas. El objetivo del juego es encontrar tantas parejas de cartas como sea posible y nombrar los objetos en un idioma o varios.

Se mezclan todas las cartas y se colocan con la página de la imagen hacia abajo. Los jugadores dan la vuelta en sentido de las agujas del reloj a dos cartas por turno. Si una persona encuentra una pareja (es decir, dos cartas idénticas) y puede nombrarlas, puede quedarse con ellas y dar la vuelta otras dos cartas. Si no encuentra una pareja, debe dar la vuelta a las cartas y le toca al siguiente jugador.

La persona que al final tenga más parejas (y las pueda nombrar) gana.

Las ideas de juegos se pueden aplicar con cualquier juego de memoria usando cualquier tipo de imágenes o parejas de palabras. También se pueden aplicar a otras áreas (materias). Para esto hay que encontrar y/o preparar parejas de cartas adecuadas.

### **Ideas de juego que fomentan el multilingüismo:**

Para fomentar los idiomas familiares, el alemán como segundo idioma/lengua extranjera o los idiomas extranjeros aprendidos, el juego puede jugarse completamente en un solo idioma, siempre que todos los jugadores dispongan de una lengua común.

Sin embargo, también se pueden usar varios idiomas al mismo tiempo si los jugadores hablan diferentes lenguas. Al final, gana la persona que haya encontrado más parejas y haya nombrado los objetos en uno o más idiomas (por cada idioma adicional, se suma 1 punto extra).

### **Ideas de juegos para practicar y fomentar áreas específicas del idioma:**

#### Para practicar:

El artículo: Hacer que los jugadores ordenen las cartas según el género gramatical/artículos (el/la/los/las), por categorías (juguetes/objetos escolares/muebles...)

La formación del plural: Hacer que los jugadores formen el singular y el plural.

Las preposiciones: Colocar las imágenes en el espacio, los jugadores tienen que describir dónde está la carta (debajo de la silla, en el antepecho, al lado de la caja, etc.) – y buscarla (promueve el movimiento).

La formación de frases: Formar una frase completa con el término.

Narrar (producción de texto): Continuar contando una historia con las cartas que se saquen (de forma oral o escrita).

Ideas de juegos que (además) fomentan el movimiento:

Todos los jugadores reciben una carta con una imagen y se mueven libremente por el espacio. Cada uno se encuentra con otra persona. Cada pareja se pregunta mutuamente qué hay en la carta y nombra el objeto (se puede extender también a las variantes mencionadas de formación de artículos, plural, formación de frases, y también a la conjugación de verbos).

Cuando todos los términos han sido nombrados por todos, en la siguiente ronda de juego se pueden intercambiar algunas o todas las cartas.

## **Ideas de juegos sin memoria de cartas/personas u objetos (en grupos más grandes):**

1. Dos jugadores (alumnos) esperan fuera del salón, mientras que el resto de los jugadores (grupo grande/clase) forma parejas de palabras ocasionales
2. Cada pareja elige una palabra y un idioma en el que esa palabra debe ser dicha – además, la palabra puede ser escrita. O: cada pareja recibe una carta con una palabra y elige en qué idioma quiere decir esa palabra. (Los jugadores deben ser animados a elegir palabras en varios idiomas que conozcan, incluso si en una pareja solo uno de ellos domina el idioma más o menos bien.)
3. Los jugadores se mueven por el salón y toman un lugar o una posición (de pie) ocasional.
4. Los dos jugadores que están esperando fuera del salón pueden regresar y ponerse delante del grupo. Ahora eligen mutuamente dos personas diferentes en el salón que digan su palabra en el

idioma seleccionado, y descubren tantas parejas como sea posible. Si uno de los dos jugadores descubre una pareja, estas "parejas" deben dejar su lugar y ponerse detrás del jugador que los ha adivinado. También es posible anotar los puntos y la pareja adivinada debe sentarse, para indicar que su palabra ya fue adivinada. También son posibles variantes.

**¡Diviértanse jugando y aprendiendo!**

Para más ideas y más enlaces:

