

Juego destinado a los jugadores más jóvenes. Gracias a él conocerás y recordarás los colores básicos, adjetivos sencillos y los números del 1 al 12. ¡El aprendizaje a través del juego es la forma más rápida y efectiva de adquirir vocabulario! Los jugadores juegan en un tablero de colores utilizando al mismo tiempo adjetivos que describen un color o una característica. También cuentan hasta 12. Durante el juego en común también se enseña a cooperar y ayudarse mutuamente. Los juegos y partidas se juegan en un tablero redondo de 2 m de diámetro dividido en 36 casillas de colores.

1

ADIVINA ADIVINANZAU

No de los jugadores se coloca en el centro del círculo con los ojos tapados. Los demás participantes del juego andan alrededor del tablero. La persona que está en el centro dice STOP. Los demás jugadores se detienen, comprueban delante de qué adjetivo se encuentran y lo memorizan. A continuación todos se alejan del tablero de manera que la persona que está en el centro no pueda adivinar a quién correspondió cada adjetivo. En la siguiente etapa del juego, adivina adivinanza, será necesario medir el tiempo. El jugador previamente seleccionado se destapa los ojos. Los demás jugadores intentan por orden y con ayuda de muecas y gestos representar su palabra. Tras adivinar todos los adjetivos tiene lugar el cambio en el centro del tablero y jugamos una nueva ronda. Gana el jugador que adivina correctamente y en menos tiempo todos los adjetivos.

2

RELEVO

Los participantes, en función del número de jugadores, se dividen en un mínimo de dos grupos. El equipo que comienza el juego se coloca en fila delante del tablero. Los niños tienen 2 minutos para realizar la tarea. A la orden START el primer jugador corre al tablero, se coloca sobre el adjetivo seleccionado y, añadiéndole un nombre, dice en voz alta toda la frase. Los nombres y los adjetivos en las frases no pueden repetirse. Si un jugador en el círculo se equivoca y utiliza una palabra que ya había sido utilizada, debe cambiar las palabras de forma que su frase sea única. Tras realizar la tarea toca con la mano la zona del centro del tablero, corre hasta su equipo y entrega el testigo del relevo. El testigo puede ser cualquier juguete o, si no se tiene ninguno, los jugadores simplemente «chocan los cinco». El equipo acaba su ronda transcurrido el tiempo acordado. A continuación comienza el juego el siguiente equipo. Ganan los jugadores que consiguen utilizar más adjetivos.

3

SORPRESA

Al inicio de la partida preparamos entre todos papeletas con nombres en plural y tras doblarlas (de manera que lo que hemos escrito no sea visible) las metemos en un recipiente para sortearlas (un cubo, una gorra, una bolsa, lo que tengamos a mano). Preparamos cualquier número de papeletas, aunque no menor del número de jugadores. Cuantos más nombres, más tiempo podremos jugar. Los jugadores sortean las papeletas, pero en esta etapa del juego no las abren. Los participantes eligen por orden en el tablero una cifra y adjetivos, se colocan en las casillas seleccionadas y leen las palabras de las mismas. Pueden moverse por todo el círculo. Al final saltan al círculo central y leen la palabra de la papeleta. Solo en este momento se muestra qué nombre describieron al andar por el tablero. Cuanto más divertida sea la combinación, mejor. Gana la persona cuya descripción resulte ser la más divertida.

4

¡RÁPIDO, EL TIEMPO SE ACABA!

Juego de tiempo. Los jugadores se colocan alrededor del círculo. Escogen al jugador que comienza la partida. El jugador seleccionado se coloca en el centro del tablero. Su tarea será buscar la casilla con el nombre del color indicado por el siguiente jugador, colocarse en la correspondiente casilla y formar una frase con la palabra sobre la que está. Una ronda dura 60 segundos. Transcurrido ese tiempo entra en el tablero el segundo jugador, al que asigna una tarea la siguiente persona. Gana el niño que forma más frases en el tiempo indicado con los colores señalados.

CONDICIONES DE ALMACENAMIENTO Y USO

Se debe limpiar la esterilla con agua y jabón de platos en caso de manchas. Mejor almacenar la estera enrollada en espiral. No debe almacenarse en posición vertical.

