



Best Practice -
Best Language Teaching Methods



phyemoc



JUEGO

APRENDIENDO LENGUAS



EL **AJEDREZ** *MARAÑA*

Los participantes de este juego deben clasificarse en participantes directos e indirectos.

El juego es muy entretenido. Consiste en dos equipos (participantes indirectos) representados por dos personajes (participantes directos): el personaje positivo – **el héroe**, y el negativo – **el vampiro**

Los dos equipos tienen que animar y dar instrucciones a los representantes de su grupo. Éstas sólo se pueden dar en la lengua objetivo.

El juego se desarrolla en el siguiente escenario: un sangriento vampiro ha secuestrado a la princesa y le ha encerrado en uno de sus oscuros palacios; el vampiro quiere que se reúna con ella en su vida inmortal, mordiéndole en el cuello.

La princesa, la heroína, tiene que intentar salvarse antes de que sea demasiado tarde. Para ello, tiene que enfrentarse al vampiro y a sus semejantes que intentarán todo lo posible para prevenir al vampiro de que no entre en el palacio y salve a su amada princesa.



OBJETIVOS

1. Dar/obtener orientaciones;
2. Entender y ejecutar las tareas después de las instrucciones;
3. Presentarse cada uno;
4. Practicar órdenes positivas y negativas.

ESCENARIO

La Princesa ha sido raptada por Drácula, que la tiene escondida en el palacio. El Príncipe Encantado tiene que rescatarle, pero para encontrar el castillo tiene que cruzar el enrevesado ajedrez, sin ningún percance.

Nivel 1.

Drácula, el Brujo y el Dragón están esperando al Príncipe para acercarse y así poderle coger y matar.

Nivel 2.

Drácula persigue al Príncipe Encantado por todo el terreno, intentando cogerle. Cuando consigue tenerlo en uno de los cuadrados cerca de la Princesa, le captura y le mata.



REGLAS DEL JUEGO

Reglas generales: Los personajes pueden moverse en cualquier dirección (adelante, atrás, a los lados, ...) excepto en diagonal.

Nivel 1

Príncipe Encantado

1. Puede moverse en cualquier dirección, únicamente una casilla, pero no puede quedar a una distancia menor de una casilla de su enemigo y sus ayudantes.
2. Entra en el enrevesado ajedrez por un lado del tablero y tiene que abandonarlo exactamente por el lado opuesto.

Drácula y sus ayudantes (el Brujo y el Dragón)

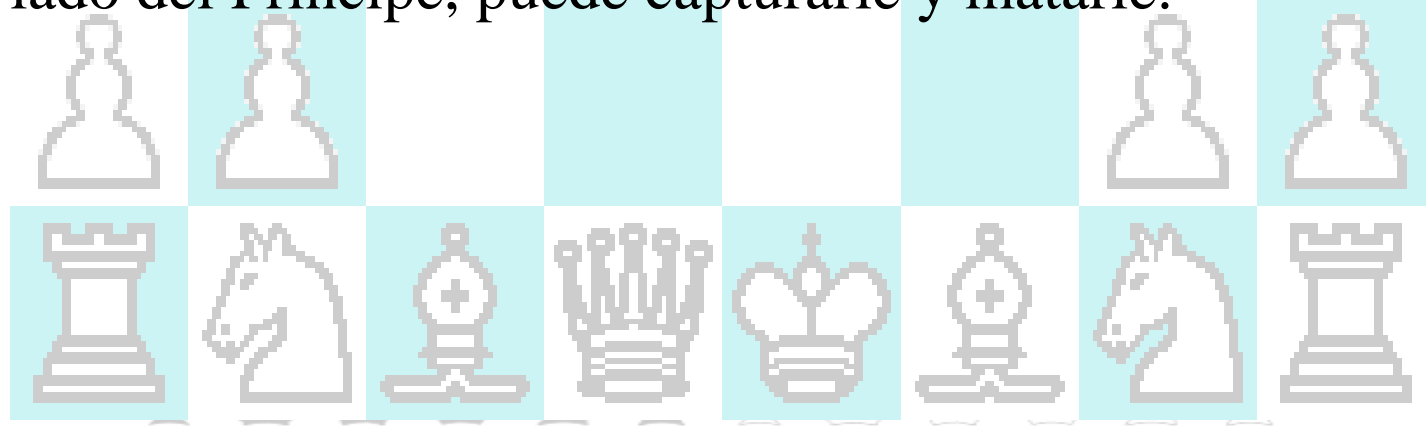
1. Están situados en el lado del Maestro del Juego, conforme a las posiciones pre establecidas (B4, E7, G3; B7,D3, G6; B5, E7, G3);
2. Al principio no se les permite dejar su cuadrado. Esperan a que el Príncipe Encantado esté más cerca.
3. Si está una casilla cerca de alguno de ellos, se



1. Puede entrar en el enrevesado ajedrez por la parte que quiera. Hace el primer movimiento.
2. Puede moverse cada vez en cualquier dirección, uno o dos cuadrados.
3. Tiene que abandonar salvado el tablero, exactamente por el lado opuesto.

Drácula

1. Debe entrar en el enrevesado ajedrez por el lado opuesto al que ha utilizado el Príncipe.
2. Puede moverse en cualquier dirección, pero sólo una casilla cada vez.
3. Si es capaz de situarse en cualquier cuadrado al lado del Príncipe, puede capturarlo y matarlo.



ORGANIZACIÓN DEL JUEGO

Fase preparatoria

El profesor enseña a los estudiantes el vocabulario básico que se va a utilizar. Primero, pronuncia las direcciones y las ejecuta él mismo. Inmediatamente después actúa como modelo.

Luego, realiza los mismos movimientos o semejantes, moviendo físicamente alrededor a uno de los estudiantes siguiendo las direcciones que se digan.

Se puede seguir el mismo procedimiento dos o tres veces más. Después de esto, el profesor pide a uno de los estudiantes que le sustituya y haga la misma actividad con uno de sus compañeros.

Podrán darles las siguientes instrucciones:

*¡Adelante! ¡Atrás! ¡Vuelta a la izquierda/derecha!
¡No te vuelvas a la izquierda/derecha! ¡Para! ¡No pares!
¡Un paso al frente/atrás! ¡Dos pasos al frente/atrás!*

Se puede utilizar un papelógrafo y dibujar las direcciones, por si algún estudiante las olvida durante el juego.



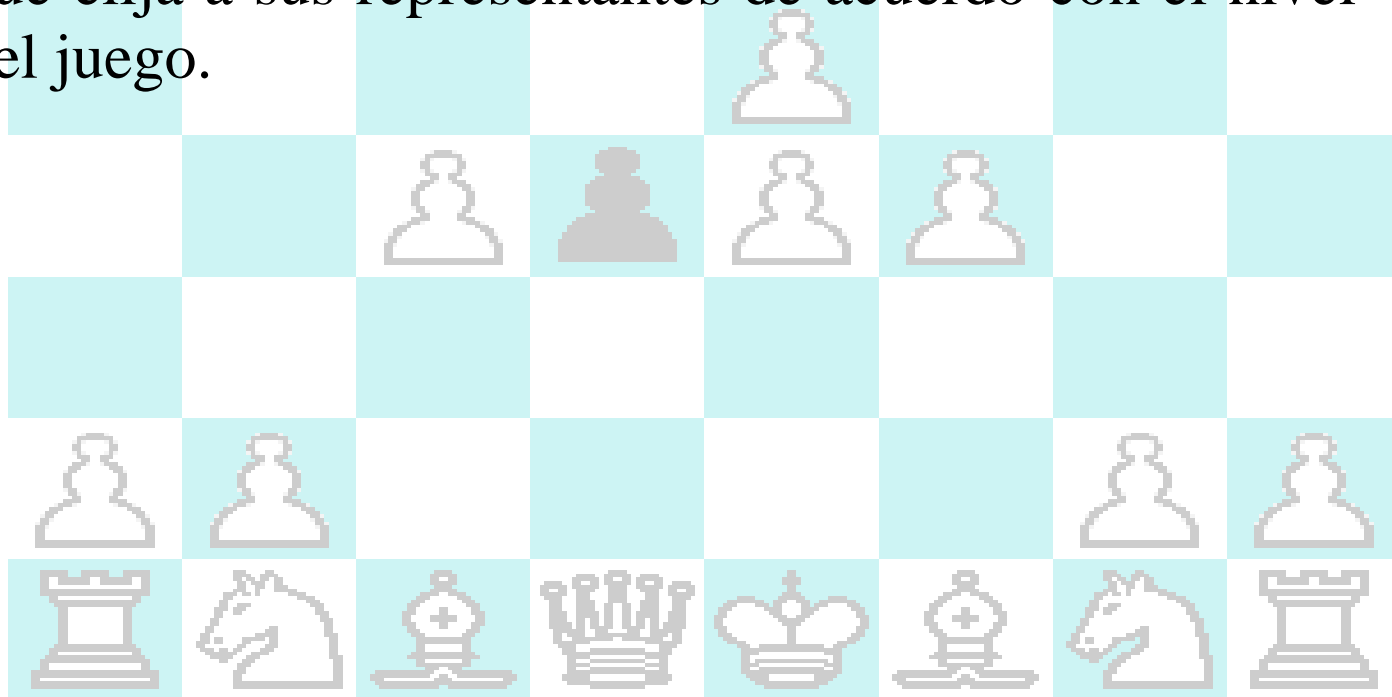
Práctica

El profesor y algunos estudiantes simularán algunos movimientos y situaciones de peligro para proporcionar ejemplos a los participantes en el juego.

El Juego

Se divide a los estudiantes en dos grupos iguales. Uno de los grupos estará en el lado del personaje positivo y otro en el de los negativos. Después de cada juego se intercambian los papeles.

Los dos equipos deciden el número de juegos que van a realizar. Luego el profesor pregunta a cada grupo que elija a sus representantes de acuerdo con el nivel del juego.



Nivel 1:

Equipo A elegirá al Príncipe Encantado y al Capitán. El Capitán es el que dará las instrucciones que el Príncipe Encantado ha de seguir.

Equipo B elegirá tres representantes que asuman el papel de los personajes negativos.

Nivel 2:

Cada equipo elige dos jugadores. Equipo A: el Capitán y el Príncipe Encantado. Equipo B: el Capitán y Drácula. Cada uno de los Capitanes ordena los movimientos de sus jugadores.

El profesor se presenta él mismo como el Maestro del Juego, y los otros personajes del juego: Príncipe Encantado, Drácula, el Brujo y el Dragón.

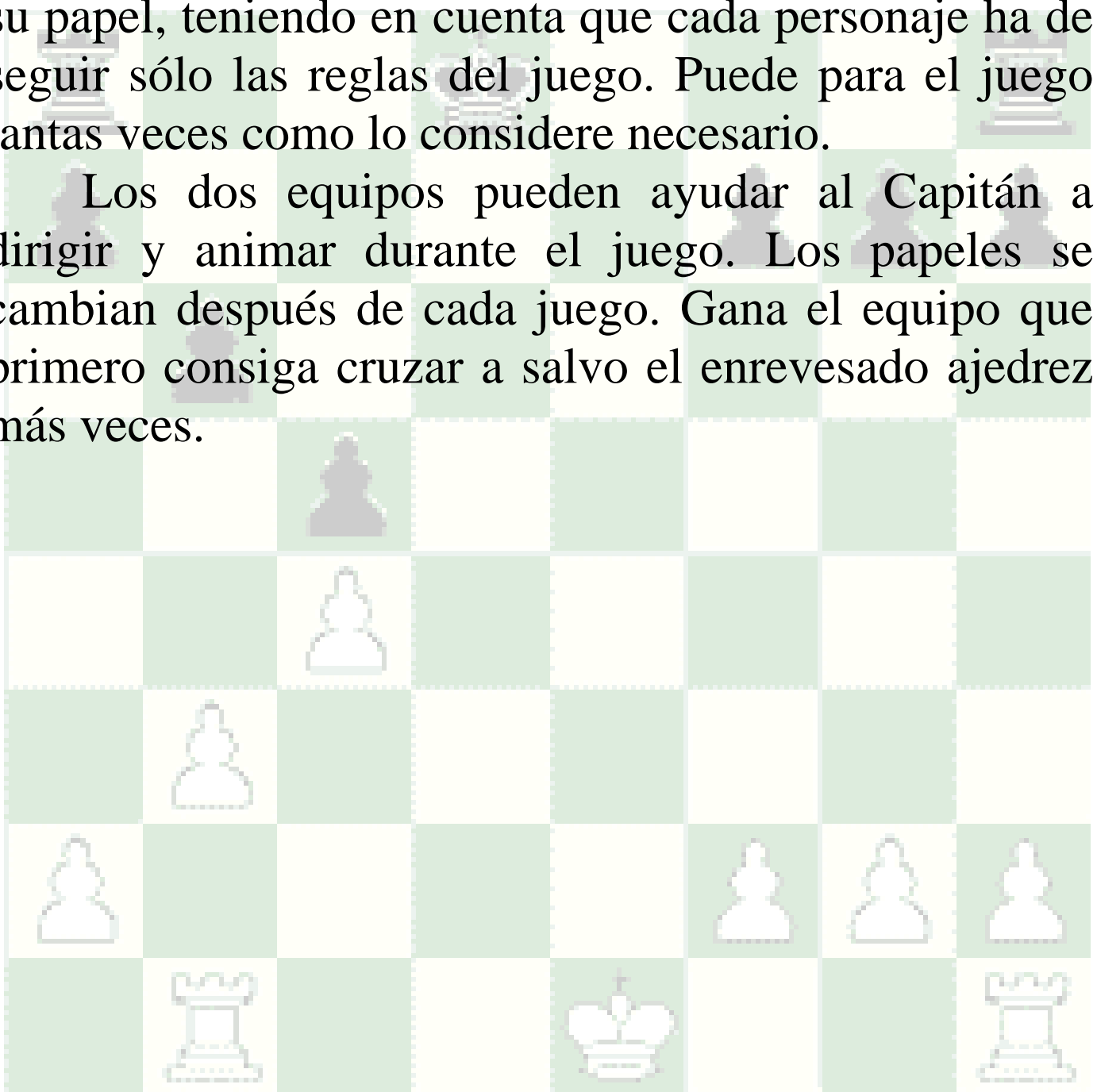
¿Puedo presentarme? Soy el Maestro del Juego. Dirijo el juego. Este es el Conde Drácula y sus amigos: el Brujo y el Dragón.

El Maestro del Juego da sus correspondientes mascararas a Drácula, el Brujo y el Dragón. Les pide que se las pongan y que se presenten. Pueden decir: *Soy el Conde Drácula y soy un vampiro. Soy el Dragón y estoy hambriento, etc.*



El Maestro del Juego invita a cada actor a jugar su papel, teniendo en cuenta que cada personaje ha de seguir sólo las reglas del juego. Puede para el juego tantas veces como lo considere necesario.

Los dos equipos pueden ayudar al Capitán a dirigir y animar durante el juego. Los papeles se cambian después de cada juego. Gana el equipo que primero consiga cruzar a salvo el enrevesado ajedrez más veces.



Presentación personal:

EL MAGNÍFICO EQUIPO DE AJEDREZ



MAESTRO DEL JUEGO



FIN

