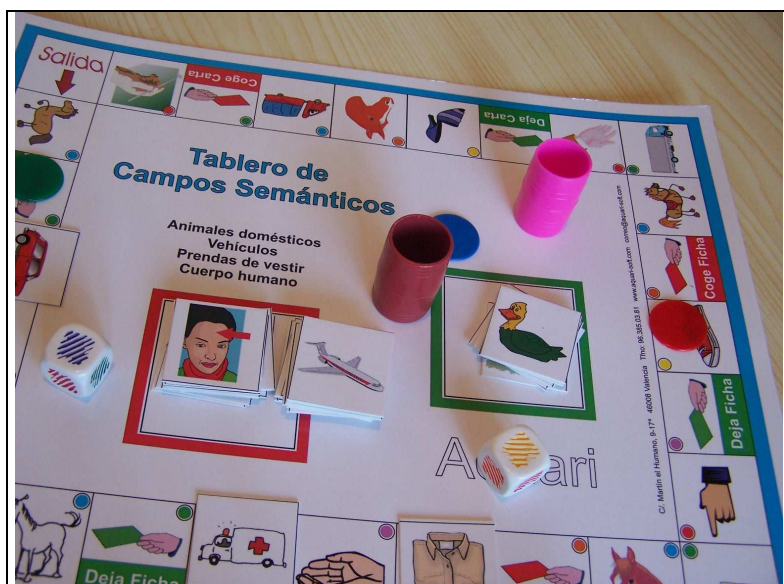


TABLERO DE CAMPOS SEMÁNTICOS *Precio: 28 €*



DESCRIPCIÓN

Es un juego de aspecto parecido al monopolí cuyo objetivo, además de jugar, es trabajar el lenguaje oral. Contiene un tablero con 28 casillas (1 de salida, 4 de penalización, 4 de premio y 19 con las imágenes de los campos semánticos). Se juega con 32 fichas de imágenes (8 por cada uno de los campos semánticos), 4 fichas redondas y cuatro dados de colores. Las casillas del tablero contienen un círculo de color que será usado para mover las fichas redondas en concordancia con el color obtenido en el dado. Pueden jugar hasta 4 jugadores a la vez y por supuesto requiere la presencia del PT / AL que será el director del juego o que participe como jugador.



COMO SE JUEGA

El uso que se haga de este material puede variar mucho dependiendo de los intereses de los niños y objetivos que se pretendan conseguir. Pueden usarse sólo las fichas de imágenes sin el tablero y jugar por ejemplo al juego de las parejas.

Se pueden aplicar reglas de juego inventadas por el profesor.

A continuación y como sugerencia proponemos usar las reglas siguientes:

Cada jugador usa una ficha redonda y un dado de colores y seis fichas con imágenes que se toman del montón de fichas previamente barajado.

Hay casillas de premio y casillas de penalización.

Las fichas sobrantes se sitúan dentro del cuadrado verde.

El cuadrado rojo servirá para colocar las fichas que dejan los jugadores y el cuadrado verde servirán para que los jugadores cojan ficha.

Por orden se lanzan los dados de colores avanzando la ficha de parchís a la casilla que contenga un círculo con el mismo color que el obtenido en el dado.

Las casillas de premio y penalización deben ser cumplidas.

Si cae en otra casilla diferente, el alumno dirá el campo semántico al que pertenece y comprobará si entre sus fichas hay una perteneciente a ese campo semántico .

Si es así, el jugador dirá el nombre de la imagen de la ficha y se desprenderá de ella situándola dentro del cuadrado rojo. En caso contrario pasa el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que se quede sin fichas.

ALGUNAS APLICACIONES PEDAGÓGICAS

1. ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO CORRESPONDIENTE A LOS CAMPOS SEMÁNTICOS CONTENIDOS EN EL TABLERO.
2. HACER DESCRIPCIONES DE LAS IMÁGENES CONTENIDAS EN EL TABLERO Y EN LAS FICHAS.
3. OBTENER CUALIDADES DE LAS IMÁGENES.
4. TRABAJAR LOS ARTÍCULOS ANTEPONIÉNDOLOS AL NOMBRE DE LAS IMÁGENES.
5. COMPONER FRASES UTILIZANDO ARTÍCULO + NOMBRE + ADJETIVO
6. EMITIR SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DE LAS IMÁGENES.
7. HACER DESCRIPCIONES Y FRASES ABSURDAS.
8. JUGAR AL VEO, VEO UTILIZANDO LAS FICHAS DE LAS IMÁGENES.
9. FORMACIÓN DE PLURALES, ...