

¿Quién
es?



Componentes

66 cartas divididas en dos barajas de 33 cartas iguales pero diferenciadas por dos colores distintos. En cada carta aparece un personaje con características físicas particulares: es un hombre o una mujer, tiene los ojos y el pelo de un determinado color, puede llevar barba, bigotes, gafas o accesorios (pendientes, collar, pasadores para el pelo, etc.). Algunos rostros tienen características comunes y se diferencian sólo por algunos detalles.

¿De quién se trata? es un juego de deducción investigativa ideado para estimular el aprendizaje del idioma español de una manera divertida.

Es ideal para jugar en casa, con familiares y amigos, o bien, para utilizarse en clase como un válido instrumento didáctico para repasar y consolidar el idioma.

En clase

Antes de empezar las actividades el/la profesor/a presenta las cartas y las describe:

Es una mujer/un hombre.

Tiene el pelo largo/corto/liso/rizado.

Tiene el pelo rubio/moreno/castaño/es pelirrojo/a.

Es blanco/negro/oriental.

Tiene los ojos verdes/azules/negros/marrones.

Lleva gafas barba/bigote/(un par de pendientes/un collar/un pasador, etc.)

Una vez descritos los personajes coloque sobre la mesa todas las cartas rojas de la baraja al descubierto. Coja luego una carta de la baraja verde sin mostrarla a la clase. Ordenadamente los/as jugadores/as harán preguntas sobre el aspecto físico del personaje misterioso. El/la profesor/a sólo puede responder a las preguntas *Sí* o *No*. Con las respuestas los/as estudiantes irán eliminando los distintos personajes hasta dar con la solución. Si alguno/a cree haber descubierto al personaje misterioso puede decir el nombre, p. ej.: *¿Es Alicia?* En caso de error el/la profesor/a sigue con el juego.

Cómo se juega

El procedimiento es el mismo que se describe anteriormente. Se colocan sobre la mesa todas las cartas rojas de la baraja al

descubierto. Cada jugador/a toma una carta de la baraja verde sin enseñársela a los/as demás. Por turno los/as jugadores/as hacen preguntas sobre el aspecto físico del personaje misterioso del compañero/a que tiene al lado, quien sólo puede responder a las preguntas *Sí* o *No*. Con las respuestas los/as estudiantes irán eliminando los distintos personajes hasta dar con la solución. Si alguno/a cree haber descubierto al personaje misterioso puede decir el nombre, p. ej.: *¿Es Javier?* En caso de error el/la profesor/a puede establecer una penalización como, por ejemplo, saltar un turno, etc. Gana quien consigue adivinar más personajes y acumular más cartas.

Variante:

El juego también puede hacerse por grupos. En este caso debe establecerse un tiempo o un número límite de preguntas que pueden hacerse, así como una puntuación por cada personaje adivinado.

El fugitivo

Los/as jugadores/as deben adivinar el personaje elegido por el/la profesor/a tras escuchar su descripción:

P. ej.: *“¡Encontrad a una mujer que tiene el pelo castaño, largo y liso. Tiene los ojos negros y lleva unas gafas redondas!”*

Si los/as chicos/as no aciertan con la carta, el/la profesor/a puede añadir más detalles:

Lleva una camisa azul, unos pendientes y un pasador en el pelo ...

El/la que adivine en primer lugar gana un punto y será quien escoja después una carta nueva.

Variante:

Tras haber colocado sobre la mesa todos los personajes el/la profesor/a indica a los/as jugadores/as que vayan hasta el final de la clase; luego, elige una carta y describe al personaje. Cuando diga ¡YA! los/as jugadores/as deberán correr hasta la mesa para encontrar la carta justa. Cuando diga ¡BASTA!, si nadie ha encontrado la carta en cuestión, el/la profesor/a pedirá a sus alumnos/as que vuelvan al final de la clase y añadirá, a la descripción ya hecha, algún que otro detalle hasta que alguien adivine de quién se trata.

¿Verdadero o falso?

El/la profesor/a muestra un personaje y, luego, lo describe. Sin embargo, su descripción puede contener tanto afirmaciones

verdaderas como falsas. Cuando el/la profesor/a haga una afirmación falsa los/as chicos/as deberán levantar la mano y corregir al/a la profesor/a. P. ej.: *No, no tiene los ojos verdes sino azules...*

Variante:

El/la profesor/a pronuncia las frases de una en una (verdadera o falsa) y los/as chicos/as las repiten sólo si son verdaderas.

¡A contar!

En este caso el/la profesor/a debe preguntar a sus alumnos/as:

¿Cuántos personajes tienen el pelo largo/corto?

¿Cuántos tienen el pelo negro/rizado? ¿Cuántos llevan gafas/barba?

Cada respuesta correcta vale un punto.

La Mona

El procedimiento es el de la Mona tradicional. Se mezclan las dos barajas y se colocan boca abajo, las 66 cartas (o una serie de parejas en base al número de jugadores/as).

Ordenadamente los/as jugadores/as vuelven una carta, hacen la descripción del personaje e intentan encontrar la otra carta idéntica para formar la pareja. Gana quien consigue formar más parejas.

¿Quién es?

© 2007 - ELI S.r.l.

PB 6 - 62019 Recanati (MC) - Italia

Tel. +39 071 75 07 01 - Fax + 39 071 97 78 51

info@elionline.com

www.elionline.com

Redacción ELI: Letizia Pìgini, Giorgia D'Angelo

Proyecto gráfico: Studio Oplà

Ilustraciones: Laura Penone

Impreso en Italia - Tecnostampa Recanati 07.83.042.0

ISBN 978-88-536-1173-4