

Juego de cartas. Los tríos

Versión con borde de color y con tipo de letra escolar.



Descripción

La baraja consta de 15 tríos de cartas (una acción y dos elementos relacionados en cada trío) y pueden utilizarse para jugar de forma individual o colectiva.

Se han elaborado seis tipos de baraja en función del texto incorporado (escolar, imprenta minúsculas e imprenta mayúsculas) y del borde que las rodea (coloreado - sin colorear) para que puedan ser utilizadas atendiendo a las diferentes capacidades de los jugadores. Todas las versiones del juego están disponibles en www.soyvisual.org

Objetivos

Además del aprendizaje del vocabulario, el objetivo pedagógico del juego es la clasificación y categorización semántica de todos los elementos que aparecen en la baraja; acciones, objetos, paisajes, etc., y el refuerzo de la comprensión y la expresión oral.

Una vez recortadas y plastificadas todas las cartas existen diferentes opciones de juego en función del número de personas, de la actividad que planteemos o del nivel de dificultad que elijamos.

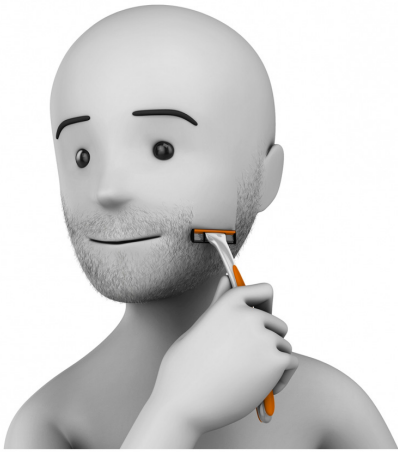
Instrucciones

A modo de ejemplo, podemos utilizar la baraja para:

- Juego individual - "Completar tríos a partir de una carta dada". Distribuimos todas las acciones en un montón colocado boca abajo y encima de la mesa. El resto de las cartas están colocadas boca arriba en la mesa. Se le muestra al jugador una acción y debe encontrar entre las cartas de la mesa los elementos que están relacionados con la misma. Una vez completado cada trío de cartas, el jugador debe explicar el tipo de relación que existe entre las tres cartas para poder pasar a completar otro trío.
- Juego colectivo - "Completar tríos tipo loto". Distribuimos todas las acciones en un montón colocado boca abajo y encima de la mesa. El resto de las cartas están colocadas boca abajo en la mesa. Para comenzar el juego, cada jugador coge una carta del montón de las acciones sin mostrársela al resto de jugadores. Por turnos, cada jugador levanta una carta de la mesa y la muestra a todo el grupo. Si la carta se corresponde con la acción que él tiene en la mano, se la queda. Si la carta no se corresponde con la acción de su carta, vuelve a colocarla en la mesa boca abajo y en el mismo lugar en el que estaba, pasando el turno al siguiente jugador. Gana el juego aquel jugador que complete más tríos.

Este juego de cartas también se puede utilizar para otro tipo de actividades que os inventéis.

0



Afeitarse

1



Maquinilla

2



Espuma

0



Beber

1



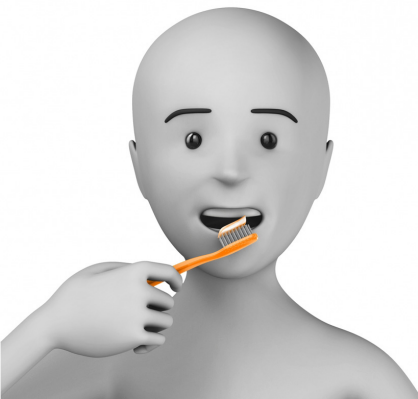
Agua

2



Zumo

0



Cepillar

1



Cepillo

2



Dentifrico

0



Cocinar

1



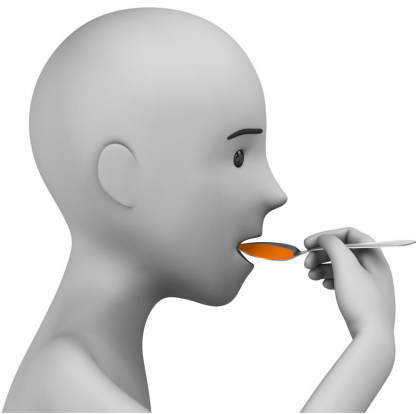
Olla

2



Cucharón

0



Comer

1



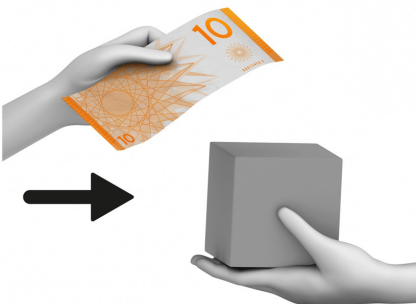
Cuchara

2



Puré

0



Comprar

1



Billete

2



Monedas

0



Cortar

1



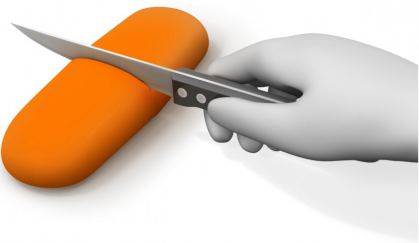
Tijeras

2



Cartulinas

0



Cortar

1



Cuchillo

2



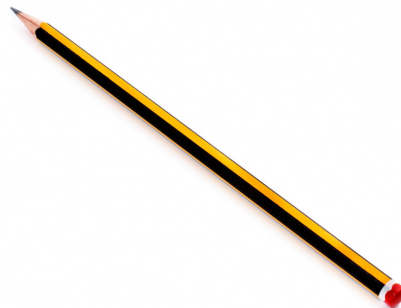
Tabla

0



Dibujar

1



Lápiz

2



Dibujo

0



Escuchar

1



Saxofón

2



Partitura

0



Secar

1



Secador

2



Pelo

0



Dormir

1



Cama

2



Almohada

0



Jugar

1



Pelota

2



Parque

0



Oler

1



Flor

2



Perfume

0



Pintar

1



Rotulador

2



Cera