

# JUEGOS REUNIDOS



## LOS JUEGOS MÁS DIVERTIDOS DE PROFEEDEE.ES

### 1- QUIÉN ES QUIÉN

A1-A2

Formato	físico para impresión [PDF]   interactivo [PPT]
---------	---

¿Cómo se juega? Un estudiante escoge mentalmente uno de los personajes del panel. Los demás tendrán que averiguar cuál es este personaje mediante preguntas de sí o no (¿es chico?, ¿tiene gafas?). La persona que adivine puede ser la siguiente en pensar un personaje.

Notas. Para utilizar la versión interactiva del juego, abre el archivo en PowerPoint a pantalla completa. Al hacer clic sobre un personaje aparecerá una X sobre él.

Ideas. Recorta cada personaje en pequeñas fichas cuadradas y espárcelas sobre una mesa. Alguien deberá describir uno de los personajes y el resto de jugadores deberá escuchar la descripción al tiempo que busca el personaje. ¡Gana el primero en encontrarlo!

### 2- DADO INTERACTIVO: LA HORA

A1-A2

Formato	interactivo [PPT]
---------	-------------------

¿Cómo se juega? Pausa el reloj y pregunta a tus estudiantes: ¿qué hora es?

Notas. Abre el archivo en PowerPoint a pantalla completa. El reloj es un vídeo que se reproduce en bucle para funcionar como un dado. Para iniciarlo, pulsa el botón de Play que aparecerá en la barra inferior y haz lo mismo para pausarlo.

Ideas. Puedes ampliar la actividad preguntando a tus estudiantes qué hacen normalmente a esa hora, por ejemplo.

### 3- LA OCA LOCA

B1

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Este tablero es una adaptación del clásico "Juego de la oca", por lo que mantiene sus casillas (puentes, dados, ocas o patos, posada, pozo, cárcel, laberinto, muerte) y las reglas del juego tradicional. La única variación es que se añaden las casillas de imperativo. Hay dos tipos de casilla de imperativo:

- Casilla de texto. El jugador que cae en una casilla de texto (Ejemplo: lee un libro) debe llevar a cabo la acción que se indique y no parar hasta que sus compañeros formen el imperativo negativo (Ejemplo: no leas el libro / no lo leas).
- Casilla de imagen. Funciona como la casilla de texto, con la diferencia de que verbo que hay que conjugar en imperativo depende de la interpretación que haga el jugador de la imagen. Así, cada imagen está abierta a distintas interpretaciones.

**Ideas.** Puedes dejar que sean los propios estudiantes quienes diseñen su tablero mediante la plantilla vacía, en la que tendrán que inventar instrucciones locas para quien, posteriormente, durante el juego, caiga en esas casillas.

## 4- IDENTITY



Formato	físico para impresión [PDF]   proyectable [PPT]
---------	---

¿Cómo se juega? El juego original consiste en relacionar doce datos con doce personas anónimas (conoce mejor la dinámica del programa [AQUÍ](#)). En esta adaptación, el objetivo es relacionar 12 curiosidades con los personajes famosos del panel. Se puede jugar por equipos, de forma individual o en plenaria. El juego se desarrolla a turnos: el equipo o jugador A relaciona un enunciado con una celebridad; si acierta, se anota un tanto y continúa resolviendo el panel hasta fallar. Cuando falla es el turno del jugador o equipo B.

**Notas.** El archivo en PowerPoint está pensado para proyectarlo en una pizarra para así poder dibujar sobre la presentación (tachar los enunciados ya resueltos, marcarlos con el color del equipo A o B...).

**Ideas.** Hemos incluido un panel vacío con el objetivo de que tus estudiantes creen su propio concurso para que lo jueguen sus compañeros. Recorta las fichas de famosos de la última página y repártelas al azar. Los estudiantes pegarán las fichas en sus fotocopias y completarán los recuadros con datos curiosos que buscarán en internet.

## 5- TABLERO CIRCULAR: PROBLEMAS Y CONSEJOS



Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Comienza lanzando el dado el jugador más joven. El número del dado nos indica dos cosas: el número de casillas que se debe avanzar y la fórmula para dar consejos que debemos usar en nuestra frase (la relación fórmula-número la encontramos en el centro del tablero). Si un jugador cae en la casilla S.O.S. deberá preguntar a un compañero cuál es su problema (y este deberá inventárselo). A continuación, el jugador le dará un consejo usando la fórmula que le haya tocado.

**Ideas.** ¡El juego no tiene por qué terminar al llegar a la última casilla! Podéis dar más de una vuelta al tablero para seguir practicando. Aunque un jugador caiga en la misma casilla que en la vuelta anterior, lo más probable es que la fórmula que deba usar no sea la misma.

Utiliza el tablero en blanco para que los estudiantes escriban sus propios problemas (reales o inventados) en él. Podéis hacerlo todos juntos y, una vez esté completo, ¡empezar a jugar!

## 6- VEO, VEO

A1-A2 B1-B2 C1-C2

Formato	físico para impresión [PDF]   proyectable [PPT]
---------	---

**¿Cómo se juega?** El objetivo del juego es encontrar imágenes concretas en la parrilla de iconos en el menor tiempo posible. ¡Gana quien encuentre antes el objetivo!

**Notas.** El archivo en PowerPoint está pensado para proyectarlo en una pizarra para así poder escribir los objetivos y tachar los iconos ya encontrados.

**Ideas.** El nivel de dificultad de la actividad es graduable. Por ejemplo, en niveles bajos puede servir para el uso del artículo definido e indefinido ("Busca un pájaro", "¡Aquí está el pájaro!"), mientras que en niveles más altos se les puede pedir que describan el objeto, que cuenten cuándo fue la última vez que lo utilizaron...

## 7- TARSIA: ACCIONES HABITUALES

A1-A2

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

**¿Cómo se juega?** Un puzzle tarsia es aquel que, tras conectar varias piezas, forma una imagen definida (en este caso, un triángulo). Para completar el puzzle, los estudiantes deberán unir las piezas de forma que queden correctamente relacionados iconos e imágenes.

**Ideas.** Una idea de repaso antes de llevar a cabo la actividad consiste en completar entre todos la versión semivacía del puzzle, escribiendo la acción correspondiente a cada icono. Una vez completado de esta forma, se recortan las piezas, se desordenan y se arma el puzzle.

La versión vacía del puzzle puede servir para personalizar la actividad y trabajar cualquier otro tipo de contenido

## 8- LA VUELTA A ESPAÑA

A1-A2 B1-B2 C1-C2

Formato	físico para impresión [PDF]   interactivo [PPT]
---------	---

**¿Cómo se juega?** Para empezar, se imprime el tablero (o se proyecta en pantalla) y se imprimen y recortan las tarjetas con preguntas sobre España. El tablero funciona de forma corriente: se lanza el dado y se avanza el número de casillas que este indica. ¡Gana quien llegue primero a la meta!

Hay casillas especiales como las escaleras (que obligan al jugador a desplazarse al extremo opuesto) y la estrella (permite conseguir un punto extra identificando las islas del archipiélago canario o balear).

**Notas.** Consideramos esta actividad multinivel no tanto por la complejidad lingüística (pues, si solo tuviéramos en cuenta este factor, se destinaría únicamente para niveles B1+), sino por su carácter cultural, ya que pensamos que se puede acercar a estudiantes de niveles bajos mediante la traducción, con el objetivo de que adquieran no tanto conocimientos de la lengua sino de las tradiciones y de la cultura de España.

Incluimos una versión interactiva de la actividad sin tablero (preguntas tipo test en PowerPoint que se marcan como correctas o incorrectas al hacer clic).

## 9- EL FAMILIAR SECRETO

A1-A2

Formato	físico para impresión [PDF]   proyectable [PPT]
---------	---

**¿Cómo se juega?** El juego consiste en resolver pequeñas adivinanzas más o menos enrevesadas sobre los miembros de la familia. Por ejemplo: *Es el hijo de mi padre. ¿Quién es?*

**Notas.** Este juego está disponible en formato tarjetas (físico) y en formato presentación (proyectable). Para el formato tarjeta recomendamos doblar la parte inferior de forma que la solución quede en el reverso.

## 10- DOBBLE: MEDIOS DE TRANSPORTE

A1-A2

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

**¿Cómo se juega?** El *dobble* es un juego de concentración, velocidad y agudeza visual. Para jugar, se imprimen las tarjetas y se colocan boca abajo. Se da la vuelta a dos cartas, que tendrán un objeto en común. El primer jugador en verlo y nombrarlo en voz alta recibe un punto. ¡Gana quien consiga más puntos!

**Ideas.** Para ampliar la actividad, después de recibir el punto se pueden plantear preguntas a los estudiantes del tipo: *¿qué cosas hay en un tren?, ¿te gusta viajar en tren?, ¿con qué frecuencia viajas en tren?, etc.*

## 11- 100 PREGUNTAS PARA HABLAR DEL FUTURO

B1

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? El/la estudiante piensa en número del 0 al 99 y responde a la pregunta que le ha tocado. Las filas se corresponden con la primera cifra y las columnas con la segunda.

**Ideas.** Otra forma de utilizar el tablero es imprimirlo (recomendamos hacerlo a tamaño A3) y lanzar un dado al aire. La pregunta sobre la que caiga el dado será la que hay que responder.

## 12- KIT RETRATOS PICASSIANOS



Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? ¡Tira el dado y crea tu retrato picassiano! La primera tirada te dirá la forma de la cabeza; la segunda, el ojo izquierdo; la tercera, el ojo derecho; la cuarta, la nariz; la quinta, la boca; la sexta, la oreja izquierda y, la octava, la oreja derecha.

**Ideas.** Utiliza la plantilla vacía de la tabla de tiradas para que los estudiantes dibujen sus propios modelos de ojos, bocas, orejas, etc. Después, pueden intercambiarse sus tablas. De esta forma, dibujarán sus retratos picassianos con los modelos diseñados por sus compañeros.

## 13- HUNDIR LA FLOTA



Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Se juega como el clásico juego "hundir la flota" o "batalla naval", solo que en lugar de coordenadas con letras y números, emplearemos coordenadas lingüísticas como pueden ser pronombres e infinitivos para practicar las conjugaciones. Al disparar, después de cada jugador coloque sus barcos, se tiene que conjugar el verbo. Por ejemplo, si queremos saber si hay un barco en tú-cantar, el jugador deberá decir en voz alta "tú cantas". El otro jugador responderá "agua" si ha errado el tiro, "tocado" si ha tocado una parte del barco y "hundido" si ha destruido el barco).

**Notas.** Además de nuestra propuesta para trabajar el presente de indicativo, el material puede servir para trabajar cualquier tipo de conjugación de cualquier nivel.

## 14- ALEBRIJES



Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Imprime las tarjetas y córtalas por la línea de forma que queden separadas las imágenes del texto. Espárcelas sobre una mesa. Los estudiantes deberán unir correctamente imágenes y textos y, en caso de utilizar algunas de las variantes con vacíos, deberán escribir los nombres de los animales que componen el alebrije e incluso inventarse una palabra para nombrar

la criatura (por ejemplo, "gaperro" para un alebrije mitad gato mitad perro)

**Notas.** Esta actividad es perfecta para aprender o repasar el vocabulario de los animales en niveles bajos, pero le damos la categoría de multinivel porque consideramos que la actividad ofrece muchas posibilidades de ampliación (por ejemplo, se puede pedir a los estudiantes que redacten una ficha informativa sobre el alebrije, inventando características, hábitat, comportamiento...), sin contar que presenta un contenido cultural del folklore mexicano.

## 15- PATATA CALIENTE

A1

Formato	proyectable [PPT]
---------	-------------------

¿Cómo se juega? En este juego hay 10 preguntas. Las respuestas son números. Se juega por turnos: el Equipo o Jugador A dice un número. El profesor responde "más" o "menos". Continúa el Equipo o Jugador B. Quien dice el número exacto consigue un punto. ¡Gana quien más puntos consiga!



**DESCARGAR JUEGOS REUNIDOS:  
VOLUMEN I (DEL 1 AL 15)**



## 16- SE VENDEN CASAS IMPOSIBLES

A1

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? En esta actividad de expresión escrita gamificada las y los estudiantes adoptan el rol de agentes inmobiliarios. Cada estudiante recibe una imagen con una casa imposible que deberá vender (una casa en llamas, un iglú...). En una primera fase, se redactará el texto que acompaña a esa imagen (número de dormitorios, de baños, características de la casa...). Después, con todas las fichas ya rellenas, se colgarán en un lugar visible del aula. Ahora se cambian los roles: de agentes inmobiliarios a compradores. Una vez elegida la casa que más les guste, deberán ponerse en contacto con la persona encargada de su venta (ya sea llamando por teléfono o contactando físicamente) para hacer preguntas y negociar un precio.

## 17- SHHHPANISH

B2

C1-C2

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Shhhpanish es una adaptación del juego de cartas Exploding Kittens. En esta versión, las y los estudiantes deberán evitar las cartas Shhh para no perder su español, empleando cartas neutralizadoras y, al mismo tiempo, practicando expresiones y frases hechas propias del habla coloquial de España. Si robas una carta Shhh y no tienes una Blabla carta... ¡estás fuera del juego!

Notas. Se incluye un vídeo con la explicación detallada del juego.

## 18- TRIVIAL PAÍSES HISPANOHABLANTES



Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Este juego de trivial adaptado para clase de ELE consta de un tablero y 60 tarjetas con preguntas culturales sobre los países hispanohablantes divididas en 6 apartados: historia, geografía, entretenimiento, arte, deporte y ciencia. ¡Gana quien consiga primero los 6 “quesitos”!

## 19 - LAS FLORES SECRETAS DE ENOLA HOLMES



Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Enola Holmes, hermana del famoso detective Sherlock Holmes, utiliza el lenguaje de las flores para comunicarse con su madre desaparecida. El objetivo de este juego es crear ramilletes de flores con mensajes secretos que otras y otros estudiantes deberán descifrar. Cada estudiante adopta un doble rol: por un lado, el de emisor del mensaje; por otro, el de receptor/detective.

Ideas. En la variante “remedio natural”, se recetan flores a pacientes para paliar sus síntomas.

## 20 - ¿FILÓSOFO/A O REGUETONERO/A?



Formato	proyectable [PPT interactivo]
---------	-------------------------------

¿Cómo se juega? Para esta actividad se proyecta una presentación con 12 citas. El objetivo del juego es descubrir si pertenecen a grandes filósofos/as o a conocidos/as cantantes de reguetón.

Ideas. Para gamificar la actividad, proponemos usar fichas de póker o puntos imaginarios que las y los estudiantes deberán utilizar para apostar por su respuesta. Cuanta más seguridad tengan en su respuesta, apostarán más cantidad de puntos. ¡Gana quien finalice la actividad con más puntos! Es recomendable agruparlos por equipos.

## 21- TEST DE RORSCHACH

B1-B2

Formato	proyectable [PPT] y físico para imprimir [PDF]
---------	--

¿Cómo se juega? Este juego consiste en interpretar las famosísimas manchas de tinta del test de Rorschach. Se puede proyectar la presentación en pantalla y pedir a las y los estudiantes que interpreten las manchas, o bien se reparten las imágenes impresas y se les pide que dibujen por encima.

## 22- MINI ESCAPE ROOM

A1-A2

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Se trata de un juego de lógica comprimido en una sola hoja cuyo tema central es el zodiaco. Las y los estudiantes deberán completar una tabla extrayendo toda la información necesaria de la página: manipulando el papel, tachando, interpretando símbolos...

## 23- YO NUNCA

A2 B1

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? El clásico juego “Yo nunca he” en el que se formula una frase y beben (normalmente una bebida alcohólica) quienes alguna vez hayan hecho o vivido lo que en ella se dice. En esta versión, la bebida en cuestión es una copa de piña colada que se irá recortando o coloreando para dar la impresión de que se va vaciando.

## 24- BROMAS TELEFÓNICAS

C1-C2

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? El juego consta de 16 tarjetas con instrucciones para gastar una broma telefónica. De forma real (la o el profe puede facilitar el número de teléfono de algún amigo o conocido de habla hispana para que haga las veces de “víctima”) o simulada, los estudiantes deberán gastar una broma telefónica y mantenerla en el tiempo lo máximo posible.

## 25- JUEGO DE COLOCACIÓN

A1-A2

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? La dinámica del juego consiste en rellenar una cuadrícula dibujando o escribiendo



los elementos que la forman en sus casillas correspondientes. Para ello, las y los estudiantes deberán leer las pistas que, empleando preposiciones y adverbios de lugar, indican qué va dónde de forma enigmática.

## 26- CUENTOS LOCOS

B1-B2

C1-C2

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? La actividad consiste en escribir un cuento dividido en tres partes (introducción, desarrollo y desenlace). Estas partes se agrupan y se mezclan para dar lugar a combinaciones que deriven en historias locas o mezclas de clásicos.

## 27- ADIVINA EL ANIMAL

A1-A2

B1

Formato	proyectable [PPT]
---------	-------------------

¿Cómo se juega? El objetivo de este juego es liberar a los animales que están encerrados en un zoo. Se nos mostrará una jaula oscura y una pequeña zona que deja ver parte del animal que hay dentro. A partir de esa pequeña pista, ¡gana quien adivine más animales!

## 28- TRES EN RAYA

A2

B1

Formato	proyectable [PPT interactivo]
---------	-------------------------------

¿Cómo se juega? Se selecciona una casilla y se hace clic para descubrir el texto que hay debajo. Los textos hablan de mujeres hispanas con historia y contienen espacios vacíos que se deben completar con verbos conjugados en pasado. Si un/a estudiante o grupo de estudiantes completa correctamente la casilla vacía, marcará esa casilla con una X o con un círculo. ¡Gana quien coloque primero tres figuras en línea!

## 29- JUEGO DE LA OCA: FRIDA KAHLO

B1-B2

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Este tablero se juega como el clásico juego de la oca: las casillas de Frida permiten avanzar “de Frida en Frida” o de “Kahlo en Kahlo” y el resto de casillas no tiene ningún efecto especial. La diferencia con el juego clásico es que en esta versión, cada vez que se cae en una casilla, se toma una tarjeta de pregunta al azar y debe responderse correctamente para mantenerse en el sitio y no retroceder. ¡Gana quien primero llegue a la casilla de llegada!

Formato	físico para impresión [PDF]
---------	-----------------------------

¿Cómo se juega? Este juego de vacío de información está diseñado para practicar los puntos cardinales. Consiste en un mapa del tesoro con casillas por las que hay que desplazarse para encontrar el tesoro oculto. La aventurera o el aventurero se moverá por el mapa principal, que está vacío, recibiendo las indicaciones de sus compis, algunos de los cuales conocerán la ubicación del tesoro, y otros sabrán dónde se encuentran los peligros. Hay 10 niveles de juego en total.



**DESCARGAR JUEGOS REUNIDOS:  
VOLUMEN II (DEL 16 AL 30)**

