

DOBLE	
Descripción	Juego de cartas con dibujos de varios objetos en las que siempre hay un elemento en común entre ellas. Hay muchas variables de juego pero siempre gana el primero que encuentre el elemento repetido y lo nombre.
Nivel	Desde A1
Material	Recomendamos preparar tus propias cartas (ya hay mucho material descargable en Internet) porque el Dobble® original no tiene un contenido léxico restringido.
Objetivos lingüísticos	Repasar el vocabulario de diferentes campos semánticos al final de la clase o al inicio de la clase siguiente.
Comentarios	Creemos que es una buena idea utilizar alguna figura a modo de <i>tótem</i> en el centro de la mesa de manera que solo pueda nombrar la palabra quien coja el <i>tótem</i> . De otra forma la clase se puede convertir en una jaula de grillos.

DESCRIBE Y DIBUJA	
Descripción	Esta es nuestra versión del Duplik® para la que no necesitarás más que imágenes y papel. Se divide a la clase en parejas o grupos de 3-4 personas y unos deben describir la imagen y otro dibujarla.
Nivel	Desde A2
Material	Imágenes genéricas, de algún vocabulario específico que quieras trabajar, o de cuadros si se está estudiando un pintor, etc.
Objetivos lingüísticos	Trabajar contenidos léxicos, imperativos, la descripción, los marcadores espaciales, los verbos haber/ser/estar/tener...
Comentarios	Es una buena idea utilizar la pizarra para que dos o más grupos dibujen a la vez, así van viendo cómo les está quedando.

Dixit®	
Descripción	Juego de cartas en el que, por turnos, cada jugador es el narrador y tiene que decir una palabra o frase para describir su carta. Los demás tendrán que escoger de entre las suyas la que mejor se adapte a lo que se ha dicho. Después se barajan y todos votan la que creen que es. Pero cuidado, porque si la descripción ha sido demasiado obvia y todos la adivinan, el narrador no recibirá puntos.
Nivel	Desde A1
Material	84 cartas (hay varias ampliaciones ya en el mercado)
Objetivos lingüísticos	Se puede adaptar a todos los niveles trabajando solamente léxico, o formación de frases en un determinado tiempo verbal o la narración de historias completas.
Comentarios	Según el juego es a partir de 8 años pero por nuestra experiencia tiene mejor resultado a partir de 10 porque son capaces de hacer descripciones más abstractas y, por lo tanto, menos obvias.

Palabrea®	
Descripción	<p>Es un juego similar al famosísimo Scattergories® pero en versión cartas de doble cara. En una cara se representan las 10 categorías del juego y en la otra cara 3 letras de distinto color.</p> <p>Se trata de ser el primero en encontrar una palabra de la categoría que indica la carta y que comience por la letra del mismo color.</p>
Nivel	Desde A1
Material	60 cartas
Objetivos lingüísticos	<p>El objetivo más obvio es el de trabajar el léxico, aunque por supuesto según el uso que le demos podemos trabajar muchos otros aspectos a partir de las palabras que vayan apareciendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - narración de historias o de biografías de los personajes famosos, - creación de frases para trabajar algún tiempo verbal, - investigación sobre las ciudades que se mencionen, - elaboración de una receta con los alimentos que digan etc.
Comentarios	Aunque según las instrucciones gana el primero que diga la palabra, podemos hacerlo por escrito para valorar la ortografía. También puede ser haciendo listas, de forma individual o en grupos. La gran ventaja de este juego con respecto al Scattergories® es que viene en una pequeña lata y eso hace muy cómodo el transporte e incluso es posible escanear y plastificar las cartas si se quiere trabajar en distintos grupos.

Story Cubes®	
Descripción	<p>Pocos profesores de idiomas no conocen este juego pero no podemos dejar de incluirlo por su gran versatilidad y las variables aplicaciones que se pueden hacer en clase de español.</p> <p>Son 9 dados con 54 imágenes para contar historias de forma individual o grupal.</p> <p>La forma de jugar típica es que una persona tira 2-3 dados y comienza una historia. Otra persona hace lo mismo y continúa la historia. Se trata de un juego no competitivo donde el énfasis está en la creatividad para hilar las imágenes.</p>
Nivel	Desde A1
Material	Caja con 9 dados (también hay ediciones temáticas)
Objetivos lingüísticos	Crear historias, trabajar diferentes tiempos verbales, crear hipótesis
Comentarios	Es una buena idea pedir a los estudiantes que se incluyan ellos mismos o a los compañeros en las historias.

PITUFAR	
Descripción	<p>Para PITUFAR en clase necesitas preparar una serie de tarjetas con verbos que se hayan estudiado en clase. Simplemente en folios de colores los puedes escribir y recortar para repartir a los estudiantes.</p> <p>Debes dividir a los estudiantes en grupos de 3 o 4 y para cada grupo habrá una serie de tarjetas.</p> <p>Por turnos, los estudiantes deben coger una tarjeta (que solo verán ellos) y sustituirán el verbo (de la tarjeta) por el verbo imaginario "PITUFAR", que conjugarán como un verbo más del paradigma verbal del español.</p> <p>Los otros estudiantes deben hacer preguntas para intentar adivinar a qué verbo se corresponde el verbo "PITUFAR".</p> <p><i>Por ejemplo:</i> Un estudiante elige una tarjeta y el verbo es DESAYUNAR. El resto de estudiantes deben hacerle preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Pifufas todos los días? - Sí, pitufo un café con leche y una tostada. - ¿Pitufas solo? - A veces, pero los fines de semana me gusta pitufar con mi familia. - ¡La solución es desayunar!
Nivel	Desde A1
Material	Tarjetas propias del profesor
Objetivos lingüísticos	Afianzar las formas del tiempo verbal que se quiera revisar. Puedes pitufar en presente, pasado o futuro.
Comentarios	

EL AHORCADO	
Descripción	<p>Es un juego de adivinanzas desde la pizarra para dos o más jugadores. Un jugador piensa en una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinarla según lo que sugiere por letras.</p> <p>El límite de intentos para adivinar lo pondrá el dibujo del ahorcado con sus correspondientes partes del cuerpo.</p>
Nivel	Desde A1
Material	Facilísimo 😊 Solo la pizarra.
Objetivos lingüísticos	Revisar vocabulario o gramática en función de la palabra que elijamos.
Comentarios	¡Siempre gusta a todos!

MEMORIÓN	
Descripción	<p>Con el objetivo de afianzar el vocabulario nuevo aprendido, se puede realizar rápidamente este juego en el que los estudiantes tendrán que recordar las palabras que sus compañeros y añadir una nueva. Así el último que recuerde toda la lista de palabras será el verdadero “memorión de la clase de español”.</p> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> A- “Pera” B- “Pera y manzana” C- “Pera, manzana y piña” D- “Pera, manzana, piña y cerezas” etc.
Nivel	Desde A1
Material	Facilísimo ☺ ¡Solo vuestros cerebros!
Objetivos lingüísticos	Repasar el vocabulario de diferentes campos semánticos al final de la clase o al inicio de la sesión.
Comentarios	Si los estudiantes son muy competitivos, les encantará.

TABÚ A LA CARRERA	
Descripción	<p>Para realizar este juego solo necesitamos haber preparado una lista de palabras para al menos dos equipos.</p> <p>Dividiremos nuestro grupo de clase en 2 o 3 equipos, en función del número de estudiantes total que tengamos. Lo ideal es dividir la clase en grupos de 3. Uno de los componentes estará sentado de espalda a la pizarra. Los otros dos compañeros deberán explicar la palabra escrita para poder avanzar y continuar en el juego. Cada palabra tendrá que ser adivinada por un miembro del equipo, de este modo, todos rotarán y practicarán en los diferentes puestos.</p>
Nivel	Desde A1
Material	Pensar con anterioridad nuestra lista de palabras para jugar.
Objetivos lingüísticos	Repasar el vocabulario de diferentes campos semánticos al final de la clase o al inicio de la sesión.
Comentarios	Gusta a todo tipo de estudiantes ☺

¿QUIÉN SOY?	
Descripción	<p>Dividiremos a los estudiantes en grupos de 3 o 4 máximo. A cada estudiante le daremos una tarjeta que no podrá ver con su personaje famoso.</p> <p>Cada estudiante tendrá que hacer preguntas al resto de los compañeros de su grupo para averiguar su “nueva” identidad. Las preguntas solo pueden ser respondidas con sí o no.</p>
Nivel	Desde A1
Material	Juego de cartas con imágenes de personajes famosos.
Objetivos lingüísticos	Revisar y afianzar la descripción y la formulación de preguntas, vocabulario sobre la nacionalidad, profesión, descripción física etc.
Comentarios	Debemos utilizar personajes famosos cercanos a nuestros estudiantes y así les resultará más divertido.