





¿Por qué no vamos a bailar?

Indicaciones para el profesor / la profesora

Agrupación:

Grupo de 3 alumnos/-as.

Cada grupo necesita un tablero, un mazo de tarjetas con las actividades de tiempo libre, y un dado.

Procedimiento:

Pida a los alumnos que mezclen las tarjetas y las pongan boca abajo. Explique a los alumnos que el juego de tablero comienza en la casilla eñe con una flecha y que se trata de un circuito donde no existe una meta sino que el juego se acabará cuando se terminen las tarjetas del mazo. Si caen en la casilla eñe "impaciente" se quedan un turno sin jugar.

Un alumno toma una tarjeta y formula una petición o propuesta al compañero que está a su derecha. Para ello utilizará la expresión sobre la que ha caído en el tablero. Para aceptar o rechazar el compañero deberá tirar también el dado: si sale un número par, acepta. Si sale impar, rechaza la invitación. Si se acepta la invitación, entonces el alumno que primero tiró el dado (es decir, el que avanza por el tablero), se queda con la tarjeta.

El juego finaliza cuando se hayan utilizado todas las tarjetas. Gana quien haya reunido más tarjetas.

Propuesta para ampliar:

Si quiere darle mayor libertad al alumno, puede prescindir también del tablero y jugar sólo con las tarjetas y los dados. El juego funcionará, entonces, de la siguiente manera: el alumno A coge una tarjeta y hace la propuesta. B tira el dado. Si tira un número par, tiene que aceptar. Si tira un número impar, tendrá que rechazar la propuesta y justificarla. A continuación cambian los roles. Es decir, B coge la tarjeta y hace la propuesta, y A la acepta o rechaza. El juego finalizará cuando se hayan acabado todas las tarjetas y ganará el que más tarjetas haya reunido.

Para hacer esta actividad más interesante, puede pedirle a los alumnos que no repitan las explicaciones: estas deberán ser únicas.