



1									
2			3 REACCIÓN ESPONTÁNEA	4	5	6			
7	8	9 REACCIÓN ESPONTÁNEA	10	11	12 VUELVE A LA CASILLA 6	13			
14 REACCIÓN ESPONTÁNEA	15	16	17	18 REACCIÓN ESPONTÁNEA	19	20			
21	22	23 VUELVE A LA CASILLA 15	24	25	26 REACCIÓN ESPONTÁNEA				



El juego de las invitaciones

Indicaciones para el profesor / la profesora

Objetivo de la actividad:

Repasar las funciones para hacer invitaciones, aceptarlas y rechazarlas.

Agrupación:

En grupos de tres o cuatro.

Procedimiento:

El/La profesor/a fotocopiará por cada grupo un tablero y un juego de tarjetas con smileys sobre cartulina (si se plastifican durarán más) y las recortará. Sería conveniente fotocopiar un juego de tarjetas de cada color para que no se mezclen después las tarjetas de series diferentes. Las tarjetas con smileys se colocarán sobre la mesa en un mazo y boca abajo.

El/La profesor/a repasará los recursos para hacer invitaciones, aceptarlas o rechazarlas aparecidas en el ejercicio 2b de la unidad 7. Les explicará a sus alumnos/-as que este es un juego en el que pueden cambiar rápidamente las tornas. Se jugará con fichas improvisadas y con una moneda: cara significará avanzar una casilla; cruz, avanzar dos. Cuando un/-a jugador/a llegue a una casilla, deberá hacer lo siguiente:

- Si cae en una **casilla normal**, deberá hacer una invitación cualquiera a su compañero/-a de la izquierda. Este/-a deberá coger una tarjeta con smiley. Si el smiley sonríe, aceptará la invitación y podrá permanecer en la casilla. Si el smiley pone mala cara, el/la compañero/-a rechazará la invitación y el jugador deberá volver a la casilla de la que ha salido. **ATENCIÓN: no se puede repetir la misma expresión utilizada por el/la compañero/-a inmediatamente anterior.**

- Si cae en una casilla de „**Reacción espontánea**“, deberá hacer una invitación, pero el compañero/-a de la izquierda podrá decidir libremente si acepta o no la invitación. Puede ser interesante para retrasar a un jugador adelantado.
- Si cae en una casilla con „**Cambio**“, deberá intercambiar su posición con la del jugador más retrasado. De esta manera puede cambiar totalmente la situación de dos jugadores.
- Si el/la jugador/a cae en una casilla de „**Vuelve a...**“, deberá retroceder hasta la casilla con el número indicado y jugar otra vez.

Gana el/la jugador/a que primero llegue a la casilla de Llegada.