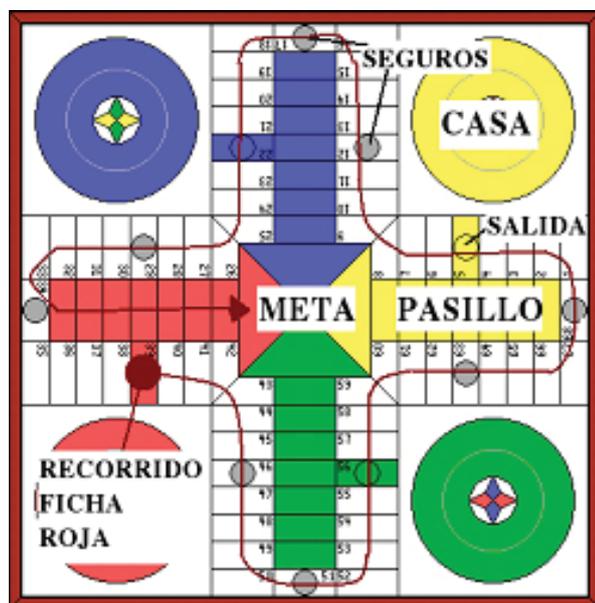


AUTORA: M^a Belén Roza González
Asesora técnica de la Consejería de Educación en
Reino Unido e Irlanda

NIPO: 030-13-043-X



¿Jugamos al parchís?

El jugador que llega antes a la
meta gana.

Tablero de parchís
Imagen capturada en <http://es.wikipedia.org/>

TEXTO

Juan: ¿Qué color te gusta más? Yo quiero el rojo.

María: Yo prefiero el azul. ¿Dónde coloco las fichas?

J: En el círculo azul, es tu casa. Para empezar tiramos el dado por turnos. Así: Un 3. Ahora tú. ¿Qué suerte, un 4! Tienes el número mayor, sales la primera. Pon 2 fichas en la casilla de salida. Luego me toca a mí.

M: ¿Cuándo puedo sacar de casa las otras fichas?

J: Lanza el dado hasta que te salga un 5. Movemos las fichas en sentido contrario a las agujas del reloj, tantas casillas como marque el dado. El jugador que llega antes a la meta, con las 4 fichas, gana.

M: ¡Qué fácil! ¿No hay más reglas?

J: Sí, claro: 2 fichas juntas del mismo color forman una barrera, cortan el paso.

M: ¿Cuándo se abre la barrera?

J: Cuando mueves una de las fichas. Las casillas grises son sitios seguros: ahí no te pueden comer.

M: ¿Comer?

J: Sí, cuando mi ficha se acerca a la tuya y llega a ocupar la misma casilla, entonces la captura y la envía a casa.

M: ¿A empezar de nuevo?

J: Eso es, así el juego es más emocionante. Creo que me está entrando hambre...

ACTIVIDADES PARA ANTES DE LEER EL TEXTO

1. Observa la imagen del tablero de parchís y contesta a las siguientes preguntas:

- 1.1. ¿Te resulta familiar?
- 1.2. ¿Qué tipo de juego es?
- 1.3. ¿Dónde puedes jugar a este juego?
- 1.4. ¿Con quién?
- 1.5. ¿Cuántos jugadores crees que pueden participar?
- 1.6. ¿Qué otros juegos parecidos conoces?

ACTIVIDADES PARA DESPUES DE LEER EL TEXTO

1. Lee el texto y responde a las siguientes preguntas:

- 1.1. ¿Cuántas personas están jugando en este momento?
- 1.2. ¿Qué materiales necesitas para jugar al parchís?
- 1.3. ¿Por qué hay diferentes colores en el tablero?
- 1.4. ¿Qué es una "casilla"?
- 1.5. ¿Qué significa "lanzar el dado"?

2. Con la ayuda del diccionario explica el significado de las siguientes expresiones:

- 2.1. Por turnos.
- 2.2. "Me toca".
- 2.3. La meta.
- 2.4. "¡Qué suerte!"
- 2.5. Entrar hambre.

3. Indica si las siguientes frases son verdaderas o falsas y por qué:

- 3.1. A María no le gusta el color azul.
- 3.2. Juan tiene el número mayor para salir.
- 3.3. Las fichas se mueven hacia la derecha.
- 3.4. Juan no sabe jugar al parchís.

4. En el texto se utilizan palabras con sentido figurado, es decir, se usan expresiones con un significado distinto al sentido que tienen normalmente. Define las siguientes palabras:

Palabras	Uso común	Uso figurado en el parchís
Casa		
Barrera		
Comer		
Seguro		

5. En los juegos se necesitan reglas que los jugadores deben respetar. Enumera las reglas básicas del parchís, como en el ejemplo (también puedes utilizar expresiones impersonales con “se”).

Ejemplo: Los jugadores eligen un color / se elige un color.

- 5.1. Regla nº 1:
- 5.2. Regla nº 2:
- 5.3. Regla nº 3:
- 5.4. Regla nº 4:

6. Elige un juego que conozcas y escribe las reglas. Usa frases cortas y fáciles de entender.

- 6.1. Nombre del juego:
- 6.2. Regla nº 1:
- 6.3. Regla nº 2:
- 6.4. Regla nº 3:
- 6.5. Regla nº 4:

7. El texto que has leído es un diálogo. Un diálogo refleja una conversación entre dos personas. Utilizando los pasos que aparecen en esta tabla, escribe un diálogo (unas 100 palabras) en el que se hace referencia a un juego.

Saludos
Contar qué hicisteis ayer
Invitación para ir al lugar donde jugar
Dar detalles sobre el juego
Acordar lugar y hora
Despedida

SOLUCIONES

Soluciones a las actividades para antes de leer el texto

- 1.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:
 - 1.1. No, pero se parece a Serpientes y escaleras.
 - 1.2. Es un juego de mesa.
 - 1.3. En casa / en un centro social de reunión.
 - 1.4. Con los amigos / con mis hermanos.
 - 1.5. De 2 a 4.
 - 1.6. Serpientes y escaleras, la Oca, Trivial Pursuit.

Soluciones a las actividades para después de leer el texto

- 1.
 - 1.1. Dos: Juan y María.
 - 1.2. Un tablero, un dado, 4 fichas del mismo color para cada jugador.
 - 1.3. Cada color representa a un jugador.

- 1.4. Casa pequeña. Cada una de las divisiones de un tablero.
1.5. Tirar el dado.

2.
2.1. Por orden, uno detrás de otro.
2.2. Me corresponde jugar.
2.3. Final (de una carrera).
2.4. Situación favorable; ¡qué fortuna.
2.5. Sentir ganas de comer.

3.
3.1. Falso. Es el color que prefiere.
3.2. Falso. María tiene un 4, número mayor que el 3 de Juan.
3.3. Verdadero. Es el sentido contrario a las agujas del reloj.
3.4. Falso. Es María la que no sabe jugar al parchís y Juan le enseña las reglas del juego.

4.

Palabras	Uso común	Uso metafórico en el parchís
Casa	Vivienda	Círculo de color donde se empieza el juego
Barrera	Obstáculo	2 fichas del mismo color en la misma casilla
Comer	Masticar y tragar alimentos	Ocupar la casilla donde se encuentra la ficha del contrario
Seguro	Libre de peligro	Casillas grises

5.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:
5.1. El jugador elige un color.
5.2. Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj.
5.3. Empieza el juego la persona que saca el número mayor al tirar el dado.
5.4. Gana el jugador que consigue pasar la meta el primero con sus 4 fichas.

6.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:
6.1. El juego se llama el escondite inglés.
6.2. Un jugador se pone de cara a la pared.
6.3. Los demás avanzan cuando él no mira mientras dice: "Un, dos y tres al escondite inglés".
6.4. Si los ve moverse, deben retroceder al punto de partida.
6.5. Gana el jugador que primero llega a tocar la pared.

7.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:

Antonio: Hola, ¿Cómo estás?

Pepe: Muy bien, ¿tú, qué tal?

A.: Estupendamente. Ayer fui a nadar a la piscina con mi hermano. Y tú, ¿qué hiciste?

P.: Yo no salí de casa. Estuve jugando con la Play y vi en la tele un programa de deportes.

A.: ¿Te apetece venir esta tarde a la bolera? Vamos a jugar a los bolos en equipos con otros cuatro compañeros de clase.

P.: Yo no sé jugar, me da apuro. ¿Quiénes van?

A.: Luis, Pedro, Kevin y Mario. Somos 5, así que contigo iríamos 3 contra 3. No te preocupes, somos todos principiantes. Lo importante en el juego de los bolos es lanzar la bola con fuerza para tirar el mayor número de bolos.

P.: Suena divertido, ¿a qué hora quedamos?

A.: A las 6 en la parada del bus frente a tu casa.

P.: Muy bien. Hasta luego.

A.: Hasta luego, Pepe.