

CUMPLIENDO MISIONES (MISIÓN CUMPLIDA adaptado)

NIVEL EDUCATIVO: 4º ESO y BACHILLERATO.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia en comunicación lingüística.

Competencia para Aprender a aprender.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Competencias Sociales y cívicas.

ÁREA CURRICULAR.

Lengua y Literatura Castellana.

OBJETIVOS

- a. Consolidar y repasar los contenidos morfológicos y sintácticos.
- b. Aplicar los conocimientos básicos sobre la estructura de nuestra lengua.
- c. Crear habilidades sociales durante el juego.

COMPONENTES Y ELEMENTOS

32 cartas de misión

88 cartas morfosintácticas

16 cartas "Comodín de cambio"

OBJETIVO DEL JUEGO: consiste en cumplir el mayor número de misiones de forma cooperativa antes de que se terminen las cartas morfosintácticas. Las misiones establecen condiciones que se deben cumplir sobre las cuatro pilas de cartas morfosintácticas.

JUGADORES: se juega por equipos de 2 a 5 alumnos.

PREPARACIÓN: se barajan las cartas morfosintácticas y se reparten 4 a cada jugador. Puedes mirar tus cartas pero no mostrarlas al resto de jugadores. Se colocan 4 cartas morfosintácticas bocarriba en una fila en el centro de la mesa para formar 4 pilas. Se coloca el resto de cartas bocabajo en un mazo de robo junto a las pilas centrales. Se barajan las cartas de misión y se colocan 4 bocarriba junto a las pilas de cartas morfosintácticas. El resto de cartas de misión se coloca bocabajo junto al mazo de cartas morfosintácticas y el mazo de cartas "Comodín de cambio".

MECÁNICA: la partida comienza con el jugador cuyo nombre sea más largo y continúa hacia su izquierda. En cada turno, el alumno juega una carta de su mano sobre una de las cuatro pilas centrales. La carta debe ser del mismo color o de la misma categoría gramatical que la carta superior de la pila sobre la que se coloca, procurando que la carta colocada contribuya a cumplir una de las misiones propuestas. Si la carta completa alguna misión, se retira la misma a la pila de misiones cumplidas y se reemplaza por una nueva misión para que siempre haya cuatro misiones visibles.

Si la carta jugada no completa ninguna misión, es el turno del siguiente jugador. Las cartas comodín se podrán utilizar cuando se necesite colocar una carta morfosintáctica sobre un color con el que no coincida

El juego termina cuando se agota el mazo de las cartas morfosintácticas y las que se tienen en la mano. La comunicación entre los jugadores durante la partida está permitida para intentar cumplir el mayor número de misiones posibles.