



HOGAR. DULCE HOGAR

● ● ●
TICELE

EXPLORACIÓN EN
EL AULA ELE


Giralda
center
ESCUELAdeLenguas

El juego en sí, publicado en España por la editorial Asmodee en el otoño de 2016, es ya un buen material para el aula. El léxico relacionado con las habitaciones de la casa y su mobiliario, algunos términos básicos y generales sobre la construcción de ésta, y un primer acercamiento a los conceptos de los juegos en español (ver mini glosario adyacente en inglés), pueden justificar perfectamente su inclusión en un currículum a partir del nivel A1.

La mecánica de juego de Hogar Dulce Hogar está diseñada para que la partida sea disputada por cuatro jugadores. Es el número ideal, aunque hay reglas opcionales para jugar con menos jugadores. En el aula, es difícil que contemos con un grupo tan reducido, pero el juego por parejas también funciona bien, y nos va a permitir incorporar otras dinámicas en el juego perfectas para los objetivos de la clase.

Los jugadores tendrán que elegir por turnos alguna de las opciones que irán apareciendo en el tablero. Estas opciones incluyen: por una parte, una habitación de las que formarán la futura casa o un mueble especial; y por otra, una parte del tejado, un profesional de la construcción o una herramienta para facilitar la misma.

Al final, todas las cartas habrán aparecido y casi todas habrán sido utilizadas para dar forma a las diferentes viviendas. Es el momento de contar los puntos que se han ido acumulando al construir el nuevo hogar y descubrir quién es el ganador.

Puede funcionar en un nivel A1, a partir de las primeras 20/30 horas de clase, cuando los estudiantes hayan visto ya las formas del presente y los conceptos relacionados con la casa y la familia.

La idea es que el juego se desarrolle de la forma normal, tal y como se explica en el reglamento.

Una vez la partida haya finalizado, los jugadores deberán escribir un texto que describa la familia que ocupa la casa que finalmente ha quedado formada en su tablero. Es muy probable que la idea de casa que cada estudiante/jugador tenga no se ajuste a su casa final. La tarea consiste en adaptarse a las habitaciones que pueden verse, su tamaño, etc. Las posibilidades se verán reforzadas por los increíbles dibujos de cada carta que las convierten en únicas. De ahí que cada estudiante o pareja de estudiantes pueda tener muchas referencias para pensar en si la casa la habita una pareja con o sin hijos, con o sin animales, los gustos de cada uno de ellos, etc.

EJEMPLO: Esta familia son 3 personas: el padre, la madre y un niño. Sólo tienen un baño. Las habitaciones son muy grandes. Tienen un garaje para el coche y guardar cosas.

El título original del juego “Dream House”, sería perfecto para introducir esta variante.

Encajaría en los niveles A2 o el B1 del currículum, para que los estudiantes realicen teorías y lancen hipótesis, ya sea con futuro simple, subjuntivo, etc.

En esta variante, una vez la partida ha terminado, los jugadores deberán realizar teorías sobre las familias que habitan las otras casas, no la suya. Deberán hacerlo de la misma forma que en la Variante 1, fijándose en lo que las cartas muestran.

EJEMPLO: En esa casa sólo vivirán estudiantes porque todo parece muy desorganizado. Es probable que no tengan coche propio, porque la casa no tiene garaje...

La Variante 1 y la Variante 2, pueden combinarse perfectamente. Una vez que se hayan hecho teorías sobre los habitantes de una casa, el jugador/jugadores propietarios de la misma podrá leer el texto que hayan escrito describiendo a la familia, pudiendo así comprobar que grado de coincidencia tiene con las hipótesis.

VARIANTE 2

B1

A2

En caso de que estemos jugando con parejas de estudiantes podríamos incorporar esta opción, que puede funcionar a partir de un nivel A1 con 30 horas; sin embargo, la parte tras finalizar la partida está pensada a partir de un nivel B1 en el que los estudiantes estén ya familiarizados con algunas expresiones de emoción y sentimiento.

Las parejas deben actuar como tales, es decir, crear ficticiamente una relación entre dos personas que han decidido comprar una casa. Las decisiones que tomen a partir de ese momento deberán asumirse como decisiones de pareja, así como las posibles discusiones o diferencias de pareceres para adoptarlas. A las parejas se les puede pedir que planifiquen un futuro en común, algo que muy probablemente no llegará a verse cumplido tal cual.

Al finalizar la partida, los jugadores pueden escribir una página de su diario, a forma de resumen de su experiencia constructora. En dicho texto saldrán a relucir las tensiones o los entendimientos vividos en cada turno. La escritura del texto puede sustituirse por una visita a un asesor de parejas interpretado por el profesor, que escuchará atentamente lo que narren los protagonistas.

Esta Variante 3 puede igualmente combinarse con las dos anteriores sin ningún problema.

B1

A2

A1

PAREJA N°

1

Nombre:

Edad:

Sexo:

Profesión:

Gustos y aficiones:

Manías:

PAREJA N°

Nombre:

Edad:

Sexo:

Profesión:

Gustos y aficiones:

Manías:

PAREJA N°

Nombre:

Edad:

Sexo:

Profesión:

Gustos y aficiones:

Manías:

USAR to use

COGER to take

PONER to put/to place

INTERCAMBIAR to exchange

CARTA, la card

MAZO, el deck

TABLERO, el board

ADYACENTE adjacent

TURNO, el turn

JUGADOR/-A player