

LISTA DE TARJETAS ALFABÉTICAS DE BALONMANO DE LA IHF



LISTA DE TARJETAS ALFABÉTICAS DE BALONMANO DE LA IHF

La Federación Internacional de Balonmano diseñó tarjetas alfabéticas con temas de balonmano que te ayudarán a mejorar tu lectura y aprender inglés o uno de los otros idiomas disponibles. Por último, pero no menos importante, te ayudarán a entrenar tu memoria, concentración y percepción. Estas tarjetas de memoria han sido diseñadas para armar hasta siete juegos diferentes con dos o más jugadores.



UN JUEGO DE TARJETAS ALFABÉTICAS DE BALONMANO DE LA IHF INCLUYE:

- 52 tarjetas alfabéticas de balonmano
- 7 tarjetas de reglas de juego
- 1 tarjeta con una lista de todas las tarjetas alfabéticas de balonmano
- 1 caja de tarjetas

PAREJAS RÁPIDAS

Al principio se barajan todas las tarjetas y se colocan sobre la mesa, boca arriba y en filas. A la señal de comienzo de cada ronda, todos los jugadores buscan un par de tarjetas. Quien dice primero el nombre de una tarjeta (hay que determinar si es inglés o español) puede tomar ambas tarjetas al mismo tiempo (una con la mano derecha y otra con la mano izquierda). Los jugadores no pueden tomar una tarjeta y luego comenzar a buscar la segunda. Si un jugador no toma ambas tarjetas al mismo tiempo y otro jugador dijo el mismo término, ese jugador ahora puede intentar tomar ambas tarjetas simultáneamente. Si los jugadores dicen nombres de tarjetas diferentes, cada jugador toma su par. La siguiente ronda comienza con una nueva señal. Cuando los jugadores han encontrado todas las parejas, el juego termina. ¡El jugador que tenga más tarjetas gana! **Nota:** Alternativamente, si se está jugando con un solo jugador joven, se puede nombrar la tarjeta y el niño debe encontrar esa tarjeta, darle un toquecito con la mano y decir la letra inicial en voz alta.

VEO

Al principio se barajan todas las tarjetas y se colocan sobre la mesa, boca abajo y en filas. El primer jugador elige una de las tarjetas sin decirle a los otros jugadores cuál es: él/ella da una pista verbal de "Veo", para describir la tarjeta en inglés que eligió, por ejemplo, "Veo, veo algo con lo que puedes jugar. Es pequeño y redondo". El jugador que identifica la tarjeta nombra el objeto y el sonido de su letra inicial en inglés (por ejemplo, "Balón, b"). Si respondió correctamente, gana la tarjeta y continúa eligiendo otra tarjeta y dando una pista a los demás jugadores. Cuando los jugadores han descrito todas las tarjetas, el juego termina. ¡El jugador que tenga más tarjetas gana! **Nota:** Alternativamente, este juego se puede jugar con solo un "espía" dando pistas y el resto de los jugadores adivinando.

ENCUENTRA LAS PAREJAS

Al principio se barajan todas las tarjetas y se colocan sobre la mesa, boca abajo y en filas. El primer jugador voltea dos tarjetas y dice las palabras escritas en voz alta: Si las tarjetas no coinciden (no es un par), él/ella las pone boca abajo nuevamente y le pasa el turno al jugador 2, quien voltea dos nuevas tarjetas. Si las dos tarjetas coinciden, ¡es un par! Este jugador se queda con las tarjetas y tiene derecho a jugar de nuevo. Cuando los jugadores han encontrado todas las parejas, el juego termina. ¡El jugador que tenga más tarjetas gana!

LISTA DE TARJETAS ALFABÉTICAS DE MEMORIA DE BALONMANO:

A atacante	J lanzamiento en salto	S parada
B balón	K conocimientos	T equipo
C entrenador	L zurdo	U camiseta
D defensor	M mini balonmano	V variaciones
E materiales	N red	W pitido
F fintar	O oficial	X x
G portera	P pase	Y jóvenes
H manejo del balón	Q clasificación	Z zigzag
I interceptar el balón	R árbitra	



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD



DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD

PAREJAS ALFABÉTICAS

Al principio se barajan todas las tarjetas y se colocan fortuitamente sobre la mesa, boca arriba y en filas. Un cronómetro o reloj deben estar listos. Primero, el jugador coloca las cartas en inglés en orden alfabético. Luego, él o ella hacen las parejas con las tarjetas en español. Ahora, el jugador dice el nombre en ambos idiomas. Se cuenta el tiempo.

Nota: Alternativamente, se puede usar solo el juego de tarjetas en inglés; se barajan y ponen sobre la mesa, boca abajo. El jugador tiene que darlas vuelta y acomodarlas en orden alfabético. Se cuenta el tiempo.

RAYUELA ALFABÉTICA

Para este juego se necesitan las tarjetas inglesas. Se colocan (boca arriba) en el piso, creando un camino para los jugadores quienes saltan por turno a lo largo de las tarjetas en orden alfabético, diciendo en voz alta el sonido de la letra inicial de cada imagen (o la letra y la palabra) y el nombre de la imagen en español, antes de pasar a la siguiente. El turno de un jugador termina cuando dice una letra/término incorrecto. El jugador que viaja más lejos a lo largo del camino sin cometer errores es el ganador.

Nota: Alternativamente, se puede hacer un sendero con las tarjetas en español y hacer que diga los términos en inglés. Para agregar otro desafío, se puede hacer un camino de 5 a 10 tarjetas seleccionadas que los jugadores deben recorrer en orden alfabético, y agrega una tarea/ejercicio vinculado al término de la tarjeta.

CATEGORÍAS

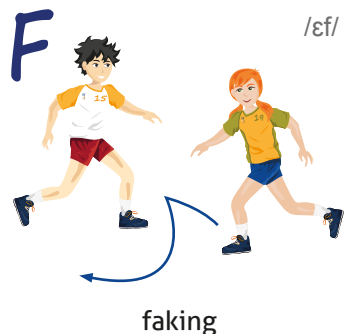
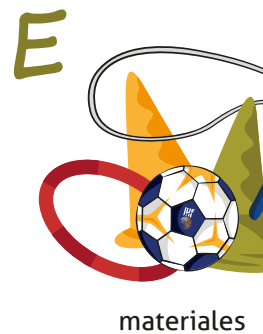
Se preparan un cronómetro y el juego de tarjetas en inglés. Todos los jugadores necesitan una hoja de papel y un bolígrafo. Se deben anotar las siguientes categorías en el papel de cada jugador antes de comenzar: ciudad/lugar - nombre - animal - objeto - balonmano. Un jugador saca una carta del mazo. Ahora, todos los jugadores intentan escribir palabras que encajen en las categorías, cada una comenzando con la letra inicial de la carta extraída (una palabra por categoría y letra). Se pone en marcha el cronómetro cuando se haya sacado la tarjeta. Para cada ronda, se establece un límite de 60/90 segundos, según el nivel de los jugadores.

Reglas de puntuación: +10 puntos por cada respuesta única | +5 puntos por cada respuesta no única | +0 puntos por no responder.

UN TOQUECITO A LA TARJETA

Solo se necesita el juego de tarjetas inglesas para este juego. Se saca una tarjeta del mazo y se la coloca boca arriba sobre la mesa, frente a dos jugadores. El jugador más rápido en darle un golpecito y emitir correctamente el sonido de la letra inicial y el término en inglés, se la gana. El juego continúa hasta que todas las tarjetas hayan sido desafiadas. El jugador con más tarjetas es el ganador.

Nota: Alternativamente, se pueden usar las tarjetas en español y el jugador que le da primero el golpecito tiene que decir la palabra en inglés para ganarla.





**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



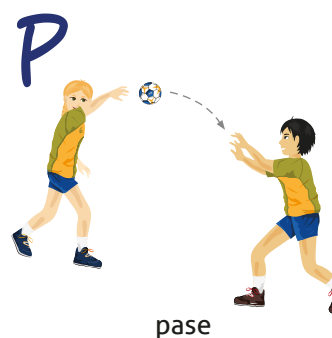
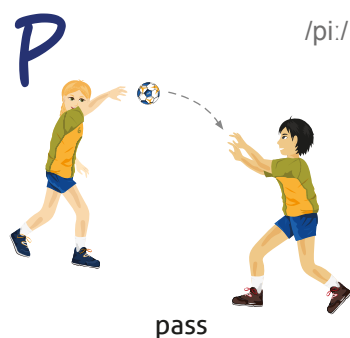
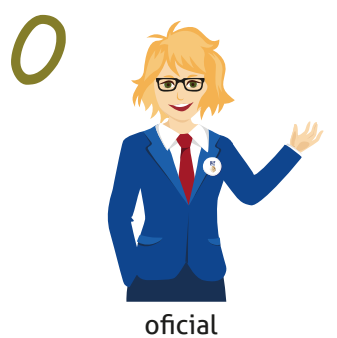
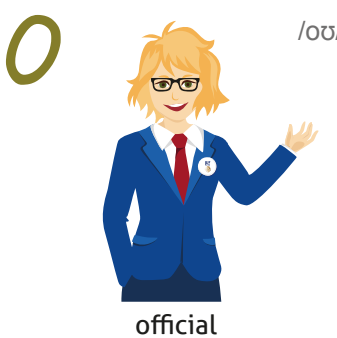
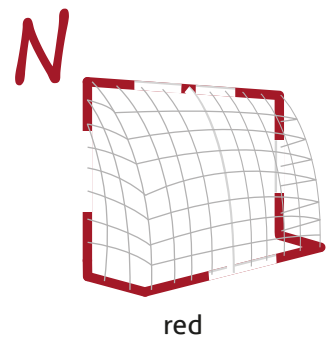
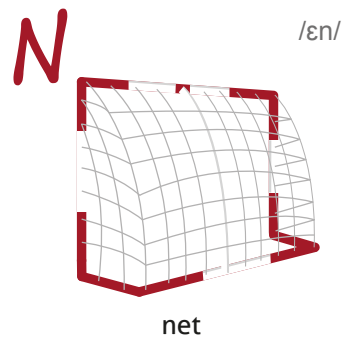
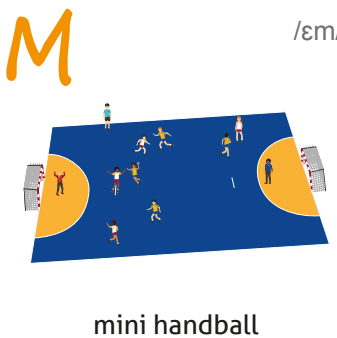
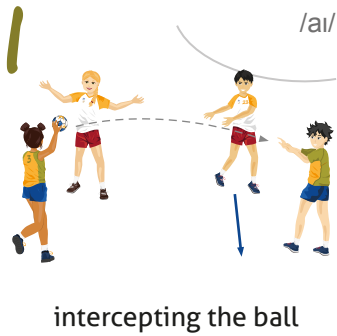
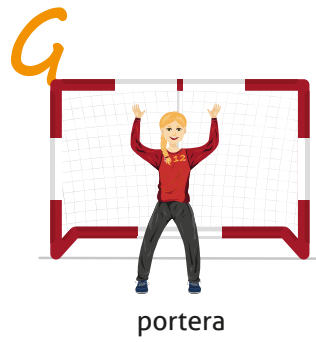
**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**





**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**



**DIVERSIÓN,
PASIÓN Y SALUD**

Q /kju:/

qualification

Q

clasificación

R /ɑ:r/

referee

R

árbitra

S /ɛs/

save

S

parada

T /ti:/

team

T

equipo

U /ju:/

uniform

U

camiseta

V /vi:/

variations

V

variaciones

W /'dʌbəl.ju:/

whistle

W

pitido

X /ɛks/

x

X

x

Y /waɪ/

youngsters

Y

jóvenes

Z /zi/zɛd/

zigzag

Z

zigzag