

RECURSOS ESO / JUEGO EDUCATIVO DE FRANCÉS

# LEXISPRINT!

## ÉDITION FRANÇAISE

---

### Règlement du jeu et guide pédagogique

Reglamento y guía docente

*Apprends le français. Réfléchis vite. Amuse-toi !*

|                         |                                    |                    |
|-------------------------|------------------------------------|--------------------|
| 180 CARTES DE CATÉGORIE | 80 CARTES DE LETTRES               | 36 CARTES DÉFI     |
| 3 niveaux • A1–B2       | 26 lettres • distribution pondérée | 12 retos por nivel |

ESO Y BACHILLERATO • 296 CARTAS • 5 MODALIDADES

**Uso previsto:** aprendizaje y repaso del francés como lengua extranjera mediante asociaciones léxicas, rapidez verbal, producción oral y retos gramaticales.

## 00 / PARA EMPEZAR

## Cómo utilizar esta guía

Una referencia práctica para preparar una partida, explicar las reglas al alumnado y adaptar el juego al nivel real del grupo.

### Índice de consulta

| CONTENIDO                               | PÁGINAS |
|-----------------------------------------|---------|
| Presentación, objetivos y destinatarios | 3       |
| Componentes y preparación               | 4       |
| Reglas lingüísticas del francés         | 5–6     |
| Rondas, puntuación y penalizaciones     | 7       |
| Cinco modalidades explicadas            | 8–12    |
| Uso de las 36 cartas de reto            | 13      |
| Adaptación de dificultad                | 14      |
| Grupos numerosos e inclusión            | 15      |
| Ejemplos de partidas                    | 16      |
| Dudas frecuentes                        | 17      |
| Uso didáctico y lista de control        | 18      |

### Inicio rápido en cinco pasos

- 1. Selecciona un nivel** (DÉBUTANT, INTERMÉDIAIRE o AVANCÉ) y separa las cartas de categoría correspondientes.
- 2. Elige una modalidad;** para la primera sesión se recomienda LEXISPRINT CLASSIQUE.
- 3. Baraja las categorías y las letras** en mazos independientes. Las cartas DÉFI son opcionales en la modalidad clásica.
- 4. Destapa una categoría y una letra.** Cada participante dice una palabra francesa válida que cumpla ambas condiciones.
- 5. Comprueba, puntúa y cambia de ronda.** Una respuesta correcta vale 1 punto; un reto completado puede valer 2 puntos en total.

**Ejemplo inmediato:** LES FRUITS + P → *pomme, poire, pêche, prune, pamplemousse*. No se puede repetir una palabra ya dicha en la misma ronda.

## 01 / IDENTIDAD Y APRENDIZAJE

## Qué se aprende jugando

LEXISPRINT! transforma la recuperación de vocabulario en una actividad oral breve, flexible y competitiva o cooperativa.

### Presentación

En cada ronda se revela una **categoría semántica o lingüística** y una **letra inicial**. El alumnado propone palabras o expresiones francesas adecuadas. Las cartas DÉFI permiten ampliar la respuesta a una tarea de pronunciación, ortografía, gramática o argumentación.

### Objetivos educativos

- Activar vocabulario conocido y ampliar campos semánticos.
- Mejorar la precisión en la selección y pronunciación de palabras francesas.
- Aplicar artículos, género, número, concordancias y formas verbales en contexto.
- Construir enunciados y argumentar en francés según el nivel.
- Escuchar, respetar turnos, negociar respuestas y colaborar de forma responsable.

### Destinatarios y progresión

| NIVEL DEL MAZO                                      | REFERENCIA            | TRABAJO PRINCIPAL                                                   |
|-----------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>DÉBUTANT</b><br>60 cartas • FR-B001–FR-B060      | A1–A2<br>1.º–2.º ESO  | Vocabulario cotidiano, artículos, presente y frases sencillas.      |
| <b>INTERMÉDIAIRE</b><br>60 cartas • FR-I001–FR-I060 | A2–B1<br>3.º–4.º ESO  | Variedad léxica, passé composé, imparfait, futur y opiniones.       |
| <b>AVANCÉ</b><br>60 cartas • FR-A001–FR-A060        | B1–B2<br>Bachillerato | Léxico abstracto, matices, argumentación, condicional y subjuntivo. |

Las equivalencias entre cursos y MCER son **orientativas**. Puede combinarse material de diferentes niveles según la competencia lingüística del grupo.

## 02 / MATERIAL Y PUESTA EN MARCHA

## Qué necesitas y cómo preparar la partida

| MAZO      | CONTENIDO              | FUNCIÓN                                            |
|-----------|------------------------|----------------------------------------------------|
| Catégorie | 180 cartas / 3 niveles | Indicar la familia léxica o tarea de vocabulario.  |
| Lettres   | 80 cartas / 26 letras  | Fijar la inicial válida para todas las respuestas. |
| Défi      | 36 cartas / 3 niveles  | Introducir una consigna adicional en francés.      |

### Material complementario recomendado

- Hoja de puntuación o pizarra y un bolígrafo.
- Reloj o cronómetro convencional para las modalidades contrarreloj.
- Un espacio visible para mostrar las cartas y organizar los turnos.

### Preparación: procedimiento común

1. Forma el mazo de **categorías** con un nivel o con una mezcla previamente acordada. Mantén separadas las cartas de letras y de retos.
2. Explica qué se considera válido: palabra francesa comprensible, relacionada con la categoría, con la inicial correcta y sin repetición.
3. Decide la modalidad y fija **antes de jugar** el número de rondas, el tiempo por turno y si habrá cartas DÉFI.
4. Baraja boca abajo los mazos. Elige al primer jugador o equipo de forma aleatoria o mediante rotación.
5. Acuerda una verificación rápida de dudas: decisión del docente, consulta al banco de respuestas o uso de diccionario cuando sea necesario.

### Cómo crear una ronda

**1 carta de categoría + 1 carta de letra = 1 combinación.**

La combinación se mantiene para todas las intervenciones de esa ronda. La carta DÉFI, cuando se utilice, se revela **antes** de responder.

Al acabar una ronda se descartan las cartas reveladas. Si se agota un mazo, se baraja de nuevo la pila utilizada. No se necesitan dispositivos electrónicos.

## 03 / REGLAS DEL IDIOMA I

## Qué respuestas cuentan como válidas

El objetivo es hablar francés, no traducir sistemáticamente desde el español. Las reglas se explican al inicio y se aplican con criterios adaptados al nivel.

### Inicial, acentos y signos

| NORMA                  | EJEMPLO Y APLICACIÓN                                                                                                              |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Acentos                | Las vocales acentuadas equivalen a su vocal base para la letra inicial: E → <i>école, éléphant, été</i> ; A → <i>âge, arbre</i> . |
| Ç                      | La cedilla se considera C: C → <i>ça</i> , cuando la categoría permita esa respuesta.                                             |
| Artículos              | El artículo no fija la inicial: <i>le chat</i> cuenta como C; <i>l'école</i> como E.                                              |
| Expresiones compuestas | Se utiliza la primera palabra significativa: <i>pomme de terre</i> empieza por P.                                                 |
| Mayúsculas             | Se admiten nombres propios solo cuando la categoría los pida (por ejemplo, ciudades o países).                                    |

### Corrección lingüística

- En **respuestas orales**, un acento extranjero comprensible no invalida la palabra. Se corrigen de forma constructiva los errores que impidan reconocerla.
- En **retos escritos u ortográficos**, sí se exige la grafía francesa correcta, incluidos acentos, cedilla y apóstrofes.
- Los préstamos léxicos solo se aceptan si forman parte del uso habitual del francés y encajan realmente en la categoría.

**Ejemplo de pronunciación:** un alumno dice *éléphant* de forma comprensible con inicial E. Se acepta la respuesta oral y se aprovecha para modelar su pronunciación correcta.

## 04 / REGLAS DEL IDIOMA II

## Género, número, verbos y repeticiones

### Formas admitidas

| SITUACIÓN          | CRITERIO DE JUEGO                                                                                                                                             |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sustantivos        | En DÉBUTANT basta la palabra; el género puede pedirse en un reto. En niveles superiores se puede solicitar artículo y concordancia.                           |
| Verbos             | En rondas léxicas se aceptan en infinitivo, salvo que se indique una conjugación o estructura concreta.                                                       |
| Adjetivos          | Se admiten en la forma de diccionario, salvo cuando un reto requiera concordancia en una frase.                                                               |
| Variantes          | <i>petit/petite</i> , singular/plural o formas conjugadas de un mismo lexema no son respuestas diferentes en una misma ronda, a menos que el reto lo permita. |
| Palabras repetidas | No puede reutilizarse un término que ya se haya aceptado durante la ronda, aunque lo pronuncie otro equipo o jugador.                                         |

### Combinaciones difíciles

Algunas letras (K, W, X, Y, Z) y ciertas categorías pueden dar lugar a combinaciones sin una respuesta razonable al nivel del grupo. En ese caso se sustituye la carta de letra **sin penalización** y se continúa.

### Consultas y desacuerdos

1. El docente solicita una breve justificación en francés si el término resulta dudoso.
2. Se comprueba el significado y la pertenencia a la categoría cuando sea necesario.
3. Se adopta una decisión coherente para todos; si no puede verificarse con seguridad, se cambia la combinación sin restar puntos.

**Regla de equidad:** no conviertas una duda léxica razonable o un fallo de pronunciación menor en una eliminación. La precisión lingüística y la participación deben pesar más que la velocidad pura.

## 05 / MECÁNICA Y PUNTOS

## Desarrollo de rondas y puntuación

Estas reglas sirven como base común. Cada modalidad fija además el número de turnos, los tiempos y la condición de cierre.

### Secuencia estándar de una ronda

1. Se descubre una **categoría** y una **letra**. Si la combinación no es viable, se cambia la letra.
2. El primer participante responde con **una palabra o expresión válida** en francés dentro del tiempo acordado.
3. Si hay reto, se revela **antes de esa respuesta** y la persona debe cumplir la consigna adicional.
4. El docente o el grupo valida; se registra la puntuación y se pasa al siguiente turno.
5. Se termina la ronda al alcanzar el límite previsto: tiempo, número de turnos, agotamiento de respuestas o último participante activo.

### Tabla de puntuación de referencia

| RESULTADO                          | PUNTOS          | OBSERVACIÓN                                              |
|------------------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------|
| Respuesta válida                   | 1               | Una palabra correcta, nueva y pertinente.                |
| Respuesta + DÉFI correcto          | 2 en total      | Sustituye al punto básico; no se suma 1 + 2.             |
| Reto avanzado extra, si se anuncia | máx. 3 en total | Bonificación optativa de +1 sobre los 2 puntos del reto. |
| Respuesta incorrecta o repetida    | 0               | Se pierde ese turno; no hay puntos negativos.            |
| Tiempo agotado                     | 0               | Se pierde el turno sin penalización adicional.           |

En una **modalidad eliminatoria opcional**, tres errores acumulados pueden suponer salir temporalmente de la ronda; nunca de toda la sesión. Se recomienda evitar esta regla en grupos principiantes.

**Importante:** acuerda al inicio si se aplica la bonificación avanzada. No se acumulan otros multiplicadores ni se conceden puntos duplicados por una sola respuesta.

## 06 / MODALIDAD DE JUEGO

## MODE 1 — LEXISPRINT CLASSIQUE

La modalidad de entrada: turnos ágiles para activar vocabulario con una categoría y una letra.

| PARTICIPANTES                             | DURACIÓN  | MATERIAL                            |
|-------------------------------------------|-----------|-------------------------------------|
| 2–8 jugadores; grupos mayores por equipos | 10–20 min | Categorías, letras y hoja de puntos |

### Objetivo y preparación

**Objetivo:** La modalidad de entrada: turnos ágiles para activar vocabulario con una categoría y una letra.

**Preparación:** Reparte el turno inicial y acuerda entre **6 y 10 rondas**. Por defecto, juega sin cartas DÉFI; puedes activar un reto aislado si deseas ampliar la dificultad.

### Desarrollo paso a paso

1. Revela una carta de categoría y una letra a la vista de todos.
2. Por orden, cada jugador pronuncia **una** respuesta nueva y pertinente. El docente puede fijar 10–20 segundos por intervención.
3. Una palabra correcta suma 1 punto; una repetición, error o silencio suma 0 y hace perder el turno durante esa ronda.
4. Cierra la ronda cuando todas las personas hayan tenido al menos una oportunidad y se alcance el límite acordado (por ejemplo, dos vueltas o 90 segundos).
5. Anota los puntos, descarta la combinación y comienza la ronda siguiente.

### Puntuación y victoria

**Puntos:** 1 por respuesta válida; 2 en total si se incluye y supera una carta DÉFI.

**Final:** Tras las rondas pactadas gana quien tenga más puntos. En caso de empate, juega una ronda adicional.

### Adaptaciones por nivel

**DÉBUTANT:** categorías conocidas y 20 segundos. **INTERMÉDIAIRE:** 15 segundos y frases voluntarias.

**AVANCÉ:** 10–15 segundos y categorías abstractas.

### Ejemplo práctico en francés

**CATÉGORIE:** Les fruits (FR-B007) • **LETTRE:** P

Joueuse A: « Pomme ! » • Joueur B: « Poire ! » • Joueuse C: « Pêche ! »

**Consejo docente:** Da tiempo a que el alumnado escuche las respuestas ya aceptadas; así se evitan repeticiones involuntarias.

## 07 / MODALIDAD DE JUEGO

## MODE 2 – BATAILLE DES ÉQUIPES

Competición por equipos para reforzar escucha, participación y negociación de respuestas.

| PARTICIPANTES      | DURACIÓN  | MATERIAL                               |
|--------------------|-----------|----------------------------------------|
| 2-6 equipos de 3-6 | 15-25 min | Los tres mazos opcionalmente y pizarra |

### Objetivo y preparación

**Objetivo:** Competición por equipos para reforzar escucha, participación y negociación de respuestas.

**Preparación:** Constituye equipos equilibrados. Fija **8 rondas**, un portavoz rotativo y 20 segundos de conversación breve antes de cada respuesta. Cada miembro debe hablar al menos una vez.

### Desarrollo paso a paso

1. Destapa la categoría y la letra de la ronda.
2. El equipo 1 acuerda una palabra; la dice una persona distinta del turno anterior.
3. El siguiente equipo responde con otra palabra. Ningún equipo puede repetir lo que ya se haya validado.
4. Continúa hasta que todos los equipos hayan intervenido una o dos veces, según el tiempo disponible.
5. Registra los puntos y cambia la combinación; rota el equipo que empieza.

### Puntuación y victoria

**Puntos:** 1 por respuesta correcta del equipo; 2 en total si completa un DÉFI anunciado antes de su turno.

**Final:** Gana el equipo con mayor puntuación después de 8 rondas. El empate se resuelve con una ronda compartida.

### Adaptaciones por nivel

**DÉBUTANT:** consulta en voz baja con apoyos. **INTERMÉDIAIRE:** explicación breve. **AVANCÉ:** portavoz y argumentación sin traducción.

### Ejemplo práctico en francés

**CATÉGORIE:** Les légumes • **LETTRE:** C

Équipe A : « Carotte ! » • Équipe B : « Courgette ! » • Équipe C : « Concombre ! »

**Consejo docente:** Rota los roles: portavoz, facilitador, controlador del tiempo y registrador.

## 08 / MODALIDAD DE JUEGO

## MODE 3 – DÉFI CHRONO

Desafío contrarreloj con tiempos ajustables para entrenar la recuperación léxica.

| PARTICIPANTES     | DURACIÓN  | MATERIAL                        |
|-------------------|-----------|---------------------------------|
| 2-8 o 2-5 equipos | 10-15 min | Categorías, letras y cronómetro |

### Objetivo y preparación

**Objetivo:** Desafío contrarreloj con tiempos ajustables para entrenar la recuperación léxica. **Preparación:** Acordad **5 combinaciones** para todos. En cada combinación, cada jugador o equipo recibe el mismo tiempo para decir tantas palabras distintas como pueda. Se recomienda prescindir de cartas DÉFI para comparar resultados.

### Desarrollo paso a paso

1. Muestra una categoría y letra nuevas para la primera combinación.
2. Activa el cronómetro para el primer participante.
3. Anota cada respuesta correcta y no repetida **durante su propio turno**; los errores no puntúan.
4. Reinicia el tiempo para las demás personas con la misma combinación. Cada turno se puntúa por separado.
5. Suma resultados, cambia la combinación y repite hasta completar las cinco.

### Puntuación y victoria

**Puntos:** 1 punto por cada respuesta válida dentro del tiempo; no se aplica multiplicador de velocidad.

**Final:** Vence quien acumule más puntos en las cinco combinaciones. El empate se resuelve con 1 combinación extra.

### Adaptaciones por nivel

**DÉBUTANT:** 45 s. **INTERMÉDIAIRE:** 30 s. **AVANCÉ:** 20-30 s. Amplía tiempos cuando haya necesidades específicas.

### Ejemplo práctico en francés

**CATÉGORIE:** Les fruits • **LETTRE:** P

« Pomme... poire... pêche... prune... » = **4 points** si todas son correctas.

**Consejo docente:** No penalices una pausa de pronunciación, y ofrece una alternativa sin cronómetro cuando sea necesario.

## 09 / MODALIDAD DE JUEGO

## MODE 4 – DÉFI GRAMMATICAL

Producción de frases correctas con una condición gramatical explícita.

| PARTICIPANTES     | DURACIÓN  | MATERIAL                                   |
|-------------------|-----------|--------------------------------------------|
| 2-8 o 2-6 equipos | 15-25 min | Categorías, letras y cartas DÉFI adecuadas |

### Objetivo y preparación

**Objetivo:** Producción de frases correctas con una condición gramatical explícita. **Preparación:** Selecciona un objetivo gramatical según el nivel. Fija **6 rondas** y revela al inicio de cada una la condición que deberán cumplir todos (por ejemplo, *passé composé*).

### Desarrollo paso a paso

1. Extrae una categoría, una letra y la consigna gramatical elegida.
2. Cada participante propone una palabra correcta y construye una oración donde aparece.
3. Se comprueba tanto la pertenencia a la categoría como la estructura requerida.
4. Si la condición no es aplicable a la respuesta, se cambia de reto **antes** de juzgar el turno y sin penalización.
5. Anota los puntos y cambia categoría, letra o estructura según el plan de la sesión.

### Puntuación y victoria

**Puntos:** 2 puntos por respuesta léxica y frase gramatical correctas; 0 si falta la condición obligatoria. Bonificación avanzada +1 solo si se anunció.

**Final:** Gana quien tenga más puntos tras las 6 rondas; en uso formativo, el objetivo puede ser completar correctamente al menos 4 estructuras.

### Adaptaciones por nivel

**DÉBUTANT:** presente y oración simple. **INTERMÉDIAIRE:** *passé composé*, *imparfait* o *futur simple*. **AVANCÉ:** *conditionnel*, *subjonctif*, *relativa* o *pasiva*.

### Ejemplo práctico en francés

**CATÉGORIE:** Les fruits · **LETTRE:** P · **CONSIGNE:** *Passé composé*  
« Hier, j'ai acheté des poires. » = **2 points**.

**Consejo docente:** Presenta un modelo de frase antes de empezar; adapta el reto en función de la categoría.

## 10 / MODALIDAD DE JUEGO

## MODE 5 – DÉFI COOPÉRATIF

La clase completa persigue una meta común sin expulsar a nadie de la actividad.

| PARTICIPANTES             | DURACIÓN  | MATERIAL                                       |
|---------------------------|-----------|------------------------------------------------|
| 8–30 o más; toda la clase | 15–30 min | Categorías, letras, retos opcionales, marcador |

### Objetivo y preparación

**Objetivo:** La clase completa persigue una meta común sin expulsar a nadie de la actividad. **Preparación:** Anuncia la misión: **10 rondas, objetivo 15 puntos**, con hasta 2 intervenciones por ronda. Distribuye portavoces o parejas de apoyo para asegurar que participe todo el grupo.

### Desarrollo paso a paso

1. Muestra una nueva combinación de categoría y letra.
2. La clase decide quién aporta la primera palabra; otra persona añade una segunda distinta.
3. En rondas alternas, incorpora un DÉFI compatible con el nivel, anunciado antes de responder.
4. Aporta 1 punto por palabra correcta o 2 en total por turno con reto conseguido; no restes puntos.
5. Tras 10 rondas, suma el marcador común y comenta qué vocabulario o estructuras se han consolidado.

### Puntuación y victoria

**Puntos:** Puntuación colectiva; los retos completados dan 2 puntos en total.

**Final:** El grupo supera el reto al alcanzar 15 puntos en las 10 rondas. Si no llega, registra el progreso y repite con apoyos.

### Adaptaciones por nivel

**DÉBUTANT:** apoyo de parejas y tiempo abierto. **INTERMÉDIAIRE:** frase o definición. **AVANCÉ:** reto de argumentación y negociación.

### Ejemplo práctico en francés

**CATÉGORIE:** Les vêtements • **LETTRE:** M

Élève 1 : « Manteau ! » • Élève 2 : « Maillot ! » = **2 points collectifs**.

**Consejo docente:** Puedes ajustar la meta antes de empezar: 10 puntos para grupos con más apoyos o 20 para una sesión de ampliación.

## 11 / CARTES DÉFI

## Cómo utilizar las 36 cartas especiales

Las cartas DÉFI añaden un requisito explícito a la respuesta. Están distribuidas en 12 DÉBUTANT, 12 INTERMÉDIAIRE y 12 AVANCÉ.

### Activación de una carta de reto

1. Mantén las cartas de reto en un mazo del **nivel que se esté jugando**.
2. Acuerda su frecuencia: en todos los turnos del modo gramatical o, por ejemplo, una vez cada dos rondas en otras modalidades.
3. Extrae la carta **antes** de dar la respuesta y lee la instrucción en francés.
4. Valida conjuntamente la palabra y la consigna; si ambas se cumplen, se obtienen 2 puntos en total.
5. Si el reto no corresponde al tipo de palabra o resulta incompatible con la categoría, se cambia de carta **sin penalización**.

### Ejemplos de retos presentes en el mazo

| NIVEL / CÓDIGO           | RETO IMPRESO               | RESPUESTA RESUELTA                              |
|--------------------------|----------------------------|-------------------------------------------------|
| Débutant • FR-DB004      | MASCULIN OU FÉMININ ?      | « Pomme » → « <i>une</i> pomme » (féminin).     |
| Débutant • FR-DB007      | POSE UNE QUESTION !        | « Poire » → « Tu aimes les poires ? »           |
| Intermédiaire • FR-DI001 | AU PASSÉ COMPOSÉ !         | « J'ai mangé une pomme. »                       |
| Intermédiaire • FR-DI008 | CONJUGUE LE VERBE !        | « Faire » → « Ils font. »                       |
| Avancé • FR-DA002        | AVEC LE SUBJONCTIF !       | « Il faut que nous protégeons la planète. »     |
| Avancé • FR-DA004        | UNE PROPOSITION RELATIVE ! | « Le livre que j'ai emprunté est intéressant. » |

**Importante:** no se permite exigir el género de un verbo, ni conjugar un sustantivo. Selecciona otro reto compatible. La corrección lingüística debe seguir siendo el objetivo principal.

## 12 / ATENCIÓN A LOS NIVELES

## Cómo ajustar la dificultad sin cambiar el juego

### DÉBUTANT · A1-A2

- Prioriza las 60 cartas FR-B001–FR-B060 y letras habituales: A, C, E, L, M, P, S.
- Admite palabras aisladas y ofrece tarjetas de ayuda o 20–45 segundos de reflexión.
- Trabaja con artículos, singular/plural, preferencias y frases simples: « J'aime les pommes. »

### INTERMÉDIAIRE · A2-B1

- Utiliza las 60 cartas FR-I001–FR-I060 e incorpora más letras y temas variados.
- Propón sinónimos, definiciones, comparaciones, hipótesis y justificaciones breves.
- Integra *passé composé*, *imparfait* y *futur simple* sin convertir cada turno en un examen.

### AVANCÉ · B1-B2

- Elige las 60 cartas FR-A001–FR-A060, léxico abstracto y turnos más exigentes.
- Pide argumentación, conectores, reformulaciones, registro formal y matices.
- Usa retos de condicional, subjuntivo, pasiva y proposiciones relativas.

### Ajustes graduales del docente

| VARIABLE   | MÁS ACCESIBLE                | MÁS EXIGENTE                               |
|------------|------------------------------|--------------------------------------------|
| Tiempo     | Sin límite o 45 s            | 20 s, siempre con margen de adaptación     |
| Respuesta  | Una palabra                  | Frase completa o justificación             |
| Ayuda      | Parejas, pistas, glosario    | Explicación sin traducir                   |
| Letra      | Frecuentes, cambio permitido | Mazo completo, cambio si no hay respuestas |
| Puntuación | Premia intento y progreso    | Premia precisión y calidad discursiva      |

Para grupos heterogéneos, asigna condiciones diferentes a cada equipo **antes de empezar** y compara el progreso de cada uno, no solo el número absoluto de puntos.

## 13 / GRUPOS E INCLUSIÓN

## Participación de toda la clase

### Configuraciones para grupos numerosos

| CLASE         | ORGANIZACIÓN                  | CONTROL DE TURNOS                     |
|---------------|-------------------------------|---------------------------------------|
| 20–24 alumnos | 4 equipos de 5–6              | Un portavoz distinto en cada turno.   |
| 25–30 alumnos | 5 equipos de 5–6              | Ronda de respuesta por equipo.        |
| Más de 30     | Estaciones o grupos paralelos | Reloj compartido y portavoz que rota. |

### Roles sencillos para repartir responsabilidades

- **Portavoz:** dice la respuesta final. **Facilitador:** se asegura de que todos propongan ideas.
- **Responsable del tiempo:** controla la duración acordada. **Secretario:** registra los puntos.
- **Verificador lingüístico:** ayuda a explicar por qué una propuesta es pertinente; el docente arbitra las dudas.

### Adaptaciones inclusivas

- Tiempo extra o ausencia de cronómetro; no penalizar una latencia de recuperación.
- Respuestas por parejas, opción de escribir la palabra antes de pronunciarla y apoyo visual con las letras.
- Pistas graduadas, glosario de ayuda, más rondas cooperativas y menor presión competitiva.
- Alternativas para dificultades del habla: portavoz compartido, lectura preparada o respuesta escrita.
- Valorar la pronunciación por **inteligibilidad**, no por aproximación a un acento nativo.

### Participación equitativa

Evita que siempre contesten los mismos. Puedes establecer la regla de que un mismo alumno no repita como portavoz hasta que intervengan todos los miembros del equipo.

## 14 / PARTIDAS RESUELTAS

## Tres ejemplos completos de uso

### Ejemplo A · ronda clásica DÉBUTANT

**CATÉGORIE:** Les fruits · **LETTRE:** P. Ronda de tres participantes.

| TURNO | RESPUESTA  | VALIDACIÓN          |
|-------|------------|---------------------|
| 1     | « Pomme. » | Correcta → 1 punto  |
| 2     | « Poire. » | Correcta → 1 punto  |
| 3     | « Pomme. » | Repetida → 0 puntos |

### Ejemplo B · reto INTERMÉDIAIRE

**CATÉGORIE:** Les fruits · **LETTRE:** P · **DÉFI:** FR-DI001, AU PASSÉ COMPOSÉ !

Respuesta propuesta: « Hier, j'ai mangé une pêche. » La palabra *pêche* empieza por P y corresponde a la categoría; además, *j'ai mangé* está en *passé composé*. **Resultado: 2 puntos en total.**

### Ejemplo C · reto AVANCÉ

**CATÉGORIE:** Les stratégies de transition écologique (FR-A038) · **LETTRE:** R · **DÉFI:** FR-DA005, AVEC « BIEN QUE » !

Respuesta: « Bien que la rénovation énergétique soit coûteuse, elle réduit la consommation. » La expresión *rénovation énergétique* empieza por R y pertenece a la categoría; *soit* está correctamente en subjuntivo. **Resultado: 2 puntos en total.**

### Cómo resolver una controversia

1. Escucha la palabra y la justificación en francés.
2. Comprueba la categoría, la inicial, la ausencia de repetición y la consigna.
3. Concede 1, 2 o 0 puntos según corresponda, y explica la corrección brevemente.

**Modelo útil para el aula:** « Ce mot appartient à la catégorie parce que... » / « Cette réponse ne convient pas, car... ».

## 15 / DUDAS FRECUENTES

## Resolución de incidencias en la partida

¿La E sirve para école? Sí. Los acentos no cambian la inicial de juego.

¿Cuenta « le chat » con la L? No. Se ignora el artículo inicial: cuenta con C.

¿Se puede decir el mismo verbo conjugado? No como palabra nueva; las conjugaciones comparten lexema, salvo consigna contraria.

¿Puede repetirse una respuesta de otra ronda? Sí. La prohibición se aplica dentro de la ronda actual.

¿Valen los nombres propios? Solo en categorías que expresamente los admitan, como ciudades o países.

¿Qué pasa con una categoría sin opciones para X? Se saca otra letra, sin pérdida de puntos.

¿Qué hacemos si un reto exige un sustantivo y la respuesta es verbo? Cambia el reto por uno compatible; no penalices al jugador.

¿Se aceptan palabras de origen inglés? Únicamente si están integradas en el uso habitual del francés.

¿Una pronunciación no nativa invalida la palabra? No si es inteligible y puede reconocerse.

¿Quién decide cuando hay dudas? El docente, preferiblemente con una justificación y el banco de respuestas.

¿Se puede jugar sin cronómetro? Sí. Solo DÉFI CHRONO lo necesita como elemento central.

¿Hay que usar el mazo de retos siempre? No. Es opcional salvo cuando forma parte de la condición elegida.

¿Qué inicial tiene « pomme de terre »? P; cuenta la primera palabra significativa de la expresión.

¿El plural cuenta como una segunda respuesta? No, si solo cambia el número de una palabra ya utilizada.

¿Puede responderse por escrito? Sí, cuando se acuerda previamente como adaptación o variante.

¿Puedo cambiar una carta DÉFI tras equivocarme? No por el error; solo puede cambiarse si la consigna no es aplicable.

¿Se detiene el reloj durante una consulta? Sí, si la interrupción no forma parte de la respuesta; luego se reanuda.

¿Qué sucede si sale la letra Q? Se pueden aceptar palabras como question o qualité si son pertinentes.

¿Solo valen las palabras del banco docente? No; las respuestas del banco son ejemplos, no una lista cerrada.

**Principio general:** si una ambigüedad no se resuelve rápidamente, evita bloquear la dinámica; valida con un criterio consistente o cambia la combinación.

## 16 / USO EN CLASE

## Secuencias didácticas y lista de control

Propuestas de organización sin vinculación a un currículo específico.

### Formatos de sesión

| TIEMPO    | PROPUESTA                | FINALIDAD                                        |
|-----------|--------------------------|--------------------------------------------------|
| 5–8 min   | 3 rondas CLASSIQUE       | Activar vocabulario al inicio.                   |
| 10–15 min | DÉFI CHRONO guiado       | Repasar léxico con ritmo ágil.                   |
| 20–25 min | BATAILLE DES ÉQUIPES     | Practicar vocabulario y cooperación.             |
| 35–45 min | GRAMMATICAL + COOPÉRATIF | Aplicar estructuras y cerrar con reto colectivo. |

### Observación y retroalimentación formativa

El profesorado puede registrar brevemente tres indicadores: **precisión léxica** (corrección de la palabra y la inicial), **producción lingüística** (frases, pronunciación inteligible y gramática según nivel) y **participación** (escucha, turnos y colaboración).

### Antes de iniciar una partida, comprueba:

- La categoría, las letras y los retos corresponden al nivel de la clase.
- Se conoce la modalidad, el número de rondas y el límite de tiempo.
- El sistema de puntuación y las posibles bonificaciones se han explicado.
- Todos disponen de una forma accesible de participar.
- Los mazos están separados y el registro de puntos preparado.

**LEXISPRINT! – ÉDITION FRANÇAISE** permite combinar práctica léxica, oralidad y gramática sin abandonar una mecánica sencilla. La mejor sesión no es la más rápida, sino aquella en la que más alumnado utiliza el francés con sentido.

[www.rekurseso.com](http://www.rekurseso.com)

## RÉPERTOIRE DES RÉPONSES

Fase 6 · Recurso exclusivo para el profesorado

# 180 CATÉGORIES

## 1 080 RÉPONSES ORIENTATIVES

60 DÉBUTANT · 60 INTERMÉDIAIRE · 60 AVANCÉ

---

Correspondencia directa entre los códigos FR-B001 a FR-B060, FR-I001 a FR-I060 y FR-A001 a FR-A060 y las cartas impresas del juego.

Todas las respuestas están redactadas en francés. Son ejemplos de soluciones válidas para su categoría; no constituyen un listado cerrado ni garantizan que una letra aleatoria permita utilizarlas todas.

DÉBUTANT · A1-A2 · páginas de fichas 1-10

INTERMÉDIAIRE · A2-B1 · páginas de fichas 11-20

AVANCÉ · B1-B2 · páginas de fichas 21-30

## CÓMO UTILIZAR ESTE BANCO

Criterios de validación y corrección durante una partida

### 1. Consulta el código de la carta

Busca en este documento el código exacto de la carta de categoría. El título y el nivel corresponden al mazo original.

### 2. Comprueba la letra inicial

La palabra o expresión debe empezar por la letra sorteada. Se ignoran los artículos iniciales. En verbos pronominales se puede ignorar el pronombre «se». Las vocales acentuadas equivalen a su letra base.

### 3. Valida la categoría y la forma

La respuesta debe pertenecer realmente a la categoría. En verbos se admite el infinitivo salvo reto específico; variantes de número, género o conjugación de un mismo término no cuentan como nuevas respuestas.

### 4. Acepta otras soluciones correctas

Los seis ejemplos por carta son orientativos y no exhaustivos. Puedes aceptar otros términos naturales, adecuados al nivel y correctamente usados en francés.

### 5. Evita combinaciones imposibles

Si la letra y la categoría no permiten una respuesta razonable, cambia la letra sin penalización. Es preferible mantener el juego ágil y lingüísticamente significativo.

### 6. Resuelve los retos especiales

Aplica las instrucciones de las cartas DÉFI. Si un reto gramatical no se puede aplicar a un sustantivo o a un grupo léxico concreto, sustitúyelo sin penalización.

Atención: los ejemplos de una misma categoría tienen distintas iniciales. La carta de letra sigue siendo obligatoria, salvo variantes acordadas por el docente.

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B001 à FR-B006

**FR-B001****Les animaux domestiques**

Exemples : chien • chat • lapin • hamster • poisson rouge • tortue

**FR-B002****Les animaux sauvages**

Exemples : lion • girafe • éléphant • tigre • crocodile • zèbre

**FR-B003****Les animaux de la ferme**

Exemples : vache • cochon • mouton • cheval • chèvre • poule

**FR-B004****Les oiseaux**

Exemples : moineau • pigeon • aigle • hirondelle • canard • cygne

**FR-B005****Les insectes**

Exemples : papillon • fourmi • abeille • moustique • coccinelle • sauterelle

**FR-B006****Les animaux marins**

Exemples : dauphin • baleine • requin • méduse • pieuvre • hippocampe

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B007 à FR-B012

**FR-B007****Les fruits**

Exemples : pomme • poire • raisin • banane • ananas • fraise

**FR-B008****Les légumes**

Exemples : carotte • courgette • aubergine • concombre • navet • poireau

**FR-B009****Les boissons**

Exemples : eau • lait • jus d'orange • thé • café • chocolat chaud

Nota docente: En las expresiones de varias palabras, cuenta la primera palabra significativa (p. ej., «jus» para «jus d'orange»).

**FR-B010****Les desserts**

Exemples : gâteau • tarte • glace • mousse au chocolat • flan • crêpe

**FR-B011****Les aliments du petit déjeuner**

Exemples : pain • beurre • confiture • céréales • yaourt • brioche

**FR-B012****Les plats du quotidien**

Exemples : soupe • salade • omelette • pâtes • riz • pizza

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B013 à FR-B018

**FR-B013**

### Les meubles de la maison

Exemples : lit • armoire • canapé • table • chaise • commode

**FR-B014**

### Les pièces de la maison

Exemples : salon • cuisine • chambre • salle de bains • salle à manger • bureau

Nota docente: Se admiten nombres compuestos; se ignoran los artículos iniciales, si aparecen.

**FR-B015**

### Les objets de la cuisine

Exemples : casserole • poêle • assiette • verre • fourchette • couteau

**FR-B016**

### Les appareils électroménagers

Exemples : réfrigérateur • lave-linge • lave-vaisselle • four • micro-ondes • aspirateur

**FR-B017**

### Les objets de la salle de bains

Exemples : brosse à dents • serviette • savon • gant de toilette • dentifrice • peigne

**FR-B018**

### Les objets du jardin

Exemples : râteau • arrosoir • pelle • tuyau d'arrosage • pot de fleurs • sécateur

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B019 à FR-B024

**FR-B019****Les parties du corps**

Exemples : tête • bras • jambe • main • oreille • genou

**FR-B020****Les vêtements**

Exemples : pantalon • chemise • jupe • robe • pull • manteau

Nota docente: Se aceptan prendas en singular o plural; la variante de número no genera una respuesta nueva.

**FR-B021****Les chaussures et accessoires**

Exemples : baskets • bottes • sandales • écharpe • ceinture • sac à main

**FR-B022****Les caractéristiques physiques**

Exemples : grand • petit • mince • blond • brun • roux

Nota docente: Los ejemplos son adjetivos en masculino singular; se exige concordancia solo si el reto la solicita.

**FR-B023****Les couleurs**

Exemples : rouge • bleu • vert • jaune • orange • violet

**FR-B024****Les soins du quotidien**

Exemples : se laver • se brosser les dents • se coiffer • s'habiller • se doucher • se sécher

Nota docente: Son acciones expresadas en infinitivo pronominal; se ignora el pronombre reflexivo «se» para la inicial.

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B025 à FR-B030

**FR-B025****Les membres de la famille**

Exemples : père • mère • frère • sœur • tante • oncle

**FR-B026****Les fêtes en famille**

Exemples : Noël • anniversaire • mariage • baptême • fête des Mères • réveillon

**FR-B027****Les formules de politesse**

Exemples : bonjour • merci • s'il vous plaît • excusez-moi • au revoir • enchanté

Nota docente: Se aceptan fórmulas completas. La primera palabra pronunciada determina la inicial.

**FR-B028****Les activités entre amis**

Exemples : jouer aux cartes • discuter • faire du vélo • regarder un film • sortir • cuisiner ensemble

**FR-B029****Les cadeaux**

Exemples : livre • parfum • bouquet de fleurs • chocolats • bijou • jeu de société

**FR-B030****Les événements de la vie**

Exemples : naissance • mariage • anniversaire • déménagement • retraite • décès

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B031 à FR-B036

**FR-B031****Les objets de la classe**

Exemples : tableau • chaise • bureau • horloge • projecteur • ordinateur

**FR-B032****Les fournitures scolaires**

Exemples : stylo • cahier • crayon • gomme • règle • trousse

**FR-B033****Les matières scolaires**

Exemples : mathématiques • histoire • français • anglais • géographie • technologie

**FR-B034****Les activités en classe**

Exemples : lire • écrire • écouter • répéter • dessiner • répondre

Nota docente: Estas acciones se dan en infinitivo; pueden conjugarse cuando lo indique una carta DÉFI.

**FR-B035****Les verbes pour apprendre**

Exemples : apprendre • comprendre • mémoriser • réviser • pratiquer • s'entraîner

**FR-B036****Les lieux de l'école**

Exemples : cantine • bibliothèque • gymnase • cour • laboratoire • salle de classe

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B037 à FR-B042

**FR-B037****Les lieux de la ville**

Exemples : parc • gare • église • musée • stade • place

**FR-B038****Les commerces et magasins**

Exemples : boulangerie • librairie • épicerie • pharmacie • boucherie • supermarché

**FR-B039****Les moyens de transport**

Exemples : bus • vélo • tramway • train • voiture • métro

**FR-B040****Les lieux publics**

Exemples : mairie • hôpital • poste • bibliothèque • piscine • commissariat

**FR-B041****Les métiers du quotidien**

Exemples : pompier • facteur • médecin • boulanger • coiffeur • chauffeur

Nota docente: Las formas masculinas y femeninas de un mismo oficio no cuentan como dos palabras distintas.

**FR-B042****Les objets dans la rue**

Exemples : feu de circulation • panneau • banc • trottoir • lampadaire • passage piéton

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B043 à FR-B048

**FR-B043****Les sports**

Exemples : football • basket-ball • tennis • natation • handball • escalade

**FR-B044****Les jeux et jouets**

Exemples : poupée • ballon • puzzle • train miniature • peluche • jeu de société

**FR-B045****Les instruments de musique**

Exemples : piano • violon • guitare • batterie • flûte • trompette

**FR-B046****Les loisirs créatifs**

Exemples : peindre • dessiner • tricoter • faire du collage • sculpter • bricoler

**FR-B047****Les activités de plein air**

Exemples : randonnée • vélo • pique-nique • jardinage • promenade • camping

**FR-B048****Les activités du week-end**

Exemples : aller au cinéma • se reposer • voir ses amis • faire du sport • visiter un musée • jouer aux jeux vidéo

Nota docente: Las respuestas son actividades expresadas como grupos verbales; cuenta el primer verbo significativo.

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B049 à FR-B054

**FR-B049****Les phénomènes météorologiques**

Exemples : pluie • neige • vent • brouillard • orage • grêle

**FR-B050****Les éléments du paysage**

Exemples : rivière • montagne • forêt • lac • plaine • vallée

**FR-B051****Les plantes et les fleurs**

Exemples : rose • tulipe • marguerite • orchidée • cactus • tournesol

**FR-B052****Les moments de la journée**

Exemples : matin • midi • après-midi • soir • aube • nuit

Nota docente: Categoría limitada: con muchas letras será necesario cambiar la letra sin penalización.

**FR-B053****Les lieux de vacances**

Exemples : plage • campagne • montagne • ville • île • station de ski

**FR-B054****Les objets de la plage**

Exemples : serviette • parasol • maillot de bain • crème solaire • seau • lunettes de soleil

## CATÉGORIES • DÉBUTANT

Niveau A1–A2 • Codes FR-B055 à FR-B060

**FR-B055**

### Les verbes du quotidien

Exemples : manger • boire • dormir • travailler • étudier • jouer

Nota docente: Aceptar infinitivos como respuesta; una carta de reto puede pedir un tiempo verbal.

**FR-B056**

### Les verbes de mouvement

Exemples : marcher • courir • sauter • grimper • monter • descendre

Nota docente: Admitir verbos en infinitivo; «monter» y «descendre» se consideran respuestas distintas.

**FR-B057**

### Les verbes de communication

Exemples : parler • écouter • répondre • demander • raconter • téléphoner

Nota docente: Admitir verbos en infinitivo; conjugar solo cuando se indique expresamente.

**FR-B058**

### Les adjectifs de personnalité

Exemples : gentil • timide • drôle • calme • généreux • bavard

Nota docente: Adjetivos en masculino singular; son válidas las formas flexionadas si el docente las solicita.

**FR-B059**

### Les adjectifs pour les objets

Exemples : lourd • léger • fragile • solide • pratique • joli

Nota docente: No confundir adjetivos del objeto con su sustantivo; se espera una cualidad.

**FR-B060**

### Les émotions simples

Exemples : joie • peur • colère • tristesse • surprise • honte

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I001 à FR-I006

**FR-I001****Les qualités personnelles**

Exemples : honnêteté • patience • générosité • empathie • curiosité • fiabilité

**FR-I002****Les défauts de caractère**

Exemples : égoïsme • jalousie • arrogance • impatience • paresse • méfiance

**FR-I003****Les conflits du quotidien**

Exemples : dispute • malentendu • désaccord • jalousie • accusation • conflit de voisinage

Nota docente: Son nombres de situaciones conflictivas, no estrategias para solucionarlas.

**FR-I004****Les relations amicales**

Exemples : confiance • entraide • fidélité • complicité • respect • soutien

**FR-I005****Les activités associatives**

Exemples : collecte de dons • distribution de repas • bénévolat • nettoyage de quartier • animation d'ateliers • visite aux personnes âgées

Nota docente: Varias respuestas son grupos nominales; acepta la primera palabra significativa.

**FR-I006****Les formes de solidarité**

Exemples : don • entraide • parrainage • collecte alimentaire • accueil des réfugiés • soutien scolaire

Nota docente: Se admiten sustantivos y expresiones nominales relativas a la ayuda mutua.

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I007 à FR-I012

**FR-I007**

### Les secteurs professionnels

Exemples : agriculture • industrie • commerce • enseignement • tourisme • santé

**FR-I008**

### Les métiers artistiques

Exemples : peintre • sculpteur • photographe • illustrateur • danseur • comédien

**FR-I009**

### Les professions scientifiques

Exemples : biologiste • chimiste • physicien • astronome • géologue • mathématicien

**FR-I010**

### Les outils de travail

Exemples : ordinateur • perceuse • marteau • clavier • tournevis • imprimante

**FR-I011**

### Les qualités professionnelles

Exemples : ponctualité • autonomie • rigueur • créativité • fiabilité • polyvalence

**FR-I012**

### Les modes de paiement

Exemples : carte bancaire • espèces • virement • chèque • paiement mobile • prélèvement automatique

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I013 à FR-I018

**FR-I013****Les problèmes environnementaux**

Exemples : déforestation • réchauffement climatique • pollution • désertification • surpêche • perte de biodiversité

**FR-I014****Les gestes écologiques**

Exemples : trier les déchets • économiser l'eau • réutiliser les sacs • éteindre la lumière • prendre le vélo • composter

Nota docente: Las respuestas son acciones en infinitivo; el docente puede pedir la frase completa.

**FR-I015****Les objets recyclables**

Exemples : bouteille en verre • canette • papier • carton • boîte de conserve • flacon en plastique

**FR-I016****Les sources d'énergie**

Exemples : soleil • vent • eau • biomasse • géothermie • uranium

Nota docente: La lista incluye fuentes renovables y no renovables; el uranio es combustible nuclear.

**FR-I017****Les risques naturels**

Exemples : séisme • inondation • éruption volcanique • cyclone • glissement de terrain • sécheresse

**FR-I018****Les matériaux de construction**

Exemples : brique • béton • bois • acier • verre • pierre

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I019 à FR-I024

**FR-I019****Les symptômes et les douleurs**

Exemples : fièvre • toux • migraine • nausée • vertiges • mal de gorge

Nota docente: Se aceptan nombres de síntomas y expresiones usuales como «mal de gorge».

**FR-I020****Les professionnels de santé**

Exemples : médecin • infirmier • kinésithérapeute • dentiste • pharmacien • sage-femme

**FR-I021****Les habitudes de vie saine**

Exemples : dormir suffisamment • boire de l'eau • manger équilibré • bouger régulièrement • limiter les écrans • se détendre

**FR-I022****Les équipements sportifs**

Exemples : casque • raquette • tapis de yoga • haltères • protège-tibias • ballon

**FR-I023****Les activités d'aventure**

Exemples : escalade • rafting • parapente • spéléologie • canyoning • randonnée en montagne

**FR-I024****Les situations d'urgence**

Exemples : accident de la route • incendie • chute grave • intoxication • malaise • inondation

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I025 à FR-I030

**FR-I025**

### Les documents de voyage

Exemples : passeport • billet d'avion • carte d'identité • visa • réservation d'hôtel • assurance voyage

Nota docente: «Visa» y «passeport» son documentos; «réservation d'hôtel» es un justificante de viaje.

**FR-I026**

### Les hébergements touristiques

Exemples : hôtel • auberge de jeunesse • camping • gîte • chambre d'hôtes • location de vacances

**FR-I027**

### Les imprévus en voyage

Exemples : retard de train • vol annulé • bagage perdu • grève • surbooking • panne de voiture

Nota docente: Se admiten sucesos y problemas expresados con varias palabras.

**FR-I028**

### Les paysages et reliefs

Exemples : falaise • plateau • vallée • chaîne de montagnes • delta • dune

**FR-I029**

### Les activités touristiques

Exemples : visite guidée • croisière • dégustation • excursion • randonnée • observation des oiseaux

**FR-I030**

### Les moyens d'orientation

Exemples : boussole • carte • GPS • panneau indicateur • application de navigation • point de repère

Nota docente: GPS se acepta como sigla frecuente en francés. Se pronuncia letra por letra.

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I031 à FR-I036

**FR-I031****Les genres cinématographiques**

Exemples : comédie • drame • film policier • science-fiction • film d'animation • documentaire

**FR-I032****Les genres littéraires**

Exemples : roman • poésie • théâtre • nouvelle • conte • essai

**FR-I033****Les lieux culturels**

Exemples : opéra • musée • médiathèque • galerie d'art • théâtre • cinémathèque

**FR-I034****Les métiers du spectacle**

Exemples : metteur en scène • acteur • éclairagiste • costumier • scénographe • maquilleur

**FR-I035****Les techniques artistiques**

Exemples : aquarelle • gravure • collage • photomontage • modelage • sérigraphie

**FR-I036****Les événements culturels**

Exemples : festival • exposition • concert • salon du livre • projection • représentation théâtrale

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I037 à FR-I042

FR-I037

## Les fonctionnalités du smartphone

Exemples : messagerie • appareil photo • géolocalisation • appel vidéo • reconnaissance faciale • partage de connexion

FR-I038

## Les actions sur Internet

Exemples : télécharger • publier • partager • rechercher • s'abonner • commenter

Nota docente: Los verbos deben aparecer en infinitivo; no contar conjugaciones como respuestas nuevas.

FR-I039

## Les dangers du numérique

Exemples : hameçonnage • usurpation d'identité • cyberharcèlement • désinformation • piratage • vol de données

FR-I040

## Les objets connectés

Exemples : montre connectée • enceinte intelligente • ampoule connectée • thermostat connecté • bracelet d'activité • caméra connectée

FR-I041

## Les supports d'information

Exemples : journal • podcast • site web • bulletin d'information • radio • lettre d'information

FR-I042

## Les inventions technologiques

Exemples : imprimante 3D • drone • robot aspirateur • panneau solaire • écran tactile • voiture électrique

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I043 à FR-I048

**FR-I043**

### Les habitudes de consommation

Exemples : achat impulsif • comparaison des prix • fidélité à une marque • achats en ligne • consommation locale • recherche de promotions

Nota docente: Se admiten hábitos formulados como grupos nominales, no palabras aisladas sin relación.

**FR-I044**

### Les techniques de cuisine

Exemples : cuisson à la vapeur • griller • mijoter • rôtir • faire bouillir • pocher

**FR-I045**

### Les ustensiles de pâtisserie

Exemples : fouet • rouleau à pâtisserie • poche à douille • moule à gâteau • spatule • tamis

**FR-I046**

### Les spécialités du monde

Exemples : sushi • paella • couscous • ramen • tacos • risotto

**FR-I047**

### Les emballages alimentaires

Exemples : bocal en verre • barquette • carton • pot de yaourt • sachet • boîte métallique

**FR-I048**

### Les critères d'achat

Exemples : prix • qualité • durabilité • origine • garantie • impact environnemental

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I049 à FR-I054

FR-I049

## Les difficultés scolaires

Exemples : absentéisme • manque de concentration • stress • décrochage scolaire • procrastination • difficultés de compréhension

Nota docente: Para «décrochage scolaire» y otras expresiones, cuenta el primer nombre significativo.

FR-I050

## Les méthodes de révision

Exemples : faire des fiches • répétition espacée • autoévaluation • carte mentale • questions-réponses • travail en groupe

Nota docente: Se aceptan nombres de técnicas y acciones de estudio; especificar la respuesta completa.

FR-I051

## Les projets collectifs

Exemples : journal scolaire • pièce de théâtre • exposition • podcast de classe • collecte solidaire • potager pédagogique

FR-I052

## Les règles de vie commune

Exemples : respecter les horaires • écouter les autres • partager les espaces • réduire le bruit • respecter les différences • aider les voisins

Nota docente: Las respuestas se expresan como normas de convivencia en infinitivo.

FR-I053

## Les démarches administratives

Exemples : remplir un formulaire • faire une demande • prendre rendez-vous • fournir un justificatif • déposer un dossier • renouveler une carte

Nota docente: Las respuestas son trámites o acciones administrativas; no títulos de instituciones.

FR-I054

## Les lieux de rencontre

Exemples : centre culturel • café • place publique • maison de quartier • parc • médiathèque

## CATÉGORIES • INTERMÉDIAIRE

Niveau A2–B1 • Codes FR-I055 à FR-I060

**FR-I055****Les verbes irréguliers courants**

Exemples : être • avoir • aller • faire • prendre • venir

Nota docente: Se piden infinitivos de verbos irregulares; no se aceptan distintas conjugaciones como nuevas respuestas.

**FR-I056****Les verbes de perception**

Exemples : voir • entendre • sentir • goûter • toucher • apercevoir

**FR-I057****Les adjectifs d'opinion**

Exemples : intéressant • ennuyeux • remarquable • décevant • convaincant • absurde

Nota docente: Se trata de adjetivos valorativos; deben concordar si se integran en una frase.

**FR-I058****Les expressions de fréquence**

Exemples : toujours • souvent • parfois • rarement • jamais • de temps en temps

Nota docente: Los adverbios y locuciones de frecuencia no siempre admiten todas las letras.

**FR-I059****Les marqueurs chronologiques**

Exemples : d'abord • ensuite • puis • auparavant • finalement • entre-temps

Nota docente: Se aceptan conectores que organizan temporalmente un relato.

**FR-I060****Les verbes pour raconter**

Exemples : décrire • raconter • expliquer • évoquer • résumer • rapporter

Nota docente: Se esperan verbos en infinitivo usados para relatar hechos.

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1-B2 • Codes FR-A001 à FR-A006

FR-A001

## Les notions philosophiques

Exemples : existence • conscience • vérité • raison • justice • liberté

FR-A002

## Les valeurs éthiques

Exemples : intégrité • équité • solidarité • tolérance • responsabilité • respect

FR-A003

## Les dilemmes moraux

Exemples : mentir pour protéger quelqu'un • dénoncer une injustice • trahir une confiance pour éviter un danger • désobéir à une règle injuste • favoriser un proche • garder un secret compromettant

Nota docente: Categoría basada en situaciones; se admiten dilemas formulados mediante expresiones completas.

FR-A004

## Les courants de pensée

Exemples : rationalisme • empirisme • existentialisme • stoïcisme • humanisme • structuralisme

FR-A005

## Les notions de liberté

Exemples : liberté d'expression • liberté de conscience • autonomie individuelle • libre arbitre • émancipation • liberté de circulation

Nota docente: Muchos términos comienzan por «liberté»; cambia la letra cuando resulte inviable.

FR-A006

## Les questions existentielles

Exemples : sens de la vie • identité personnelle • finitude humaine • existence de Dieu • quête du bonheur • rapport à la mort

Nota docente: Se admiten preguntas reformuladas como temas o problemas filosóficos.

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1–B2 • Codes FR-A007 à FR-A012

FR-A007

## Les droits fondamentaux

Exemples : droit à la vie • liberté d'expression • égalité devant la loi • liberté de conscience • droit à l'éducation • respect de la vie privée

Nota docente: Varias respuestas comienzan por «droit» o «liberté»; las iniciales posibles son limitadas.

FR-A008

## Les responsabilités citoyennes

Exemples : voter • respecter la loi • participer au débat public • respecter autrui • protéger l'environnement • payer ses impôts

Nota docente: Son deberes o formas de responsabilidad, expresados como acciones en infinitivo.

FR-A009

## Les institutions politiques

Exemples : parlement • gouvernement • sénat • assemblée nationale • conseil constitutionnel • commission européenne

Nota docente: Incluye instituciones nacionales y europeas; revisar las denominaciones institucionales.

FR-A010

## Les acteurs de la vie politique

Exemples : député • ministre • maire • électeur • militant • syndicaliste

FR-A011

## Les défis de la démocratie

Exemples : abstention • désinformation • corruption • polarisation • défiance envers les institutions • atteintes à la liberté de la presse

FR-A012

## Les formes d'engagement civique

Exemples : pétition • manifestation • bénévolat • vote • militantisme • participation à une association

Nota docente: Se admiten actividades y formas de participación cívica, no solo nombres de entidades.

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1-B2 • Codes FR-A013 à FR-A018

FR-A013

### Les concepts économiques

Exemples : inflation • croissance • récession • productivité • épargne • investissement

FR-A014

### Les acteurs économiques

Exemples : ménage • entreprise • banque • État • consommateur • investisseur

FR-A015

### Les mécanismes du marché

Exemples : offre • demande • concurrence • formation des prix • équilibre du marché • monopole

FR-A016

### Les échanges internationaux

Exemples : exportation • importation • accord commercial • droits de douane • commerce électronique • investissement étranger

FR-A017

### Les effets de la mondialisation

Exemples : interdépendance économique • diffusion culturelle • délocalisation • circulation des capitaux • standardisation • intensification des échanges

Nota docente: Se admiten procesos y consecuencias de la mundialización expresados en grupos nominales.

FR-A018

### Les mutations du monde du travail

Exemples : télétravail • automatisation • précarisation • numérisation • reconversion professionnelle • essor des plateformes

Nota docente: Son procesos de transformación del empleo; no se piden profesiones concretas.

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1-B2 • Codes FR-A019 à FR-A024

FR-A019

## Les inégalités sociales

Exemples : pauvreté • fracture numérique • inégalités de revenus • inégalités scolaires • ségrégation résidentielle • inégalités de patrimoine

FR-A020

## Les discriminations et préjugés

Exemples : racisme • sexisme • âgisme • validisme • xénophobie • discrimination à l'embauche

Nota docente: «Validisme» es discriminación por discapacidad; «âgisme», por edad.

FR-A021

## Les mouvements sociaux

Exemples : mouvement ouvrier • féminisme • écologisme • mobilisation étudiante • mouvement antiraciste • grève générale

FR-A022

## Les politiques publiques

Exemples : politique de santé • politique éducative • politique du logement • redistribution fiscale • politique de l'emploi • protection sociale

Nota docente: Aceptar ámbitos de intervención pública y mecanismos de política pública.

FR-A023

## Les enjeux éducatifs

Exemples : égalité des chances • décrochage scolaire • inclusion • formation des enseignants • fracture numérique • réussite éducative

FR-A024

## Les transformations démographiques

Exemples : vieillissement démographique • baisse de la natalité • urbanisation • exode rural • croissance de la population • augmentation de l'espérance de vie

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1-B2 • Codes FR-A025 à FR-A030

FR-A025

## Les dynamiques migratoires

Exemples : émigration • immigration • exil • demande d'asile • migration climatique • regroupement familial

Nota docente: Distinguir «émigration» (salida) e «immigration» (llegada) según el punto de vista.

FR-A026

## Les défis des métropoles

Exemples : congestion • pollution atmosphérique • gentrification • pénurie de logements • étalement urbain • gestion des déchets

FR-A027

## Les relations internationales

Exemples : coopération bilatérale • alliance • sanctions diplomatiques • traité international • médiation • multilatéralisme

FR-A028

## Les tensions géopolitiques

Exemples : conflit territorial • course aux armements • blocus • guerre commerciale • revendication frontalière • rivalité stratégique

Nota docente: Se admiten expresiones que designen rivalidades o conflictos entre actores.

FR-A029

## Les stratégies diplomatiques

Exemples : négociation • médiation • dissuasion • dialogue multilatéral • sanctions ciblées • rapprochement bilatéral

FR-A030

## Les enjeux des frontières

Exemples : contrôle migratoire • souveraineté • litige territorial • coopération transfrontalière • libre circulation • sécurité frontalière

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1–B2 • Codes FR-A031 à FR-A036

FR-A031

### Les domaines de recherche

Exemples : génétique • astrophysique • immunologie • robotique • neurosciences • climatologie

FR-A032

### Les méthodes scientifiques

Exemples : observation • hypothèse • expérimentation • modélisation • échantillonnage • analyse statistique

FR-A033

### Les avancées médicales

Exemples : vaccin à ARN messenger • immunothérapie • chirurgie robotique • thérapie génique • greffe d'organe • diagnostic précoce

Nota docente: Las respuestas son avances o técnicas médicas, no síntomas ni profesiones.

FR-A034

### Les concepts de l'intelligence artificielle

Exemples : apprentissage automatique • réseau neuronal • algorithme • données d'entraînement • modèle génératif • traitement automatique des langues

Nota docente: Se admiten conceptos de IA y términos técnicos usados de forma habitual en francés.

FR-A035

### Les enjeux de cybersécurité

Exemples : hameçonnage • rançongiciel • vol de données • failles de sécurité • authentification multifactorielle • protection des identités

Nota docente: «Rançongiciel» es el término francés para el programa malicioso de rescate.

FR-A036

### Les questions de bioéthique

Exemples : consentement éclairé • clonage humain • modification génétique • don d'organes • fin de vie • expérimentation animale

Nota docente: Algunas respuestas son asuntos objeto de debate; deben formularse como temas bioéticos.

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1-B2 • Codes FR-A037 à FR-A042

FR-A037

### Les menaces pour la biodiversité

Exemples : déforestation • artificialisation des sols • braconnage • espèces invasives • pollution des milieux • réchauffement climatique

FR-A038

### Les stratégies de transition écologique

Exemples : décarbonation • électrification • économie circulaire • rénovation énergétique • mobilité douce • sobriété énergétique

FR-A039

### Les politiques climatiques

Exemples : taxe carbone • marché des quotas d'émission • neutralité carbone • subventions vertes • normes d'émission • adaptation climatique

FR-A040

### Les ressources naturelles stratégiques

Exemples : lithium • cobalt • cuivre • terres rares • uranium • eau douce

Nota docente: El agua dulce también puede ser un recurso estratégico; contextualizar según el territorio.

FR-A041

### Les modèles de développement durable

Exemples : économie circulaire • agroécologie • économie de la fonctionnalité • écotourisme • consommation responsable • urbanisme durable

FR-A042

### Les formes de pollution

Exemples : pollution atmosphérique • pollution sonore • pollution lumineuse • pollution des eaux • pollution des sols • pollution plastique

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1–B2 • Codes FR-A043 à FR-A048

**FR-A043**

### Les mouvements artistiques

Exemples : romantisme • réalisme • impressionnisme • expressionnisme • surréalisme • cubisme

**FR-A044**

### Les procédés littéraires

Exemples : description • dialogue • ellipse narrative • analepse • focalisation interne • discours indirect libre

Nota docente: «Analepse» designa un regreso a hechos anteriores dentro del relato.

**FR-A045**

### Les registres littéraires

Exemples : tragique • comique • lyrique • épique • pathétique • satirique

**FR-A046**

### Les figures de style

Exemples : métaphore • comparaison • personnification • hyperbole • antithèse • anaphore

**FR-A047**

### Les notions d'esthétique

Exemples : beauté • harmonie • sublime • originalité • proportion • goût esthétique

Nota docente: Se aceptan conceptos relacionados con la reflexión sobre la belleza y el arte.

**FR-A048**

### Les formes de création contemporaine

Exemples : installation • performance • art numérique • vidéo d'art • art participatif • réalité virtuelle immersive

Nota docente: Algunas expresiones incluyen varios elementos; exigir precisión en la denominación.

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1–B2 • Codes FR-A049 à FR-A054

FR-A049

## Les genres journalistiques

Exemples : éditorial • reportage • interview • enquête • portrait • chronique

FR-A050

## Les stratégies médiatiques

Exemples : choix du cadrage • hiérarchisation de l'information • mise en récit • personnalisation du message • répétition • recours à l'émotion

Nota docente: Se admiten procedimientos de selección, enfoque y presentación de mensajes.

FR-A051

## Les techniques de persuasion

Exemples : appel à l'émotion • argument d'autorité • preuve sociale • répétition • question rhétorique • analogie

Nota docente: Se piden recursos de persuasión; deben distinguirse de simples opiniones.

FR-A052

## Les biais cognitifs

Exemples : biais de confirmation • effet d'ancrage • biais de disponibilité • effet de halo • biais de négativité • biais rétrospectif

Nota docente: Numerosos nombres comienzan por «biais» o «effet»; se puede cambiar de letra.

FR-A053

## Les mécanismes psychologiques

Exemples : projection • déni • rationalisation • refoulement • identification • dissonance cognitive

Nota docente: Son mecanismos estudiados en psicología; exigir una definición si hay duda.

FR-A054

## Les comportements collectifs

Exemples : conformisme • contagion émotionnelle • polarisation de groupe • imitation • mobilisation collective • comportement de foule

Nota docente: Se esperan procesos de grupo, no rasgos de personalidad individuales.

## CATÉGORIES • AVANCÉ

Niveau B1–B2 • Codes FR-A055 à FR-A060

FR-A055

## Les verbes d'analyse

Exemples : analyser • interpréter • comparer • examiner • évaluer • décomposer

Nota docente: Todos los ejemplos son verbos en infinitivo propios del análisis académico.

FR-A056

## Les verbes d'argumentation

Exemples : soutenir • démontrer • justifier • réfuter • nuancer • contester

Nota docente: Los ejemplos son verbos argumentativos; pueden emplearse en una frase justificativa.

FR-A057

## Les connecteurs de concession

Exemples : bien que • quoique • même si • certes... mais • néanmoins • toutefois

Nota docente: «Bien que» y «quoique» exigen normalmente subjuntivo; «même si» va con indicativo.

FR-A058

## Les notions abstraites du changement

Exemples : transformation • mutation • évolution • rupture • transition • métamorphose

FR-A059

## Les adjectifs du registre soutenu

Exemples : pertinent • judicieux • subtil • rigoureux • probant • éloquent

Nota docente: Los adjetivos figuran en masculino singular; exigir concordancia cuando proceda.

FR-A060

## Les concepts d'identité culturelle

Exemples : appartenance • héritage culturel • métissage • acculturation • mémoire collective • pluralité culturelle

Nota docente: Se admiten conceptos abstractos y expresiones de identidad y pertenencia cultural.

## DÉFIS RÉSOLUS • DÉBUTANT

12 exemples • Correspondance exacte avec le mazo de retos DÉBUTANT

FR-DB001

**DIS-EN DEUX !**

Lettre C, catégorie animaux domestiques : chat et chien.

FR-DB002

**FAIS UNE PHRASE !**

Le chien dort dans le salon.

FR-DB003

**ÉPELLE LE MOT !**

« chat » : C – H – A – T.

FR-DB004

**MASCULIN OU FÉMININ ?**

« une tortue » : nom féminin.

FR-DB005

**AU PLURIEL !**

« un cheval » devient « des chevaux ».

FR-DB006

**AJOUTE UN ADJECTIF !**

« une rose rouge » : l'adjectif s'accorde au féminin.

FR-DB007

**POSE UNE QUESTION !**

Tu aimes le chocolat ?

FR-DB008

**À LA FORME NÉGATIVE !**

Je ne joue pas au tennis.

FR-DB009

**PRONONCE BIEN !**

Dire « chien » lentement, puis normalement, en soignant le son nasal.

FR-DB010

**J'AIME OU PAS ?**

J'aime les fraises, mais je n'aime pas les olives.

FR-DB011

**FAIS DEVINER !**

Mimer « papillon » avec les bras sans prononcer le mot.

FR-DB012

**POURQUOI CE MOT ?**

« Une pomme » appartient aux fruits parce que c'est un fruit.

## DÉFIS RÉSOLUS • INTERMÉDIAIRE

12 exemples • Correspondance exacte avec le mazo de retos INTERMÉDIAIRE

**FR-DI001****AU PASSÉ COMPOSÉ !**

Hier, j'ai visité un musée.

**FR-DI002****À L'IMPARFAIT !**

Quand j'étais enfant, je lisais souvent des romans.

**FR-DI003****AU FUTUR SIMPLE !**

Demain, je téléchargerai le document.

**FR-DI004****DONNE TON AVIS !**

À mon avis, le bénévolat est utile, car il renforce la solidarité.

**FR-DI005****UN SYNONYME !**

« remarquable » → « exceptionnel ».

**FR-DI006****FAIS UNE COMPARAISON !**

Ce film est plus intéressant que l'autre.

**FR-DI007****AVEC « PARCE QUE » !**

La pollution augmente parce que les émissions restent élevées.

**FR-DI008****CONJUGUE LE VERBE !**

« venir » : ils viennent.

**FR-DI009****DÉFINIS SANS TRADUIRE !**

Un gîte est un hébergement touristique, souvent situé à la campagne.

**FR-DI010****À QUELLE FRÉQUENCE ?**

Je télécharge parfois des podcasts.

**FR-DI011****FORMULE UNE HYPOTHÈSE !**

Si je perds mon passeport, je contacterai le consulat.

**FR-DI012****DONNE UN CONSEIL !**

Tu devrais économiser l'eau.

## DÉFIS RÉSOLUS • AVANCÉ

12 exemples • Correspondance exacte avec le mazo de retos AVANCÉ

FR-DA001

### AU CONDITIONNEL !

Si les transports étaient gratuits, nous réduirions l'usage de la voiture.

FR-DA002

### AVEC LE SUBJONCTIF !

Il faut que les institutions protègent la liberté d'expression.

FR-DA003

### À LA VOIX PASSIVE !

Le hameçonnage est combattu par des campagnes de sensibilisation.

FR-DA004

### UNE PROPOSITION RELATIVE !

La déforestation, qui menace la biodiversité, s'accélère.

FR-DA005

### AVEC « BIEN QUE » !

Bien que son coût soit élevé, la rénovation énergétique est nécessaire.

FR-DA006

### NUANCE TON PROPOS !

L'automatisation accroît la productivité ; toutefois, elle peut supprimer des emplois.

FR-DA007

### CAUSE ET CONSÉQUENCE !

La déforestation détruit des habitats ; elle menace donc plusieurs espèces.

FR-DA008

### DÉFENDS TA POSITION !

L'économie circulaire limite les déchets : la réparation en est un exemple.

FR-DA009

### REFORMULE TON IDÉE !

« La gentrification progresse. » → « Des ménages aisés arrivent et font monter les loyers. »

FR-DA010

### REGISTRE SOUTENU !

« Cette idée est bonne. » → « Cette proposition est particulièrement judicieuse. »

FR-DA011

### DEUX POINTS DE VUE !

Le télétravail favorise l'autonomie selon certains ; pour d'autres, il isole.

FR-DA012

### DE LA MÊME FAMILLE !

« interpréter » → « interprétation » : action de dégager le sens.

## 01 / HOJAS DE PUNTUACIÓN

# Mi marcador individual

Plantilla para una persona: registra cada ronda, tus puntos y las incidencias sin restar puntos.

JUGADOR/A: \_\_\_\_\_ NIVEL: \_\_\_\_\_

MODALIDAD: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

**CÓMO COMPLETAR EL MARCADOR**

Anota el código de categoría y la letra. Escribe 0, 1, 2 o 3 puntos; el valor 3 solo se permite si se anunció un bonus avanzado.

| RONDA | CATEGORÍA<br>(CÓDIGO) | LETRA | PUNTOS | INCIDENCIA* | TOTAL<br>ACUMULADO |
|-------|-----------------------|-------|--------|-------------|--------------------|
| 01    |                       |       |        |             |                    |
| 02    |                       |       |        |             |                    |
| 03    |                       |       |        |             |                    |
| 04    |                       |       |        |             |                    |
| 05    |                       |       |        |             |                    |
| 06    |                       |       |        |             |                    |
| 07    |                       |       |        |             |                    |
| 08    |                       |       |        |             |                    |
| 09    |                       |       |        |             |                    |
| 10    |                       |       |        |             |                    |

PUNTUACIÓN FINAL: \_\_\_\_\_ / 10 Rondas

\* Penalizaciones / incidencias: respuesta repetida, error o tiempo agotado = 0 puntos (sin resta).

## 02 / HOJAS DE PUNTUACIÓN

# Marcador de equipos

Una hoja de seguimiento para hasta seis equipos o jugadores, con diez rondas y suma final.

GRUPO / CLASE: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

MODALIDAD: \_\_\_\_\_

NIVEL: \_\_\_\_\_

**USO RÁPIDO**

Escribe los nombres y apunta los puntos conseguidos en cada ronda. En «INC.» anota el número de turnos sin puntos; no restes del total.

| JUGADOR / EQUIPO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | INC. | TOTAL |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------|-------|
|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |      |       |
|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |      |       |
|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |      |       |
|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |      |       |
|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |      |       |
|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |      |       |

GANADOR / EQUIPO: \_\_\_\_\_

INC. = incidencias / penalizaciones registradas. Solo se aplican exclusiones de ronda si se acuerda expresamente.

## 03 / HOJAS DE PUNTUACIÓN

# Misión cooperativa

La clase juega como un equipo: hasta dos turnos por ronda y una puntuación compartida.

## MISIÓN DE CLASE

**10 RONDAS • META: 15 PUNTOS**

CLASE: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

NIVEL: \_\_\_\_\_

META AJUSTADA: \_\_\_\_\_

**REGLAS PARA LA MISIÓN**

En cada ronda hay hasta dos intervenciones. Cada respuesta correcta vale 1 punto; un turno con DÉFI completado vale 2 puntos en total. Una respuesta incorrecta vale 0. No se restan puntos.

| RONDA | CATÉGORIE<br>(CÓDIGO) | LETRA | TURNO<br>1 | TURNO<br>2 | PUNTOS<br>RONDA | TOTAL<br>ACUM. |
|-------|-----------------------|-------|------------|------------|-----------------|----------------|
| 01    |                       |       |            |            |                 |                |
| 02    |                       |       |            |            |                 |                |
| 03    |                       |       |            |            |                 |                |
| 04    |                       |       |            |            |                 |                |
| 05    |                       |       |            |            |                 |                |
| 06    |                       |       |            |            |                 |                |
| 07    |                       |       |            |            |                 |                |
| 08    |                       |       |            |            |                 |                |
| 09    |                       |       |            |            |                 |                |
| 10    |                       |       |            |            |                 |                |

TOTAL DE CLASE: \_\_\_\_\_

META ALCANZADA:

☐ SÍ ☐ NO

Progreso conseguido / vocabulario aprendido: \_\_\_\_\_

## 04 / REGLAS RÁPIDAS

# Règles rapides

Resumen práctico para tener junto a los mazos durante cualquier partida.

## CÓMO JUGAR EN 5 PASOS

1. Selecciona el nivel de las categorías.
2. Mezcla por separado categorías y letras.
3. Destapa una categoría y una letra.
4. Responde en francés por turnos, sin repetir.
5. Comprueba la respuesta y anota los puntos.

## QUÉ RESPUESTAS VALEN

- Palabra francesa de la categoría y letra correcta.
- Los acentos cuentan como vocal base; Ç equivale a C.
- El artículo inicial no cuenta; verbos en infinitivo salvo reto.
- No se repiten palabras dentro de la ronda.
- Si una combinación es inviable, cambia la letra sin penalización.

## PUNTUACIÓN SIN COMPLICACIONES

|                 |                                    |                 |                                      |
|-----------------|------------------------------------|-----------------|--------------------------------------|
| <b>1 PUNTO</b>  | respuesta válida                   | <b>2 PUNTOS</b> | respuesta y DÉFI correcto            |
| <b>0 PUNTOS</b> | error, repetición o tiempo agotado |                 | Máx. 3 con bonus avanzado anunciado. |

## ELIGE UNA MODALIDAD

|                      |                                                          |
|----------------------|----------------------------------------------------------|
| CLASSIQUE            | Rondas por turnos; gana quien sume más.                  |
| BATAILLE DES ÉQUIPES | Equipos alternos; participan todos.                      |
| DÉFI CHRONO          | 5 combinaciones; 45 s, 30 s o 20–30 s según nivel.       |
| DÉFI GRAMMATICAL     | 6 rondas: palabra + frase con condición gramatical.      |
| DÉFI COOPÉRATIF      | 10 rondas, hasta 2 intervenciones; meta común 15 puntos. |

## EXEMPLE LES FRUITS + P

« Pomme ! » • « Poire ! » • « Pêche ! » → 1 punto por cada respuesta válida.

Reto incompatible → cambia la carta DÉFI sin penalización. 2 puntos con DÉFI = total, no 1 + 2.



**Al descargar, comprar o utilizar este material aceptas estas condiciones de uso.** La compra o descarga concede una licencia de uso y no implica la cesión de los derechos de autor ni de propiedad intelectual.

**PERMITIDO:** Uso personal por parte de la persona que ha adquirido o descargado el recurso.

**PERMITIDO:** Uso educativo propio, incluyendo la impresion y utilizacion con el alumnado del comprador.

**PERMITIDO:** Proyeccion o utilizacion en dispositivos digitales durante actividades educativas.

**PERMITIDO:** Impresion de las copias necesarias para el uso directo con el alumnado, siempre que el archivo original no se redistribuya.

**PROHIBIDO:** Vender o revender el archivo, total o parcialmente, incluso si ha sido modificado.

**PROHIBIDO:** Copiar, compartir o redistribuir el archivo original con otras personas, docentes, centros, academias o empresas.

**PROHIBIDO:** Subir el archivo a Drive, Dropbox, OneDrive, Moodle, Classroom, webs, redes sociales, grupos, foros u otras plataformas cuando terceros puedan acceder o descargarlo.

**PROHIBIDO:** Publicar el material, completo o parcialmente, en otras tiendas o plataformas, gratuitas o de pago.

**PROHIBIDO:** Eliminar u ocultar logos, marcas de agua, créditos, avisos de autoría o elementos identificativos.

**PROHIBIDO:** Utilizar páginas, textos, ilustraciones, plantillas o elementos del recurso para crear otro producto destinado a su venta o distribución.

**PROHIBIDO:** Incluir el recurso en recopilaciones, packs, repositorios, bibliotecas digitales o bases de datos compartidas sin autorización expresa.

## 7. Infracciones

La reproducción, venta, distribución o publicación no autorizada puede vulnerar derechos de propiedad intelectual. RecursosESO se reserva el derecho de solicitar la retirada del contenido y ejercer las acciones que correspondan.

**¿Tienes dudas sobre un uso concreto?**

Contacta con RecursosESO antes de compartir, publicar o reutilizar el material fuera de tu uso autorizado.

**Correo electrónico:** [recursoseso@hotmail.com](mailto:recursoseso@hotmail.com)

**Web:** [www.recursoseso.com](http://www.recursoseso.com)