



“EL CINQUILLO” & “LAS SIETE Y MEDIA” DOS JUEGOS DE CARTAS PARA LA CLASE DE ESPAÑOL

Objetivos:

- Culturales:
 - Conocer la baraja española y dos juegos de cartas tradicionales.
- Lingüísticos:
 - Uso del imperativo
 - Uso de estructuras que indican obligación (tener que, haber que, deber)
 - Conocimiento de vocabulario específico (nombres de los palos y de las cartas de la baraja, expresiones utilizadas en los juegos,...)
 - Introducción a la rima de las palabras en español.

Destrezas a practicar:

- Comprensión escrita, auditiva y expresión oral

Descripción:

Se entrega a los alumnos el texto “La baraja española” y se les pide que realicen las actividades escritas y orales que lo acompañan. Después se divide la clase en grupos (mínimo cuatro alumnos por grupo) y a cada uno se le entrega las instrucciones de los juegos y una baraja española. Una vez resueltos los problemas de vocabulario que puedan surgir los alumnos comenzarán a jugar al cinquillo. En una sesión posterior se presentará a los estudiantes el juego de “las siete y media”. Tras jugar varias partidas y haberse habituado al juego, los alumnos leerán el texto “Un poco de poesía” y realizarán las actividades que lo acompañan.

Temporalización:

- Dos sesiones

Destinatarios:

- Alumnos de nivel intermedio, en grupo.

Material necesario:

- Una baraja española por grupo.



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
CULTURA Y DEPORTE

Consejería de Educación y Ciencia en Australia y Nueva Zelanda
Asesoría Técnica de Canberra

LA BARAJA ESPAÑOLA



Los naipes o “cartas” fueron invención de los chinos en el siglo XII (12), aunque en Europa también se conocían las cartas correspondientes al “tarot”. Éste, según los ocultistas, encerraba todo el conocimiento antiguo en cada una de sus figuras. El “tarot” más famoso es el llamado “de Marsella”, que data del siglo XVIII (18).

La baraja aparece simultáneamente durante el siglo XIV (14) en Suiza, Italia, Bélgica, Francia y España. La baraja española difiere del resto en algunos aspectos. En ella las cartas se distribuyen en cuatro palos: oros, copas, espadas y bastos, que se corresponden con los diamantes, corazones, picas y tréboles de las barajas francesa e inglesa, y con los cascabeles, corazones, hojas y bellotas de la alemana. Además, utiliza la “sota” o “paje” en lugar de la “dama” de las barajas europeas. Una última curiosidad es que el rey de la baraja española nunca aparece sentado.

Los fabricantes de naipes, o “naiperos”, fueron famosos sobre todo en Barcelona y Valencia. Hasta el siglo XV (15) la fabricación de naipes no se industrializa y la forma tradicional de **iluminar** las “cartas” a mano se mantiene hasta el siglo XIX (19). En 1868, un impresor de origen francés **afincado** en Vitoria, Heraclio Fournier, presentó su baraja litografiada, cuyo diseño fue premiado en la Exposición Universal de París. Pero el diseño definitivo de la baraja española que ha llegado hasta nuestros días es el que realizó Augusto Ríus para el propio Fournier.

En España los juegos con naipes son múltiples y variados. De entre ellos podemos destacar tres: el tute, la brisca y el mus. Este último es el más popular y existen numerosas “peñas” o asociaciones que organizan **campeonatos** en todas las comunidades españolas. Parte de su popularidad es debida a que las **apuestas** no se hacen con dinero, sino que se juegan los cafés o las copas, que han de ser pagados por los perdedores. A su fama han contribuido también las peculiares **señas** que se hacen los compañeros durante el juego.

Otros juegos muy populares son las “siete y media” y el “cinquillo”, muy habituales en las reuniones familiares.

ACTIVIDADES

1. Escribe las preguntas que corresponden a las siguientes respuestas:
 - Los chinos
 - En el siglo XIV
 - Oros, copas, espadas y bastos
 - En Valencia y Barcelona
 - Un impresor

2. Nombra algunos de los juegos de cartas más populares en España.

3. Explica el significado de las siguientes palabras que aparecen en el texto:
 - iluminar:
 - afincado:
 - campeonatos:
 - apuestas:
 - señas:

4. Escucha las reglas para jugar al “cinquillo” y contesta a las siguientes preguntas:
 - ¿Cuántas cartas tiene la baraja española?
 - ¿Cuál es el número mínimo de jugadores?
 - ¿Qué carta debe ponerse sobre la mesa en primer lugar?
 - ¿Qué debe hacer el jugador que no tenga carta para poner?
 - ¿Quién gana la partida?

5. Aprende las reglas del “cinquillo” o las “siete y media” y juega una partida. No olvides sus cartas: *as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo y rey* de cada uno de los cuatro “palos”.

REGLAS DE JUEGO DE "EL CINQUILLO"

- Se reparten las cuarenta cartas de la baraja entre todos los jugadores (mínimo 4).
- Sale el jugador que tiene el cinco de oros, primera carta que debe ponerse sobre la mesa.
- Siguiendo el turno hacia la derecha, los jugadores irán colocando de manera consecutiva todas las cartas de la baraja a partir del número cinco de cada palo.
- Cuando no se tenga carta para poner, el turno pasará al jugador siguiente.
- El ganador es el jugador que antes se quede sin cartas en la mano.

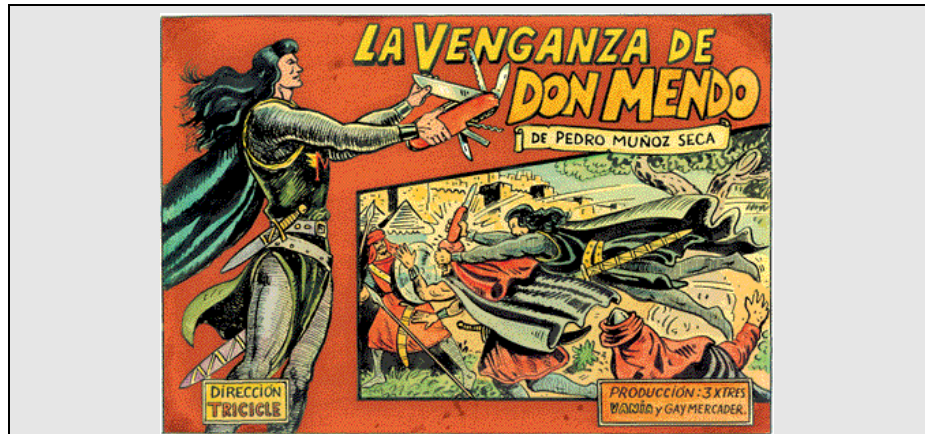


REGLAS DE JUEGO DE "LAS SIETE Y MEDIA"

- Se reparte una carta a cada jugador.
- Cada carta vale los puntos indicados por los números que en ella aparecen, menos la "sota", el "caballo" y el "rey" que valen *media*.
- El objetivo es conseguir "*siete y media*".
- Cada jugador, por turno, pide una carta y hace una apuesta.
- Si se pasa de "*siete y media*" pierde y se retira del juego.
- El ganador es el jugador que consigue "*siete y media*" o el que, tras *plantarse*, más se aproxima a esa puntuación.



UN POCO DE POESÍA



Pedro Muñoz Seca (1881-1936) es autor de unas trescientas comedias, la mayoría de las cuales tuvieron un gran éxito de público ya en el momento de su estreno. Durante años fue uno de los autores teatrales más aplaudidos de España y muy pronto fue identificado con un nuevo género, el astracán, cuyo objetivo principal es hacer reír al público. “La venganza de don Mendo” fue estrenada en 1918 y ha sido representada en numerosas ocasiones. Ahora llega en una versión dirigida por “El Tricicle”, de ritmo ágil y llena de acción, con once actores que interpretan más de treinta personajes.

MENDO

*Es que tu inocencia ignora
Que a más de una hora, señora,
las siete y media es un juego.*

MAGDALENA

¿Un juego?

MENDO

*Y un juego vil
Que no hay que jugarle a ciegas
Pues juegas cien veces, mil...
Y de las mil, ves febril
Que o te pasas o no llegas.
Y el no llegar da dolor
Porque indica que mal tasas
Y eres del otro deudor.
Mas ¡ay de ti si te pasas!
¡Si te pasas es peor!”*

Pedro Muñoz Seca: “La Venganza de don Mendo”

ACTIVIDADES

1.- Después de leer el texto sobre “Pedro Muñoz Seca”, elige V (verdadero) o F (falso) según corresponda:

- a) Pedro Muñoz Seca escribió principalmente tragedias V F
- b) Su éxito como autor teatral sólo se produjo tras su muerte V F
- c) “La venganza de don Mendo” se representó por primera vez en 1918 V F
- d) En la versión dirigida por “El Tricicle” participan once actores V F
- e) Los personajes de la obra son treinta V F

2.- Escucha la conversación entre doña Magdalena y don Mendo y sustituye las siguientes palabras o expresiones por otras de significado semejante.

- vil:
- a ciegas:
- febril:
- da dolor:
- tasas:

3. ¿Por qué crees que se han elegido las palabras o expresiones anteriores en vez de otras?

4. ¿De qué trata el poema? ¿Podrías explicarlo con tus propias palabras?

5.- Elige un tema y escribe una poesía sencilla en español.