

¿Cómo es tu animal favorito?

Objetivos:

Léxico: los animales salvajes

Comunicación: describir un animal

Más información:

Métodos: activo, colectivo, lúdico

Formas: individual, colectiva, en parejas

Materiales: libro, cuaderno de ejercicios, material interactivo ¡Cuántos animales! 1-4, matamoscas, fichas con animales, el juego *Dracoble*

Material extra: prueba U6L2 1

Duración: 45 minutos



Paso a paso

- Saluda a tus alumnos.
- Como calentamiento, te proponemos el juego del matamoscas. Divide la clase en dos grupos y pide que se pongan en dos filas enfrente de la pizarra. Cuelga las fichas con los dibujos de los animales en la pizarra. La primera persona de cada fila recibe un matamoscas. Di en voz alta el nombre de un animal de los dibujos y los alumnos tienen que tocar el dibujo adecuado tan rápido como sea posible. Cada respuesta correcta es un punto. Gana el grupo con más puntos.
- Verifica los deberes de la última clase.
- Presenta los objetivos de la clase de hoy.
- Pide que abran los libros en la página 77 y lean los textos del ejercicio 4 en los que Sofía y Leon hablan de sus animales favoritos. Luego responden a las preguntas, comprobad juntos.
- El ejercicio 5, que van a hacer ahora, es una adivinanza. Los alumnos leen los textos y adivinan de qué animal se trata.
- A continuación, hablan con sus compañeros de mesa sobre sus animales favoritos siguiendo las preguntas. Después, algunas personas de la clase presentan a su animal favorito en el foro.
- Para practicar, proyecta las actividades del 1 al 4 del material interactivo y haced juntos todos los ejercicios.
- Ahora pide que abran los cuadernos de ejercicios en la página 77. Explícales que van a hacer la actividad 5 que trata de leer y marcar los animales adecuados. Después tienen que contestar a las preguntas. Verifica en la clase abierta.
- Para repasar al final de la clase los contenidos, tus estudiantes van a jugar en parejas al juego del ejercicio 7 del manual. Explica que *el coco* significa también la cabeza o la mente. Una persona piensa en un animal y su compañero le hace preguntas para adivinar de qué animal se trata. Diles que pueden contestar solo sí o no. Luego cambian de roles. Pasea por la clase, escucha y ayuda. Si os da tiempo, podéis jugar también al juego *Dracoble* (las reglas del juego *Dobble*).
- Deberes: cuaderno de actividades ej. 4/ p. 77.
- Despidete de tus alumnos.