

¡A jugar!

Objetivos:

Léxico: revisar el material de la unidad 4

Comunicación: revisar el material de la unidad 4

Gramática: revisar el material de la unidad 4

Más información:

Métodos: activo, colectivo, lúdico

Formas: individual, colectiva, en parejas, en grupos

Materiales: libro, cuaderno de ejercicios, juegos ¿Quién tiene? y Dracobles, dados y peones, fichas de todo el vocabulario de la unidad 4

Material extra: prueba U4L3.2, hoja de trabajo U4Repaso

Duración: 45 minutos



Paso a paso

- Saluda a tus alumnos.
- Como calentamiento, te proponemos el juego *¿Quién tiene?* pero también para repetir el vocabulario puedes jugar al matamoscas usando las fichas de la unidad 4.
- Presenta los objetivos de la clase de hoy.
- Pide a tus alumnos que abran los libros en la página 56. Tienen ahí el juego de mesa al que van a jugar en parejas. Necesitan un dado y dos peones. Empiezan en la casilla *Salida*. Primero, los alumnos tiran el dado para ver quién saca la puntuación más alta, así empiezan la partida. A continuación, cada alumno tira el dado y se mueve por el tablero. Cada casilla tiene una tarea para realizar:
 - casillas azules - hay que responder a la pregunta *¿cómo tiene el pelo?* teniendo en cuenta la persona en la casilla,
 - casillas rosas - hay que responder a la pregunta *¿cómo es?* teniendo en cuenta la persona o el animal en la casilla,
 - casillas violetas - hay que responder a la pregunta *¿qué es esto?* teniendo en cuenta los objetos en la casilla,
 - casillas verdes - hay que decir *¿qué palabra es?* mirando las letras de sugerencia en la casilla.
 Si el jugador llega a la casilla *Llegada*, gana el juego.
 Hay también una posibilidad de jugar a este juego de forma interactiva en la plataforma profidesk.pl.
- Como el paso siguiente, abrid los libros en la página 59 y leed la historieta. Pide que lean en voz baja y luego leed con división de roles. Si necesitan traducir algunas palabras o expresiones, ayúdales.
- Pide a tus alumnos que abran el cuaderno de actividades en la página 56. Cada alumno tiene que tirar el dado para seguir las indicaciones de dibujar a su monstruo. Luego, haced la presentación de los monstruos.
- Para repasar al final de la clase los contenidos de la unidad 4, divide la clase en grupos de tres o cuatro personas y reparte entre tus alumnos el juego Dracobles antes fotocopiado y recortado. De cada grupo gana la persona que no tiene fichas.
- Deberes: cuaderno de actividades 1-3/57.
- Despidete de tus alumnos.