

¡A jugar!

Objetivos:

Léxico: revisar el material de la unidad 1

Comunicación: revisar el material de la unidad 1

Gramática: revisar el material de la unidad 1

Cultura: juego Bingo, juegos de mesa

Más información:

Métodos: activo, colectivo, lúdico

Formas: individual, colectiva, en parejas, en grupos

Materiales: libro, cuaderno de actividades, juegos *Dominó*, *Dracobles* y *¿A quién le gusta/n ...? U1*

Material extra: prueba U1L3 2, hoja de trabajo U1Repaso

Duración: 45 minutos



Paso a paso

- Saluda a tus alumnos.
- Como calentamiento, en parejas o en grupos de tres personas, los alumnos participan en los juegos de la unidad 1: *Dominó*, *¿A quién le gusta/n ...? y/o Dracobles*.
- Verifica los deberes de la última clase.
- Presenta los objetivos de la clase de hoy.
- Pide a tus alumnos que abran el libro en la página 20. 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 asignada una tarea que los alumnos tienen que realizar lo siguiente:
 - color azul - tienen que responder a la pregunta ¿Qué nacionalidad es?
 - color rosa - tienen que conjugar el verbo
 - color verde - tienen que responder a la pregunta ¿Cómo está? ¿Cómo están?
 - color amarillo - tienen que decir la frase si les gusta o no.
- Si el jugador llega a la casilla Llegada, gana el juego.
- Para siguiente el paso, abrid los libros en la página 23 y leed la historieta. Pide que lean en voz baja y luego leed con la división de roles. Si necesitan traducir algunas palabras o expresiones, ayúdales.
- Ahora los alumnos abren el cuaderno de actividades en la página 20 y jugad al Bingo. Cada alumno tiene dos cartones para jugar, el primero trata de los países y de las nacionalidades, y el segundo de los estados de ánimo. Tiene que escuchar la pista y marcar los dibujos que ha oído. La persona que tiene 3 casillas con dibujos marcados de línea horizontal, vertical o diagonal en cada cartón gana el juego.
- Al final, los alumnos juegan al juego del ejercicio 2 de la página 20. En este juego de mesa, los alumnos tienen que tirar los dados. Primero, tira el alumno A dos dados y formula la frase usando la tabla 1, luego, el alumno B tira un dado y reacciona usando la tabla 2. Pasea, escucha y ayuda si lo necesitan.
- Deberes: cuaderno de actividades ej. 1-4/ p. 21.
- Despidete de tus alumnos.