

¡A jugar!

Objetivos:

Léxico: revisar el material de la unidad 2

Comunicación: revisar el material de la unidad 2

Gramática: revisar el material de la unidad 2

Cultura: juego de mesa

Más información:

Métodos: activo, colectivo, lúdico

Formas: individual, colectiva, en grupos, en parejas

Materiales: libro, cuaderno de actividades, juegos *Dominó*, *¿Quién tiene...? Yo tengo...*, *Dracobles* U2,

Material extra: prueba U2L3 2, hoja de trabajo U2Repaso

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 2: *Dominó*, *¿Quién tiene...? Yo tengo...* 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 32. 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 *¿Dónde vive?*
 - color verde - tienen que responder a la pregunta *¿Dónde estás? Estoy en ...*
 - color rosa - tienen que conjugar el verbo
 - color amarillo - tienen que responder a la pregunta *¿Qué hay en la habitación?*
 Si el jugador llega a la casilla Llegada, gana el juego.
- Para el paso siguiente, abrid los libros en la página 35 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 32 y juegan al juego de mesa. Los alumnos tiran dos dados y tienen tres tareas: tienen que completar la frase con *hay/está/están*; tienen que hacer una frase con el verbo *estar* o con el verbo *haber* como en los ejemplos. Si lo hacen de forma correcta, obtienen un punto. Gana la persona que tenga más puntos.
- Deberes: cuaderno de actividades ej. 1-4/ p. 33.
- Despidete de tus alumnos.