

## Yo sé jugar al tenis.

**Objetivos:****Léxico:** las actividades del tiempo libre, las habilidades**Comunicación:** hablar de las habilidades y preguntar por ellas**Gramática:** verbo *saber* en presente, frases negativas**Más información:****Métodos:** activo, colectivo, lúdico**Formas:** individual, colectiva, en grupos**Materiales:** libro, cuaderno de ejercicios, juego*¿Quién sabe?*, material interactivo[https://nakladatelstvidraco.cz/product/1952/games/sabes\\_nadar\\_\\_\\_unidad\\_2\\_\\_leccion\\_3/290](https://nakladatelstvidraco.cz/product/1952/games/sabes_nadar___unidad_2__leccion_3/290) (actividades 1-3) **Material extra:** prueba U2L3 1, hoja de trabajo**U2L3 Duración:** 45 minutos

## Paso a paso

- Saluda a tus alumnos.
- Como calentamiento, proyecta a tus alumnos las actividades 1 y 2 del material interactivo. Su tarea consiste en relacionar la expresión con el dibujo adecuado y ordenar las letras. Pasea por la clase también y pregunta qué saben y qué no saben hacer.
- Verifica los deberes de la última clase.
- Presenta los objetivos de la clase de hoy.
- Los alumnos abren los libros en la página 31. Primero, repiten las formas del verbo *saber* y las escriben en las frases. Corregid juntos. Proyecta también la actividad interactiva 3 en donde tienen que completar las frases con la forma del verbo *saber* adecuada.
- A continuación, leen el diálogo del ejercicio 5 y deciden si las frases de abajo son verdaderas o falsas. Traducid si lo necesitan. Podéis también practicar la lectura en voz alta.
- Ahora los alumnos abren el cuaderno de ejercicios en la página 31. Van a hacer el ejercicio 3 que consiste en escuchar y marcar qué saben y qué no saben hacer Molly, Lily y Mateo. Luego verificad en clase las respuestas en voz alta.
- Para practicar el vocabulario de las actividades, los alumnos hacen el ejercicio 4 del cuaderno de ejercicios. Tienen que leer las frases, marcar la respuesta correcta y escribir. Corregid en clase.
- Para repasar al final de la clase los contenidos, divide la clase en grupos de tres personas y reparte el juego *¿Quién sabe?* antes impreso y cortado. El juego contiene el vocabulario de las actividades y el verbo *saber*.
- Deberes: libro ej. 5/ p. 31.
- Despidete de tus alumnos.