

¡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: 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 regalo ...?* 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*, *¿A quién le regalo ...?* 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 amarillo- tienen que responder a la pregunta *¿Qué es esto?*
 - color azul- tienen que transformar las frase según el ejemplo
 - color violeta- tienen que completar la frases como en el ejemplo
 - color verde- tienen que contestar a la pregunta *¿Cómo le queda/n?*
- Si el jugador llega a la casilla *Llegada*, gana el juego.
- Para el paso siguiente, abrid los libros en la página 36 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. Después, abren los cuadernos de ejercicios en la página 36 y, en parejas, realizan las actividades 1-5 sobre la historieta. Verificad juntos.
- Ahora los alumnos abren el cuaderno de actividades en la página 32 y jugad al juego de mesa. Juegan en grupos pequeños, lanzan el dado y completan las frases según el ejemplo dado. Si el jugador llega a la casilla *Llegada*, gana el juego.
- Deberes: cuaderno de actividades ej. 1-2/ p. 33, manual: ej. 1-7/ p. 34-35.
- Despidete de tus alumnos.