

¡A jugar!

Objetivos:**Léxico:** revisar el material de la unidad 3**Comunicación:** revisar el material de la unidad 3**Gramática:** revisar el material de la unidad 3**Cultura:** juego Hundir la flota**Más información:****Métodos:** activo, lúdico**Formas:** individual, colectiva, en grupos y parejas**Materiales:** libro, cuaderno de ejercicios, pizarra digital o proyector, juego ¿Quién tiene?, fichas de todo el vocabulario de la unidad 3, dados y peones**Material extra:** prueba U3L3.2, hoja de trabajo U3Repaso**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 juego de matamoscas usando las fichas de la unidad 3.
- Verifica el trabajo de casa.
- Presenta los objetivos de la clase de hoy.
- Pide a tus alumnos que abran el libro en la página 44. 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 quien saca la puntuación más alta, así empiezan la partida. Como continuación, cada alumno tira el dado y se mueve por el tablero. Cada casilla tiene una tarea para realizar:
 - casillas amarillas - hay que responder a la pregunta ¿qué es esto?,
 - casillas rosas - hay que responder a la pregunta ¿dónde está? (habitación) teniendo en cuenta el objeto en la casilla,
 - casillas violetas - hay que responder a la pregunta ¿dónde está? (preposición de lugar) teniendo en cuenta los objetos 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 47 y lee la historieta. Pide que lean en voz baja y luego leed con la división de roles. Si necesitan traducir algunas palabras o expresiones, ayúdales.
- Pide a tus alumnos que abran el cuaderno de actividades en la página 44. En parejas, los alumnos juegan al Hundir la flota. Tienen dos tableros, el primero sirve para dibujar 8 muebles en las casillas cualesquiera y el segundo sirve para dibujar los muebles del compañero. Para localizar los muebles del compañero usan los numerales 1-5 y las letras A-E. Gana quien como primero localice todos los muebles de su adversario.
- Deberes: cuaderno de actividades 1-3/45.
- Despidete de tus alumnos.