

## ¡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*

### Más información:

**Métodos:** activo, colectivo, lúdico

**Formas:** individual, colectiva, en parejas o en grupos

**Materiales:** libro, cuaderno de ejercicios, juegos *Dominó*, *¿Quién tiene?* y *Dracobles*

**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*, *¿Quién tiene?* 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 violeta - tienen que terminar la frase *¿Dónde trabaja? Trabaja en un/una...*  
 color azul - tienen que terminar la frase *¿Quién es? Es...*  
 color rosa - tienen que terminar la frase *¿De dónde es? Es de...*  
 color amarillo - tienen que terminar la frase *¿Cómo está? Está...*  
 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 tres cartones para jugar, el primero trata de las emociones, el segundo de las profesiones y el tercer cartón trata de los países. 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.
- Deberes: cuaderno de actividades ej. 1-3/ p. 21.
- Despidete de tus alumnos.