

## ¡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

## Más información:

**Métodos:** activo, colectivo, lúdico

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

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

**Material extra:** prueba U3L3 2, hoja de trabajo U3

Repaso

**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 3: *Dominó*, *¿Quién...? Yo...* 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 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 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 verde - tienen que responder a la pregunta *¿Qué hora es?*
  - color azul - tienen que responder a la pregunta *¿Qué hace/hacen?*
  - color rosa - tienen que mirar y hacer frases, ej. *Mi madre nunca pasea al perro.*
  - color amarillo - tienen que terminar la frase *Yo...*, ej. *Yo siempre lavo los dientes.*
 Si el jugador llega a la casilla *Llegada*, gana el juego.
- Para el paso siguiente, abrid los libros en la página 47 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 44 y juegan al juego de mesa de escaleras y serpientes. En parejas lanzan el dado y dicen las frases. Si al lanzar el dado caen en la casilla con el perro Sparky, vuelven al inicio. Si caen en un cuadro con una flecha, avanzan o se mueven hacia atrás. Si el jugador llega a la casilla *Fin*, gana el juego.
- Deberes: cuaderno de actividades ej. 1-4/ p. 45.
- Despidete de tus alumnos.