

## EL JUEGO DEL MERCADO

Para trabajar “compras”. Cada persona/ grupo es responsable de una tienda o sección del super. El animador cuenta una historia en la que nombra diferentes productos; cada vez que el dueño de una tienda escuche un producto que venda, debe levantarse y gritar:

“¡Yo lo vendo...! ¿Cuánto quiere?”

Si tarda demasiado, o no se levanta, se le ordena hacer una tarea (nombrar cinco productos de su tienda; decir todas las secciones del super que recuerda en 20 segundos; etc.)

## LA GRAN MEMORIA

Para practicar diferentes tiempos verbales. El primero dice una frase (p. ej. “ayer fui al médico”); el segundo dice a su vez una frase con el mismo tiempo verbal, y repite, conjugada (nº, t y persona) la del anterior (“Ayer comí uvas y Pepito fue al médico”). Así sucesivamente.

## LA “OCA” LINGÜÍSTICA

Se debe hacer un tablero que contenga instrucciones diferentes en cada casilla.

## LA RULETA

Para empezar a conversar o para pequeños monólogos. Se necesita una ruleta (vale la de los juegos reunidos). Se preparan distintas tablas en las que se relacionan los números (0-36) con instrucciones, dependiendo del nivel.

## ¿CÓMO SE HACE?

Para dar órdenes o instrucciones: se puede trabajar el infinitivo, el imperativo o la pasiva refleja). Se trata de hacer una “receta” de cocina. (También se puede indicar cómo se hace cualquier cosa, desde un avión de papel hasta un coche de verdad).

## EL NOTICIARIO

Para alentar a leer el periódico o, más modestamente, para entender lo principal de una noticia o texto. Vamos a hacer un noticiario entre todas. A partir de las noticias de un periódico, cada persona o grupo se encarga de una sección; cada uno va a redactar 3 ó 4 noticias breves (¿qué?, ¿quién?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿cómo?) y las va leyendo por turnos, como si de un telediario se tratara.

Material: periódicos; una caja de cartón recortada para que parezca una tele.

Si hay suficiente nivel, se hace un pequeño periódico con los sucesos y noticias del día (de los participantes).

## LA ISLA DESIERTA

Para entrenar la interacción lingüística y dar opinión. Existen varios modos. A partir de una lista de objetos, tenemos que decidir cuáles son más necesarios para nuestra supervivencia en una isla desierta (o la luna, la selva, la montaña, el desierto...)

- a) Entre todos ordenan la lista por prioridad.
- b) Cada uno escoge un objeto y lo defiende para que no sea descartado (sólo se podrían llevar 10 de 15, por ejemplo).
- c) Varios grupos de objetos, y de cada grupo se debe escoger 1 y sólo 1, entre todos o en pequeños grupos.

## LA HISTORIA INTERMINABLE

Una/o en medio, empieza una historia. Tras una o dos frases, ordena a otro/a que siga, y así hasta que todos hayan hablado al menos una vez. El animador debe evitar que la historia se encalle, introduciendo giros cuando se produzcan silencios.

Facilita la atención y la comunicación oral.

## LA HISTORIA DESORDENADA

Comprensión auditiva. Se cogen varios dibujos que conforman una historia desordenada de una historia previamente escrita. Se lee la historia una vez por completo, y luego otra más despacio. Antes se han repartido los dibujos (individual o a pequeños grupos), que deben ser ordenados según la secuencia que indica el texto.

## BINGO

Reconocimiento auditivo y textual de números. Se pueden elaborar 2 ó 3 cartones tipo y fotocopiarlos; para hacerlo más rápido, se apuntan aparte los números que se van a decir. Se pueden “cantar” de forma ordenada: decenas, veintenas...; se pueden hacer dos tipos:

- a) 0-99
- b) 100-999

## DOMINÓ DE VERBOS

Se preparan fichas con dos partes en la misma cara: en una aparece un dibujo que represente una acción concreta; en la otra el nombre de un verbo que no coincida con el dibujo. De esta manera, debemos buscar el dibujo que corresponda al verbo, y así hasta completar el dominó.

## EL HIJO DE LA VECINA

Para practicar el imperativo en “tú”.

Tienes que cuidar un día entero al hijo de tu vecina, angelito... ordénale lo que tiene que hacer (“cómete toda la comida”, “haz los deberes”) y prohíbele lo que no puede hacer (“no pintes la pared”).

## EL EMPLEADO SIN INICIATIVA.

Práctica de las órdenes con “usted”.

Tienes un empleado nuevo, pero es el primer día y no sabe hacer nada. Dile todo lo que tiene que hacer (puede ser empleado de hogar; camarera; secretario...)

## DESOBEDIENTES

Práctica del imperativo. El encargado del grupo da órdenes, pero el que las recibe hace justamente lo contrario (p.ej. “cierra la puerta” y el otro o la otra la abre).

## JUEGOS PARA MOVERSE

### LAS CUATRO ESQUINAS (O CINCO, O SEIS)

Uno en el medio y el resto en las esquinas (cada uno en una). El del centro grita “¡Cambio!” Todos se mueven y buscan otra esquina, incluyendo el del centro. Así uno quedará sin esquina. Cada uno le hace una pregunta.

Cada 2 ó 3 cambios puede ser temático.

### LAS CUATRO ESQUINAS NUMERADAS

El principio es el mismo, pero cada esquina es un número. El del centro grita un número, y el que lo tenga sale y recibe las preguntas.

## LAS SILLAS MUSICALES

Es el juego de las sillas normal, pero el que pierde recibe preguntas u órdenes.

## EL SACO

Todos en círculo. Una bolsa o saco que contiene papeles con instrucciones da vueltas, pasando de uno en uno, mientras suena una canción. Cuando para, el que tiene el saco saca un papel y hace lo que este ordene.

## PICTIONARIO

Juego de mesa que contiene pruebas de mímica, dibujo, preguntas, frases desordenadas... lo que se os ocurra.

Podemos hacer un tablero con una cartulina o aprovechar el del "Trivial".

## UN, DOS, TRES, ZAPATITO INGLÉS

El juego normal, pero el que se mueva recibe una pregunta del que cuenta. El que gana hace una pregunta a cada uno.

## LA PATATA CALIENTE

Se juega con una pelota. Ésta se lanza alternativamente entre los participantes. El que lanza hace una pregunta y el que la recibe responde.

## SABER Y GANAR

Preguntas-respuestas. Cada acierto, 10 puntos.

- a) Tanda de cinco preguntas a cada uno. (Temático).

- b) Tanda de 10 preguntas que se mandan uno a otro. (Cada fallo, -5)
- c) Tanda de respuesta más rápida (Cada fallo, -5)

## EL OVILLO DE LANA DE MI GATO

Con un ovillo de lana. Se va lanzando de uno a otro, conservando el cabo en la mano. Así, se hará un entramado en el medio. Cada vez que se lanza, se pregunta, y el que recibe debe responder.

Después de 10/15 preguntas, se hace el recorrido inverso, con las mismas preguntas (el que antes ha preguntado, ahora responderá). No suele salir bien, pero se pasa un buen rato.

## FRÍO/CALIENTE

Una persona sale de clase y los otros esconden algo. Cuando entra lo busca, pero no puede moverse sin antes anunciarlo (voy a ir hasta la tercera mesa de la izquierda, y voy a mirar debajo). Una vez que llegue, los otros le indicarán “frío”, si está lejos, o “caliente” si está cerca.

(Tb. “helado – frío – templado – caliente - ¡te quemas!”)