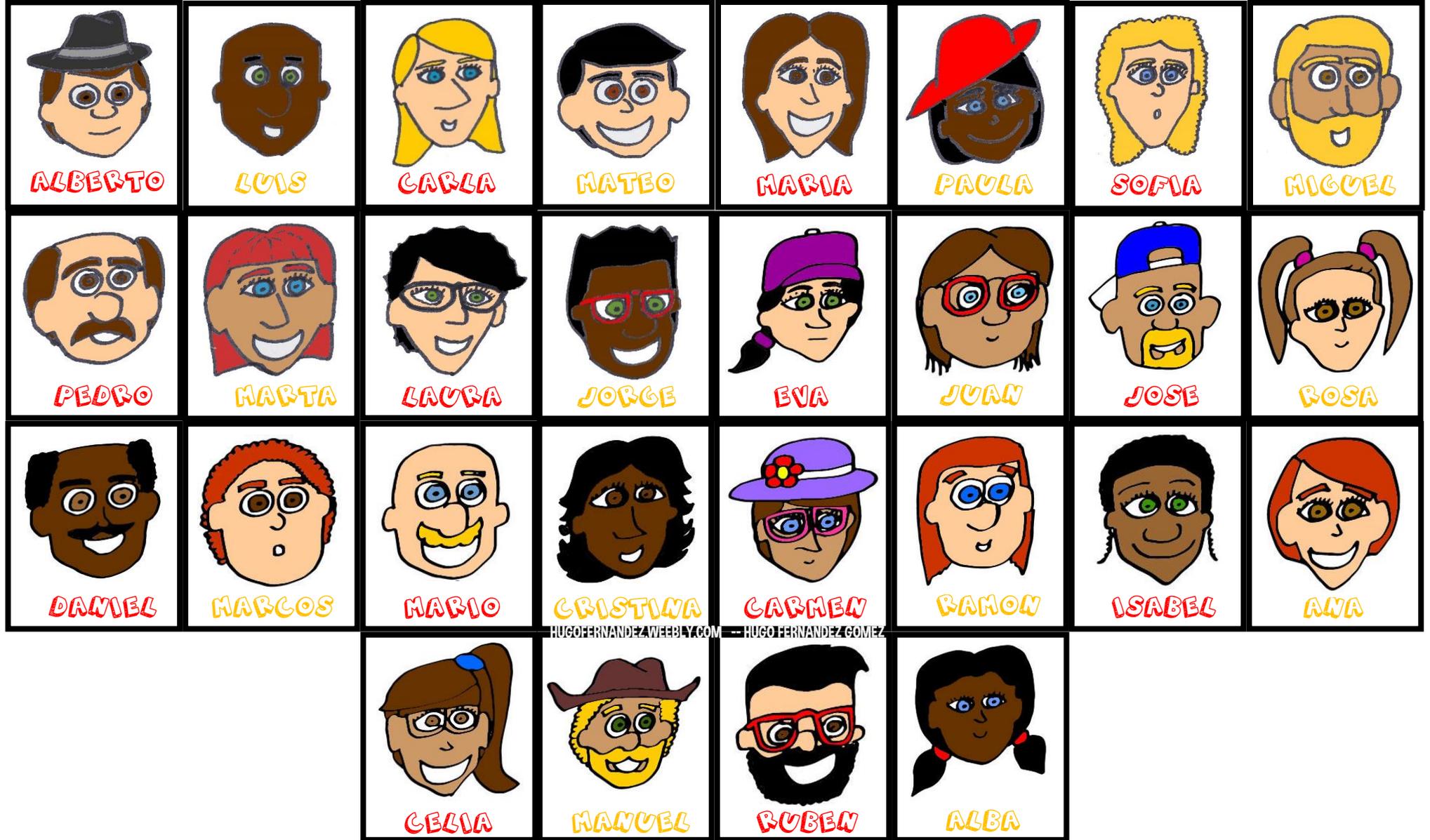


¿QUIÉN ES QUIÉN?

HUGOFERNANDEZ.WEBBLY.COM -- HUGO FERNÁNDEZ GÓMEZ



INSTRUCCIONES

Imprime mínimo 3 copias de los personajes. Plastifica 2 de las copias y pégalas en 2 carpetas de cartón de diferentes colores (Las caras deben de estar mirando hacia el borde exterior de la carpeta, no a la doblez del cierre.). Así los alumnos pueden mirar a su tablero y con la otra tapa de la carpeta ocultar su tablero al compañero. Con la tercera copia hay que recortar los personajes y luego plastificarlos, será el mazo de tarjetas del que los alumnos escogerán personaje. Los alumnos irán haciendo preguntas por turnos, como por ejemplo: "¿Es una chica?" Si la respuesta es sí, el alumno que pregunta tiene que tachar todos los chicos, si es no, tachará todas las chicas. El primero en adivinar el personaje del compañero, gana. Para tachar, usarán un marcador de borrado en seco. Para los niveles más tempranos, podrán leer las preguntas de una lista. Es imprescindible que los niños usen la lengua-objetivo en todo momento.



PREGUNTAS

- ¿Es un chico? 
- ¿Es una chica? 
- ¿Tiene el pelo...? 
- ¿Es calvo? 
- ¿Tiene los ojos...? 
- ¿Tiene la boca...? 
- ¿Tiene barba? 
- ¿Tiene bigote? 
- ¿Tiene gafas? 
- ¿Tiene sombrero? 
- ¿Tiene coleta? 
- ¿Tiene las orejas...? 
- ¿Tiene la nariz...? 

PREGUNTAS

- ¿Es un chico? 
- ¿Es una chica? 
- ¿Tiene el pelo...? 
- ¿Es calvo? 
- ¿Tiene los ojos...? 
- ¿Tiene la boca...? 
- ¿Tiene barba? 
- ¿Tiene bigote? 
- ¿Tiene gafas? 
- ¿Tiene sombrero? 
- ¿Tiene coleta? 
- ¿Tiene las orejas...? 
- ¿Tiene la nariz...? 

PARABRÍN

HUGOFERNANPEZ.WEBSITE.COM

	x2			x3			x2	
		x2				x2		
x3			x2		x2			x3
	x3			HF			x3	
x3			x2		x2			x3
		x2				x2		
	x2			x3			x2	

PARABRÍN

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	A	A	A	B	B	C	C	E	E
E	D	D	F	F	I	I	I	G	G	O	O
O	J	M	M	N	P	P	U	U	U	R	R
S	S	T	T	V	V	L	L				

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z	A	A	A	B	B	C	C	E	E
E	D	D	F	F	I	I	I	G	G	O	O
O	J	M	M	N	P	P	U	U	U	R	R
S	S	T	T	V	V	L	L				

PARABRÍN

HUGO FERNANDEZ WEBLY.COM

x2				x3			x4			x3			x2
	x2				x3				x3				x2
		x2				x3		x3				x2	
			x2				x3				x2		
x3				x2						x2			x3
	x3				x2				x2				x3
		x3				x2		x2				x3	
x4			x3				HF				x3		x4
		x3				x2		x2				x3	
	x3				x2				x2				x3
x3				x2						x2			x3
			x2				x3				x2		
		x2				x3		x3				x2	
	x2				x3				x3				x2
x2				x3			x4			x3			x2

PARABRÍN

A ¹	B ³	C ²	D ²	E ¹	F ⁴	G ²	H ⁴	I ¹	J ⁶	K ⁸	L ¹
M ³	N ¹	Ñ ⁸	O ¹	P ³	Q ⁸	R ¹	S ¹	T ¹	U ¹	V ⁴	W ⁸
X ⁸	Y ⁴	Z ¹⁰	A ¹	A ¹	A ¹	B ³	B ³	C ²	C ²	E ¹	E ¹
E ¹	D ²	D ²	F ⁴	F ⁴	I ¹	I ¹	I ¹	G ²	G ²	O ¹	O ¹
O ¹	J ⁶	M ³	M ³	N ¹	P ³	P ³	U ¹	U ¹	U ¹	R ¹	R ¹
S ¹	S ¹	T ¹	T ¹	V ⁴	V ⁴	L ¹	L ¹				

A ¹	B ³	C ²	D ²	E ¹	F ⁴	G ²	H ⁴	I ¹	J ⁶	K ⁸	L ¹
M ³	N ¹	Ñ ⁸	O ¹	P ³	Q ⁸	R ¹	S ¹	T ¹	U ¹	V ⁴	W ⁸
X ⁸	Y ⁴	Z ¹⁰	A ¹	A ¹	A ¹	B ³	B ³	C ²	C ²	E ¹	E ¹
E ¹	D ²	D ²	F ⁴	F ⁴	I ¹	I ¹	I ¹	G ²	G ²	O ¹	O ¹
O ¹	J ⁶	M ³	M ³	N ¹	P ³	P ³	U ¹	U ¹	U ¹	R ¹	R ¹
S ¹	S ¹	T ¹	T ¹	V ⁴	V ⁴	L ¹	L ¹				

A ¹	B ²	C ⁴	D ²	E ¹	F ⁴	G ²	H ⁴	I ¹	J ⁸	K ⁸	L ¹	M ³	N ¹	Ñ ⁸	O ¹	P ³	Q ⁵	R ¹	S ¹	T ¹
U ¹	V ⁴	W ⁸	X ⁸	Y ⁴	Z ¹⁰	A ¹	E ¹	E ¹	E ¹											
E ¹	E ¹	E ¹	I ¹	O ¹																
U ¹	U ¹	U ¹	U ¹	L ¹	L ¹	L ¹	N ¹	N ¹	N ¹	N ¹	R ¹	R ¹	R ¹	R ¹	S ¹	T ¹				
T ¹	T ¹	D ²	D ²	D ²	D ²	G ²	B ²	C ⁴	C ⁴	C ⁴	M ³	M ³	P ³	P ³	L ¹	L ¹	L ¹	R ¹	R ¹	R ¹

INSTRUCCIONES

Hay dos tableros diferentes, uno para principiantes y de nivel más temprano y el otro para aquellos que están en niveles medios o avanzados. Las normas son iguales para los dos tableros.

Pega los tableros en una cartulina y plastifícalos para que sean más resistentes y duraderos Haz lo mismo con las letras.

Metemos las letras en una bolsa y agitamos. Cada jugador coge 8 letras. El primer jugador tiene que colocar la primera palabra (con un mínimo de 2 letras) y que una de las letras pase por la casilla central. El siguiente jugador tiene que formar su palabra usando al menos una letra de las palabras que haya en el tablero. Después de cada ronda, los jugadores podrán “descartarse” de tantas letras como quieran y coger tantas como se hayan descartado. En niveles tempranos es recomendable que cambien todas las letras para más facilidad.

Después de cada turno, los jugadores contarán los puntos. Sumarán el valor de las letras. Si alguna de sus letras está encima de la casilla x2, esa letra sumará doble, si la coloca en un x3, valdrá triple. En niveles tempranos hay la opción de usar letras sin valor, que todas valgan, lo que hará más fácil la suma de los puntos. Las puntuaciones se anotarán en la tabla de puntuaciones.

El juego terminará cuando no quepan más palabras en el tablero. También pueden establecerse número de rondas.

Gana el que más puntos sume al final.

SIN W

- A – Con la A: Animal vertebrado con pico, alas, plumas y pone huevos. – **AVE** –
- B – Con la B: El mayor de todos los animales conocidos. – **BALLENA** –
- C – Con la C: Método a través del cual los depredadores consiguen su comida. – **CAZA** –
- D – Con la D: Rumiante muy semejante al camello con una sola joroba. – **DROMEDARIO** –
- E – Con la E: Posición en la que caminan los humanos. – **ERGUIDA** –
- F – Con la F: Familia a la que pertenecen los leones, gatos o panteras. – **FELINOS** –
- G – Con la G: Ave blanca muy abundante en las costas. – **GAVIOTA** –
- H – Con la H: Material del que están formados los esqueletos de los vertebrados. – **HUESO** –
- I – Con la I: Reptil parecido a los lagartos con papada y cresta. – **IGUANA** –
- J – Con la J: Felino amarillo con manchas negras y con la garganta y el vientre blancos. – **JAGUAR** –
- K – Con la K: Ave del tamaño de una gallina que vive en Nueva Zelanda y se llama igual que una fruta – **KIWI** –
- L – Con la L: Felino semejante al gato muy típico de la Península Ibérica. – **LINCE** –
- M – Con la M: Nombre que reciben los animales que desarrollan sus crías en el vientre materno. – **MAMÍFEROS** –
- N – Con la N: Mamífero con pies palmípedos que vive en los ríos y arroyos. – **NUTRIA** –
- Ñ – Contiene la Ñ: Parte del bambú de la que se alimenta el Oso Panda. – **CAÑA** –
- O – Con la O: Mamífero con pico semejante al del pato, pies palmípedos y cola plana y larga. – **ORNITORRINCO** –
- P – Con la P: Tipo de animal al que pertenece la raza Bulldog. – **PERRO** –
- Q – Contiene la Q: Tipo de mamífero a la que pertenece el elefante y el hipopótamo. – **PAQUIDERMO** –
- R – Con la R: Animales que consumen la comida, la regurgitan y la vuelven a consumir, como la vaca. – **RUMIANTES** –
- S – Con la S: Anfibio pequeño de cola larga, negro y con manchas amarillas. – **SALAMANDRA** –
- T – Con la T: Macho de la vaca. – **TORO** –
- U – Con la U: Ave negra y blanca que se dice es muy inteligente. – **URRACA** –
- V – Con la V: Habilidad que tienen las aves y algunos insectos. – **VOLAR** –
- X – Contiene la X: País del que el Ocelote es un felino muy típico. – **MÉXICO** –
- Y – Contiene la Y: Lugar donde podemos encontrar fácilmente pulgas de arena. – **PLAYA** –
- Z – Con la Z: Mamífero de cola frondosa, color rojizo y hocico alargado. – **ZORRO** –

- A – Con la A: Tipo de lluvia que, debido a la contaminación, es tóxica. – **ÁCIDA** --
- B – Con la B: Instrumento con el que se mide la presión atmosférica. – **BARÓMETRO** --
- C – Con la C: Flujo de aire rápido y estrecho. – **CORRIENTE** --
- D – Con la D: Lugar del planeta donde casi nunca llueve. – **DESIERTO** --
- E – Con la E: Capa de la atmósfera situada por encima de la troposfera. – **ESTRATOSFERA** --
- F – Con la F: Variable que influye sobre el clima modificando sus elementos. -- **FACTOR** --
- G – Con la G: Precipitación en forma de piedras de hielo. – **GRANIZO** --
- H – Con la H: Cantidad de agua o vapor de agua en el aire. – **HUMEDAD** --
- I – Con la I: Líneas que representan la presión atmosférica en un mapa meteorológico. – **ISOBARAS** --
- J – Con la J: Lugar de la tierra donde el clima es tropical y húmedo. – **JUNGLA** --
- K – NO DISPONIBLE
- L – Con la L: Sinónimo de precipitación. – **LLUVIA** --
- M – Con la M: Terremoto con epicentro en el mar que crea un movimiento violento de las aguas. – **MAREMOTO** --
- N – Con la N: Masa de vapor de agua suspendida en el aire. – **NUBE** --
- Ñ – Contiene la Ñ: Lugar alto donde se suelen dar climas fríos. – **MONTAÑA** --
- O – Con la O: Clima de las zonas cercanas al mar, con temperaturas suaves y muchas precipitaciones. – **OCEÁNICO** --
- P – Con la P: Lugar donde se dan climas templados. – **PRADERA** --
- Q – Contiene la Q: Lugar donde crecen multitud de árboles y se dan climas templados. – **BOSQUE** --
- R – Con la R: Desborde de los ríos debido a las fuertes lluvias repentinas. – **RIADA** --
- S – Con la S: Nave espacial enviada al espacio para orbitar La Tierra e investigar la atmósfera. – **SATÉLITE** --
- T – Con la T: Capa donde se producen los fenómenos atmosféricos. – **TROPOSFERA** --
- U – Con la U: Lugar donde se da alta contaminación. Sinónimo de Ciudad. – **URBE** --
- V – Con la V: Corriente de aire. – **VIENTO** --
- W – NO DISPONIBLE
- X – Contiene la X: Se les llama así a las capas que están por encima de la estratosfera. – **EXTERIORES** --
- Y – Con la Y: Descarga eléctrica que se produce entre dos nubes en una tormenta. – **RAYO** --
- Z – Contiene la Z: Elemento que se da en alta concentración en la estratosfera y protege de los rayos uva. – **OZONO** --

A – Con la A: Maravilloso. – **AMAZING** --

B – Con la B: Malo. – **BAD** --

C – Con la C: Barato. – **CHEAP** --

D – Con la D: Pupitre. – **DESK** --

E – Con la E: Codo. – **ELBOW** --

F – Con la F: Gracioso. – **FUNNY** --

G – Con la G: Regalo. – **GIFT** --

H – Con la H: Enorme. – **HUGE** --

I – Con la I: Dentro. – **INSIDE** --

J – Con la J: Mandíbula. – **JAW** --

K – Con la K: Patada. – **KICK** --

L – Con la L: Etiqueta. – **LABEL** --

M – Con la M: Correo. – **MAIL** --

N – Con la N: Uña. – **NAIL** --

Ñ – NO DISPONIBLE

O – Con la O: A menudo. – **OFTEN** --

P – Con la P: Bolígrafo. – **PEN** --

Q – Con la Q: Calidad. – **QUALITY** --

R – Con la R: Lluvia. – **RAIN** --

S – Con la S: Delgado. – **SKINNY** --

T – Con la T: Garganta. – **THROAT** --

U – Con la U: Debajo. – **UNDER** --

V – Con la V: Furgoneta. – **VAN** --

W – Con la W: Ancho. – **WIDTH, WIDE** --

X – Contiene la X: Caja. – **BOX** --

Y – Con la Y: Joven. – **YOUNG** --

Z – Con la Z: Cremallera. – **ZIPPER** --

A-

B-

C-

D-

E-

F-

G-

H-

I-

J-

K-

L-

M-

N-

Ñ-

O-

P-

Q-

R-

S-

T-

U-

V-

W-

X-

Y-

Z-

INSTRUCCIONES

Básicamente es como el juego de la tele. Se puede jugar de muchas formas, explicaré la forma de jugar en parejas.

Los jugadores tienen 2 minutos para completar el rosco. Los jugadores irán jugando por turnos. Cada turno termina cuando el jugador dice "Pasopalabra" o comete un error, el crono se para en cada turno. Los aciertos se marcan con un rotulador verdes y los errores con uno rojo. Pueden apuntarlos ellos mismos en su propio rosco o intercambiarlo con el compañero para que los apunte él. Se apuntan en los circulitos al lado de las letras. El jugador con más aciertos y menos fallos, gana.

Yo aporto 3 roscos como ejemplo. El juego permite trabajar con cualquier tema. Puedes crear tus propios roscos para cualquier tema que necesites. Es una herramienta genial para trabajar vocabulario y términos importantes en un tema concreto.

Es importante plastificar los roscos y usar rotuladores de borrado en seco.

PALABRORIS

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____

PALABRORIS

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____

PALABRORIS

A B C D E F

PALABRORIS

A B C D E F

PALABRORIS

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

PALABRORIS

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

PALABRORIS

P^ABCDEF

PALABRORIS

P^ABCDEF

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

Ñ

O

P

Q

R

S

T	U	V	W	X
Y	Z	Ch	LI	

INSTRUCCIONES

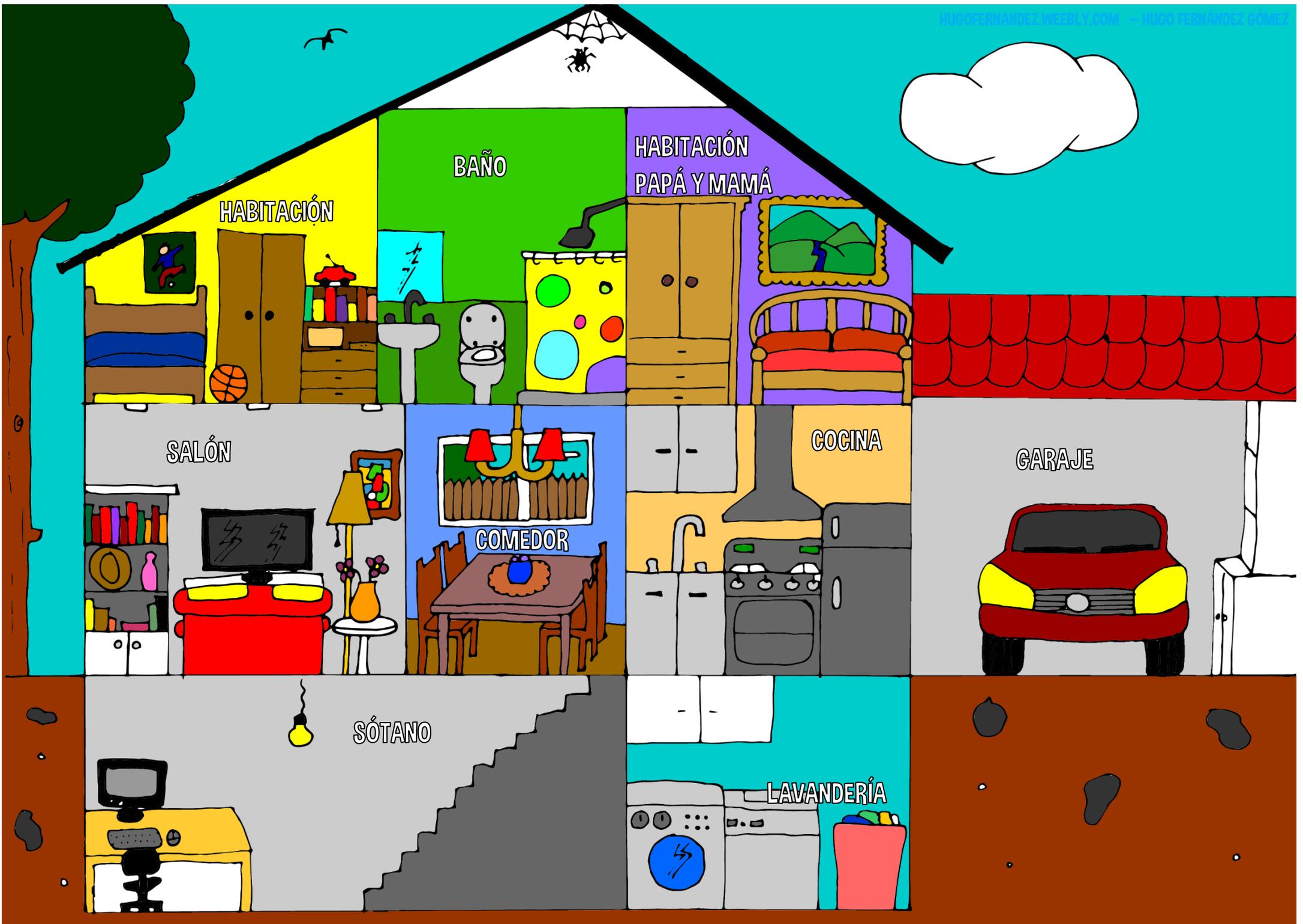
Las normas son muy sencillas. Plastifica las letras y recórtalas y mételas en una bolsa. Las tarjetas para escribir las palabras puedes imprimir muchas y que los alumnos puedan usar lápiz o puedes plastificarlas y que utilicen marcadores de borrado en seco.

Necesitas un cronómetro para poner la cuenta atrás.

Uno de los jugadores coge una letra de la bolsa sin mirar. También coge una de las tarjetas que indican si las palabras tienen que empezar por la letra o contener la letra.

Cuando los jugadores estén preparados se comienza la cuenta atrás de 1 o 2 minutos, dependiendo del nivel de los jugadores.

Al acabar el tiempo, los jugadores comparan sus respuestas. Todas las respuestas que se repitan en más de un jugador, serán anuladas. Las respuestas que no se repitan sumarán un punto para cada jugador. Se suman todas las respuestas únicas y se anota en la tabla de puntos. Recomiendo jugar entre 5 y 8 rondas, especialmente si se usa en el aula. Al acabar el juego, se suman todos los puntos de cada ronda y el que más tenga, gana.



HABITACIÓN

BAÑO

HABITACIÓN
PAPÁ Y MAMÁ

SALÓN

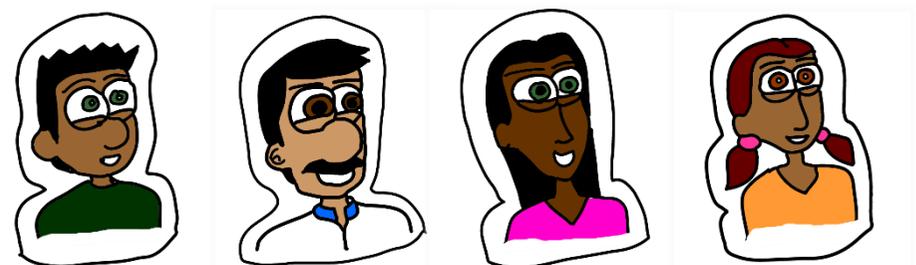
COMEDOR

COCINA

GARAJE

SÓTANO

LAVANDERÍA



¿Está ...en ...?

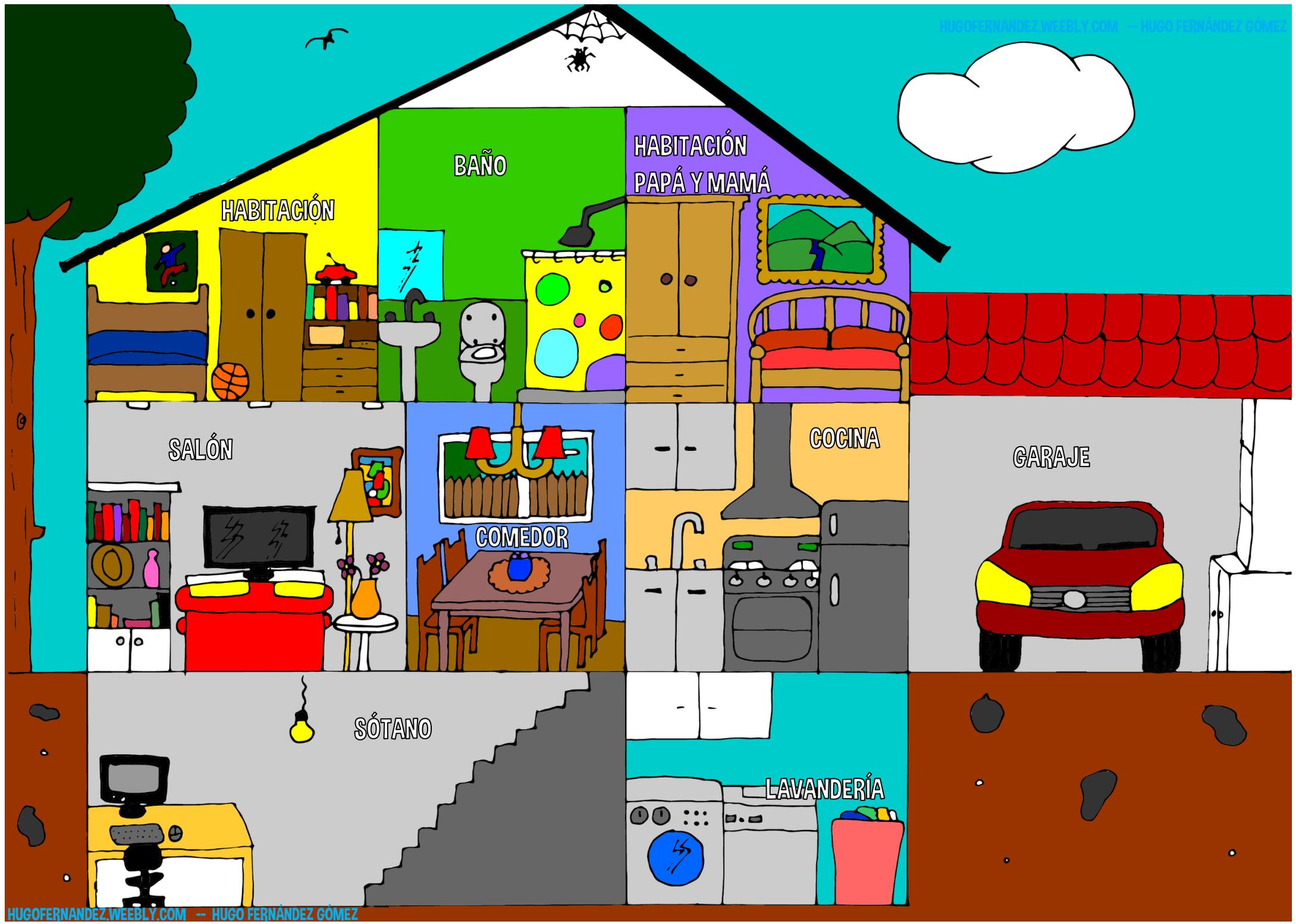
La cocina (M/P/Hno/Hna)
La habitación (M/P/Hno/Hna)
La habitación de Papá y Mamá (M/P/Hno/Hna)
El baño (M/P/Hno/Hna)
El salón (M/P/Hno/Hna)
El garaje (M/P/Hno/Hna)
El sótano (M/P/Hno/Hna)
La lavandería (M/P/Hno/Hna)
El comedor (M/P/Hno/Hna)

Mamá
Papá
Hermano
Hermana

¿Está ...en ...?

La cocina (M/P/Hno/Hna)
La habitación (M/P/Hno/Hna)
La habitación de Papá y Mamá (M/P/Hno/Hna)
El baño (M/P/Hno/Hna)
El salón (M/P/Hno/Hna)
El garaje (M/P/Hno/Hna)
El sótano (M/P/Hno/Hna)
La lavandería (M/P/Hno/Hna)
El comedor (M/P/Hno/Hna)

Mamá
Papá
Hermano
Hermana



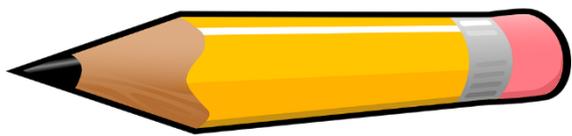
INSTRUCTIONS

- 2 Students.
- Print the houses and laminate them.
- Do the same with the characters and the answers cards.
- Paste the house inside a folder in the way that the bottom of the house is facing the border of the folder, that way students can use the other side of the folder to cover their house from the other student.
- Write behind the characters their names with a permanent marker (mamá, papá, hermano, hermana).
- Each student gets a house, four characters and an answer card.
- They place the characters in different rooms making sure their partner is not looking or able to see them.
- Then they ask by turns.
- Ex: *Student 1: ¿Está papá en la cocina?*
Student 2: Sí, papá está en la cocina. In this case the student 2 has to take papá out of the house and student 1 crosses papa on his answer card.
- *If the answer is no: Student 2: No, papa no está en la cocina. Student 1 marks on his answer card that papá is not in the kitchen by crossing the P next to La cocina on his answer card. That way he will remember in the following turns that he already made that question.*
- *The student that discovers where all the members of the family are wins.*

INSTRUCCIONES

- 2 Estudiantes
- Imprime las dos casas y plastifícalas.
- Haz lo mismo con los personajes y las tarjeas.
- Pega una casa en el interior de una carpeta de manera que la casa quede orientada hacia el borde exterior de la carpeta. Así los estudiantes pueden usar el otro lado de la carpeta para tapar su casa y que el compañero no se la vea.
- Escribe los nombres detrás de los personajes (Mamá, papá, hermano, hermana)
- Cada estudiante recibe una casa, un set de personajes y una tarjeta de preguntas y respuestas.
- Colocan sus personajes en diferentes estancias de la casa sin que las vea su compañero.
- Se preguntan por turnos.
- Ej: Estudiante 1: ¿Está papá en la cocina?
Estudiante 2: Sí, papá está en la cocina. En este caso, el estudiante dos quita al papá de la casa y el estudiante uno tacha al papá de su tarjeta.
- Si la respuesta es no, No, papá no está en la cocina. El estudiante uno marca en su tarjeta que papá no esté en la cocina, tachando la letra P. Así recordará que ya hizo esa pregunta.
- El primero en encontrar a todos los miembros de la familia, gana.

DIBUNARIO



A large, empty rounded rectangular box with a thick black border, intended for drawing or writing.

INSTRUCCIONES

En este juego pueden participar 2 o más alumnos. Un alumno piensa o escoge una tarjeta de vocabulario y tiene que empezar a dibujarla. El objetivo es que el otro alumno adivine lo que está dibujando. Para alumnos que están aprendiendo español, es imprescindible que interactúen todo el tiempo en español aunque cometan muchos errores.