

## Juegos con mini picture cards y wordcards

- Todas las ideas que aparecen marcadas con un asterisco (\*) son juegos ideales para jugar en parejas o en grupos reducidos con las mini picture cards o las wordcards en las Lecciones 1 y 6.

## Actividades para las flashcards y las wordcards

### Buzzer game

- Divide la clase en equipos. Coloca un timbre en una o varias mesas de la parte delantera de la clase para cada equipo. Pueden ser dos boles de plástico de diferentes colores puestos al revés, bocinas o incluso silbatos. Como alternativa, los niños pueden simplemente levantar la mano. Enseña una flashcard al primer niño de cada equipo. Cuando creen que saben la respuesta hacen sonar su timbre. El primero en darte la respuesta correcta gana un punto. Sigue hasta que todos los niños de cada equipo hayan participado.

### Colours

- Describe una flashcard fijándote en los colores que ves en ella. Los niños nombran la imagen correcta utilizando la palabra o diciendo una frase que estéis trabajando.

### Spell it

- Coloca una flashcard en la pizarra. La clase la deletrea. Escribe las letras en la pizarra mientras la clase las dice. Como alternativa, pueden jugar en equipos o en parejas, haciendo turnos y ganando puntos cada vez que deletrean bien.

### Hit the card

- Necesitarás una pelota pequeña o un juguete suave para lanzar. Coloca en la pizarra las flashcards o las wordcards que quieras repasar, de manera que todos las vean. Pide a 4 o 5 alumnos que salgan delante de la clase. Da al primero la pelota o el juguete. Di una palabra. El alumno que tiene la pelota la tira haciendo puntería a la palabra correcta. Repítelo con el resto de alumnos.

### Slow reveal

- Cubre con un papel una flashcard o una wordcard, de modo que quede totalmente oculta y los niños no puedan verla. Poco a poco, retira el papel para dejar la tarjeta a la vista. Los alumnos van diciendo cuál les parece que es, hasta que uno acierta. Quién acierte, o su equipo, gana.

### Sticky note reveal

- Tapa completamente una flashcard o una wordcard con varias notas adhesivas. Los alumnos formulan preguntas para intentar adivinar cuál es. Si respondes que sí, retiras una nota adhesiva. Si respondes que no, lo dejas todo como está. Quién finalmente acierte, o su equipo, gana.

### Snap! \*

- Distribuye a los alumnos en dos equipos. Uno tiene las flashcards, y el otro, las wordcards. Cada equipo saca una tarjeta. Si coinciden, dicen *Snap!* Lo puedes convertir en un juego más competitivo dando un punto al primer equipo que diga *Snap!*.

## Musical cards

- Reparte las flashcards o las wordcards por el aula y pon música. Di a los alumnos que den vueltas por el aula. Cuando pares la música y nombres una tarjeta, tienen que ir hacia ella.

## Find your partner

- Reparte un juego de flashcards y wordcards entre distintos niños o parejas. Pídeles que se muevan por el aula y busquen al compañero o la pareja que tiene la wordcard o la flashcard correspondiente.

## Bend down, stand up

- Di a ocho niños que salgan delante y pídeles que se pongan uno al lado de otro de cara a la pizarra. Pega una flashcard encima de la cabeza de cada uno. Di *Bend down! Stand up!* y anímalos a agacharse y a volverse a levantar rápidamente. Di *Can you see my ...?* para que el alumno que está delante de aquella flashcard se agache y se levante muy de prisa. Repítelo diciendo las palabras sin seguir ningún orden. Juega con otros ocho niños. Puedes retar a los niños a ponerse de espaldas a la pizarra para no ver las tarjetas y, por lo tanto, agacharse y levantarse según lo que oyen.

## High five \*

- Escoge una flashcard de un bloque y pónela delante pero sin que se vea qué es. Di a los alumnos *I've got a ...*, pero no lo nombres. Los alumnos intentan adivinar de qué se trata diciendo o representando la palabra que creen. Cuando alguien la acierte, haz un *high-five* con él o ella y dile que te sustituya. Volved a jugar.

## Listen and find

- Coloca las flashcards en las paredes del aula o en el suelo. Di una palabra para que los alumnos señalen la flashcard correspondiente o para que vayan andando hasta ella y la toquen. Pide a los más seguros de sí mismos que, por turnos, ocupen tu puesto y digan las palabras.

## Flashing a card \*

- Coge una flashcard o wordcard de modo que los alumnos no vean cuál es. Gírala rápidamente para que la vean un segundo. Gana la primera persona que diga cuál es.

## Yes or No \*

- Levanta una flashcard o wordcard para que todos puedan verla. Nombra correctamente o incorrectamente lo que aparece en la tarjeta. Los alumnos dicen *Yes* o *No*, dependiendo de si lo has dicho bien o no.

## Hidden pictures

- Esconde un juego de flashcards por el aula. Reparte el juego de wordcards correspondiente a grupos o parejas de alumnos. Tienen que buscar la flashcard relacionada con su wordcard. Cuando formen la pareja, nombran la palabra.

## Juegos de acciones

### Body writing

- Divide la clase en grupos reducidos de cuatro o cinco niños. Reparte dos o tres wordcards a los niños. Los grupos tienen que deletrear las palabras usando los cuerpos. Por ejemplo, para una *l*, el niño se pone de pie con los brazos a lo largo del cuerpo. Para una *e*, el niño se sienta en el suelo y dobla los brazos hacia adelante, con la cabeza agachada. Da tiempo y espacio a los niños para que trabajen juntos y deletreen sus palabras. Después, los equipos se turnan para salir delante de la clase y escribir su palabra con sus cuerpos. El resto de la clase lee la palabra y la dice.

### Please

- Explica a los niños que vas a dar órdenes, pero que deben seguirlos solo si dices *please*. Por ejemplo, di *Stand up!* Los niños no deben ponerse de pie. Di *Stand up, please!* Ahora sí tienen que ponerse de pie. Cuando veas que juegan con seguridad, pide a distintos alumnos que den las órdenes.

### Simon says

- Como antes, pero los niños solo hacen la acción cuando la precedas de la expresión *Simon Says*. Di, por ejemplo, *Simon says run*. Los niños corren. Di *Simon says jump*. Los niños saltan. Di *Sit down*. Los niños no tienen que sentarse.

### I spy

- Distribuye las flashcards por el aula. Di, por ejemplo, *I spy with my little eye something ... Blue!* Los niños tienen que intentar adivinar a qué flashcard te refieres, y correr hacia ella. Di cuál era la palabra correcta y volved a jugar. Este juego puede servir para calmar la clase. Los niños tienen que estar sentados e ir diciendo las palabras.

### Flashcard sequence

- Reparte las flashcards (las de una unidad o de más de una) a varios niños. Di una secuencia para que los niños se coloquen en el orden correcto. Los que no tengan ninguna flashcard pueden ayudar a los que tienen. Cuando hayan adquirido confianza con la forma escrita de las palabras, podéis jugar a este juego con las wordcards.

## Juegos para calmar a la clase

### Match it

- Coloca un juego de flashcards en la pizarra; mientras, los niños las nombran. Reparte las wordcards correspondientes a niños o a parejas al azar y pídeles que salgan a la pizarra a colocar la palabra al lado de la flashcard adecuada.

### Anagram game

- Escribe el vocabulario de la unidad en la pizarra, pero en forma de anagrama. Escribe un número al lado de cada palabra. Pon los niños en parejas o en grupos de tres. Pídeles que lean los anagramas y deduzcan qué palabra forman en cada caso. Para ayudarlos, diles qué tema estáis repasando. Los grupos vienen a la pizarra y escriben una de las palabras al lado del anagrama correspondiente, o dicen las respuestas desde el pupitre.

## Missing letters

- Escribe una palabra del bloque de vocabulario en la pizarra, pero sustituye algunas letras por guiones bajos.
- Pregunta si alguien recuerda la palabra. Si es así, invita a uno de ellos a completar la palabra de la pizarra. Si no, añade otra letra y vuelve a preguntar.
- Repítelo con otras palabras del bloque de vocabulario.

## Word chains

- Pon los niños en grupos de tres o cuatro. Escribe una palabra inicial en la pizarra: por ejemplo, *skip*. Por turnos, los equipos añaden una palabra al inicio o al final de la que has escrito, que termine por la *s* o empiece por la *p* de *skip*: por ejemplo, *grapes, pig*. Entonces, la dicen en voz alta o salen a la pizarra y la escriben. Subraya cada palabra para que sea más fácil para ellos leerlas e identificarlas. ¿Será muy larga la cadena de palabras que harán?

## Hello

- Di *Hello, I'm (nombre)*, y lanza o haz rodar hasta uno de los alumnos una pelota blanda. El niño se presenta a sí mismo de igual modo, y le pasa la pelota a un compañero. Seguid hasta que todos hayan tenido oportunidad de jugar. También podéis practicar este juego con la familia o con las flashcards de la familia. En este caso tienen que decir el nombre del miembro de la familia en lugar del suyo.

## Let's count

- Cuando quieras recuperar la atención de los alumnos, utiliza esta actividad. Di un número. Los niños cuentan hasta dicho número y se vuelven hacia el compañero de al lado para decirle *Hello!*

## Juegos de memoria

### Teacher's mistake

- Enseña una flashcard a los alumnos o di una frase incorrectamente. Te deben corregir entre todos. Puedes jugar con toda la clase o dividirla en equipos. Como alternativa, puedes probar a jugar con las wordcards para fomentar la destreza de comprensión escrita y oral de los alumnos.

### Kim's game \*

- Coloca un juego de flashcards o wordcards en la pizarra, y pide a los niños que cierren los ojos. Quita una tarjeta. Cuando vuelvan a abrir los ojos, pídeles que adivinen cuál es la que falta. Déjala en la pizarra de nuevo y repite.

### What's missing? \*

- Haz como en *Kim's game*, pero no vuelvas a poner la tarjeta en la pizarra cuando la hayan acertado, de modo que poco a poco vayan desapareciendo todas.

### Memory chain

- Un niño dice una palabra o una frase: por ejemplo, *I've got a train set*. El siguiente la repite, y añade otra: por ejemplo, *I've got a train set and a scooter*, etc. Utiliza las flashcards en la pizarra para ayudarlos a recordar la cadena.

## Juegos de adivinar

### Whispers

- Pide a los alumnos que se sienten en dos filas mirando hacia la pizarra. Coloca un juego de flashcards o de wordcards en la pizarra. Susurra una palabra o frase corta al último niño de cada fila. Cada uno se la susurra al compañero que tiene delante, y así sucesivamente, hasta que llega al primer niño de la fila. Estos dos niños se levantan, tocan la flashcard o wordcard adecuada y dicen la palabra. ¿Han oído la palabra correcta?

### Mime it

- Explica a los niños que vas a representar algo mediante mímica (una acción, una actividad, un sentimiento o un estado), y que ellos tienen que adivinar de qué se trata. Empieza haciendo la mímica y, al cabo de un rato, pide a alumnos seguros de sí mismos que la hagan ellos. También pueden jugar en pequeños grupos. Gana el primero que acierte. Puedes utilizar las flashcards o las wordcards.

### Secret word

- Da un trozo de papel a cada alumno. Tienen que escoger una palabra en secreto y escribirla en el papel. Pide a un alumno que salga a la pizarra y di al resto que intenten adivinar qué palabra ha escrito. Al final, el niño que ha salido muestra su papel con la palabra secreta.

### What number's next?

- Escribe una serie de números en la pizarra, dejando un espacio al principio, la mitad o el final de la secuencia. Los niños leen la secuencia y rellenan el vacío con el número correcto.

### Number bonds

- Escribe  $50 + ? = 100$  en la pizarra. Obtén la respuesta de los alumnos (50). Repítelo con otra suma, usando las decenas hasta 100. Explica que se trata de un enlace numérico. Di una decena y pide a la clase que conteste con el número correcto para completar el enlace: por ejemplo, 20 ... 80! 40 ... 60!, etc.

### Silent words

- Escoge una flashcard o wordcard a escondidas, sin que los alumnos la vean. Di la palabra moviendo los labios de forma exagerada, pero sin emitir sonidos. Si es necesario, utiliza gestos para ayudarles a adivinarla. Cuando la adivinen, muéstrales la tarjeta.

### Line by line

- Dibuja un objeto trazando solo una línea cada vez. Pide a los alumnos que intenten adivinar qué es después de cada línea. Gana el primero en acertar.

### Word shapes

- Dibuja la silueta de una palabra en la pizarra, de modo que la forma de las letras quede claramente delineada, pero sin trazarlas. Pide a los alumnos que traten de adivinar la palabra. Como ayuda, pueden decir las letras que creen que contiene.

### Sharkman

- Escoge una palabra para que los alumnos la deletreen y traza tantas líneas como letras tenga. Dibuja una escalera de cinco peldaños que baja hasta un mar de olas. Dibuja un triángulo dentro del mar para representar una aleta de tiburón. Dibuja un hombre de palo en el peldaño superior. Los alumnos dicen letras para adivinar la palabra. Si dicen una letra correcta, escríbela en el lugar adecuado. Si no lo es, escríbela en un lado de la pizarra y haz que el hombre de palo baje un peldaño hacia el tiburón. ¡Tienen que adivinar la palabra antes de caer al mar!

### The washing line game

- Jugad a este juego con las flashcards de la ropa o de cualquier otro bloque de vocabulario que quieras repasar. Dibuja en la pizarra un cordel de tender ropa. Enseña las flashcards a los niños para que las nombren. Barájalas, pégalas boca abajo en el tendedero y numéralas del 1 al 8. Por turnos, los alumnos intentan adivinar cuál es cada tarjeta diciendo un número y una palabra.

## Juegos para hacer con el audio

### Musical chairs

- Pide a los niños que se sienten en sillas formando un círculo o una fila. Pon una de las canciones. Mientras suena la música, tienen que caminar alrededor de las sillas. Quita una y para la música. Los alumnos corren para sentarse en las sillas que quedan. El que no lo consiga, está eliminado. Repite el juego hasta que solo queden una silla y un alumno. ¡Ha ganado!

### Pass the parcel

- Antes de la clase, envuelve flashcards u objetos en distintas capas de papel (una capa para cada tarjeta u objeto). Pide a los niños que se sienten formando un círculo. Diles que vas a poner una canción. Cuando pares la música, el que tenga el paquete le quita una envoltura y dice qué flashcard u objeto le ha aparecido. Sigue jugando hasta que hayan aparecido todas las flashcards u objetos.

### Musical statues

- Pide a los alumnos que se pongan de pie en el centro del aula. Diles que vas a poner una canción, y que ellos tienen que bailar. Cuando detengas la música, deben quedarse de pie, quietos como estatuas. Los que se muevan quedan eliminados. Repite hasta que quede solo un niño, el ganador.

## Juegos para hacer con el lápiz

### Bingo!

- Los niños dibujan una cuadrícula de nueve casillas (3 x 3) cada uno. Escriben una palabra del vocabulario de la unidad que quieras repasar en cada casilla. Nombra más de nueve palabras. Cuando los niños escuchan una de las que tienen, la marcan con una cruz. El primero en marcar las nueve palabras grita ¡Bingo!

### Dictadraw

- Haz dos o tres dibujos antes de la clase: por ejemplo, un niño que lleva puestas diferentes piezas de ropa o juguetes en el jardín. Describe la imagen a los alumnos. Ellos escuchan y dibujan lo que oyen. ¿Su dibujo coincide con tu original?

## Word race

- Divide la clase en equipos. Muestra una flashcard y di *Go!* Un niño de cada equipo tiene que correr hasta la pizarra y escribir la palabra. El primer alumno que llegue y escriba correctamente la palabra gana un punto para su equipo.

## Actividades con los pósters

### Celebraciones

- Prepara flashcards o wordcards del vocabulario de las celebraciones (*Halloween, Christmas y Carnival*) o de otras fiestas que tengan lugar a lo largo del curso: por ejemplo, *Valentine's Day*. Utilízalas en los bolsillos de las flashcards y wordcards del póster, e intenta que los alumnos digan, por ejemplo, *It's Halloween*, etc. al comienzo de la lección.

### Getting it wrong

- Cuando los niños sepan bien los días de la semana y el vocabulario del tiempo, pon en el póster unas tarjetas equivocadas: por ejemplo, la de *Thursday* en el bolsillo del día cuando no sea jueves, y la wordcard y la flashcard de la lluvia en el bolsillo del tiempo un día que no llueva. Anímalos a decir el día correcto o el tiempo de hoy: por ejemplo, *Today is Monday! It's sunny!*, etc.

### Choose an activity

- Para dar opciones a los alumnos al inicio o al final de la lección, o como premio a un buen comportamiento o a un trabajo muy bien hecho, permite a uno escoger una actividad. Utiliza las tarjetas de actividades del aula y dile que ponga una en el póster: por ejemplo, si quiere cantar una canción, puede decir *Song!* Luego tiene que especificar cuál de las que saben le gustaría cantar.

### What we did today

- Al final de la clase, recapitula qué han hecho los alumnos aquel día. Nombra las actividades que has previsto en la *Starting the lesson routine*. Por ejemplo, *Today we did a cross-curricular activity. Then we listened to the story. Ve colocando en el póster las tarjetas de actividades del aula correspondientes a medida que las vas nombrando.*

## Actividades para la animación y los vídeos

### Flashcard story guess

- Pide a los niños que adivinen qué personajes y elementos léxicos aparecen en la animación de la historia. Escribe en la pizarra las ideas que aparezcan, o coloca las flashcards o wordcards correspondientes. Después, pon la historia para comprobar si han acertado.

### Remember the film

- Después de un vídeo o animación, coloca una selección de flashcards o wordcards en la pizarra. Pide a los alumnos que recuerden cuál de estos elementos o personajes aparecían en el vídeo. Anota las respuestas y vuelve a poner el vídeo para comprobarlas.

### Who is it?

- Di una intervención de la historia. Los niños tienen que intentar recordar quién la decía, y nombrar al personaje. Para comprobar las respuestas, pon el vídeo.

## What happens next?

- Pon un vídeo, y haz una pausa de vez en cuando. En cada pausa, pregunta a los niños qué pasa a continuación o qué palabra sigue.

### Spot it!

- Divide la clase en grupos. Dale a cada grupo la flashcard de un elemento que salga en el vídeo. Pídeles que se pongan de pie cuando vean el elemento de su tarjeta en el vídeo.

## Juegos de pronunciación

### I hear with my little ear

- Muestra a los alumnos objetos o flashcards. Después, di *I hear with my little ear, something beginning with 'p'*. Los niños tienen que adivinar a qué flashcard te refieres.

### First sounds

- Di un sonido inicial: por ejemplo, *s*. Los alumnos tienen que decir palabras que empiecen por ese sonido.

### Silent sounds behind you

- Dibuja una letra con el dedo en la espalda de un niño. Los niños tienen que adivinar cuál es, y pronunciar el sonido. Pon los niños en parejas para que jueguen.

### Air writing

- Traza una letra en el aire con el dedo. Es importante que estés en la misma posición que los niños para que la vean del lado correcto. Tienen que adivinar cuál es, y pronunciar el sonido.

### Blending circle

- Pide a los niños que se sienten en círculo. Dale una wordcard o una flashcard al primero. Tiene que decir el primer sonido de la palabra: por ejemplo, *r*. Un segundo niño añade el sonido siguiente: por ejemplo, *r-e*. El último completa la palabra: por ejemplo, *r-e-d, red!* Repite con más palabras.

### Post boxes

- Escribe sonidos iniciales delante de tres o cuatro sobres de medida A4: por ejemplo, *t, p, s, n*. Reparte una wordcard y una flashcard a parejas de niños. Tienen que moverse por el aula y poner las flashcards dentro del sobre correcto según el sonido inicial de las palabras. Cuando terminen, abre los sobres y enseña las tarjetas. Decid las palabras todos juntos. ¿Han acertado?

### Make a rhyme

- Escribe un sonido inicial en la pizarra: por ejemplo, *b*. Pide a los alumnos que digan palabras que empiecen por este sonido: por ejemplo, *bear, big, ball, bounce*, etc. Haced entre todos una rima con estas palabras: por ejemplo, *The bear bounces the big ball!*

### Quick class surveys

- Para descubrir qué piensan los niños o para recoger respuestas cuando el tiempo es limitado (por ejemplo, a la pregunta de Alex o cuando tienen que predecir el orden en el que salen los elementos en un audio), haz una encuesta rápida de clase. Formula la pregunta y di a los niños que levanten las manos. Cuenta y anota las respuestas. Vuelve a formular la pregunta en otro momento para repasar el contenido.