



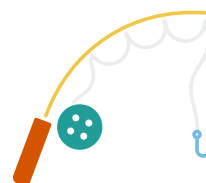
1

PRESENTACIÓN

@teachertrillo



1 PRESENTACIÓN



SPLASH, FISHING VOCABULARY, or SMASH IT!

Materiais: Precisamos *flashcards* ou tarxetas do memory game para todas as súas versións. Para fishing tamén precisamos clips.

Como xogar: Colócanse as *flashcards* encima dunha superficie plana (en caso de ser *fishing vocabulary*, precisamos poñerlle clips ás *flashcards* ou tarxetas), e por equipos, cun martelo, unha cana (por equipo) ou cada un/unha coa súa man, terán que tocar e coller a *flashcard* que corresponda (tanto en imaxe como en palabra, dependendo do que estemos traballando) coa palabra ou frase que a mestra ou a persoa que vós escollades, diga en alto, lendo ou de memoria.

1 PRESENTACIÓN



Materiais: Cartóns de bingo (baleiros, con imaxes, con palabras ou incluso con frases), un rotulador de pizarra, borradores, ou plastilina.

Como xogar: A cada alumno/a dámoslle un cartón (se está baleiro terano que crear eles/as), e un rotulador de pizarra (en caso de estar o cartón plastificado, outra opción é metelos nunha funda de plástico reutilizable). Podemos cantar as palabras nós mesmas ou decirlle a un alumno/a que o faga, así tamén practicamos reading e speaking pola súa parte. Quen complete antes o cartón gañará ao cantar Bingo!

1 PRESENTACIÓN



MEMORY GAME

Materiais: Cartas do *memory* ou *flashcards* (con imaxe e palabra). Pode ser imaxe palabra, imaxe con imaxe, palabra con palabra, ou incluso preguntas e respostas, o que necesites no momento.

Como xogar: Colócanse as cartas todas boca arriba e por turnos hai que ir levantándoas de 2 en 2 ata conseguir facer unha parella. Se consiguen unha parella teñen un punto, e poden levantar outras dúas antes de pasar o turno. Poden xogar individualmente ou en equipos, tanto encima dunha mesa coma no patio ou no chan da aula (no patio ou no chan mellor coas *flashcards* que son máis grandes).

2

PRÁCTICA

@teachertrillo



2 PRÁCTICA

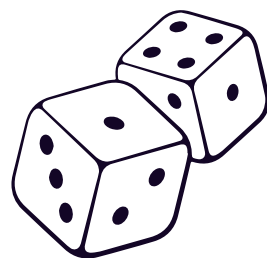


Materiais: Vaso ou taza opaca; 26 paus depresores (18 con números do 1 ao 9, 6 coa palabra **kaboom** escrita, 2 coa palabra **súper kaboom** escrita). Taboleiro con imaxes, palabras, verbos, frases (o que necesites e queiras poñer) e que cada unha destas palabras, ou o que sexa, teña asociado un número do 1 ao 9.

Como xogar: Pódese xogar individualmente ou por equipos. Individualmente: cada neno/a colle un pau da taza, si saca un número terá que decir o nome da imaxe asociada a ese número no taboleiro, se acerta quedará co pau que valerá entón 1 punto (todos os paus teñen valor de 1 punto, da igual o número que teñan escrito); se pola contra sacan un **kaboom**, terán que devolver ao vaso todos os puntos que tiñan xa conseguidos (moi importante que os poñan cara abaixo para continuar a partida correctamente). En caso de que o pau sexa un **súper kaboom** terá que devolver os paus ao vaso non só o neno/a que o saca, senón todos os participantes da partida. Moi importante que no momento en que sala un **kaboom** ou un **súper kaboom** estes queden fóra, encima da mesa, senón a partida sería infinita. Deste xeito, a partida remata cando sala o último kaboom, que sería o 6, sen importar que saliran ou non os dous súper kabooms.



2 PRÁCTICA



ROUND THE BOARD

Materiais: Dado (1-6), *flashcards* ou tarxetas do memory game con imaxes ou palabras. Podemos engadir outro dado e traballar tamén gramática.

Como xogar: Situamos as cartas ou *flashcards* no chan ou encima da mesa (aos nenos/as gústalles máis no chan) formando un semicírculo e marcando un punto de comezo e outro de meta. Usaremos as *flashcards* como se foran cadrados dun taboleiro da oca. Cada neno/a por turnos tirará o dado, e avanzará o número de *flashcards* ou cadrados que este indique. Cando avance chegará a unha *flashcard*, da cal terá que dicir o nome para poder seguir, senón terá que volver ó cadrado anterior, no que estaba. Cada vez que cheguen á meta gañarán un punto, para gañar a partida terán que ter un total de cinco puntos, é dicir, cinco voltas ao taboleiro nomeando as imaxes de forma correcta. Se engadimos un dado con *checks and crosses* poderemos practicar por exemplo afirmativa e negativa (pasamos de *cucumber*, *carrot...* a *I like pasta*, *I don't like carrots*, etc.).



2 PRÁCTICA



NINJA

Materiais: O noso corpo.

Como xogar: Podemos xogar en parellas ou por grupos formando un círculo. Poñemos posición de ninja coas mans levantadas á altura do noso peito. Temos que facer movementos secos, e rápidos (somos ninjas), o obxectivo é tocar o brazo do compañeiro/a entre o pulso (muñeca) e o cóbado. Cando o compañeiro/a vai a facer o movemento para darnos, nós tamén podemos facer un movemento seco e rápido para apartarnos. Só movemos os pés do chan saltando ou con movementos secos ao apartarnos, non podemos movelos cando queiramos. Se nos toca o brazo perdémolo, e temos que poñelo detrás da espalda e xogar con un só. Se perdemos os dous perdemos a partida e a outra persoa gaña. Para xogar en grupo en lugar de en parellas, poñémonos en círculo e temos que tocar o brazo da persoa que está á nosa dereita sempre, e así todos os/as participantes. No xogo orixinal dicimos Ninja cando facemos un movemento, aquí repasamos vocabulario, podemos darlle unha temática e teñen que dicir por exemplo partes da casa, cores, letras do abecedario, etc. sen repetir as que din os seus compañeiros e compañeiras.



3

PRODUCCIÓN

@teachertrillo



3 PRODUCCIÓN



CRAZY... SOMETHING

Materiais: **Crazy pizza** (dúas bases de pizza e comida que se lle poda engadir enriba, todo isto repetido para que haxa unha peza de comida para cada taboleiro); **Crazy house** (o mesmo pero versión casa, dúas casas en branco e partes da casa repetidas para cada taboleiro).

Como xogar: Parecido ao *Who is who?*, cada xogador ten un taboleiro, e decide unha organización diferente (das partes da cas aou de comida enriba da pizza), a outra persoa terá que adiviñar facendo preguntas do estilo: *Is there a kitchen in your house?* ou *Do you like chocolate on your pizza?* O obxectivo é que o xogador A escolla unha disposición no seu taboleiro e o xogador B adiviñe mediante as preguntas, cal é esta, para facela no seu tamén. Tamén se pode facer en forma de descrición, o xogador A escolle unha disposición e faille unha especie de ditado ao xogador B para que o seu taboleiro sexa igual. Podemos axudarlles dándolle unhas cartas con frases escritas de exemplo, practicamos deste xeito todas as destrezas e non só as orais.



3 PRODUCCIÓN



JENGA/CROCODILE SENTENCES

Materiais: Xogo de Jenga ou Cocodrilo saca moas. Dado con *affirmative, negative, interrogative*; dado con pronomes persoais; dado co tempo verbal que queiras traballar (este último non é imprescindible, pois pódeshes pedir que fagan as frases todas no mesmo tempo verbal, por exemplo en presente continuo). Tamén podemos engadir flashcards para que usen tamén o vocabulario.

Como xogar: Ponse o alumnado por equipos ou de forma individual. Por turnos (se é un equipo irá unha persoa en cada turno e non sempre a mesma) tirarán os dados e dirán unha frase, se é correcta quitan unha ficha da jenga ou apretan un dente do cocodrilo. E así sucesivamente ata que a alguén lle caia a torre ou lle morda o cocodrilo. No caso da jenga, tiramos o dado para obter unha cor, e podemoslle dar unha acción a cada cor (por exemplo rosa, frase en presente simple afirmativa; vermello, frases en presente continuo negativa).



3 PRODUCCIÓN



DARTBOARD QUESTIONS

Materiais: Diana de velcro con pelotas de velcro, batería de preguntas, unhas 10 ou así para cada número da diana (podémoslla pedir a chatgpt).

Como xogar: Ponse o alumnado en dous equipos, nunha fila. Por turnos, a primeira persoa da fila tira unha pelota á diana, dependendo do número que toque, fáiselle unha pregunta que pode contestar con axuda do seu equipo, se acertan súmanselle ese número de puntos ao marcador de ese equipo. En caso de que non a acerten pasa o rebote para o outro equipo, se contestan correctamente gañarán o punto eles/as. O xogo acaba cando nós queiramos, podemos marcar un tempo antes de comezar. Gañará o equipo que máis puntos consiga.



Déixovos os enlaces das cousas que vos gustaron e me preguntástedes donde as mercara



O enlace está pinchando na foto do material, estes podédelos buscar por pocket dice e aparecen rápido e ácil en google. Os meus son de ALiexpress, cando eu os merquei tamén os había en Amazon pero máis caros, e son a mesma cousa.



O enlace está pinchando na foto do material, estes podédelos buscar por martillo con ventosa doble cara e aparecen rápido e ácil en google. Os meus son de Aliexpress, pero en temu seguro que tamén os hai.