



juegos para la clase de español

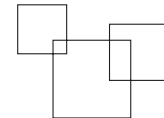
# Superdrago

1

Carolina Caparrós  
Charlie Burnham

*ele*

Español Lengua Extranjera

  
**SGEL**

## 1. encuentra la palabra

Escriba 10 números de páginas del libro del alumno en trozos de papel y diez letras, por ejemplo: A, J, R, C, S, E, T, H, O, L. Póngalas por separado en dos pequeños montones. Divida a los alumnos por parejas o en grupos pequeños. Invite a uno de ellos a coger un número y a otro, una letra. Trabajando en grupos, mire primero en el libro el número de la página y después, los alumnos intentan encontrar algo en la página que comience con esta letra.

## 2. memoria

Coloque varios objetos o láminas sobre la mesa o en una bandeja. Pida a los alumnos que nombren cada cosa. Después cúbralos con un paño y pídale que escriban tantos objetos como puedan recordar.

Una variante del juego consiste en dividir la clase en grupos. Los objetos se ponen encima de una mesa y durante un minuto, y en silencio, los niños deben memorizar los objetos. Con una toalla u hoja grande de papel cubra toda la mesa. Cada grupo tiene que decir de memoria los objetos que ha visto. El grupo que recuerde más objetos gana el juego.

## 3. ¿qué falta?

Utilizando las dragoláminas, coloque sobre la mesa una selección de elementos de un mismo grupo léxico, por ejemplo, comida. Repase las láminas con los alumnos y después pídale que cierren los ojos. Quite una de las láminas y desordene las demás. Los alumnos abren los ojos y tienen que adivinar la que falta.

#### 4. preguntas musicales

Prepare unas tarjetas con las siguientes palabras: *qué, quién, cuántos, dónde*. Ponga una de las canciones de Superdrago y pida a los alumnos que caminen por la clase al ritmo de la canción. Pare la música de repente y levante una carta. Los alumnos tienen que hacer una pregunta con esta palabra a la persona más cercana, y así sucesivamente, hasta acabar la canción.

#### 5. dibujomanía

Escriba en diferentes hojas de papel distintas frases sencillas, por ejemplo *Un perro grande al lado de un árbol con manzanas* o *Un monstruo pequeño con tres ojos debajo de una mesa*. Divida la clase en dos grupos. Invite a un alumno de cada grupo a salir a la pizarra y dé una de las frases a cada uno. Los alumnos tienen que dibujar lo que pone en las hojas de papel, mientras que su equipo intenta adivinar exactamente la frase que está dibujando su compañero.

#### 6. galería de arte

Dibuje en la pizarra dos tablas, una a la izquierda y otra a la derecha; cada tabla tiene que tener una cuadrícula para cada alumno del grupo. Asigne un número a cada alumno de cada grupo. Según vaya diciendo cada número, tienen que salir los dos alumnos que tengan ese número asignado y escribir su número en una de las cuadrículas que les corresponde en la pizarra. No deben escribir los números en fila ni en columna, sino desordenados por la celda que le corresponde al grupo. Una vez que estén todos los números en la pizarra, el profesor ira diciendo números y una palabra de vocabulario que hayan aprendido recientemente: pueden ser nombres (*elefante*), nombres con adjetivos (*una casa grande*) o nombres con verbos (*una niña corriendo*). En este juego no hay ganadores ni perdedores, la diversión está en llevarlo a cabo lo más rápidamente posible.

Esta actividad es estupenda para revisar vocabulario y repasar números. Divida la clase en dos grupos.

## 7. juega al hombre de nieve con las palabras del baúl

El hombre de nieve es una variante del juego del ahorcado.

Dibuje en la pizarra las líneas correspondientes a las letras de una palabra escogida entre las palabras del baúl. Los alumnos van diciendo letras por turnos. Si aciertan una letra, escríbala en la línea correspondiente; si la letra no está en la palabra, empiece a dibujar el hombre de nieve. El hombre de nieve tiene cinco partes: el cuerpo, la cabeza, dos brazos y el sombrero. Si dibuja todo el hombre de nieve antes de que acierten la palabra, han perdido, en caso contrario, han ganado. Puede repetir el juego dejando que salga un alumno a la pizarra.

## 8. carrera de palabras

Divida la clase en dos grupos y pida que uno de sus miembros salga a la pizarra y que cada uno se coloque a un lado de esta y a unos dos metros de la pared. Dé a cada uno un rotulador / tiza. Escriba una de las palabras del baúl de las que ha tomado nota; escríbala desordenada (Ej.: *sofá* como *áfes*, etc.). Con la intención de ganar puntos para su equipo, los dos alumnos corren hacia la pizarra para ser el primero en escribirla bien.

## 9. borrapalabras

Pida a los alumnos que escriban una de sus palabras del baúl en la pizarra. Divida la clase en dos grupos y juegue al juego del «borrapalabras». Un miembro de cada grupo se pone de pie, dice una de las palabras y el que llegue primero para borrar la palabra gana un punto. El grupo ganador es el que haya conseguido más puntos.

## 10. palabra secreta

Divida la clase en grupos. Los grupos se colocan en filas. Un miembro de cada fila se acerca a su mesa. Dígales en voz baja una palabra. Vuelven a sus filas y susurran la palabra al siguiente miembro del grupo, quien, a continuación susurra la palabra al siguiente. El último de la fila debe volver a su mesa para decir la palabra. El primer grupo en hacerlo correctamente gana un punto.

## 11. tres en raya

Dibuja en la pizarra un cuadro dividido en nueve partes iguales como una tabla de tres en raya, con letras y números para nombrar las distintas partes. Ejemplo:

	A	B	C
1			
2			
3			

Divida la clase en dos grupos. Diga: *Grupo 1 son comida. Grupo 2 son animales. Grupo 1: elige un espacio y dime una comida.*

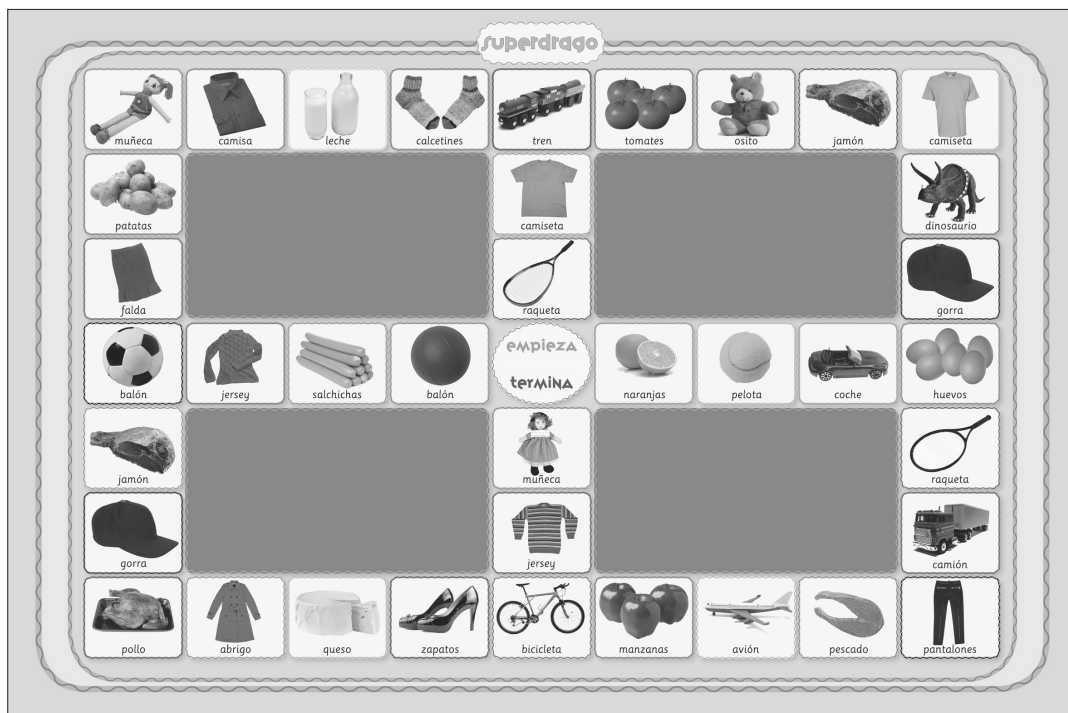
Escriba la palabra en el espacio y continúe con el otro grupo.

Diga: *Grupo 2: elige un espacio y dime un animal.* Continúe hasta que uno de los grupos haya conseguido colocar tres palabras en raya.

A continuación dibuje de nuevo la tabla y cambie el vocabulario para practicar. Grupo 1: colores. Grupo 2: objetos de clase. Grupo 1: juguetes. Grupo 2: ropa, etc. Si le parece mejor, en vez de escribir la palabra, puede pegar las dragoláminas en los espacios del recuadro.

## 12. serpiente de palabras

Los alumnos, por parejas, inventan su propia serpiente de palabras. Sale cada pareja a la pizarra y escribe su serpiente de palabras. Los demás alumnos deben resolverla desde sus asientos, diciendo las palabras para que la pareja que está en la pizarra dibuje un círculo alrededor de cada una de ellas.



**Instrucciones:** Divida la clase en cuatro grupos. Pida a cada grupo que elija un nombre, por ejemplo, *Los leones*. Apunte los nombres de los equipos en la pizarra en línea, con una raya debajo.

**Este tablero contiene tres juegos en uno.**

Primer juego: Recoger la casa

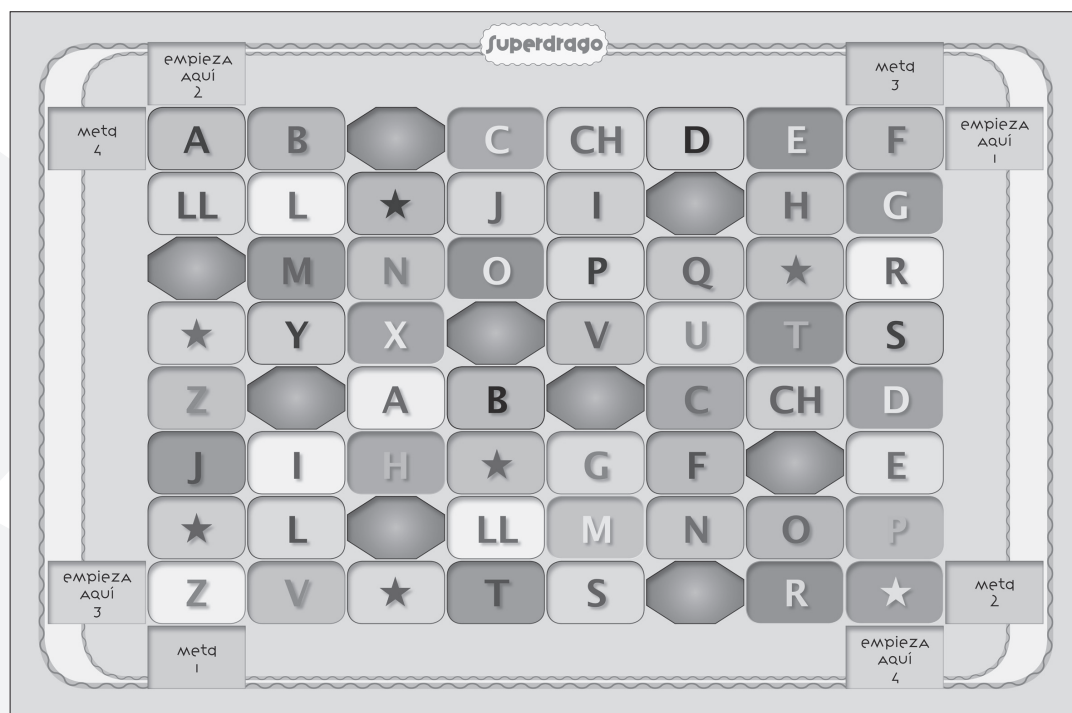
Segundo juego: Vestirse de Superdrago

Tercer juego: Hacer la compra

RECOGER LA CASA	VESTIRSE DE SUPERDRAGO	HACER LA COMPRA
Muñeca	Camisa	Leche
Tren	Calcetines	Tomates
Dinosaurio	Camiseta	Jamón
Raqueta	Falda	Salchichas
Balón	Jersey	Naranjas
Pelota	Pantalones	Huevos
Camión	Gorra	Pollo
Bicicleta	Jersey	Queso
Coche	Abrigo	Manzanas
Avión	Zapatos	Pescado
Osito	Pantalones	Patatas

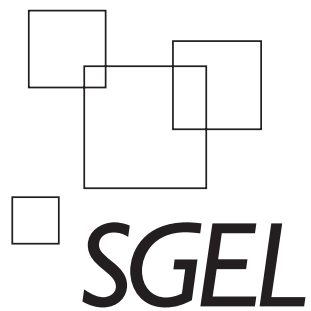
Escoja uno de los juegos, por ejemplo *Recoger la casa*.

Los alumnos tienen que tirar el dado por turnos para mover sus piezas en el tablero. Deben tomar la dirección que más les convenga para caer en los objetos que les interesan. Cada vez que un grupo cae en un objeto que necesita recoger, el profesor o capitán del equipo apuntará el nombre de este objeto debajo del nombre del equipo. Si caen en una casilla que no corresponde a la lista con la que se está jugando, o en la casilla EMPIEZA-TERMINA, o en un objeto que ya ha recogido, tendrá que esperar al siguiente turno para poder recoger un objeto. El equipo que recoja primero todos los objetos de la lista y vuelva a la casilla TERMINA ha ganado.



**Instrucciones:** Divida la clase en cuatro grupos. Pida a cada grupo que elija un nombre, por ejemplo, *Los leones*. Apunte los nombres de los equipos en la pizarra. Usando los dados del proyecto «Haz un dado», los equipos tienen que tirar el dado para avanzar hacia la meta. Tienen que cruzar las casillas del tablero para llegar a su meta. Pueden ir en cualquier dirección, pero al parar en una casilla deben decir una palabra que empieza con la letra que aparece en la casilla. Si caen en una casilla con una estrella, pueden decir una palabra con la letra que quieran. Si no son capaces de decir una palabra, pierden el siguiente turno. El equipo que llegue primero a su meta, ha ganado.

Este tablero se puede usar también para practicar vocabulario, responder a preguntas, etc. Para esto es necesario que el profesor se prepare una clave en la que da un valor a cada letra, ese valor puede ser por ejemplo: *A: partes del cuerpo; B: un animal; etc.* Y según los alumnos vayan cayendo en estas casillas tendrán que responder a lo que el profesor les pide. Este juego tiene infinitas posibilidades si el profesor es creativo: puede crear muchos nuevos juegos además de los que aparecen aquí.



Este cuadernillo forma parte del proyecto SUPERDRAGO.

© Carolina Caparrós & Charlie Burnham

© de esta edición, SGEL