

Indicaciones para el profesor / la profesora

Objetivo de la actividad:

Práctica y reactivación del vocabulario de los deportes y de accesorios y prendas deportivas (este juego se puede realizar como alternativa lúdica a la actividad 1c del manual, página 52).

Agrupación:

Se divide a la clase en dos grupos.

Material:

Un juego de tarjetas recortadas (si se plastifican durarán más).

Procedimiento:

Tiempo aproximado de duración: 20 minutos.

Cada grupo elegirá un „nombre de guerra“ que el/la profesor/-a apuntará en la pizarra. Un/a alumno/-a de cada grupo se levantará y se colocará al lado del /de la profesor/-a, que les enseñará una de las tarjetas con el nombre de un deporte. Uno de ellos deberá explicarlo a su equipo **sin utilizar la mímica**. Podrá decir qué es lo que se necesita para practicarlo, cómo se practica, dónde, etc. Para ello tendrá solo 15 segundos. En ese plazo, su grupo debe adivinar el deporte, de lo contrario, a los diez segundos pasará la pregunta al siguiente grupo. El grupo que logre adivinar el deporte, obtendrá un punto que el/la profesor/-a anotará en la pizarra. Si un equipo adivina un deporte que le ha venido de rebote, tendrá por supuesto derecho a adivinar otro, esta vez explicado por el representante de su equipo. Los segundos serán contabilizados siempre por el equipo contrario.

Alternativa:

Se puede complicar un poco el ejercicio introduciendo en cada tarjeta una o dos palabras tabúes, que no se deberán mencionar durante la explicación del deporte, de lo contrario la pregunta pasará directamente al equipo contrario.

Por ejemplo: el fútbol

palabras tabúes: *el balón y la pelota*.



el ajedrez

el ciclismo

el atletismo

el baloncesto

el fútbol

la gimnasia

el balonmano

el golf

la natación

el béisbol

el tenis

el esquí

la equitación

el voleibol

el pádel

