

NOMBRE:

FECHA:

VEN A JUGAR A MI CASA: Sesión 1

1a)  Mira este vídeo sobre Gaby. Escucha la canción y ordena las imágenes con números:

<http://www.youtube.com/watch?v=cUynx5t0w5c>

<input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>			<input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>
<input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>			<input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>
<input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>			<input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/>

1b)  Mira este vídeo sobre Teo. Escucha el cuento y responde.

<http://www.guiainfantil.com/videos/peliculas-infantiles/dibujos-animados/teo-juega-en-casa-serie-infantil-capitulo-11/>

2)  Lee la invitación que ha escrito Pepa a sus amigos.

Invitación

Te invito a mi casa el viernes a las 4.
 Vivo en la calle Luna.
 Mi teléfono es : 91 3252732
 Tu amiga,
 Pepa





 Escribe tu invitación. Dibuja tus juguetes favoritos en la tarjeta.

 Te invito a mi casa el día

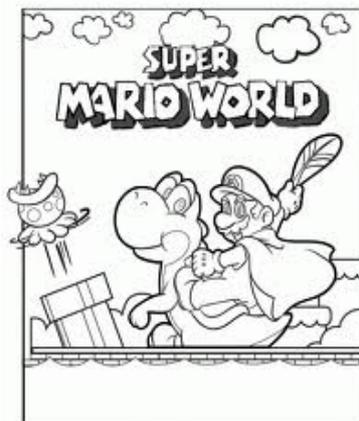
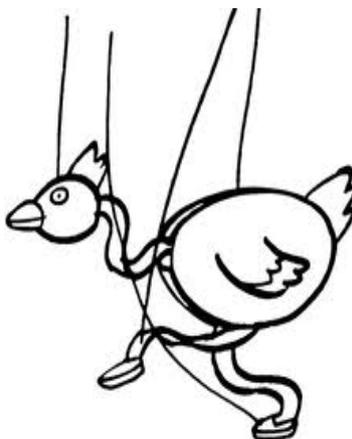
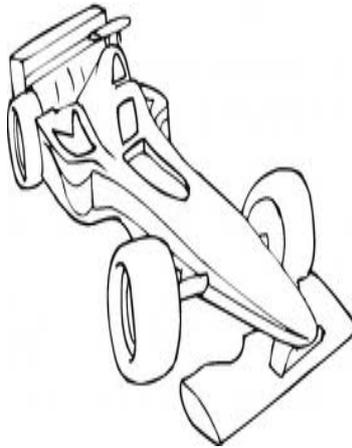
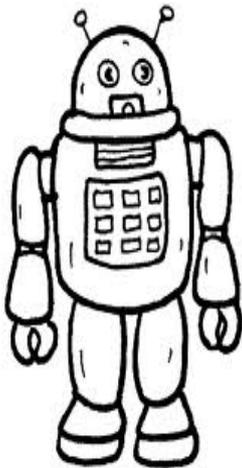
 a las horas
 Vivo en la calle

 Mi teléfono es

 Tu amiga / Tu
 amigo.....


3) ✂ Lee. Recorta y juega.

La muñeca	El coche de carreras	El robot
El juego de construcción	El peluche	El libro de magia
El juego de ordenador	La marioneta	El puzzle



VEN A JUGAR A MI CASA: Sesión 2

4)  **Observa**

	Me gusta	Me gustan
El/los	El libro de magia	Los coches
El/los	El robot	Los videojuegos
La /las	La muñeca	Las marionetas

5)  **Elige y escribe**

Me gusta/ No me gusta	Me gustan/ No me gustan
<ul style="list-style-type: none"> - el coche de carreras - los juegos de ordenador - el puzzle - la muñeca - los peluches 	

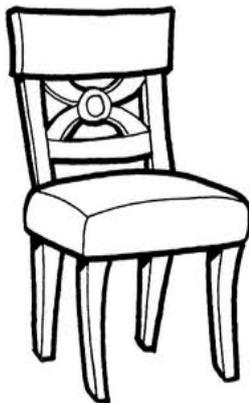
6)   Lee y colorea



la cama



la mesa



la silla



la estantería

7)   Observa este dibujo de la habitación de Pedro. **Rodea** la palabra que indica dónde están los juguetes.



La habitación de Pedro

La muñeca, el libro de magia y la marioneta están **dentro/ al lado** de una caja que hay **debajo/al lado** de la cama. El robot, el coche de carreras y el juego de construcción están **dentro/ al lado** de la caja. El peluche está **encima/ dentro** de la cama. El juego de ordenador está **encima/ debajo** de la mesa.

8)  Mira el video de *Hola Amigos 1*, Unidad 14. *Los amigos de Matthew van a visitar a su amigo.*

 Escucha los juegos que le proponen y completa con V o F

- | | | |
|---|---|---|
| 1. A Jenny no le gusta jugar al parchís | V | F |
| 2. Jenny quiere jugar a la oca. | V | F |
| 3. Los tres amigos juegan a la oca | V | F |
| 4. Mathew elige el amarillo para jugar | V | F |

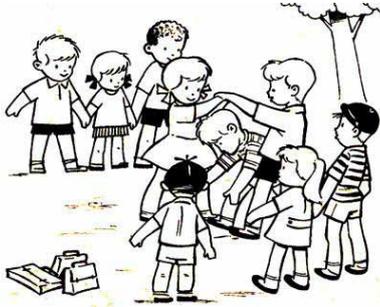
9)   ¡Ahora toca practicar con el ordenador! Ve a la Actividad de la sección *Más que palabras* en la Unidad 14 ¿Qué hacemos en casa además de jugar? **Pulsa y escucha**



10)   Escribe si tú haces estas cosas. Pregunta a tu compañero/a

Verbos terminados en -ar	Yoo	Mi amigo/aa
Jugar a La Oca	<i>juego a La Oca</i>	<i>juega a La Oca</i>
Escuchar música		
Jugar con el ordenador		
Verbos terminados en -er	Yoo	Él / Ellae
Ver un vídeo	<i>veo un video</i>	<i>ve un vídeo</i>
Ver la televisión		
Hacer un puzzle		

11)  Mira esos juegos. Di si te gusta jugar a alguno de ellos



Pase Misí



la comba



el pachis



la oca

A mí me gusta jugar
a Pase Misí

A mí me gusta jugar a
la comba

A mí me gusta jugar
al Parchís

A mí me gusta jugar
a La Oca

VEN A JUGAR A MI CASA: Sesión 3**12)**   **Lee y escucha al profesor**

JUEGO DE LA OCA

INSTRUCCIONES:

-2, 3 o 4 jugadores.

-Una ficha de color diferente para cada jugador y un dado.

OBJETIVO: Recorrer todo el circuito lo más rápidamente posible y acabarlo con el número exacto.

REGLAS DE JUEGO:

Tira el dado en tu turno. Mueve la ficha el número de casillas que indica el dado.

- ❖ Debes decir: **Es mi turno/ me toca**
- ❖ Si caes en una **OCA** pasas a la oca siguiente y vuelves a tirar. Debes decir: **DE OCA A OCA, Y TIRO PORQUE ME TOCA**
- ❖ Si caes en **punte:** **De puente a puente**
- ❖ Si caes en la **posada:** **pierde dos turnos.**
- ❖ Si caes en el **pozo** : **Espero ...**
- ❖ Espera a que otro jugador caiga allí, y entonces se coloca en el punto que éste ocupaba.
- ❖ Si caes en la **cárcel** estás tres turnos sin tirar.
- ❖ Si caes en la **calavera** retrocedes a la casilla 1.

Si durante la partida se coincide en una casilla ocupada por otro jugador, este último pasará a la casilla abandonada.

La casilla final sólo puede ser alcanzada con una tirada exacta. Un tirador que saque una cantidad más elevada, deberá retroceder.

Ahora ya podemos jugar.

13)  **Preguntad y responded, con 5 compañeros, vuestros juegos favoritos**

¿A qué podemos jugar?

¡Sí, vale!

A un juego de construcción

No, no me apetece mucho

 **Escribe: Sí/ NO**

Podemos jugar	Yo	Ej. María
...a la oca						
...a videojuegos						
...a la pelota						
....a hacer un puzzle						
.....a un juego de construcción						

 **Completa:**

Mi amigo/a.....quiere jugar a..... y a.....

Mi amigo/aquiere jugar a y a

Pega aquí tu cartel de
"Los juguetes y juegos
favoritos"



Y ahora... LA TAREA FINAL...

EL CARTEL DE NUESTROS JUGUETES Y JUEGOS FAVORITOS.

Completa esta ficha con 2 juegos que te gusten. Luego elige uno que prefieras. Haz un dibujo.

Los juguetes y juegos favoritos de mi clase

Escribe, dibuja y recorta la ficha:

Me gusta jugar a

y a.....

Prefiero jugar a

Dibuja aquí los juegos

Página en blanco para los
recortables de la página
anterior



Ya sé...

Marca con

Escribir una invitación

Reconocer y hablar de juegos

Jugar a un juego de mesa: el juego de la Oca

Decir qué juego prefiero

Hablar de mis juguetes



Decir que me gustan y no me gusta jugar a un juego

Leer y reconocer donde está un juguete

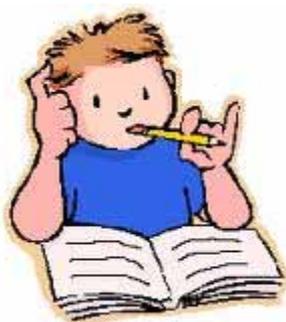
Leer sobre actividades que se hacen en casa

Preguntar y escribir si a un amigo le gusta un juego

Decir que es mi turno: Me toca

Jugar a un a un juego de patio

Leer y hablar de los juguetes que les gustan a mis amigos



La unidad me ha parecido...



Difícil



Regular



Fácil