

GUÍA DEL PROFESOR Unidad A1: Ven a jugar a mi casa

- A. REFERENTES CURRICULARES + EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES**
 - B. MATERIALES FOTOCOPIABLES DE AMPLIACIÓN Y REFUERZO**
-

A. REFERENTES CURRICULARES

Unidad didáctica para nivel A1
Módulo temático: Ocio y tiempo libre Tema : El juego
Título de la UNIDAD: Ven a jugar a mi casa
1. Tarea de comunicación o tarea final : Hablar de los juegos y juguetes más populares (Poster : Los juguetes y juegos favoritos de mi clase)
2. Referentes curriculares A) Objetivos de nivel A El alumno como agente social 1. Seguir indicaciones e instrucciones muy breves y sencillas, en situaciones muy predecibles (instrucciones en juegos, en el trabajo en el aula, indicaciones para ir a un lugar), expresadas con lentitud y claridad si se transmiten oralmente, o con apoyo visual si se dan por escrito, referidas a acciones del entorno inmediato del alumno. 2. Obtener y proporcionar información personal básica como datos personales (nombre y lugar de residencia, características físicas, pertenencias, miembros que forman su familia) mediante un repertorio limitado de preguntas y respuestas muy sencillas ensayadas y memorizadas. 5. Intervenir de forma muy sencilla y breve mediante fórmulas muy básicas y frases ensayadas, en situaciones sociales que responden a esquemas predecibles preguntando o respondiendo (saludar, felicitar a las personas en momentos especiales, etc.). 6. Comprender textos orales y escritos muy breves y sencillos sobre asuntos del entorno inmediato (notas, postales, letreros, etc.) captando nombres, palabras y frases básicas y muy corrientes. El alumno como hablante intercultural 1 Tomar conciencia de las diferencias entre la propia cultura y otras culturas, en particular la española, y aceptar esta diversidad cultural como un fenómeno positivo: Reconocer, en situaciones contextualizadas, similitudes y diferencias entre las distintas realidades culturales.

2. Familiarizarse con los referentes culturales españoles más conocidos y reconocer y valorar, a partir de la propia experiencia, las normas y las convenciones más básicas de las relaciones sociales en España:

Conocer algunos de los productos y hechos del patrimonio cultural español más significativos y de mayor proyección internacional: personajes populares del mundo infantil, obras de arte y acontecimientos históricos en situaciones muy contextualizadas (cuentos, películas, juegos, música, etc.)

3. Desenvolverse en situaciones interculturales muy básicas en entornos sociales inmediatos:

4. Desarrollar estrategias que permitan desenvolverse en situaciones interculturales muy básicas.

El alumno como aprendiente autónomo

4. Tomar conciencia de la posibilidad de ser autónomo en el aprendizaje mediante la identificación, en términos generales, de sus necesidades, metas y preferencias de aprendizaje.

Tomar conciencia de las afinidades y diferencias de las propias necesidades con las del resto de los compañeros del grupo.

6. Adquirir seguridad, formarse una imagen positiva de sí mismo ante el aprendizaje y cooperar con los compañeros de grupo.

Reforzar la confianza en uno mismo como aprendiente de lenguas y tomar conciencia de su capacidad para correr riesgos y valorar sus ventajas.

Desarrollar gradualmente una sensibilidad constructiva con respecto al error para superar actitudes de crítica negativa respecto a la propia actuación que inhiban el uso espontáneo de la lengua.

Aceptar con actitud positiva y respetuosa las aportaciones de los compañeros al buen funcionamiento del grupo y al progreso en el aprendizaje, interviniendo y contribuyendo todo lo posible en las tareas que se desarrollan en grupo.

B) Contenidos:

Contenidos de funciones para el nivel A1

1. Dar y pedir información.

Pedir información.

¿Qué haces en casa?

Dar información. **Actividades 9 y 10 del cuadernillo del alumno ¿Qué hacemos en casa además de jugar?**

3. Expresar gustos, deseos y sentimientos.

Preguntar por gustos.

- *¿Te gusta jugar a...*

Expresar gustos.

- *(No) me gusta..*
- *Prefiero...*

Preguntar por deseos.

- *¿Quieres venir/jugar...*

Expresar deseos.

- *Quiero jugar a*

Expresar alegría, satisfacción y diversión

- *¡Qué bien!*
- *¡Qué divertido!*

Expresar sensaciones físicas

- *Estoy cansado*

4. Influir en el interlocutor.

Ofrecer e invitar.

- *¿Quieres jugar/venir a mi casa...?*

Aceptar una propuesta, ofrecimiento o invitación.

- *Sí, gracias*

Rechazar una propuesta, ofrecimiento o invitación

- *.No, (muchas) gracias*

5. Relacionarse socialmente.

Dirigirse a alguien.

- *Me toca/te toca (en juegos)*

Agradecer.

- *(Muchas) gracias*

Responder a un agradecimiento

- *De nada*

Contenidos nocionales GENERALES para el nivel A

1. Nociones existenciales

Existencia, inexistencia

- *(no) tener: Tengo muchos juguetes*

Acontecimiento

- *Ser: El día y la hora es ...*

2. Nociones cuantitativas

Número. Grado

- *Mucho, un poco (Me gusta mucho)*

3. Nociones espaciales

Localización

- *lugar*
- *aquí*

Posición

- *al lado (de)/ debajo (de)/ encima (de)/ dentro (de)*

Movimiento, estabilidad

- *saltar*

Orientación, dirección .

- *a la derecha / a la izquierda*

4. Nociones temporales

Frecuencia, repetición

- *¿Podemos jugar otra vez?*

Contenidos de nociones ESPECIFICAS para el nivel A

1. Individuo: dimensión física

Acciones y posiciones que se realizan con el cuerpo

- *Sentarse, ponerse de pie, agacharse, saltar*
- *Mirar, escuchar, andar, correr*
- *señalar*

2. Individuo: dimensión perceptiva y anímica

Sentimientos y estados de ánimo

- *gustar*

3. Identidad personal

Datos personales

- *Dirección / nº de teléfono*

Objetos personales

- *Juegos / juguetes / otros*

4. Relaciones personales

Relaciones sociales

Amigo / Compañero

8. Ocio

- *Juegos*
- *Juego de mesa / de patio*
- *Compañero (de juego)*

10. Vivienda

Objetos domésticos y decoración

Mobiliario dormitorio

Contenidos de gramática para la etapa

1. El sustantivo.

1.1. Clases de sustantivos. Nombres comunes

Actividad nº 6 del Cuadernillo del alumno

3. El artículo.

Actividad nº 4. del Cuadernillo

8. El adverbio y las locuciones adverbiales

De lugar

Actividad nº 7 del Cuadernillo

9. El verbo.

Presente

Actividad nº 10 del Cuadernillo

Contenidos de cultura para la etapa A

1. Referentes culturales.

1.3.2. Música

Canciones populares infantiles

2. Saberes y comportamientos socioculturales.

2.1.7. Actividades de ocio, hábitos y aficiones

Hábitos y aficiones: Juegos de mesa

...actividades al aire libre

2.1.9. La vivienda

...habitaciones en la vivienda: dormitorio

2.2 Relaciones interpersonales.

2.2.2 En el ámbito educativo.

Actividades propias de las relaciones entre alumnos en la educación primaria : juegos infantiles en el patio, fiestas ...

C) Referentes Culturales

- Juegos tradicionales españoles:

- Las canicas.
- Las chapas.
- La peonza
- Balón prisionero
- La comba
- Al chocolate Inglés.
- Al corro de la patata.
- Las sillas.
- El pañuelo
- Pase misí.
- La zapatilla por detrás.
- La gallinita ciega.
- Rayuela.

3. Objetivos didácticos	Se especifica lo que el alumno debe de ser capaz de hacer al finalizar la unidad: El alumno/a será capaz de: <ol style="list-style-type: none">1. Comprender una historia sobre amigos que vienen a jugar2. Escribir una invitación para que un amigo venga a casa3. Hablar de los juegos y juguetes que le gustan4. Jugar a un juego respetando turno y siguiendo las instrucciones orales y algunas escritas5. Utilizar expresiones referidas a un juego de mesa
4. Temporalización	Tres sesiones de 2 horas cada una
5. Subtareas y actividades posibilitadoras	<ul style="list-style-type: none">• Invito a mis amigos a jugar a mi casa• Hablo de los juguetes que hay en mi habitación• Jugamos a un juego de mesa siguiendo las

	instrucciones
6. Explotación didáctica de las actividades	Ver pagina X
7. Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación continua de las actividades realizadas, la actitud y la participación en clase. • Evaluación continua de la capacidad para realizar cada una de las subtarear. • Evaluación de la tarea final: dramatización, pronunciación, entonación, • ritmo. • Autoevaluación: ficha del alumno. <p>Portfolio europeo de las lenguas versión para España, MEC (8-12) :</p> <p>Escuchar: Reconozco palabras y expresiones muy básicas y que se usan habitualmente, relativas a mí mismo, a mi familia y a mi entorno inmediato cuando se habla despacio y con claridad</p> <p>Leer: Comprendo palabras y nombres conocidos y frases muy sencillas; por ejemplo, las que hay en letreros, carteles y catálogos.</p> <p>Hablar: Utilizo expresiones y frases sencillas para describir el lugar donde vivo y las personas que conozco.</p> <p>Conversar: Puedo participar en una conversación de forma sencilla siempre que la otra persona esté dispuesta a repetir lo que ha dicho o a decirlo con otras palabras y a una velocidad más lenta, y me ayude a formular lo que intento decir. Planteo y contesto preguntas sencillas sobre temas de necesidad inmediata o asuntos muy habituales.</p> <p>Escribir: Soy capaz de escribir postales cortas y sencillas; Sé rellenar formularios/ invitaciones con datos personales; mi nombre y mi dirección</p>

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES (APARTADO 6)

Justificación

El juego permite al niño explorar su cuerpo y el mundo que le rodea, tomar contacto con otros iniciando relaciones interpersonales y desarrollar el pensamiento creativo. Entre los cinco y siete años el niño comienza a jugar a juegos organizados en los que se da la interrelación, siguiendo unas reglas y respetándolas.

Esta unidad se plantea como un trabajo para realizar hacia final del primer curso, cuando el alumno/a ha consolidado algunos contenidos básicos e inicia la interacción oral en el aula.

La tarea final de la Unidad es que el alumno sea capaz de hablar de los juguetes favoritos de la clase. Después de escribirlos en un cartel colectivo. Una de las subtareas, la de ser capaz de jugar a dos juegos uno de mesa y otro de patio, se desarrollará durante los descansos en el patio o en la clase a lo largo del curso. Para ello, la unidad plantea una serie de actividades posibilitadoras ya estructuradas y una serie de recursos variados.

Las actividades aquí presentadas plantean alternativas para que el profesorado pueda elegir diferentes opciones en el desarrollo de la unidad dada la diversidad y heterogeneidad de los grupos.

Además de la tarea final, se presentan 12 actividades principales a las que hará referencia esta guía, que incluyen tanto tareas en papel como multimedia. Además se incluyen 3 actividades relacionadas con Juegos de patio jardín en el Anexo para su utilización en los descansos o recreos.

Los materiales se presentan en dos formatos:

- Actividades separadas en formato texto en el Cuaderno del alumno. que son editables según las necesidades. En este formato funcionan los hipervínculos de los documentos.
- Actividades en PDF para imprimir y utilizar directamente.
- Actividades referidas a recursos online.

Tarea final: El alumno/a será capaz de hablar de los juguetes y juegos más populares en el grupo-clase a partir de un cartel o póster

VEN A JUGAR A MI CASA: Sesión 1

Subtareas:

- ✓ Subtarea 1: **Invito a los amigos a jugar a mi casa** _____

Las siguientes actividades están relacionadas con la *motivación* hacia el tema del juego y la importancia de jugar con otros niños y niñas.

Se plantean dos actividades introductorias: una canción sobre el juego (Actividad 1 a) y una historia en vídeo (Actividad 1 b)

ACTIVIDAD 1 a) Mira este vídeo sobre Gaby. Escucha la canción y ordena.

Se muestra un vídeo de Barrio Sésamo en el que Gaby se encuentra sola y quiere jugar con amigos, que van llegando poco a poco.

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

Esta actividad tiene como objetivo presentar el tema del juego con los amigos. Se puede realizar una actividad de repuesta física, los alumnos dan una palmada cuando se escuche la frase: Venga a jugar o jugar o, según el nivel previo, se les pedirá que la canten.



Desarrollo: Antes de ver el vídeo, se entrega a los alumnos **la Ficha de la actividad 1** (Cuaderno del alumno). Se recortan las tarjetas y se les pide que las ordenen según la secuencia de la historia. Se guardan para jugar y hablar más adelante o bien se pegan en el cuaderno. Se puede trabajar la ficha numerando las viñetas a medida que visualizan el video.

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

Se ofrece como alternativa una historia en vídeo que permite una mayor interacción entre el profesorado y el alumnado, facilitando la evaluación de los conocimientos previos.

Desarrollo: Se pregunta a los niños qué tiempo hace y se revisan las expresiones del tiempo: *Hace sol, Hace bueno, hace mal tiempo...*

Se visualiza el cuento *Teo juega en casa* que habla de cómo los niños juegan en casa porque es otoño y llueve. Teo, su hermana y su prima aprenden que se puede pasar bien jugando en casa y haciendo manualidades.

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

Partiendo de este cuento se pueden realizar diversas actividades. Se propone que el profesor/a desactive el sonido y presente la historia interactuando con los alumnos, según el nivel.

El profesor/a puede seleccionar alguna actividad relacionada con esta unidad o bien retomar la historia más adelante.

Esta actividad también se puede ofrecer como tarea complementaria para trabajar en casa con los padres.

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

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

El profesor/a pide a los alumnos que lean la invitación de Pepa. Después completan su invitación escribiendo su nombre, dirección y el día y la hora en que invitan a su amigo o amigos a su casa.

✓ Subtarea 2: **Hablo de los juguetes que hay en mi habitación**_____

Las siguientes actividades están relacionadas con la habitación del niño, sus juguetes y las actividades que realizan en casa.

Actividad 3 a) ✂ Lee. Recorta y juega.

Se pregunta a los niños si tienen juguetes en su habitación. Se les pregunta si enseñan sus juguetes a sus amigos cuando los invitan a casa. Alternativamente se puede pedir de antemano a los niños que traigan una foto de su habitación para comentar.

Se presenta el vocabulario de los juguetes entregando las Fichas de juguetes para recortar o bien se entregan ya recortadas. Se juega con las tarjetas al juego de Memoria o a otro juego de presentación de vocabulario.

Actividad de refuerzo 3 b) Juego a Frío, frío... caliente, caliente y al veo veo.

El objetivo de estas actividades de adivinar es reconocer nombres de juguetes y mobiliario de la habitación que aparecen en las fichas de la Unidad. En esta actividad se promueve la comprensión auditiva y la interacción oral.

Se puede realizar de forma complementaria, dependiendo del progreso del grupo.

Desarrollo: Se divide la clase en dos grupos. Un grupo comienza escondiendo 5 tarjetas con los dibujos de juguetes. El resto del grupo sale de la clase mientras lo hacen. Se les pide que las escondan en diferentes lugares de la clase. Después deberán ayudar al equipo contrario mientras las buscan diciendo “frío, frío o caliente, caliente” según se aproximen o no al lugar.



A medida que los niños van encontrando las tarjetas, (ej. el coche de carreras) apuntan en su Ficha de juguetes en la que aparece el nombre, el lugar donde se ha encontrado (ej. debajo de la mesa del profesor).

El equipo que encuentra antes las 5 tarjetas escondidas por el equipo contrario y complete su ficha será el ganador.

Después para comprobar la expresión, se pedirá a algunos niños que lean al profesor las frases.

Se pueden incorporar más juguetes y mobiliario de la habitación, según los conocimientos de los niños, elaborando fichas para colorear y posteriormente recortar.

Después se puede jugar al “**veo veo**” con todas las tarjetas recortadas de las diferentes fichas. En parejas un alumno coge una tarjeta y el otro tiene que adivinar el nombre del juguete, así sucesivamente.



Actividad 4) Observa Me gusta / Me gustan .

Se pide a los niños que observen la tabla. Se lee en alto y se repiten las estructuras usando juguetes de la clase o tarjetas.

Los niños escriben en la tabla. *Me gusta o me gustan* (los videojuegos, las marionetas, la muñeca, el puzle...)

Actividad 5) Elige y escribe.

Esta es una actividad que puede realizar todo el grupo o bien sólo los alumnos que ya hayan consolidado el uso de singular / plural con el verbo gustar *Me gusta/ No me gusta Me gustan/ No me gustan.*

Actividad 6) Lee y colorea

Se entrega la ficha y se les pide que colorean y digan los nombres. La ficha se utilizará para los juegos de memoria

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

En esta actividad se trabaja de nuevo el contenido cultural: enseñamos los juguetes de nuestra habitación. En España se enseña la casa a las visitas y los niños pueden mostrar su dormitorio y sus juguetes.

Se propone una actividad del módulo 3 del Método *Mi mundo en palabras*, que lleva por título «Vamos a jugar a mi casa». Actividad Mis juguetes.

Se pide a los niños que escuchen un diálogo de un niño que enseña a su amiga su habitación y sus juguetes: un robot, un coche de carreras, una muñeca, un libro de magia, un dinosaurio, un peluche, un juego de construcción, un rompecabezas, una marioneta y un juego de ordenador.

Texto: 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.

Soluciones: dentro, al lado, al lado, encima, encima.

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

En la Unidad 14 de Hola Amigos 1 *Me siento mal*, se trabajan las actividades que se realizan en la casa, incluido algunos juegos. Los amigos de Mattew van a visitarle y proponen juegos. www.ave2.cvc.cervantes.es

Realizan la actividad: **Escucha los juegos que proponen a Mattew.**

Completa con V o F

Soluciones : 1- V, 2 -V , 3 -V, 4- F

Actividad 9)  **¡Ahora toca practicar con el ordenador!** Actividad de la sección Más que palabras de la misma Unidad 14 .

Se pregunta a los alumnos ¿Qué hacemos en casa además de jugar?

Se les pide que realicen la actividad que aparece en la Sección *Más que palabras*. Escucha actividades de la casa. Se puede realizar en clase o pedir que los alumnos la realicen en casa.



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

Los alumnos completan la ficha con verbos de actividades de casa (escuchar música, jugar con el ordenador,... usando la 1^o y la 3^o persona Singular de verbos cuyo infinitivo termina en- ar y -er)

Actividad 11)   **Mira estos juegos . La oca, el parchís, la comba y Pase misí. Di si te gusta jugar a alguno de ellos.**

La profesora puede realizar esta actividad como presentación del juego de la oca. Les explica que hay juegos que se juegan en casa y otros fuera , en la calle o en el jardín/ patio. Puede utilizar los periodos de pausa para enseñar a los niños a jugar al Pase misí y alguna canción de comba como el abecedario . Les dice: *Hace bueno, hace sol, jugamos en el patio a... pase Misé, etc /Hace mal tiempo/ llueve...jugamos a la oca, el parchis*Ver recursos Les pregunta : **¿Te gusta jugar a estos juegos?**

VEN A JUGAR A MI CASA: Sesión 3

✓ Subtarea 3 : Jugamos a un juego de mesa _____

Actividades relacionadas con juegos de la ACTIVIDAD Juego de LA OCA?



Para esta actividad, es necesario contar en clase con un tablero de este juego

Actividad de presentación

El profesor recuerda a los niños que en la sesión anterior vieron cómo Matthew, Lucía y Jenny pasaban la tarde jugando al Juego de la Oca. Les pregunta: ¿Sabéis vosotros cómo se juega?

Se puede aprovechar esta pregunta para iniciar una rueda de opinión en la que vayan expresando las normas que recuerdan relacionadas con la dinámica del juego. Seguramente sabrán el significado de muchas de las casillas pero podemos utilizar el desconocimiento en alguna de las normas para introducir la lectura colectiva de un texto instructivo: las normas del juego de la oca.

Actividad 12) Leemos las normas de un juego

El profesor lee la ficha sobre las normas del juego. De esta manera comprobamos el nivel de comprensión lectora.

A continuación el profesor con ayuda de los alumnos monta en el suelo un JUEGO DE LA OCA gigante hecho con cartulinas plastificadas. Por parejas los niños y las niñas elegirán un color y se colgarán la cartulina de dicho color al cuello con una cinta o trozo de lana, a modo de medallón. Un miembro de la pareja se encargará de tirar el dado (los mejores para esta adaptación del juego son los dados grandes de gomaespuma) y dice en voz alta el número obtenido; el otro componente de la pareja irá moviéndose por encima de las cartulinas.

Dependiendo del nivel de los niños, el juego se alargará o se acortará añadiendo o retirando casillas en el suelo.

Se pueden aprovechar las cartulinas para recordar los números (en las aulas multinivel, los alumnos de nivel A2 ya deben conocer los números hasta el 100)

Los dibujos de las fichas especiales que aparecen en el juego: **oca, puente, posada, pozo y meta...** aparecen en la carpeta de recursos . El resto de fichas

con los números pueden hacerlas los mismos alumnos aprovechando la actividad para que repasen los mismos (pueden ponerlos en forma numérica y en letra)

Para este Juego de la Oca se propone como recurso opcional el que aparece en Mi mundo en palabras en la actividad complementaria Módulo 4 sobre el Juego de la Oca y que incluye un tablero espiral del juego.

Actividad 13)  **Habla con 5 compañeros de vuestros juegos favoritos.**

¿Podemos jugar a.....?" Sí, vale/ No, no me gusta.

Los alumnos preguntan en grupos de 4 ó 5 sobre juegos favoritos y recogen la información en la tabla. Escriben Sí o No.

 Luego completan: Mi amigo/aquiere jugar a

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 alumnos completan la ficha con : *Me gusta jugar a*

y a Se explica que tiene que escribir cuál prefieren.

Prefiero jugar a

Después se exponen todas en un poster de clase. Se habla sobre ellos, se cuentan los más populares....

Anexo

ACTIVIDADES relacionadas con Juegos de patio o jardín

Actividad 14) Rueda de práctica o drill

Se presentan o revisan algunos juegos de calle o patio para jugar en el descanso de la clase o recreo.

El profesor pide a los alumnos que formen un círculo. Entrega las tarjetas de imágenes a los alumnos y modela la estructura para que los alumnos hagan una práctica tipo drill, preguntando primero: *¿A qué podemos jugar? ¿A Pase Mi sí? ¿Al ratón y el gato?*

El niño sentado en el círculo junto a él responde de forma espontánea o bien si se prefiere según la tarjeta que muestra el profesor sea: Sí, No o una carita con gestos triste/ contento.

-¿A qué podemos jugar? ¿Jugamos a... ?

-No, ano.

El mismo niño se vuelve hacia su compañero y sugiere jugar al juego que aparece en su tarjeta:

- ¿A qué podemos jugar? ¿A las canicas ¿ No, a las canicas no.

Así sucesivamente: Sí, a las chapas sí, No a la gallinita ciega no.

ACTIVIDAD 15) El Gato y ratón

El profesor pregunta *¿Quién es el gato? ¿Quién es el ratón?*

Hace un juego de reparto (Pinto , pinto.... etc) |

Desarrollo: hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano.

Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón (el que hace de gato tiene que ser más "grande" que el que interpreta al ratón)

Al ritmo de la canción: - Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré -

El ratón se escapará por entre los "huecos " que hacen los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible.

El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.

ACTIVIDAD 16) El pimiento colorado

El objetivo de esta actividad es que los niños conozcan todos los nombres de sus compañeros y se establecen lazos de complicidad al buscar parejas.

Es una actividad para desarrollar en el patio escolar. Se necesita una comba para saltar.

Desarrollo: Todos los niños de clase saltan a la comba cantando la canción “Al pimiento colorado”:

“Al pimiento colorado, azul y verde, la señorita/o..... casarse quiere, no quiere que sepamos quien es su novio/a, el señorito/a.....que es un pimpollo”.

Se enseñan a los niños otros juegos de corro practicando la comprensión de Instrucciones orales.

B. MATERIALES FOTOCOPIABLES DE AMPLIACIÓN Y REFUERZO

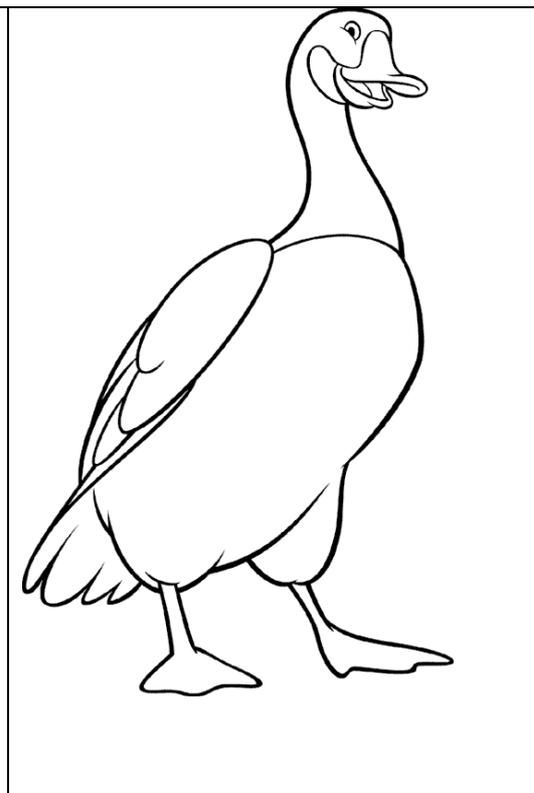
Tarjetas de la actividad 1



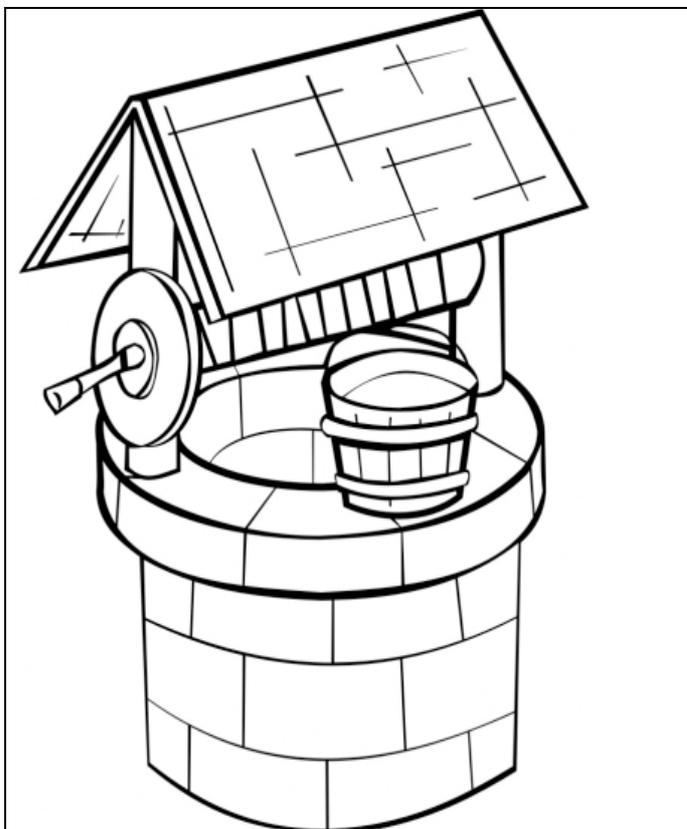
DIBUJOS PARA EL JUEGO DE LA OCA



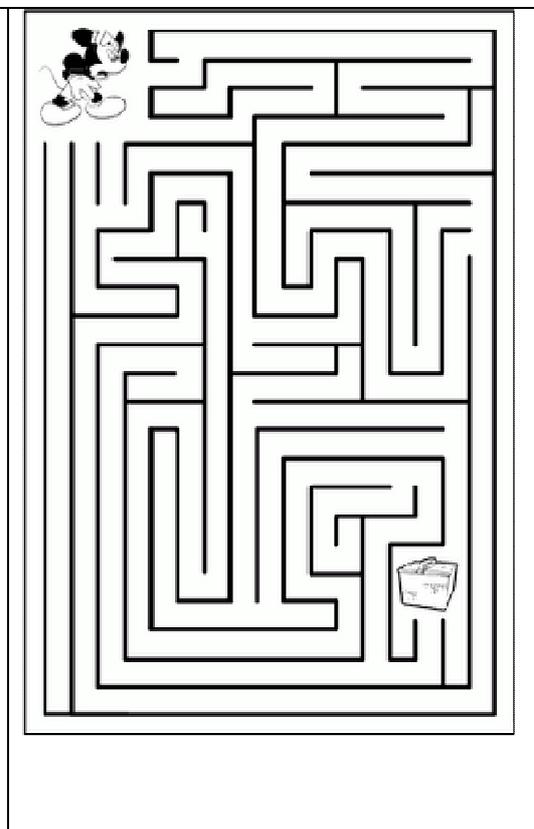
La cárcel



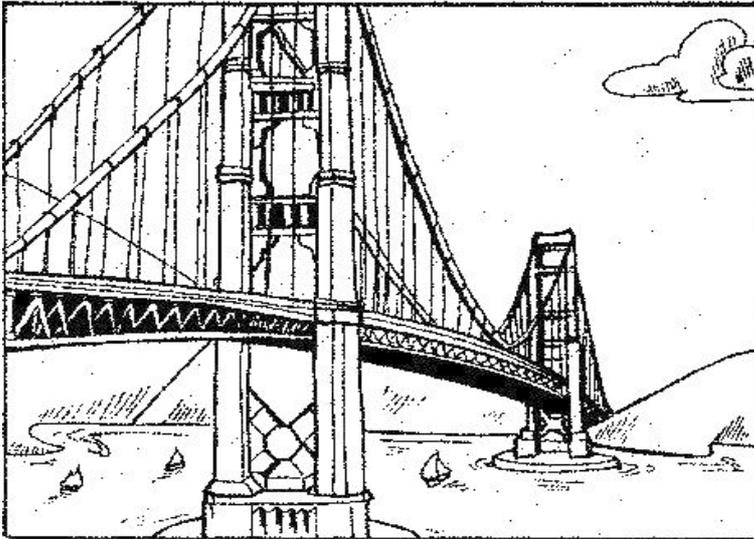
La oca



El pozo



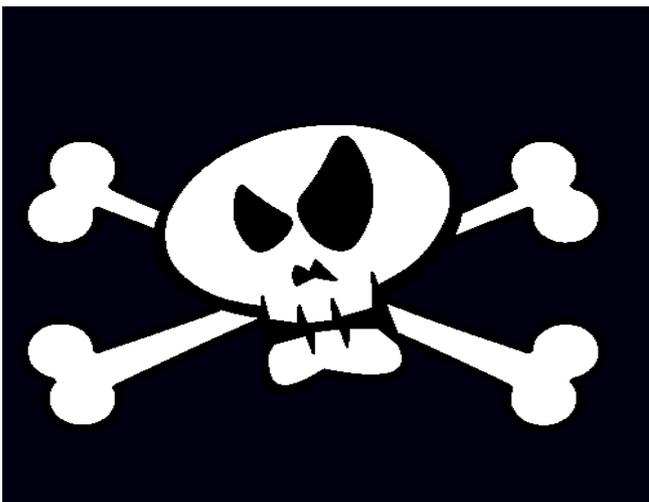
El laberinto



El puente



La posada



La muerte



La meta

Pase Misí y otras melodías de juegos:

http://www.ivoox.com/pase-misi-pase-misa-audios-mp3_rf_190290_1.html

Letra de pase Misí.

http://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/pase_misi.htm

Canciones de comba: El abecedario

<http://weblitoral.com/archivo%20de%20textos/juegos-de-ninos/canciones-de-comba/El%20abecedario/>

Otros recursos del Juego de la OCA . La oca de las Matemáticas y otros

<http://www.educima.com/dibujos-para-colorear-juegos-c379.html>

http://concurso.cnice.mec.es/cnice2006/material077/oca/portada_content.html

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_oca

<http://www.google.com/search?q=juego+de+la+oca&hl=es&client=firefox-a&rls=org.mozilla:es-ES:official&channel=np&prmd=imvnsa&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=eMBZT73IF4-n8gPcjZHqDg&sqi=2&ved=0CD0QsAQ&biw=1024&bih=1167>

<http://dilealsol.es/1OCA/oca1024.swf>

<http://juegooca.blogspot.com/2007/03/reglas-del-juego-de-la-oca-tirada-con-1.html>

<http://www.jugarconjuegos.com/juegos%20en%20red/el%20juego%20de%20la%20oca%20online%20en%20red.htm>

<http://www.supersaber.com/ocaPi.htm>

<http://contenidos.educarex.es/mci/2005/31/fil/laoca.html>