

nombre de la actividad	Memoria de pez. Licencia Safe Creative: 1309025691613.
autor/es	Estrella A. REDONDO ARJONES.
nivel y destinatarios	A/B/C
duración	10 minutos.
objetivos	Jugar en español.
destrezas	Expresión oral y comprensión oral.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Repasar y consolidar la estructura de la frase en español y su orden natural.
dinámica	En gran grupo.
material y recursos	Chucherías.
secuenciación	<p>Se trata de una dinámica muy sencilla que consiste en recordar lo dicho por los compañeros en el orden dado y continuar la frase de forma coherente sin equivocarse; en cualquier caso, para aclarar el funcionamiento del juego se recomienda hacer una ronda de prueba en la cual el profesor también participe.</p> <p>Para iniciar el juego el profesor reparte a cada alumno diez caramelos o chucherías y los alumnos se sientan formando un círculo. A continuación el profesor, o un alumno, empieza una frase diciendo una única palabra, por ejemplo "Una"; el alumno que esté a su izquierda repite la palabra anterior y continúa la frase, es decir, este alumno dice por ejemplo "Una vez"; el siguiente alumno repite ambas palabras y continúa la frase, o sea, "Una vez vi"; y así sucesivamente.</p> <p>Cuando un alumno se equivoca en el orden o en la forma de continuar la frase, tiene que darle uno de sus caramelos a su compañero de la derecha y, además, tiene que iniciar una nueva frase.</p> <p>Así, hasta un total de diez frases.</p>