

nombre de la actividad	El más rápido de la selva. Licencia SafeCreative nº 1509195195441
autor/es	Guadalupe ESPINOSA GUERRI.
nivel y destinatarios	ABC.
duración	20 minutos.
objetivos	Jugar en español.
destrezas	Comprensión oral, expresión oral, expresión escrita e interacción oral.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Léxico variado del nivel que se esté impartiendo. Tiempos verbales.
dinámica	Dos grupos y gran grupo.
material y recursos	Fotocopia de la actividad, un pelota y caramelos.
secuenciación	<p>En primer lugar, se divide a los alumnos en dos grupos y se reparte la fotocopia de la actividad donde tienen una nube de vocabulario y un espacio para escribir sus frases. Antes de empezar el juego, se deja un tiempo para que los alumnos lean todas las palabras y pregunten el significado de aquellas que no conocen a sus compañeros. Si ningún compañero sabe el significado, el profesor podrá ayudarles. Una vez se entienden todas las voces de la nube, se pasa a explicar el juego:</p> <p>El profesor empezará a decir en voz alta palabras que pueden o no estar en la nube. Cuando algún alumno escuche una palabra de las que están en la nube, tendrá que coger rápidamente la pelota situada en el centro de la mesa o de la clase, pero tendrá que intentar atraparla antes que los jugadores del otro equipo. El equipo que antes coja la pelota escribirá una frase utilizando esa palabra y el tiempo verbal que se quiera repasar (p.ej.: una frase con la palabra "dormir" en pretérito imperfecto). Tienen un minuto para pensar entre todos la frase y, pasado ese tiempo, la escribirán en la pizarra. En gran grupo se debatirá si la frase es correcta o no, si está bien, el equipo gana un punto, pero si está mal, habrá rebote y el segundo equipo tendrá la oportunidad de escribir otra frase y ganar un punto si es correcta. Además, hay una dificultad añadida, puesto que los alumnos únicamente deberán ir a por la pelota en caso de que escuchen la palabra tal y como aparece escrita en la nube. Por ejemplo, si el profesor dice "azul", pero en la nube aparece escrito "azules", los alumnos no deberán coger la pelota, y si la cogen por error, perderán un punto.</p>

## secuenciación

Finalmente, el equipo que más puntos obtenga, ganará el juego y tendrá como recompensa caramelos u otro premio simbólico.

Observaciones:

Se puede utilizar el juego para repasar cualquier tiempo verbal según las necesidades del grupo. Simplemente habrá que especificar a los alumnos qué tiempo o tiempos verbales tienen que utilizar para construir sus frases. Incluso se puede utilizar el juego para practicar las construcciones pasivas, las oraciones de relativo o cualquier otro contenido gramatical.

Asimismo, el vocabulario es adaptable a cualquier nivel. Para elaborar la nube de palabras se pueden utilizar programas en línea de fácil manejo, se recomienda "wordle.net".

