



Game 

Game 4 all



En el mercado



Cofinanciado por
la Unión Europea



Game n

<i>Puzzle de palabras</i>	3
<i>El bingo de las compras</i>	5
<i>Twister</i>	6
<i>Marketópolis</i>	7
<i>Quizizz – Aprender el nombre de frutas y verduras</i>	9



Puzzle de palabras

GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none">• La persona participante será capaz de identificar 4 tipos diferentes de textos relacionados con la alimentación y las tiendas de comestibles.• La persona participante será capaz de identificar 30 frases relacionadas con la alimentación y las tiendas de comestibles.
INGREDIENTES	<p>3 textos, cortados en varios trozos, que cuentan la historia de alguien que tiene que preparar una comida para una fiesta (preparar la fiesta, comprar los productos y cocinar)</p> <p>Puedes utilizar tus propios textos en función de la unidad que quieras trabajar.</p>
DESCRIPCIÓN	<p>En equipos, las personas participantes tendrán que resolver una sopa de letras. Cada texto está relacionado con una situación de la vida cotidiana diferente con la que se puedan sentir identificados/as.</p> <p>PREPARACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Divide a los/as estudiantes en grupos de 2 o 3 personas.• Prepara los sobres con el material para montar cada texto. Puedes cortar los textos en función del nivel lingüístico de los/as estudiantes. <p>Por ejemplo, para los/as estudiantes A1, corta el texto en trozos grandes. Para los/as estudiantes de A2, puedes cortar en medio de una frase para hacer el ejercicio más complejo.</p> <p>EMPEZAR EL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Distribuya a cada grupo un sobre con su reto. Dentro, encontrarán los textos precortados. <p>JUGAR:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cada equipo debe intentar recomponer su texto colocando las piezas en el orden correcto.• Cuando todos los grupos hayan terminado con la tarea, pídeles que compartan los resultados y lean el texto completo al resto de la clase.• Comprobad en grupo si el orden es correcto y, si es necesario, hacéis las correcciones de manera conjunta. <p>RESUMEN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las personas participantes entrenarán su gramática, vocabulario, lectura y comprensión oral.• También tendrán que trabajar conjuntamente y debatir si el resultado tiene sentido o no.



El BINGO de las compras

GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none">• Comprensión oral: reconocer 80 palabras y asociarlas a una imagen• Lectura: comprender 90 palabras relacionadas con el mercado y las compras de la vida cotidiana.• Aprender los nombres de las tiendas y ampliar el vocabulario relacionado con ellas.
INGREDIENTES	<ul style="list-style-type: none">• 10 tarjetas ilustradas y 80 fichas de cartón resistente, fáciles de manejar, para jugar individualmente o en compañía.• 10 fichas más grandes que presentan las diferentes tiendas del juego: Carnicería, Pescadería, Cremería, Papelería, Tienda de bricolaje, Panadería, Supermercado.• Reglas o instrucciones para jugar.
DESCRIPCIÓN	<p>PREPARACIÓN: Dependiendo del número de participantes, decidirás la cantidad de cartones que utilizarás.</p> <p>Por ejemplo, para 6 participantes utilizarás 6 cartones y sus correspondientes fichas.</p> <p>EMPEZAR EL JUEGO: Coloca las fichas grandes boca abajo, cada participante da la vuelta a una ficha y lee en voz alta la palabra escrita. La persona participante debe reconocer y asociar la palabra de su ficha con uno de los mundos propuestos en las tarjetas del juego.</p> <p>JUGAR: Se colocan todas las fichas pequeñas boca abajo y cada participante, por turno, coge y da la vuelta a una ficha. Leerá la palabra escrita en ella y tendrá que averiguar a qué cartón pertenece. A continuación, el propietario del cartón recoge la ficha y la coloca encima de la imagen correcta.</p> <p>El juego continúa hasta que una de las personas participantes grita "¡BINGO!" para indicar que ha completado todas las imágenes de su cartón con las palabras correspondientes.</p> <p>¡Nota: Para jugar más y seguir aprendiendo y practicando: se puede explicar a las personas participantes que ahora tienen delante sus propias tiendas, ahora pueden pasear por el "mercado" y comprar y vender cualquier artículo 😊!</p>

[Lottery grid](#)

[Word Tokens](#)



Twister

GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Las personas participantes serán capaces de identificar 20 palabras relacionadas con la alimentación y las tiendas de comestibles.
INGREDIENTES	<p>20 cartulinas ilustradas que presenten diferentes productos que se pueden comprar en el mercado, con una imagen en una cara y el nombre del producto en la otra.</p> <p>Puedes imprimir y utilizar este material o simplemente utilizar imágenes de revistas o cualquier otro material reciclado.</p>
DESCRIPCIÓN	<p>PREPARACIÓN: Coloca las cartulinas ilustradas en el suelo, junto a las imágenes, separadas unos centímetros entre sí.</p> <p>JUGAR: Pide a las personas participantes que se coloquen alrededor de las imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none">• Nombra una de las imágenes. Los/as participantes tienen que poner el pie sobre la imagen correspondiente lo más rápido posible. Repítelo hasta que sea fluido.• A continuación, simplemente nombra los elementos de las tarjetas que los participantes tienen que pisar. Por ejemplo: "Pisa una fruta amarilla y ácida." <p>Nota: Para jugar más y seguir aprendiendo y practicando: puedes dar la vuelta a los dibujos para que sólo aparezcan las palabras, para que el juego sea más complejo.</p>

[Descargar los materiales complementarios](#)



Marketópolis

GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none">• El principal objetivo de aprendizaje de este juego es mejorar la capacidad de los/as jugadores/as para utilizar y recordar vocabulario común relacionado con las compras. Jugando a este juego, los/as jugadores/as se sentirán más cómodos pronunciando palabras y frases relacionadas con las compras, como supermercado, tienda, comprar, almacenar, conseguir, etc.• El alcance del juego se limita a estas palabras y frases específicas, y está diseñado para ayudar a los/as jugadores/as en el nivel A1/A2 de competencia lingüística. Al final del juego, los/as jugadores/as deberán ser capaces de utilizar con confianza estas palabras en situaciones cotidianas de compra. <p>Nota: este juego es apto para todas las edades.</p>
INGREDIENTES	Un juego de mesa, dados, peones/fichas.
DESCRIPCIÓN	<p>PREPARACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Marketópolis es un juego diseñado para que una clase de 2 a 6 jugadores/as practique y mejore su vocabulario sobre compras. El juego incluye un tablero, dados y peones/fichas. <p>EMPEZAR EL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cada jugador/a elige su peón/ficha.• Todos lanzan los dados para ver quién juega primero: ¡el que saque el número más alto, como siempre! <p>JUGAR:</p> <p>Lanzando los dados, cada jugador/a se mueve por el tablero y acaba en una casilla determinada. Cada casilla representa un lugar diferente dentro de un centro comercial.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuando el jugador/a cae en la casilla, debe decir en voz alta lo que va a comprar en la tienda: "Estoy en (tipo de tienda) y quiero comprar (número/característica + producto)".• Si su respuesta es correcta, puede volver a lanzar el dado y avanzar (un máximo de 2 lanzamientos por turno). Si su respuesta es errónea se quedan en la misma casilla hasta el siguiente turno, y reciben ayuda del resto de compañeros/as.• Quien pase primero por la línea final, ¡gana! <p>*Cuando dos jugadores/as caen en la misma casilla, no pueden repetir lo que han dicho otros jugadores/as.</p> <p>OBSERVACIÓN:</p> <p>Casillas especiales</p> <ol style="list-style-type: none">1. Vestuario y aseo: pierde su turno2. Zona de ocio: pierde dos turnos3. Escaleras: pasa de una casilla de escaleras a otra, hacia delante o hacia atrás dependiendo de si el jugador/a está en la primera o en la segunda casilla de escaleras. Vuelve a tirar el dado.4. Ascensor: va de casilla de ascensor a casilla de ascensor, igual que con la casilla de escaleras.

DESCRIPCIÓN	<p>RESUMEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado habrá entrenado su vocabulario relacionado con las compras, lo que les ayudará en su vida cotidiana. • El alumnado también entrenará la gramática y la construcción de frases.
MATERIALES COMPLEMENTARIOS	<p>Ejemplos de palabras de vocabulario para utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conseguir • Comprar • Buscar • Elegir • Probar • Pedir • Pagar • Comprar • Tienda • Cambiar • Llevar • Pan • Panadería • Pescado • Fruta • Verdura • Libros • Ropa • Ajuste • Pastelería • Escaleras • Ascensor • Música • Helados • Cosméticos • Electrónica • Carnicería • Zapatos • Baño • Cine • Aparcamiento • Muebles • Ocio • Flor • Tienda • Correos • Cajero • Peluquería • Caramelo

[Descargar los materiales complementarios](#)



Quizizz

Aprender el nombre de frutas y verduras

GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Las personas participantes aprenderán 26 palabras relacionadas con los nombres de las frutas y verduras.
INGREDIENTES	Cuestionarios en línea, Internet, teléfono/tableta/ordenador
DESCRIPCIÓN	<p>Este juego será interesante para jugar en clase: Las personas participantes pueden jugar individualmente, al mismo tiempo.</p> <p>PREPARACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Quizzes relacionados con los nombres de las frutas y verduras disponibles en la plataforma Quizizz.• Antes de empezar esta actividad, el equipo docente se asegura de que todas las personas participantes dispongan de un teléfono, una tableta o un ordenador. También es necesario disponer de conexión a Internet. <p>EMPEZAR EL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una vez realizada la preparación, el docente pedirá a las personas participantes que abran el enlace del juego, que contiene cuestionarios relacionados con las verduras y las frutas. <p>JUGAR:</p> <ul style="list-style-type: none">• Siguiendo las instrucciones de la plataforma el profesorado comenzará la actividad mostrando a las personas participantes los cuestionarios de la plataforma y que respondan a las preguntas.• Para cada pregunta, hay 30 segundos para leer el cuestionario y elegir la respuesta correcta de las opciones.• Una vez que las personas participantes hayan respondido a todas las preguntas, el/la docente puede comprobar los resultados.• Por cada respuesta correcta obtendrán 2 puntos, la persona participante con más puntos gana.

[Accede al enlace para jugar](#)

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALY

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPAIN

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220-ADU-000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.