



Game n

# Game 4 all



*Identidad personal  
y vivienda*



Cofinanciado por  
la Unión Europea



# Game n

<i>Adivina el mimo</i> .....	4
<i>Silla musical</i> .....	5
<i>Juego de rol</i> .....	6
<i>Quizizz: ¿Dónde está mi familia?</i> .....	7
<i>Quizizz: Hogar dulce hogar</i> .....	8
<i>Quizizz: Quizz de habitaciones</i> .....	9

Nombre	Por la casa
Nivel	A1
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	El estudiante será capaz de identificar 70 palabras relacionadas con la vivienda. El estudiante será capaz de identificar 40 palabras relacionadas con los utensilios de cocina y los muebles de la casa.
INGREDIENTES	<p>Un juego de mesa dividido en las 5 habitaciones de una casa. Cada pieza será independiente si es posible (como un puzzle, ver anexo)</p> <p>Fichas de desafíos que deben rellenarse según las casillas en las que caigan los estudiantes.</p> <p>20 tarjetas para escribir o dibujar</p> <p>20 tarjetas solicitando la palabra</p> <p>15 tarjetas que solicitan utilizar el movimiento</p> <p>23 tarjetas especiales específicas para las habitaciones de la casa</p> <p>4 piezas</p> <p>Instrucciones del juego</p> <p>Un dado de 6 caras (3 caras marcadas con el número 1, 2 caras marcadas con el número 2, una cara marcada con el número 3)</p> <p>Hojas de papel y lápices</p> <p>Tarjetas: <a href="https://www.canva.com/design/DAFwRFM_qsA/Dtx1M_I_uM9ST-1_XqWHUQ/edit">https://www.canva.com/design/DAFwRFM_qsA/Dtx1M_I_uM9ST-1_XqWHUQ/edit</a></p>
DESCRIPCIÓN	<p><b>PREPARACIÓN:</b> Divida a los estudiantes en equipos de 2 o 3 y asigne una ficha a cada equipo. Coloca las tarjetas de desafío sobre la mesa en montones por categorías (voz, movimiento, escritura). Deja a un lado las tarjetas especiales que se añadirán a cada habitación correspondiente. Pon la sala "Entrada" sobre la mesa y coloca las cartas especiales "entrada" a su lado. Coloca las fichas fuera, delante de la puerta de entrada.</p> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b> Cada equipo se coloca alrededor de la mesa. Define quién jugará primero y gira en el sentido de las agujas del reloj.</p> <p><b>JUGAR:</b> Un estudiante del primer equipo tira los dados y mueve su ficha a la casilla correspondiente según el número obtenido. El estudiante saca una tarjeta correspondiente a su casilla y lee las instrucciones del reverso. El estudiante y su compañero resuelven el reto juntos, a menos que la tarjeta indique lo contrario (por ejemplo, "Haz que tu compañero/a adivine..."). Una vez completado el desafío, juega el siguiente equipo, y así sucesivamente. Cuando un equipo llega al final de una sala, saca una carta especial correspondiente a la sala. Cuando completan el reto, puedes añadir la siguiente sala al tablero de juego, como si fuera un puzzle. El juego termina cuando un equipo llega a la última casilla, sobre la cama, y completa la tarjeta especial correspondiente.</p>

<b>Nombre</b>	<b>Adivina el mimo</b>
<b>Nivel</b>	<b>A1</b>
<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	Los/as estudiantes serán capaces de decir y leer 30 verbos sobre educación y formación.
<b>INGREDIENTES</b>	Tarjetas con verbos conjugados
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p><b>PREPARACIÓN:</b> Recorta trocitos de papel con verbos conjugados que los alumnos hayan estudiado en clase y ponlos en una caja.</p> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b> Dividir la clase en dos equipos y decidir quién empieza.</p> <p><b>JUGAR:</b> En el equipo, un estudiante coge un trozo de papel y empieza la imitación, sólo con expresiones de cara y cuerpo. Ejemplo: si el papel dice "leemos", el estudiante elige a otro/a compañero/a para hacer la acción. Cada equipo tiene 60 segundos para adivinar la mímica. Cuando la respuesta es correcta, el equipo recibe 1 punto y, a continuación, elige a un miembro y comienza de nuevo (cogiendo un trozo de papel e iniciando la mímica). Los equipos se alternan hasta que todos los miembros de ambos equipos hayan participado.</p>

<b>Nombre</b>	<b>Silla musical</b>
<b>Nivel</b>	<b>A1</b>
<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	<p>Comprensión oral: Los/as estudiantes serán capaces de identificar 5 frases para presentarse a sí mismos.</p> <p>Expresión oral: Los/as estudiantes podrán dar 10 detalles sobre su identidad personal.</p>
<b>INGREDIENTES</b>	Una sala lo suficientemente grande para permitir el movimiento 1 silla por participante
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p><b>PREPARACIÓN:</b> Coloca las sillas en círculo concéntrico en la sala. Tiene que haber una silla por cada estudiante de la clase.</p> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b> Retira tu silla del círculo y ponte de pie en el centro del círculo.</p> <p><b>JUGAR:</b> La persona en el centro (tú) tiene que decir una afirmación que sea cierta para él/ella, como "tengo dos hermanos" o "vivo con un amigo". Todos los que comparten esta característica se levantan de sus sillas. Cuando la persona del centro aplauda, los demás tendrán que buscar otra silla. Cuidado, no pueden elegir la silla contigua a la suya. Tu objetivo es encontrar una silla para ti y sentarte. Como siempre falta una silla, una nueva persona estará ahora en el centro. Esta persona tiene que encontrar una declaración para sí misma y seguir el juego como se describe en esta sección. Repite la actividad hasta que todo el mundo comparta algo o hasta que consideres que el grupo ha jugado lo suficiente.</p> <p><b>RESUMEN:</b> Comenta con la clase lo que te ha permitido hacer esta actividad: Animó a los alumnos a hablar delante de los demás Movimiento y diversión Compartir características comunes Descubrir cosas en común con el resto de compañeros Practicar la presentación sobre sus identidades</p>

Nombre	Juego de rol
Nivel	A2
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<p>El/La estudiante será capaz de identificar 30 palabras sobre su identidad personal y su vivienda.  El/La estudiante será capaz de formular 4 preguntas relacionadas con la identidad personal.  El/La estudiante podrá formular 7 preguntas sobre la vivienda.  El/La estudiante podrá mejorar su expresión escrita, oral y escrita.</p>
INGREDIENTES	<p>12 tarjetas con situaciones de diálogo en diferentes contextos y personajes.  <i>Se pueden imaginar otras situaciones y añadir nuevas tarjetas.</i></p>
DESCRIPCIÓN	<p><b>PREPARACIÓN:</b>  Prepara todas las tarjetas boca abajo sobre la mesa o colócalas en un bol, sombrero, donde los participantes no puedan ver lo que hay escrito detrás.  Divide la clase en grupos de 2 o 3 personas (según el número de alumnos que tengas).</p> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b>  Cada equipo se coloca alrededor de la mesa. Define quién jugará primero y gira en el sentido de las agujas del reloj.</p> <p><b>JUGAR:</b>  Cada grupo elige una situación del sombrero y su tarea consiste en improvisar una breve escena teatral respetando el escenario que proponen las tarjetas.  Dé tiempo suficiente a cada grupo para preparar sus diálogos y anímelos a utilizar su imaginación para crear la escena y a utilizar imágenes o objetos si lo desean. Los/as estudiantes pueden optar por escribir un pequeño diálogo durante unos minutos o trabajar la improvisación. El reto es que la escena dure al menos 1 minuto y medio.  Uno a uno, los grupos representan su escena.  El público (el resto de la clase), dirigido por ti, interpreta e intenta adivinar cuál es la situación (quiénes son, dónde están, qué ocurre en la escena...).</p> <p>Cuando todos los grupos hayan presentado la escena y cuando el público haya terminado el análisis de la escena.  !!!Un gran aplauso para los intérpretes !!!</p> <p><b>RESUMEN:</b>  Comentar con la clase la importancia de los juegos de rol como "práctica" de situaciones de la vida cotidiana para animarles a hacerlo también fuera.  Añadiendo elementos divertidos para actuar, tal vez ropa, accesorios, imágenes, etc...  Estimulamos su imaginación y puede que les ayude a sentirse relajados y simplemente divertirse con la actividad mientras aprenden.  Si necesitan apoyo para crear el texto de su pequeña escena puedes ayudarles, también pueden utilizar diccionarios o cualquier otro elemento que necesiten.</p>

Nombre	Quizizz: ¿Dónde está mi familia?
Nivel	A1
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los/as estudiantes podrán reforzar el vocabulario de la vivienda relacionando a las personas con las habitaciones en las que se encuentran.
INGREDIENTES	Cuestionario en línea, conexión a móvil/tableta/ordenador
DESCRIPCIÓN	<p>Es interesante que los alumnos jueguen durante la clase: jugarán individualmente todos a la vez.</p> <p><b>PREPARACIÓN:</b> Las preguntas ya están preparadas y disponibles para jugar en la plataforma Quizizz. Antes de empezar esta actividad, se invita a los profesores a asegurarse de que todos los alumnos disponen de un teléfono, una tableta o un ordenador. También es necesario disponer de conexión a Internet.</p> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b> Una vez realizada la preparación, el profesor pedirá a los alumnos que abran el siguiente enlace, que contiene cuestionarios relacionados con el país anfitrión.</p> <p><b>JUGAR:</b> Siguiendo las instrucciones de la plataforma los profesores irán empezando los cuestionarios uno a uno. Los alumnos dispondrán de 45 segundos para encontrar la respuesta correcta para cada pregunta. Una vez recogidas todas las respuestas, el profesor podrá ver los resultados. Por cada respuesta correcta, los alumnos obtendrán puntos en función del tiempo que hayan tardado en responder a la pregunta. El alumno con más puntos gana.</p>
<p><b>Accede al enlace para jugar</b></p> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/651d3429fd46764a4e71df71?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/651d3429fd46764a4e71df71?source=quiz_share</a></p>	

<b>Nombre</b>	<b>Quizizz: Hogar dulce hogar</b>
<b>Nivel</b>	<b>A1</b>
<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	Los/as estudiantes serán capaces de leer 10 preguntas sobre la casa y su rutina diaria.
<b>INGREDIENTES</b>	Cuestionario en línea, conexión a móvil/tableta/ordenador
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Es interesante que los alumnos jueguen durante la clase: jugarán individualmente todos a la vez.</p> <p><b>PREPARACIÓN:</b> Las preguntas ya están preparadas y disponibles para jugar en la plataforma Quizizz. Antes de empezar esta actividad, se invita a los profesores a asegurarse de que todos los alumnos disponen de un teléfono, una tableta o un ordenador. También es necesario disponer de conexión a Internet.</p> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b> Una vez realizada la preparación, el profesor pedirá a los alumnos que abran el siguiente enlace, que contiene cuestionarios relacionados con el país anfitrión.</p> <p><b>JUGAR:</b> Siguiendo las instrucciones de la plataforma los profesores irán empezando los quizzes uno a uno, donde los alumnos tendrán 45 segundos para elegir la respuesta correcta para cada pregunta. Una vez recogidas todas las respuestas, el profesor podrá ver los resultados. Por cada respuesta correcta, los alumnos obtendrán puntos en función del tiempo que hayan tardado en responder a la pregunta. El alumno con más puntos.</p>
<p><b>Accede al enlace para jugar:</b></p> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/651d356b57366390c389969f">https://quizizz.com/admin/quiz/651d356b57366390c389969f</a></p>	



<b>Nombre</b>	<b>Quizizz: Quizz de habitaciones</b>
<b>Nivel</b>	<b>A1</b>
<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	Los/as estudiantes podrán reforzar el vocabulario de la vivienda relacionando acciones u objetos específicos con las habitaciones correctas.
<b>INGREDIENTES</b>	Cuestionario en línea, conexión a móvil/tableta/ordenador
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Es interesante que los alumnos jueguen durante la clase: jugarán individualmente todos a la vez.</p> <p><b>PREPARACIÓN:</b> Las preguntas ya están preparadas y disponibles para jugar en la plataforma Quizizz. Antes de empezar esta actividad, se invita a los profesores a asegurarse de que todos los alumnos disponen de un teléfono, una tableta o un ordenador. También es necesario disponer de conexión a Internet.</p> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b> Una vez realizada la preparación, el profesor pedirá a los alumnos que abran el siguiente enlace, que contiene cuestionarios relacionados con el país anfitrión.</p> <p><b>JUGAR:</b> Siguiendo las instrucciones de la plataforma los profesores irán empezando los quizzes uno a uno, donde los alumnos tendrán 45 segundos para elegir la respuesta correcta para cada pregunta. Una vez recogidas todas las respuestas, el profesor podrá ver los resultados. Por cada respuesta correcta, los alumnos obtendrán puntos en función del tiempo que hayan tardado en responder a la pregunta. El alumno con más puntos.</p>
<p><b>Accede al enlace para jugar:</b></p> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/651d388f70258de3a4943cc7">https://quizizz.com/admin/quiz/651d388f70258de3a4943cc7</a></p>	

# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



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

ITALY

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



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

[www.famylias.org](http://www.famylias.org)



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

[www.elaninterculturel.com](http://www.elaninterculturel.com)

Project Number: KA220ADU000033529

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**



Game on © 2022 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.