



Game n

Game 4 all



*Relaciones sociales,
hobbies y ocio*



Cofinanciado por
la Unión Europea



Game n

<i>Narración: Creación de una historia</i>	<i>3</i>
<i>Juego mímico: Aprender pasatiempos.....</i>	<i>4</i>
<i>Juego de categorías</i>	<i>6</i>
<i>Frases de conexión</i>	<i>7</i>
<i>Quizizz: Aprender sobre el país de acogida</i>	<i>8</i>
<i>Quizizz: Vida personal.....</i>	<i>9</i>

Nombre	Narración: Creación de una historia
Nivel	A2
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los/as estudiantes asimilarán y mejorarán 12 nuevas frases relacionadas con sus intereses mientras escriben una historia. Los/as estudiantes descubrirán 30 palabras nuevas relacionadas con sus aficiones e intereses.
INGREDIENTES	Pizarra o libro para escribir la historia, rotulador de pizarra, bolígrafos
DESCRIPCIÓN	<p>PREPARACIÓN: Antes de la clase, se invita a los docentes a elegir un tema relacionado con las aficiones o el entretenimiento. El tema puede ser también el que ya se haya debatido en lecciones anteriores.</p> <p>N.B.: Algunas sugerencias para los temas; 1. Jugar al fútbol (véase el ejemplo siguiente) 2. Ir de excursión a la montaña 3. Organizar una cena intercultural 4. Ir a ver una película juntos</p> <p>EMPEZAR EL JUEGO: Explique la actividad a los/as estudiantes y que tienen que centrarse en el tema mientras crean la historia.</p> <p>JUGAR: Elige a tres personas voluntarias entre los/as participantes. Dos personas voluntarias tienen que contar la historia siguiendo la frase que empieza el primer estudiante. Mientras tanto, la tercera persona voluntaria escribirá la historia en una pizarra o en un cuaderno. La tarea de escribir también puede hacerla el docente. En este paso es importante destacar que tienen que seguir la historia que ha empezado el participante anterior y continuar manteniendo el sentido de la historia. Para cada historia dispondrán de 15 minutos para trabajar en grupo. Divida la clase en grupos de tres personas cada uno. Dé un tema a cada grupo: trabajarán dentro del grupo para crear una historia. En cada turno podrán decir una frase. Al cabo de un rato (unos 5 minutos), los/as estudiantes deben cambiar de papel para practicar tanto la expresión oral como la escrita. Esta fase puede ser complicada porque los docentes deben ayudar a los alumnos a encontrar las palabras correctas para la frase si tienen dificultades. ¡Empecemos!</p> <p>RESUMEN: Al final, cada grupo compartirá la historia con toda la clase.</p>
<i>Descargar los materiales complementarios</i>	

Nombre	Juego mímico: Aprender pasatiempos
Nivel	A1/A2
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los/as estudiantes aprenderán 20 verbos relacionados con aficiones e intereses. Los/as estudiantes aprenderán a trabajar en equipo.
INGREDIENTES	Papel en blanco, bolígrafo, lista de verbos
DESCRIPCIÓN	<p>PREPARACIÓN: Prepara los trozos de papel o las tarjetas con la lista de las aficiones e intereses (véase el ejemplo siguiente).</p> <p>EMPEZAR EL JUEGO: Inicie el debate en la clase preguntando a los participantes cuáles son sus aficiones. Dé unos 10 minutos a cada estudiante para que comparta sus aficiones. Esto también te ayudará a llamar su atención sobre el tema.</p> <p>JUGAR: Divida la clase en dos equipos y decida el equipo que va a empezar. Elige a un participante de cada equipo que pase al frente de la clase y se sentará de espaldas a la pizarra. No pueden mirar a la pizarra. Escribe en la pizarra tres palabras con verbos conjugados relacionadas con las aficiones e intereses. Cuando digas JUGAR, dos equipos empiezan a hacer la mímica de la primera palabra a su jugador/a que está al frente de la clase. El primer jugador/a que adivine correctamente la palabra, gana el punto. Luego, continuarán con la segunda palabra, y así sucesivamente... Cuando se hayan adivinado correctamente las tres palabras, puedes cambiar el rol, invitar a nuevos jugadores de cada equipo a pasar al frente de la clase y escribir tres nuevas palabras en la pizarra. El juego continúa hasta que todos hayan tenido un turno para adivinar la mímica.</p>

Nombre

Juego mímico: Aprender pasatiempos

MATERIALES COMPLEMENTARIOS

- Jugar al fútbol
- Correr
- Jugar al baloncesto
- Jugar al bádminton
- Leer
- Escribir
- Hacer senderismo
- Nadar
- Pintar
- Viajar
- Ir en bicicleta
- Subir a la montaña
- Cocinar
- Cantar
- Tocar la guitarra
- Jugar a videojuegos
- Trabajar en la granja
- Conducir un coche
- Enseñar
- Bailar
- Ir al gimnasio
- Jugar al tenis
- Jugar al voleibol
- Ir en bicicleta
- Ver películas
- Escuchar canciones
- Aprender idiomas
- Cocinar
- Ir de pesca
- Coser

Descargar los materiales complementarios

Nombre	Juego de categorías
Nivel	A1
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los/as estudiantes mejorarán 30 nuevos vocabularios relacionados con festivales. Los/as estudiantes aprenderán el nombre de 4 festivales.
INGREDIENTES	Papel, bolígrafo, hojas de categorías
DESCRIPCIÓN	<p>PREPARACIÓN: N.B.: Este juego se sugiere para jugar en parejas o en grupos de 3 a 4 estudiantes.</p> <p>Imprime las hojas de categorías del material complementario (ver Anexo). Como alternativa, puede invitar a los/as estudiantes a dibujar varias columnas.</p> <p>EMPEZAR EL JUEGO: Encima de cada columna, pídeles que escriban el nombre de los festivales.</p> <p>Por ejemplo : Navidad, Semana Santa, Halloween, Carnaval, etc.</p> <p>JUGAR: Para cada fiesta, el/la docente lee 10 palabras relacionadas con la fiesta (proporcionadas en el ejemplo), y les da un minuto para memorizarlas. No pueden anotar nada en este tiempo. Pide a los/as estudiantes que escriban las palabras relacionadas con la fiesta presentada anteriormente en la columna correspondiente.</p> <p>EJEMPLO: en la columna de Navidad reunirán todas las palabras relacionadas con esa fiesta, como, luces, regalos, Papá Noel, nieve, galletas, fiesta, vacaciones, etc. Tendrán dos minutos para escribir las palabras. Una vez finalizado el tiempo, el/la docente pide a cada grupo que lea la lista que ha escrito. Gana el grupo que tenga más palabras. Del mismo modo, seguirán escribiendo palabras para otras fiestas. Cada palabra que encuentren les da un punto. Gana el equipo con mayor puntuación. Pueden jugar todas las categorías en el mismo equipo o, para hacerlo más dinámico, se puede cambiar de equipo para cada categoría</p>
<i>Descargar los materiales complementarios</i>	

Nombre	Frases de conexión
Nivel	A1/A2
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los/as estudiantes aprenderán a crear 18 frases con palabras relacionadas con la vida y las aficiones de las personas.
INGREDIENTES	Plantillas impresas, bolígrafo
DESCRIPCIÓN	<p>PREPARACIÓN: Imprime las hojas de actividades por separado para cada ejercicio. Recorta las frases del grupo A y del grupo B de cada ejercicio y mézclalas.</p> <p>EMPEZAR EL JUEGO: Divide la clase en 2 o 3 estudiantes por grupo.</p> <p>JUGAR: Proporcione cada historia a un grupo, los/as estudiantes trabajarán en su grupo para conectar las frases y crear una historia. Tendrán 5 minutos para completar la frase con la correcta. En este momento, los/as estudiantes empezarán a leer la historia de un personaje famoso que hayan creado.</p>
<i>Descargar los materiales complementarios</i>	

Nombre	Quizizz: Aprender sobre el país de acogida
Nivel	A1
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> - Los/as estudiantes serán capaces de leer 10 preguntas sobre el país de acogida relacionadas con el país. - Los/as estudiantes aprenderán 10 cosas nuevas (historia, cultura, etc.) sobre el país de acogida.
INGREDIENTES	Cuestionarios en línea, Internet, teléfono/tableta/ordenador
DESCRIPCIÓN	<p>Este juego será interesante para jugar en clase: los/as estudiantes jugarán individualmente todos a la vez.</p> <p>PREPARACIÓN: Las preguntas ya están preparadas y disponibles para jugar en la plataforma Quizizz. Antes de empezar esta actividad, se ruega a los/as docentes que se aseguren de que todos los/as estudiantes disponen de un teléfono, una tableta o un ordenador. También es necesario disponer de conexión a Internet.</p> <p>EMPEZAR EL JUEGO: Una vez hecha la preparación, el/la docente pedirá a los/as estudiantes que abran el siguiente enlace que contiene cuestionarios relacionados con el país anfitrión.</p> <p>JUGAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siguiendo las instrucciones de la plataforma los/as docentes empezarán los quizzes uno a uno, donde los/as estudiantes dispondrán de 30 segundos para responder correctamente a cada pregunta. - Una vez recogidas todas las respuestas, el/la docente podrá ver los resultados. - Por cada respuesta correcta obtendrán 2 puntos, y el/la estudiante con más puntos ganará.
Accede al enlace para jugar	
https://quizizz.com/admin/quiz/652d2528d517093eeef8a3e4?source=quiz_share	

Nombre	Quizizz: Vida personal
Nivel	A2
GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los/as estudiantes serán capaces de conocer y leer 20 palabras sobre la vida personal y aprenderán a hablar de sí mismos/as.
INGREDIENTES	Cuestionarios en línea, Internet, teléfono/tableta/ordenador
DESCRIPCIÓN	<p>Este juego será interesante para jugar en clase: los alumnos jugarán individualmente, todos a la vez.</p> <p>PREPARACIÓN: Los cuestionarios relacionados con la vida personal están disponibles 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>EMPEZAR EL JUEGO: 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>JUGAR: Siguiendo las instrucciones de la plataforma, el profesor comenzará la actividad mostrando a los alumnos los cuestionarios de la plataforma y pidiéndoles que los realicen uno a uno. Los alumnos dispondrán de 1 minuto y 30 segundos para leer y responder respuestas a cada pregunta. Una vez que los alumnos hayan respondido a todas las preguntas el profesor podrá comprobar los resultados.</p> <p>Por cada respuesta correcta obtendrán 2 puntos, y ganará el alumno con más puntos.</p>
Accede al enlace para jugar:	
https://quizizz.com/admin/quiz/651d6936f7d55854b8429edf	

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: 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.