

El reino de los animales



El reino de los animales

Nivel

El reino de los animales es un juego dirigido a estudiantes que hayan alcanzado el nivel lingüístico A1-A2 del Marco Común Europeo de Referencia. El profesor podrá adaptar el desarrollo del juego al nivel lingüístico de la clase practicando el vocabulario a través del juego del bingo, trabajando (de un modo más o menos complejo) las estructuras lingüísticas o bien utilizando las diversas alternativas del juego propuestas en este manual.

Objetivos lingüísticos

- Facilitar el aprendizaje, la consolidación y el uso correcto del léxico y de las estructuras lingüísticas relacionadas con los animales.
- Ampliar el bagaje lexical del estudiante a través de la presentación de los animales y de su anatomía, en el marco de una situación estimulante y divertida: ¿dónde viven?, ¿cómo son?, ¿qué comen?

Materiales

El juego **El reino de los animales** está compuesto por:

- Un mazo de 66 cartas ilustradas.
- 36 tarjetas para el bingo con los nombres de los animales por detrás.

Las cartas presentan la foto de los distintos animales del juego con su nombre debajo, y sirven tanto como mini flashcards para comprender el vocabulario, como para jugar.

Cada tarjeta del bingo tiene seis imágenes de animales. Por detrás se encuentran las listas de los animales que cada jugador tiene que buscar.





Reglas del juego

El bingo

Este juego se puede utilizar tanto en clase (el docente) como en casa (un director del juego). A cada jugador le tocan una o varias tarjetas. El director del juego mezcla la baraja de cartas y las va sacando una a una, enseñándoselas a los jugadores. Los que tienen el animal de la carta en su tarjeta, lo tapan con una ficha o un trozo de papel. El juego se puede hacer de un nivel sencillo, mostrando la imagen y pronunciando el nombre del animal, a un nivel más complejo pronunciándolo sin mostrar la foto. Ganará el jugador que complete todas las fotos de una de sus tarjetas.

El reino de los animales

Se reparten entre los jugadores todas las cartas de la baraja. Cada jugador tiene las cartas que le han tocado y una tarjeta con la lista de los animales.

El primer jugador se dirige al segundo jugador y le pregunta (por ejemplo): *¿tienes el gato?*

Pueden suceder dos cosas:

- si el segundo jugador tiene la carta del gato, le responde *Sí, lo tengo* y se la entrega a quien se la ha pedido. El jugador que la recibe, la une a las demás que posee y responde *Gracias*.

Luego, puede hacerle otra pregunta a otro jugador;

- si, en cambio, el segundo jugador no tiene la carta del gato, le responde *No, no lo tengo*. Entonces le tocará a él pedirle a un tercer jugador uno de los animales de su lista.

Cada animal se puede pedir varias veces, y cuando un jugador lo encuentra entre las cartas de otro, este tiene que entregar el animal obligatoriamente.

Gana el jugador que antes consigue obtener todos los elementos de la lista de su maleta.



Lista de los animales por orden alfabético

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1. abeja (la) | 34. león (el) |
| 2. águila (el) | 35. leopardo (el) |
| 3. araña (la) | 36. lobo (el) |
| 4. ardilla (la) | 37. lombriz (la) |
| 5. avestruz (el) | 38. loro (el) |
| 6. ballena (la) | 39. mariposa (la) |
| 7. búho (el) | 40. mariquita (la) |
| 8. burro (el) | 41. marmota (la) |
| 9. caballo (el) | 42. medusa (la) |
| 10. cabra (la) | 43. mono (el) |
| 11. cabra montés (la) | 44. morsa (la) |
| 12. canario (el) | 45. mosca (la) |
| 13. cangrejo (el) | 46. murciélago (el) |
| 14. canguro (el) | 47. oca (la) |
| 15. caracol (el) | 48. oso panda (el) |
| 16. cebra (la) | 49. oso polar (el) |
| 17. cerdo (el) | 50. oveja (la) |
| 18. ciervo (el) | 51. pato (el) |
| 19. cocodrilo (el) | 52. pavo (el) |
| 20. conejo (el) | 53. perro (el) |
| 21. delfín (el) | 54. pez (el) |
| 22. elefante (el) | 55. pingüino (el) |
| 23. erizo (el) | 56. pulpo (el) |
| 24. foca (la) | 57. rana (la) |
| 25. gacela (la) | 58. ratón (el) |
| 26. gallina (la) | 59. rinoceronte (el) |
| 27. gallo (el) | 60. serpiente (la) |
| 28. gato (el) | 61. tiburón (el) |
| 29. gorila (el) | 62. tigre (el) |
| 30. hipopótamo (el) | 63. topo (el) |
| 31. hormiga (la) | 64. tortuga marina (la) |
| 32. jabalí (el) | 65. vaca (la) |
| 33. jirafa (la) | 66. zorro ártico (el) |

Juegos y actividades didácticas

Proponemos más juegos y actividades que el docente puede modificar y adaptar al nivel lingüístico de su grupo o clase.

EL GÉNERO DE LOS ANIMALES

Se pueden formar grupos en clase y pedir a los alumnos que elijan entre : un / una (+ el nombre del animal)

Ejemplo: ¿un / una tigre?

Los estudiantes deben responder: “es un tigre”.

Se puede proponer este juego como ejercicio escrito: dando un tiempo limitado para hacerlo o terminándolo cuando el primer equipo que lo acabe diga ¡alto!

Cada respuesta correcta valdrá un punto y por cada respuesta incorrecta se restará un punto.

El equipo ganador será el que gane más puntos.

Masculino	Femenino
avestruz (un)	abeja (una)
búho (un)	águila (una)
burro (un)	araña (una)
caballo (un)	ardilla (una)
canario (un)	ballena (una)
cangrejo (un)	cabra (una)
canguro (un)	cabra montés (una)
caracol (un)	cebra (una)
cerdo (un)	foca (una)
ciervo (un)	gacela (una)
cocodrilo (un)	gallina (una)
conejo (un)	hormiga (una)
delfín (un)	jirafa (una)
elefante (un)	lombriz (una)
erizo (un)	mariposa (una)
gallo (un)	mariquita (una)
gato (un)	marmota (una)
gorila (un)	medusa (una)
hipopótamo (un)	morsa (una)
jabalí (un)	mosca (una)
león (un)	oca (una)
leopardo (un)	oveja (una)

Masculino	Femenino
lobo (un)	rana (una)
loro (un)	serpiente (una)
mono (un)	tortuga marina (una)
murciélago (un)	vaca (una)
oso panda (un)	
oso polar (un)	
pato (un)	
pavo (un)	
perro (un)	
pez (un)	
pingüino (un)	
pulpo (un)	
ratón (un)	
rinoceronte (un)	
tiburón (un)	
tigre (un)	
topo (un)	
zorro ártico (un)	

LETRAS Y ANIMALES

El objetivo de esta actividad es encontrar, en el menor tiempo posible, el nombre de los animales que empiecen por la misma letra.

Ejemplo: *Escribe el nombre de los animales que empiecen por A.*

Respuesta: *abeja, águila, araña, ardilla, avestruz*

Se ganará un punto por cada respuesta correcta y el vencedor será quien sume más puntos al final del juego.

¿QUÉ COMEN LOS ANIMALES?

El profesor escribirá en la pizarra las palabras relacionadas con la alimentación de los animales. Después mostrará a los alumnos las cartas de los animales, preguntándoles qué comen los animales de las cartas que vayan saliendo.

Ejemplo: El profesor muestra la carta del conejo y pregunta: *¿qué come el conejo?* Los estudiantes elegirán entre las palabras de la pizarra para responder a la pregunta. En este caso la respuesta correcta sería: *el conejo come zanahorias.*

Ejemplos de palabras relacionadas con la comida de los animales para escribir en la pizarra:

Algas marinas
bambú
plátanos
carne
zanahorias
hierba
flores
hojas
queso
bellotas
lechuga
insectos
leche
miel
avellanas
huesos
peces
polen
semillas

¿DÓNDE VIVEN LOS ANIMALES?

Esta actividad es similar a la anterior, pero en esta ocasión se pregunta a los alumnos dónde viven los animales.

Ejemplo: El profesor enseña la carta de la vaca y pregunta: *¿dónde vive la vaca?* Los alumnos elegirán entre los lugares en que viven los animales, escritos por el profesor en la pizarra. En este caso la respuesta correcta sería: *la vaca vive en la granja.*

en la granja
en el campo
en la montaña
en la playa
en el mar
en el cielo
en la selva
en el bosque
en el Polo
en el jardín

95921 - El reino de los animales - (V33664)

El reino de los animales

de Joy Olivier

© 2016 ELI s.r.l.

Apartado Postal 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Versión española: Raquel García Prieto

Dirección de gráfica: Letizia Pigni

Redacción: Gigliola Capodaglio

Director de producción: Francesco Capitano

Maquetación: Studio Cornell

Foto: Shutterstock

Impreso en Italia por Tecnostampa Pigni Group Printing Division - Loreto-Trevi
ISBN 978-88-536-2284-6

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni total ni parcialmente, en ninguna forma ni por ningún medio, sin el permiso previo de ELI.