

Bingo

de los

Verbos



Componentes

66 cartas ilustradas. Cada carta presenta por un lado, una acción ilustrada y, por el otro, el verbo correspondiente.

36 cartones. En cada uno hay 6 acciones ilustradas por un lado y, por el otro, los seis verbos correspondientes.

El **Bingo de los verbos** puede utilizarse para organizar en casa, con familiares y amigos, divertidísimos juegos de mesa y de memoria, o bien emplearse en clase como un válido instrumento didáctico para repasar y consolidar el idioma español.

En clase

Antes de empezar las actividades, el/la profesor/a puede comprobar el nivel lingüístico de la clase colocando todas las cartas ilustradas sobre la mesa divididas por áreas (p. ej.: trabajo, colegio, casa, deporte, tiempo libre) o por conjugación (-ar, -er, -ir) en función de la edad y de los intereses de la clase. Luego, puede pedir que sus estudiantes identifiquen los grupos, los nombren y creen subgrupos por sí mismos/as. Por ejemplo, si se ha creado el grupo de las acciones que suelen realizarse en casa, éstos/as pueden subdividirlos en aquellas que se realizan en la cocina, en el salón, en el garaje, etc., dándoles la oportunidad de que sean ellos/as quienes hagan sus propuestas. El/la profesor/a pueden empezar preguntando:

¿Cuál es el grupo más/menos numeroso?

¿Cuántos y cuáles son los verbos de la 1ª, 2ª y 3ª conjugación?

¿Cuántos verbos conocéis de cada grupo?

¿Qué acciones realizáis por la mañana cuando os despertáis? (levantarse, lavarse, vestirse, comer, beber, etc.)

¿Qué acciones realizáis cuando estáis en el colegio, en casa, etc.?

¿Qué acciones realizáis en vuestro tiempo libre?

Los/as chicos/as podrán responder directamente, si conocen el verbo, o mostrar la carta correspondiente.

Cómo se juega

El procedimiento es el del bingo tradicional. El/la profesor/a puede elegir entre cuatro modalidades de juego diferentes.

1. Imagen-imagen

Una vez distribuidos los cartones, el/la profesor/a elige una carta de la baraja mostrando únicamente el lado en que aparece la imagen a la vez que pronuncia el verbo correspondiente. Poco a poco los/as chicos/as irán cubriendo las imágenes que aparecen en su cartón. Ganará quien complete en primer lugar su cartón.

2. Acción-acción

En este caso, una vez distribuidos los cartones, el/la profesor/a elige una carta de la baraja mostrando únicamente el lado en que aparece el verbo escrito a la vez que lo pronuncia. Poco a poco los/as chicos/as irán cubriendo las acciones que aparecen en su cartón. Ganará quien complete en primer lugar su cartón.

3. Imagen-acción

Una vez distribuidos los cartones, el/la profesor/a elige una carta de la baraja mostrando únicamente el lado en que aparece el verbo escrito a la vez que lo pronuncia. Poco a poco los/as chicos/as irán cubriendo las imágenes que aparecen en su cartón. Ganará quien complete en primer lugar su cartón.

4. Acción-imagen

Una vez distribuidos los cartones, el/la profesor/a elige una carta de la baraja mostrando el lado por el que aparece la imagen y pronunciando la acción. Poco a poco los/as chicos/as irán cubriendo las acciones que aparecen en su cartón. Ganará quien complete en primer lugar su cartón.

Más juegos...

¿Qué falta?

Coloque algunas cartas sobre la mesa y conceda un minuto a los/as chicos/as para que las memoricen.

Una vez transcurrido el tiempo, recoja las cartas, barájeelas y vuelva a colocarlas sobre la mesa tras haber quitado algunas. Luego, pregunte: "¿Qué falta?"



Gana quien consiga recordar todas las acciones que faltan o el mayor número de ellas.

El juego se puede proponer gradualmente, jugando al principio con pocas cartas y, progresivamente, con un número mayor.

La carta canta

Los/as jugadores de uno en uno eligen una carta de la baraja por el lado de la imagen y, sin mirar lo que hay escrito detrás, pronuncian el verbo en voz alta. Sólo después de haberlo pronunciado pueden darle la vuelta a la carta y, si su respuesta ha sido correcta se la quedan, en caso contrario, deben devolverla a la mesa y ceder el turno al jugador/a siguiente. Gana quien consigue conquistar el mayor número de cartas.

Variante:

Una vez pronunciado el verbo el/la profesor/a no permite que el/la estudiante le dé la vuelta a la carta sino que pide al resto de los/as jugadores/as que digan si la respuesta o la pronunciación son correctas.

El juego también puede hacerse con las cartas vueltas por la parte de la imagen o de la palabra. El/la jugador/a toma una cualquiera y debe decir la acción correspondiente en su propio idioma.

Si el nivel de la clase lo permite, el/la profesor/a puede pedirle a quien responda correctamente que forme una frase que contenga ese verbo o que formule preguntas de este tipo:

¿Cuál es la primera persona del singular del presente de indicativo del verbo comprender?...

Las familias

Tras haber dividido las acciones por familias o conjuntos, el/la profesor/a distribuye el mismo número de cartas entre sus alumnos/as. Sin mostrarlas a sus compañeros/as, cada jugador/a debe intentar conseguir de los/as demás las cartas que necesita para formar el mayor número de familias pidiéndoselas al resto de los/as jugadores/as. En caso de respuesta afirmativa el/la compañero/a debe entregarle la carta. Es importante que se establezcan antes qué familias se pueden formar.

Conjuntos posibles:

Deporte (correr, saltar, ir en bicicleta, esquiar, nadar, volar, patinar, ganar)

En el colegio (levantarse, sentarse, navegar por Internet, contar, comprender, cortar, pegar, escribir)

En casa (ver la tele, dar de comer, vestirse, desnudarse, dormir, despertarse, jugar, lavarse)

Tiempo libre (fotografiar, leer, cantar, escuchar, tocar un instrumento, caminar, bailar, pintar)

La acción misteriosa

Se divide la clase en dos grupos. Cada uno elige una carta de la baraja y la esconde al equipo contrario. Cada equipo deberá adivinar la acción del adversario formulando diez preguntas como máximo. A las preguntas sólo se puede responder *SÍ* o *NO*.

P. ej.: *¿Es una acción que puede realizarse al aire libre? ¿Es un deporte? ¿Es un verbo de la 1ª conjugación? ¿Se realiza normalmente en casa? ...*

Variante 1:

¡Adivina lo que estoy mirando! El/la profesor/a o un jugador/a elige una carta y la representa mediante gestos. El turno pasa a quien adivine la acción.

Variante 2:

el juego se desarrolla por equipos y tras elegir una acción. Las preguntas permitidas han de ser de este tipo:

¿Cuándo se hace? (En cualquier momento)

¿Dónde se hace? (Al aire libre o en casa)

¿Con qué se hace? (Con los pies)

¿Para qué se hace? (Para ir de un sitio a otro)

Respuesta: Caminar

Había una vez...una historia

Un jugador/a elige una carta de la baraja y empieza a contar una historia que contenga esa acción. El siguiente jugador/a elige otra

carta y debe seguir la historia con el verbo que le ha tocado en suerte. El resultado es muy divertido. No es necesario respetar un orden lógico, lo importante es que cada cual sepa usar y conjugar el verbo en la historia.

Variante: la historia puede escribirse en vez de narrarse. Los/as jugadores/as se pasarán un folio donde irán añadiendo su trocito de historia.

La frase más divertida

Muestre un cartón del bingo a los/as chicos/as y propóngales que inventen una frase breve pero divertida que contenga las seis acciones. Para complicar el juego puede sugerir que las frases hagan rima entre sí. Para facilitar el juego la clase se puede dividir en dos o más grupos.

¡Es hora de actuar!

Forme un círculo con los/as chicos/as y empiece a contar una historia en la que aparezcan algunas acciones ilustradas por las cartas. Cada vez que nombre una de esas acciones, los/as chicos/as deberán imitarlas junto a Ud.:

"Fermín es un perro. Ahora está durmiendo (imitar) un chico lo despierta (imitar) entonces Fermín se levanta (imitar) y ..."

Variante 1:

para que el juego sea más divertido, de vez en cuando, Ud. puede representar acciones diferentes a las pronunciadas, de manera que los/as chicos/as reaccionen para corregirle.

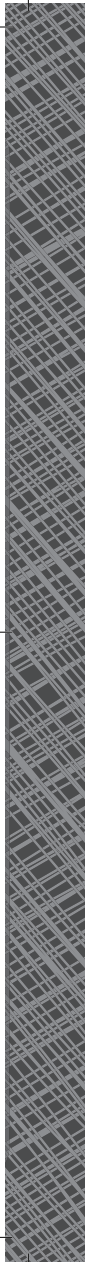
Variante 2:

elija dos o tres acciones clave y asigne a cada una de ellas un movimiento que los/as chicos/as deberán realizar cuando aparezcan en la historia. P. ej.: beber/levantar la mano; caminar/aplaudir; saltar/levantarse de la silla, etc.

Lista de los verbos

abrir	escuchar
arreglar	esperar
bailar	esquiar
bajar	fotografiar
beber	ganar
besar	gritar
buscar	hablar
caer	ir en bicicleta
caminar	jugar
cantar	lavarse
cerrar	leer
cocinar	levantarse
comer	limpiar
comprar	llamar
comprender	llamar por teléfono
conducir	llorar
contar	nadar
correr	navegar por Internet
cortar	patinar
cruzar	pegar
dar de comer	pelear
desnudarse	pensar
despertarse	perder
dormir	pintar
entrar	regalar
enviar	reír
escribir	romper





salir
saltar
saludar
sentarse
soñar
subir

tocar un instrumento
trabajar
ver la tele
vestirse
volar
zambullirse

Bingo de los Verbos

© 2007 - ELI S.r.l.
PB 6 - 62019 Recanati (MC) - Italiae
Tel. +39 071 75 07 01 - Fax + 39 071 97 78 51
info@elionline.com
www.elionline.com

Redacción ELI: Letizia Pigni, Giorgia D'Angelo
Poyecto gráfico: Studio Oplà
Ilustraciones: Laura Penone
Impreso en Italia - Tecnostampa Recanati 07.83.047.0

ISBN 978-88-536-1178-9