

A

- Agua.
- Leche.
- Pan.
- Zumo.
- Café.

B

- Comer.
- Cantar.
- Escribir.
- Decir.
- Amar.

C

- Inteligente.
- Educado.
- Tacaño.
- Comprensivo.
- Amable.

D

- Coche.
- Barco.
- Tren.
- Autobús.
- Bicicleta.

E

- Vaca.
- Oveja.
- Perro.
- Gato.
- Loro.

F

- Diga.
- Tenga.
- Ame.
- Coge.
- Cante.

Soluciones: **A:** *Pan*, el *pan* no es un alimento líquido; **B:** *Decir*, *decir* no es un verbo regular; **C:** *Tacaño*, ser *tacaño* no es una cualidad positiva; **D:** *Barco*, el *barco* no es un medio de locomoción terrestre; **E:** *Loro*, el *loro* no es un animal mamífero; **F:** *Coge*, no es Presente de Subjuntivo, sino de Indicativo.

Sugerencias: Como se ve en los ejemplos la diferencia entre las palabras puede ser de cualquier naturaleza. Así pues, puede utilizarse la actividad en niveles iniciales e intermedios para reforzar algún punto concreto de la gramática (verbos, léxico...).

EXPEDICIÓN DE COMPRAS

Destrezas: Expresión oral, comprensión auditiva.

Objetivo comunicativo: Mostrar acuerdo o desacuerdo.

Objetivo gramatical: Vocabulario del campo semántico compras; ortografía.

Nivel: Intermedio y avanzado.

Material: Ninguno.

Desarrollo: El profesor cuenta una pequeña historia muy simple sobre su amigo Antonio, que fue de compras. La clase se divide en distintos departamentos o clases de tiendas. De vez en cuando el profesor nombra una de esas tiendas y dice que su amigo quiere comprar allí algo que empiece por X (una determinada letra del alfabeto). Los miembros del equipo que representan ese negocio tienen diez segundos para decir una cosa. Si no saben, cualquiera puede contestar y anotar un punto para su equipo.

Supongamos que el profesor dice: *Mi amigo Antonio entró en la zapatería y se compró algo que empezaba por b...* El equipo que representa la zapatería tendrá que decir algo que empiece por esa letra, por ejemplo, unas **botas**.

UN HOMBRE DE PRINCIPIOS

Destrezas: Expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora, comprensión auditiva.

Objetivo comunicativo: Mostrar acuerdo o desacuerdo.

Objetivo gramatical: Vocabulario sobre profesiones, defectos, alimentos, objetos...; ortografía.

Nivel: Intermedio y avanzado.

Material: Ninguno.

Desarrollo: El profesor empezará diciendo que tiene un hermano que es un hombre de principios muy sólidos porque para él todo tiene que empezar con la letra **p**. Se trata de que los alumnos vayan completando la ficha. En la siguiente ronda se cambia de letra.

- Su profesión es: Pintor, profesor
- Su mayor defecto es ser: Pedante
- Su mujer se llama: Pilar
- Le gusta mucho comer: Patatas
- Un año se fue de vacaciones a: París
- Allí se encontró un: Perrito
- Le encantaría comprarse un: Piano

Sugerencias: Dependiendo de cuáles sean los intereses específicos que tratemos de trabajar se puede completar la ficha con todo tipo de preguntas.

Nota: Variante inspirada en un juego recogido en *Dinámicas de animación CEDECO, Quito, 3ª edición, 1989.*

El profesor intentará así explicar el significado de:

- Patas de gallo
- Ojos de carnero degollado
- Piel de gallina
- Cerebro de mosquito
- Vista de lince
- Risa de hiena
- Vida de perro
- Lágrimas de cocodrilo
- Memoria de elefante
- Cuello de jirafa
- Cola de caballo
- Cintura de avispa

SOPONCIO DE LETRAS

Destrezas: Expresión escrita, comprensión lectora.

Objetivo comunicativo: Mostrar acuerdo o desacuerdo.

Objetivo gramatical: Trabajar vocabulario agrupado en campos semánticos.

Nivel: Intermedio y avanzado.

Material: Fotocopias de las sopas de letras.

Desarrollo: Como todo el mundo sabe se trata de identificar los nombres que se ocultan entre las letras, trabajando específicamente un campo léxico determinado.

1

R	E	M	O	E	F	T	A
L	B	C	M	S	E	E	L
O	O	E	S	T	S	N	Y
B	E	R	I	A	Q	I	B
T	X	R	L	V	U	S	G
U	O	L	C	E	I	S	U
F	B	C	I	L	A	O	R
N	O	I	C	A	T	A	N

1. Descubre diez deportes.
2. Localiza el nombre de diez animales.
3. Busca diez nombres de frutas.

2

A	R	B	A	C	A	C	O
M	A	H	O	A	E	G	V
E	D	N	J	D	A	U	A
B	S	E	I	O	R	T	P
A	V	A	U	L	F	E	V
O	C	P	C	I	L	S	C
A	C	A	V	R	O	A	Z
P	I	T	L	B	D	I	G
A	C	O	J	E	N	O	C

3

M	A	N	Z	A	N	A	B	N	F
C	E	U	V	D	F	J	G	A	R
E	A	L	E	U	R	I	C	R	E
L	I	H	O	M	P	O	Q	A	S
U	V	A	S	C	N	X	U	N	A
R	Q	P	U	A	O	V	R	J	S
M	A	S	T	N	U	T	C	A	C
F	G	A	H	M	E	L	O	N	D
Z	L	O	I	J	L	K	R	N	E
P	O	M	E	L	O	P	E	R	A

Soluciones:

1. rugby, natación, esquí, vela, remo, fútbol, ciclismo, boxeo, tenis y tiro.
2. conejo, pavo, gallina, oca, pato, cabra, vaca, oveja, asno y cerdo.
3. manzana, ciruela, fresa, naranja, uvas, pomelo, pera, melón, plátano y melocotón.

¡QUÉ ANIMAL!

Destrezas: Expresión oral, expresión escrita.

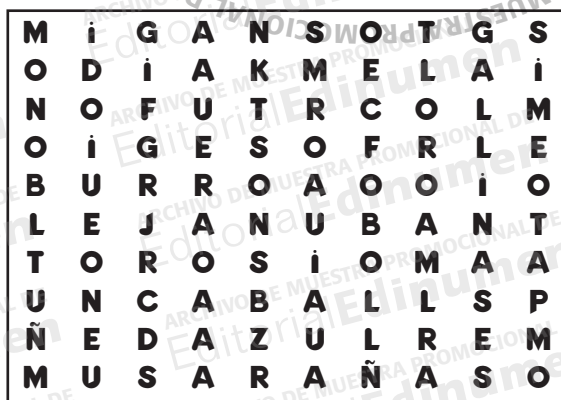
Objetivo comunicativo: Mostrar acuerdo o desacuerdo.

Objetivo gramatical: Ampliar el léxico trabajando con modismos.

Nivel: Intermedio y avanzado.

Material: Fotocopia de la sopa de letras y las oraciones.

Desarrollo: Se reparte a cada pareja una hoja de oraciones con modismos para que las completen con los nombres de animales que se esconden en la sopa de letras.



1. Tratar a alguien con desprecio, no darle importancia, es tratarlo como al último _____.
2. Ser muy miope es no ver tres en un _____.
3. Ir muy deprisa, sin detenerse en detalles es ir a mata _____.
4. Buscar las dificultades es buscarle tres pies al _____.
5. Irse a la cama muy pronto es acostarse con las _____.

6. Meterse en un lío, en un peligro, es meterse en la boca del _____.
7. Conocer todo lo que está ocurriendo en el momento, saber lo que está de moda es estar al _____.
8. Pagar las consecuencias negativas de una acción sin tener la culpa es pagar el _____.
9. No meterse en líos y ver las disputas de lejos es ver los _____ desde la barrera.
10. Hacer el tonto es hacer el _____.
11. Tu hermano nunca se entera de nada, siempre está distraído pensando en las _____.
12. ¡Vaya _____ que tenía tu vecino el día del cumpleaños de su cuñado!

Soluciones: mono, burro, caballo, gato, gallinas, lobo, loro, pato, toros, ganso, musarañas, merluza.

LAS PARTES DEL CUERPO

Destrezas: Expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora.

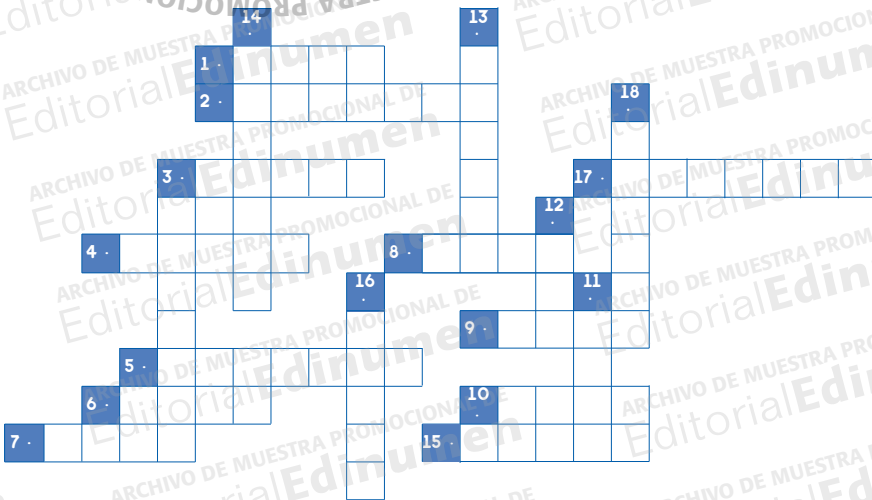
Objetivo comunicativo: Solicitar información lingüística; mostrar acuerdo o desacuerdo.

Objetivo gramatical: Las estructuras fraseológicas (modismos).

Nivel: Intermedio y avanzado.

Material: Focopias del crucigrama y de los modismos.

Desarrollo: Se trata de completar un crucigrama de partes del cuerpo que entran en la formación de modismos o frases hechas de uso muy frecuente.



1. No intentes hablar con el jefe hoy porque está de muy mal humor. Ya ves la _____ de pocos amigos que tiene.
2. Su marido es tan egocéntrico que se cree el _____ del mundo.
3. Los dos vecinos tuvieron una discusión tan fuerte que llegaron a las _____.
4. ¡Cuenta, cuenta!, soy todo _____.
5. Su hermano siempre se interesa por lo que no le importa. Le gusta meter las _____ donde no le llaman.
6. Nunca piensa lo que dice ni lo que hace, así que siempre está metiendo la _____.
7. El nuevo proyecto es muy delicado e importante, por eso los jefes nos exigen tanto y hay que andar con _____ de plomo.

