5

El Zoo

Nivel: a partir de avanzado.

Objetivos: práctica del léxico relacionado con los animales: sonidos que producen, onomatopeyas, especies, partes del cuerpo, expresiones, grupos.

Material:
- Un tablero con 38 casillas numeradas, en 19 de las cuales se representa un animal.
- Una ficha por cada jugador.
- Un dado para el grupo.
- Juego de tarjetas con preguntas (que se colocarán boca abajo).

Desarrollo de la actividad

Los alumnos tiran el dado y mueven su ficha. Si la ficha cae en una casilla sin imagen, el jugador deberá responder a la pregunta que aparece en una de las tarjetas y que le será formulada por uno de los compañeros. Si la ficha cae en una casilla con imagen, el alumno deberá elegir una de las siguientes categorías y responder:

1. nombre del animal
2. nombre del sonido que produce
3. onomatopeya
4. especie a la que pertenece
5. parte del cuerpo característica del animal (ej.: león-melena)
6. modismos o expresiones en las que figure el nombre del animal
7. nombre que recibe una agrupación de estos animales

El profesor le hará la pregunta correspondiente al número elegido.

En caso de que la respuesta no sea correcta, el alumno devolverá la ficha a la posición que ocupaba antes de moverla; si contesta adecuadamente, mantiene su posición y, en ambos casos, continúa jugando el siguiente compañero.

Si un jugador cae en una casilla en la que, anteriormente, haya caído otro compañero, no podrá, en ningún caso, elegir un número que se corresponda con una pregunta que ya haya sido contestada correctamente.

Ganará el jugador que llega antes a la salida del zoo.

www.edinumen.es www.edinumen.es www.edinumen.es

1. Nombre	2. Sonido que produce	3. Onomatopeya	4. Especie	5. Partes del cuerpo	6. Expresiones	7. En conjunto
perro	ladrar	guau	mamífero	hocico	ser un perro faldero	jauría
rana	croar	croac	batracio	ancas	cuando las ranas críen pelo	
oveja	balar	be-be	ovina	belfos	estar como un corderito	rebaño
elefante	barritar		paquidermo	trompa	tener memoria de elefante	manada
gallina	cacarear	quiquiriquí	gallináceas	cresta	ser un gallina	
oso	gruñir	grrrr	plantígrado	zarpa	hacer el oso	
caballo	relinchar	hin-hin	equino	casco	ir a mata caballo	recua
lobo	aullar	auuuuuh	mamífero	almohadillas	coger un lobo, menos lobos Caperucita	manada
gato	maullar	miau	felino	bigotes	haber gato encerrado	
pato	parpar	cuac	palmípedo	pico	ser un patoso	bandada
toro	mugir	mu	vacuna	asta, cuerno	ser fuerte como un toro	ganadería
serpiente	silbar	pzzzzz	reptil	escamas	tener lengua viperina	nido
grillo	chirriar	cri-cri	insecto ortóptero	élitro	tener la cabeza como una jaula de grillos	
cerdo	gruñir	oinc-oinc	porcina	morro	ser un cerdo	piara
león	rugir	groarrrr	felino	melena	ser una leonera	manada
camello			rumiante	giba, joroba	ser un camello	
pulpo			cefalópodo	tentáculos	ser un pulpo	
sardina			pez	agallas	como saldinas en lata	banco
pájaro	piar	pío, pío	ave	alas	quedarse pajarito	bandada

ARCHIVO DE MUESTRA PROMOCIONAL DE Editorial Edinumen
www.edinumen.es