



juegos de quince minutos

MAIALEN GREDILLA EGUSQUIZA
AUXILIAR DE CONVERSACIÓN DEL MEC EN FRANCIA

¡bum!



Todos los participantes en círculo van a enumerar. Consiste en contar en voz alta pero cada vez que haya un múltiplo de tres (3, 6, 9, 12...) o cada vez que haya un número que termine en tres (13, 23, 33...) se sustituirá el número por ¡BUM!
Ejemplo: el primer jugador UNO, el siguiente DOS, el siguiente BUM, el cuarto CUATRO y así sucesivamente.

1, 2, BUM, 4, 5, BUM, 7, 8, BUM, 10, 11, BUM, BUM, 14, BUM, 16, 17, BUM

chini-chinó



Se les explica a los alumnos que están en el mercado "chini- Chinó". En este mercado chino, hay cosas que se pueden comprar y otras no. Así pues, todos deben decir qué van a comprar hasta aclarar el misterio de porqué hay objetos que no pueden comprar. Empieza el profesor "yo compro una cama ¿y tú qué compras?" el alumno a su lado responde y así sucesivamente. Las palabras que contengan las letras "i" y "o" son las que no se pueden conseguir en nuestro mercado. Se pueden comprar una cama, una lechuga, papel pero **NO** un **l**ibro, mús**I**ca, t**O**mates...

ni sí ni no



El conductor del juego empieza cuenta una historia y hace preguntas constantes a los demás alumnos "¿comprendes?, ¿estás de acuerdo?". En ningún caso se puede contestar ni sí ni no. Esto elimina del juego o resta puntos según se prefiera. Cuando los alumnos ya tienen una ligera idea del juego se pueden añadir más palabras a la lista de prohibidas "nunca, siempre, ayer..."

pitufear



En este juego vamos a conjugar como los pitufos. Pensamos un verbo y lo sustituimos por *pitufear*. Los alumnos deben hacer preguntas de sí y no utilizando pitufear hasta averiguar de qué verbo se trata. Ejemplo:

¿pitufeabas de pequeño?
¿pitufear de día o de noche?
¿pitufear en el colegio?

de la Habana ha venido un barco...



El conductor del juego dice: "De la Habana ha venido un barco cargadito de..." y dice una palabra cualquiera, por ejemplo: "limones". El siguiente en jugar debe decir otra palabra que comience por la segunda letra, por ejemplo: "ingleses" El siguiente: "naranjas". El juego original es diciendo palabras que empiecen por la primera sílaba, depende del nivel de los alumnos.

el ahorcado



Un alumno sale al encerado, piensa una palabra del léxico visto en clase y escribe en la pizarra la primera letra y tantas rayitas como letras contenga. Los demás alumnos deben dar letras del alfabeto hasta adivinar la palabra pero, cuidado, las letras que no están en juego se representarán como parte del dibujo del ahorcado. Hay que acertar antes de caer en la soga.

alto el lápiz



Éste también es un juego típico. Se hace un tablero con, al menos, cinco campos semánticos, se da una letra y... ¡Tiempo!

El primero en encontrar una palabra para cada campo semántico que empiece por la letra que está en juego gana.

También se puede dar otro tipo de puntuación: 10 puntos para cada jugador por cada palabra bien y no repetida, 5 puntos por cada palabra repetida.

LETRA	ANIMALES	PAÍSES	FRUTAS	COLORES	PROFESIONES
M	Marmota	Madagascar	Melón	Malva	Maestro
J	Jaguar	Jamaica	J...		