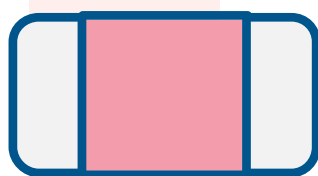
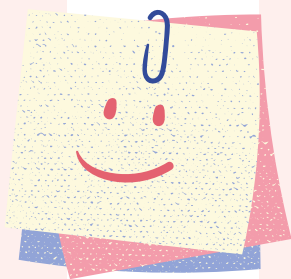




Librito de actividades Bilingüe

CON LA COLABORACIÓN
DE COMPIS GENIALES

MAQUETACIÓN:
@CELIASANCHOPSYCOPEDAGOGA



Librito de actividades Bilingüe

CON LA COLABORACIÓN DE:

@carmela_osni

@neduca

@profesornovato92

@auladegamificacion

@profesornovato

@elbaulpedagogico

@laclasedeinfantilenig

@olayavillar.logopedia

@philologist.englishteacher

@organizandolaclosedeinfantil

@en_la_clase_de_la_profe_rebeca

@pedagoideas

@juanjo_audicionylenguaje

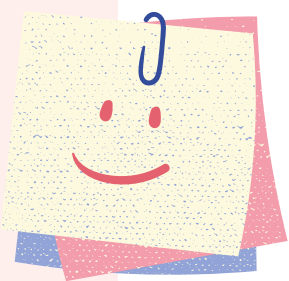
@nenesjuguetones

@aula_mininautas

Maria Chaparro Carrasco

MAQUETACIÓN :

@CELIASANCHOPSICOPEDAGOGA



Librito de actividades Bilingüe

Actividades en castellano

Indice

1. Bingo de verano.
2. Memory Harry Potter.
3. ¿Qué cosa ves?
4. El reto de los colores.
5. ¡A pescar!
6. Hacemos círculos.
7. Masaje de letras.
8. El tiburón hambiernto.
9. El domino numérico.
10. El puzzle numérico.
11. Oca de las tablas de multiplicar.
12. ¿Cuántos ... hay?
13. ¿Qué escondes?
14. ¿Un descansito?
15. El monstruo de colores.
16. Flores de colores.
17. Contamos manzanas.
18. Typhoon.
19. Cada bola en su lugar.
20. Identifica animales.
21. Busca el igual.
22. Suma de actividades.
23. Restas de medios de transporte.
24. Conciencia fonológica.
25. Juego de sombras.
26. Preguntados.

Bingo de verano

EDAD: A partir de 3 años
TRABAJAREMOS: Atención,
paciencia, memoria visual,
reconocimiento de
imágenes, vocabulario y
discriminación auditiva.
TIEMPO: 10- 20 min



OBJETIVOS:

Utilizar un bingo con los niños y niñas ayudará a que estos centren la atención en posteriores tareas, así mismo se trabajará el vocabulario, la discriminación auditiva y el reconocimiento de imágenes, entre otros . De igual manera se promueve la paciencia y la escucha.

MATERIALES: Cartones individuales para cada niño y niña, Fichas circulares de imágenes, Fichas rectangulares con el nombre de las imágenes y Rotulador. (imprime, recorta y plastifica)

POSIBILIDADES DE JUEGO:

1. Podemos usarlo de forma tradicional, sacando del bombo dichas imágenes o tarjetas de palabras (para los más mayores)
2. Podemos usarlo utilizando el lenguaje corporal, mímica y que los niños y niñas adivinen que imagen estamos representando.

Bingo de verano

EDAD: A partir de 3 años
TRABAJAREMOS: Atención, paciencia, memoria visual, reconocimiento de imágenes, vocabulario y discriminación auditiva.

TIEMPO: 10- 20 min



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Se entrega a cada niño o niña un cartón previamente plastificado.
2. El adulto o un responsable será el encargado de sacar las imágenes o palabras del bombo, diciendo su nombre. O representándola con mímica (dependiendo de la opción de juego que elijamos).
3. Los jugadores marcarán con rotulador la imagen seleccionada.
4. Al cantar bingo el ganador tendrá el privilegio de contarnos una pequeña historia con las imágenes de su cartón.

LINK DE DESCARGA:

<https://drive.google.com/open?id=1JbNcIoRmD4sZ0Xvyz-Z-9wvxht1LYjXI>

@EN_LA_CLASE_DE_LA_PROFE_REBECA

Memory Harry Potter

EDAD: de 3 a 8 años.

TRABAJAREMOS: Memoria

TIEMPO: 5-10 min



OBJETIVOS:

Un buen entrenamiento de la memoria es fundamental en cualquier edad, estando ésta directamente relacionada con la inteligencia, el desarrollo y el aprendizaje.

MATERIALES: Fichas del Memory.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Uno de los juegos más famosos para trabajar la memoria es el Memory.

Consiste en colocar una serie de fichas boca abajo, e ir destapándolas de dos en dos hasta encontrar todas las parejas de imágenes que coinciden entre sí.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Colocar todas las fichas boca abajo.
2. Mezclar las fichas y ordenarlas en cuatro filas de cuatro.
3. Dar la vuelta a dos fichas.
4. Si son igual se dejan boca arriba, sino se les vuelve a dar la vuelta.
5. Levantas otras dos.
6. El juego termina cuando todas las parejas se han descubierto.

LINK DE DESCARGA:

[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/OPEN?
ID=1HTYJ2GKSTKYM7TU738WEUQ3LJB2GGCCY](https://drive.google.com/open?id=1HTYJ2GKSTKYM7TU738WEUQ3LJB2GGCCY)

¿Qué cosa ves?

EDAD: A partir de 10 años.

TRABAJAREMOS: El concepto de sustantivo y sus tipos, así como la formación de las palabras.

TIEMPO: 10- 20 min

OBJETIVOS:

Reconocer los diferentes tipos de sustantivos.

MATERIALES: Material adjunto impreso, tijeras, pegamento, cartón y chinchetas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad consiste en encontrar el sustantivo perfecto. Primero debemos girar la ruleta del lugar. Una vez que tengamos una ubicación, giraremos la ruleta del sustantivo. Cuando tengamos ambas opciones, buscaremos la palabra más adecuada para dar una respuesta correcta.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

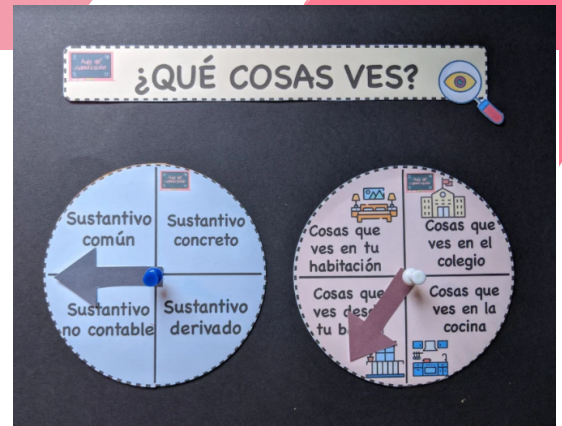
1. Imprime el material adjunto y recórtalo.
2. Pega las ruletas en el cartón para hacerlas más rígidas.
3. Pon las flechas en las ruletas con las chinchetas.
4. Ya tienes tus ruletas listas para jugar y aprender.
5. Hazlas girar y encuentra el sustantivo perfecto.

* Para las palabras derivadas, aconsejamos que primero piense en un sustantivo que se encuentre en esa ubicación y, después forme el derivado.

LINK DE DESCARGA:

https://drive.google.com/file/d/1QL2Hx0MWlqZtdXDfbILoYD5FQiOx_-3_/view?usp=sharing

@AULADEGAMIFICACION



¿Cuántos ... hay?

EDAD: De 6 a 12 años.

TRABAJAREMOS: Atención, conteo y vocabulario sobre animales.

TIEMPO: 10 - 20 min



OBJETIVOS:

Reforzar el conteo y los animales.

Incentivar la atención.

MATERIALES: Material impreso y plastificado y un rotulador de pizarra.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Aparecen diferentes animales y, lo que hay que hacer, es contar cuántos hay de cada tipo y poner el número en el círculo correspondiente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Leer con atención qué tenemos que hacer.
2. Leer los animales que aparecen en la imagen
3. Buscar y contar cuántos animales hay de cada tipo.
4. Escribir el número en el círculo correspondiente de cada animal.

LINK DE DESCARGA:

<https://drive.google.com/file/d/1fbUmeuohUSfPg.p9PdL6rlyEQ!kJAgj5C/view?usp=drivesdk>

¿Un descansito?

EDAD: De 3 a 16 años.

TRABAJAREMOS: La atención y la motivación de nuestros alumnos.

TIEMPO: 5 - 10 min



OBJETIVOS:

Promover la atención y la motivación de nuestros alumnos.

MATERIALES: Material impreso y plastificado.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se trata de una actividad lúdica y motivadora que permite al alumnado hacer pequeños descansos durante la sesión y conseguir aumentar su atención y concentración.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Descargar e imprimir el documento, plastificarlo para mayor durabilidad.
2. Leer una de las fichas en voz alta.
3. Hacer lo que pone en la ficha.
4. Podemos leer dos o tres antes de empezar con la siguiente actividad.

LINK DE DESCARGA:

https://drive.google.com/open?id=1RGs_YnVgHhxWgyirIKZCpSwpRb_Fm2p2

@NEDUCAAA

El tiburón hambriento

EDAD: De 3 a 6 años.

TRABAJAREMOS: La lógica-matemática, el concepto de mayor que, menor que, igual que.

Actividad basada en:

<https://aprendiendomatematicas.com/mayor-y-menor/>

TIEMPO: 5 - 10 min



OBJETIVOS:

Ordenar los peces en función de su número.

MATERIALES: Imágenes plastificadas y velcro.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El tiburón está hambriento y siempre se comerá al pez mayor. El alumnado tendrá que poner el tiburón de la manera que se coma al mayor. Si son dos peces iguales pondrá en tiburón sonriente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Se le da la plantilla y tendrá que poner el tiburón comiéndose al pez mayor.
2. En el caso que los números sean iguales se pondrá en tiburón sonriendo como símbolo de igual.
3. La variante libre es poner libremente los peces y tiburones de forma correcta.

LINK DE DESCARGA:

<https://drive.google.com/file/d/1K2QmviCKtucRpMKeajwjuhZlWXaU7Dmh/view?usp=sharing>

El reto de los colores

EDAD: A partir de 3 años.

TRABAJAREMOS: La discriminación y clasificación de colores.

Actividad basada en el reto #colorchallenge @dlo.lopez

TIEMPO: 20 - 30 min

OBJETIVOS:

Discriminar y clasificar los colores.

MATERIALES: Todos los objetos que encuentren del color propuesto.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Consiste en buscar objetos cotidianos del color que se proponga y hacer una composición monocromática.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Hablamos de un color. El rojo por ejemplo.
2. Nombramos cosas que son de ese color.
3. Miramos a nuestro alrededor y buscamos.
4. Proponemos recolectar objetos de ese color.
5. Una vez tenemos suficientes, hacemos una composición libre y monocromática.
6. Repetimos con el color azul, verde y amarillo.



¡A pescar!

EDAD: De 3 a 5 años.

TRABAJAREMOS: La coordinación óculo manual.

TIEMPO: 10 - 20 min

OBJETIVOS:

Coordinación oculo-manual y motricidad fina.

MATERIALES: Pajitas, gomas pequeñas, y un recipiente con agua.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Consiste en ensartar (pescar) con las pajitas las gomitas en un recipiente con agua.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Llenamos el recipiente con agua.
2. Esparcimos las gomitas.
3. Damos una pajita a cada niño.
4. Por turnos intentarán ensartar y atrapar una goma que pondrán en otro recipiente destinado para ello.



@CARMELA_OSNI

Hacemos círculos

EDAD: A partir de 3 años.

TRABAJAREMOS: El concepto de círculo además de la coordinación óculo manual.

TIEMPO: 5 - 10 min

OBJETIVOS:

Conceptualización del círculo y coordinación oculo manual.

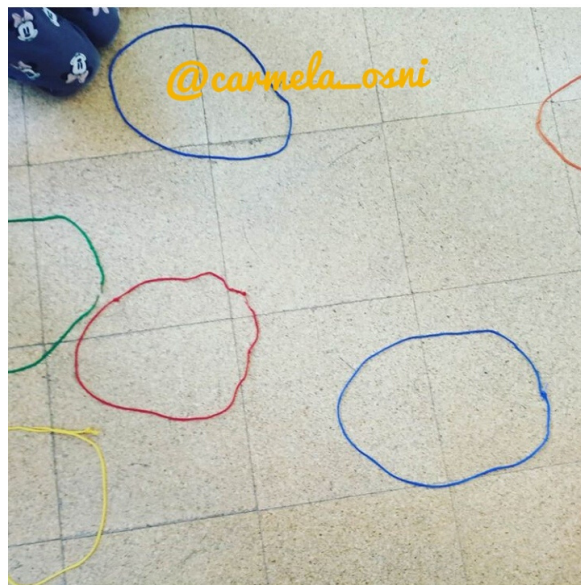
MATERIALES: Cordones o cuerdas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Hacer círculos con cordones.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Hablamos del círculo y lo describimos.
2. Buscamos a nuestro alrededor objetos con forma circular.
3. Les ofrecemos los cordones y deben darle la forma correcta, es decir, redonda.
4. Después pueden repasar con el dedo lo que han hecho.



@CARMELA_OSNI

Masaje de letras

EDAD: De 3 a 6 años.

TRABAJAREMOS: Discriminación de letras, sentido del tacto.

TIEMPO: 10 - 20 min

OBJETIVOS:

Discriminar las letras.

MATERIALES: No necesitamos Material.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los niños se sentarán en el suelo formando un tren circular. Cada niño dibujará una letra en la espalda del compañero y así cada uno al niño que tiene delante.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Nos sentamos en la alfombra.
2. Repasamos el abecedario o cantar una canción relacionada.
3. Formamos el tren circular.
4. Dibujamos una letra y deben acertar.
5. Al rato podemos cambiar la dirección del tren para que todos dibujen y todos acierten.



El Domino Numérico

EDAD: De 4 a 5 años.

TRABAJAREMOS: Conceptos matemáticos como en conteo, reconocimiento de la grafía, asociación dígito-cantidad, incentiva la atención, concentración y memoria, estimula la percepción visual.

Actividad basada en: Orientación Andújar

TIEMPO: 10 - 20 min

OBJETIVOS:

Reforzar conceptos matemáticos, reconoce y asociar los números con la cantidad.

Incentivar la atención, la memoria y la concentración.

MATERIALES: Fichas de dominó. Se recomienda plastificar para mayor durabilidad.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad está pensada para Educación Infantil. El juego consiste en repasar y reforzar la asociación de dígito con cantidad, de manera que tienen que asociar cada número del 1-10 con su cantidad correspondiente que viene representada en forma de estrellas.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Se reparten las fichas al alumno/a.
2. Se coloca una ficha en medio de la mesa.
3. El jugador observa sus fichas y escoge una que pueda asociar en alguno de los extremos de la ficha inicial colocada en medio, ya sea con la estrellas o con el número. Y así sucesivamente hasta que haya colocado todas las fichas.

LINK DE DESCARGA:

https://drive.google.com/open?id=1MFFOTcidKD_Gyfta9ty2dfqBKNK2j7wn

Puzzle Numérico

EDAD: A partir de 2 a 4 años.

TRABAJAREMOS: Refuerza el conteo, el orden correcto de los números, favorece el desarrollo de la motricidad fina, mejora la observación, percepción y agudeza visual, mantiene activa la curiosidad, fomenta la resolución de problemas, el razonamiento y la lógica.

Actividad basada en: edufichas

TIEMPO: 5 - 10 min

MATERIALES: Puzzles impresos y tijeras para recortar cada pieza. Se recomienda plastificar para mayor durabilidad.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El/la alumno/a tendrá que unir las piezas del puzzle ayudándose de los números que aparecen en la parte inferior de cada pieza, de manera que si los cuenta y coloca en el orden correcto, unirá las piezas adecuadamente hasta lograr terminar el puzzle pudiendo ver el animal escondido.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Se explica la actividad al alumno/a.
2. Escogemos el puzzle con la cantidad numérica que queramos reforzar.
3. Se reparten las piezas al alumno/a.
4. Señalamos cada pieza, para que el alumno/a reconozca el número.
5. Contamos y ordenamos los números de menor a mayor hasta completar el puzzle.

* Actividad adicional: Una vez formado el puzzle y se descubra el animal, podemos trabajar vocabulario, el profesor puede escribir su nombre y el alumno que cuente el número de sílabas/letras que tiene, reconocer letras, etc.

LINK DE DESCARGA:

[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/FILE/D/1KJ6TQHKLGPF6J77P5ZQ.VFXO-TFWWFSI/VIEW?USP=SHARING](https://drive.google.com/file/d/1KJ6TQHKLGPF6J77P5ZQ.VFXO-TFWWFSI/view?usp=sharing)

Oca de las tablas de multiplicar



FUENTE: ARASAAC (<http://arasaac.org>). Autor pictogramas: Sergio Palao. Licencia: CC (BY-NC-SA) Propiedad: Gobierno de Aragón. Autor: María Chaparro Carrasco.

EDAD: A partir de 7/8 años.

TRABAJAREMOS: Repaso y refuerzo de las tablas de multiplicar, fomenta la memoria y estimula el cálculo mental.

Actividad basada en: aulaPT.org

TIEMPO: 5 - 10 min

OBJETIVOS:

Reforzar conceptos matemáticos y las tablas de multiplicar. Incentivar la memoria y el cálculo mental.

MATERIALES: Tablero de oca, dado y fichas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad consiste en un Tablero de Oca para repasar las tablas de multiplicar con aquellas operaciones que suelen resultar más difíciles de recordar.

MARÍA CHAPARRO CARRASCO

Oca de las tablas de multiplicar

EDAD: A partir de 7/8 años.

TRABAJAREMOS: Repaso y refuerzo de las tablas de multiplicar, fomenta la memoria y estimula el cálculo mental. Actividad basada en: aulaPT.org

TIEMPO: 5 - 10 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Jugaremos por parejas. Cada jugador elige el color de su ficha.
2. Cada jugador tirará el dado. Quien saque el número más alto empezará el turno, desde la casilla de salida.
3. Cada jugador irá avanzando por las casillas según el número que le toque en el dado. En cada casilla habrá una multiplicación, tendrá que resolverla correctamente para poder volver a tirar, si se equivoca el turno pasa al otro jugador.
4. Si un jugador cae en una oca cantará: "de oca en oca y tiro porque me toca" colocando su ficha en la oca siguiente y volviendo a tirar el dado. Si cae en la casilla del laberinto se quedará un turno sin jugar. Si cae en la casilla de los huesos el jugador volverá a la casilla de salida.
5. El jugador que consiga llegar primero a la casilla de meta, gana.

LINK DE DESCARGA:

https://drive.google.com/file/d/1KJHdjmxKxeyjk2LQ08DE1htAw_a6SsDsz/view?usp=sharing

¿Qué escondes?

EDAD: A partir de 3 años.

TRABAJAREMOS: Lenguaje expresivo y descriptivo; se trabaja la impulsividad respetando los turnos de los compañeros; los adjetivos y cómo hay que usarlos.

Actividad basada en: el juego "Quién es quién"

TIEMPO: 10 - 20 min

OBJETIVOS:

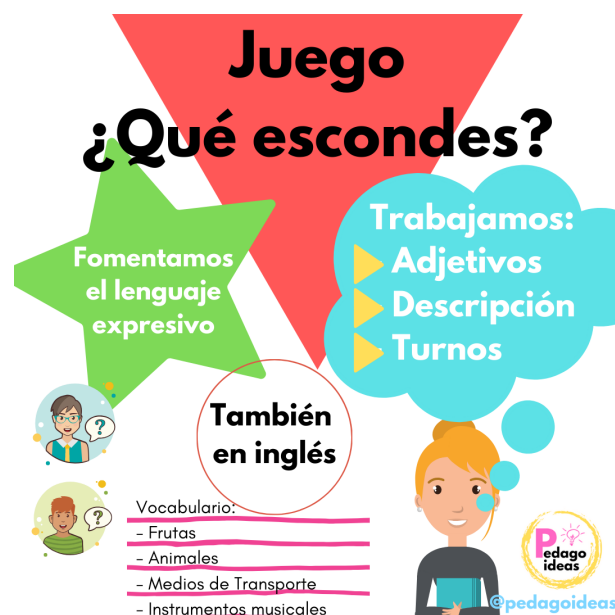
Lenguaje expresivo y descriptivo; vocabulario de frutas, animales, medios de transporte e instrumentos musicales
Trabajar la impulsividad respetando los turnos de los compañeros.

Reforzar los adjetivos y cómo hay que usarlos.

MATERIALES: Material impreso y plastificado.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad consiste en fomentar el lenguaje expresivo y descriptivo en castellano y en inglés. Cada niño/a debe formular preguntas a otro niño/a para adivinar qué imagen es la que está escondiendo. Para ello hay una plantilla de posibles preguntas pero se podrán formular todas las que quiera hasta tener claro de qué imagen se trata. Eso sí, las respuestas deberán de ser "SI" o "NO".



¿Qué escondes?

EDAD: A partir de 3 años.

TRABAJAREMOS: Lenguaje expresivo y descriptivo; se trabaja la impulsividad respetando los turnos de los compañeros; los adjetivos y cómo hay que usarlos.

Actividad basada en: el juego "Quién es quién"

TIEMPO: 10 - 20 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Cada niño/a cogerá una tarjeta del montón y no podrá mostrársela a su compañero/a. El objetivo principal del juego es adivinar la imagen del oponente, por lo que quien acierte antes la imagen será el ganador.
2. Empieza el niño/a de menor edad a formular la primera pregunta. Hay que tener en cuenta que cada pregunta debe ser formulada de tal manera que se pueda responder con un "Sí" o con un "No". En caso de que la respuesta sea un "Sí" tiene un turno adicional para formular otra pregunta más.
3. Dentro del juego hay una plantilla de preguntas formuladas en castellano y en inglés para jugar en ambos idiomas. En caso de que algún niño/a no sepa qué pregunta puede formular puede recurrir a esta plantilla.

LINK DE DESCARGA:

[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/OPEN?
ID=1OA4M7H9XXI0V4ABK6W_-3DT_CHTCLYQG](https://drive.google.com/open?id=1OA4M7H9XXI0V4ABK6W_-3DT_CHTCLYQG)

@PEDAGOIDEAS

El monstruo de colores

EDAD: A partir de 2 años.

TRABAJAREMOS: La discriminación de colores y asociación.

TIEMPO: 10 - 20 min



OBJETIVOS:

Promover la discriminación de colores.

MATERIALES: Monstruos de colores (peluches, fotografías, dibujos), objetos caseros variados de los diferentes colores a trabajar.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Agrupamos objetos según los colores del monstruo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Elaboramos los monstruos de colores.
2. Elegimos un color.
3. Buscamos por casa objetos del mismo color.
4. Repetimos las acciones con los diferentes colores.

*Podemos aprovechar esta actividad para trabajar los cuentos.



Flores de colores

EDAD: De 3 a 5 años.

TRABAJAREMOS: La discriminación de colores y asociación, motricidad fina, atención y coordinación.

TIEMPO: 10 - 20 min



OBJETIVOS:

Fomentar la motricidad fina, la atención, la coordinación, la observación, la orientación espacial y la imitación.

Reforzar el conteo y el aprendizaje de los colores.

MATERIALES: Material impreso, tijeras, ceras, pinturas de colores, acuarelas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad está pensada para educación infantil.

Repasaremos o aprenderemos los colores tanto en inglés como en castellano.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. El primer paso será imprimir la flor que queramos trabajar, recortar las nubes y ponerlas sobre la mesa, meterlas en una bolsita... y tener preparados los modelos a trabajar.
2. Colorear igual que en el modelo.
3. Pegar los pétalos encima siguiendo el modelo.

LINK DE DESCARGA:

<https://drive.google.com/open?id=1Q--Cx8af8d6Qp4Q8t1tpR3qFTQ7Wpoc>

Contamos manzanas y las paseamos

EDAD: De 3 a 5 años.

TRABAJAREMOS: La discriminación de colores y asociación, motricidad fina, atención y coordinación.

TIEMPO: 5 - 10 min

OBJETIVOS:

Conteo en castellano el 1-10,

Repaso de la conversión grafema-fonema y conceptos espaciales.

MATERIALES: Material impreso y plastificado. Se puede usar con Blue tag o velcro.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se me han caído muchas manzanas del árbol, ¿Me ayudas a colocarlas?

La actividad consiste en repasar los colores, los números del 1 al 10, conceptos básicos espaciales y el seguimiento de órdenes simples.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. El primer paso será repasar los colores de las manzanas, y haremos preguntas tipo ¿Hay manzanas de color rosa? ¿Conoces algún árbol que de éstas manzanas verdes? ...
2. Repasaremos también, los números del 1 al 10 de forma oral y escrita para que vayan asociando el nombre número.
3. Manipulamos las manzanas, que jueguen un poco con ellas.
4. Cogemos las tarjetas y comenzamos a leerlas a los niños con la intención de que realicen correctamente lo que se les pide.

LINK DE DESCARGA:

<https://drive.google.com/open?id=1PyK7BrLkSnqIGNfK76dHKEBwqQwSM65Q>.



Typhoon



EDAD: A partir de 8 años.

TRABAJAREMOS:

Actividad basada en:

http://newamericanpathways.org/wp_content/uploads/2017/06/Top10TeachersChoiceESLGamesandActivities.pdf

TIEMPO: más de 30 min

OBJETIVOS:

Repasaremos el vocabulario y las estructuras gramaticales, mejorando de esta manera el conocimiento socio-cultural.

MATERIALES: Cartulinas sobre las que se construirá el tablero del juego. Folios de colores para poner las puntuaciones (yo las plastifique y use velcro para poder cambiarlas de posición y así no saber donde se esconden siempre los premios). Las preguntas se puede hacer en papel o en una presentación de powerpoint para proyectarlo en la pizarra digital.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La clase se divide en varios grupos. Por turnos, se realiza una pregunta a ese equipo, si acierta escoge una casilla sino acierta se pasa turno. Debajo de cada casilla se esconde un premio o castigo: ganar puntos, perder puntos, intercambiar marcadores, sumar la mitad de sus puntos, restar la mitad de sus puntos, etc. Gana el equipo que más puntos tenga.

Typhoon

EDAD: A partir de 8 años.

TRABAJAREMOS:

Actividad basada en:

http://newamericanpathways.org/wp_content/uploads/2017/06/Top10TeachersChoiceESLGamesandActivities.pdf

TIEMPO: más de 30 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. La clase se divide en grupos. Asimismo, se escoge al portavoz de cada grupo y un secretario que estará en la pizarra para calcular los puntos.
2. El primer grupo responde a una pregunta realizada por el profesor. Si acierta escoge una casilla (A2, B3, D1...), si por el contrario no acierta, se pasa el turno a otro grupo.
3. Cada casilla escoge un premio: sumar puntos, restar puntos, dividir por la mitad su marcador, sumar la mitad de sus puntos, intercambiar sus puntos por lo de otro equipo...
4. Cogemos las tarjetas y comenzamos a leerlas a los niños con la intención de que realicen correctamente lo que se les pide.
5. Ganará el grupo con más puntuación.

*Es importante adaptar las preguntas al nivel del grupo para fomentar su participación y crear una atmósfera positiva. También se puede cambiar la temática y usarlo para repasar lo que se esté dando en ese momento o para ampliar conocimientos.

*Los puntos al estar plastificados se pueden pegar con velcro y así, los podemos mover por el tablero e intercambiar su posición para que los estudiantes no puedan memorizar en qué lugar están si queremos utilizarlo otra vez más adelante en el curso.

LINK DE DESCARGA:

<https://drive.google.com/open?id=1PEXwX4iirWpObabal6vx1CoVhE9x4U9>

Cada bola en su lugar

EDAD: A partir de 1 año.

TRABAJAREMOS: Psicomotricidad fina, coordinación oculo-manual y los colores.

TIEMPO: 10 - 20 min

OBJETIVOS:

Mejorar la psicomotricidad fina.

Repasar y aprender los colores.

MATERIALES: Varilla, huevera, cubitera o cualquier recipiente con separación y bolas de colores (pueden ser pompones).

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Es una actividad perfecta para trabajar la psicomotricidad fina y los colores a la vez que se divierten.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Paso previo: meter todas las bolas en la varilla.
2. Para llevar a cabo esta actividad, el peque tendrá que sacar cada una de las bolitas y colocarlas en la huevera.
3. Pueden colocarlas libremente o en el lugar que corresponda según su color. Para esta última opción previamente le hemos señalado donde irá cada color.



Identifica los animales

EDAD: De 3 a 6 años.

TRABAJAREMOS: Percepción, atención y discriminación, además de los colores y los animales.

TIEMPO: 10 - 20 min

OBJETIVOS:

Trabajar de forma lúdica la percepción, la atención y la discriminación, los colores y los animales.

MATERIALES: Ficha y lápiz.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Es una actividad perfecta para que el alumno identifique la silueta de los animales y pintarla en el color que corresponda. En esta ficha se trabajarán aspectos fundamentales como la percepción, atención y/o discriminación.

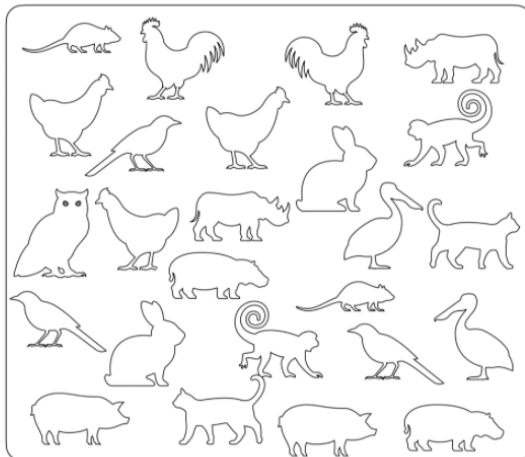
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Nombra en voz alta todos los animales que hay en la ficha.
2. Identifica cuántos animales hay de cada uno, por ejemplo conejo: 2.
3. Di el número en voz alta.
4. Píntalos de su color correspondiente.

😊 Identifica los animales y píntalos del mismo color



Juanjo_audicionylenguaje



@JUANJO_AUDICIONYLENGUAJE

Busca el igual

EDAD: De 3 a 6 años.

TRABAJAREMOS: La orientación espacial.

TIEMPO: 5 - 10 min

OBJETIVOS:

Trabajar de forma ludica la orientación espacial.

MATERIALES: Ficha y lápiz.

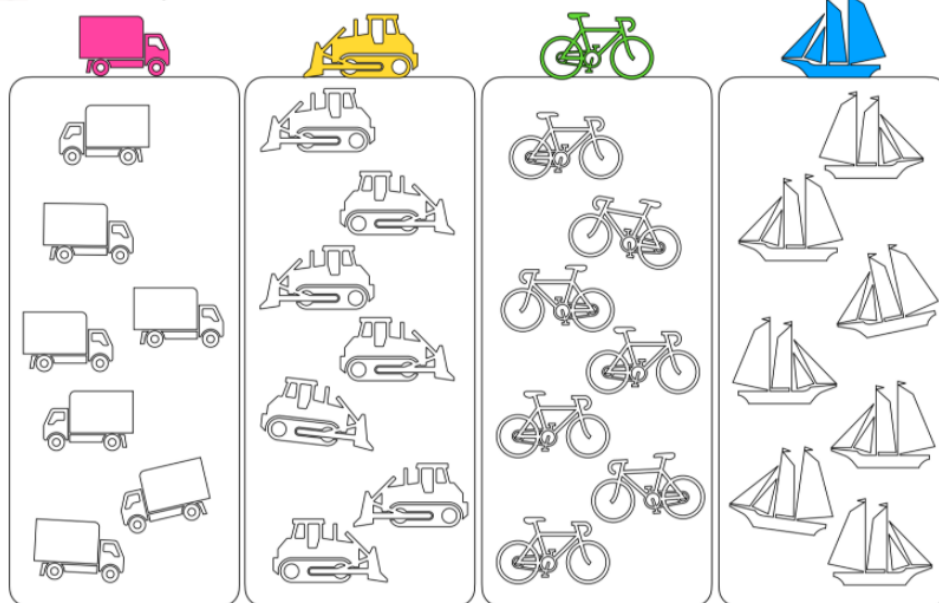
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El alumno tendrá que ver cuántos miran hacia el mismo lado que el modelo y pintarlos del mismo color. En esta ficha se trabaja la orientación espacial, muy importante para el futuro del alumno, ya que si no tiene buena orientación espacial puede repercutir en diferentes aspectos de su vida, como, por ejemplo, en el equilibrio.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Mira cuántos miran al mismo lado que el modelo, diciendo el número en voz alta.
2. Píntalos igual que el modelo.

😊 Pinta los que miran al mismo lado



Suma de animales

EDAD: De 4 a 7 años.

TRABAJAREMOS: Conceptos lógico-matemáticos, sumas.

TIEMPO: 5 - 10 min

OBJETIVOS:

Trabajar de forma ludica las sumas sencillas.

MATERIALES: Ficha y lápiz.

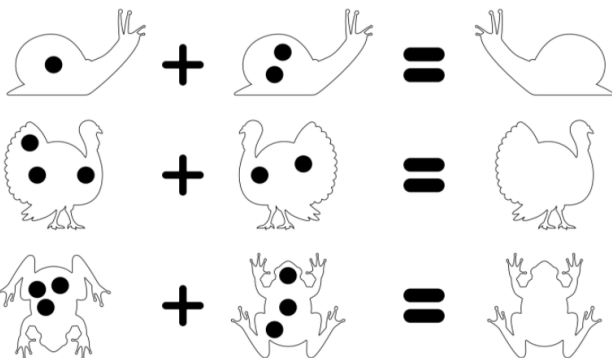
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El alumno tendrá que sumar los puntos que hay dentro de los animales y poner el número dentro del animal que hay después del igual. Aquí trabajaremos de forma divertida las sumas sencillas mediante animales.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

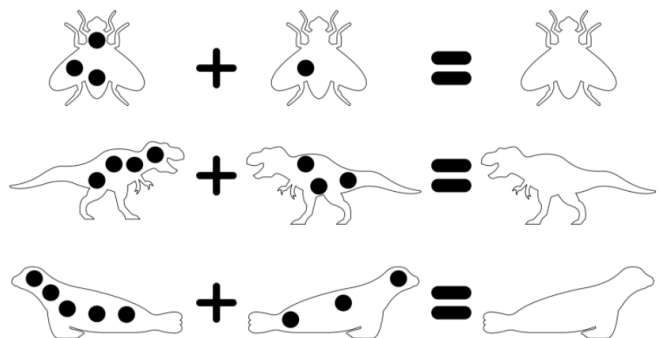
1. Suma con palitos, dedos, de memoria,... los puntos que hay en los animales.
2. Pon el resultado final con números en el animal que hay después del igual.

😊 Suma los puntos que hay dentro de los animales y escribe el número.



Juanjo_audicionylenguaje

😊 Suma los puntos que hay dentro de los animales y escribe el número.



Juanjo_audicionylenguaje

Restas de medios de transporte

EDAD: De 4 a 7 años.

TRABAJAREMOS: Conceptos logico-matemáticos, restas.

TIEMPO: 5 - 10 min

OBJETIVOS:

Trabajar de forma ludica las restas sencillas.

MATERIALES: Ficha y lápiz.

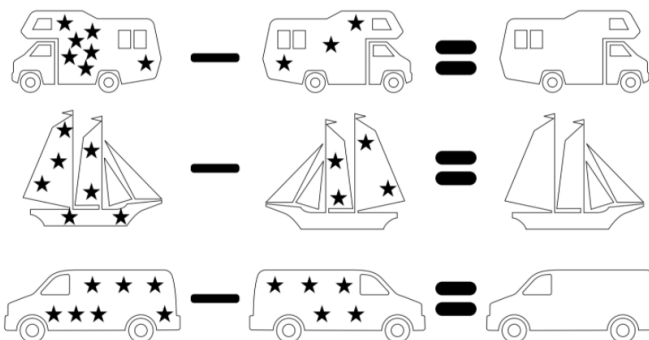
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El alumno tendrá que restar las estrellas que hay dentro de los medios de transporte y poner el número dentro del medio de transporte que hay detrás del igual. Aquí trabajaremos de forma divertida las restas sencillas.

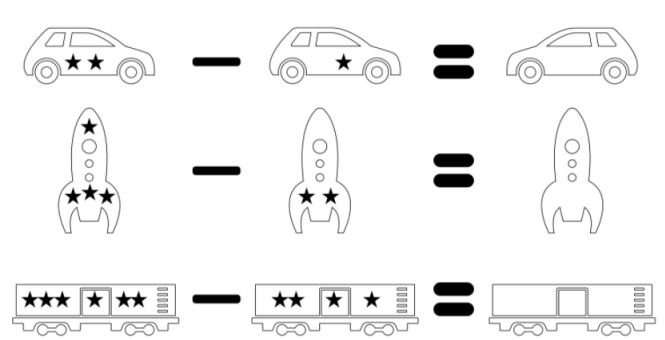
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Resta con palitos, dedos, de memoria,... las estrellas que hay en los animales.
2. Pon el resultado final con números en el medio de transporte que hay después del igual.

😊 Resta las estrellas que hay dentro de los transportes y escribe el número.



😊 Resta las estrellas que hay dentro de los transportes y escribe el número.



Juanjo_audicionylenguaje



Juanjo_audicionylenguaje



@JUANJO_AUDICIONYLENGUAJE

Conciencia fonológica infantil

EDAD: De 4 a 7 años.

TRABAJAREMOS: Conceptos logico-matemáticos, restas.

TIEMPO: 5 - 10 min

OBJETIVOS:

Trabajar de forma ludica la percepción la atención y la discriminación.

MATERIALES: Ficha y lápiz.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El alumno tendrá que unir la última sílaba que falta de la palabra. En esta actividad se trabaja la conciencia fonológica, es decir, la capacidad para reconocer y usar los sonidos para comunicarnos y es muy importante trabajarla ya que es la base para aprender a leer.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Lee atentamente la palabra que te dan sin la última sílaba.
2. Une la palabra con la sílaba que falta.

😊 ¿Qué sílaba falta en las palabras? Une la correcta.



MELOCO-

-TÓN
-TO
-N



PLÁTA-

-NOS
-NO
-MO



PI-

-ZA
-ZZA
-A



LE-

-QUE
-CE
-CHE



PI-

-NA
-ÑA
-MA



TORTI-

-LLA
-LA
-YA

😊 ¿Qué sílaba falta en las palabras? Une la correcta.



GUSA-

-NO
-MO
-O



ZO-

-RRO
-GO
-RO



TJE-

-RRAS
-RAS
-AS



SACAPUN-

-TAS
-TA
-AS



CARA-

-COL
-OL
-KOL



COLI-

-BRÍ
-BÍ
-RÍ

Juanjo_audicionylenguaje



Juanjo_audicionylenguaje



Link de descarga: (aquí encontrarás todas las plantillas)

[https://drive.google.com/open?](https://drive.google.com/open?id=1PB55MPaSiuyO7DpVxk7CStBuE78q.p9kQ)

[id=1PB55MPaSiuyO7DpVxk7CStBuE78q.p9kQ.](https://drive.google.com/open?id=1PB55MPaSiuyO7DpVxk7CStBuE78q.p9kQ)

@JUANJO_AUDICIONYLENGUAJE

Juego de sombras

EDAD: A partir de 3 años.

TRABAJAREMOS: Creatividad e imaginación, atención y observación, desarrollo de las habilidades prácticas.

TIEMPO: 10- 20 min



OBJETIVOS:

Desarrollar la creatividad y la imaginación, además de la atención.

Ayuda a los niños a ser mas observadores.

MATERIALES: Plantilla de sombras y un tubo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Para comenzar con esta actividad les mostramos que es una sombra, podemos hacerlo saliendo al patio y comparar nuestras sombras viendo las diferencias entre ellas, luego cogemos objetos y en el patio creamos también sombras y cuando ya comprendemos que es esa cosa negra llamada sombra, subimos a clase y jugamos al juego. En un tubo estaban pegadas todas las sombras y teníamos que ir buscándolas y poniéndolas cada una en su lugar.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Comprendemos bien el significado de sombra y lo que es. Vemos las diferentes sombras que existen y que dependen de la forma del objeto.
2. Relacionamos cogiendo las sombras que están en el tubo con la imagen del dibujo que representan.
3. Unimos todos los objetos con sus sombras.

LINK DE DESCARGA:

https://drive.google.com/open?id=1Pn3lcRWqnEKV5f6Z_ZW3X0AcdjQ9Lzh4

@NENESJUGUETONES



Preguntados

EDAD: A partir de 3 años.
TRABAJAREMOS: Expresión oral y habilidades motrices.
TIEMPO: 10- 20 min



OBJETIVOS:

Desarrollar las habilidades lingüísticas y de expresión oral.

MATERIALES: Plantilla del tablero (mejor plastificarlo) y preguntas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En esta actividad necesitaremos unas fichas y un dado. Por turnos iremos tirando y avanzando en el tablero, realizando lo que pide cada casilla o contestando a las preguntas. La casilla de la calavera te deja un turno sin jugar, la casilla de los dados te permite tirar de nuevo, y la casilla de la flecha te hace regresar a la salida.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

1. Tiramos los dados para ver que jugador empieza, el jugador con el número más bajo comienza a jugar.
2. Avanzamos por las casilla según el número que nos haya salido en el dado y realizamos lo que pide la casilla.
3. El primero que llegue a la meta gana.

LINK DE DESCARGA:

<https://drive.google.com/open?id=1PX7msV5zpPI2otSfDFj-F8W--caHNtrk>

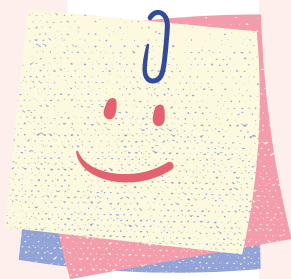
Descarga las preguntas aquí:

https://drive.google.com/open?id=1PYeqI5aJjw8WnBh53ieINI_uOUVmMT05



English Activities

MAQUETACIÓN:
@CELIASANCHOPSYCOPEDAGOGA



Bilingual Mini book with activities

English Activities

Index

1. Summer Bingo
2. Memory Harry Potter
3. What things do you find?
4. How many... are there?
5. Brain Breaks
6. The hungry Shark
7. Colour Challenge
8. Fishing!
9. Let's make circles
10. Letter Massage
11. Numerical Domino
12. Numerical animal Puzzles
13. The goose game
14. What do you hide?
15. The coloured monster
16. Coloured flowers
17. Counting apples
18. Typhoon
19. Each ball in each place
20. Identify the animal
21. Find the same
22. Adding animals
23. Subtracting means of transport
24. Phonological awareness
25. Shades game.
26. Asked.

Summer Bingo

YEARS: From 3 years old.

WORKING: Attention, patience, visual memory, image recognition, vocabulary and auditory discrimination.

LAST: 10- 20 min

OBJETIVES:

Help them to concentrate paying attention to the following activities, we will also work on vocabulary, auditory discrimination and image recognition, among others, We will also promote patience and listening skills.

MATERIALS: Individual bingo card for each kid, circular cards with pictures, Rectangular cards with names and a marker. (print, laminate and cut)

POSSIBILITIES TO PLAY: 1. We can make it as the traditional form, saying the names, we can use pictures for little kids and words for older kids . 2. We can use it making mime and letting kids find out which picture are we representing.

DEVELOPMENT:

1. Give each children a Bingo Card.
2. The Teacher or adult is the responsible to take out each picture or word Saying the word, or using mimics to represent it.
3. students will mark each picture or word with the marker.
4. whenever the winner says Bingo he will have the privilege to tell the rest a story with the words on his/her bingo card.

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/open?id=1tiWGCfpMSEGmt_t8SUYYI6Pgoyj7IkLG

Harry Potter Memory Game

YEARS: From 3 to 8 years old.

WORKING: Memory

LAST: 5- 10 min



OBJETIVES:

Good memory training is essential at any age, as it is directly related to intelligence, development and learning.

MATERIALS: Memory cards

GAME DESCRIPTION:

One of the most famous games to work memory is Memory. It consists of placing a series of Cards face down, and uncovering them two by two until you find all the pairs of images that are the same.

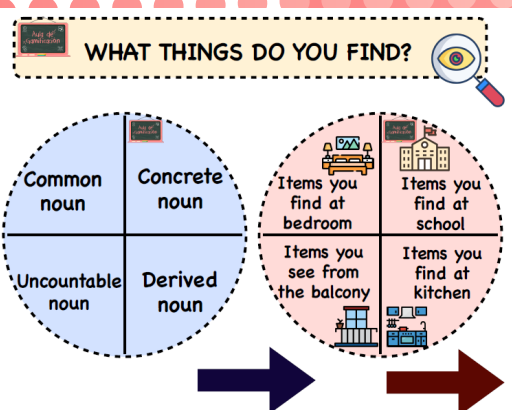
DEVELOPMENT:

1. Put all the cards face down.
2. Mix the cards and put the in four rows by four columns.
3. Flip two cards.
4. If they are the same let them face up, if not trun them again.
5. Turn two more cards.
6. The game ends when all the pairs have been discovered.

DOWNLOAD LINK:

<https://drive.google.com/open?id=1htYJ2GKstKym7Tu738WeuQ3Ljb2ggccY>

What things do you find?



YEARS: From 10 years old.

WORKING: Concept of noun and its types, as well as the formation of words.

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Recognize the different types of nouns.

MATERIALS: Printed attached material, scissors, glue, cardboard and pins.

GAME DESCRIPTION:

The purpose of the activity is to find the perfect noun. First we have to turn the roulette wheel of the place. Once we have a location, we will turn the noun roulette. When we have both options, we'll look for the right word to give a correct answer.

DEVELOPMENT:

1. Print the attached material and cut it out.
2. Stick the roulette plates on the cardboard to make them stiffer.
3. Put the arrows in the centre of the roulette with the pins.
4. Now you have your roulettes ready to play.
5. Turn the arrow and find the perfect noun.

* For derived words, we recommend that you first think of a noun that is in that location and then form the derivative.

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/open?id=1QANyuYkIFApTg85FZXEWotU-V_KblcSP

How many ... are there?

YEARS: From 5 to 12 years old.
WORKING: Attention, animals vocabulary and numbers.
LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Develop attention skills.
Reinforce animals vocabulary and numbers.

MATERIALS: Printed attached material, white-board marker and board rubber.

GAME DESCRIPTION:

The student will have to count how many animals appear in the picture.

DEVELOPMENT:

1. Print the attached material and cut it out.
2. We have to read paying attention to the instructions.
3. We have to read the animals' names.
4. We have to look for and count how many animals are there.
5. We have to write the number of each animal in the correct circle.

DOWNLOAD LINK:

<https://drive.google.com/file/d/1fvRLVIPZN7YWvzF7-dcefvQTL3dKnuI8/view?usp=drivesdk>



Brain breaks

YEARS: From 3 to 16 years old.
WORKING: Attention and motivation.
LAST: 5 - 10 min



OBJETIVES:

Develop attention skills.
Motivate our students using English,
MATERIALS: Printed attached material.

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on making a brain break keeping students' motivation and attention.

DEVELOPMENT:

1. Print the attached material and cut it out.
2. Read aloud one of the cards.
3. Make what it is said on the card.
4. You can make two or three before start with the following activity,

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/open?id=1tZDUimPFYUyAGtaInX_nuBFtayYcaUZq

@NEDUCAAA

The hungry shark

YEARS: From 3 to 6 years old.

WORKING: Attention, mathematical concepts, more than, less than..

Activity based on:

<https://aprendiendomatematicas.com/mayor-y-menor/>

LAST: 5 - 10 min



OBJETIVES:

Develop attention skills, mathematical concepts, big and small, and comparisons.

MATERIALS: Printed attached material.

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on making a brain break keeping students' motivation and attention.

DEVELOPMENT:

1. Print the attached material and cut it out.
2. Read aloud one of the cards.
3. Make what it is said on the card.
4. You can make two or three before start with the following activity,

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/open?id=1PiY3MfoAsGv4i-DvXOoBwjeod_Q0Z62G

@ORGANIZANDOLACLASEDEINFANTIL

Colour challenge

YEARS: From 3 years old.

WORKING: Colour classification and discrimination.

Activity based on: reto #colorchallenge @dlo.lopez

LAST: 20 - 30 min

OBJETIVES:

Classificate and discriminate colours, working also attention and organization aspects.

MATERIALS: Different materials made of that colour.

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on making a brain break keeping students' motivation and attention.

DEVELOPMENT:

1. Talk about an especific colour, for example red.
2. Make a list of things with that colour.
3. Look around and find objects with that colour.
4. Collect those objects and make a free and monochromatic composition.
5. You can repeat this activity with another colours.



@CARMELA_OSNI

Fishing!

YEARS: From 3 - 5 years old.

WORKING: Hand - eye coordination.

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Improve hand- eye coordination having fun.

MATERIALS: Straws, little hair buns and a container fill in with water.

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on Fishing, using the straws, the different hair buns.

DEVELOPMENT:

1. Prepare the container with water and put some hair buns on it.
2. Give one straw to each kid.
3. By turns, each kid tries to fish the hair buns with the straws.



@CARMELA_OSNI

Let's make circles!

YEARS: From 3 years old.

WORKING: Hand - eye coordination, sizes and shapes concepts.

LAST: 5 - 10 min

OBJETIVES:

Work on shapes and sizes aspects.

Improve hand -eye coordination.

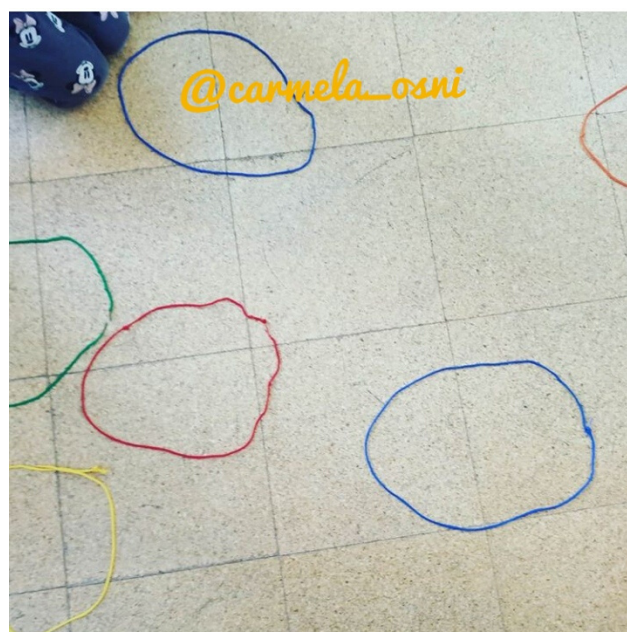
MATERIALS: Laces.

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on making different circles using laces, we can also work on the concepts of Big- Small.

DEVELOPMENT:

1. Let's start talking about the circle and what it is, describing it.
2. Look around objects with that shape.
3. Give one lace to each kid, they need to create a round shape.
4. Finally, they can go over the shape with their fingers.



Letters massage

YEARS: From 3 - 6 years old.

WORKING: Discrimination of the different letters, improving our senses.

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Working on senses using the alphabet.

MATERIALS: Materials are not needed on this activity.

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on making letters on each kid's back using their fingers. They need to be sittet making a circle.

DEVELOPMENT:

1. Let's sit down, making a circle.
2. We can review the alphabet.
3. let's start making a letter that they need to find out.
4. When they have practice a little we can change places. to work with different partners.



@CARMELA_OSNI

Numerical Domino

YEARS: From 4 - 5 years old.

WORKING: Mathematical concepts, attention, concentration and memory and visual perception.

ACTIVITY BASED ON: Orientación Andujar.

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Develop mathematical concepts.

improve attention, concentration and memory skills, working on visual perception.

MATERIALS: Domino cards.(better laminate them)

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on review and develop the relation between a numbered digit with the number of object we have represented by stars from 1 to 10,

DEVELOPMENT:

- 1.Let's give the kids some cards, and we put one in the middle of the table.
- 2.The kid take a look to his/her cards and decide which one he/she can put on one of the sides, making it have the same number or number of stars.

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/open?id=1MFF0TcidKD_Gyfta9ty2dfqBKNK2j7wn

MARÍA CHAPARRO CARRASCO

Numerical animal puzzle

YEARS: From 2 - 4 years old.

WORKING: Mathematical concepts, attention. concentration and memory and visual perception.

ACTIVITY BASED ON: Edufichas.

LAST: 5 - 10 min

OBJETIVES:

Develop mathematical concepts.

Review the count and numerical order, it favors the development of motor skills, keeps motivation.

improve visual perception, loci aspects and problem solving.

MATERIALS: Puzzle.(better laminate them)

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on joining the different pieces of the puzzle using the numbers that appear on the bottom of each car, so they can count them and put them in the correct order, this will allow you to see the hidden animal.

DEVELOPMENT:

- 1.Let's start expliaining the activity.
 - 2.Choose one puzzle depending on the quantity you want to work.
 - 3.Give the pieces to the kid and point each piece to recognize the number.
 - 4.count and order the numbers until complete the puzzle.
- *we can also work on some vocabulary, recognition of letters and count them.

DOWNLOAD LINK:

<https://drive.google.com/open?id=1MI-S1RvOqfUJWHh0goOj8-UuLHPUmjx6>

MARÍA CHAPARRO CARRASCO

The goose game

YEARS: From 7 - 8 years old.

WORKING: Mathematical concepts, attention, concentration and memory and visual perception.

ACTIVITY BASED ON: aulapt.org

LAST: 5 - 10 min

OBJECTIVES:

Review and reinforcement of multiplications.

Promote memory and mental arithmetic.

MATERIALS: Goose board, (better laminate it), dice and chips.

GAME DESCRIPTION:

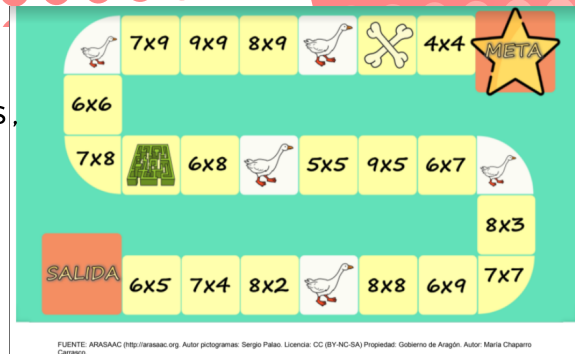
This activity consists on playing while practicing the most difficult multiplications to remember.

DEVELOPMENT:

1. We will play on pairs. Each player chooses his/her chip.
2. Each partner throws the dice, the highest number starts.
3. Each partner will go through the squares, in each square there is a multiplication, the kid needs to solve it correctly to throw the dice again. When he fails, the other kid starts.
4. If the kid arrives to a square with a goose he needs to say "from goose to goose and I throw again" (Spanish says), then he throws again.
5. If he/she arrives to a maze square he/she will spend one turn on it.
6. If the kid gets the bones square he returns to the beginning.
7. Wins the kid who gets to the final square first.

DOWNLOAD LINK:

<https://drive.google.com/open?id=1KJHdjmxKxeyjk2LQ08DE1htAwa6SsDsz>



What do you hide?

YEARS: From 6 years old.

WORKING: vocabulary about animals, fruits, means of transports and instruments. Use of expressions and descriptions, use of adjectives and respect their turns.

ACTIVITY BASED ON: who is who?

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Develop the use of expressions and descriptions.

Review and reinforcement of multiplications.

Promote memory and mental arithmetic.

MATERIALS: Cards (better laminate them).

GAME DESCRIPTION:

This activity consists on developing expressive and descriptive language asking questions to find out which picture is hidden. For this activity you will have a template with possible questions, you can ask as many as you want until you find out the picture. Questions must be YES/no answers.

DEVELOPMENT:

1. We will play on pairs. Each player takes a card. The game consists on finding out the other's picture, so the partner who first knows the answer wins.
2. The youngest kid starts, he needs to make Yes/no questions if his partner answers yes, he has another try. If not they change.

*In case that they don't know what to ask they have a template with different questions.

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/open?id=1PI6-SFdOcSSDrWsdKCV5sIID-H9pDGm_

The coloured Monster

YEARS: From 2 years old.
WORKING: vocabulary about colours.
LAST: 10 - 20 min



OBJETIVES:

Develop classification skills depending on the colour.

MATERIALS: Things made of different colours, coloured monsters, (they could be pictures or teddy bears).

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on grouping things depending on each colour.

DEVELOPMENT:

1. Make your own coloured monsters.
2. Choose a colour and look for things with that colour.
3. Group them together.
4. Repeat the activity selecting another colour.



Coloured flowers

YEARS: From 3 - 6 years old.

WORKING: Motor skills, attention, coordination, spatial orientation, numbers and colours.

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Develop motor skills and coordination.

Improve attention and spatial orientation.

Review colours and numbers.

MATERIALS: Printed material, pencil, colours and scissors.

GAME DESCRIPTION:

This activity consist on making the different flowers, following a template.

DEVELOPMENT:

- 1.You need to prepare the materials previously, to let them ready.
- 2.They need to paint the different petals following the cloud colour.
- 3.Stick the (already painted) petals on the template.

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/file/d/1PzpJ_2JBhS1FnaVruo9pEr6i8V4mNYqs/view?usp=sharing.

Counting apples

YEARS: From 3 - 6 years old.

WORKING: Attention, spatial orientation, numbers (1- 10) and colours.

LAST: 5 - 10 min

OBJETIVES:

Improve attention and spatial orientation.

Review colours and numbers.

MATERIALS: Printed material (better laminate them) and blue tag- gum.

GAME DESCRIPTION:

Many apples have dropped from the tree. Can you help me to place them? this activity consist on reviewing colours and numbers from 1 to 10, spatial orientation and simple order instructions.

DEVELOPMENT:

1. Firstly we will review colours and numbers saying them aloud and asking them to repeat.
2. let them touch the apples and get acquainted with the material they are using.
3. We will read the cards aloud asking them to do as it is said. (maybe it would be needed to show them how first)

DOWNLOAD LINK:

<https://drive.google.com/open?id=1Q55r1IX1OXZ8JMrJjPVMm50HJlJlZ9ng>

Typhoon

YEARS: From 8 years old.

WORKING: Vocabulary and grammar structures, socio-cultural knowledge of the target language.

ACTIVITY BASED ON:

<http://newamericanpathways.org/wp-content/uploads/2017/06/Top10TeachersChoiceESLGamesandActivities.pdf>

LAST: more than 30 min



OBJETIVES:

Improve their vocabulary and grammar structures along with their socio-cultural knowledge of the target language.

MATERIALS: cardboard and post-it for the game board (better laminate them) and powerpoint for the game presentation in which we will display the questions.

GAME DESCRIPTION:

It is a quiz game. Students will be divided into groups and they will answer some questions related to different topics such as grammar, history, famous people and so on. If they answer correctly they can choose a box from the game board (a2, b3, d1). These boxes hide diverse rewards: adding point, losing point, changing the marker with another group, losing half of your point or adding half of them.

@PHILOLOGIST.ENGLISHTEACHER

Typhoon

YEARS: From 8 years old.

WORKING: Vocabulary and grammar structures, socio-cultural knowledge of the target language.

ACTIVITY BASED ON:

<http://newamericanpathways.org/wp-content/uploads/2017/06/Top10TeachersChoiceESLGamesandActivities.pdf>

LAST: mor than 30 min

DEVELOPMENT:

- 1.The students are divided into different groups. Each group will choose its spokesman and a responsible for calculating the points and write them down in the whiteboard.
- 2.Then, we will ask a group a question from the powerpoint presentation. If they answer correctly, they are allowed to choose a box from the game board. If they do not, they loose their turn.
- 3.The boxes hide different rewards: adding or losing point, as well as, changing the markers with other group, losing half of their points or adding half of their points.
- 4.The winner of the game is the group that obtains the highest score.

*(I have used velcro tape to change the position of the rewards in case we play it again later. Additionally, I have laminated them to conserve them better)

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/file/d/1PHfjjlaoA7oLdyvLX6pbShFV1gv1_nhD/view?usp=sharing.

Each ball in each place

YEARS: From 1 year old.

WORKING: Fine psychomotor skills and colours.

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Improve their fine psychomotor skills.

Review and learn colours.

MATERIALS: Rods, egg cup, ice bucket or any container with separations and colour balls.

GAME DESCRIPTION:

This is a perfect activity to work on fine psychomotor skills and colours while having fun.

DEVELOPMENT:

1. Previous step: introduce all the balls in the rod.
2. To carry out this activity, the kid will have to take out each one of the balls and place them in the egg cup.
3. They can place them freely or in the corresponding place according to the color. For this last option, previously, we have indicated where each color will go.



Identify the animal

YEARS: From 3 - 6 years old.

WORKING: Fine psychomotor skills, perception, discrimination and attention.

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Improve their fine psychomotor, perception, discrimination and attention skills.

MATERIALS: Worksheet, pencil and colours.

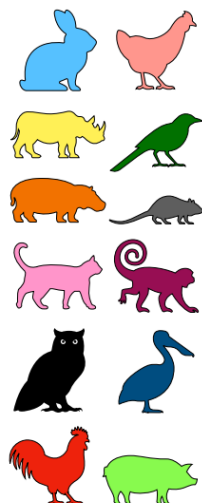
GAME DESCRIPTION:

This is an activity to work on fine psychomotor skills perception and attention identifying the different shapes of each animal and coloring them.

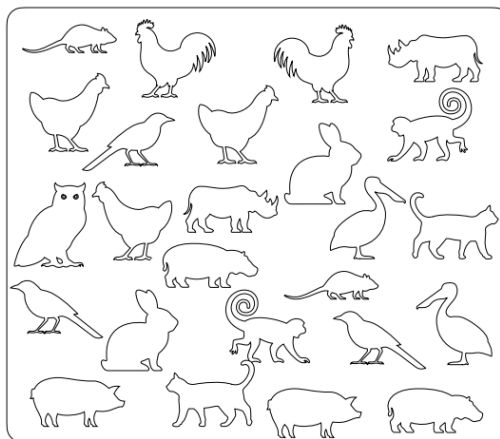
DEVELOPMENT:

1. Review and name the different animals that appear on the worksheet.
2. Identify how many of each animal are there, for example: rabbit two (say it aloud).
3. Colour the animals with the same colour as the model.

😊 Identify the animals and color them as the model.



Juanjo_audicionylenguaje



@JUANJO_AUDICIONYLENGUAJE

Find the same

YEARS: From 3 - 6 years old.

WORKING: spatial orientation and attention.

LAST: 10 - 20 min

OBJETIVES:

Improve their spatial orientation and attention skills.

MATERIALS: Worksheet, pencil and colours.

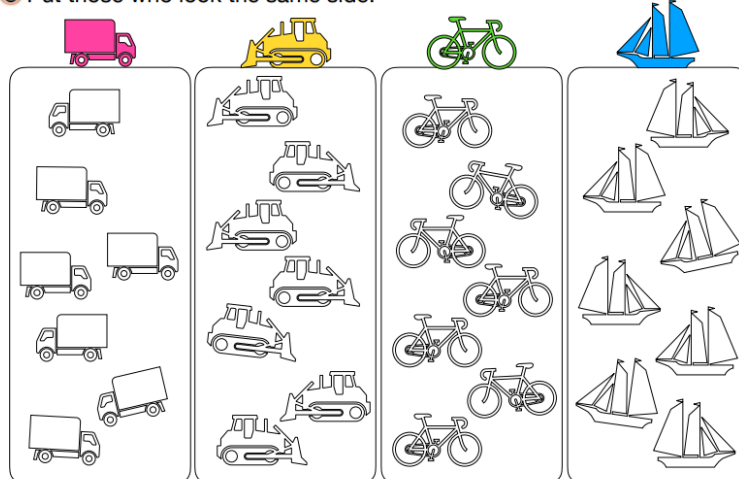
GAME DESCRIPTION:

This is an activity to work on spatial orientation and attention skills, the student needs to look for the means of transport that look to the same direction. after they will paint them.

DEVELOPMENT:

1. Review and name the different means of transport that appear on the worksheet.
2. Identify how many of each means of transport are there looking at the same place, for example: bike two (say it aloud).
3. Colour the different transport with the same colour as the model.

😊 Put those who look the same side.



Adding animals

YEARS: From 4 - 7 years old.

WORKING: Mathematical concepts, numbers and simple addition.

LAST: 5 - 10 min

OBJETIVES:

Improve their Mathematical concepts in english working on simple additions.

MATERIALS: Worksheet and pencil.

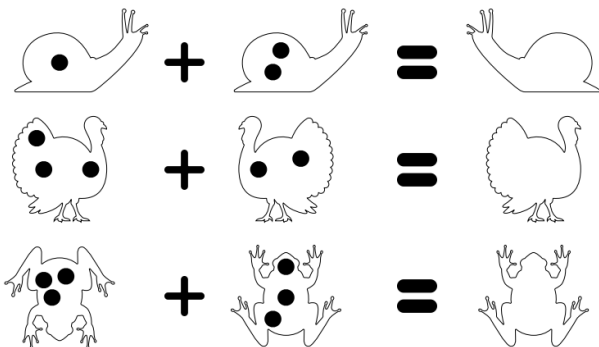
GAME DESCRIPTION:

This is an activity to work on additions, the kid needs to count how many dots are there in each animal and put the final number on the last animal without any dot in it.

DEVELOPMENT:

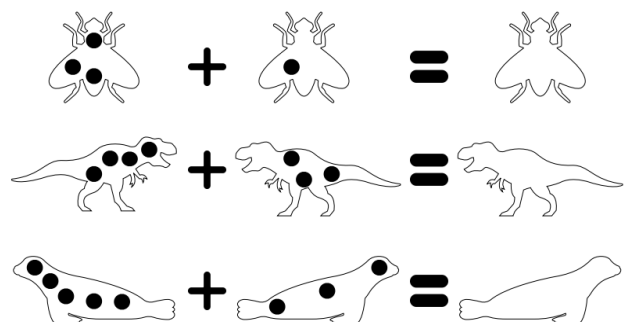
- 1.Count using wodden sticks, their fingers or mentally how many dots are there in total.
- 2.Put the result with numbers on the last animal.

😊 Add the points inside the animals and write the number.



Juanjo_audicionylenguaje

😊 Add the points inside the animals and write the number.



Juanjo_audicionylenguaje

@JUANJO_AUDICIONYLENGUAJE

Subtracting means of transport

YEARS: From 4 - 7 years old.

WORKING: Mathematical concepts, numbers and simple addition.

LAST: 5 - 10 min

OBJETIVES:

Improve their Mathematical concepts in english working on simple subtractions.

MATERIALS: Worksheet and pencil.

GAME DESCRIPTION:

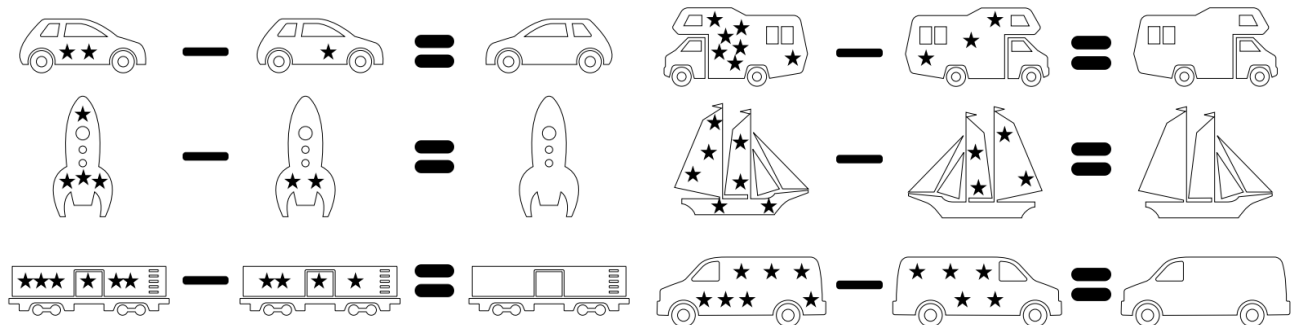
This is an activity to work on subtractions, the kid needs to count how many stars are there in each means of transport and subtract writing the final number on the last transport without any star in it.

DEVELOPMENT:

1. Subtract using wodden sticks, their fingers or mentally how many stars are in each means of transport.
2. Put the result with numbers on the last transport.

😊 Subtract the stars inside the transports and write the number.

😊 Subtract the stars inside the transports and write the number.



Juanjo_audicionylenguaje



Juanjo_audicionylenguaje



Phonological awareness

YEARS: From 4 - 7 years old.

WORKING: basic aspects of reading and writing.

LAST: 5 - 10 min

OBJETIVES:

Improve their fine motor skills and basic aspects of reading skill.

MATERIALS: Worksheet and pencil.

GAME DESCRIPTION:

This is an activity to work on basic skills on reading, the kid needs to match the last letter of each word.

DEVELOPMENT:

1. Read carefully each word, you can help yourself looking at the pictures.
2. Name the word.
3. Match the letter that is missing.

What letter is missing in the words? Match the correct.



-M
-N
-W



FO-

-F
-X
-D



SCISSO-

-RS
-R
-S



PENCIL SHARPENE-

-P
-S
-R



SNAI-

-L
-N
-S



HUMMINGBIR-

-D
-T
-R

Juanjo_audicionylenguaje

What letter is missing in the words? Match the correct.



PEAC-

-C
-H
-P



PI-

-ZA
-ZZA
-A



PINEAPPL-

-E
-A
-O



BANAN-

-I
-E
-A



MIL-

-L
-K
-C



OMELETT-

-O
-I
-E



Juanjo_audicionylenguaje



DOWNLOAD LINK: (DESCARGA TODAS LAS FICHAS)

<https://drive.google.com/open?id=1PYHU6WuT9TSE6AKbmNM55DXIXCwu-bES>

@JUANJO_AUDICIONYLENGUAJE

Shades game

YEARS: From 3 years old.

WORKING: Creativity, imagination, attention and observation.

LAST: 10 - 20 min



OBJETIVES:

Improve their fine motor skills and basic aspects of reading skill.

MATERIALS: Shades templates (better laminate them) and a cardboard tube.

GAME DESCRIPTION:

This is an activity to work on attention, observation creativity and imagination, firstly they need to understand the meaning of shadow and what s it, thats why we can show them what happen going outside and showing them the different shades, they can compare them and see the differences between the different objects. Later we can start matching the shades with the object.

DEVELOPMENT:

1. Understand the meaning of shadow and compare the differences between the different objects' shades.
2. Match the different shades with the different pictures.

DOWNLOAD LINK:

https://drive.google.com/open?id=1Pn3lcRWqnEKV5f6Z_ZW3X0AcdjQ9Lzh4



@NENESJUGUETONES

Asked

YEARS: From 5 years old.
WORKING: Basic grammar structures, speaking skills and vocabulary.
LAST: 10 - 20 min



OBJETIVES:

Improve their basic speaking skills using different grammar structures and vocabulary.

MATERIALS: Board (better laminate it) and the questions sheet.

GAME DESCRIPTION:

This is an activity to review having fun some basic questions about personal preferences. You need to throw a dice and go through the board until you get the finish square. If you get the skull square you lose a turn, if you get to the dices square you can throw again and if you get to the arrow square you need to come back to the starting square.

DEVELOPMENT:

1. Each of you throw the dice, the one who get the minor number starts, so he/she need to throw again, count and go to that square and do what it is said on it.
2. Your partner throw and do the same, the first who arrives to the finish square wins.

DOWNLOAD LINK:

<https://drive.google.com/open?id=1PSYBaOPbzUkavZ7j8elw-YJlv0QBUvDs>

Download the questions here:

https://drive.google.com/open?id=1PYeqI5aJjw8WnBh53ieINl_u0UVmMT05



**¡Esperamos que
os guste!**

MAQUETACIÓN:
@CELIASANCHOPSYCOPEDAGOGA

