

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Un, dos, tres, responda otra vez
AUTOR	Juan Manuel Real Espinosa
APARTADO (según el MRE): http://www.cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/indice.htm	Léxico y semántica
NIVEL	Todos los niveles
TIPO DE ACTIVIDAD	Lúdica
OBJETIVOS	Repasar vocabulario
DESTREZA QUE PREDOMINA	Expresión escrita
CONTENIDO GRAMATICAL	
CONTENIDO FUNCIONAL	
CONTENIDO LÉXICO	El que el profesor seleccione
DESTINATARIOS	Niños. Adultos.
DINÁMICA	Por parejas. Toda la clase.
MATERIAL NECESARIO	Fotocopias.
DURACIÓN	50 minutos
MANUAL (si procede) con el que se puede utilizar (indicando: manual, unidad, N° de ejercicio, página.)	
FUENTE DE INSPIRACIÓN - FECHA DE CREACIÓN	Concurso de televisión <i>Un, dos, tres</i> . Mayo 2004

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Se trata de un juego más o menos popular entre los profesores de ELE. Se trata de una adaptación la primera fase del popular concurso televisivo *Un, dos, tres*. El profesor distribuye la clase por parejas, y le hace entrega de las fotocopias. A continuación, el profesor propone una familia léxica o un campo semántico. Por ejemplo, "ropa", "comida", "muebles", "colores", etc., en función del léxico que se desee repasar, y les otorga cuatro minutos (el tiempo puede, lógicamente, variar si el profesor lo considera oportuno) para que anoten todas las palabras que conozcan sobre el tema que se les pide.

Pasados los cuatro minutos, el profesor se pasea por la clase y anota el número de respuestas de cada pareja. Hecho esto, se pasa a la comprobación. Cada pareja va diciendo las palabras que ha anotado. Si hay alguna incorrecta o difícilmente reconocible en una situación de comunicación real, se resta del número de palabras previamente anotado por el profesor. Si la palabra no es totalmente correcta, pero el profesor estima que sería reconocible en una conversación, es conveniente darla por buena. La comprobación suele ser la parte más divertida de este juego. Una vez concluida la comprobación, se anota en la pizarra el número final de las respuestas correctas, y se multiplican por 25 "leuros" (£€), de lo que se obtiene una cifra final de leuros obtenidos, que se anota también en la pizarra y se pasa a la segunda ronda.

La segunda ronda es igual que la primera, salvo que la familia léxica o campo semántico será diferente, y el número final de respuestas correctas no se multiplicará por 25 leuros (£€), sino por el número de leuros obtenidos tras la primera ronda. De igual manera, en la tercera ronda el número de respuestas correctas se multiplicará por la cifra de leuros resultante de la segunda ronda:

Ronda 1: 15 respuestas x 25 £€ = 375 £€.

Ronda 2: 10 respuestas x 375 £€ = 3.750 £€

Ronda 3: 18 respuestas x 3.750 £€ = 67.500 £€

Si el profesor lo estima oportuno, puede hacer algún regalo a la pareja ganadora.

Un, dos, tres, responde otra vez

I.- Vamos a hacer una competición por parejas. El profesor os va a dar una "familia léxica" y 4 minutos de tiempo. Cada pareja tiene que intentar escribir el máximo número posible de palabras pertenecientes a esa familia. Esto lo vamos a repetir tres veces. Cada respuesta vale 25 "leuros":

1ª Ronda

1	11	21
2	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	25
6	16	26
7	17	27
8	18	28
9	19	29
10	20	30

2ª Ronda

1	11	21
2	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	25
6	16	26
7	17	27
8	18	28
9	19	29
10	20	30

3ª Ronda

1	11	21
2	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	25
6	16	26
7	17	27
8	18	28
9	19	29
10	20	30