

EL MATE DEL GAUCHO

Objetivo: que los estudiantes practiquen a través de una actividad lúdica vocabulario, gramática, y diferentes aspectos de la lengua española.

Ideal para clases de conversación.

Se pone un mate con yerba y bombilla con el termo

Alrededor un mazo de cartas dadas vuelta en círculo. **(MAZO DE CARTAS ESPAÑOLAS)**

El juego termina cuando se sacan los 4 reyes.

Según el número o figura que salga habrá que hacer una determinada actividad. El que no lo hace o pierde tiene que tomar un mate. OTRA VARIEDAD: junta puntos y cada tres puntos una prenda.

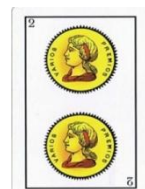
Es importante que el Profesor exija más o menos según el nivel de los estudiantes. En el caso de estudiantes intermedios o avanzados, pedir que hagan frases más complicadas o más largas, por ejemplo)

ACTIVIDADES:



El **AS (1)**: en ronda decir un verbo en el tiempo que lo diga el profesor: el primero dira la forma yo, el de la izq. Vos; el siguiente la forma él y así con toda las personas(según la cantidad de personas, es la cantidad de formas es decir yo, vos, él-ella-usted, nosotros, ellos-as, ustedes o si son más cada uno una persona) si son más de 9 se dice con otro verbo o se elige en otro tiempo, según lo que quiera practicar o revisar el profesor.

El **DOS(2)** en ronda hacia la derecha decir objetos que empiecen la la letra de la ultima letra del anterior.por ejemplo: lápiz- zapatilla- Anillo, etc. (el que tarda más de 30 segundos en decir tiene que tomar un mate o tiene un punto menos)



El **TRES (3)** quien lo saca tiene que parase y describir a un famoso: mencionar cómo es físicamente, cuál es su profesión, etc. Y el resto deberá adivinar quién es. (pierde un punto si nadie adivina a la persona descrita)



EL CUATRO (4), la vuelta para la izquierda armar una frase entre todos: el primero dice la, el segundo repite “la” y agrega otra palabra. El último tiene que si o si terminar la frase. Si no repiten todas las palabras o no dice bien una palabra o el último no termina la frase, tiene que tomar mate o un punto menos.

El **CINCO (5)** quien lo saca le pide a quien quiera que diga 3 frutas, (cuando sale nuevamente no se puede repetir)



EL SEIS (6) todos tiene que cambiar de lugar diciendo un animal, si se repite el animal pierden.



El **SIETE (7)** quien lo toma le hace una pregunta a alguien de la ronda.



El **OCHO (8)** La persona que lo toma elige un país y cada uno tiene que hacer una frase de izquierda a derecha sobre ese país. Antes de que se termine el minuto y medio.

El **NUEVE (9)** le dice a alguien de la ronda que hable por 30 segundos sobre un objeto determinado. Por ejemplo, que hable sobre un reloj: es redondo, nos dice la hora, tiene muchos colores, etc)



La **SOTA** (príncipe) todos deben moverse un asiento a la derecha. Y decir un número de tres dígitos.

El **CABALLO**: decir un deseo (para más avanzados con el uso de subjuntivo: te deseo que tengas un buen fin de semana; para los más iniciales o intermedios simplemente ¡Buen fin de semana! Buen día!, etc.)



EL REY: De izquierda a derecha cada uno debe decir una frase de la persona de su izquierda hasta completar la ronda.