



PROGRAMACIÓN CAMPAMENTO DE INGLÉS CAPUCHINO

OCTUBRE 2016

| HORARIO | SÁBADO 1 | SÁBADO 8 | SÁBADO 15 | SÁBADO 22 | SÁBADO 29 |
|--------------------------|--|--|---|---|--|
| 10.30-10.45 RECEPCIÓN | Nombre de los alumnos/as | Nombre de los alumnos/as | Nombre de los alumnos/as | Nombre de los alumnos/as | Nombre de los alumnos/as |
| 10.45-11.15 SPEAKING | <p>JUEGOS DE PRESENTACIÓN</p> <p>Di tu nombre Después de que todos se hayan presentado haz que los estudiantes se coloquen de pie formando un círculo. Un estudiante irá dentro del círculo y dirá el nombre de un compañero tres veces. El compañero que fue nombrado deberá decir "Yes!" antes de que la persona que está en el centro termine de decir su nombre tres veces. Si la persona dice "Yes!" antes de que quien está en el centro termine, entonces podrá elegir a otra persona. Si la persona falla en responder antes de que quien está en el centro termine de llamarlo, entonces deberá pasar al centro del círculo.</p> <p>¿Cuál es el nombre de todos? Forman un círculo y se presentan a sí mismos. Haz que la siguiente persona repita el nombre de todos los estudiantes que están frente a ella, yendo alrededor del círculo hasta que haya dicho sus nombres y los de todos los demás. Continúa recorriendo el círculo diciendo los nombres de cada uno de los que lo forman. Si alguien dice un nombre equivocado después de la ronda inicial de presentaciones, sale del juego.</p> | <p>JUEGOS DE PRESENTACIÓN</p> <p>Lanzando la bola Haz que todos tus estudiantes formen un círculo y se presenten. Toma una pequeña bola de esponja y lánzala a través del círculo. Sin embargo, el truco es que cada uno de los estudiantes debe decir el nombre de la persona a la que le está lanzando la bola antes de que la atrape. Si dice el nombre equivocado, sale del juego.</p> | <p>JUEGOS DE PRESENTACIÓN</p> <p>Las dos ruedas modo que estén uno frente al otro. Colocamos a los estudiantes en dos círculos con el mismo número de estudiantes, de Con la música cada círculo empieza a caminar direcciones opuestas, cuando deje de sonar la música, tienen que presentarse a la persona que tienen delante de sí y conocerse. Como en la propuesta anterior, podemos pedirles que se presenten cada vez de una forma. Es una buena forma de repasar el vocabulario del cuerpo.</p> | <p>JUEGOS DE PRESENTACIÓN</p> <p>CANASTA REVUELTA Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie. En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡ Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto. En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento.(El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).</p> | <p>JUEGOS DE PRESENTACIÓN</p> <p>LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo. Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta. Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente. El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.</p> |

| | | | | | |
|-------------------------------------|--|---|---|--|---|
| 11.15-12.00 WRITING | <p align="center">TEMA 1 SAY HELLO FICHAS LIBRO Y OTRAS</p> | <p align="center">TEMA 2 NUMBERS FICHAS LIBRO Y OTRAS</p> | <p align="center">TEMA 3 WHATS YOUR NAME? FICHAS LIBRO Y OTRAS</p> | <p align="center">TEMA 4 RED, BLUE, YELLOW FICHAS LIBRO Y OTRAS</p> | <p align="center">TEMA 5 ANSWERING QUESTIONS FICHAS LIBRO Y OTRAS</p> |
| 12.00-12.15 MERIENDA | | | | | |
| 12.15-13.00 TALLER SPEAKING | <p>CORAZONES En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante. Reglas: a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc. e.</p> | <p>Materiales que necesitaremos para este juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartones con números y cintas o broches para prenderlo en la ropa, un cassette con música • Se forman dos grupos de niños. A cada uno de los grupos se le sitúa uno frente a otro pero dándose la espalda. <p>El director del juego colocará a cada niño un cartel con un número. Se pondrá música y ellos bailarían. Cuando el director pare la música, ambos grupos se pondrán cara a cara y buscarán al niño que tiene el mismo número que ellos.</p> <p>Los últimos en encontrar a su pareja tendrán que cumplir una prenda o irán saliendo del juego.</p> <p>A medida que se van armando las parejas se repasan los números, si el grupo es numeroso podemos repetir pares de números, todo depende hasta que número hayan aprendido los niños.</p> | <p>Completando la información Cada estudiante prepara una hoja en blanco donde escribe su nombre en la parte superior y la pone con blu-tack o celo en la pared. A continuación, el profesor explica que mientras la música esté sonando se deben mover por la clase y buscar a algún compañero con el que deben hablar y obtener el mayor número de informaciones posibles (edad, aficiones, gustos...), y cuando la música deje de sonar, deben buscar el papel de ese compañero y completarlo con todas las informaciones que recordemos. Cuando vuelva a sonar la música hacen lo mismo, pero con otro compañero diferente y al detenerse la música completan su papel con las informaciones que no estén escritas ya en él. Esto lo pueden hacer durante 15 minutos. El profesor controla la música haciendo suficientes pausas como para que cada alumno hable al menos con 3 o 4 compañeros. Al final, los estudiantes se quedan la hoja del último compañero con el que han hablado y lo presentan al resto de la clase, leyendo las informaciones que contiene más las que han obtenido ellos, también les podemos decir que si hay errores intenten corregirlos.</p> | <p>EL BINGO DE PRESENTACIÓN El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador. - Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee. - Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos. El ejercicio se puede realizar varias veces.</p> <p>MURAL CON HUELLAS DE MANOS Y SUS NOMBRES CON LOS COLORES RED, BLUE AND YELLOW</p> | <p>Dos verdades y una mentira Haz que los estudiantes escriban dos hechos sobre ellos mismos que sean verdaderos y uno que sea falso. Sin embargo, los estudiantes deberán construir el enunciado de manera que no sea muy obvio. Por ejemplo, la declaración falsa no debería ser algo como "tengo un perro que habla". Los estudiantes irán alrededor diciendo sus dos verdades y su mentira y les toca a sus compañeros suponer cuáles declaraciones son ciertas y cuál es falsa.</p> |
| 13.00-13.15 LISTENING VÍDEOS | | | | | |
| 13.15-13.30 JUEGO LIBRE - SALIDA | | | | | |