

Hundir la Flota

Objetivo general:

El objetivo de la actividad es repasar de una manera lúdica la formación del futuro simple y del presente de subjuntivo.

Descripción de la actividad:

1. Distribuimos a los estudiantes por parejas y le entregamos a cada uno una fotocopia con la cuadrícula del juego, donde deberán distribuir sus barcos (un barco de cuatro casillas, dos barcos de tres casillas, tres barcos de dos casillas y cuatro barcos de una casilla). Podrán colocarlos en cualquier posición, salvo en diagonal. Cada barco deberá estar rodeado de “agua” (casillas vacías).
2. El objetivo del juego es hundir los barcos del estudiante con el que jugamos. Para ello, deberemos ir nombrando posiciones, pero en lugar de nombrar estas posiciones de la manera tradicional, es decir, 1d, 4a, etc., las nombraremos de la manera siguiente “jugaré”, “haga”, etc. (la casilla “jugaré” es la casilla correspondiente al cruce de la línea

“JUGAR” con la línea “PRIMERA PERSONA SINGULAR DEL FUTURO”). De esta forma, el estudiante que ataca nombrará, por ejemplo, la posición “jugaremos”; el estudiante que está siendo atacado contestará “primera persona del plural del futuro”, antes de responder si esa casilla es “agua” (casilla vacía), “tocado” o “hundido”.

3. Ganará el juego el primer estudiante que hunda todos los barcos enemigos.