

Hola & bienvenido a Genki English!

Genki English fue hecho para volver a tener entusiasmo al aprender el inglés. Es un idioma divertido y puede ser muy entretenido aprenderlo. "Genki" es la palabra japonesa que significa "vivo", "lleno de energía" y "entusiasmo". Y esto es lo que estás canciones en realidad son.

Pero con frecuencia las clases pueden ser bastante aburridas y para nada genki! Fue entonces cuando yo viajé por todo el mundo, buscándolo lo que los niños eran capaces de decir en Inglés, y cómo les gusta aprenderlo. El resultado fue una colección inmensa de canciones y juegos extremadamente fáciles de enseñar, pero lo más importante, es el inglés básico que los niños necesitan saber y que les gusta aprender.

En esta guía les estoy entregando algunas ideas que han dado excelentes resultados en miles de salones de clases localizados alrededor del mundo. Y por supuesto ustedes pueden mezclarlos y cambiarlos tanto como lo crean necesario para utilizarlos con sus propios estudiantes. Lo único que voy a querer que mantengan inalterables son las dos reglas de Genki English::

"Piensa que puedes y vas a poder!"

"Perder solo significa: intentarlo de nuevo"

Frecuentemente la única barrera para aprender un lenguaje es la motivación y la confianza en uno mismo. Pero, como ustedes saben, el Inglés no es cirugía cerebral o ingeniería genética. Es simplemente un lenguaje extranjero que millones de personas lo hablan a diario, si ustedes ponen su mente en aprenderlo, se darán cuenta que cualquiera puede hacerlo.

Piensa que no puedes hacerlo y no podrás.

Piensa que puedes y podrás!

Por supuesto que en el camino del aprendizaje, habrá

desafíos y errores, eso está bien, después de todo "Un barco anclado en el Puerto no pesca nada" Los errores son buenos! Pero tenemos que aprender de ellos, entonces cuando un niño pierde en un juego o dice una palabra equivocada, hay que decirles que no se preocupen y que simplemente lo intenten nuevamente y una y otra vez hasta que lo logren. Eventualmente ellos lo lograrán y eso es un éxito.

Las canciones son la parte principal de este material.

Yo escribí cada canción para que solo tome el tema principal de una clase de 45 minutos y le agregué una melodía que no podrá salirse de sus cabezas, mezclado con una excelente calidad de producción y gestos; realmente hacen que se les pegue la canción apenas la escuchan una vez. Enseñen la canción "a capella" y sin utilizar el CD en esta primera etapa, luego que los niños conozcan las palabras, utilicen la música y van a ver como sus ojos vuelven a la vida!

Pueden utilizar las canciones como un curso completo por si mismas. O si utilizan un libro de texto, pueden utilizar las canciones para darle un toque de diversión a sus clases para hacerlas llenas de vida y energía así los niños terminarán las lecciones diciendo " Si, estuvo divertido! Si, podemos hacerlo"

Entonces después de unos pocos meses o años podremos movernos en proyectos e intercambios donde sus estudiantes pueden poner todo su inglés en una comunicación real con niños de su edad en cualquier lugar del mundo.

En cualquier lugar que yo viaje o vaya veo felicidad y entusiasmo, pero también problemas y desilusiones. Pero cualquiera que sean los problemas que existan en su escuela o en su país, la educación es la clave para lograr que aparezca una solución. Entonces, enseñemos a nuestro estudiantes a tener grandes, enormes sueños. Y brindémosles las herramientas, para que tengan la confianza para que los puedan convertir en realidad. Esto es precisamente de lo que se trata genki..

Genki Disco Warm Up Song.....	6	What time is it, Mr Wolf?.....	40
What's your name?.....	8	What time is it? Part 2.....	41
How are you?.....	9	What sports do you play?.....	42
Left and Right.....	10	When is your birthday?.....	43
Numbers 1 to 12.....	11	How did you get here?.....	44
How old are you?.....	12	What's your favourite colour?.....	45
What's the weather like?.....	13	What's your favourite flavour?.....	46
Good Morning! Song.....	14	What's your favourite?.....	47
		I like vegetables	48
Do you like...? Song.....	15		
Do you like animals?.....	16	Where are you going?.....	49
I like animals?.....	17	Eat! Drink! Dance!.....	50
Do you have any pets?.....	18	What do you want to do?.....	51
The Baby Monkey Family	19	What do you want to be?.....	52
Do you have any brothers	20	What are you doing?.....	54
or sisters?	20	I, you, he, she, we are happy.....	55
Animal Voices Song.....	21	Excuse me, are you...?.....	56
Under the Sea.....	22	I have a question!.....	57
Make a Face.....	23	More questions!.....	58
Doctor, Doctor!.....	24	It's not bad, it's good!.....	59
Baby Monkey's Winter Clothes.....	25		
		I'm thirsty!.....	60
How many?.....	26	Where, where, where?	61
How much?.....	27	When, When, When?.....	62
Numbers 13 to 20.....	28	Creepy Crawlies Song.....	63
Fruit Market.....	29	Where is Mr Monkey?	64
I'm a superhero! I can.....	31	Where is Baby Monkey?	66
Can you speak...?.....	32	What do you think of...?	67
Come on, Come on!.....	33	What would you like ?.....	68
I can do it!.....	34	Ordering Food.....	69
Where are you from?.....	35		
Where do you live?	36	Easter Egg Hunt.....	70
'How do you say in English?	37	Happy Halloween.....	71
My name is Mr Octopus.....	38	Trick or Treat.....	72
		Apple Bobbing.....	72
Thank you Song.....	39	What would you like for Xmas?.....	73

GenkiEnglish.com Lesson Plan

- 45 minutos a pura diversión

En este libro y en GenkiEnglish.com van a encontrar muchas ideas, pero ¿Cómo en realidad pueden unirse para formar una clase completa? Bueno, en los últimos años una estructura exitosa ha salido desde las mismas clases.

1. Entrada en calor/ repaso - 3/10 minutos

LA idea es traer a los niños de regreso a la manera "Genki" de aprender. De acostumbrarse de nuevo al profesor, que hagan un precalentamiento y un repaso de lo que vieron en clases previas.

☆ Pueden empezar con un rápido Warm Up game. El tiempo dependerá de la clase y puede ir de 30 segundos a 5 minutos. Todo lo que deben hacer es dar a los niños simples comandos como "stand up", "sit down", "jump", "spin", "Cheer". Cada semana se repasa lo visto la anterior.

☆ Repasar la canción de la clase. Los niños estarán cantando y bailando y recordando los trabajado con anterioridad, todo al mismo tiempo. Las canciones son rápidas, energéticas y van directamente al punto que deben ejercitarse.

2. Aprender Nuevo = Canción = 15/20 mins

Inglés nuevo ⇒ A cappella ⇒ CD

☆ Usando las canciones de Genki English se hace mucho más fácil enseñar un Nuevo lenguaje, y a los niños se les hace más fácil aprenderlo.

☆ Uso de las tarjetas con imagines o el software de Genki English . Señalen a una imagen, y decir la

palabra en ingles, hacer el gesto y hacer que los niños lo repitan como ustedes lo hicieron.

☆ Repasar periódicamente! Después de cada 3 o 4 palabras, repasar las anteriores.

☆ Ocho palabras es una Buena cantidad para enseñar en cada clase..

☆ Preguntas y respuestas son mejores. (Ej: What's this? What time is it? or How much?) Decir la pregunta, señalar una tarjeta con la imagen y los niños deberán responderla. Esto es mucho mejor que simplemente aprender las palabras aisladamente. Traten de hacer trucos, como pro ejemplo decir una pregunta y señalar la tarjeta de imagen equivocada.

☆ Para ahorrar tiempo, se puede intentar cantar cada palabra cuando se la presenta por primera vez. LA melodía junto con la acción ayuda a los niños a recordarla más rápidamente. Además cuando termine de introducir las palabras, los niños ya tendrán aprendida la canción

☆ Enseñar la canción "a cappella" (sin música) 2 o 3 veces. Continuar practicándola hasta que sepan las palabras.

☆ Si aún no se animan a decir las palabras nuevas en voz fuerte, se puede hacer una competencia entre el professor y los niños, para ver quién es el que logra cantar más fuerte. ¡Hasta los niños más tímidos terminarán cantando!.

☆ Cantar la canción con el CD para asegurarse que los niños saben el vocabulario enseñado y para divertirse. Continuar usando el CD hasta el final de la clase para que las palabras sean aprendidas con seguridad y para mantener la energía de la clase alta.

3. Ejercitación = Juego = 15/20 minutos

☆ El propósito de utilizar un juego es para que los niños practiquen el Inglés aprendido en una situación simulada. También es muy útil para el professor, ya que puede verificar si el vocabulario ha sido adquirido exitosamente o

necesita más práctica.

☆ Durante el juego, solo es permitido utilizar el Inglés, pero la profesora podrá explicar el juego en el idioma que crea conveniente. Cuanto menor sea el tiempo que dedique a explicar el juego, mayor será el tiempo que los niños dediquen a practicarlo.

☆ La mayoría de los juegos pueden utilizarse para casi todos los temas de estudio.

☆ Explique el juego actuándolo. Todos los juegos en este libro pueden ser explicados en 2 o 3 minutos, o menos.

☆ Si el juego no tiene final. Se puede terminar contando desde 10 hasta 0 entre todos.

☆ Un punto importante es: recordar enseñarles siempre que “Perder no significa perder. Simplemente significa que tendrán otra chance para intentarlo” ¡Si todo el mundo está divirtiéndose, todo el mundo gana! I si no ganan, simplemente tendrán otra oportunidad para intentarlo la próxima vez. Si hacen esto, todos los niños estarán deseando continuar y aprender más, especialmente si pierden un juego.

4. "GRacias" y "Adiós"

☆ Cantar la canción del día una vez más.(si tienen tiempo) Y luego la del CD1: “Thank You” para terminar la clase.

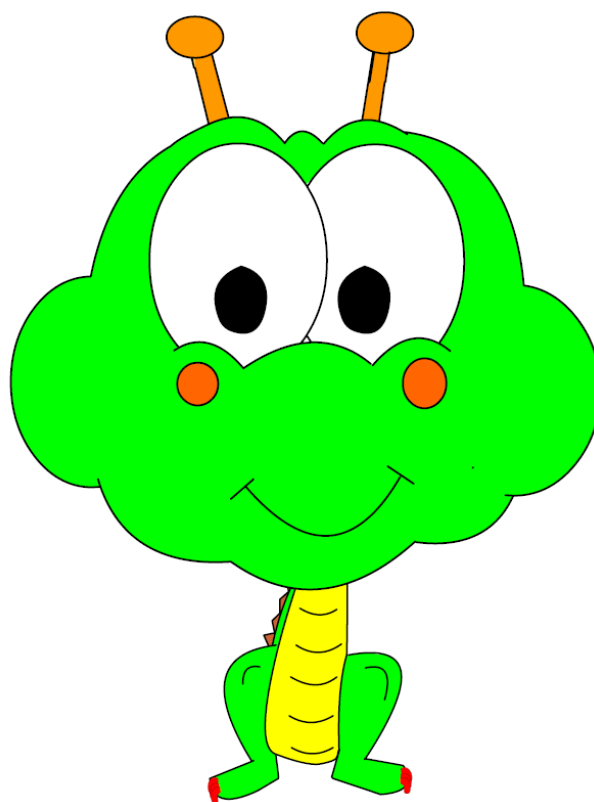
☆ Decirle a los niños que Buenos fueron.

☆ Que haya aplausos y gritos de festejos. (intente levantar los brazos y bajarlos para manejar el volumen.)

☆ Finalizar la clase con mucho entusiasmo y energía así los niños estarán esperando ansiosos la próxima clase.

Entonces, aquí lo tienen, una muy buena estructura

para una clase , con muchas oportunidades de hablar el idioma Inglés y aprender un nuevo idioma. Por supuesto hay diferentes maneras de hacerla, y por favor lo invito a variarla. Pero esta estructura es la que utilizo más frecuentemente con mucho éxito.



Juegos para entrar en calor.

Yo utilice este juego al comienzo de cada clase, para despertar a los niños, y levantarlos de sus asientos y presentarles estructuras en Inglés. Si las cosas se van fuera de las manos en algún momento de la clase, la preparación que se realizará en esta etapa va a ser sumamente útil para recuperar las cosas bajo control.

Al comienzo, simplemente gritará acciones a los niños. Comenzará con las más simples como: "Stand Up" o "Sit Down", y también "Good Morning". No se olvide de tratar de engañarlos como por ejemplo diciendo: "STAND UP" cuando se encuentren ya parados.



A medida que conozca más a los niños, podrá ir agregando acciones JUMP, SPIN (una gran favorita), EAT, DRINK, CHEER, CLAP, etc)

Más tarde se puede agregar: BOY, GIRL (muchas risas cuando un niño se levante y ustedes hayan dicho: "GIRLS STAND UP"). También BIG, SMALL e.g. BIG JUMP, LITTLE JUMP y QUIET, LOUD e.g. QUIET CLAP, LOUD CHEER.

Aún los de los primeros años pueden lograr cosas avanzadas como por ejemplo: "GIRLS, 5 BIG SPIN JUMPS"

O puede intentar: "PLAY" Ej.: "Play the piano, play tennis" o cosas como "Watch TV"

Para aplaudir o alentar gritando utilice la técnica del volumen levantando y bajando el brazo. – ES sumamente útil para utilizar luego en la clase cuando necesite que estén en silencio.

Si desea más palabras intente con If you want some more "cry" o "zip it!"

Una vez que hay utilizado todas las acciones básicas intente con temas de las canciones (e.g. emociones vistas en la canción: "How are you?"), y luego puede comenzar a preguntar cosas y los niños deberán responderlas no es que solo deba limitarse a decir acciones.

Más adelante puede intentar incluir el pasado o el futuro en las oraciones. Por ejemplo es básicamente la misma cosa pero señalando el calendario y luego diga cosas como "Tomorrow I'll play tennis", "Yesterday I went to the beach"

Puede también moverse a formar historias. Una buena manera de realizarlas es hacer que los niños piensen historias en grupos en su idioma , traducirlas y utilizarlas en la siguiente clase. Para las historias, cosas como Spiderman, Harry Potter o personajes populares son lo mejor.

Se puede utilizar también cosas como...

"Open your eyes

Wake up!

Stretch your arms

Yawn

Get out of bed

Have a shower

Have breakfast etc."

Genki Disco Warm Up Song

by Richard Graham (CD7 ☆)

Stand up, sit down.

Hands up, hands down.

Stand up, and bow.

Sit down, sit down.

And clap.

Stand up, sit down.

Hands up, hands down.

Stand up, and bow.

Sit down. Sit down.

And cheer!

Come on, louder!

Stand up, sit down.

Hands up, hands down.

Stand up, and bow.

Sit down, sit down.

And cheer!

Esta es una canción perfecta para el pre-calentamiento de la primera lección. Simplemente: “stand up, sit down, etc.” y hacerlo al decirlo. “Raise your hands” mientras estamos sentados. Nos permite saber si los niños están escuchando y no simplemente copiando las acciones. Recuerde levantar la mano al aplaudir y gritar para controlar el volumen. De los niños. Durante la clase podrá utilizar esta técnica del volumen para tranquilizarlos cuando necesite silencio. Para lecciones posteriores , puede utilizar la version extendida de esta misma que contiene: “shaking y

wiggling body parts.”

Versión extendida.

Stand up, sit down.

Hands up, hands down.

Stand up, and bow.

Sit down, sit down.

Wiggle, wiggle, wiggle your nose.

Wiggle, wiggle, wiggle your toes.

Wiggle, wiggle, wiggle your cheeks.

Wiggle, wiggle, wiggle your ears.

And clap!

(Repeat Chorus)

Shake, shake, shake your head.

Shake, shake, shake your hands.

Shake, shake, shake your arms.

Shake, shake, shake your legs.

And cheer!

Come on, louder!

(Repeat Chorus)

And cheer!

Rock, Paper, Scissors

by Richard Graham (CD4 ☆)

Rock, paper, scissors.

(Rock, paper, scissors)

1,2 3, (1,2,3)

Rock, paper, scissors.

(Rock, paper, scissors)

1,2 3, (1,2,3)

Are you ready? (Yeah)

Are you ready? (Yeah)

Are you ready? (Yeah)

Are you ready? (Yeah)

Rock, paper, scissors.

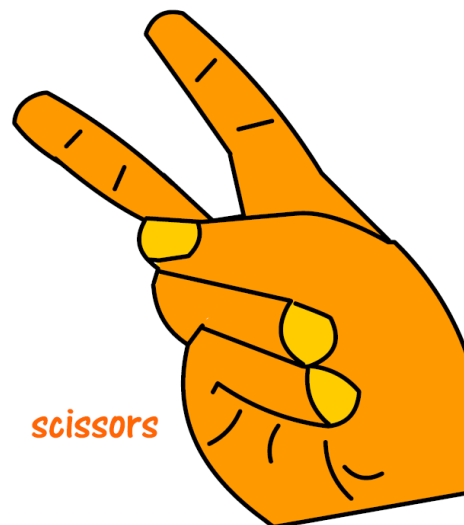
(Rock, paper, scissors)

1,2 3, (1,2,3)

Rock, paper, scissors.

(Rock, paper, scissors)

1,2 3, (1,2,3)



Primero la profesora dirá la línea, y luego los niños la repetirán. Cuando la profesora dice: "rock", haga de su mano un puño, ponga su mano estirada y finite con "paper" y utilice dos de sus dedos para simular "scissors". Al final "3", cada uno sacará su figura favorite haciéndola con su mano. La tijera corta el papel, el papel cubre a la roca, y la roca abolla a la tijera. ¿Quién será el ganador? No importa, porque perder solo significa que... ¡Tendrás otra oportunidad de hacerlo!

What's your name?

by Richard Graham (CD1 ☆☆)

What's your name?

What's your name?

What's your name?

(clap, clap)

What's your name?

What's your name?

What's your name?

(clap, clap)

My name is

My name is

My name is ...

My name is ...

Nice to meet you

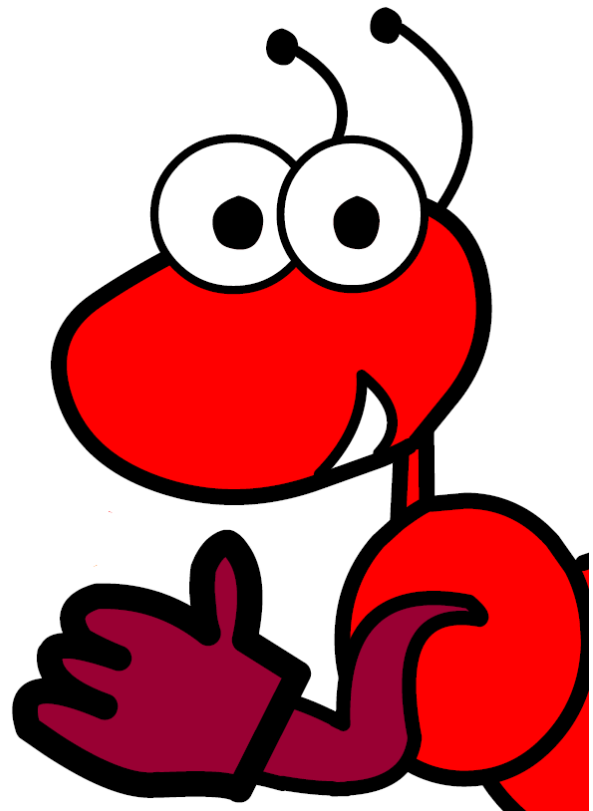
(Repeat 4 times)

Esta es la primera canción y una de las más populares. Recuerde mantener contacto visual entre los que se saludan.

Los niños se ponen en parejas.

Todo el mundo canta: "What's your name?" + aplude dos veces. Un niño e cada pareja canta: "My name is..." y agrega al final su number. Lo repetirá dos veces.(por favour que no repitan todo el tiempo Richard o Mr Monkey"). El otro niño de l pareja tendrá su turno ahora y cantará: "My name is...". Lod dos niños se dan la mano al final mientras cantan: "Nice to meet you!".

Entonces se separan y formarán una nueva pareja. Repetir tres veces.



How are you?

by Richard Graham (CD1 ☆)

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

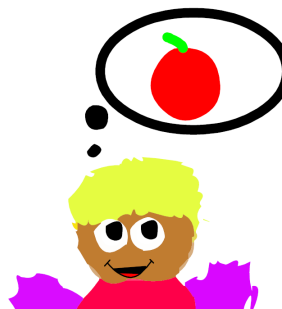
Hello, how are you?

I'm hungry,

I'm tired,

I'm cold,

I'm sad



Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

I'm happy

I'm great

I'm good

I'm OK



Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Frotarse la panza cuando decimos: "hungry", hacer que tenemos sueño en "tired", abrazarse temblando para "cold", hacer una cara triste para "sad", sonría para "happy", saltar en el aire para "great!", dedo gordo para arriba en "good!" y señal de ok para OK . Es una excelente manera para motivar hasta los niños más tímidos realizando una competencia entre los niños y el profesor, para ver quién puede cantar más fuerte.

How are you? Monster game

1. Los niños estarán alineados en un lado del gimnasio.
2. Se explicará que este lado del gimnasio es el lado seguro. Pero lo que realmente desean hacer los niños es ir hacia el otro lado, cruzando el gimnasio donde hay un negocio de cosas dulces que vende todo a mitad de precio. (Esto hará que los niños se encuentren realmente exitados).
3. Pero, entre el negocio de dulces y el lado seguro se encuentra un mounstro. Al principio la maestra será el mounstro.. Pregúntele a los niños cuál es su comida favorita. Ellos gritarán algunas comidas. (Buena ejercitación), Entonces la profesora dirá su comida favorite... que es: HUMANOS (Una gran reacción por parte de los niños)
4. La profesora le dirá a los niños que solo podrán cruzar si el mounstro está de buen humor y no tiene hambre. Pregúntele a los niños como pueden verificar como se siente el mounstro. Después de un momento algunos niños descubrirán que podrán preguntarle: "How are you?"
5. Todos los niños juntos le preguntarán al mounstro: "How are you?"
6. La profesora dirá algunos: "I'm sorry?"s para que los niños lo digan muy fuerte.(asi todos los niños se unirán y no solo los niños super genki!)
7. El mounstro dirá una respuesta, e.g. "I'm OK".
8. Los niños repetirán la respuesta (práctica importante!) y avanzarán un paso por vez.(no se permite saltar.)
9. Repetir desde la 5.
10. Pero si la pregunta es "I'm hungry!!!", los niños deben correr a su lado seguro del gimnasio. Cada niño que es tocado por el mounstro se convierte en uno en la siguiente ronda.
11. Y se juega de Nuevo.

Left and Right

by Richard Graham (CD1 ☆)

Left and right,
Forward and back.
Left and right,
Forward and back.
Left and right,
Forward and back.
Left and right,
Forward and back.

Sit down
Stand up
Turn left
Turn right
And jump, jump,
Jump, jump, jump!

Repeat Chorus

Spin around
Sit down
Stand up
Spin around
And jump, jump,
Jump, jump, jump

Mover un paso a la izquierda para: "left", un paso a la derecha al decir: "right" etc. Para "Sit down, Stand up" que los niños ejecuten la acción. Cuando sea: "Left and right, forward and back" que comiencen a cantar nuevamente. Esta canción puede enseñarse en 10 minutos y es asombrosa de ver en pequeños grupos o en grupos inmensos bailando al unisono.

Left & Right Bump Game

1. Dividir la clase en varios grupos.
2. Acomodar los bancos en un orden al zar.
3. Haga que los niños realicen un Rock, Paper, Scissors para aver qué grupo va primero.
4. Un niño del grupo se colocará una tela en los ojos y se parará en un rincón del salón. Haga girar al niño 3 veces para desorientarlo un poco.
5. Inicie el reloj.
6. Los otros niños del equipo deben tartar de dirigir al niño que no ve hasta el pizarrón. (donde estará dibujado un "target") solo diciendo "left", "right" etc. etc.



7. Cuando lleguen al target detenga el reloj.
8. Si les toma más de dos minutos es "Game Over" para ellos. (Esto ayuda a motivarlos.)
9. Ahora continuará otro equipo.
10. El equipo con el tiempo menor. Será el ganador.

Si el niño que no ve, se choca con un escritorio se le agregará dos segundos a su tiempo. Si los compañeros del equipo utilizan otro idioma que el Inglés, se le agregará dos segundos a su tiempo final. Si los de los otros equipos hacen ruido se les agregará 2 segundos cuando sea su turno.

Recuerde que cuando la profesora enfrenta a la clase su derecha es la izquierda y es al revés para los niños. Sea cuidadoso!

Algunos niños tartan de memorizer el lugar de los escritorios, asíque trate de moverlos diferente para cada equipo.

Numbers 1 to 12

by Richard Graham (CD8 ☆)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

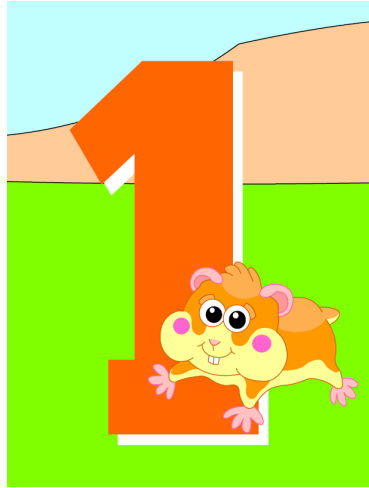
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

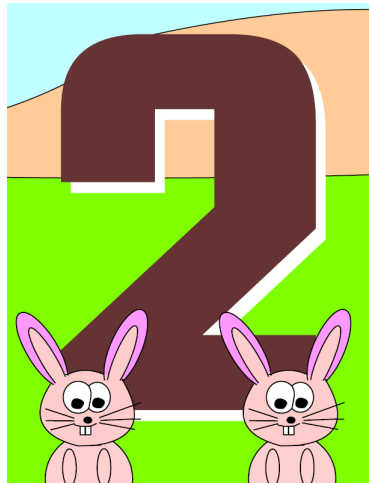


Hacer un pequeño salto en cada número.
Accidentalmente olvídense de decir el número 12 y
los niños se volverán locos gritándolo.

Thumb War

1. Los niños se colocará de a dos.
2. Ellos tratarán de sostener el pulgar del oponente bajo su propio pulgar.
3. Él primero de los niños que logre capturar y sostener hacia abajo el pulgar del oponente y contra hasta 12 en Inglés Gana.

O



13 Timebomb game

1. Colocar a todos en grupos de 2 a 10 niños.
2. La primer persona puede decir: "1", "2" or "3"
3. La siguiente persona continua agregando 1 número más o dos o tres números más. E.g. Si la primer persona dice "1, 2", la segunda persona puede decir "3" o "3,4" o "3,4,5"
4. Continuar alrededor del grupo hasta que una persona es forzada a decir "13" y sale.
5. Comenzar de Nuevo desde el punto 2.



How old are you?

by Richard Graham (CD2 ☆☆)

How old are you?

How old are you?

How old are you?

How old are you?

How old are you?

How old are you?

I'm 5 years old,

I'm 6 years old,

I'm 7 years old,

I'm 8 years old,

I'm 9 years old,

I'm 10 years old,

I'm 11 years old,

I'm 12.

I am 5! I am 6!

I am 7! I am 8!

I am 9! I am 10!

I am 11! I'm 12!

Levantarse los dedos en cada edad es lo mejor para la primera parte de la canción. (¡Especialmente en el 11 y el 12!) En la parte de "I am 5!", los niños deberán dar un gran salto creativo .

How old are you Mingle Game

1. Todo el mundo canta el: "Mingle, Mingle, Mingle" mientras caminan alrededor del salón de clases.. (Lo pueden escuchar en el sitio de internet de Genki English)
2. La profesora dice: "Stop!".
3. Los niños le preguntan: "How old are you?"
4. La profesora responde: "Sorry?"
5. Los niños preguntan: "How old are you mucho más fuerte.
6. La maestro dice: "I'm ..." más un número, e.g. 5 o 8 o 2 etc.
7. Los niños se unen en grupos de esa cantidad y se sientan.
8. El equipo más lento son los perdedores o voluntarios para el próximo juego.

Se puede cambiar la palabra: "mingle" por cualquier otra acción que prefiera , por ejemplo: "walk, walk, walk,", "run, run, run" o inclusive "hop, hop, hop!"

Recuerda la regla Genki número 2: "Perder no significa perder, solo significa que lo podrás intentar de nuevo."



What's the weather like?

by Richard Graham (CD1 ☆)

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

It's rainy

It's cloudy

It's windy

And it's snowy.



What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

It's sunny

It's fine

It's hot

It's a beautiful day!

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

What's the weather like?

What's the weather like?

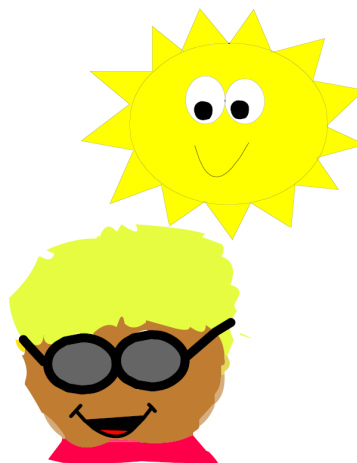
What's the weather like today?

balancear las manos de arriba a la izquierda hasta abajo a la derecha. Para "snowy" pretender que estás lanzando una bola de nieve. Para "sunny" dibujar un círculo en el aire, para "fine" sostener las manos sobre los ojos como si vieras un largo camino, para "hot" secarse la frente con la mano. Y por "it's a beautiful day" Sería bueno estirar los brazos hacia atrás.

Weather Clap Clap Game

1. Todo el mundo parado.
2. Todo el mundo dice: "What's the weather like?"
3. Todo el mundo palmea dos veces.
4. Cada uno elegirá un tipo de tiempo y lo cantará en voz alta. (e.g. "It's rainy") y harán los gestos.
5. Si cualquiera de los niños ha seleccionado el mismo tipo de tiempo que la profesora, seben salir y sentarse
6. Repetir el juego a partir del punto 2 hasta que todos los niños estén sentados.

Para acortar un poquito este juego, es generalmente mejor seleccionar 3 o 4 palabras sobre el tiempo e la canción. E.g. los niños solo podrán decir: "It's rainy" o "It's cloudy" o "It's sunny". De otra forma podrías pasarte jugando este juego todo el día.



Para "rainy", poner las manos en el aire y mover los dedos mientras van, para "cloudy" las manos dibujarán una nube en el aire, para "windy"

Good Morning! Song

by R. Graham & W. Jasprizza (CD3 ☆☆)

Good morning,
Good morning,
Good afternoon,
Good afternoon.
Good evening,
Good evening,
Good night!

Hello, hello, hello, hello.
Hello, hello, hello, hello!

Hello, hello, hello, hello.
Hello, hello, hello, hello!

Good morning,
Good morning,
Good afternoon,
Good afternoon.
Good evening,
Good evening,
Good night!

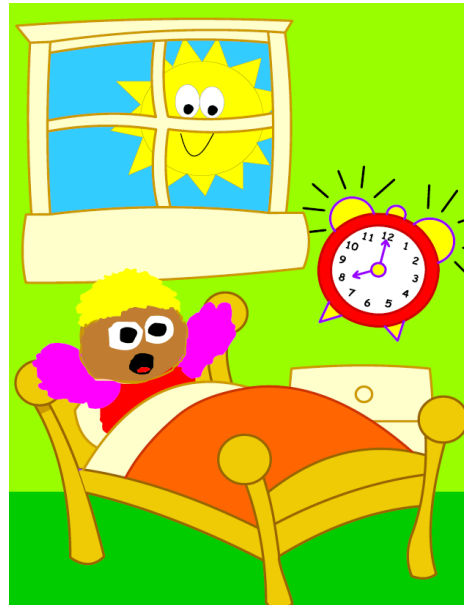
Hello, hello, hello, hello.
Hello, hello, hello, hello!

Hello, hello, hello, hello.
Hello, hello, hello, hello!

La profesora dice "Good morning", y los niños responden mientras simulan desperezarse por la mañana.. La profesora se levanta y los niños dicen: "Good afternoon". Lo mismo con: "Good evening". Con "Good night", los niños caerán en el suelo y pretenderán dormirse. Para cuando decimos: "hello"

los niños saludarán con su mano a una persona diferente en cada "Hello" Y en el "Hello" final, todos miran a la profesora y saltan en el aire.

Esta canción es maravillosa para pre.calentamiento.



Do you like...? Song

by R Graham & W Jasprizza (CD3 ☆)

Do you like Apples?

Yes I do / No I don't.

Do you like Bananas?

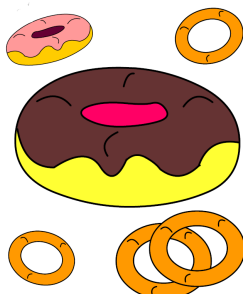
Yes I do / No I don't.

Do you like Cheese?

Yes I do / No I don't.

Do you like Doughnuts?

Nice, nice, nice, Nice, nice, nice.



Do you like Eggs? Yes I do / No I don't.

Do you like Fish?

Yes I do / No I don't.

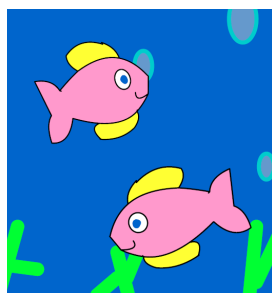
Do you like Grapes?

Yes I do / No I don't.

Do you like Hotdogs?

Yes I do / No I don't.

Nice, nice, nice. Nice, nice, nice.



Do you like Ice cream?

Yes I do / No I don't.

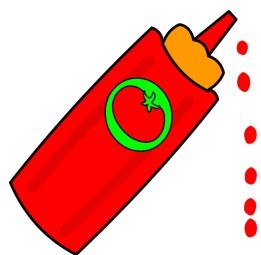
Do you like Jelly?

Yes I do / No I don't.

Do you like Ketchup?

Yes I do / No I don't.

Do you like Lettuce?



Sostener en alto las tarjetas con imágenes mientras dices: "Do you like apples?" etc. Los niños pueden responder con "Yes, I do" o "No, I don't". Es muy bueno para descubrir que les gusta y que no. LA profesora puede cantar: "Nice, nice, nice" y los niños repiten "Nice, nice, nice" mientras se tocan la pancita. Practicarán la canción otra vez, pero esta vez los niños harán las preguntas..

Do you like...? Karuta Game

1. Dividir a los niños en dos partes iguales. Y darle a cada equipo un nombre.
2. Tres niños de cada grupo son nominados para ser los corredores asignados y se pararán atrás-
3. Colocar las tarjetas con imagines en la parte de adelante del salón.
4. La profesora caminará alrededor del salon y dirá "hello" a un niño al azar. (o se puede señalar a un niño con el micrófono si tienen)
5. Es ese niño el que preguntará "Do you like...?" y agregará una de las comidas que están en las tarjetas con imágenes.
6. La respuesta sera: "No, I don't".
7. La profesora continuará caminando logrando que varios niños realicen la pregunta.
8. Caundo menos lo esperen la profesora dirá "Yes, I do!" a una de las preguntas de un niño.
9. Entonces cada corredor deberá apurarse ir hacia adelante y tomar la tarjeta con la imagen de la comida mencionada. Cuanto más lejos tengan que correr, más divertido sera el juego.
10. Continuar jugando desde 4

Este juego es realmente divertido y obtiene mucha participación de muchos niños. Una de las cosas buenas es que aún los niños más débiles pueden decir: "Do you like apples?" o "bananas", y los niños más avanzados podrán preguntar cosas más elaboradas..

Y todo el mundo debe estar prestando mucha atención a lo que dice cada niño. Y como se obtienen muchos "No, I don'ts" antes del final "Yes, I do" origina muy Buena práctica para todos los niños el escuchar a los demás con atención porque después de todo si se distraen puede ser justo el momento cuando la profesora diga: "yes" to!

Do you like animals?

by Richard Graham (CD 8 ☆)

Do you like dogs?

Yes I do / No I don't.

Do you like cats?

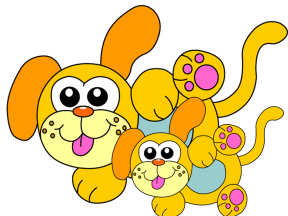
Yes I do / No I don't.

Do you like birds?

Yes I do / No I don't.

Do you like mice?

Yes I do / No I don't.



Cute, cute, cute.

Cute, cute, cute

Do you like chickens?

Yes I do / No I don't.

Do you like sheep?

Yes I do / No I don't.

Do you like bears?

Yes I do / No I don't.

Do you like bees?



Cute, cute, cute.

Cute, cute, cute

Do you like elephants?

Yes I do / No I don't.

Do you like monkeys?

Yes I do / No I don't.

Do you like snakes?

Yes I do / No I don't.

Do you like tigers?

Yes I do / No I don't.

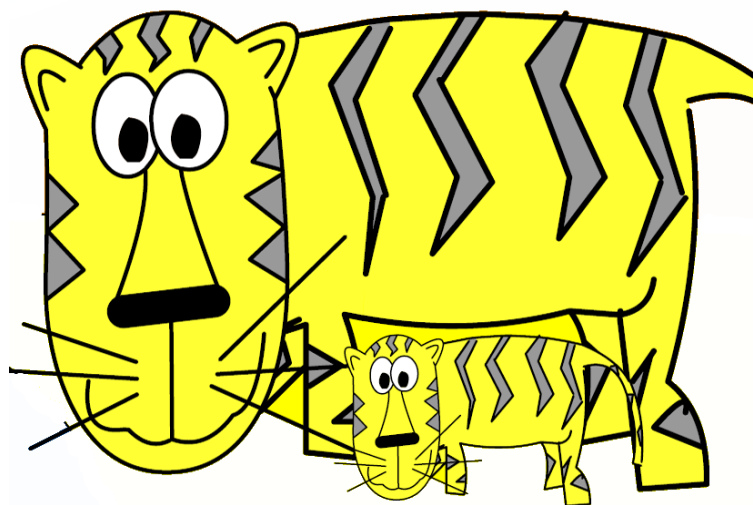
Una vez que se ha aprendido: "Do you like food?" es realmente simple pasarlo al tema de "Animals" (una de las preguntas favoritas que los niños siempre hacen) y resuelve el problema de algunos niños que dicen cosas como "Do you like dog?"

Practicar preguntando a los niños las primeras preguntas, y que logren responder yes o No. Ellos ya conocen esto del tema: Do you like Food? Y el punto es que ellos respondan honestamente lo que piensan.

Y ya conocen casi todos los animales en inglés, pero necesitan una rápida revisión. Recuerden preguntar: Do you like...? e.g. Y siempre "mice" no "mouse". Introduciremos la versión singular más tarde. Aprendiendo de esta forma primero es mucho más fácil de entender para los niños. (No lo es para las profesoras, pero son los niños los que cuentan.)

Después podrán usar la música fuerte y clara para entusiasmarlos y lograr el estilo genki.

También se podrá jugar luego a la versión Genki English del juego: Karuta y otra vez es recomendado el "Do you like food?", pero esta vez se podrá utilizar las tarjetas de imágenes de alimentos y de animales al mismo tiempo.



I like animals?

by Richard Graham (CD 8 ☆☆)

I like snails. Snails? Yes, Snails.

I like kangaroos.

Kangaroos? Yes, kangaroos.

I like bears. Bears? Yes, bears.

I like you.

I like ducks. Ducks? Yes, ducks.

I like camels. Camels? Yes, camels.

I like spiders. Spiders? Yes, spiders.

I like her.

I like giraffes. Giraffes? Yes, giraffes.

I like rhinos. Rhinos? Yes, rhinos.

I like hippos. Hippos? Yes, hippos.

I like him.

I like penguins. Penguins? Yes, penguins.

I like dinosaurs.

Dinosaurs? Yes, dinosaurs.

I like bees. Bees? Yes, bees!

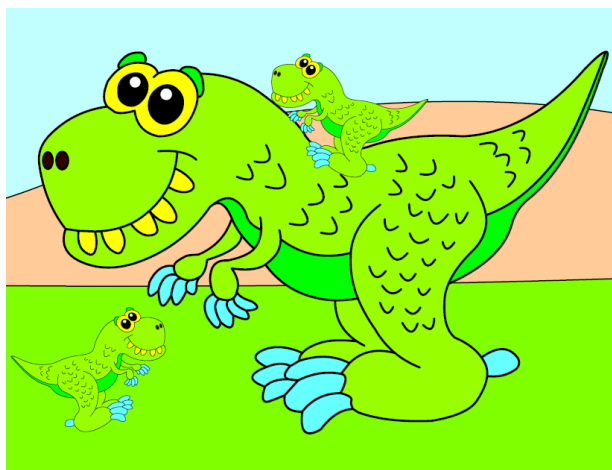
And I like me.

And you and you and you and you!

LA profesora canta: "I like kangaroos" etc. y los niños (u otra profesora) responden con un gesto y con la palabra "Kangaroos?" y la profesora "Yes, kangaroos!" otra vez con el gesto. Al final de cada verso la profesora canta: "I like you / him / her / me" mientras señala a niños al azar y finalmente a ella/ el mismo.

Dinosaur Danger!

1. Los niños se reunirán en un lado del salón.
2. El profesor sostendrá una imagen y los niños deberán hacer una oración con ella. i.e. "I like bears" o "Do you like bears?"
3. Continuar desde el paso 2.
4. Pero ... cuando aparezca la imagen del dinosaurio todos los niños correrán hasta el lado opuesto del salón.
5. El profesor correrá hacia la pared donde estaban los niños previamente parados.
6. Si cualquiera de los niños tarda más que el profesor en llegar a su pared. Deberán salir del juego.



Do you have any pets?

by Richard Graham (CD 6 ☆☆)

Do you have any pets?

Do you have any pets?

Do you have any pets?

Do you have any pets?

I have a hamster.

I have a rabbit.

I have a turtle.

I have a goldfish.



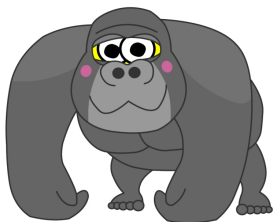
(repeat chorus)

I have a lion.

I have a lizard.

I have a horse.

I have a gorilla.



(repeat chorus)

Do you have any Pets?

(2 Rabbits Mix)

Do you have any pets? X 4

I have 1 hamster. I have 2 rabbits.

I have 3 turtles. I have 4 goldfish.

(repeat chorus)

I have 5 lions. I have 6 lizards.

I have 7 horses. I have 8 gorillas.

Los niños harán la mímica de cada animal mientras cantan la canción. Para las clases más avanzadas, utilizarán 2 Rabbits Mix y podrán cantar: "I have 2 rabbits..." pero dejarán a los niños que contesten: "You have 2 rabbits" o "He" o "She has 2 rabbits" para practicar pronombres. También se podrá levantar los dedos representando los números que se van cantando.

Do you have a ... ? Game

1. Cada niños tendrán un set complete de cartas pequeñas.

2. Dividir a los niños en grupos.

3. Asignele a cada grupo una carta que deberán recolectar.

4. LA profesora dirá: "Go!"

5. Y los niños preguntarán a la mayor cantidad de niños "Do you have a ...?" Y dirán la carta que deberán coleccionar. E.g. el equipo que debe buscar: "hamster" dirá: "Do you have a hamster?"

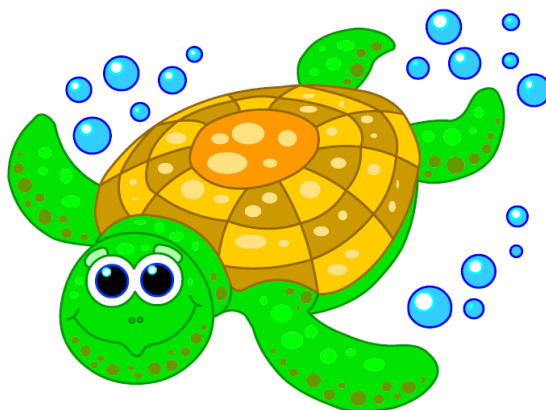
6. Si su oponente tiene la carta se la deberán dar y decir: "Yes, here you are!"

7 Si no la tienen dirán: "No, I'm sorry" .

8. Repetir desde el paso 5.

9. Al finalizar el tiempo, verifique que equipo logró coleccionar más cartas.

Pista: esto solo funciona con tarjetas con sustantivos, para otros temas, deberán cambiar la pregunta.



The Baby Monkey Family

by Richard Graham (CD2 ☆☆☆)

My name is Baby Monkey

My name is Baby Monkey

This is my family

This is my family

This is my dad

This is my mum

This is my sister

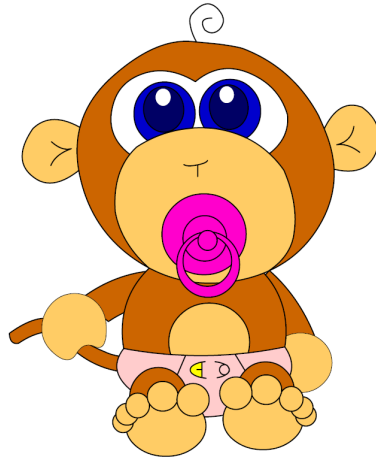
This is my brother

This is my dad

This is my mum

This is my sister

This is my brother



Who's this? Sticky Fingers!

1. tres o cuatro niños irán al frente, y cada uno tomará con sus dedos uno de los dedos de la profesora.

2. Se elegirán un “magic family member” e.g. grandma.

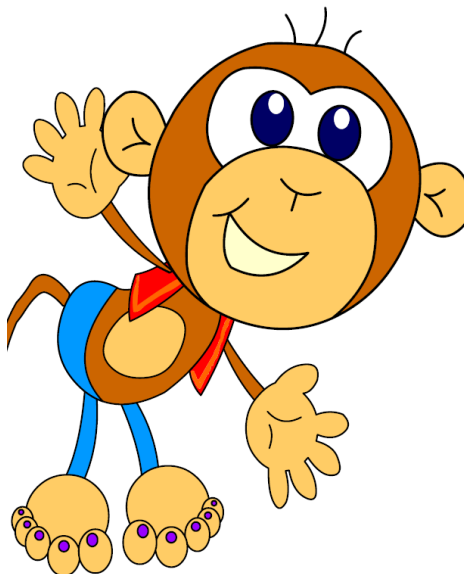
3. Todos los niños gritarán: “Who’s this?”

4. LA profesora dirá: “This is “ y agregará al final a uno de los miembros de la familia.

5. Si la profesora dice el “magic family member”, los niños que están sosteniendo los dedos de la maestro se soltarán y correrán a la pared más cercana.

6. Si la profesora logra tocarlos antes de que toquen la pared, pierden.

7. Si la profesora dice una palabra que no es la palabra mágica, y alguno de los niños se suelta de los dedos del profesor, pierden.



Do you have any brothers or sisters?

by Richard Graham (CD7 ☆)

Do you have any brothers or sisters?

I have 1 brother.

Do you have any brothers or sisters?

I have 2 brothers.

Do you have any brothers or sisters?

I have 3 brothers.

Do you have any brothers or sisters?

I have 4 brothers.

Do you have any brothers or sisters?

I have 1 sister.

Do you have any brothers or sisters?

I have 2 sisters.

Do you have any brothers or sisters?

I have 3 sisters.

Do you have any brothers or sisters?

I have 4 sisters.

Do you have any brothers or sisters?

No!

Oh, that's OK!

Primero se deberá enseñar las canciones del CD6 "Do you have any pets?" y del CD2 "Baby Monkey Family", luego de haberlas aprendidos esta canción será realmente fácil.

Es una manera maravillosa de mostrarles a los niños como pueden mezclar y unir el Inglés que ya conocen para decir cosas nuevas. El professor cantará: "Do you have any brothers or sisters?" y los niños cantarán: "I have brothers / sisters". Agregando palmadas mantendrán la atención de los niños, y agregando "No!" como el final dará una respuesta única y diferente para el que es hijo único. Luego se podrá poner la canción para cantar y jugar mientras toda la clase se mezcla.. Después de uno de los coros, se detendrá el CD y la profesora dirá: "I have ... brothers and ... sisters" – los niños tendrán que unirse en grupos que contengan la cantidad que se ha dicho.



Animal Voices Song

by Richard Graham (CD4 ☆☆☆)

In my house, I have..

In my house, I have...

I have a dog. Woof, woof!

I have a cat. Meow!

I have a bird. Tweet, tweet!

I have a mouse. Squeak, Squeak, squeak, squeak!

On my farm, I have...

On my farm, I have...

I have a chicken. Cluck, cluck!

I have sheep. Baa, baa!

I have a cow. Moo, moo!

I have a pig.

Oink, oink, oink, oink!

In my zoo, I have...

In my zoo, I have...

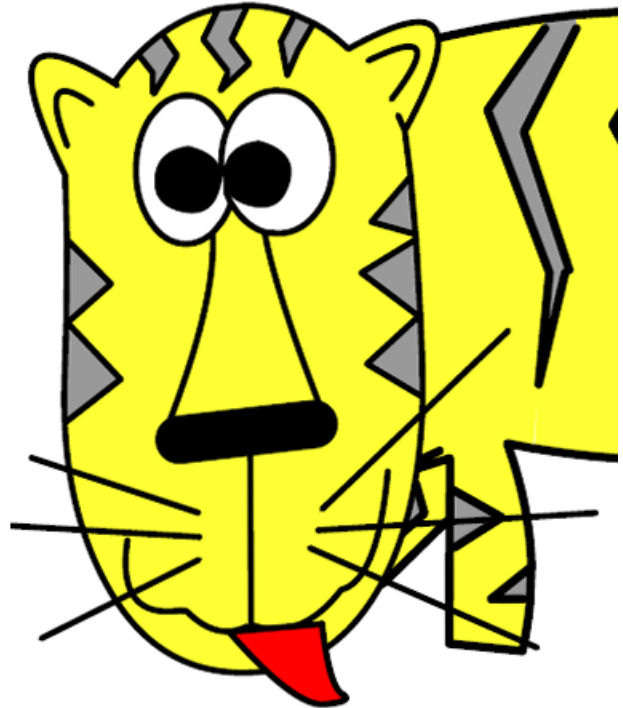
I have an elephant.

I have a monkey.

I have a snake. Hiss, hiss.

I have a tiger.

Roar, roar, roar, roar!



Antes de utilizar esta canción, les recomiendo la canción: "Do you have any pets?" Esta canción es bastante simple, realizar la mimica de cada animal y decir su nombre al hacerla. No hay gestos fijos, puede preguntarle a los niños que usen la imaginación y que ellos decidan que gesto la clase utilizarán.

Under the Sea

by Richard Graham (CD6 ☆☆)

What can you see?

Under the sea?

What can you see?

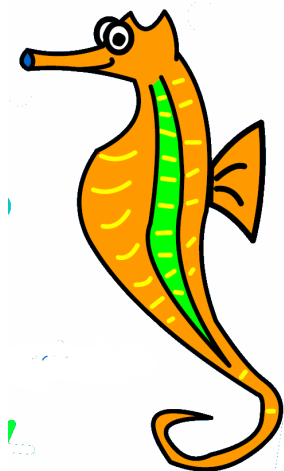
Under the sea?

I can see a whale.

I can see a squid.

I can see a seahorse.

I can see a jellyfish.



I can see a whale.

I can see a squid.

I can see a seahorse.

I can see a jellyfish.

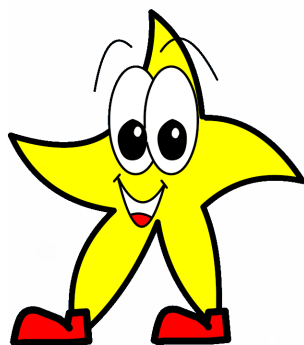
(Repeat Chorus)

I can see a crab.

I can see a dolphin.

I can see a shark.

I can see a starfish.



I can see a crab.

I can see a dolphin.

I can see a shark.

I can see a starfish.

Durante el lento: "What can you see?" haga que todos observen alrededor del salón de clases lo que hay. Luego todos harán la mímica del animal marino cuando sea mostrado. Preguntar a los niños que clase de mímica harán de cada animal. Generalmente tienen ideas de mímicas que nunca olvidarán.

Sticky Fingers Game

Una Buena manera de introducir esta canción es enseñar las primeras cuatro palabras. Y ahora se podrá jugar al sticky fingers game.

1. Tres o cuatro niños vendrán al frente de la clase y cada uno tomará uno de los dedos de la mano de la profesora.
 2. Elegir una "magic word" e.g. Seahorse.
 3. Todo el mundo gritará: "What can you see?"
 4. El professor dirá: "I can see a ..." y agregará uno de los animals.
 5. Si el professor dice la magic word, los niños que se encuentran agarrados del dedo del profesor se soltarán y correrán a la pared más cercana.
 6. Si el professor los toca antes de que lleguen a la pared: están fuera.
 7. Si el professor dice cualquier palabra menos la magic word y los niños se sueltan: están fuera.
 8. Cuando todo el mundo esté fuera del juego, se introducirá la nueva palabra que será la magic Word nueva.
- Entonces se podrá hacer una nueva ronda de Sticky Fingers, con una nueva palabra, etc. Hasta que haya practicado las ocho palabras nuevas de la canción.

Para entonces los niños estarán familiarizados con la frase: "What can you see?" y "I can see a ...?" entonces al poner la canción todo el mundo participará entusiasmado.

Make a Face

by Richard Graham (CD6 ☆)

Make a face.

Make a face.

Make a face.

Make a face.

Put on the nose.

Put on the nose.

Put on the ears.

Put on the ears.

Put on the mouth.

Put on the mouth.

Put on the eyes.

Put on the eyes.

Make a face.

Make a face.

Make a face.

Make a face.

Put on the eyebrows.

Put on the eyebrows.

Put on the cheeks.

Put on the cheeks.

Put on the hair.

Put on the hair.

Put on the tongue!

Put on the tongue!

Mientras que se canta la canción, hacer que los niños se toquen la parte de la cara que se canta. En el coror hacer una cara graciosa después de decir "Make a face".

Make a Face Game

1. Dibujar un gran círculo en la pizarra..

2Preparar partes de las caras que aparecen en la canción.

3. Un niño pasará al frente y se le taparán los ojos.

4. Se le dará una parte de la cara.

5. Los otros estudiantes gritarán: "Left, right, up, down" para guiarlos y colocar las partes en el lugar correcto.

6. El niño que tiene los ojos tapados pegará una parte en la pizarra.

7. Cuando todas las partes se encuentren pegadas en la pared... ¡Admiren la creación artistica que han realizado!



Doctor, Doctor!

by Richard Graham (CD4 ☆☆☆)

Doctor, Doctor! My head hurts.

Doctor, Doctor! My arm hurts.

Doctor, Doctor! My leg hurts.

Doctor, Doctor! My stomach hurts.

Are you OK?

No, I'm not!

Are you OK?

Yeah, I'm OK!

Doctor, Doctor! My hand hurts.

Doctor, Doctor! My foot hurts.

Doctor, Doctor! My back hurts.

Doctor, Doctor! My tooth hurts.

Are you OK?

No, I'm not!

Are you OK?

Yeah, I'm OK!

Al cantar tocar la parte del cuerpo, e.g. touch your head whilst singing "My head hurts". En el coro, los niños preguntarán al profesor (o preguntarán a otro grupo de niños "Are you OK?" y el profesor o el otro grupo de niños responderán. Una vez que los niños aprendan esta canción, intenten el juego: "Doctor, Doctor" .

Doctor Doctor Game

1 Agrupar los chicos de a dos.

2. Cada grupo hará: "Rock, Paper, Scissors"

3. El ganador (doctor) dirá al perdedor (patient) "Are you ok?"

4. El paciente levantará una mini carta y contestará: "No, my (la parte del cuerpo que muestra la mini carta) hurts".

5. El doctor venda la parte del cuerpo que dijo.

6. Repetir desde el punto 2 hasta que los dos jugadores terminen luciendo como momias.

Para el ojo, brazo, pierna etc. el paciente puede elegir "left o Right", e.g. "My left eye hurts" para hacerlo más complicado y más divertido.



Baby Monkey's Winter Clothes

by Richard Graham (CD9 ☆)

Baby Monkey, put on your hat.

Baby Monkey, put on your scarf.

Baby Monkey, put on your coat.

Baby Monkey, put on your boots.

Put on, put on, put on, put on, put on your boots!

Baby Monkey, take off your hat.

Baby Monkey, take off your scarf.

Baby Monkey, take off your coat.

Baby Monkey, take off your boots.

Take off, take off, take off, take off,

Take off your boots!

"Put on your ..." y "Take off your.." son frases muy usadas en la escuela en la época de invierno. Entonces, simplemente hacer el gesto de ponerse o sacarse las distintas prendas mientras las cantamos.

Clothes Race Game

Colocar una pila de ropas en la punta lejana del salón de clases. Y entonces...

1. El professor grita: "Put on the ..." + un item de una prenda.
2. El primer niño de cada grupo deberá correr y colocarse esa prenda.
3. El que lo hace más rápido gana un punto para su equipo.



O se puede jugar al juego: Freezing Monkey:

1. Dibujar un Baby Monkey congelado en el pizarrón. Uno para cada grupo.
2. Hacer la mímica de estar colocándose una prenda.
3. El equipo que adivina que ropa es, tira el dado.
4. Y le coloca un prenda según el número que salió. e.g. 1=hat 2=scarf 3=coat 4=boots 5=sweater 6=take one item off!
- 5.El primer equipo que viste completamente a Baby Monkey es el ganador.



How many?

by Richard Graham (CD8 ☆☆)

How many pens do you have?

How many pens do you have?

How many pens do you have?

How many pens do you have?

I have 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

How many points do you have?

How many points do you have?

How many points do you have?

How many points do you have?

I have 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

How many friends do you have?

How many friends do you have?

How many friends do you have?

How many friends do you have?

I have 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

Repasar la canción : Numbers 1 to 12 y luego poner los niños en círculo con el professor en el medio. Los estudiantes harán un hombro a hombro folkdance mientras cantan: "How many... do you have?" En la parte que se cuenta, el profesor señalará a un alumno para cada número. El niño que se señalará último sera el que irá ahora al medio. Repetir.

Mind reading game

1. El professor hará un número con sus dedos escondidos en la espalda. Y preguntará a la clase: "How many fingers?"
2. Los niños gritarán todos números en English.
3. El profesor mostrará su número.
4. Y se verá quién lo adivinó correctamente!

Hacerlos unas cuantas veces, después los niños se agruparán en pares.

1. Uno de los niños hará un número con sus dedos escondidos en la espalda.
2. Él o ella preguntará: "How many fingers?"
3. El otro niño contestará.
4. Si adivina correctamente, cambiarán de roles.

Continuar por diez minutos o más, después el torneo.

1. EL professor seleccionará una pareja de concursantes.
2. Uno de los niños con su espalda contra la pared.
3. El otro niño tendrá la espalda contra la clase.
4. Este ultimo hará un número con sus dedos, toda la clase lo podrá ver menos el niño que se encuentra enfrente. Todos en la clase gritan: "How many fingers?"
5. El niño contra la pared adivinará un número.
6. Si lo adivina correctamente, tienen un punto y continúan jugando.
7. Si se equivocan otra pareja pasará en su lugar.
8. Veremos que pareja tiene más puntos al final.

How much?

by Richard Graham (CD1 ☆☆☆)

How much? How much?

How much is that dog?

How much? How much?

How much is that dog?

It's 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 I'll take it!

How much? How much?

How much is that cat?

How much? How much?

How much is that cat?

It's 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 I'll take it!

How much? How much?

How much is that banana?

How much? How much?

How much is that banana?

It's 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

I'll take it!

How much? How much?

How much is that monkey?

How much? How much?

How much is that monkey?

It's 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 I'll take it!

Thank you! Goodbye!

Separar a los niños en dos grupos. Un grupo sera los vendedores y tendrán ciertos items. (o tarjetas con imágenes de items.)que venderán. El otro grupo serán los compradores y se pondrán en parejas con los vendedores. Todos los compradores cantarán juntos: "How much, how much, how much is that " y le agregarán el nombre del objeto que tienen los

vendedores Los vendedores cantarán: "It's 10,9,8" etc. Los compradores dirán: "I'll take it!". Los compradores entonces se moverán al siguiente negocio. (Acordar la dirección antes de comenzar!). Cuando la canción termina, Repetir nuevamente cambiando de roles.

How much? Bargaining Game

1. Dividir la clase en dos partes (Lado derecho y lado izquierdo)

2. Uno de los lados venderá y el otro lado comprará.

3. Los vendedores (individualmente) tienen que ir y buscar un "buyer" y venderle algo (lapiceras, libros, etc son buenos para el juego y los niños los eligen.)

4. La conversación más común sería:

Seller: "Hello. Nice pen!!!"

Buyer: "How much?"

Seller:"10"

Buyer : "No! 2"

Seller "No! 9!"

etc. etc.

5. Darles un limite de tiempo de unos 3 o 4 minutos (Contando hacia atrás en los últimos 10 segundos para agregar tensión)

6. Después de eso todos se sientan y verificamos quién fue el mayor o el peor.

7. Volver a jugarlo cambiando los roles., i.e. los vendedores serán los compradores y viceversa.

Los precios irán entre el 1 y el 10. Así nos aseguramos que todos sabrán los números en inglés, y es más fácil quien logró el mejor precio. Hay que asegurarse que sean los dos lados parejos en número. El límite de tiempo es super importante, sino no hay emoción!

Los niños deben presionar al otro, pero sin golpearse ni lastimarse.

Numbers 13 to 20

by Richard Graham (CD8 ☆)

10, 11, 12

13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Cantar la canción, Y entonces prueba con el :” How much?

“, pero esta vez el precio deberá ser entre 1 y 20.!

Fruit Market

by Richard Graham (CD2 ☆☆)

What's this?

It's an apple

What's this?

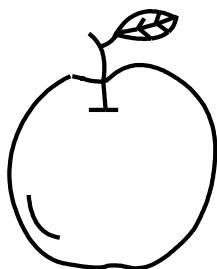
It's an orange

What's this?

It's a pineapple

What's this?

It's a banana



What's that?

It's a lemon

What's that?

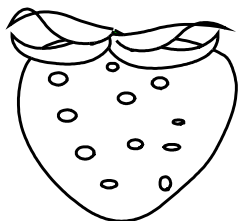
It's a cherry

What's that?

It's a strawberry

What's that?

It's a watermelon



Welcome to the

Fruit Market

Welcome to the

Fruit Market

What's this?

It's a peach

What's this?

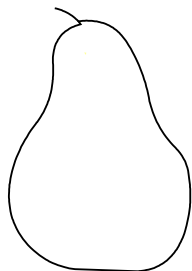
It's a grape

What's this?

It's a pear

What's this?

It's a kiwi fruit!



Repeat Chorus

Preparar varias tarjetas con imágenes (o fruta verdadera), una para cada fruta o ítem. El profesor (o quizás el estudiante sostiene la tarjeta y canta: "What's this?" y los estudiantes todos gritan: "It's an apple" etc. Para la parte del : "What's that?", que uno sostenga una imagen y otro niño la señalará desde la distancia y cantará: "What's that?". Para la parte: "Welcome to the Fruit market", los niños pueden ponerse de a dos y hacer un baile folk.

Bad Fruit Game

1. Dividir a la clase en dos grupos.
2. Un grupo serán los compradores, el otro los vendedores.
3. Divida los vendedores en grupos más pequeños, un grupo para cada fruta. Y darle a cada grupo muchas mini tarjetas con su fruta.

4. Cada grupo de vendedores encontrará una mesa y establecerán su propio Mercado de frutas, que solo venderá su clase de fruta.. E.g. El equipo de las manzanas solo vende manzanas.

5. Darle a cada equipo 20 billetes

6. Los compradores irán y comprarán mucha fruta. Cada pieza es un dolar.

7. Se puede escoger las frases, pero estará bien si: Shopkeeper: "Hello"

Shopper: "Hello. What's this?"

Shopkeeper: "It's a ..." plus their fruit. e.g. the apple group say "It's an apple"

Shopper: "One please!" or however many they wish to buy.

Shopkeeper: "One dollar please" o lo que sea el total.

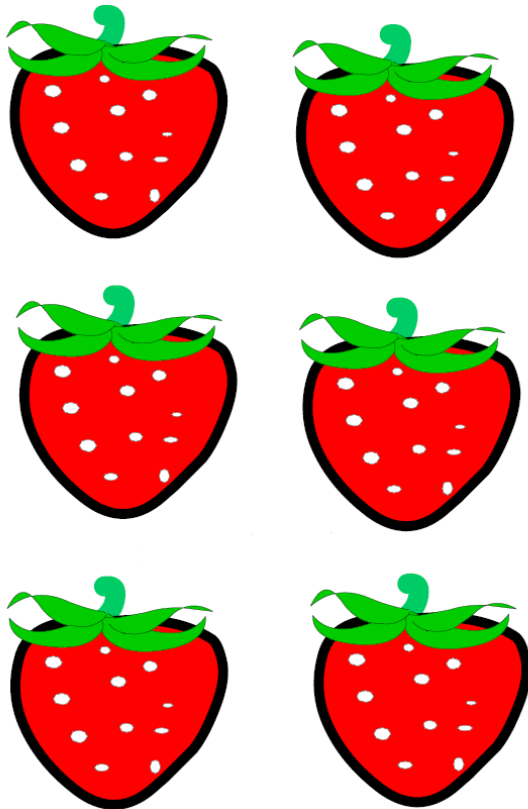
8. La meta de los compradores es comprar la mayor cantidad de fruta que puedan.

Muy simple. Pero... Pero en ciertos momentos el professor podrá gritar "Bad Fruit! Bad Fruit!" y dice el nombre de una de las frutas. Todos los compradores que tengan esta bad fruit en sus canastas deberán tirarlas a la basura!

Cuando todos los compradores la hayan tirado a la basura, es seguro continuar comprando. Pero ahora tienen menos frutas que antes y deberán continuar comprando. ¡Con menos dinero que antes!

Este juego es maravilloso porque los niños deberán decidir que fruta comprar y cuanta cantidad de cada fruta.

La segunda vez que se juegue a este juego, puedes hacer variar los precios y todos el mundo deberá negociar utilizando lo que sabe de Inglés.



I'm a superhero! I can...

by Richard Graham (CD 9 ☆)

I'm a superhero! (Superhero!)

I'm a superhero! (Superhero!)

Super, superhero!

I can jump (I can jump)

I can run (I can run)

I can hide (I can hide)

I can cook (I can cook)

I'm a superhero! (Superhero!)

I'm a superhero! (Superhero!)

Super, superhero!

I can stretch (I can stretch)

I can climb (I can climb)

I can swim (I can swim)

I can fly (I can fly)

I'm a superhero! (Superhero!)

I'm a superhero! (Superhero!)

Super, superhero!

Make a Superhero Game

1. Entregarle a cada niño un papel.
2. Cada niño imaginará su propio superheroe.
3. Ellos deciden que puede o no hacer.
4. Dibujan una imagen de su superheroe.
5. Entonces presentarán a su superheroe a la clase, diciendo: "I'm a superhero, my name is" y le agregarán su nombre propio y entonces dirán: "I can" Y le agregarán todo lo que su superhéroe puede hacer.



1. El professor canta: "I can jump/run/ " etc, mientras gesticula la acción.
2. Los niños repiten la línea y la acción.
3. En el coro el professor hace una pose de superheroe y canta: "I'm a superhero!"
4. Los niños hacen una pose similar y cantan: "super hero!"
5. Todo el mundo canta: "Super, super hero!" con una gran pose.

Can you speak....?

by Richard Graham (CD 9 ☆)

Can you speak English?

Can you speak English?

Can you speak English?

Can you speak English?

Can you speak French?

Can you speak Chinese?

Can you speak Spanish?

Can you speak Japanese?

Can you speak English?

Yes, I can.

Can you speak English?

Yes, I can.

Can you speak English?

Yes, I can.

Can you speak English?

Yes, I can.

Can you speak Arabic,

Can you speak Russian,

Can you speak German,

Can you speak Korean.

Can you speak English?

Yes, I can.

Can you speak English?

Yes, I can.

Can you speak English?

Yes, I can.

Can you speak English?

Yes, I can.

Primero de todo se realizará la canción: "I'm a superhero! I can..." para hacer que los niños se familiaricen con el : "I can" with jump/run/fly etc. Después será fácil cambiar al: "can you speak...?"

Las primeras veces el profesor dirá la preguntas. Todos los niños responderán: "Yes, yes I can" para el coro, y responderán honestamente en el resto de la canción. (Generalmente les dejo decir simplemente: "noen lugar del completo: "No, I can't")

Cada vez que el profesor diga el coro que los niños contesten aún más fuerte. La idea es que se acostumbren a responder: "Yes, I can"

3 2 1 Jump Game!

1. Los niños se colocarán en círculo y cada uno recibirá una mini tarjeta con una imagen.
2. Sostendrán la imagen en alto.
3. LA regal es que no podés mover la cabeza o los ojos. Tienen que quedarse quietos!
4. El profesor dirá: "Can you speak German?"
5. Todo el mundo dirá: "3, 2, 1, Jump!"
6. El niño saltará y apuntará hacia alguien quien puede llegar a tener la tarjeta de ese idioma.
7. Se puede decir: "German" o "I can speak German" cuando se señala.
8. La persona alemana entonces elegirá otro lenguaje y preguntará: "Can you speak....?"
9. Repetir desde el punto 5.



Come on, Come on!

by Richard Graham (CD 7 ☆)

Come on, come on! (clap, clap) Come on, come on!

Kick, kick, kick.

Pass, pass, pass.

Shoot, shoot, shoot.

Save, save, save.

Come on, come on!

Come on, come on!

Catch, catch, catch.

Throw, throw, throw.

Head, head, head.

Score, score, score.

Come on, come on! Come on, come on!

Come on, Come on Clap, Clap Game

1. Poner las Words 2 sobre el pizarrón.
2. Todo el mundo se pone de pie.
3. Todos dicen juntos: "Come on, Come on"
4. Todo el mundo aplaude dos veces.
5. Todos eligen una palabra de las que están arriba en el pizarrón.
6. Dicen la palabra y hacen el gesto.
7. Si alguien tienen la misma imagen que el profesor saldrá del juego!
8. Continuar hasta que quede solo una persona parade.

Entonces en la siguiente lección se utilizará: "Can you..?" en lugar de "Come on" y se usará la siguiente canción:

Can you kick?

by Richard Graham (CD7 ☆☆☆)

Can you kick? Yes, I can!

Can you pass? Yes, I can!

Can you shoot? Yes, I can!

Can you save? Yes, I can!

Can I play? Yes, you can!

Can I play? Yes, you can!

Can I play? Yes, you can!

Can I play? Yes, yes you can!

Can you catch? Yes I can!

Can you throw? Yes, I can!

Can you head? Yes, I can!

Can you score? Yes, I can!

Can you kick? Game

1. Dividir la clase en 6 a 8 grupos.
2. A cada grupo se le asignará una palabra diferente (e.g. kick, throw etc.), esa sera la habilidad que deberán coleccionar.
3. Darle a cada niño un set de mini tarjetas con imágenes.
4. Los estudiantes irán por el salón preguntando a la mayor cantidad de personas: "Can you ...?" + la habilidad que están buscando. (por ejemplo el equipo que tiene asignada la palabra: "shoot" preguntará: "Can you shoot?"
5. Si el estudiante aún tiene esa tarjeta , entonces dirá: "Yes, I can!" y se la entregará a la persona que preguntó..
6. Si ya la han entregado , dirán: "No, I can't. I'm sorry!" y re van.
7. El grupo que primero colecciona todas las tarjetas de su palabra (e.g. 30 palabras para 30 niños), se sientan y serán los ganadores.

I can do it!

by Richard Graham (CD5 ☆☆☆)

Can you do it?

Yes, I can do it!

Can you do it?

Yes, I can do it!

Can you do it?

Yes, I can do it!

Can you do it?

Yes, I can do it!

Can you play the drums?

Yes, I can play the drums.

Can you play the bass?

Yes, I can play the bass.

Can you play the piano?

Yes, I can play the piano.

Can you sing?

Yes, I can sing!



(Repeat Chorus)

Can you play the guitar?

Yes, I can play the guitar.

Can you play the trumpet?

Yes, I can play the trumpet.

Can you play the violin?

Yes, I can play the violin.

Can you sing?

Yes, I can sing!



(Repeat Chorus)

La seguridad en si mismo es la clave aqui. Levantar los brazos altos en el aire mientras se dice: "I can do it" Empujarlos hacia abajo en la segunda parte. El professor realizará la mímica de un instrumento musical y dirá: "Can you play the ...?" y los niños harán la mímica de la respuesta.

I can do it Game

1. Todo la clase se pone de pie.
2. El profesor selecciona un instrumento.
3. El profesor dice: "I can play the ..." le agrega un instrumento y hace la mímica.. E.g. I can play the guitar.
4. Los niños lo repiten.
5. Pero si el profesor hace el gesto incorrecto... e.g. "I can play the guitar" pero hace la mímica del piano. Los niños deberán quedarse en silencio.
6. Si alguno de los niños lo repite, estará fuera del juego.
7. Continuar hasta solo quedare con un estudiante de pie.

Luego se jugará nuevamente, pero esta vez el profesor dirá: "Can you play the....?" Y los niños deberán responder con: "Yes, I can play the....?"

I can do it Game 2.

1. El profesor se parará dando la espalada a los niños.
2. Todos los niños elegirán un instrumento y harán en silencio la mímica.
3. Todos gritarán: "Can you do it?"
4. El profesor responderá: "Yes, I can play the ..." entonces se da vuelta, gritando un instrumento y haciendo la mímica.
5. Si alguno hace el instrumento que el profesor eligió, ¡Gana!

Where are you from?

by Richard Graham (CD1 ☆)

"Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

I'm from America,

I'm from Australia,

I'm from England.

I'm from China.

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

I'm from Canada,

I'm from Korea,

I'm from New Zealand.

I'm from Japan.

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?"

Es difícil elegir gestos para esta canción sin caer en estereotipos. Por lo tanto intentar con banderas para identificar a cada país..

Where are you from? Game

1. Darle a los niños una copia de la hoja de Genki English de esta canción.

2. Si se puede hacer una fotocopia blanco y negro, que los niños coloren las banderas. Una version en color de las banderas será mucho mejor.

3. Asignarle a cada niño una nacionalidad, puede ser al azar o que cada uno elija la que desee. Either do this randomly, or ask them what they want to be. Entonces dibujarán la bandera donde dice: "I'm from _____"

4. Los niños deberán ir por el salón conversando así:

"Hello!"

"Hello!"

"Where are you from?"

"I'm from (country). Where are you from?"

"I'm from (country)"

"Thank you, goodbye"

"Thank you, goodbye"

5. Y hacer una marca en la nacionalidad del compañero. No importa si lo tiene repetido. Solo se puede marcar uno.

6. Continuarán haciéndolo hasta que tengan todas las nacionalidades marcadas.

Where do you live?

by Richard Graham (CD6 ☆☆☆)

Where do you live?

Where do you live?

Where do you live?

Where do you live?

I live near the forest.

(The forest)

I live near the river.

(The river)

I live near the bridge.

(The bridge)

I live near the farm.

(The farm)

Where do you live?

Where do you live?

Where do you live?

Where do you live?

I live near the hospital.

(The hospital)

I live near the station.

(The station)

I live near the castle.

(The castle)

I live near the supermarket.

(The supermarket)

Este tema es un poco desafiante, pero es bueno enseñarlo para cuando hayan aprendido las otras canciones. Es muy divertido, especialmente si los niños deberán hacer la mímica de cada lugar. Pídale a los niños que creen sus propios gestos y las aprenderán más rápido y para siempre.



Where do you live? Game Preparation

1. Dividir a los niños en 8 grupos..
2. Cada grupo deberá hacer un dibujo de uno de los lugares que aparece en la canción.
3. El profesor colocará estos dibujos en diferentes lugares del salón de clases.
4. Practiquen la canción nuevamente, pero esta vez señalarán los dibujos de las paredes según lo marca la canción.

The game...

1. El profesor se parará en el medio y se convertirá en el monstruo. Estará con los ojos cubiertos
2. Toda la clase canta: "Where do you live?" (solo el coro)
3. Mientras están cantando los niños elegirán y se pararán debajo de uno de los lugares.
4. Cuando se termina el coro, el monstruo con sus ojos cerrados dice: "I live near the" Y dice uno de esos lugares.
5. El monstruo va y se comerá a todos los que eligieron ese lugar, esos niños están fuera del juego.
6. Continuar hasta que quede uno solo. Ese será el ganador.

'How do you say in English?

by Richard Graham (CD5 ☆☆☆)

How do you say ... in English?

How do you say ... in English?

How do you say ... in English?

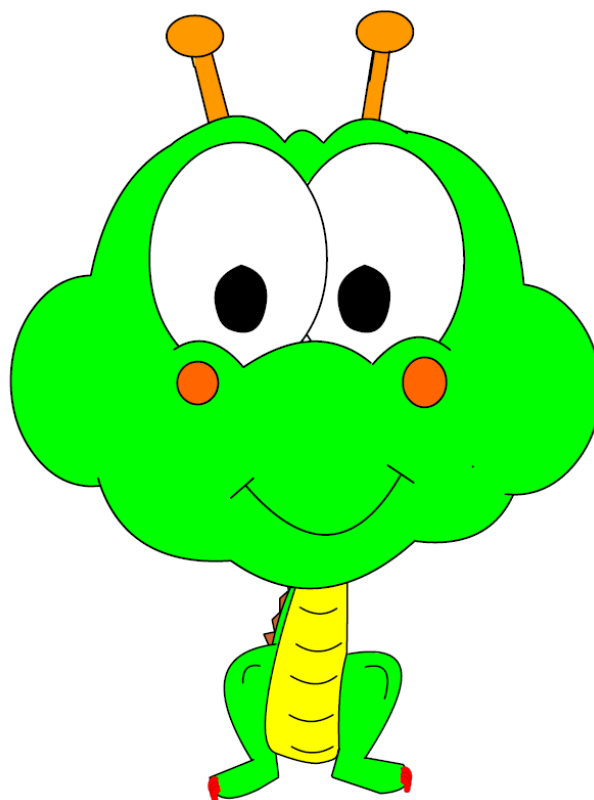
How do you say ... in English?

How do you say ... in English?

How do you say ... in English?

How do you say ... in English?

How do you say ... in English?



Todo el mundo canta: "How do you say..." y el profesor mostrará una tarjeta o dirá una palabra en inglés. Después de: "... in English?" los niños lo gritarán, en Inglés. En la mini lección traduciremos: apple, hippo, bear y dragon para el "Martian"!

How do you say in English? Game

Dividir a los niños en grupos.

Cada grupo preguntará al profesor: "How do you say" más una palabra o una frase en su idioma nativo y luego agregarán "in English".

Si el profesor puede decir la palabra, el equipo gana un punto.

Para llevar un control de las palabras dichas, se pueden escribir en el pizarrón.

Luego pregunta otro equipo.

No se puede utilizar la misma palabra o frase dos veces. Si se mantiene un ritmo rápido es realmente divertido. Si el ritmo se está volviendo muy lento, se puede hacer la regla: "you have to answer in 10 o bajarlo a 5 segundos.

My name is Mr Octopus

by Richard Graham (CD4 ☆☆)

My name is Mr Octopus.

My name is Mr Octopus.

I've got 1,2,3,4,5,6,7,8 arms,

2 eyes, a mouth and a head.

But I haven't got any legs. No, no legs.

But it doesn't matter because

I've got...

1,2,3,4,5,6,7,8,arms,

2 eyes, a mouth and a head.

My name is Mr Spider.

My name is Mr Spider.

I've got 1,2,3,4,5,6,7,8 legs,

2 eyes, a mouth and a head.

But I haven't got any arms. No, no arms.

But it doesn't matter because

I've got...

1,2,3,4,5,6,7,8 legs,

Two eyes, a mouth and a head.

My name is Mrs Alien.

My name is Mrs Alien.

I've got 1,2,3,4,5,6,7,8 eyes,

2 legs, a nose and a mouth.

But I haven't got any arms.

But that's OK because I've got

1,2,3,4,5,6,7,8 eyes,

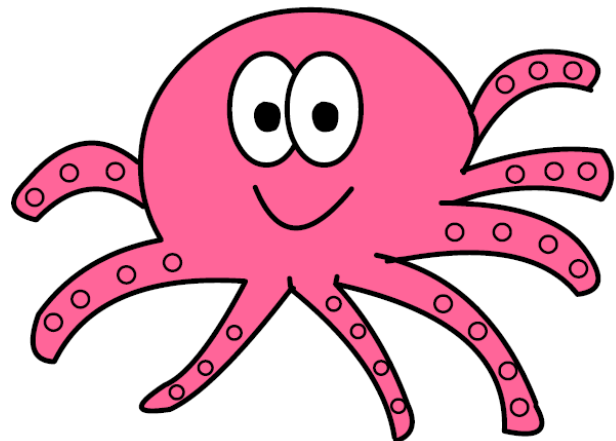
2 legs, a nose and a mouth

A diferencia de los otros, esta canción no es para aprender nuevas cosas en Inglés, ¡Es solo para divertirse y ejercitarse! Mostrar los dedos mientras se cuenta, y tocar la parte del cuerpo que se dice en la canción.

Monster Drawing Game

Cada niño recibirá una hoja de papel y muchos elementos para colorear. El profesor describirá un monstruo que los niños deberán dibujar. Por ejemplo el profesor dice: "This Monster has 3 RED HEADS" y luego puede decir: "This Monster has 5 PURPLE EYES".

Esta actividad es excelente para calmar a los niños.



Thank you Song

by Richard Graham (CD1 ☆)

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

In the summer

And the autumn

In the winter

And the spring

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Repeat Seasons Chorus

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Goodbye (clap, clap, clap) x4

Repeat Seasons Chorus

Goodbye (clap, clap, clap) x3

Esta es una manera maravillosa de terminar una lección. Los niños repetirán: "Thank you" & "Take care" después que el profesor las diga. Para la parte de las "seasons", Las primeras veces los niños copiarán al professor. Para "Summer" pretenderán nadar, para "Autumn" las manos descendieran pretendiendo que son hojas del árbol cayendose, para "Winter" pretenderán esquiar, para "Spring" las manos crecerán hacia arriba como plantas. En el verso final todos cantarán: "Goodbye" y aplaudirán dos veces.

Esta canción puede facilmente enseñarse en 10 minutos.



What time is it, Mr Wolf?

by Richard Graham (CD2 ☆☆☆)

What time is it?

What time is it?

What time is it?

What time is it, Mr Wolf?

It's 1 o'clock, 2 o'clock,

3 o'clock, 4 o'clock,

5 o'clock, 6 o'clock,

7 o'clock, 8 o'clock,

9 o'clock, 10 o'clock,

11 o'clock, 12 o'clock

It's dinner time!

(Repeat from beginning)

(Repeat Chorus)

Esta canción lleva un sentimiento de marcha, entonces durante el coro, los niños pueden marchar al compás sin moverse de su lugar. Para el: "1 o'clock, 2 o'clock" pueden marchar agachados y decirlos en voz baja, y para : 5 hasta el 8 o'clock ellos marchan derechos y en voz fuerte, y después vuelven a agacharse y cantar bajito en el 9 hasta el 12 o'clock. Marcando los números con sus dedos en alto e.g Marcar cinco dedos cuando se dice: "It's 5 o'clock". Para los más pequeños estará bien que solo griten el número. Para niños más grandes, asegurarse que digan de forma completa: "It's ... o'clock".

Y justo antes de : "It's dinner time!" los niños dan un giro, saltan y lo gritan.

What time is it Mr Wolf? Game

1. Todos los niños de alinearán contra una de las paredes del gimnasio.
2. Un niño es seleccionado como: Mr Wolf quién deberá ubicarse en el medio del gimnasio.
3. La meta de los estudiantes es llegar a la pared opuesta.. El objetivo de Mr Wolf's objective sera comerse a todos los niños que pueda.
4. Los niños gritarán: "What time is it Mr. Wolf?" muy fuerte.
5. Mr Wolf responderá muy fuerte con una hora. Puede ser cualquier hora desde la 1 hasta las 12 en punto. e.g. "It's seven o'clock"
6. Los niños avanzaran tantos pasos como el número que se haya dicho. Por ejemplo: 3 pasos para 3 o'clock.
7. Repetir desde el punto 4.
8. Cuando el Mr. Wolf decide que los niños están demasiado cerca de la pared entonces en lugar de decir: "it's o'clock" el dirá : "It's dinner time!!!!!!".
9. Todos los niños deberán correr de regreso a la pared de donde salieron Pero si el Mr Wolf los toca antes que arriben a la pared entonces se convertirán en el nuevo lobo.
10. Jugar de nuevo.

Puede tenerse un solo Mr Wolf o varios (e.g. si el primer Mr Wolf tocó 3 niños...entonces habrá 3).

Asegurarse que solo den pasos normales hacia delante y no saltos enormes.



What time is it? Part 2

by Richard Graham (CD7 ☆☆)

It's 1:05

2:10

3:15

4:20

5:25

6:30

7:35

8:40

9:45

10:50

11:55

12 o'clock.

What time is it?

Esta es la continuación de : "What time is it, Mr Wolf?", pero esta vez con minutos.

Antes de introducir: "quarter to", "half past" etc. podemos utilizar esta canción para decir la hora: "It's 2:10", "It's 4:30" etc. Muy simple y muy útil. Levantar las manos como si fueran las agujas del reloj al cantar esta canción.

Solo debe recordarse que la derecha y la izquierda del profesor están invertidas si se enfrenta a los niños al enseñarla. La práctica enfrente de un espejo es muy recomendable!

Time Games

Hay muchos juego que se puede hacer con este juego. Uno muy simple es...

1. Dividir a los niños en grupo..
2. Toda la clase gritará: "What time is it?"
3. El profesor gritará: "It's 5:15" (o lo que desee)
4. Los niños deberán marcar esta hora en el piso con sus cuerpos.

Por supuesto no es necesario limitarse al horario que aparece en la canción, se puede mezclar y unir a otros temas ya vistos. e.g. "It's 2:25".. Para los más avanzados se puede utilizar: "It's 7:39" etc.

Another game idea is:

- 1.Dividir a los niños en grupos de 3 niños.
2. Dos niños estarán al frente, uno estará atrás.
3. Toda la clase gritará: "What time is it?"
4. El profesor mostrará al niño que se encuentra atrás una mini tarjeta con un horario escrito en ella.
5. Este niño debe gritar la hora .
6. Los dos niños al frente deberán hacer la hora con sus brazos.
7. El equipo más rápido es el ganador.

Este juego funciona mejor si los equipoas están formados por alguien alto y alguien bajo.

What sports do you play?

By R. Graham & W. Jasprizza (CD3 ☆)

What sports do you play?

What sports do you play?

What sports do you play?

What sports do you play?

I play tennis,

I play soccer,

I play basketball,

I play volleyball.

What sports do you play?

What sports do you play?

What sports do you play?

What sports do you play?

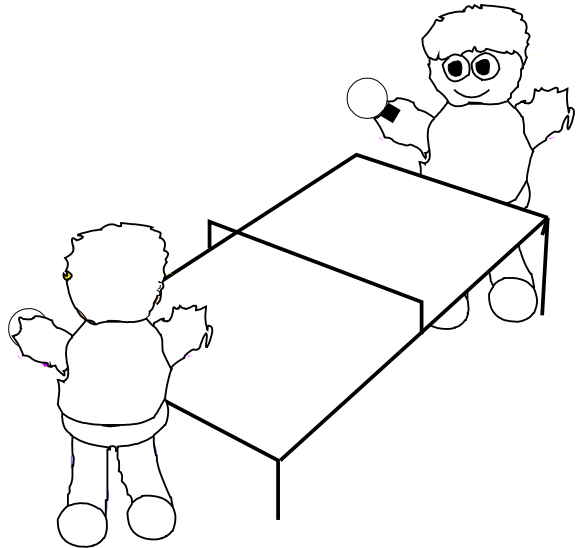
I play table tennis,

I play badminton,

I play rugby,

I play baseball.

(Repeat Chorus)



Mientras se canta hay que hacer la mímica de cada deporte.

Sports Game

Una pelota a la vez, the los niños pasarán la pelota asociada a cada deporte alrededor de la clase diciendo: "What sports do you playla siguiente persona dice el deporte.Tomar el tiempo cuanto se tarda en que pase la pelota asi por todos los niños.. Utilizar luego , otro tipo de pelota. Veamos que deporte es el más rápido.

When is your birthday?

by R Graham & W Jasprizza (CD3 ☆☆)

When is your birthday?

When is your birthday?

It's in January

It's in February

It's in March

It's in April

It's in May

It's in June

It's in July

It's in August

It's in September

It's in October

It's in November

It's in December

When is your birthday?

When is your birthday?

Enseñar los meses del año es un desafío porque son muchos. Por eso es generalmente mejor recordar solo el mes de su cumpleaños y solo hacer este tema con los niños mayores. Cantar la canción con todos sentados, cuando llega el mes del cumpleaños de alguien, se levantará, cantará y se volverá a sentar.

When is your birthday? Game

1. Los niños escribirán en un papel los numeros del 1 al 12
2. El profesor dirá: "Go!"
3. Los niños irán por todo el salon de clases preguntando cuando es su cumpleaños.
4. Si oyen un mes, pueden tachar el nombre de su lista.
5. Los niños continuarán hasta que los 12 meses estén tachados.
6. Caundo terminan se sentarán..

Si no hay suficientes niños para hacer este juego bien, el profesor puede gritar cada tanto: "bonus time". Allí los niños preguntarán al profesor: "When is your birthday?" and y el profesor gritará un mes que no sea muy popular, y los niños podrán tacharlo de la lista.

Si cualquiera utilice un idioma que no sea el Inglés, deberán comenzar todo de nuevo con nada cruzado.

O se puede variar buscando cuantas personas del mismo mes hay en la clase. El que consigue entrevistar más personas sera la ganadora.



How did you get here?

by Richard Graham (CD3 ☆☆)

How did you get here?

How did you get here?

How did you get here?

How did you get here?

I came here by aeroplane,

By aeroplane, by aeroplane.

I came here by car,

By car, by car.

I came here by train,

By train, by train.

I came here by rocket,

By rocket, by rocket.

How did you get here?

How did you get here?

How did you get here?

How did you get here?

I came here by helicopter,

By helicopter, by helicopter.

I came here by boat,

By boat, by boat.

I came here by bus,

By bus, by bus.

I came here by mountain bike,

by mountain bike, by mountain bike.

How did you get here?

How did you get here?

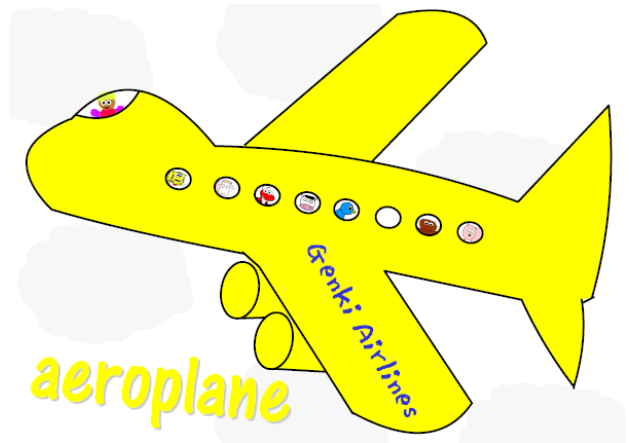
How did you get here?

How did you get here?

punto principal de esta canción es practicar medios de transportes. Y como la canción de los deportes, la mayor forma es hacer la mímica de cada medio cuando se canta. También el profesor puede hacer la mímica "I came here", y los niños podrán responder con la mímica de la acción.

Mini Island Hopping

1. Cada niño tendrá un set de mini tarjetas con imágenes.
2. El profesor dirá: "Go!"
3. Cada niño da vuelta su primera tarjeta.
4. Seguirá dando vuelta hasta el final.
5. Diciendo muy fuerte cuál va saliendo.
6. Continuar, si es necesario moviéndose en el escritorio.
7. LA primera persona que logra gritar todos los nombres correctamente en el menor tiempo ganará.



La pregunta puede ser un tanto engañadora, Pero el

What's your favourite colour?

by Richard Graham (CD2 ☆☆☆)

Tell me, what's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

It's red. It's orange.

It's yellow. It's green

It's blue. It's bronze.

It's silver. It's gold

Tell me, what's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

It's pink. It's purple.

It's black. It's white

It's brown. It's bronze

It's silver. It's gold.

Tell me, what's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite?

Sosteniendo tarjetas de colores o simplemente tocando los colores que están en la clase acompañando a la música estará genial.. Tendrán que escuchar la canción y ordenar los colores en el orden en el que aparecen.

Colours Game

1. Todos los niños gritarán: What's your favourite colour?"
2. El profesor responderá con un solo color.
3. Los niños deberán correr y tocar algo que sea de ese color.

Si los niños utilizan un uniforme escolar con pocos colores, colocar papeles de colores en las paredes del salón de clases. ¡Cuanto más se corra, más se divertirán!.



What's your favourite flavour?

by Richard Graham (CD8 ☆)

What's your favourite flavour?

What's your favourite flavour?

What's your favourite flavour?

What's your favourite flavour?

I like apple.

I like orange.

I like lemon.

I like melon.

(Repeat Chorus)

I like cherry.

I like chocolate.

I like mango.

I like rainbow.

(Repeat Chorus)

Favourite Flavour Monster Game

1. Los niños se alinearán en uno de los lados del gimnasio.

2. Ese sera el lado "safe". Pero los niños lo que realmente desean es cruzar hacia el lado opuesto donde está el negocio de los helados!

3. Pero entre el negocio y los niños está el moustro en el medio. El profesor sera el primero en ser el mounstro.

4. Se les explicará a los niños que solo podrán cruzar si el moustro tiene ganas de tomar un helado normal.

5. Todos juntos le preguntarán , entonces al mounstro: "What's your favourite flavour?"

6. Hacer algunos: "I'm sorry?" para que los niños griten fuerte (para que todos los niños participen y no solo los niños Genki.)

7. El mounstro responderá; e.g. "Apple".

8. Los niños repiten la pregunta y avanzan un paso (no se puede saltar).

9. Repetir desde el paso 5.

10. Pero si la respuesta es: "Human!", los niños deberán regresar de nuevo a su pared segura. Cualquiera que sea tocado por el mounstro se convierte en él para la proxima ronda.

11. Jugar de nuevo.



What's your favourite?

by Richard Graham (CD5 ☆☆☆)

What's your favourite movie?

What's your favourite sport?

What's your favourite cartoon?

What's your favourite
video game?

I like ...

I like ...

I like ...

I like ...

What's your favourite pet?

What's your favourite food?

What's your favourite comic book?

What's your favourite TV show?

I like ...

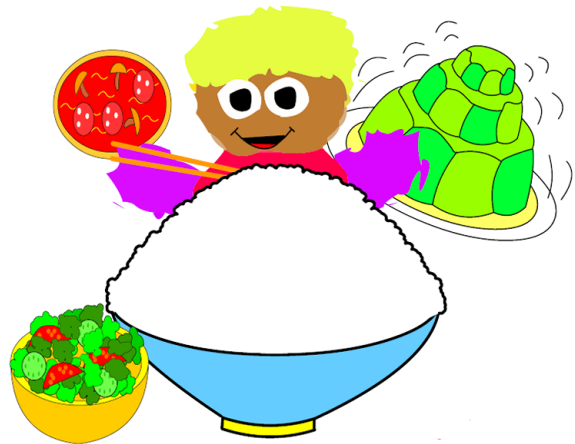
I like ...

I like ...

I like ...

Dinosaur Danger!

1. Los niños se reunirán en un lado del salón de clases.
2. El profesor sostendrá una tarjeta con una imagen y los niños tendrán que hacer una oración con ella: i.e. What's your favourite movie?
3. Continuar desde el punto dos.
4. Pero... cuando aparece el dinosaurio todos los niños corren al otro lado del salón de clases.
5. El profesor correrá a tocar la pared del otro lado.
6. Si alguno de los niños le toma más tiempo que al profesor, sale del juego.



Hacer el gesto de cada palabra mientras se canta.

En el coro los niños gritarán acerca de su película
favourite, comida, etc

I like vegetables

by Richard Graham! (CD8 ☆)

I like vegetables.

I like vegetables.

I like vegetables.

I like vegetables.

I like onions.

I like peas.

I like carrots.

I like beans.

(Repeat Chorus)

I like mushrooms.

I like potatoes.

I like pumpkin.

I like tomatoes.

(Repeat Chorus)

Do you like vegetables? Karuta Game

Una vez que se haya enseñado: "I like vegetables", trate de cambiar la pregunta a : "Do you like....?" Entonces se podrá jugar el siguiente juego:

1. Dividir a todos los niños en dos y darle a cada grupo un nombre.
2. Tres niños de cada grupo están nominados a ser los corredores y se pararán en el fondo del salón.
3. Colocar las tarjetas con imagines en el frente del salón.
4. Caminar por el salon y decir: "Hello" a cualquier niño. (o apúnteles con un micrófono si tiene uno)

5. Este niño le preguntará al profesor: "Do you like...?" y le agregará uno de los vegetales que está en el pizarrón.

6. El profesor contestará: "No, I don't".

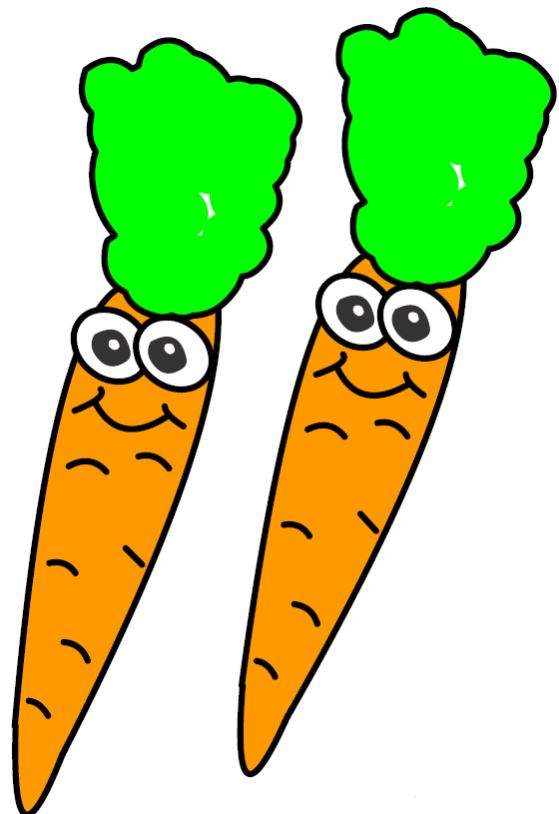
7. El profesor seguirá saludando y los niños preguntando algunas veces más.

8. y de repente el profesor dirá: "Yes, I do!" a la pregunta de un niño.

9. El niño que corre, deberá correr hacia adelante y tomar la tarjeta con la imagen que se acaba de decir. Cuanto más sea el recorrido para correr ¡Más divertido!

10. Continuar desde 4.

Como el profesor dirá varias veces: "No, I don'ts" antes que llegue el esperado: "Yes, I do" es muy bueno para practicar escuchar lo que dice el otro .



Where are you going?

by Richard Graham (CD2 ☆☆☆)

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

I'm going to the sea

I'm going to the mountains

I'm going to the pool

I'm going to the beach

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

I'm going to school

I'm going to the shops

I'm going to the park

I'm going home

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

Dividir a los niños en dos grupos, y darles nombres divertidos, entonces preguntar: "Can you win?". ¡Entusiasmarlos mucho! El profesor cantará: "I'm going to the ..." y el primer grupo repite la última palabra, después lo repite el segundo grupo. E.g El profesor dice: "I'm going to the mountains", el primer grupo dice: "mountains", el segundo grupo dice: "mountains". Ver quién puede cantar más fuerte. En el coro el primer grupo canta: "Where are

you going?", el Segundo grupo lo repetirá. La segunda vez que se pase la canción cambiar el orden, el segundo grupo va primero.

Leapfrog Game

1. Apoyar las tarjetas con imagines de un tema, boca arriba en una fila.
2. Un niño comenzará desde una punta de la fila y dirá lo que hay cada tarjeta respetando su turno.
3. Al mismo tiempo otro niño hará lo mismo pero comenzando desde la otra punta de la linea.
4. Cuando se encuentren harán: "Rock, Paper, Scissors"
5. El ganador comenzará desde donde debieron parar.
6. El perdedor vuelve a su equipo.
7. La siguiente persona del equipo que perdió, viene a jugar partiendo otra vez desde la punta.
7. El primer equipo que logre llegar hasta la otra punta será el ganador.



Eat! Drink! Dance!

by Richard Graham (CD9 ☆)

Are you ready?

Stand up

Sit down

Stand up

And dance!

Eat

Eat

Drink

Drink

Read

Read

Stop!

5 4 3 2 1

Dance!

Sleep

Sleep

Sing

Sing

Cook

Cook

Stop!

5 4 3 2 1

Dance!

Esta canción es muy simple, el profesor gritará una acción mientras la realice. Ellos la repetirán y también harán el gesto.

Cuando se diga: "stop", Todos quedarán congelados (incluida la profesora) hasta que termine la parte de los números.

Esta canción es la facilitadora para que nos lleve a enseñar las canciones: "What do you want to do?" y "What are you doing?"

Usando esta canción primero, facilita muchísimo la enseñanza de esos temas.



What do you want to do?

by Richard Graham (CD9 ☆☆)

What do you want to do?

What do you want to do?

I want to eat

I want to drink

I want to read

I want to sleep

What do you want to do?

What do you want to do?

I want to sing

I want to cook

I want to dance

I want to stop!

Primero de todo hacer la lección: "Eat! Sing! Dance!".

PRacticar todas las canciones en el modo imperativo i.e. eat! drink! Simplemente dar una acción y que los niños hagan el gesto mientras repiten la palabra.

Entonces se puede introducir : "I want to eat", REalmente exagerado lo hambriento que uno está!

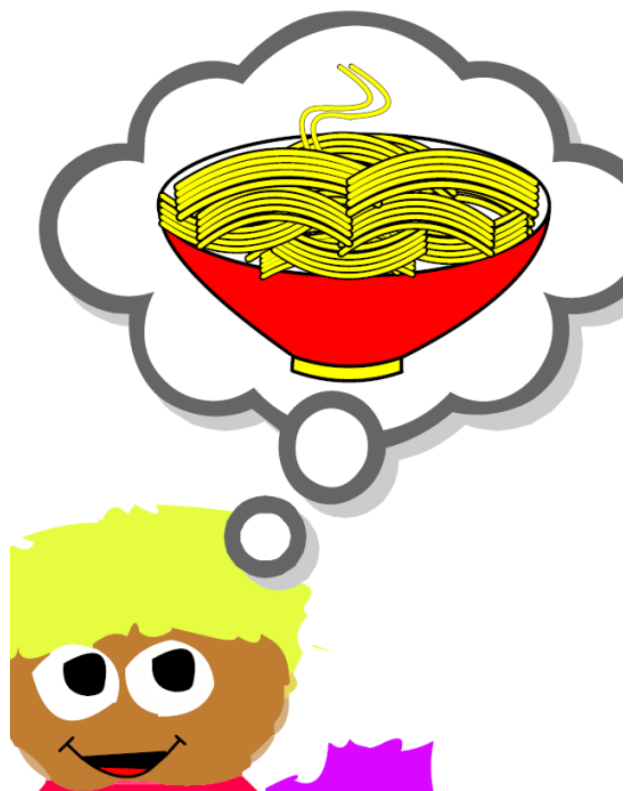
Con las tarjetas de imágenes en el pizarrón (o proyector si está utilizando un software) preguntarle a los niños como dirían: "I want to ..."
Con otras palabras que conoces.

Ahora introducir la pregunta: "What do you want to do?" y cantar la canción a capella sin música pero

con muchos gestos.

Una vez que los niños la tienen, ponerla con música para entusiasmar a los niños. Hay dos versiones de esta canción, una es moderna para bailar, y la otra es tradicional , casi más infantil.

Una vez que hayan hecho esta canción es más fácil pasar a: "What do you want to be?"



What do you want to be?

by Richard Graham (CD9 ☆☆)

What do you want to be?

What do you want to be?

I want to be a rock star.

I want to be a baker

I want to be an artist

I want to be a vet

I want to be a rock star.

I want to be a baker

I want to be a artist

I want to be a vet

What do you want to be?

What do you want to be?

I want to be a dancer

I want to be a florist

I want to be a baseball player

I want to be a superhero.

I want to be a dancer

I want to be a florist

I want to be a baseball player

I want to be a superhero.

Esta oración puede ser un tanto difícil de aprender. Pero se convertirá en sencilla si se enseña: "What do you want to do?" primero y simplemente cambiamos "do" a "be" para hacer esta lección.

Hay cientos de posibles respuesta a esta pregunta. Hay 11 en la canción: "What do you do?" y yo he elegido 8 en esta canción. Pero el punto principal no

es el vocabulario tanto como la pregunta y la respuesta.

La manera más simple de enseñar esta canción es preguntarle a los niños que creen que el profesor, desea ser cuando crezca.

Cuando ellos lleguen a adivinar cualquiera de los trabajos de la canción, sacar y colocar la tarjeta con imágenes en el pizarrón.

Continuar haciéndolo hasta tener 8 pegadas en el pizarrón.

Los niños adoran adivinar, además le dará una lista de trabajos extras que los niños querrán aprender en Inglés. Y que el profesor les podrá enseñar en clases futuras.

Se puede utilizar el lenguaje natal de los niños para hacer esto o asignarles un profesor para ayudarlos.

Una vez que tengan los 8 en el pizarrón (si se está acabando el tiempo, puede darles pistas!) se enseñará la canción sin música. Una vez que tengan la canción, hacer mímica de tocar las guitarras eléctricas mientras se canta la canción. Por supuesto los gestos para los trabajos son necesarios mientras se canta. Los gestos son los que hacen que se les pegue el vocabulario en sus cabezas, especialmente cuando cantamos : "rock star" que es el favorito de todos por ser tan popular el juego: "guitar hero"

What do you do?

by Richard Graham (CD4 ☆☆)

What do you do?

I'm a pilot. (x3)

What do you do?

I'm a chef. (x3)

What do you do?

I'm a farmer. (x3)

What do you do?

I'm a teacher. (x3)

What do you?

And what is your job?

What do you do?

And what is your job?

What do you do?

I'm a doctor. (x3)

What do you do?

I'm a student. (x3)

What do you do?

I'm a fire fighter. (x3)

What do you do?

I'm a police officer. (x3)

What do you do?

I'm a carpenter. (x3)

I'm a singer. (x3)

I'm a dentist. (x3)

What do you?

And what is your job?

What do you do?

And what is your job?

El profesor dirá: "I'm a pilot", un grupo repite, luego repite el otro. Verificar quién lo dice más fuerte. La última línea es dejada en blanco para que los chicos puedan gritar lo que deseen ser cuando sean grandes.

Name Card Game

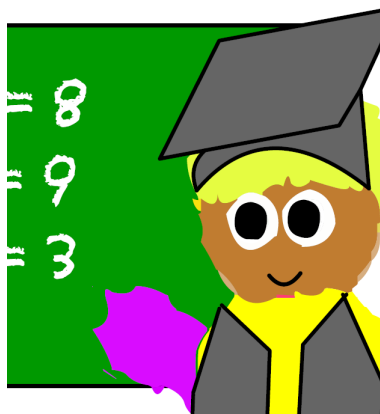
1. Darle a los niños una pila de mini tarjetas: "What do you do?"
2. El profesor dice: "Go".
3. Los niños se pondrán en parejas.
4. Y se preguntarán: "What do you do?"
5. Ellos responderán de acuerdo a la primera mini tarjeta que aparece.
6. Ellos harán: "Rock, Paper, Scissors"
7. El ganador tomará la mini tarjeta de arriba y la guardará en su pila.
8. Si el alumno se queda sin mini tarjetas le preguntará al profesor quien le dará una.
9. Cuando termina el tiempo se debe ver quién tiene más mini tarjetas.

Algunos puntos muy buenos en este juego son:

Los niños practican en parejas.

Y algunos niños también practicarán con el profesor.

La respuesta que dará el profesor irá cambiando a medida que cambia la tarjeta de arriba de la pila.



What are you doing?

by Richard Graham (CD2 ☆☆☆)

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

I'm eating

I'm drinking

I'm reading

I'm sleeping

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

I'm singing

I'm cooking

I'm dancing

I'm fishing

What are you doing? X 4

En el precalentamiento para hoy, primero de todo repasar las canciones aprendidas previamente, luego se introducirán estas palabras: “eat”, “drink” etc. Simplemente haciendo que los niños hagan el gesto mientras la repiten. Entonces se explicará: “I’m ing” y practicarán gritando la acción a los niños y dejándoles que contesten con: “I’m... ing” e.g. el profesor dice “Eat!” y ellos dicen “I’m eating!”. Luego se enseñará esta canción a capella con el software que trae el cd.

The Magic Game!

1. Dividir a los niños en tres grupos. (El “How old are you?” es muy bueno para esto)
2. Dos grupos son buenos magos.
3. Uno de los grupos se convertirá en malos magos.! Y sostendrán su dedo en el aire simulando una varita mágica.
4. Los buenos magos de van corriendo.
5. los malos magos los persiguirán.
6. Si los magos malos tocan uno bueno, los buenos magos deberán congelarse.
7. Los malos magos le harán un hechizo sobre ellos. E.g. “Eat”, “Drink”, “Jump”, etc.
8. Y el buen mago deberá hacer esta acción para siempre.
9. Pero si otro buen mago se acerca y pregunta: “What are you doing?”. Y el buen mago que hace la acción puede decirlo en Inglés, se salva.

Muy popular en grupos de muchos niños Solo hay que asegurarse que sepan esta canción muy bien antes de comenzar el juego, para que puedan utilizar el Inglés en el juego.



I, you, he, she, we are happy

by Richard Graham (CD9 ☆)

I am hungry. x2

You are hungry. x2

He is hungry. x2

She is hungry. x2

We are hungry. x2

They are hungry. x2

Everybody is hungry.

I am thirsty. x2

You are thirsty. x2

He is thirsty. x2

She is thirsty. x2

We are thirsty. x2

They are thirsty. x2

Everybody is thirsty.



I am happy. x2

You are happy. x2

He is happy. x2

She is happy. x2

We are happy. x2

They are happy. x2

Everybody is happy. x2

1. Colocar la tarjeta: "Hungry" sobre el pizarrón.
2. Cantar la línea: "I am hungry" con gestos.
3. Que los niños repitan con la acción.
4. Enseñarle a los niños como decir: "You are hungry". Esta vez con un gesto señalando a los niños.
5. Repetir utilizando los otros pronombres. Para "He" señalar un niño, para "she" señalar una niña, etc

6. Ahora poner en el pizarrón, la tarjeta: "thirsty". Ver si los niños pueden descifrar: "you are thirsty" etc. Se puede hacer esto preguntando a los niños en su lenguaje natal y haciéndoles que lo traduzcan al Inglés o utilizando las tarjetas de pronombres o con gestos.

7. Ahora usar la música y cantar la canción Si se ha hecho : "hungry" y "thirsty" con detenimiento , no necesitará prepararlos para aprender: "happy" porque los niños lo deducirán enseguida

8. Todo el mundo cantará en una nota muy alta. Así que es hora de hacer algunos test. Enseñe : "and" y "but" y luego usar esos gestos, su lenguaje natat o las tarjetas con imágenes

I, You, He, She, We Dinosaur game!

1. Colocar en el proyector: "How are you?" Game1 Y colocar a los niños en parejas.
2. La primera persona en la pareja dice: "I am ..." más alguna de las palabras de la pantalla, e.g. I am cold.
3. La otra persona la convertirá en una oración con: "you" e, e.g. "You are cold"
4. Repetir desde el punto 2.
5. Pero si la primera persona dice: "I am a dinosaur" entonces los dos deberán correr hasta la pared una carrera.
6. La persona más rápida obtendrá un punto.
7. Repetiran con la otra persona quién sera la que pregunta.
8. Después de un tiempo , dividir a la clase de a tre niños.
9. Ahora uno de los integrantes dirá: "I am..." y los otros dos dirán: "He is ..." o "She is..."

Excuse me, are you...?

by Richard Graham (CD9 ☆☆☆)

Excuse me. Excuse me.

I have a question

Excuse me. Excuse me.

I have a question

Are you hungry?

Yes, I am.

Are you tired?

No I'm not.

Are you cold?

Yes, I am.

Are you hot?

No, I'm not.

Excuse me. Excuse me.

I have a question

Excuse me. Excuse me.

I have a question

Are you happy?

Yes, I am.

Are you sad?

No, I'm not.

Are you thirsty?

Yes, I am.

Are you angry?

No, I'm not!

Primero de todos haremos la lección sobre: "How are you?" jugando a su juego. Luego en la próxima lección, se enseñará como preguntar: "Are you hungry?" etc. Simplemente remplazando "I'm" con "Are you".

Pedirles a los niños que hagan preguntas sobre las otras palabras de la canción: "How are you?".

Como esto es sumamente simple, en el coro he agregado también: "Excuse me" y "I have a question". No se preocupe si los niños no pueden decir aún: "I have a question", ellos lo van a lograr repitiendo el coro. Pero es simplemente una introducción para aprender la pregunta: "I have a question" que van hacer después.

Are you ...? Karuta Game

1. Dividir a el grupo de niños en dos partes, y nombrar cada equipo con un nombre atractivo para ellos.
2. Tres niños de cada grupo serán nominados para ser los corredores y se pararán en la parte trasera del salon.
3. Colocar las tarjetas con imagines al frente, sobre el pizarrón.
4. Caminar alrededor de la clase y decir: "hello" a un niño al azar. (o señalarlo con el micrófono si tiene uno.)
5. El niño le preguntará al profesor: "Are you ...?" y agregará una palabra de las que muestras las tarjetas del pizarrón.
6. El profesor responderá: "No".
7. El profesor continuará repitiendo lo mismo a otros niños.
8. Eventualmente el profesor dirá: "Yes" a uno de los niños.
9. El corredor asignado de cada grupo tendrá que correr al frente y agarrar la tarjeta con la imagen que se acaba de nombrar. Cuanto más lejos, más divertido.
10. Continuar desde el punto 4.

Como dará unas cuantas respuestas: "No, I don'ts" antes del esperado: "Yes, I do" es una muy buena práctica para que todos ejerciten el escuchar con atención, después de todo la única vez que no escuchen podría ser la que deban correr.

I have a question!

by Richard Graham (CD3 ☆☆☆)

I have a question!

Please let me try.

I have a question!

Please let me try.

Is it big? It's big.

Is it small? It's small.

Is it a fruit? It's a fruit.

Is it an animal? It's an animal.

I have a question!

Please let me try.

I have a question!

Please let me try.

Is it heavy? It's heavy.

Is it light? It's light.

Is it red? It's red.

Is it green? It's green.

I have a question!

Please let me try.

I have a question!

Please let me try.

Todo el mundo coloca su mano derecha en el aire para decir: "I have a question" y levantarán su mano izquierda para: "Please let me try!". Entonces el profesor preguntará: "Is it big?" etc. y los niños responderán: "It's big!". Recuerden agregar gestos para la mayor cantidad de palabras que puedan. Si no están seguros del gesto que se podría hacer, preguntele a los niños.

"Is it...?" Guessing Game

Entonces en la siguiente lección, se puede practicar la canción y luego la parte mágica será utilizando la version original en Karaoke que viene en el CD 3. Es un poco difícil pero, con algo de práctica, es una lección brillante:

1. Colocar varias imágenes en el pizarrón. Put several picture cards on the board (e.g. animals, frutas o deportes, etc)
2. Un niño se acerca al pizarrón y cierra los ojos.
3. Otro niño señalará una imagen de las que se encuentra en el pizarrón.
4. Toda la clase cantará la parte: "I have a question, please let me try" .
5. El primer niño abrirá sus ojos, y deberá adivinar cuál fue la tarjeta que fue señalada por su compañero y deberá cantar: "Is it an animal?" "Is it big?" "Is it yellow" etc. etc.
6. La clase responderá con: "Yes it is!" o "No it's " plus la palabra opuesta (e.g. si se dice: "Is it red?" y es un limón, la respuesta es: "No, it's yellow!")
7. Si el niño logra adivinar la palabra en 4 preguntas o menos es ganador.
8. Otro niño pasará al frente y se repetirá desde el punto 2.

More questions!

by Richard Graham (CD3 ☆☆☆)

I have a question!

Please let me try.

I have a question!

Please let me try.

Is it good? It's good.

Is it bad? It's bad.

Is it slow? It's slow.

Is it fast? It's fast.

(repeat chorus)

Is it expensive?

It's expensive.

Is it cheap? It's cheap.

Is it scary? It's scary.

Is it cute? It's cute!

Igual que la canción: "I have a question", simplemente hacer la mímica de cada adjetivo mientras se lo dice.



I like pink fish game

Preparación:

1. Dividir la clase en 2,3 o 4 grupos de a cuatro.
2. En la parte de atrás del salón de clases distribuir varias imágenes de sustantivos.
3. En la parte del frente de la clase doblar pedazos de papel. Dentro de cada papel hay un color diferente.

The game

4. Una persona de cada grupo se para. Cuando el profesor dice: "Go!", estos niños correrán al final de la clase, levantarán una tarjeta que conozcan como decirla en inglés. Entonces correrán hacia el frente y levantarán un papelito del frente
 5. Entonces deberán decir fuerte: "I like" seguido por el color que les quedó y el nombre del objeto que les tocó en la tarjeta. Por ejemplo: "I like pink fish!"
 6. La persona que lo dice más rápido obtiene 20 puntos. Si los demás pueden decir los suyos entonces obtendrá solo 10 puntos.
 7. Luego la siguiente persona de cada grupo se parará y continuará desde el punto 4.
- Luego se agregarán las tarjetas que continen adjetivos, y se dirá: "I like " + adjective + colour + noun.

O se puede intentar: "At .. (time), I like (verb), (adjective), (colour), (noun) + (noun)" e.g. "At 9 o'clock I like eating scary blue TVs and cows" ¡Super diversion! Se puede hacer otras oraciones como: "I'm going to..." + countries + modes of transport!

Algunas veces se confundirán el orden, pero al final luego de ser corregidos no se confundirán más.

It's not bad, it's good!

by Richard Graham (CD7 ☆☆☆)

It's hot.

It's cold.

It's new.

And it's old.

It's not hot.

It's not cold.

It's not new.

It's not old.

It's good.

It's bad.

It's not good.

It's not bad.

It's high.

It's low.

It's fast.

It's slow.

It's not high.

It's not low.

It's not fast.

It's not slow.

It's good.

It's bad.

It's not good.

It's not bad.

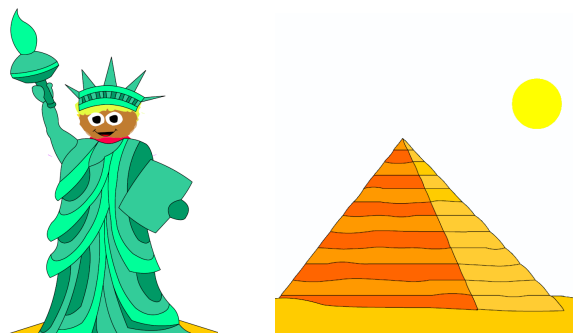
hacer una pirámide con los brazos para: "old", pulgar arriba para: "good", pulgares abajo para: "bad", manos arriba para: "high", manos abajo para: "low", y para bailar rápido o lento. En "It's not...", hacer un NO con la cabeza en el "not".

It's not bad, it's good! Game

Lo mejor de este juego es que se debe usar el cerebro para descifrar que se puede decir: "not hot" or "cold". Aún si el Inglés es fluído es un gran juego para ejercitarse.

1. Colocar grandes cartels de las palabras en una punta del salon de clases.
2. Darle al primer niño del grupo una mini tarjeta con imagen.
3. Pero deberán leer que la tarjeta es "not" i.e. si les tocó la tarjeta con: "new", deben decir: "It's not old".
4. Su compañero de equipo correrá donde están las imagines y tomará la tarjeta eu representa "New" y gritará: "It's not old, it's new!".

Suena difícil, pero con un poco de práctica se puede lograr



Preguntele a los niños que piensen gestos para cada palabra de la canción., o limpiarse la cejas para "hot", abrazarse a uno mismo para: "cold", levantar el brazo como la estatua de la libertad para: "new",

I'm thirsty!

by Richard Graham (CD3 ☆☆☆)

I'm thirsty. (I'm thirsty.)

Would you like a drink?

Yes, please!

I'm thirsty. (I'm thirsty.)

Would you like a drink?

Yes, please!

Please? Please!

I'd like an orange juice. (x2)

A glass of milk. (x2)

I'd like a cola. (x2)

A lemonade. (x2)

(repeat chorus)

I'd like some water. (x2)

A cup of tea. (x2)

A hot chocolate. (x2)

A milkshake. (x2)

(repeat chorus)

Durante la canción, el profesor canta la primera línea, y los niños harán como el eco. Estaría genial si se hace nuevos gestos para los tragos, pero si no se puede, simplemente realizar la mímica de tomar algo, cambiando las manos para cada bebida.

Drinks Order Game

1. Colocar sobre el pizarrón las imágenes de los diferentes tragos.
2. Los niños decidirán un precio para cada trago.
3. Colocar a los niños en grupos.
4. Los niños le preguntarán al profesor: "Would you like a drink?"
5. El profesor responderá: "Yes, I'd like.." y elegirá uno o más bebidas del pizarrón.
6. Los niños mirarán los precios de la pizarra, y el grupo que diga el precio total gana un punto!!!
7. Repetir desde el punto 4 , pero esta vez el equipo que gane elegirá las bebidas.

La ventaja de este juego es que los niños que son buenos escuchando, los que son buenos en matemática y los que son buenos hablando en Inglés, todos traerán algo diferente al juego.

Comenzar simplemente, con una o dos bebidas Luego tartar de decir cosas como: "I'd like 5 of everything!".



Where, where, where?

by R Graham and W Jasprizza (CD4 ☆☆☆)

Where, where, where?

There, there, there?

Where, where, where?

Here!

Where's the toilet?

Over there.

Where's the phone?

Over there.

Where's the TV?

Over there.

Where's the teachers' room?

Over there.

Where, where, where?

There, there, there?

Where, where, where?

Here!

Where's the computer?

Over there.

Where's the piano?

Over there.

Where's the CD player?

Over there.

Where are you?

I'm here!

Where, where, where?

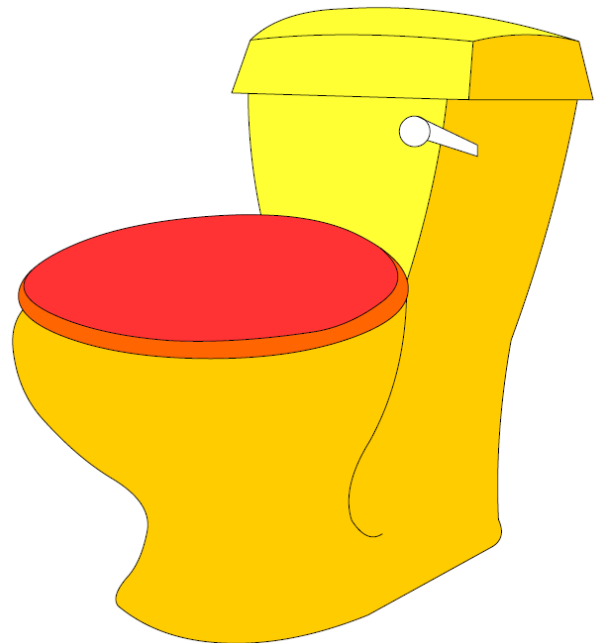
There, there, there?

Where, where, where?

Here!

Levantarse los hombros para decir : "Where, where, where?" y señalar a la izquierda, luego a la derecha y luego a la izquierda para: "There, there, there." En el verso, el profesor cantará la línea y los niños responderá mientras señalan: "Over there".

En la segunda mitad, los niños preguntarán al profesor, quien responderá y señala . Si no se tienen todos los ítems cerca, imprimir las imágenes y pegarlas en la pared.



When, When, When?

by Richard Graham (CD5 ☆☆☆)

This year (This year)

Next year (Next year)

Last year (Last year)

When, when, when?

When, when, when?

This month (This month)

Next month (Next month)

Last month (Last month)

When, when, when?

When, when, when?

This week (This week)

Next week (Next week)

Last week (Last week)

When, when, when?

When, when, when?

Today (Today)

Tomorrow (Tomorrow)

Yesterday (Yesterday)

When, when, when?

When, when, when?

This year: saltar y estirar los brazos en el aire.

Next Year – Saltar y empujar los brazos hacia adelante.

Last year – Saltar y empujar los pulgares para atrás sobre los hombros.

When, when, when? – Levantar los hombros como preguntarse algo.

This month, Next month, Last month - Igual movimiento que this year, next year, last year.

This week, Next week, Last week – Mismo movimiento pero agacharse en cuclillas.

Today, Tomorrow, Yesterday – Saltar hacia atrás y hacer lo mismos que “last year”

Generalmente uso este juego para precalentamiento. Por lo tanto no hay juego. Pero se puede utilizar cualquiera de los otros juegos y aplicarlo aquí.

Creepy Crawlies Song

by Richard Graham (CD5 ☆)

What's that?

I don't know.

What's that?

I don't know.

What's that?

It's a creepy crawly!

x2

It's a cockroach.

It's a beetle.

It's a caterpillar.

It's a butterfly.

(Repeat Chorus)

It's an ant.

It's a worm.

It's a dragonfly.

It's a mosquito.

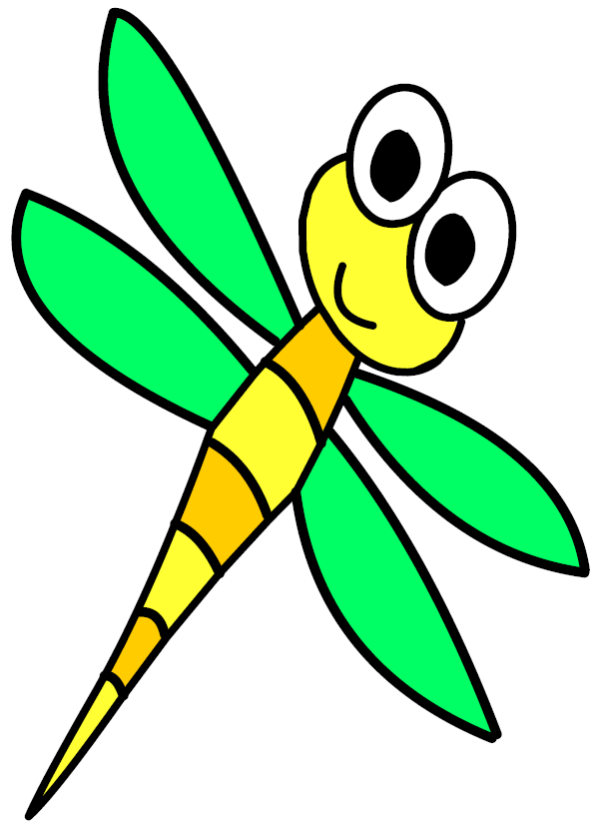
(Repeat Chorus)

Los niños señalarán al piso mientras preguntan:

"What's that?", el profesor levanta los hombros y dirá: "I don't know?". Luego se hará la mímica de cada insecto cuando se lo dice.

Balloon Game

1. Colocar a los niños en grupos de 4 o 5. La mejor manera de hacer esto es usando: "How old are you? "
2. Cada grupo formará un círculo y se tomarán de las manos.
3. Darle a cada grupo un globo.
4. Como grupo deberán mantener el globo en el aire, pero cuando toca alguna parte del cuerpo de alguien deben gritar en Inglés palabras de la canción.



Where is Mr Monkey?

By Richard Graham (CD5 ☆☆☆)

Where is Mr Monkey?

Where is Mr Monkey?

Where is Mr Monkey?

Where is Mr Monkey?

Is he near the box?

(Is he near the box?)

Is he next to the box?

(Is he next to the box?)

Is he in front on the box?

(Is he in front of the box?)

Is he behind the box?

Is he (behind the box?)

(Repeat Chorus)

Is he under the box?

(Is he under the box?)

Is he on the box?

(Is he on the box?)

Is he in the box?

(Is he in the box?)

Yes, I am!

Mirar alrededor mientras uno canta : "Where is Mr Monkey?". En el verso, mientras se canta, los niños de moverán cerca, al lado de, en frente de, detrás de, debajo de, sobre, y si es posible dentro de algo.

La segunda vez que se cante, intentarán : "Dragon Remix" para una mayó diversión.

Under, on, in Game

1. Colocar 16 tarjetas de imagines de animals y poner a los niños en grupos.

2. Seleccionar un animal. Por ejemplo: "the snail."

3. El profesor preguntará: "Where's the snail?"

4. Explicarle a los niños las posibles respuestas. e.g.

Under the dinosaur

On the turkey (or on top of the turkey)

Next to the rabbit

Next to the penguin

In this game with also designate "near" as meaning diagonally away from i.e. we can also have

The snail is near the duck

The snail is near the camel

The snail is near the tortoise

The snail is near the bear.

Además si ustedes lo desean, se puede agregar una palabra con bonus: "far from" como la tarjeta más alejada.

Por ejemplo: "The snail is far from the bee."¡OK!
¿Entendida la primera parte?

5. Ahora se eligirá un animal diferente, por ejemplo: "the dragon."

6. Preguntarle a los niños: "Where's the dragon?"

7. El primer grupo contesta con una posibilidad e.g. "It's under the lion". Y obtienen un punto.

8. El siguiente grupo da una respuesta: e.g. "It's near the rabbit". Y obtendrán un punto.

9. Si un grupo comete un error, no obtiene punto y el proximo grupo obtiene la chance de responder.

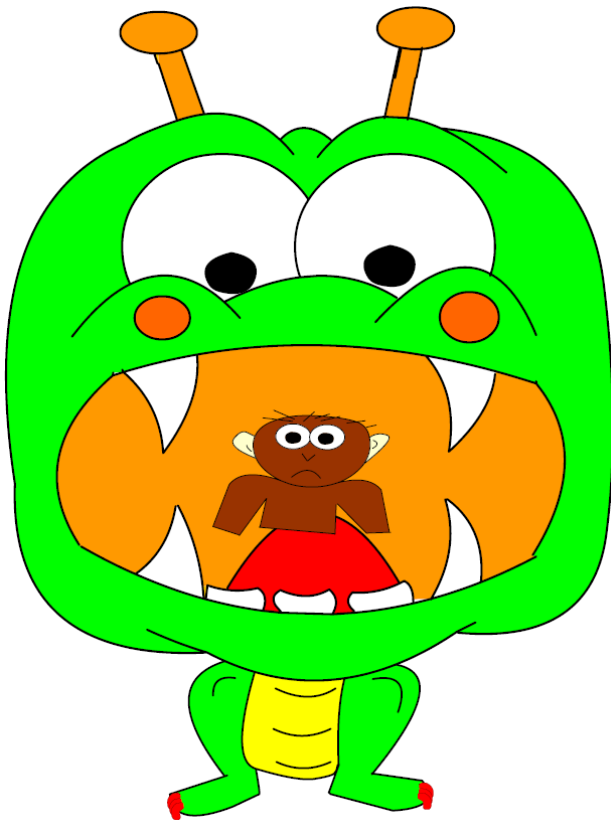
10. Continuar hasta que todas las posibles respuestas se hayan terminado. e.g. en este caso hay 4 posibles respuestas: "Where's the dragon?". ("next to the tortoise" y "far from the kangaroo" son las otras dos).

11. Cuando se hayan terminado las respuestas, sacar a ese animal de la pizarra . i.e. se hizo: "Where's the dragon?"

entonces sacamos el dragón de la pizarra.

12. Le toca preguntar al otro grupo. "Where's the ...?" y dicen un animal. Obtienen un punto si lo dicen de forma correcta..

13. Continuar desde el punto ocho.



Where is Baby Monkey?

by Richard Graham (CD7 ☆☆)

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Is he in the kitchen?

(Is he in the kitchen?)

Is he in the living room?

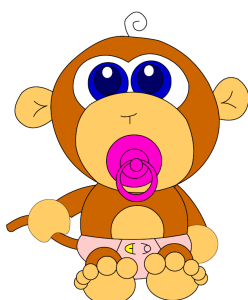
(Is he in the living room?)

Is he in the bathroom?

(Is he in the bathroom?)

Is he in the bedroom?

(Is he in the bedroom?)



Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Is he in the dining room?

(Is he in the dining room?)

Is he in the garage?

(Is he in the garage?)

Is he in the attic?

(Is he in the attic?)

Is he in the garden?

(Is he in the garden?)

Where is Baby Monkey?

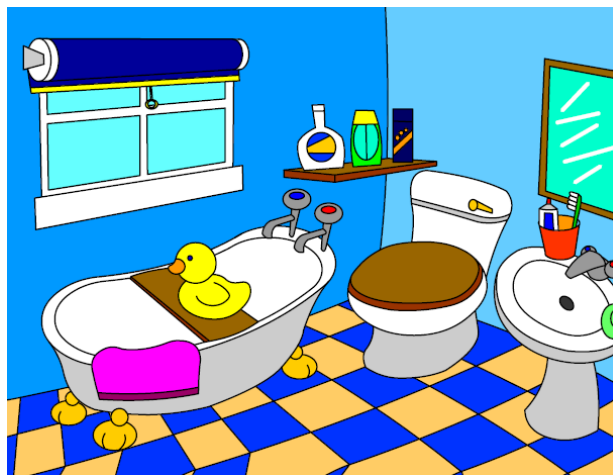
Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey? Game

1. Enseñar la canción del CD7's "Where is Baby Monkey?" (Y asegurarse de haber enseñado también la canción del CD2:"Baby Monkey Family".)
2. Imprimir un set de habitaciones de la casa. Y también tarjetas con la familia de Baby Monkey.
3. De forma secreta colocar un miembro de la familia en una de las habitaciones colocar todo en un sobre y llevarlo al frente de la clase.
4. Entregar todas las demás tarjetas de imagines a los otros niños, si son muchos, dividirlos en grupo. Nadie mostrará sus cartas y la mantendrá en secreto.
5. Hacer un repaso de lo estudiado en las clase pasada.
6. El grupo que conteste correctamente, logra la oportunidad de responder que es lo que hay en el sobre. Por ejemplo ellos dirán: "Is Grandma Monkey in the dining room?".
7. Si el grupo tiene cualquiera de las dos cosas "Grandma Monkey" o el "Dining Room" ellos gritarán: "No!" (porque si tienen la tarjeta no puede estar al mismo tiempo en el sobre secreto). El punto es que no dirán que tarjeta tienen, lo único que sabremos es que es "Grandma Monkey" o "Dining Room".
8. Continuar desde el punto 5 hasta que sea descubierto el contenido del sobre.



What do you think of...?

by Richard Graham (CD5 ☆☆☆)

What do you think of this?

What do you think of this?

I think it's good!

(I think it's good.)

I think it's great!

(I think it's great.)

I think it's cool!

(I think it's cool.)

I think it's excellent!

(I think it's excellent.)

What do you think of him?

What do you think of him?

I think he's good!

(I think he's good.)

I think he's great!

(I think he's great.)

I think he's cool!

(I think he's cool.)

I think he's excellent!

(I think he's excellent.)

What do you think of her?

What do you think of her?

I think she's good!

(I think she's good.)

I think she's great!

(I think she's great.)

I think she's cool!

(I think she's cool.)

I think she's excellent!

(I think she's excellent.)

Preguntar a la clase: "What do you think of this?" mientras levanta con la mano un video game., una película o un video. Levantar los pulgares al decir: "I think it's good!", brazos en el aire cuando decimos: "great", dos pulgares hacia arriba al decir: "cool" y brazos a los costados al decir: "excellent!". En el próximo verso, señalar a uno de los niños. Muchas sonrisas entre los niños mientras que sus compañeros los han señalado al decir: "good, great, cool and excellent!"

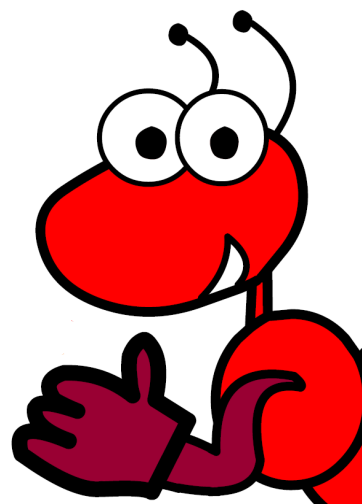
What do you think of ... ? Game

El profesor gritará un objeto o el nombre de alguno de los niños. (o puede ser el nombre de alguien famoso)

El estudiante que más rápido logra realizar la pregunta: e.g. "What do you think of this/ him / her?" gana un punto.

El profesor preguntará y si responden correctamente en ingles obtendrán un punto.

Este niño se convertirá en el professor y repetirá desde el punto uno. Una vez que los niños entendieron el juego, tendrán 5 segundos para pensar en otro objeto o nombre de una persona.



What would you like ?

by Richard Graham (CD7 ☆☆☆)

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast?

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast, today?

I'd like some bacon. Me too!

I'd like some ham. Me too!

I'd like some eggs. Me too!

I'd like some bread. Me too!

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast?

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast, today?

I'd like some cereal. Me too!

I'd like some pancakes. Me too!

I'd like some fish. Me too!

I'd like some salad. Me too!

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast?

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast, today?

Una introducción muy fácil sobre: "I'd like some..." .

Por primera vez, el professor cantará y los niños responderán: "Me too!" si les gusta la comida y "Not me!" si no les gusta. Después de algunas rondas entre los niños, serán capaces de cantar la canción ellos mismos. Agregando algún baile country para enaltecer los coros.

Buying & Selling

Darle a cada niño un set de tarjetas de imagines pequeñas sobre el desayuno y mucho dinero falso para jugar. Assign each group a food to collect.

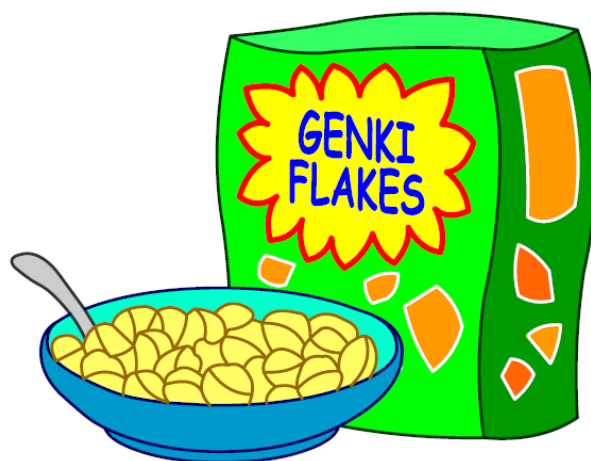
Los niños se pondrán en parejas.

Ellos se preguntarán: "I'd like some ..." más el nombre de la comida que prefieren + please.

Ellos negociarán el precio.

Cuando cada grupo haya juntado todos los items que estuvieron juntando, más cuánto dinero hay gastado. Será nombrado ganador el que haya gastado menos dinero.

Este juego funciona muy bien porque, cuando este juego está por llegar al final, los items comenzarán a escasear y el precio empezará a subir. Entonces se podrá jugar al: Fruit Market "Bad Fruit" pero esta vez con palabras del desayuno y agregando el: "I'd like some..."



Ordering Food

by Richard Graham! (CD5 ☆☆☆)

I'd like some apples, please.

He'd like some apples, please

I'd like some apples and bananas, please.

He'd like some apples and bananas, please.

He'd like some apples and bananas and cheese, please.

He'd like some apples and bananas and cheese, please

etc.

continue with:

doughnuts, eggs, fish, grapes, hot dogs, ice cream, jelly, ketchup, lettuce, mayonnaise.

Part Two:

As above with:

noodles, olives, pizza, quiche, rice, salad, toast, ugly fruit, vegetables, waffles, Xmas cake, yoghurt, zucchini.

Food Poisoning!

Dividir a los niños en: compradors y vendedores.

Los vendedores se dividirán en grupos y armarán un stand con el set de imágenes de comidas.

Los compradores caminarán alrededor y comprarán comida, negociando los precios.

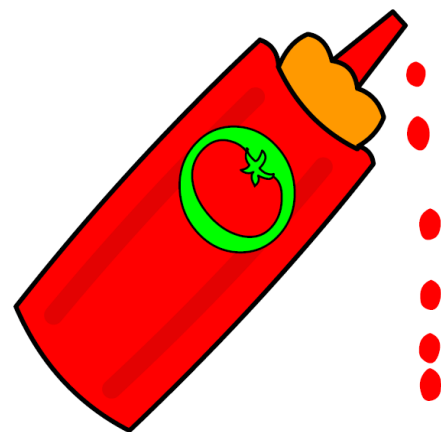
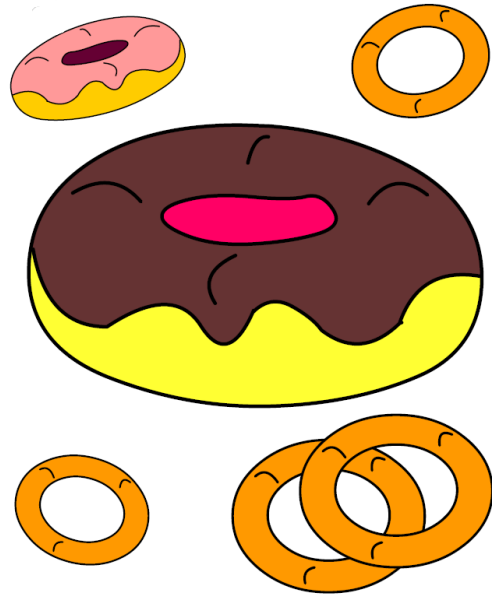
Pero de vez en cuando, el profesor gritará: “ comida envenenada” y el nombre de uno de los alimentos.

Si alguno de los compradores tiene esa comida en sus manos, deberán tirar toda la comida a la

basura. Continuar hasta que se venza el tiempo.

Quien tenga más comida al final será el ganador de los compradores. Quién tenga más dinero al final será el ganador de los vendedores.

Repetir cambiando los roles.



Easter Egg Hunt

by Richard Graham (CD6 ☆☆)

It's an egg hunt,
An Easter egg hunt.
It's an egg hunt,
An Easter egg hunt.

Look in the trees.
Look in the grass.
Look in the pond.
Look in the flowers.

It's an egg hunt,
An Easter egg hunt.
It's an egg hunt,
An Easter egg hunt.

Look in the bath.
Look in the bed.
Look in the fridge.
Look in me!
Oh no!

It's an egg hunt,
An Easter egg hunt.
It's an egg hunt,
An Easter egg hunt.

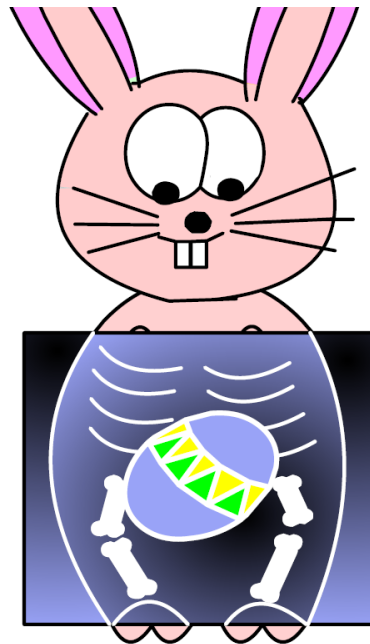
Mirar alrededor del salon de clases mientras se buscan los "Easter Eggs". Enseñar cada línea de la canción antes de usar el CD y mantener el final "me" como una sorpresa hasta que los niños escuchen la canción. ES una práctica exelente para una busqueda de huevos de pascua verdadera.

Easter Egg Hunt Game

ESconder algunos huevos de pascua en el salón de clases. Uno de los niños buscará los huevos de pascua, los otros niños que tampoco saben donde están, deberán guiarlo para que busque en todos los lugares. E.g. "Look in the teacher's desk!", "Look in the bookcase".

Si el niño encuentra un huevo, otro estudiante tomará su lugar.

También se puede utilizar el lenguaje de la canción: "Where is Mr Monkey?" e.g. look behind the TV, look under the cupboard.



Happy Halloween

by Richard Graham (CD6 ☆☆)

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Look, there's a witch!

Look, there's a wizard!

Look, there's a ghost!

Look, there's a mummy!

I'm scared!

Aghhhh!!!

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Look, there's a bat!

Look, there's a broom!

Look, there's a wand!

Look, there's a vampire!

I'm scared!

Aghhhh!!!

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Colocar los brazos extendidos en frente de uno mismo, y hacer el baile del monstruo en el coro. Los niños harán la mímica de cada palabra de Halloween. Al final del verso el profesor dirá: "I'm scared" Y todos los niños gritarán lo más fuerte posible de terror.

Dressing Up Halloween Game

Colocar varios disfraces de Halloween en distintos lugares del salón de clases. Colocar a los niños en grupos. Se necesitará un set de cada disfraz para cada grupo.

El profesor gritará: "Look, there's a Mummy!" o "Look there's a vampire"

Los niños tendrán que correr a la pila de ropas y vestir a uno del grupo de la forma correcta.

El equipo que haya vestido mejor a su compañero obtiene un punto o un dulce de Halloween.



Trick or Treat

by Richard Graham (Online Exclusive ☆☆☆)

Trick or Treat?

It's Halloween

Trick (No thanks!)

Or Treat (Yes, please!)

It's Halloween.

Scarecrow Soup

Skeleton Steak

Monster Mash

Pirate Pancakes

(Repeat Chorus)

Black Cat Cookies

Pumpkin Pie

Spider Spaghetti

Ice Cream Eyes!

(Repeat Chorus)

Graveyard Gravy

Tombstone Tea

Frankenstein Frankfurters

Zombie Zucchini

(Repeat Chorus)

NOTA: La version más dulce no incluye el mismo final.

Apple Bobbing

by Richard Graham (Online Exclusive ☆)

Apple bobbing x6

We're apple,

Apple bobbing

Here's a bowl

(here's a bowl)

Add some water

(add some water)

and some apples

(and some apples)

Let's play!

(let's play)

Apple Bobbing x6

We're apple,

Apple Bobbing

How do we play?

Eat the apples

(eat the apples)

With your mouth

(with your mouth)

No no!

(no no?)

No hands!

(no hands!)

Apple bobbing x6

We're apple,

Apple bobbing

What would you like for Xmas?

by Richard Graham (CD6 ☆☆☆)

What would you like for Xmas?

What would you like for Xmas?

What would you like for Xmas,
from me?

I'd like a robot,

I'd like a doll.

I'd like a bag.

I'd like a video game..

What would you like for Xmas?

What would you like for Xmas?

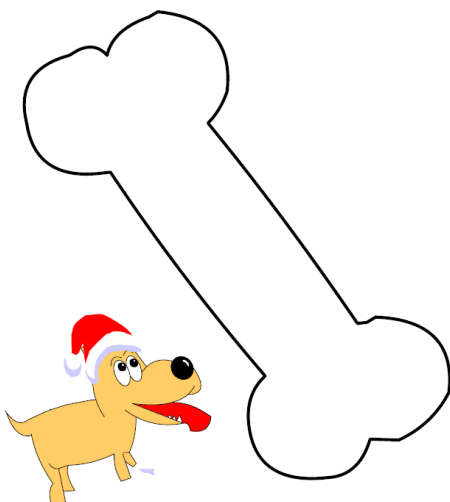
What would you like for Xmas,
from me?

I'd like a bear.

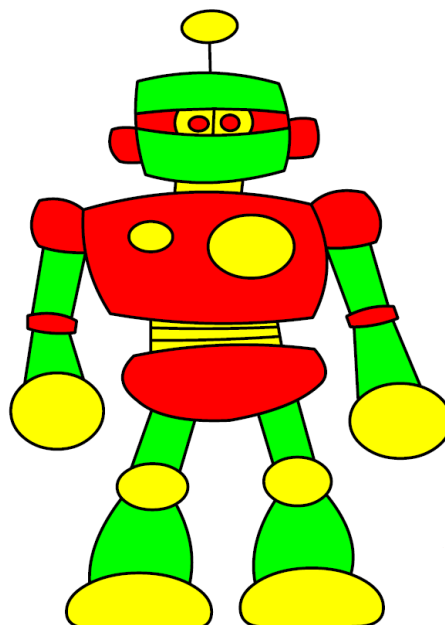
I'd like a phone.

I'd like a rainbow.

I'd like a bone.



Para este tema, Yo recomendaría la canción: "Class Mix". Primero enseñar el primer verso de la canción. Luego darle a cada niñouna hoja A4 en blanco. En ese papel dibujarán lo que desean para Christmas.(Navidad). Mientras están dibujando, el professor caminará alrededor del salón, para ayudar a cada niño a aprenderse su palabra en inglés. Entonces cuando se llegue a la canción, 8 niños se alinearán al frente de la clase. Y todos cantarán: "What would you like for Christmas?" y cada niño por turnos levantará su dibujo y lo cantará: "I'd like..." mñas el nombre de lo que quieren para Navidad. Esta es la mejor forma de hacer esta canción, pero para repaso, o si se necesita algunos ejemplos, hay una versión con algunos regalos ya incluidos. En esta version hay: "rainbow" para mostrar a los niños que no todo deben ser cosas para comprar. También hay un hueso para el perro para mostrarles que pueden pedir cosas para los demás. ¡Feliz Navidad!



Bueno, aquí lo tienen, es solo un pequeño trocito de la diversión que obtendrán al poner en práctica Genki English!

Hay muchas cosas más en el sitio de: GenkiEnglish.com y si hay algo en que pueda ayudarlos , por favor sientanse libre de comunicarse conmigo cuando lo crean necesario.



Las ideas y canciones que encuentran en este libro, inspirarán a sus estudiantes a intentar dar lo mejor de si para aprender Inglés y ser capaz de comunicarse con personas del mundo entero.

Ser un profesor es un trabajo muy especial, ustedes son personas muy especiales.

Sus estudiantes son muy muy muy afortunados de tenerlo a usted como su profesor. Usted es su ejemplo que los guiará a través de la aventura que es la vida, le dará las herramientas necesarias para aprender Inglés. A través de la imaginación y dejándoles la libertad para seguir sus propios sueños.

¡Es algo realmente exitante! Tiene el fururo en sus manos. Estamos todos aquí para apoyarlo. Intente el 100% por sus estudiantes. Piense que puede y entonces podrá, pero si piensa que no puede, entonces no podrá. Si pierde, inténtelo de nuevo. Disfrute y sobre todo

Sea genki,

Richard Graham
www.GenkiEnglish.com