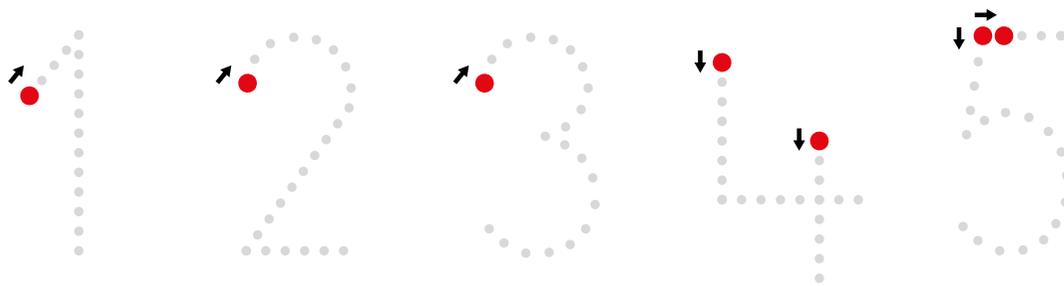
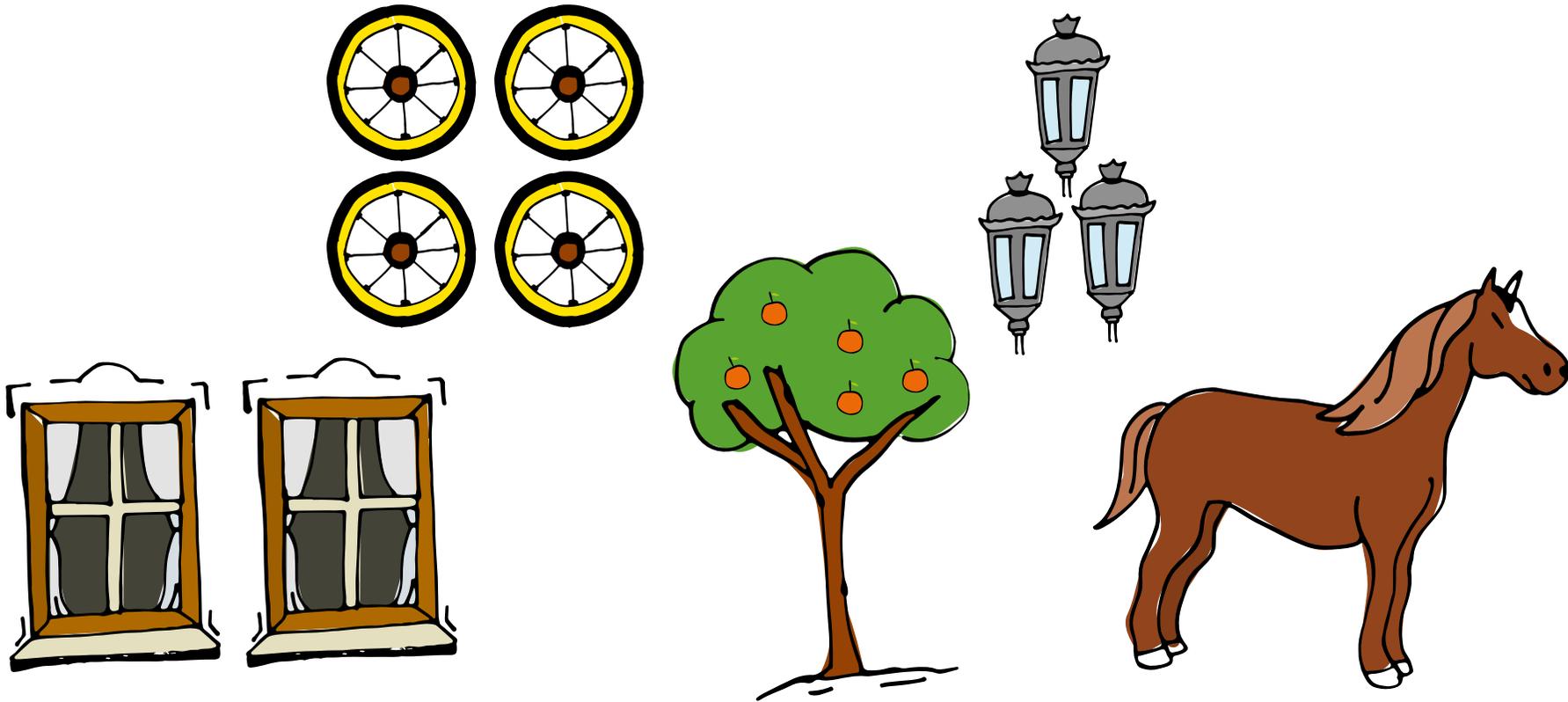






Count. Match.

Seville



Name

Worksheet 1

Lesson objective

Repasar flamenco, números, presentar una calle en Sevilla

Language

New: *lamp, cart, oranges, window, wheel, street*

Review: *horse, tree, numbers 1 – 5, colours*

Receptive: *What is it? What is she doing? Dancing What can you see? Point.*

Materials

Worksheets 1 & 2

Active time

Warmer

Repasa Activity 2 (Flamenco). Proyecta la primera imagen de la bailaora en Sevilla. Señala a la bailaora y pregunta *What is she doing?* Anima a la clase a responder. *Dancing! Yes, she's dancing flamenco.* Señala su vestido y pregunta *What is it?* Anima a la clase a responder *A dress!* Pregunta *What colour is it?* Anima a la clase a responder *Pink! Yes, it's a pink dress.* Ahora pregunta *Where is she? Is she in Málaga? No. Is she in Doñana? No. She's in Seville! She's in the Plaza de España in Seville.*

Where is Seville?

Si tienes un mapa muy básico de Andalucía pregunta *Where is Seville? Point to Seville.* Ahora pregunta por otros lugares importantes y los niños señalan los que saben. Ayúdales si no pueden.

Guía Didáctica: Sevilla

Seville



© Cambridge University Press and Assessment 2023 PHOTOCOPIABLE

Activity 3. Worksheet 1.

Worksheets 2 & 3

Lesson objective

Repasar flamenco, números, presentar una calle en Sevilla

Language

New: lamp, cart, oranges, window, wheel, street

Review: horse, tree, numbers 1 – 5, colours

Receptive: *What is it? What is she doing? Dancing What can you see? Point.*

Materials

Worksheets 1 & 2

Active time

Worksheet 2

Antes de clase dibuja, o pega flashcards de los elementos de vocabulario en la pizarra: *tree, oranges, horse, lamp, cart, wheel*. Señala el primer dibujo / flashcard y pregunta *What is it?* Anima a la clase a responder *A tree*. Repite con las otras imágenes. Si la palabra es nueva, diles que es. Practica cómo identificar las palabras diciendo *Point to the tree* para que los niños señalen el dibujo correspondiente.

Proyecta Worksheet 2 o entrega copias a los niños. Explica a los niños *This is Seville. This is a street in Seville*. Pregunta *What can you see?* Anima a los niños a identificar elementos en la foto.

Game: Jump to the board.

Con la foto de la calle proyectada en la pizarra haz un juego para que los niños salten hacia el dibujo correspondiente y lo toquen. Elige un voluntario para hacer una demostración, con el ayudante, mostrando cómo se juega. Di *Let's play a game. I say a word: the horse! You jump to the board and touch the picture. (Mario), let's play. Touch the horse*. Ayuda al alumno mostrándole cómo hacer el resto de cosas. Cuando toque el dibujo correspondiente, di *Well done! Let's line up to play!* Los niños se pondrán en fila turnándose para tocar el dibujo de la palabra que dices.

Guía Didáctica: Seville

Listen. Point.

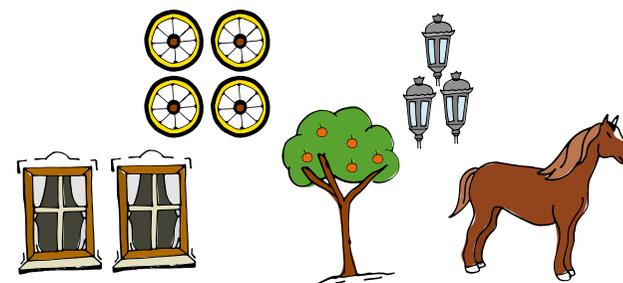
Seville



© Cambridge University Press and Assessment 2023

Count. Match.

Seville



1 2 3 4 5

Name

© Cambridge University Press and Assessment 2023 PHOTOCOPIABLE

Activity 3. Worksheet 3.

Table time

Worksheet 3

Muestra la página en la pizarra y entrega copias a los niños. Pregunta: *What can you see? Let's point to the horse*. Repite con las otras imágenes y los niños los señalan en la Worksheet.

Ahora pregunta How many Windows can you see? 1, 2, 3 or 4? Yes, 2.

Enseña el número 2 y explícales que tienen que trazar el número, y luego una línea conectándolo con el dibujo.

Sigue contando los otros dibujos con ellos. Ahora completan la Worksheet 3 trazando el número y enlazándola con el dibujo correspondiente.