Past Simple in 40 Minutes

Cinco juegos, una regla, nada que preparar. Un pizarrón, tu voz y el grupo que ya tienes.

Antes de la clase

Escribe estas tres líneas en la esquina del pizarrón y déjalas ahí durante toda la sesión. Quien aprende las mira mucho más de lo que admite.

I went. I didn't go. Did you go?

Los cuarenta minutos

Min	Juego	Tú	El grupo
0–8	**El error a propósito**	Di una frase con un error de past-simple.	El primero en nombrar el error escribe la siguiente frase.
8–16	**La cadena**	Cuenta tres segundos con los dedos en cada turno.	Arma una frase de past-simple, una palabra por estudiante.
16–24	**Orden en silencio**	Revuelve una frase en el pizarrón y numera las palabras.	A tu señal, todas las manos muestran el número de la siguiente palabra.
24–32	**El ping-pong de preguntas**	Da una afirmación. Pide que te la devuelvan.	Conviértela en una pregunta con *did* y luego dame una.
32–40	**Vence al docente**	Responde con el grupo. Mantén el puntaje en el pizarrón.	Un punto cada vez que acierten antes que tú.

Seis errores para empezar

Dilos como si los hablaras en serio. Mantén tus errores pequeños: una frase tonta se nota por el sonido, no por la gramática.

- Last night I watch a film with my sister.
- Did you went home after the lesson?
- We didn't saw him on Monday.
- I forgetted my notebook again.
- They buyed the tickets last week.
- When you arrived at the station?

Cuándo parar

Tres respuestas incorrectas seguidas	Detén el juego. Vuelve a explicar la regla.
Un estudiante responde todo	Pasa a parejas.
Risas pero nada de inglés	Tus frases de ejemplo son demasiado tontas.
Respuestas correctas pero sin velocidad	La estructura se conoce, el hábito no. Aumenta el ritmo.

> Parar un juego antes de tiempo no cuesta nada. Terminar un juego que ya dejó de enseñar cuesta los ocho minutos que te quedaban.

Hazlo tuyo

Los mismos cinco juegos sirven para cualquier regla. Llena una fila por semana y al final del ciclo tendrás diez clases que no necesitan preparación.

Tus reglas

Regla	Juego que se ajusta	Errores que escuché

Cuatro cosas que vale la pena copiar

- Un punto gramatical por juego. Dos puntos no enseñan ninguno.
- Di el límite de tiempo en voz alta antes de empezar.
- Mantén el puntaje en el pizarrón siempre que un juego tenga ganador.
- Tres reglas por ciclo, practicadas hasta el cansancio, vencen a treinta reglas vistas una vez.

La pregunta de mañana

Termina la sesión con una pregunta que el grupo escriba para ti, usando la regla de hoy. Respóndela al comenzar la próxima sesión. Cuesta dos minutos y le compra a la regla un segundo encuentro, y el segundo encuentro es donde empieza a quedarse.

Esta hoja es gratuita. Descárgala, imprímela, cópiala para tus colegas. Sin registro, sin {email}, sin licencia que leer.

Pronto harás estas tú mismo. Estamos creando una página en yakki.app donde eliges la regla y los juegos y obtienes una hoja como esta en PDF, en tu propio idioma.

¿Necesitas una antes? Escribe a admin@yakki.app con la regla y el nivel, y haremos la hoja para ti.