

\*\*INSTRUCTIONS FOR LA CADENA DE LOS MANDATOS\*\*

1. Copy the command chain game and cut the numbered commands into strips. Cut off the numbers next to each command.

NOTE: The teacher should have a copy of the list of commands to refer to in case the students need help.

2. Pass out all of the command strips to the class. (Depending on class size, some students may receive more than one.)

3. Have the students read their commands silently to themselves and make sure they understand them.

4. Remind students to pay close attention to what their classmates are doing and saying, so they are ready when it is their turn.

5. Begin the game by saying, « ¡Empiecen! ».

NOTE: An added motivator for students is timing them to see which class successfully completes the command game with the fastest time.

## \*\*LA CADENA DE LOS MANDATOS\*\*

1. Cuando el/la profesor(a) dice «¡Empiecen!», descuelga el teléfono de la clase.
2. Cuando alguien descuelga el teléfono, saca el teléfono, di «¡Aló!» y cuélgalo después.
3. Cuando alguien dice «¡Aló!», canta las primeras tres líneas de una canción favorita tuya.
4. Cuando alguien canta su canción favorita, apaga las luces de la clase.
5. Cuando alguien apaga las luces de la clase, enciende las luces de nuevo.
6. Cuando alguien enciende las luces, conversa con la persona detrás de ti en español.
7. Cuando alguien conversa con su compañero detrás de sí mismo, siéntate encima de tu pupitre.
8. Cuando alguien se sienta encima de su pupitre, pega el pupitre tuyo y grita «¡GOL!» en voz alta.
9. Cuando alguien grita «¡GOL!» en voz alta, corre por el pasillo de los pupitres al conjugar el verbo "trabajar" en el imperfecto.
10. Cuando alguien corre y conjuga "trabajar", lanza un marcador hacia la persona que corre (con cuidado).
11. Cuando alguien lanza un marcador, recoge el marcador y devuélvelo al pupitre correcto.
12. Cuando alguien recoge y devuelve el marcador, levántate y da una vuelta (en un círculo).
13. Cuando alguien da una vuelta, quítate el zapato izquierdo.
14. Cuando alguien se quita el zapato izquierdo, sácalo y mételo en la basura.
15. Cuando alguien saca y mete el zapato en la basura, haz la pregunta: "¿Cuál fue la fecha de ayer?"
16. Cuando alguien hace la pregunta "¿Cuál fue la fecha de ayer?", dile a la clase la fecha de ayer.  
(Ayer fue el # de mes del año \_\_\_\_.)
17. Cuando alguien dice la fecha de ayer, dale cinco (pégale) a un(a) compañero(a) de clase.
18. Cuando alguien le da cinco (alto) a un(a) compañero(a) de clase, anda enfrente de la clase y pregúntale a la clase entera: «¿En qué puedo servirles?».
19. Cuando alguien le pregunta a la clase «¿En qué puedo servirles?», pregúntale en voz MUY alta, «¿Qué recomiendas?».
20. Cuando alguien pregunta «¿Qué recomiendas?», pregúntale en voz MUY alta, «¿Se aceptan las tarjetas de crédito?».
21. Cuando alguien pregunta en voz MUY alta, «¿Se aceptan las tarjetas de crédito?», Grita, «¡por supuesto!».
22. Cuando alguien grita «¡Por supuesto!», grita «¡Es una ganga!».

23. Cuando alguien grita «¡Es una ganga!», camina a la pizarra y escribe el nombre de tu mejor amigo(a) allí.
24. Cuando alguien escribe el nombre de su mejor amigo(a) en la pizarra, mete un disco compacto en el tocadiscos y empuja el botón que empieza a tocar el disco.
25. Cuando alguien mete el disco compacto en el tocadiscos, ¡levántate y baila como un loco!
26. Cuando alguien baila como un loco, grita «¡Terminamos!».