

## \*\*EL JUEGO LOCO\*\*

~ You are going to be a member of a team. First, each team has to choose a name for their team (for example the super musicians, the lions, the angels, etc.). Each team will form a line in front of a chair. All the members are going to listen to a few seconds of a song. Then, the first person in line needs to run (as quickly as possible) to the chair. He/She has to sit down, put on a crazy hat, and shout, "I know the song! I am so smart!"

~ This person needs to tell the teacher the name of the song. If this person is right, he/she receives a point. He/She can receive two points if the team immediately dances, sings, or does something that represents the song. (For example, for the song from "Friends", the team members can hug, dance crazily, and act out opening an umbrella.)

~ If the members guess the incorrect name of the song, they lose a point. If they do not want to lose a point, the member that guessed incorrectly can choose a card. On the cards, there are vocabulary words or famous people to describe. For example, if the card has the words "to read a book", the student can tell the group, "This is what you do in a library when you want to learn something, etc." Then, the members of the group can guess. If they guess correctly, they do not lose the point for being incorrect about the song name.

~ Finally, the team that has \_\_\_\_\_ points is going to win and will receive a fantastic prize. **CONGRATULATIONS!**

**\*\*EL JUEGO LOCO\*\***  
**TEACHER SUGGESTIONS**

- 1) Make sure that you prepare CD's or playlist in advance with the songs in a creative order. You may want to ask your students to lend you some CD's so you can get a wide variety of music. It is also helpful if they can provide you with TV show theme songs, etc. It helps the game move much smoother if the CD's/tapes are pre-made and ready to go.
  
- 2) Count how many students you have and plan teams accordingly. Having about six to seven students per team is a good number. Thus, everyone on the team has the opportunity to participate.
  
- 3) Pre-make the cards that the students have to do in order not to lose a point. These cards can include many things. The students can describe vocabulary words, conjugate verbs in a variety of tenses, describe famous people, etc.
  
- 4) Encourage the kids to be silly and crazy!

## \*\*EL JUEGO LOCO\*\*

~ Vas a ser miembro de un equipo. Primero, cada equipo tiene que escoger un nombre para su equipo (por ejemplo los supermúsicos, los ángeles, etc.). Cada equipo va a formar una fila enfrente de una silla. Todos los miembros van a escuchar pocos segundos de una canción. Entonces, la primera persona de la fila necesita correr (tan rápidamente como posible) hacia la silla. Esta persona tiene que sentarse, ponerse un sombrero loco, y tiene que gritar « ¡Yo sé la canción! ¡Qué inteligente soy! »»

~ Esta persona necesita decirle al(a) maestro(a) el nombre de la canción. Si esta persona tiene razón, recibe un punto. Puede recibir dos puntos si el equipo inmediatamente baila, canta, o hace algo que representa la canción. (Por ejemplo, para la canción del programa de tele, «Amigos», los miembros del equipo pueden abrazarse, bailar locamente, y abrir los paraguas.)

~ Si los miembros adivinan el nombre de la canción incorrectamente, ellos pierden un punto. Si no quieren perder un punto, el miembro que adivinó incorrectamente puede escoger una tarjeta. En las tarjetas, hay palabras o personas que se pueden describir. Por ejemplo, si la tarjeta tiene las palabras, «leer un libro», el(la) estudiante puede decirle a su grupo, «Esto es lo que haces en la biblioteca cuando quieres aprender algo, etc.». Entonces, los miembros de su equipo pueden adivinar. Si adivinan correctamente, no pierden el punto por ser incorrecto acerca del nombre de la canción.

~ Por fin, el equipo que tiene \_\_\_\_\_ puntos va a ganar y recibir un premio superfantástico. ¡FELICITACIONES!