

Tortilla de patatas y ensalada

Media docena de huevos

Aceite de oliva

1 kilo de patatas

cebollas (Zwiebel)

1 lechuga

tomates

1 lata de atún

Sardinas a la jardinera

1 kilo de sardinas

$\frac{1}{2}$ de patatas

tomates

cebollas

judías

ajos

una guindilla (Chili)

Tacos mexicanos

tortillas de maíz

pollo

pimientos

tomates

cebolla

pimienta

Paella

$\frac{1}{2}$ kilo de arroz

1 kilo de marisco

(Meeresfrüchte) y calamares

$\frac{1}{2}$ kilo de judías

2 pimientos

$\frac{1}{2}$ kilo de tomates

700 gramos de pollo

10.4219 © Hueber Verlag 2007, Autorin: Montserrat Varela Navarro | Eier, Kartoffeln, Salat, Thunfisch, Öl, Paprika, Hähnchen, Bohnen, Sardinen, Chili © MHV; Zwiebeln, Meeresfrüchte, Tortillas, Knoblauch, Reis, Pfeffermühle © Raquel Muñoz; Tomaten © MEV



La receta

Indicaciones para el profesor / la profesora

Agrupación:

En grupos de cuatro. Cada alumno recibe una lista de la compra y una ficha.

Procedimiento:

Fotocopie tantas listas de la compra, tarjetas y tableros como grupos tenga en clase. Las tarjetas fotocopíelas dos veces porque algunos alimentos se repiten.

El tablero puede fotocopiarlo en formato A3.

Cada grupo recibe un mazo de tarjetas, un tablero y un dado. Cada alumno, una lista de la compra. El mazo de los ingredientes se coloca boca abajo encima de la mesa.

Antes de empezar, pida a sus alumnos que lean sus recetas y aclare el vocabulario que pueda ser desconocido.

Los alumnos colocan sus fichas en la salida y tiran el dado por turnos.

Los jugadores pueden moverse en todas las direcciones (hacia arriba, en horizontal, en diagonal o retroceder) para comprar todos los ingredientes.

Por ejemplo, si un alumno cae primero en la pescadería pero todavía no ha comprado aceite, podrá retroceder en su próximo turno hacia la sección de "Otros alimentos".

Cuando un jugador (A) cae en una casilla, su compañero de la derecha (B) coge una tarjeta del mazo. El jugador A le pregunta a B por el ingrediente que necesita. Por ejemplo, si A necesita tomates, el diálogo podría ser el siguiente:

A: ¿Tiene tomates? / ¿Hay tomates?

B: Sí, claro. ¿Cuánto quiere? / No, no hay.

A: Medio kilo / un kilo. Aquí tiene.

B: Gracias.

Luego la tarjeta se devuelve al fondo del mazo.

Si el jugador A no puede comprar, espera al próximo turno, al igual que cuando cae en una casilla ñ.

Gana el jugador que consigue comprar antes todos los ingredientes. Advierta a los alumnos de que no está permitido pasar por las casillas que indican las secciones.

Supermercado

El más barato

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| <p>Frutas y verduras </p> | <p>Charcutería </p> | <p>Pescadería </p> | <p>Carnicería </p> | <p>Otros alimentos </p> |
| <p>No tienes dinero. Un turno sin jugar.</p> | | <p>No tienes dinero. Un turno sin jugar.</p> | | <p>No tienes dinero. Un turno sin jugar.</p> |
| | | | <p>No tienes dinero. Un turno sin jugar.</p> | |
| | | <p>No tienes dinero. Un turno sin jugar.</p> | | |
| | | | <p>No tienes dinero. Un turno sin jugar.</p> | |
| | | | | |
| | <p>No tienes dinero. Un turno sin jugar.</p> | | | |
| | | | <p>No tienes dinero. Un turno sin jugar.</p> | |
| | | | | |
| | | | | <p>Salida</p> |