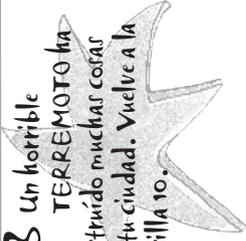
	<p>1 zonas verdes</p>	<p>2 ruido</p>	<p>3 oferta cultural (museos, teatros, ópera, cines, etc.)</p>	<p>4 zonas industriales</p>	<p>5 Un millonario que ama tu ciudad hace una donación de mucho dinero para mejorarla. Compra una cosa que necesite tu ciudad.</p>
<p>17 aeropuerto</p>	<p>18 Un horrible TERREMOTO ha destruido muchas cosas de tu ciudad. Vuelve a la casilla 10.</p> 	<p>19 paro</p>	<p>20 contaminación</p>	<p>21 zonas de ocio y deporte</p>	<p>6 patrimonio artístico</p>
<p>16 aparcamientos</p>	<p>27 Un millonario que ama tu ciudad hace una donación de mucho dinero para mejorarla. Compra dos cosas que necesite tu ciudad.</p>	<p>28 tranquila</p>		<p>22 seguridad ciudadana (delincuencia, policía, etc.)</p>	<p>7 el precio de la vivienda</p>
<p>15 tráfico, atascos...</p>	<p>26 clima</p>	<p>25  Elige algo que necesite tu ciudad y toma una tarjeta del destino.</p>	<p>24 paisaje</p>	<p>23 limpieza</p>	<p>8 guarderías</p>
<p>14 zonas de marcha</p>	<p>13 transporte público</p>	<p>12 carriles-bici</p>	<p>11 universidad</p>	<p>10 colegios</p>	<p>9 Una terrible INUNDACIÓN destruye muchas cosas de tu ciudad. Vuelve a la casilla 4.</p> 

Minipoli

Indicaciones para el profesor / la profesora

Objetivo de la actividad:

Repasar el léxico de las ventajas y desventajas de una ciudad.

Agrupación:

En grupos de tres o de cuatro.

Procedimiento:

El/La profesor/a fotocopiará el tablero y las tarjetas sobre cartulina (si se plastifican durarán más) y las recortará. Es necesario un tablero y un juego de tarjetas por grupo. Las tarjetas se recortarán y colocarán sobre la mesa en un mazo boca abajo. Los/Las alumnos/-as deberán tener un papel y un bolígrafo.

El/La profesor/a explicará que con este juego cada jugador/a puede crear su propia ciudad. Sin embargo, los avatares del destino (terremotos, inundaciones, benefactores) pueden influir también en la prosperidad o decadencia de una ciudad. Así que... ¡suerte!

Cada jugador/a improvisará una ficha y buscará un nombre para su ciudad. Se parte de la casilla „Fundación“. El dado será una moneda: si sale cara => se avanza una casilla; cruz => dos. Cuando se llegue a una casilla con una expresión como „aparcamientos“, „clima“, „ruido“, etc., habrá que tomar una tarjeta del destino: si sale el signo de más (+), la ciudad que se construye tendrá el concepto positivo de lo que está indicado en la casilla; si sale el signo de menos (-), la ciudad tendrá la característica negativa o tendrá el concepto en poca cantidad o de manera insuficiente; además, el/la jugador/a quedará un turno sin jugar. **ATENCIÓN: es muy importante que cada jugador/a vaya escribiendo paralelamente al juego cómo se va desarrollando su ciudad.** Por ejemplo:

- ~ „Nueva Colonia“ tiene muchos aparcamientos.
- ~ No tiene suficientes zonas verdes.
- ~ Tiene poco paro...
- ~ Tiene demasiado ruido.
- ...

Hay casillas peligrosas, como las del „terremoto“ y „la inundación“. Si el/la jugador/a cae en estas casillas, deberá volver a la casilla indicada, borrando todo lo que ha obtenido su ciudad hasta esa casilla. También hay casillas de ayuda: por ejemplo, la del millonario benefactor de la ciudad: en esta casilla se podrá comprar una o dos cosas que mejoren el valor de la ciudad. En la casilla del interrogante  el/la jugador/a podrá elegir algo que a su ciudad todavía le falta pero deberá tomar también una tarjeta del destino. Gana el/la jugador/a que primero puede celebrar los 500 años de la fundación de su ciudad. Al final, cada jugador/a deberá explicar a la clase cómo es su ciudad. Gana quien tenga la ciudad con más ventajas o características positivas.