

The board game layout consists of a grid of dice patterns on the left side, each corresponding to a verb. The rest of the board is filled with various Spanish words written in a hand-drawn, rounded font. The words are scattered across the board, some appearing multiple times.

Legend:

- ser
- llamarse
- trabajar
- estudiar
- aprender
- vivir

Words on the board:

- SALIDA
- nosotros
- yo
- ella
- VOSOTROS
- tú
- ellos
- usted
- ustedes
- vosotras
- él
- ellas
- vosotras
- yo
- ellos
- nosotros
- tú
- usted
- ellas
- LLEGADA

Juego verbos

Indicaciones para el profesor / la profesora

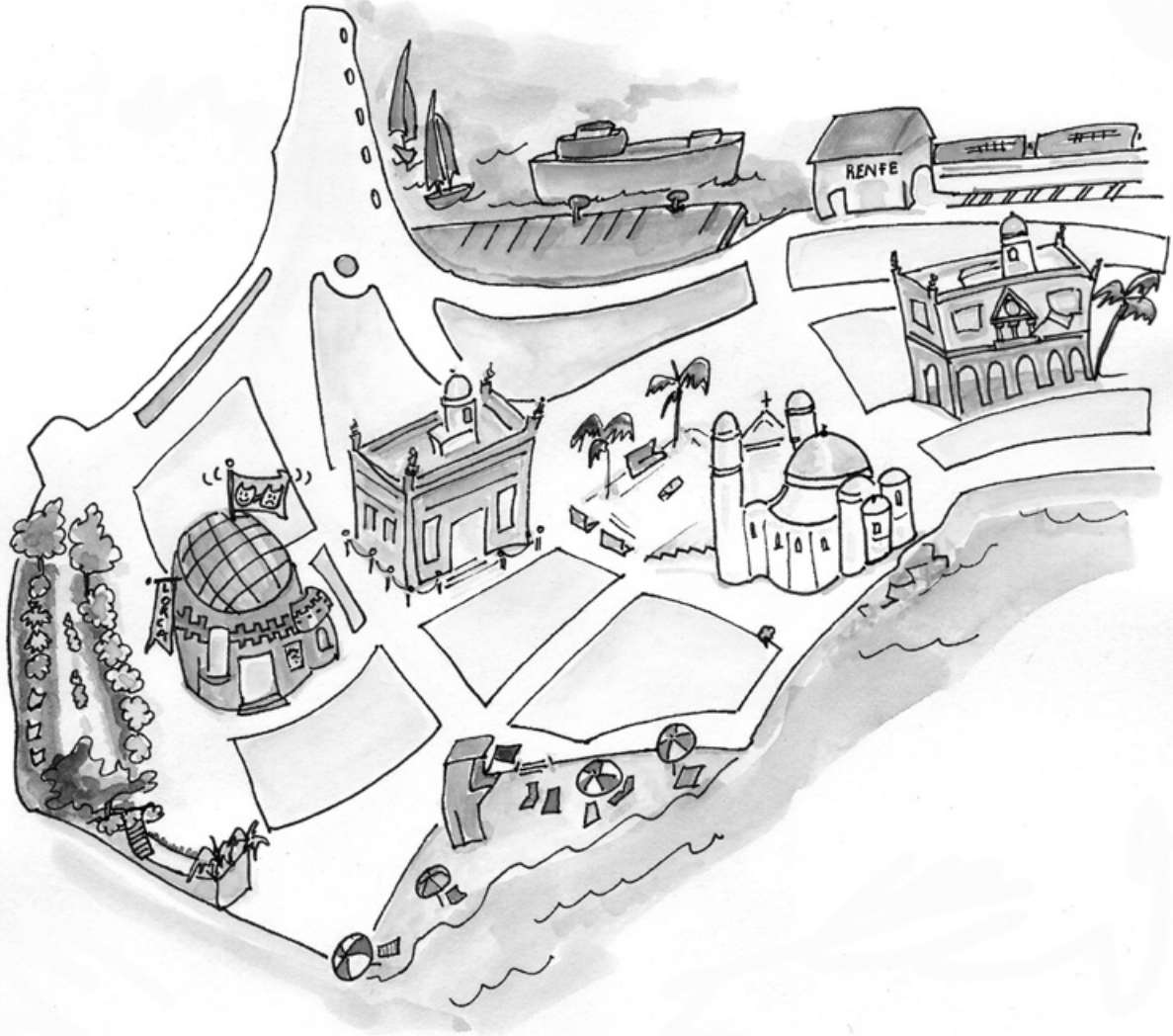
Agrupación:

Los alumnos trabajan en parejas o en grupos de máximo cuatro personas. Cada grupo recibe una copia del juego, un dado y fichas.

Procedimiento:

Los alumnos tiran el dado y avanzan por las casillas. El objetivo del juego es que formulen una frase con el verbo que ha tocado. Por ejemplo, si un alumno cae en la casilla yo y saca un 3, tendrá que decir una frase con trabajar (*Yo trabajo en un banco*).

Alumno A



Dibuja los establecimientos que hay en tu ciudad. Después, pregunta a tu compañero/-a dónde están los otros establecimientos. Por ejemplo: ¿Dónde está la parada de autobús?

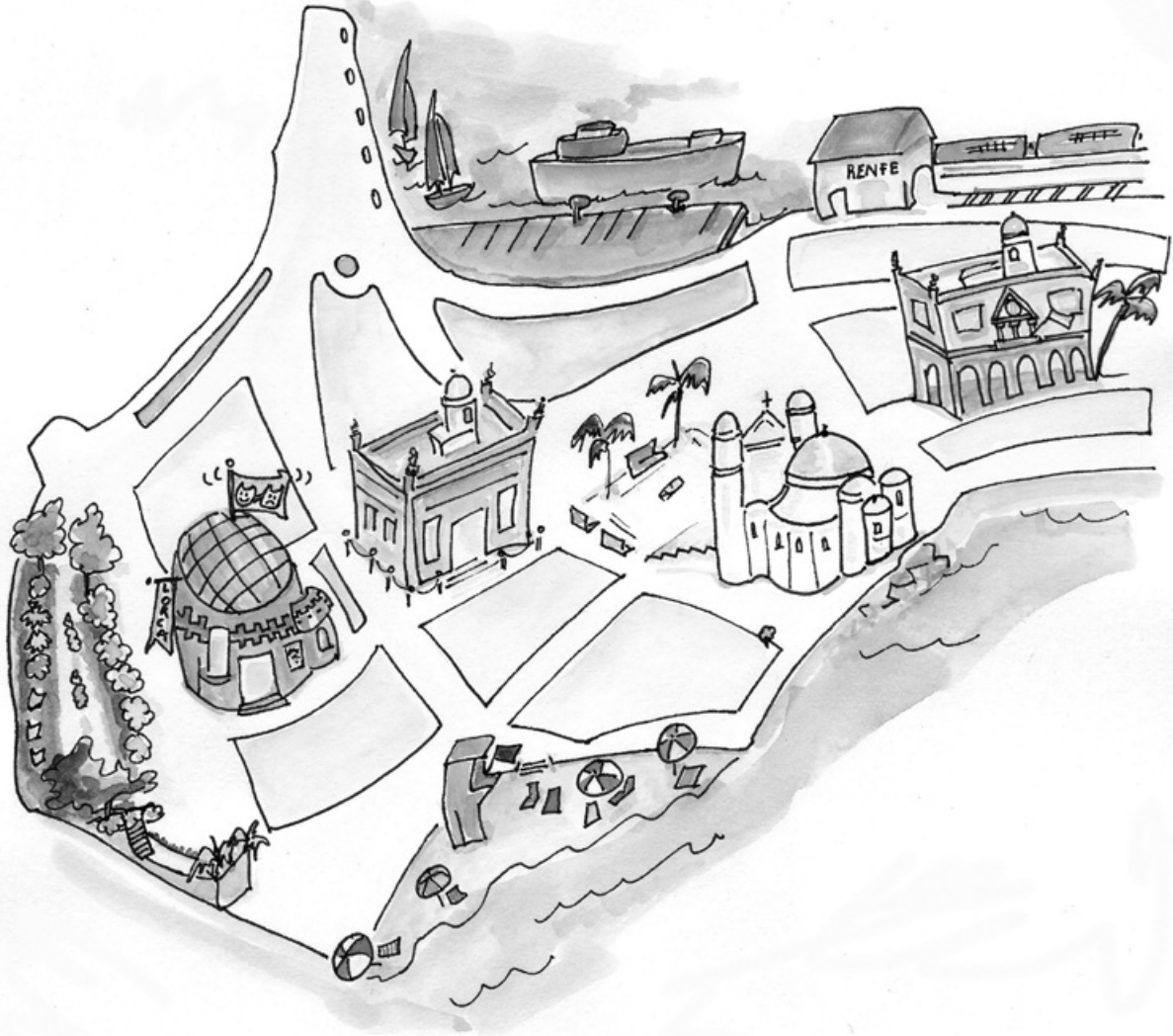
En tu ciudad hay:

1. una fuente
2. un bar
3. un supermercado
4. una piscina

No sabes dónde está o dónde hay:

1. una parada de autobús
2. un árbol
3. la tienda de alimentación "ALAMEDA"
4. el polideportivo

Alumno B



Dibuja los establecimientos que hay en tu ciudad. Después, pregunta a tu compañero/-a dónde están los otros establecimientos. Por ejemplo: ¿Dónde está la fuente?

En tu ciudad hay:

1. una parada de autobús
2. un árbol
3. una tienda de alimentación
4. un polideportivo

No sabes dónde está o dónde hay:

1. la fuente del Angel
2. un bar
3. el supermercado "COMPRABIEN"
4. una piscina

A la izquierda del teatro

Indicaciones para el profesor / la profesora

Agrupación:

Los alumnos trabajan en parejas, A y B.

Procedimiento:

Fotocopie la página con las fichas tantas veces como agrupaciones tenga en la clase. Las parejas se dividen en A y B y trabajan con la ficha correspondiente. Pídeles que antes de empezar dibujen en sus mapas respectivos los objetos urbanos que hay en su ciudad. Después, se tienen que preguntar cambiando de turno dónde están los demás establecimientos o lugares urbanos que les faltan. Deberán intercambiarse la información hasta conseguir completar su plano. Para ello tendrán que usar las preposiciones.

GRANDES ALMACENES **LA ELEGANTE**

DIRECTORIO

Planta 7

Planta 6

Planta 5

Planta 4

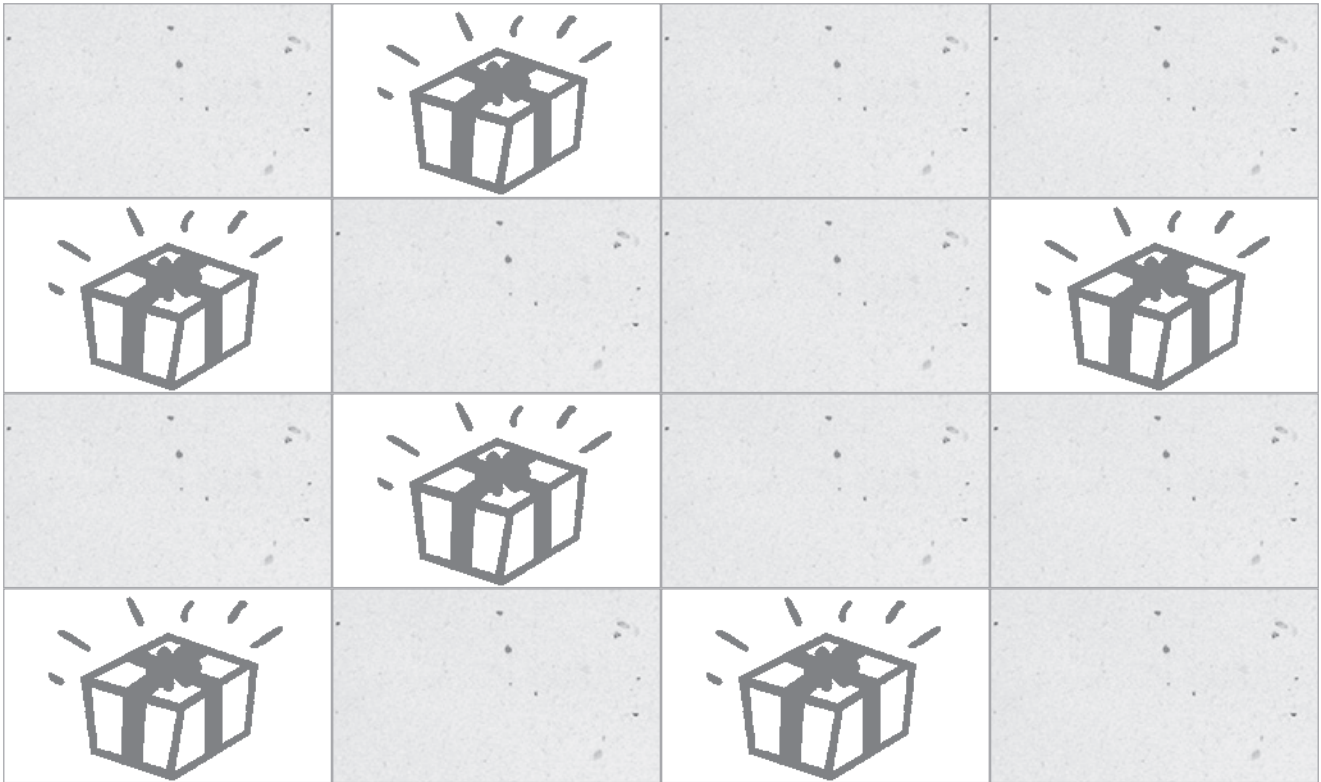
Planta 3

Planta 2

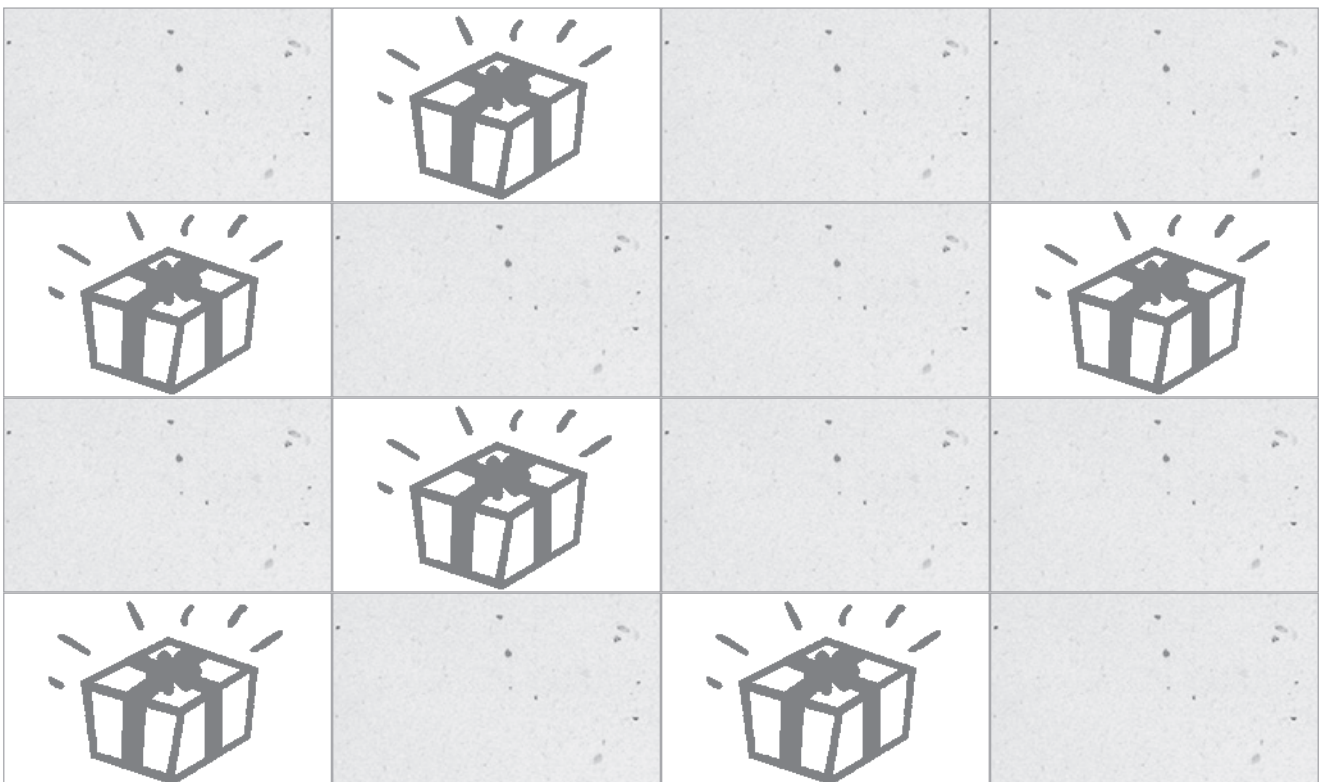
Planta 1

Planta B

Cartón de bingo



Cartón de bingo



El bingo de los regalos

Indicaciones para el profesor / la profesora

Objetivo de la actividad:

Repasar el léxico de los regalos y de las secciones de venta de unos grandes almacenes.

Agrupación:

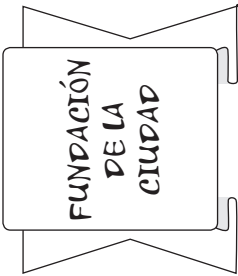
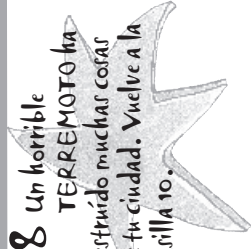
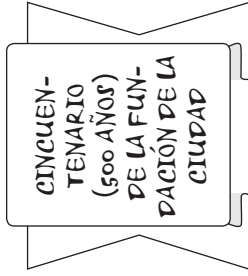


En parejas.




































Procedimiento:

El/La profesor/a reparte a cada alumno/-a una fotocopia vacía con el cartón de bingo y otra con el directorio de unos grandes almacenes. Durante 5 minutos (cronometrados) cada alumno/-a deberá primero escribir en cada recuadro blanco del cartón el nombre de un regalo diferente (una cámara de fotos, un reloj, un libro...). Serán los regalos que quiere comprar. En el directorio de los grandes almacenes escribirá tantas tiendas o secciones como pueda dentro del tiempo que se le ha dado. No importa que las secciones en cada planta tengan una distribución lógica o no.

El alumno A deberá preguntar al alumno B dónde puede encontrar el regalo que busca (*¿Por favor, dónde puedo encontrar/venden cámaras de foto?*). El alumno B comprobará si en sus grandes almacenes existe la sección en la que se vende ese producto o no. En caso afirmativo, le dirá la planta y la sección en la que se encuentra el producto (*Sí, en la planta 7, en la sección de fotografía.*) y el alumno A tachará el regalo en su cartón. Después preguntará el alumno B, y así alternativamente hasta que hayan preguntado por todos los regalos de su cartón.

Atención: Gana quien haya conseguido vender más regalos a su compañero/-a, y NO quien haya conseguido tachar más productos en su cartón de bingo.

	<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.