

Indicaciones para el profesor / la profesora

Objetivo de la actividad:

Práctica y reactivación de las expresiones de valoración, expresar necesidad, hacer recomendaciones. Uso de estructuras con subjuntivo.

Agrupación:

En grupos de cuatro a seis jugadores. Es importante que los grupos tengan al menos 4 jugadores para que funcione.

Material:

Un tablero de juego y fichas, una moneda y una serie de tarjetas recortadas por grupo (las tarjetas “sí-no” conviene fotocopiarlas más de una vez para que haya suficientes). Si se plastifican, durarán más.

Procedimiento:

Se les explicará que son concejales en el Ayuntamiento o consejo municipal y están en una sesión plenaria. Deberán discutir la situación de la ciudad o municipio y proponer e incentivar medidas para mejorarla. El/La alumno/-a a quien le toque jugar, tirará la moneda al aire. Si sale cruz, avanzará una casilla. Si sale cara, dos. Hay tres tipos de casillas en las que pueden caer:

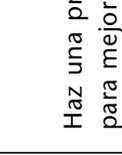
1. Casilla “Toma una tarjeta”: Cuando caigan en esta casilla deberán tomar una tarjeta del mazo (boca abajo) y hablar espontáneamente del tema que se les propone (p. ej.: *No es justo que los alquileres de los pisos sean tan altos*). Deberán decir algo para poder quedarse en ella. Si no se les ocurre nada, se quedarán en la casilla de la que han venido. La tarjeta utilizada se colocará de nuevo bajo el mazo. Las tarjetas “**mayoría absoluta**” son comodines: quien la destape, podrá guardarla para utilizarla cuando su propuesta no sea aceptada. Presentando esta tarjeta obtendrá la aprobación automática de la propuesta y por tanto, un punto.

2. Casilla “Haz una propuesta”: Cuando caigan en esta casilla, deberán hacer una propuesta de ordenanza municipal para mejorar la situación de la ciudad. La propuesta deberá estar bien justificada explicando la razón de su importancia

(p. ej.: *Es importante que creemos más colegios para los niños porque creo que no hay suficientes en nuestra ciudad*). Al final de la intervención se votará a favor o en contra de la ley. Para ello los compañeros echarán en un montón una tarjeta con “sí”, en caso de que estuvieran a favor, o bien una con “no” en caso de estar en contra (por eso es conveniente tener suficientes tarjetas preparadas). Después se hace el recuento de votos y si la ordenanza municipal es aceptada, el alumno obtendrá un punto.

3. Casilla “Cambio de partido”: Ha habido unas elecciones municipales y ha cambiado el partido en el poder. Al cambiar el partido en el poder, cambia también la política municipal. Eso significa que cuando alguien caiga en esta casilla, **TODOS** los jugadores deberán cambiar los puntos que hayan obtenido hasta ese momento con el jugador de su derecha, da igual que tenga más o menos.

Gana el/la alumno/-a que al final del juego tenga más puntos.

COMIENZA LA SESIÓN PLENARIA				
1	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	2	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	3
<p>Haz una propuesta para mejorar tu municipio y defiéndela. ¿Cuántos votos a favor consigues de tus compañeros/-as?</p>				
4	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	5	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	
→				
6	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	7	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	8
<p>Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.</p>				
9	 <p>CAMBIO DE PARTIDO EN EL GOBIERNO</p>			10
<p>Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.</p>				
11	 <p>CAMBIO DE PARTIDO EN EL GOBIERNO</p>			12
<p>Haz una propuesta para mejorar tu municipio y defiéndela. ¿Cuántos votos a favor consigues de tus compañeros/-as?</p>				
13	Haz una propuesta para mejorar tu municipio y defiéndela. ¿Cuántos votos a favor consigues de tus compañeros/-as?	14	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	15
<p>Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.</p>				
16	 <p>CAMBIO DE PARTIDO EN EL GOBIERNO</p>			17
<p>Haz una propuesta para mejorar tu municipio y defiéndela. ¿Cuántos votos a favor consigues de tus compañeros/-as?</p>				
18	 <p>CAMBIO DE PARTIDO EN EL GOBIERNO</p>			19
<p>Haz una propuesta para mejorar tu municipio y defiéndela. ¿Cuántos votos a favor consigues de tus compañeros/-as?</p>				
20	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	21	Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.	22
<p>Tienes el turno de habla. Toma una tarjeta.</p>				
FIN DE LA SESIÓN PLENARIA				



<p>Di algo que te parece bien de tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que te parece mal de tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que te gusta de tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que no te parece bien de tu ciudad o municipio.</p>
<p>Explica una situación que te parece injusta en tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que es importante que tenga tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que es necesario hacer en tu ciudad.</p>	<p>MAYORÍA ABSOLUTA Tu partido tiene la mayoría. Tu propuesta es aceptada. ¡Guarda esta tarjeta!</p>
<p>Di algo que te parece bien de tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que te parece mal de tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que te gusta de tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que no te parece bien de tu ciudad o municipio.</p>
<p>Explica una situación que te parece injusta en tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que es importante que tenga tu ciudad o municipio.</p>	<p>Di algo que es necesario hacer en tu ciudad.</p>	<p>MAYORÍA ABSOLUTA Tu partido tiene la mayoría. Tu propuesta es aceptada. ¡Guarda esta tarjeta!</p>





NO

NO

NO

NO

SÍ

SÍ

SÍ

SÍ

NO

NO

NO

NO

SÍ

SÍ

SÍ

SÍ

