



la perforadora	la impresora	el bolígrafo	el ratón
el teclado	el pegamento	los clips	el ordenador
el correo electrónico	la factura	el archivador	la grapadora
la pantalla	el lápiz	las tijeras	el portátil



Estimado Natali:
Adjunto le envío la confirmación de la reserva del vuelo a Santiago. Tiene plazo hasta el 2 de marzo. Luego me envíe un fax con la firma autorizada antes de esa fecha. Gracias por confirmar el recibo de este mail!
Saludos cordiales,
Marta Gómez
Marta Gómez
Atención al Cliente
117

Nº FACTURA 002013
FECHA 18/02/09

MATERIAL DE OFICINA

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO	IMPORTE
65145	PAPEL DIN. A4	20	2,05	41,00
76347	SOBRES 100	5	2,78	13,90
65465	TINTA	3	7,85	23,55
25845	IMPRESORA	6	1,18	7,08
33545	PERFORADORA	3	4,85	14,55
			TOTAL	100,08

El juego de la oficina

Indicaciones para el profesor / la profesora

Objetivo de la actividad:

Repaso del léxico de material de oficina.

Variante: práctica de los recursos para pedir objetos. Práctica de los pronombres átonos de objeto directo e indirecto.

Agrupación:

En grupos de tres o de cuatro.

Procedimiento:

El/la profesor/a fotocopiará las tarjetas sobre cartulina (si se plastifican durarán más) y las recortará. Sería conveniente fotocopiar un juego de cada color para que no se mezclen después las tarjetas de series diferentes.

Para recordar el léxico, se les dice a los alumnos que formen parejas palabra-imagen y las dejen bien visibles sobre la mesa. Después le darán la vuelta a las tarjetas. Por turnos, cada alumno/-a levantará dos tarjetas intentando encontrar la pareja *palabra-imagen*. **ATENCIÓN: cuando levante una imagen deberá decir su nombre en español y cuando levante una palabra deberá decir su traducción al alemán.** Si no consigue encontrar una pareja, dejará las tarjetas tal y como estaban. Es conveniente que todos intenten memorizar dónde están las tarjetas para cuando les toque el turno poder levantar una. Quien encuentre una pareja se queda con ella y repite el intento. Gana quien al final del juego tenga más parejas.

Variante:

Se mezclan y reparten todas las tarjetas a partes iguales entre los alumnos. Se les explica que las tarjetas con imagen son los conceptos que ellos ya tienen y las tarjetas con palabras son los que necesitan. El juego consiste en que, por turnos, intenten obtener/pedir prestadas las imágenes que corresponden a sus palabras. Para ello deberán preguntar a un/a compañero/-a cualquiera del grupo si tiene el concepto que busca. Si lo tiene, deberán hacer una pregunta lógica para obtenerlo o utilizarlo usando para ello los recursos que han aprendido. Si su palabra no es un objeto concreto, como „correo electrónico“, podrá preguntar por ejemplo: *¿Me envías una copia del correo electrónico, por favor?* En el caso de que el/la alumno/-a interrogado/-a tenga la tarjeta correspondiente, deberá entregarla. Si no la tuviera, el turno pasará al siguiente. Gana quien antes consiga todas las imágenes de sus palabras.

Ejemplo 1 ■ *Günther, ¿tienes el/un teclado?*

- *Sí.*
- ◆ *Me lo prestas?*
- *Sí, claro. Aquí tienes.*

Ejemplo 2 ■ *¿Puedo usar un momento tu ordenador?*

- Es que el mío no funciona.*
- *Claro, aquí lo tienes.*