

Preparar un juego prestado

Hoja del alumno · Español

Escribir indicaciones que permitan actuar y comprobar el resultado.

Prerrequisitos A1 y frases enlazadas con y, pero o porque en la lengua objetivo. No se exige un tiempo nuevo.

Modelo y comentarios

Pour préparer le goûter, mets les assiettes sur la grande table. Garde les boissons sur la petite table, près de la porte. Il y a douze invités, mais seulement dix verres. Demande deux verres à Nora avant le début. Puis compte les verres et ouvre la salle à quatre heures.

mets les assiettes sur la grande table — Introduce un paso que prepara la acción.

seulement dix verres — El dato concreto permite seguir la indicación.

Puis compte les verres — Añade la comprobación o el cierre del procedimiento.

Tu tarea

Escribe en francés un procedimiento para prestar un juego. La caja debe contener veinte tarjetas y un dado. Hoy tiene diecinueve tarjetas; la tarjeta que falta está en el cajón. La bolsa disponible es demasiado pequeña para la caja; la caja sí cabe en una mochila. Decide cómo completar y transportar el juego y añade la comprobación final.

Orientación: 50–80 palabras; cuenta el sentido, no una cifra exacta.

Planifica

1. ¿Quién leerá tu texto y qué necesita saber primero?
2. Anota los datos que debes conservar y decide qué información vas a añadir.
3. Prepara el orden de las ideas y una frase para tu decisión o petición.

Escribe tu borrador

Comprueba y revisa

- ☐ Identificas el juego y la tarjeta del cajón.
- ☐ La caja final tiene veinte tarjetas y un dado.
- ☐ Eliges mochila y explicas por qué no usas la bolsa pequeña.
- ☐ Compruebas contenido y cierre antes del préstamo.

Conserva el borrador. Marca una mejora y explica por qué ayuda al lector; si ya cumple, señala una comprobación concreta y justifícala.

Preparar um jogo emprestado

Folha do aluno · Português · Portugal

Escrever indicações que permitam agir e verificar o resultado.

Conhecimentos A1 e frases ligadas com e, mas ou porque na língua que estás a aprender. Não se exige um tempo novo.

Modelo e comentários

Pour préparer le goûter, mets les assiettes sur la grande table. Garde les boissons sur la petite table, près de la porte. Il y a douze invités, mais seulement dix verres. Demande deux verres à Nora avant le début. Puis compte les verres et ouvre la salle à quatre heures.

mets les assiettes sur la grande table — Apresenta um passo que prepara a ação.

seulement dix verres — O dado concreto permite seguir a indicação.

Puis compte les verres — Acrescenta a verificação ou o fecho do procedimento.

A tua tarefa

Escreve em francês um procedimento para emprestar um jogo. A caixa deve ter vinte cartões e um dado. Hoje tem dezanove cartões; o cartão em falta está na gaveta. O saco disponível é demasiado pequeno para a caixa, mas a caixa cabe numa mochila. Decide como completar e transportar o jogo e acrescenta a verificação final.

Orientação: 50–80 palavras; conta o sentido, não um número exato.

Planifica

1. Quem vai ler o teu texto e o que precisa de saber primeiro?
2. Anota os dados que deves conservar e decide que informação vais acrescentar.
3. Prepara a ordem das ideias e uma frase para a tua decisão ou pedido.

Escreve o rascunho

Verifica e revê

- ☐ Identificas o jogo e o cartão da gaveta.
- ☐ A caixa final tem vinte cartões e um dado.
- ☐ Escolhes a mochila e explicas por que não usas o saco pequeno.
- ☐ Verificas o conteúdo e o fecho antes do empréstimo.

Guarda o rascunho. Assinala uma melhoria e explica por que ajuda o leitor; se já cumpre, indica uma verificação concreta e justifica-a.

Preparare un gioco in prestito

Scheda dello studente · Italiano

Scrivere indicazioni che permettano di agire e verificare il risultato.

Conoscenze A1 e frasi collegate con e, ma o perché nella lingua studiata. Non è richiesto un nuovo tempo verbale.

Modello e commenti

Pour préparer le goûter, mets les assiettes sur la grande table. Garde les boissons sur la petite table, près de la porte. Il y a douze invités, mais seulement dix verres. Demande deux verres à Nora avant le début. Puis compte les verres et ouvre la salle à quatre heures.

mets les assiettes sur la grande table — Introduce un passo che prepara l'azione.

seulement dix verres — Il dato concreto permette di seguire l'indicazione.

Puis compte les verres — Aggiunge la verifica o la conclusione della procedura.

Il tuo compito

Scrivi in francese una procedura per prestare un gioco. La scatola deve contenere venti carte e un dado. Oggi ha diciannove carte; quella mancante è nel cassetto. Il sacchetto disponibile è troppo piccolo per la scatola, mentre la scatola entra in uno zaino. Decidi come completare e trasportare il gioco e aggiungi il controllo finale.

Indicazione: 50–80 parole; conta il significato, non un numero esatto.

Pianifica

1. Chi leggerà il tuo testo e che cosa deve sapere per prima cosa?
2. Annota i dati da conservare e decidi quale informazione aggiungere.
3. Prepara l'ordine delle idee e una frase per la tua decisione o richiesta.

Scrivi la bozza

Controlla e rivedi

- ☐ Identifichi il gioco e la carta nel cassetto.
- ☐ La scatola finale ha venti carte e un dado.
- ☐ Scegli lo zaino e spieghi perché non usi il sacchetto piccolo.
- ☐ Controlli contenuto e chiusura prima del prestito.

Conserva la bozza. Segna un miglioramento e spiega perché aiuta il lettore; se soddisfa già i criteri, indica e giustifica una verifica concreta.

Preparing a borrowed game

Student sheet · English

Write instructions that let the reader act and check the result.

A1 foundations and sentences linked with and, but or because in the target language. No new tense is required.

Model and comments

Pour préparer le goûter, mets les assiettes sur la grande table. Garde les boissons sur la petite table, près de la porte. Il y a douze invités, mais seulement dix verres. Demande deux verres à Nora avant le début. Puis compte les verres et ouvre la salle à quatre heures.

mets les assiettes sur la grande table — It starts with a step that prepares the action.

seulement dix verres — The concrete fact makes the instruction usable.

Puis compte les verres — It adds a check or finishes the procedure.

Your task

Write a French procedure for lending a game. The box needs twenty cards and one die. It has nineteen cards; the missing card is in the drawer. The available bag is too small for the box, but the box fits in a backpack. Decide how to complete and carry the game, then add a final check.

Guidance: 50–80 words; meaning matters, not an exact count.

Plan

1. Who will read your text, and what do they need to know first?
2. Note the facts you must keep and decide what information you will add.
3. Plan the order of your ideas and a sentence for your decision or request.

Write your draft

Check and revise

[] Identify the game and the card in the drawer.

[] The completed box has twenty cards and one die.

[] Choose the backpack and explain why you do not use the small bag.

[] Check the contents and close the box before lending it.

Keep your draft. Mark an improvement and explain why it helps the reader; if it already meets the criteria, identify and justify a specific check.