

# ¡Han asesinado al alcalde!: un juego para la clase de E/LE

GUILLERMO MARTIN RUIZ  
Universidad Nacional Iván Frankó de Lviv  
g.martinruiz@gmail.com

Guillermo Martin Ruiz es licenciado en Filología Hispánica por la Universidad Autónoma de Madrid, y en Traducción e Interpretación por la Universidad Complutense de Madrid. Máster en Enseñanza de Español para Extranjeros en la Universidad de Alcalá de Henares. Actualmente trabaja como Lector MAEC-AECID en la Universidad Nacional Iván Frankó de Lviv (Ucrania). Sus principales líneas de investigación son el Análisis de Errores e Interlengua, la Gramática y la Pragmática, todo ello aplicado a la enseñanza de E/LE

**Resumen:** El presente material didáctico consiste en una adaptación del popular juego *Cluedo* para la clase de E/LE. Se trata de un juego de detectives que consiste en resolver un crimen, y lo hemos ambientado en la ciudad de Madrid. Está proyectado para aprendices de nivel alto (C1 o C2 según el MCRE) adolescentes o adultos. El juego permite la integración de destrezas (si bien predominan la expresión oral y la comprensión escrita) y puede adaptarse para trabajar unos objetivos determinados cualesquiera

**Palabras clave:** Juego para E/LE, componente lúdico, *Cluedo*, material didáctico

## 1. PRESENTACIÓN DEL JUEGO

El presente material didáctico es una adaptación del juego popular *Cluedo*. Se trata de un conocido juego de detectives, que consiste en resolver un crimen. Para ello, lo hemos ambientado en la ciudad de Madrid, y se llama ¡HAN ASESINADO AL ALCALDE!

En esta presentación introduciremos algunas ideas sobre el uso del juego en el aula de español. A continuación describiremos el juego del *Cluedo*, y por último hablaremos de la versión que hemos creado para este trabajo, incluyendo un pequeño informe sobre nuestra experiencia al llevarlo al aula.

Pocas dudas quedan ya hoy en día sobre el valor que el juego puede aportar para todo tipo de aprendizaje, y para el aprendizaje de lenguas en particular. Del mismo modo que los cachorros de los animales desarrollan mediante el juego las

habilidades que un día necesitarán para sobrevivir, las sociedades humanas han potenciado el aprendizaje mediante actividades lúdicas a lo largo de la historia. Si bien la existencia de juegos está bien atestiguada en las sociedades antiguas, y el estudio de su relación con la educación se remonta a la Grecia clásica, es a lo largo del siglo XX cuando se esboza su íntima relación con el aprendizaje, con trabajos como el de los psicólogos Groos y Skinner<sup>1</sup>, que llevan a la concepción del juego, no ya como un instrumento didáctico, sino como un modelo de los procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje.

En lo que se refiere al aprendizaje de lenguas, a partir de los años setenta, con el auge del enfoque comunicativo la aparición de juegos para el aula se ve aumentada y potenciada, ya que el componente lúdico representa a la perfección varios de los postulados de este enfoque. Aprender jugando permite practicar el uso real de la lengua, más allá del conocimiento puramente lingüístico. Al igual que los animales jóvenes aprenden jugando las destrezas necesarias en su vida adulta, los alumnos de lenguas extranjeras pueden desarrollar mediante juegos las destrezas comunicativas. Además, los juegos permiten la introducción en el aula de situaciones reales, por su relación con el teatro: mediante determinados juegos, los estudiantes pueden desempeñar el papel de comunicadores en situaciones comunicativas reales. Por otro lado, el enfoque comunicativo pone énfasis en la necesidad de que el aprendizaje sea ameno y divertido para aumentar su eficiencia, y no cabe duda de que los juegos son una buena manera de lograr este objetivo. En relación con esto, los juegos permiten al profesor el desarrollo de una dinámica de aula adecuada, pues permiten a los estudiantes interactuar entre ellos de manera semilibre, y da pie al nacimiento de relaciones sociales reales en el aula. Los juegos permiten al profesor actuar como un mediador y un facilitador del proceso de aprendizaje, dejando que los aprendices asuman una mayor responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

Tanto el Marco Común europeo de referencia para las lenguas como el Plan Curricular del Instituto Cervantes dan cuenta de la utilidad de los juegos en el aula, ya sea para fomentar el aprendizaje dirigido a la acción o por la capacidad de crear en el aula un ambiente ameno y motivador.

Es necesario tener en cuenta, como se ha señalado en repetidas ocasiones, que las actividades lúdicas no deben ser un mero recurso para superar “momentos

---

<sup>1</sup> Groos, K. (1898), *The Play of Animals*. New York, Appleton. De Skinner, podemos citar, por ejemplo, Skinner, B.F. (1985), *Aprendizaje y comportamiento*, Barcelona, Martínez Roca.

muertos" en el aula, sino que deben tener un objetivo claro y posibilitar el desarrollo de las destrezas comunicativas.

En este trabajo proponemos una adaptación del juego *Cluedo*, aparecido en el Reino Unido en los años cuarenta. Este juego de tablero, ambientado originalmente en una mansión de la campiña inglesa, consiste en averiguar el autor, arma y escenario de un crimen, al estilo de las novelas policíacas clásicas.

Avanzando por el tablero mediante tiradas de dado, los jugadores tratan de discernir quién cometió el crimen, con qué arma y en qué habitación jugando por turnos, de modo que pueden, por un lado, expresar sospechas que los demás jugadores desmienten si son incorrectas y, por otro, formular acusaciones, que llevan al fin del juego si son correctas o a la eliminación del jugador que las formula si son infundadas. Las reglas para nuestra versión vienen explicadas en las instrucciones del juego.

Este juego está destinado a alumnos de nivel avanzado (C1 o C2 según el MCER), adolescentes o adultos. El tipo de agrupamiento será de todo el grupo, aunque el número máximo de jugadores es seis. Para clases más numerosas, el profesor podrá coordinar varias partidas a la vez.

Los materiales necesarios, que hemos confeccionado, serán los siguientes:

- Tablero (ciudad de Madrid)
- Seis fichas de jugador
- Seis cartas de sospechoso
- Seis cartas de arma homicida
- Nueve cartas de lugar del crimen
- Una hoja de detective por cada jugador
- Un número indeterminado de cartas de prueba (suministramos 78)
- Un sobre
- Un bolígrafo por cada jugador

Se trata de un juego de averiguación, y se juega de la siguiente manera:

Los jugadores (detectives) se moverán por la ciudad de Madrid intentando averiguar los detalles del asesinato del alcalde, que se esconden en un sobre en poder del profesor.

En cada turno cada jugador deberá resolver una tarea que le llevará a uno u otro lugar de Madrid, y podrá expresar sospechas y acusaciones que serán desmentidas o confirmadas por los demás jugadores.

Así se irán acercando a la solución del enigma. Pero hay que tener cuidado con las acusaciones infundadas, ya que conllevan la eliminación del jugador que las ha formulado.

Las reglas son similares a las del *Cluedo*, pero hemos introducido una diferencia. Para avanzar por el tablero, los jugadores usarán las cartas de prueba en lugar de un dado, lo que ayuda a la integración de destrezas, como explicaremos a continuación. Las cartas de prueba permiten que el profesor realice los objetivos que crea necesarios. Las que hemos confeccionado, a modo de ejemplo, sirven para desarrollar la expresión oral y repasar el vocabulario visto en clase. El profesor podrá confeccionar unas nuevas para desarrollar los objetivos que desee, ya sean gramaticales o de cualquier otro tipo.

Aparte de esto, las destrezas que predominan son la comprensión escrita y la expresión oral.

Pasamos a detallar los objetivos:

Objetivos lingüísticos:

- Gramaticales: uso de las preposiciones en frases del tipo: "Sospecho que la ancianita mató al alcalde con las agujas de punto en la Chocolatería San Ginés".
- Léxicos: vocabulario del crimen y las historias de detectives.

Objetivos funcionales: Expresar sospechas y acusaciones.

Objetivos socioculturales: La ciudad de Madrid, algunos de sus lugares emblemáticos, algunos estereotipos sociales propios de la capital, y, en general, un conocimiento de la ciudad diferente al que proporcionan los textos típicos que encontramos en los manuales, que seguro que interesará y divertirá a los estudiantes.

Por medio de las cartas de prueba, el profesor podrá desarrollar los objetivos que crea necesarios. Solo con cambiar esas cartas, este juego podrá utilizarse en muchas ocasiones. Con las cartas de prueba que hemos confeccionado, los

objetivos funcionales se enriquecerían con una gran cantidad de aspectos relacionados con la expresión oral.

En todo momento hemos buscado introducir elementos humorísticos (por ejemplo, en los nombres de los personajes) para aumentar la motivación, ya que se trata de un juego algo complicado al principio. Sin embargo, el *Cluedo* es un juego ya antiguo que ha entretenido a muchas generaciones a lo ancho del mundo, y estamos convencidos de que puede funcionar muy bien en el aula.

En cuanto a la duración, proponemos dos sesiones de clase (unas dos horas en total). En la primera se examinará el material y se realizará la lectura conjunta de los contenidos. A continuación, se realizará una partida de prueba guiada por el profesor. En la segunda sesión, los aprendices podrán jugar de manera semi-autónoma, siempre con la supervisión de profesor, que debe actuar como juez en las pruebas que sirven para avanzar por el tablero.

En resumen, pensamos que este juego puede suministrar un conocimiento desenfadado e irreverente de la ciudad de Madrid y la sociedad española, al tiempo que desarrollamos las destrezas y objetivos que creamos necesarios. Y sobre todo, creemos que puede resultar muy divertido. Por supuesto, los estereotipos sociales que retratamos no son más que una broma, y como tal deben tomarse.

El juego ha sido llevado al aula con dos grupos de estudiantes de los últimos cursos de la licenciatura en Filología Hispánica de la Universidad Nacional Iván Frankó de Lviv (Ucrania), con un nivel estimado que fluctúa entre el B2 y el C2 según el Marco. El primer grupo constó de cinco estudiantes y el segundo de seis, y ambos jugaron dos partidas. La duración promedio de la partida fue de una hora y diez minutos, aproximadamente, teniendo en cuenta que con un mayor número de jugadores la partida tiende a prolongarse en cierta medida.

Al terminar, los estudiantes recibieron un formulario de evaluación de la actividad con escalas de "diversión" y "utilidad" de 1 a 5. De los 11 estudiantes, 10 calificaron la actividad como "muy divertida" (5 puntos) y el restante como "bastante divertida" (4 puntos). 9 estudiantes calificaron la actividad como "muy útil" (5 puntos) y 2 como "bastante útil". Varios de los estudiantes expresaron su deseo de utilizarla a su vez en sus futuras carreras como docentes. En cuanto a los contenidos y objetivos, la totalidad de los estudiantes dijo haber aumentado sus conocimientos socioculturales sobre la ciudad de Madrid, y 10 de los 11 estuvieron

de acuerdo en que el juego contribuyó a aumentar sus destrezas de comprensión lectora y producción e interacción orales "en gran medida".

## 2. MATERIALES PARA EL JUEGO

**¡HAN ASESINADO AL ALCALDE!**



La ciudad de Madrid está conmocionada: esta mañana el alcalde, don Ramón Adieme Quiere, ha aparecido asesinado. La policía está hecha un lío, ya que hay varios sospechosos y varios posibles escenarios del crimen; ¡ni siquiera son capaces de ponerse de acuerdo en cuanto al arma homicida!

Tú y tus compañeros vais a ayudar a la policía encontrando al asesino, el arma homicida y el lugar del crimen. Primero lee la información que se te ofrece y luego te explicaremos las reglas del juego.

Tras muchas investigaciones, la lista de sospechosos se ha reducido a seis. Lee sus fichas, según las ha confeccionado la policía municipal. A continuación tienes las posibles armas del crimen y los posibles escenarios:

FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: SOSPECHOSO

Nombre: *Curro Pacara Demarca*

Edad: *25 años*

Dirección: *Calle de Beverly Hills, 18*

Notas de la investigación:



*Curro Pacara Demarca es un joven que trabaja en la empresa de su papá, nunca más de dos horas al día. Le gusta ir al Casino y al Club de Golf en su coche deportivo. La policía sospecha de él porque no estaba en su lugar de trabajo ni jugando al golf a la hora del crimen, y porque tenía motivos para odiar al alcalde, ya que este iba a subir mucho los impuestos a las personas que tuviesen más de tres coches en el garaje.*

FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: SOSPECHOSO

Nombre: *María Toca Laflauta*

Edad: *21 años*

Dirección: *Avenida Juegos Malabares, 14*

Notas de la investigación:



*María Toca Laflauta vive en un piso en el centro de la ciudad que comparte con quince amigos, y toca música en la calle. Tiene tres perros no muy limpios pero muy simpáticos que la siguen a todas partes y lo que más le gusta es beber bebidas en tetrabrick y pedir monedas a los transeúntes. La policía sospecha de ella porque tiene mal carácter, y porque tenía motivos para odiar al alcalde, ya que este tenía pensado sacar una ley contra las pulgas de los perros.*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: SOSPECHOSO

Nombre : *Augusto Doeldía Demarcha*

Edad : *29 años*

Dirección: *Paseo de la Fiesta, 24*

Notas de la investigación:



*Augusto Doeldía Demarcha trabaja como relaciones públicas en una discoteca de las afueras de Madrid. Lo que más le gusta es la ropa de colores chillones, la música a todo volumen, su perro pitbull y, por supuesto, las discotecas. La policía sospecha de él porque siempre lleva gafas de sol aunque sea de noche, y porque tenía motivos para odiar al alcalde, ya que este iba a sacar una ley para que las discotecas cerrasen a las 10 de la mañana los días de diario.*

FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: SOSPECHOSO

Nombre : *Maruja Sentera Detodo*

Edad : *70 años*

Dirección: *Calle del Teléfono, 65*

Notas de la investigación:



*Maruja Sentera de Todo está jubilada y vive sola en un apartamento con cinco gatos. Lo que más le gusta hacer es pasear por los parques y por los centros comerciales, vigilar a sus vecinos, hablar de todo lo que pasa en el barrio y hacer punto en su mecedora. La policía sospecha de ella porque está un poquito loca, aunque es muy simpática, y porque tenía motivos para odiar al alcalde, ya que este había prometido reducir la cantidad de programas del corazón en la televisión.*

FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: SOSPECHOSO

Nombre: *Josema Tador Plaza*  
Edad : *45 años*  
Dirección: *Plaza de los Toros, 16*  
Notas de la investigación:



*Josema Tador Plaza es torero, aunque no muy bueno, y en sus horas libres trabaja de camarero en una cafetería. Lo que más le gusta en el mundo es escuchar música folclórica, ir a fiestas y verbenas populares y beber vino en su botijo. La policía sospecha de él porque es peludo y tiene cara de bruto, y además tenía motivos para odiar al alcalde, ya que este había dicho varias veces que estaba en contra de las corridas de toros y que quería prohibirlas.*

FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: SOSPECHOSO

Nombre: *Armando Barullo Constante*  
Edad: *50 años*  
Dirección: *Calle del Cemento, 58*  
Notas de la investigación:



*Armando Barullo Constante trabaja como albañil especialista en demoliciones. Le gusta mucho el ruido y le molesta el silencio, todos los domingos va al fútbol en su motocicleta y siempre escucha la radio a todo volumen y habla muy alto. La policía sospecha de él porque no recuerda dónde estaba a la hora del crimen, porque tiene mucha fuerza física, y porque tenía motivos para odiar al alcalde, ya que este pensaba proponer una ley en el Ayuntamiento para limitar el ruido en la ciudad.*

FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ARMA DEL CRIMEN

Arma: *Palo de golf*

Descripción: *Un arma de "clase alta"...*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ARMA DEL CRIMEN

Arma: *Bastón de malabares*

Descripción: *Parece inocente pero quizá no lo es tanto...*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ARMA DEL CRIMEN

Arma: *Disco compacto roto*

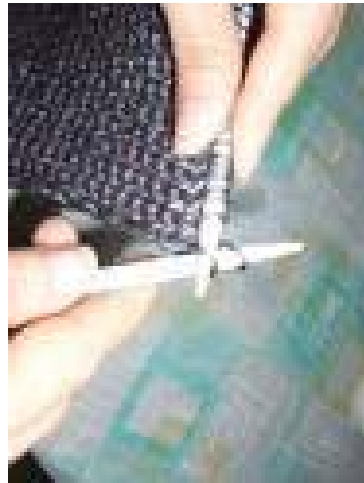
Descripción: *La música puede ser mala para la salud...*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ARMA DEL CRIMEN

Arma: *Agujas de punto*

Descripción: *En malas manos pueden ser peligrosas...*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ARMA DEL CRIMEN

Arma: *Banderillas*

Descripción: *Un arma muy española...*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ARMA DEL CRIMEN

Arma: *Ladrillo*

Descripción: *Un arma simple para un crimen complicado...*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*El Corte Inglés: los grandes almacenes más famosos de Madrid, donde se puede comprar cualquier cosa.*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*La Plaza del Dos de Mayo: en pleno barrio de Malasaña, una de las plazas más populares de Madrid.*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*La discoteca Kapital: la discoteca más grande y famosa de la ciudad, situada en la calle Atocha.*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*El Retiro: el parque más famoso del centro de Madrid, lugar preferido de paseo de los madrileños.*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*Plaza de las Ventas: la plaza de toros de la capital, una de las más famosas de España y del mundo.*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*Chocolatería San Ginés: el lugar más famoso para tomar el desayuno típico madrileño, chocolate con churros.*



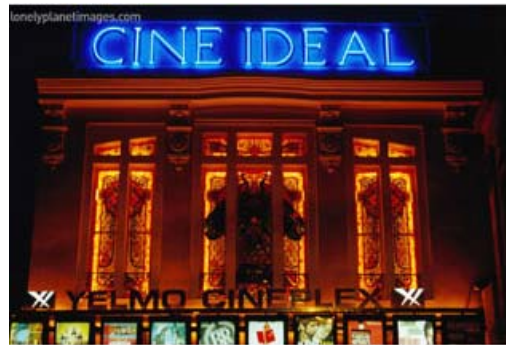
FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*El Rastro: el mercadillo más famoso de Madrid, que se celebra los domingos en el barrio de la Latina.*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*Cine Ideal: uno de los cines preferidos de los madrileños, situado en la plaza de Jacinto Benavente.*



FICHA POLICIAL, DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE MADRID: ESCENA DEL CRIMEN

*La Vía Láctea: situado en la calle Velarde, es uno de los locales de diversión más antiguos y populares de Madrid.*



## REGLAS DEL JUEGO

El juego se desarrolla en la ciudad de Madrid. El objetivo es descubrir quién ha asesinado al alcalde, con qué arma y en qué lugar. En un sobre vuestro profesor va a introducir una carta de sospechoso, una de arma homicida y otra de escena del crimen, elegidas al azar. Las demás se repartirán entre los jugadores, con cuidado de que los demás no vean tus cartas.

En cada turno (los turnos irán en el sentido de las agujas del reloj), cada jugador debe escoger una carta de prueba, que le asignará una tarea y le enviará a una u otra casilla. Debemos adivinar cuáles son las cartas que se esconden en el sobre, y que corresponden al crimen que se ha cometido. Por cada turno, cada jugador puede expresar una sospecha, por ejemplo: "Sospecho que el alcalde ha sido asesinado por el Curro Pacara Demarca, con el disco compacto roto, en el Retiro".

Los demás jugadores mirarán sus cartas y si alguno de ellos posee la carta correspondiente a la sospecha (Curro Pacara Demarca, el disco compacto roto o el Retiro), esto quiere decir que la sospecha es equivocada. El primer jugador a la derecha del que ha expresado la sospecha que tenga una de esas cartas se la enseñará, cuidando de que no la vean los demás jugadores. ¡Tened cuidado, porque los detectives más experimentados podrán formular sospechas falsas, utilizando cartas que se hallan en su poder, para despistaros!

Así iréis acercándoos a la solución del enigma. Cada uno de vosotros tiene una hoja de detective, para apuntar vuestras averiguaciones. Cuando creamos saber la solución, tenemos que realizar una acusación, por ejemplo "Acuso a Curro Pacara Demarca de haber asesinado al alcalde con el disco compacto roto en el Retiro". Para realizar la acusación, debemos estar en la casilla correspondiente al lugar en el que creemos que tuvo lugar el asesinato, y además es posible expresar una sospecha y hacer una acusación en el mismo turno. ¡Mucho cuidado, pues el jugador que realice una acusación falsa queda eliminado del juego! Pero si la acusación es verdadera, ese jugador habrá ganado...

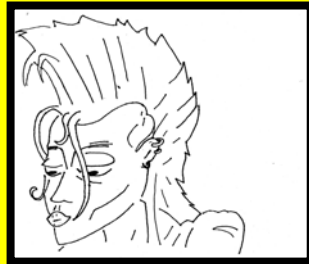
Parece un poco complicado, pero no te preocupes, vas a comprenderlo enseguida con la ayuda de tu profesor.



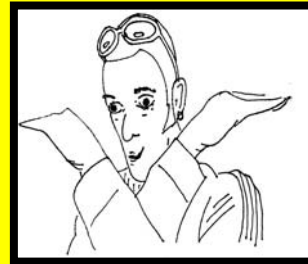
**CARTAS DE SOSPECHOSOS**



**Curro Pacara Demarca**



**María Toca Laflauta**



**Augusto Todoeldía  
Demarcha**



**Maruja Sentera Detodo**



**Josema Tador Plaza**



**Armando Barullo  
Constante**

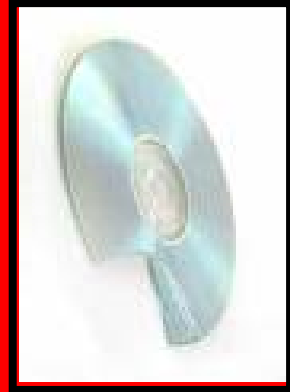
**CARTAS DE ARMA HOMICIDA**



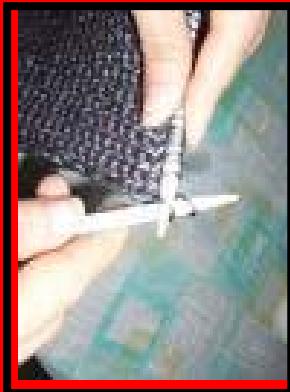
**Palo de golf**



**Bastón de malabares**



**Disco compacto roto**



**Agujas de punto**



**Banderillas**



**Ladrillo**

**CARTAS DE ESCENA DEL CRIMEN**



**El Corte Inglés**



**Plaza del Dos de Mayo**



**Kapital**



**El Retiro**



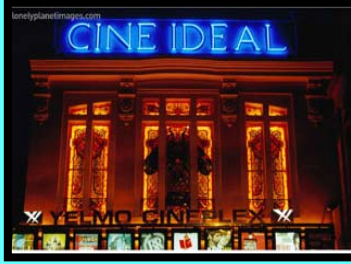
**Plaza de las Ventas**



**Chocolatería San Ginés**



**El Rastro**

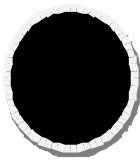


**Cine Ideal**



**La Vía Láctea**

**FICHAS**



## HOJA DE DETECTIVE

<b>SOSPECHOSOS</b>												
Curro Pacara Demarca												
María Toca Laflauta												
Augusto Doeldía Demarcha												
Maruja Sentera Detodo												
Josema Tador Plaza												
Armando Barullo Constante												
<b>ARMAS HOMICIDAS</b>												
Palo de golf												
Bastón de malabares												
Disco roto												
Agujas de punto												
Banderillas												
Ladrillo												
<b>LUGARES DEL CRIMEN</b>												
Corte Inglés												
Plaza Dos de Mayo												
El Retiro												
Plaza de toros de las Ventas												
Chocolatería San Ginés												
El Rastro												
Cines Ideal												
La Vía Láctea												

## CARTAS DE PRUEBAS

<p>¿ERES ELEGANTE?</p> <p>Cuéntanos cómo va vestido tu compañero de la derecha. Si lo haces bien, puedes irte de compras al Corte Inglés.</p>	<p>¿TIENES GRACIA?</p> <p>Cuéntanos un chiste o algo gracioso. Si lo haces bien, puedes avanzar cinco casillas.</p>	<p>DE PELÍCULA</p> <p>Resúmenos en tres frases una película que te haya gustado mucho. Si lo haces bien, vete a ver una sesión doble al Cine Ideal.</p>
<p>¡ATASCO EN LA M-30!</p> <p>Estás atascado durante este turno.</p>	<p>TOROS: ¿SÍ O NO?</p> <p>Danos dos argumentos a favor o en contra de las corridas de toros. Si lo haces bien, vete a la Plaza de las Ventas.</p>	<p>¡MÚSICA, MAESTRO!</p> <p>Nombra tres estilos de música que provengan de países hispanohablantes. Si lo haces bien, puedes ir a Kapital a bailar.</p>

<p style="text-align: center;"><b>METROBÚS</b></p> <p>Te has encontrado un metrobús. Vete a la casilla que quieras.</p>	<p style="text-align: center;"><b>¡ERES UN MONUMENTO!</b></p> <p>Dinos cuál es tu monumento favorito de España y por qué. Si lo haces bien, vete a pasear a la Plaza del Dos de Mayo.</p>	<p style="text-align: center;"><b>PLÁCIDO DOMINGO</b></p> <p>Cuéntanos cuál es tu día favorito de la semana y por qué. Si lo haces bien, vete a pasar el domingo al Rastro.</p>
<p style="text-align: center;"><b>VIDA VEGETAL</b></p> <p>Dinos tres especies de plantas en español. Si lo haces bien, puedes ir de safari botánico al Retiro.</p>	<p style="text-align: center;"><b>COMIDITA</b></p> <p>Dinos tres especialidades gastronómicas españolas. Si lo haces bien, vete a tomar un chocolate con churros a San Ginés.</p>	<p style="text-align: center;"><b>VIAJANDO</b></p> <p>Dinos un país que te gustaría visitar y uno que no y por qué. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>
<p style="text-align: center;"><b>VINITOS Y CERVECITAS</b></p> <p>Dinos qué piensas sobre el consumo de alcohol. Si lo haces bien, puedes ir a tomar una cerveza (o un refresco) a la Vía Láctea.</p>	<p style="text-align: center;"><b>¡QUÉ ANIMAL!</b></p> <p>Dinos cuál es tu mascota favorita y por qué. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>¡AY, QUÉ CALOR!</b></p> <p>Dinos tres cosas que te refrescan cuando hace calor. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>

<p><b>¡QUÉ INDISCRETO!</b></p> <p>Haz una pregunta indiscreta a tu profesor. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p><b>CERO EN GEOGRAFÍA</b></p> <p>Nombra cinco ciudades de España. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p><b>ERES UN POETA</b></p> <p>Dinos dos palabras que rimen con "televisión". Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>
<p><b>¡TAXI LIBRE!</b></p> <p>Has encontrado un taxi libre. Vete a la casilla que quieras.</p>	<p><b>DULCE NAVIDAD</b></p> <p>Cuéntanos dos cosas que hiciste la última Navidad. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p><b>¡QUÉ VERGÜENZA!</b></p> <p>Cuéntanos algo que te de vergüenza. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>
<p><b>DE FIESTA</b></p> <p>Dinos tres fiestas típicas de España. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>	<p><b>MUCHA CLASE</b></p> <p>Descríbenos la clase en la que te encuentras. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p><b>NO TE ENFADES</b></p> <p>Dinos dos cosas que haces cuando estás enfadado. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>



<p>¿ERES HOGAREÑO?</p> <p>Descríbenos en tres frases la casa de tus sueños. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p>¡NO SEAS VAGO!</p> <p>Descríbenos en tres frases el trabajo de tus sueños. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>	<p>¡COSA BONITA!</p> <p>Dile un piropo a tu compañero/ a de la izquierda. Si lo haces bien, avanza cinco casillas.</p>
<p>¡VACACIONES!</p> <p>Dinos si prefieres la playa o la montaña para ir de vacaciones, y por qué. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>	<p>DO YOU SPEAK SPANISH?</p> <p>Dinos en tres frases por qué estudias español. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p>LA TECNOLOGÍA</p> <p>Dinos si te gustan o no los ordenadores, y por qué. Si lo haces bien, avanza cinco casillas.</p>
<p>¿ERES DEPORTISTA?</p> <p>Dinos cuál es tu deporte favorito, y por qué. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p>¡EL PUESTO ES SUYO!</p> <p>Dinos dos cosas que no contarías en una entrevista de trabajo. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>	<p>SEÑOR ALCALDE</p> <p>Dinos dos cosas que cambiarías si fueses el alcalde del lugar donde vives. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>

<p style="text-align: center;"><b>REFRANERO</b></p> <p>Dinos un refrán en español. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>	<p style="text-align: center;"><b>DE ACÁ PARA ALLÁ</b></p> <p>Cuéntanos cuál es tu medio de transporte favorito, y por qué. Si lo haces bien, avanza cinco casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>¡HUELGA DE TRANSPORTES!</b></p> <p>Los trabajadores de transportes están en huelga. No puedes moverte durante este turno.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DE COLORINES</b></p> <p>Dinos tres cosas que son blancas y tres que son rojas. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>HACIENDO LAS MALETAS</b></p> <p>Dinos tres cosas que siempre llevas cuando vas de viaje. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>LAS CUATRO ESTACIONES</b></p> <p>Dinos cuál es tu estación favorita del año y por qué. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>
<p style="text-align: center;"><b>¡OH, GENIO!</b></p> <p>Dinos qué tres deseos le pedirías al genio de la lámpara de Aladino. Si lo haces bien, ve a la casilla... ¡que deseas!</p>	<p style="text-align: center;"><b>Y EL NÚMERO PREMIADO ES...</b></p> <p>Dinos lo primero que harías si ganases la lotería. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>NO LO HE LEIDO...</b></p> <p>Dinos un libro que te gustaría leer y por qué. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>

<p>¡JUVENTUD, DIVINO TESORO!</p> <p>Dinos dos cosas que te gustaba hacer hace diez años y que ya no haces. Si lo haces bien, avanza cinco casillas.</p>	<p>¡PUAJ!</p> <p>Dinos tres cosas que te den asco. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p>CERO EN HISTORIA</p> <p>Dinos tres acontecimientos históricos que hayan sucedido en el siglo XX. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>
<p>¡POR FAVOR!</p> <p>Pídele un favor muy grande a tu profesor. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p>¡QUÉ GRAN DÍA!</p> <p>Dinos tres cosas que harías en un día perfecto. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>	<p>MI NOMBRE ES...</p> <p>Levántate, saluda y preséntate a tu compañero de la izquierda de la manera más educada posible. Si lo haces bien, avanza cinco casillas.</p>
<p>MEJOR SOLO...</p> <p>Dinos una cosa que te gusta hacer solo y otra que te gusta hacer acompañado. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>	<p>JUGANDO</p> <p>Cuéntanos a qué te gustaba jugar cuando eras pequeño. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>	<p>CONTANDO MENTIRAS</p> <p>Cuéntale una mentira a tu compañero de la derecha. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>

<p><b>YA VIENEN LOS REYES</b></p> <p>Dinos tres cosas que les pedirías a los Reyes Magos o a Papá Noel este año. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p><b>DESAYUNO</b></p> <p>Dinos cuál es el alimento que más te gusta para desayunar y por qué. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>	<p><b>¡AY QUÉ SUSTO!</b></p> <p>Cuéntanos la última vez que te asustaste. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>
<p><b>¡PARTIDAZO!</b></p> <p>Hoy juegan el Real Madrid y el Atlético de Madrid. Te quedas en casa para ver el partido y no avanzas durante este turno.</p>	<p><b>LA PALABRA INTRUSA</b></p> <p>Di cuál de las siguientes palabras no pertenece a la serie. Si aciertas, avanza tres casillas.</p> <p>DRAGÓN, UNICORNIO</p> <p>CABALLO, PEGASO</p> <p>BASILISCO, CENTAURO</p>	<p><b>ADJETIVOS</b></p> <p>Describe a tu profesor en tres frases usando al menos tres adjetivos. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>
<p><b>¿ERES DULCE?</b></p> <p>Dinos dos cosas dulces y dos amargas. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p><b>INVENTOR</b></p> <p>Nombra un invento que te parezca importante para la humanidad y explica por qué. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p><b>¡OTRA VEZ LUNES... O MARTES!</b></p> <p>Dinos cuál es el día que menos te gusta de la semana y por qué. Si lo haces bien, avanza cinco casillas.</p>

<p style="text-align: center;"><b>LA COCINA</b></p> <p>Dinos dos cosas que no suelen encontrarse en una cocina y dos que sí. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>EL BAÑO</b></p> <p>Dinos dos cosas que no suelen encontrarse en un cuarto de baño y dos que sí. Si lo haces bien, avanza cinco casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ESPAÑA Y...</b></p> <p>Dinos cinco países hispanohablantes. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ROMEO Y JULIETA</b></p> <p>Haz una declaración de amor a tu compañero o compañera de la izquierda. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>VIRTUOSO</b></p> <p>Dinos dos virtudes que tienes. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>¡FELIZ CUMPLEAÑOS!</b></p> <p>Dinos una cosa que te gustaría que te regalasen por tu cumpleaños y una que no. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ROBINSON</b></p> <p>Dinos qué tres cosas te llevarías a una isla desierta, y por qué. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>¿ERES URBANITA?</b></p> <p>Dinos si prefieres vivir en un pueblo o en una ciudad, y por qué. Si lo haces bien, avanza, cinco casillas.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FAMOSO ODIOSO</b></p> <p>Dinos una persona famosa a la que jamás invitarías a tu fiesta de cumpleaños, y por qué. Si lo haces bien, avanza cuatro casillas.</p>

<p><b>¡LLUEVE A CÁNTAROS!</b></p> <p>Dinos dos cosas que te gusta hacer cuando llueve y dos que no. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p><b>POLÍGLOTA</b></p> <p>Dinos qué otra lengua, además del español, te gustaría aprender, y por qué. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p><b>¡A LIMPIAR!</b></p> <p>Cuéntanos cuál de las tareas del hogar te molesta más, y por qué. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>
<p><b>PROVERBIO</b></p> <p>Dinos un proverbio o refrán de tu lengua traducido al español. Si lo haces bien, avanza seis casillas.</p>	<p><b>FRASEANDO</b></p> <p>Haz una frase con las siguientes palabras. Si lo haces bien, avanza cinco casillas.</p> <p>CABALLO</p> <p>AMISTAD</p> <p>CONDICIÓN</p>	<p><b>RÁPIDO, RÁPIDO</b></p> <p>Dinos dos cosas o animales que se mueven rápido y dos que se mueven lento. Si lo haces bien, avanza (rápidamente) cuatro casillas.</p>
<p><b>PERIODISTA</b></p> <p>Inventa una noticia que te gustaría que apareciera en el periódico de mañana. Si lo haces bien, avanza tres casillas.</p>	<p><b>¿NAPOLEÓN?</b></p> <p>Dinos un personaje histórico que te hubiese gustado conocer, y por qué. Si lo haces bien, avanza dos casillas.</p>	<p><b>¿DON QUIJOTE?</b></p> <p>Dinos un personaje de ficción que te gustaría conocer en persona, y por qué. Si lo haces bien, avanza una casilla.</p>



1. La Vía Láctea



2. Plaza del Dos de Mayo



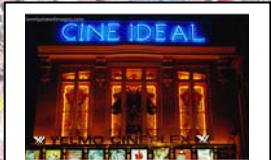
3. Plaza de las Ventas



8. El Corte Inglés



9. Chocolatería San Ginés



7. Cines Ideal



4. El Retiro



6. El Rastro



5. Kapital