

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
EL HISPANOPOLI: UN JUEGO PARA LA CLASE DE E/LE
AUTOR/A
GUILLERMO MARTÍN RUIZ
APARTADO (según el MCER): http://www.cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/indice.htm
Competencias generales: conocimiento del mundo (Geografía de los países, regiones y ciudades de los países de habla hispana); Competencias de la lengua: funciones (expresar acuerdo o desacuerdo, expresar deseo o necesidad, formular ofertas, invitaciones y ofrecimientos: aceptarlos o declinarlos, pedir permiso y autorizar) y nociones (economía y negocios)
NIVEL
C1 según el MCER
TIPO DE ACTIVIDAD
Juego de tablero
OBJETIVOS
Repaso de los contenidos gramaticales y léxicos del nivel C1 mediante una actividad lúdica.
DESTREZA QUE PREDOMINA
Comprensión lectora, expresión e interacción orales.
CONTENIDO GRAMATICAL
Todos los contenidos del nivel C1 según el PCIC
CONTENIDO FUNCIONAL
Dar y pedir información, expresar acuerdo, expresar preferencia, dar una orden o instrucción, responder a una orden, petición o ruego, dar y denegar permiso.
CONTENIDO LÉXICO
Vocabulario de nivel C1, incluyendo frases hechas, y léxico de la economía, en particular del campo inmobiliario.
DESTINATARIOS
Jóvenes y adultos
DINÁMICA
Grupos de cuatro o cinco o seis estudiantes
MATERIAL NECESARIO
Todos los materiales necesarios se encuentran en este documento
DURACIÓN
Dos horas
MANUAL (SI PROCEDE) CON EL QUE SE PUEDE UTILIZAR
<i>El ventilador</i> , de la editorial Difusión
FUENTE DE INSPIRACIÓN

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad consiste en una adaptación del popular juego de tablero *Monopoly*. Las reglas son las mismas del juego original, aunque ligeramente simplificadas. Este juego de tablero consiste en amasar una fortuna avanzando por el tablero comprando y vendiendo propiedades.

Avanzando por el tablero mediante tarjetas que proponen pruebas, los jugadores pueden comprar propiedades y construir casas en ellas, de modo que cada jugador que caiga en una casilla perteneciente a otro jugador deberá pagarle a este último un alquiler variable, dependiendo de las propiedades construidas. Hemos simplificado las reglas para hacer el juego más sencillo y de duración más limitada. Las reglas para nuestra versión vienen explicadas en las instrucciones del juego, siendo el cambio más importante la sustitución de las tiradas de dado por tarjetas que proponen tareas al jugador. Estas cartas son de dos tipos:

- a) Cartas de avance (COLOR AZUL): el jugador debe contestar a una pregunta relacionada con los contenidos del nivel C1 para poder avanzar por el tablero. Será necesario utilizar una carta de avance para cada movimiento.
- b) Cartas de prueba (COLOR NARANJA): si el jugador cae en una de las dos casillas "Prueba", deberá extraer una carta de prueba, que le pedirá que realice una pequeña tarea relacionada con la pragmática y la expresión oral, como requisito para poder seguir avanzando.

El juego termina cuando todos los jugadores menos uno quedan arruinados o cuando se cumpla un límite de tiempo fijado anteriormente por el profesor. En este último caso, el ganador será el que más dinero tenga en ese momento.

EL HISPANÓPOLI: UN JUEGO PARA LA CLASE DE ELE

1. PRESENTACIÓN DEL JUEGO

El presente material didáctico es una adaptación de un juego de tablero Monopoly. Se trata de un juego muy conocido que consiste en amasar una fortuna comprando y vendiendo propiedades avanzando por un tablero. Lo hemos ambientado en diversas ciudades del mundo hispanohablante, y su objetivo es repasar los contenidos del nivel C1 del MCER según vienen especificados en el Plan Curricular del Instituto Cervantes, así como practicar una serie de habilidades relacionadas con la expresión oral.

Este juego de tablero, ambientado originalmente en Estados Unidos, consiste en conseguir todo el dinero posible comprando y vendiendo propiedades hasta que los demás jugadores se queden sin dinero.

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

Mucho se ha escrito sobre la relación entre el juego y el aprendizaje. Desde Platón hasta Rousseau, desde Aristóteles hasta Comenio, desde Rodari hasta Huizinga, Piaget o Vygotsky, el juego ha ocupado un lugar central en el imaginario de los filósofos, pedagogos y psicólogos que se han ocupado del aprendizaje. No nos detendremos, debido a las características de este trabajo, a repasar lo que se ha escrito: baste indicar que, a lo largo de los siglos, el juego ha realizado un movimiento hacia el centro de los procesos de aprendizaje, llegando a considerarse una actividad esencial de la especie humana (Huizinga) y un modelo de los procesos cognitivos puestos en juego en el aprendizaje (Skinner, Piaget, Vygotsky).

En lo que se refiere a la enseñanza de lenguas, es el enfoque comunicativo el que ha llevado los juegos al lugar central que ocupan hoy en día, ya que el componente lúdico representa a la perfección varios de los postulados de este enfoque. El uso de juegos 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. En cuanto al enfoque por tareas, ¿qué son las tareas sino juegos?

Tanto el MCER como el PCIC dan cuenta de la importancia del juego en el aprendizaje. Así, el MCER¹, destaca que “El uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la lengua. Este documento menciona juegos de lengua de carácter social, juegos de palabras, actividades individuales como crucigramas, etcétera”.

Según el Plan Curricular del Instituto Cervantes², los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales. Así, encontramos las siguientes citas:

“Imitación de comportamientos socioculturales concretos (mediante dramatizaciones, juegos de rol, etc.) de los miembros de la cultura objeto (estilo de comunicación, comportamiento no verbal, etc.).”

“Uso de recursos o estímulos externos: Aprovechar las simulaciones o juegos que favorezcan la vía lúdica para desatar la risa.”

En este trabajo proponemos una adaptación del juego Monopoly, aparecido, en su primera versión, en Estados Unidos en los primeros años de siglo XX. La primera versión patentada con el nombre de Monopoly se ambientaba en Atlantic City, y desde entonces han aparecido innumerables versiones. Este juego de tablero consiste en amasar una fortuna avanzando por el tablero comprando y vendiendo propiedades.

Avanzando por el tablero mediante tiradas de dado, los jugadores pueden comprar propiedades y construir casas en ellas, de modo que cada jugador que caiga en una casilla perteneciente a otro jugador deberá pagarle a este último un alquiler variable, dependiendo de las propiedades construidas. Hemos simplificado las reglas para hacer el juego más sencillo y de duración más limitada. Las reglas para nuestra versión vienen explicadas en las instrucciones del juego, siendo el cambio más importante la sustitución de las tiradas de dado por tarjetas que proponen pruebas al jugador. Estas cartas son de dos tipos:

¹ Consejo de Europa (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. (2002) (<http://cvc.cervantes.es/obref/marco>). Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Instituto Cervantes, Anaya (2003). 4. El uso de la lengua y el usuario o alumno/ 4.3 Tareas y propósitos comunicativos

² Instituto Cervantes (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes. La enseñanza del español como lengua extranjera*. (http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/aprender_espanol/plan_curricular_instituto_cervantes.htm). Alcalá de Henares: Instituto Cervantes. Habilidades y actitudes interculturales/ 2. Asimilación de los saberes culturales (comportamientos socioculturales y referentes culturales)/ 2.1. Habilidades/ 2.1.4. Ensayo y práctica. Procedimientos de aprendizaje/ 1. Relación de procedimientos de aprendizaje/ 1.3. Regulación y control de los factores afectivos.

- a) Cartas de avance: el jugador debe contestar a una pregunta relacionada con los contenidos del nivel C1 para poder avanzar por el tablero. Será necesario utilizar una carta de avance para cada movimiento.
- b) Cartas de prueba: si el jugador cae en una de las dos casillas "Prueba", deberá extraer una carta de prueba, que le pedirá que realice una pequeña tarea relacionada con la pragmática y la expresión oral, como requisito para poder seguir avanzando.

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

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

- cinco fichas de jugador
- 10.000 euros en billetes de 50 euros.
- 117 cartas de avance
- 45 cartas de prueba
- cinco fichas de jugadores
- un tablero (formado por tres hojas que hay que pegar en una superficie de cartón, por ejemplo).
- una hoja de anotaciones para cada jugador
- 18 fichas de casas
- unos 200 billetes de Hispanópolis de 50 euros

El tablero debe montarse sobre una superficie rígida quedando como se aprecia en la fotografía:



Pasamos a detallar los objetivos:

OBJETIVOS LINGÜÍSTICOS:

- Gramaticales: Todos los del nivel C1 según el PCIC

- Léxicos: vocabulario de nivel C1, incluyendo frases hechas, y léxico de la economía, en particular del campo inmobiliario.

OBJETIVOS FUNCIONALES: Dar y pedir información, expresar acuerdo, expresar preferencia, dar una orden o instrucción, responder a una orden, petición o ruego, dar y denegar permiso.

OBJETIVOS SOCIOCULTURALES: Algunos de los lugares emblemáticos de las ciudades del mundo hispanohablante y determinados estereotipos culturales del mismo.

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

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 Monopoly 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 semiautónoma, siempre con la supervisión de profesor, que debe actuar como juez en las pruebas que sirven para avanzar por el tablero. Hay que tener en cuenta, como destacaremos a continuación, que las partidas de Hispanopoli pueden alargarse más allá de los límites que consideremos oportunos. Así, si el profesor lo considera adecuado, podrá fijar una duración máxima para la partida (por ejemplo, una hora), al cabo de la cual el juego se detendrá y el jugador que tenga más dinero en ese momento será el ganador.

Este juego ha sido probado por el autor con un grupo de alumnos rusos cuyos niveles oscilaban entre el C1 y el C2 según el MCER. Se desarrollaron varias partidas, varias de las cuales superaron la duración de una hora. La mayoría de los alumnos (cuatro de cinco) consideró que el juego era "muy útil" en lo que se refiere a repasar sus conocimientos de gramática y vocabulario, y todos ellos destacaron que se habían divertido durante la sesión.

EL HISPANÓPOLI



¡Ha comenzado la batalla definitiva por el control económico del mundo hispanohablante! Los principales millonarios de los países hispanos han decidido hacerse con el dominio de las ciudades más importantes. ¡Tú vas a ayudar a uno de ellos a conseguirlo!

Para ello, lee primero la información que se te ofrece sobre los personajes y los escenarios y luego te explicaremos las reglas del juego.

LOS PERSONAJES

MARIO DUQUE

Este siniestro personaje proviene de Madrid, España. Tras su paso por varias universidades y lugares de mala reputación, emerge en la capital de España en los años 80 y consigue hacer una fortuna vendiendo agujeros de golf e importando aire puro de la montaña a la ciudad. No se detendrá ante nada para conseguir su objetivo: hacerse con el control del mundo hispanohablante.



GUILLERMITO PUERTAS

De México DF proviene este personaje, que consiguió amasar una gran fortuna gracias a sus dotes matemáticas y a su visión de futuro. Es especialista tecnología e informática y con los años ha diversificado en gran medida su cartera de operaciones. Dona mucho dinero para actividades humanitarias. Pero no debemos dejarnos engañar: Guillermito Puertas es un hombre implacable que sueña con el dominio absoluto del mundo hispanohablante.



MANUEL DORADO

Este personaje proviene de Lima. Ya desde niño tuvo un gran amor al oro, como atestigua su abuela, que sospecha de él por la desaparición de muchos objetos dorados de su casa del barrio de Miraflores. En los años 90 se embarcó en una expedición solitaria en busca de la ciudad mítica de El Dorado y en el año 2000 reapareció en las calles céntricas de Lima con una extraña sonrisa. Aunque siempre ha negado haber encontrado la mítica ciudad del oro, Manuel Dorado se ha convertido en un hombre extremadamente rico y luchará incansablemente para lograr su objetivo: convertirse en el hombre más rico del mundo hispanohablante.



DULCE DELECHE

La señora Deleche es hija de un humilde cultivador de azúcar de Cuba. Tras heredar una pequeña propiedad, y gracias a su trabajo y tesón, Dulce Deleche inventó la receta de una bebida a base de azúcar que ha conquistado los paladares de la población por todo el mundo. Se dice que con solo meter el dedo en una taza de café este se pone tan dulce que solo ella puede beberlo. Odia todo aquello que no tiene sabor dulce, como los limones , y peleará hasta el final para conseguir su meta: el dominio del mundo hispanohablante.



ARTURO DEL TORO CHURRASCO

El señor del Toro proviene de la Pampa argentina, donde posee enormes haciendas de ganado bovino. Se rumorea que se entiende mejor con las vacas que con las personas, pero ello no ha impedido que se convierta en multimillonario exportando carne de vaca a lo largo y ancho del mundo. Odia el pescado y opina que la verdura es buena para alimentar a los conejos. No parará hasta conseguir el control del mundo hispanohablante.



LOS ESCENARIOS



MADRID PLAZA MAYOR

Los orígenes de esta plaza se remontan al siglo XV, aunque su forma actual data del XVI, cuando el rey Felipe II encargó su remodelación al arquitecto Juan de Herrera. Está situada en pleno centro de la capital.

PRECIO 300 euros



MADRID GRAN VÍA

Esta calle, construida a principios del siglo XX, es una de las principales arterias del centro de Madrid, y está llena de teatros y cines.

PRECIO 150 euros



BARCELONA PLAZA DE CATALUÑA

Es una céntrica plaza de la ciudad, una de las más grandes de España y comienzo de algunas de las calles más importantes de Barcelona.

PRECIO 300 euros



BARCELONA LAS RAMBLAS

Es un emblemático paseo en el centro de Barcelona, que discurre entre la Plaza de Cataluña y el puerto antiguo. Lleno de gente a todas las horas del día y de la noche, nos permite apreciar el Teatro del Liceo y el Mercado de la Boquería.

PRECIO 150 euros



MÉXICO DF EL ZÓCALO

La Plaza de la Constitución, o el Zócalo, es la plaza principal de la capital mexicana. Su localización fue escogida por los conquistadores, que a construyeron sobre lo que anteriormente era el centro político y religioso de Tenochtitlan, capital de los mexicas.

PRECIO 300 euros



MÉXICO DF PASEO DE LA REFORMA

Una de las avenidas más importantes de la ciudad, en la que se combinan palacetes del siglo XIX y los más modernos rascacielos.

PRECIO 150 euros



BUENOS AIRES PLAZA DE MAYO

Esta plaza es el sitio fundacional de la ciudad y el símbolo de toda Argentina. En ella se encuentran, entre otros monumentos y edificios oficiales, la Catedral Metropolitana y la Casa Rosada (sede del Poder Ejecutivo de la nación).

PRECIO

300 euros



BUENOS AIRES AVENIDA 9 DE JULIO

Esta importante arteria de la capital argentina es una de las avenidas más anchas del mundo y su nombre conmemora el día de la Declaración de Independencia de Argentina, el 9 de julio de 1816. En ella se encuentra el famoso Obelisco.

PRECIO

150 euros



LIMA PLAZA DE ARMAS

Esta plaza es el sitio fundacional de la ciudad de Lima, y en ella se encuentran, entre otros monumentos, la catedral de Lima y el Palacio de Gobierno.

PRECIO

300 euros



LIMA MIRAFLORES

Este distrito residencial y comercial, bañado por el Océano Pacífico, es uno de los más tradicionales y famosos de la capital peruana.

PRECIO

150 euros



BOGOTÁ PLAZA DE BOLÍVAR

Esta plaza, que lleva el nombre del famoso libertador, es la plaza principal de la capital colombiana. En ella podemos encontrar, entre otros monumentos, la Catedral Primada de Bogotá.

PRECIO

300 euros



BOGOTÁ LA CANDELARIA

Esta localidad o distrito es el centro histórico y cultural de la capital de Colombia, y está llena de joya de la arquitectura colonial, museos e iglesias históricas.

PRECIO

150 euros



LA HABANA PLAZA DE LA CATEDRAL

Situada en el corazón de la Habana Vieja, el centro histórico de la ciudad, alberga la catedral de la Habana, una de las más bellas de América Latina y declarada patrimonio de la Humanidad por la Unesco en 1985.

PRECIO

300 euros



LA HABANA EL MALECÓN

Uno de los paseos marítimos más famosos y románticos del mundo, se extiende a lo largo de cinco kilómetros siguiendo la irregular línea costera.

PRECIO

150 euros



QUITO PLAZA DE LA INDEPENDENCIA

También conocida como Plaza Grande es una plaza histórica de la capital ecuatoriana, situada en el corazón del casco antiguo de la ciudad. En ella podemos encontrar, entre otras cosas, la Catedral Metropolitana y el Palacio Municipal.

PRECIO

300 euros



QUITO LA RONDA

Uno de los sectores emblemáticos del centro histórico de Quito, es el antiguo centro bohemio de la ciudad, poblado por escritores y artistas.

PRECIO

150 euros

REGLAS DEL JUEGO

El juego se desarrolla en los escenarios que acabas de ver. El objetivo es ganar todo el dinero posible y dejar a tus competidores arruinados. Cuando un jugador se queda sin dinero, automáticamente queda eliminado de la partida.

Cada jugador representa a un personaje y además uno hace de Banca (puede tener un personaje también o ser solamente la Banca).

En cada turno, cada jugador debe tomar una carta de avance y resolver la cuestión que se le plantea. Si lo consigue, puede avanzar el número de casillas que indique la carta, en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador tomará una carta en su turno también según las agujas del reloj.

Cada jugador comienza el juego con una fortuna de 1500 euros, y cada vez que realice una vuelta completa al tablero recibe una cantidad extra de 300 euros. Con su dinero puede comprar propiedades: si caes en una casilla que no pertenezca a nadie puedes comprarla por el precio que se indica en el tablero. Si consigues comprar las dos propiedades de un mismo color, cuando vuelvas a caer en una de ellas puedes construir una casa, cuyo precio también se indica en el tablero. Puedes apuntar tus posesiones en la hoja de anotaciones para que no se te olvide nada.

Cuando caes en una propiedad que pertenece a otro jugador, estás obligado a pagarle un alquiler. Este alquiler cambiará en función de si el propietario de la casilla tiene además la del mismo color y de si ha construido casas en ellas. En la siguiente tabla se especifican los precios:

Si el jugador solo posee la casilla correspondiente y no tiene la otra del mismo color	100 euros
Si el jugador posee ambas casillas del mismo color	200 euros
Si el jugador tiene ambas casillas del mismo color y ha construido una casa en la casilla en la que has caído	300 euros
Si el jugador tiene ambas casillas del mismo color y ha construido casas en las dos	400 euros

Si te quedas sin dinero, puedes vender a la Banca tus propiedades por el siguiente precio:

Propiedad de 300 euros sin casa	150 euros
Propiedad de 150 euros sin casa	50 euros
Propiedad de 300 euros con casa	200 euros
Propiedad de 150 euros con casa	100 euros

Además, hay seis casillas especiales:

- Casilla de salida: cada vez que pases por la misma (aunque no caigas en ella) recibes 300 euros extra.

- Dos casillas de prueba. Cuando caigas en una de ellas, debes tomar una carta de prueba y hacer lo que te dice para poder seguir avanzando.

- Una casilla de "Vete a la cárcel" y otra de "Cárcel". Cuando caigas en la Cárcel, pierdes un turno y debes pagar 100 euros para poder salir. La casilla de "Vete a la cárcel" te transporta directamente a la cárcel.

- Casilla de Ibiza. Si caes en esta maravillosa isla, descansas un turno sin jugar, pero no debes pagar nada. Cuando llegue tu turno, puedes seguir avanzando.

¿Te parece complicado? ¡No te preocupes! Con ayuda de tu profesor vas a comprenderlo enseguida.

<p>Explica la diferencia de significado: <i>el fruto / la fruta.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Explica la diferencia de significado: <i>el huerto / la huerta.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Explica la diferencia de significado: <i>el orden / la orden.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>Explica la diferencia de significado: <i>el cuchillo / la cuchilla.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Explica la diferencia de significado: <i>el bolso / la bolsa.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Explica la diferencia de significado: <i>el charco / la charca.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Pronuncia correctamente el plural de la palabra <i>régimen.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Pronuncia correctamente el plural de la palabra <i>régimen.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN,AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Pronuncia correctamente el plural de la palabra <i>régimen.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>

<p>Explica qué significa familiar en estas expresiones: una empresa familiar / una cara familiar.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? la chica cuyos padres vive cerca / la chica cuya padres viven cerca.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Haz una frase con un Picasso.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Haz una frase con un Cervantes.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? Antonio comió pescado / Antonio se comió pescado.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? Juan escribe a mano / Juan escribe con mano.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? Esa que dices es una tontería / Eso que dices es una tontería.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? Leonardo sabe del todo / Leonardo sabe de todo.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? Toma cuantos pasteles quieras / Toma pasteles cuantos quieras.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>

<p>¿Cuál es la correcta? <i>Un coche cualquiera / El coche cualquiera.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>¿Cuál es la posible? <i>Un café bien caliente / Un café mal caliente.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Ni siquiera Juan vino / Ni siquiera Juan no vino.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? <i>El hotel estaba cerrado, el que era un problema El hotel estaba cerrado, lo que era un problema.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Los cuales vengan, serán bien recibidos / Quienes vengan, serán bien recibidos.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <u>¿Cuál prefieres de las canciones de Shakira? / ¿Cuál prefieres canciones de Shakira?</u></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? <i>¿Quién y dónde ha escondido mis gafas? / ¿Quién ha escondido mis gafas y dónde?</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Haz una frase con claramente.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Haz una frase con exageradamente.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>

<p>Haz una frase con <i>supuestamente</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Haz una frase con <i>literalmente</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Haz una frase con <i>sinceramente</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>
<p>Haz una frase con <i>simplemente</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>¿Qué significa esta expresión? <i>Había la mar de gente en la fiesta.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>A Antonio le dije que viniera / A Antonio lo dije que viniera.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? <i>El libro fue escrito por mí / El libro fue tenido por mí.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Su padre la escribió una carta / Su padre le escribió una carta.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>El disco que me dejaste le escuché ayer / El disco que me dejaste lo escuché ayer.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>

<p>¿Cuál es la correcta? <i>La gente dice que el tiempo va a cambiar / La gente dicen que el tiempo va a cambiar.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>La familia se mudaron a Barcelona / La familia se mudó a Barcelona.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Me gritó, que no me gustó / Me gritó, lo cual no me gustó.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? <i>Quiero que vienes a mi fiesta / Quiero que vengas a mi fiesta.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Me parece lógico que estás cansado / Me parece lógico que estés cansado.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Hace mucha falta que llueve / Hace mucha falta que llueva.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? <i>No puedo impedir que haces lo que quieres / No puedo impedir que hagas lo que quieras.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Te haré un regalo a condición de que te portas bien / Te haré un regalo a condición de que te portes bien.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Explica la diferencia: Luis me ha dicho que trabajo bien / Luis me ha dicho que trabaje bien.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>

<p>Explica la diferencia: <i>Me escribió en un papel que cerrara la puerta / Me escribió en un papel que cerraba la puerta.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Yo no veo que trabajas / Yo no veo que trabajes.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Yo no creo que vas a conseguirlo / Yo no creo que vayas a conseguirlo.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? <i>Es muy posible que llueve hoy / Es muy posible que llueva hoy.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Es imposible que llueve hoy / Es imposible que llueva hoy.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>No tengo ni idea de cuándo venga Juan / No tengo ni idea de cuándo vendrá Juan.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? <i>Estoy harto de que hace frío / Estoy harto de que haga frío.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>No aguanto que llegues tarde / No aguanto que llegas tarde.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>¡Me encanta que estés aquí conmigo! / ¡Me encanta que estés aquí conmigo.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA TRES CASILLAS.</p>

<p>Explica la diferencia: <i>Siento que piensas que soy un idiota / Siento que pienses que soy un idiota.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Explica la diferencia: <i>Entiendo que no quieres saber nada de mí / Entiendo que no quieras saber nada de mí.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Explica la diferencia: <i>Aunque nos ha visto, no dirá nada / Aunque nos haya visto, no dirá nada.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Explica la diferencia: <i>Aunque es difícil, vale la pena intentarlo / Aunque sea difícil, vale la pena intentarlo.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Explica la diferencia: <i>Aunque Juan esté cansado, vendrá a la fiesta / Aunque Juan está cansado, vendrá a la fiesta.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Cuando vas a Ikea, cómprame una toalla / Cuando vayas a Ikea, cómprame una toalla.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>¿Cuál es la correcta? <i>Antonio come muchísimo / Antonio se come muchísimo.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>¿Cuál es la correcta? <i>Raquel ha comido mucha fruta / Raquel se ha comido mucha fruta.</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Explica la diferencia: <i>El niño rompió el jarrón / Al niño se le rompió el jarrón.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>

<p>Explica la diferencia: <i>Ayer arreglé mi ordenador / Ayer se me arregló el ordenador.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Inventa un contexto para cada frase: <i>Un tomate está bien / El tomate está bien.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Inventa un contexto para cada frase: <i>Tengo una entrada Tengo entrada.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>Inventa un contexto para cada frase: <i>Un jersey me gusta / El jersey me gusta.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Completa la frase: <i>La España...</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>¿Es posible esta frase? <i>Echa de menos a su cerdo.</i></p> <p>SI ACIERTAS Y EXPLICAS POR QUÉ, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Explica la diferencia entre estas frases: <i>El médico escucha a su corazón / El médico escucha su corazón.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLAS.</p>	<p>Completa estas frases: <i>El tabaco es malo por... El tabaco es malo para...</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Completa estas frases: <i>Juan se ha casado por... Juan se ha casado para...</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>

<p>Completa estas frases: <i>Si María se ha enfadado es por...</i> <i>Si María se ha enfadado es para...</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Lee estas frases sobre un partido de fútbol: <i>Aunque Brasil ganaba el partido, Ecuador no se rindió.</i> <i>Aunque Brasil ganó el partido, Ecuador no se rindió.</i> ¿En cuál de ellas sabemos quién obtuvo la victoria?</p> <p>SI CONTESTAS BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Lee estas preguntas: <i>¿Hizo buen tiempo en la playa? / ¿Hacía buen tiempo en la playa?</i> ¿A cuál de ellas corresponde la respuesta: <i>Un rato sí, pero luego se puso a llover?</i></p> <p>SI LO ACIERTAS, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Explica qué significa la frase <i>María está como un tren.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Alberto está como una cabra.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>José es un plomo.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>Explica qué significa la frase <i>Hacía un día de perros.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Me importa un pimiento.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Cuando oí ese ruido, se me pusieron los pelos de punta.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>

<p>Inventa una frase en la que uses el marcador <i>en realidad</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el marcador <i>mejor dicho</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el marcador <i>de todas maneras</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el marcador <i>por ejemplo</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el marcador <i>en el fondo</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el marcador <i>asimismo</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el marcador <i>es decir</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>encima</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>para colmo</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>

<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>incluso</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>ni siquiera</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>por si fuera poco</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>de ahí que</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>por tanto</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>sin embargo</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>por el contrario</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses el conector <i>en cambio</i>.</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase: <i>Cuando fue a México, a Rubén lo trataron como a un rey.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>

<p>Explica qué significa la frase <i>Alberto come como una lima.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Jesús se dirigió a Marta para tratar de romper el hielo.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>En ese asunto, Jaime actuó con mucha mano izquierda.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>Explica qué significa la frase <i>El señor Rodríguez es un pez gordo en el mundo del periodismo.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>La verdad ha salido a la luz.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>El jefe llamará de un momento a otro.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Explica qué significa la frase <i>Fernando es un gallina.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Beatriz es un bicho raro.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Mi hija es un as en matemáticas.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>

<p>Explica qué significa la frase <i>Mario está pez en geografía.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Tu compañero siempre le busca tres pies al gato.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la uses la expresión ;Qué va!</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>
<p>Explica qué significa la frase <i>Desde que perdió su empleo, Mayte lo ve todo negro.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA UNA CASILLA.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Hasta que todo terminó, Mario tenía el corazón en un puño.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA DOS CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Me saca de quicio la actitud de mi jefe.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA TRES CASILLAS.</p>
<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses la expresión ;Qué me dices!</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CUATRO CASILLAS.</p>	<p>Inventa una frase o diálogo breve en la que uses la expresión ;Para nada!</p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA CINCO CASILLAS.</p>	<p>Explica qué significa la frase <i>Mi sobrina es un hacha en el trabajo.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, AVANZA SEIS CASILLAS.</p>

<p>ESTIMADO CABALLERO...</p> <p>Levántate y saluda a tu compañero de la derecha como si se tratara del Embajador de España. ¡Atención a los gestos y el lenguaje corporal!</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>GRRRRRR...</p> <p>Insulta a tu profesor como si te hubiera robado el coche. Por esta vez, puedes hablarle sin respeto.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>TABÚ</p> <p>Sin mostrar a nadie esta tarjeta, tienes que hacer adivinar a tus compañeros la palabra <i>ordenador</i> sin mencionar ninguna de estas: <i>máquina, tecnología, informática, escribir, email.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN Y ACIERTAN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>ALGO DIVERTIDO...</p> <p>Cuenta a tu compañero de la izquierda una historia divertida.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>IRÓNICO...</p> <p>Dile algo irónico a tu profesor.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>CUMPLIDOS</p> <p>Haz un cumplido a un compañero o compañera.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>YA SÉ QUE NO SON HORAS...</p> <p>Has llamado por teléfono a un amigo a las 12 de la noche por algo urgente y te ha respondido su padre un poco enfadado. Discúlpate lo mejor que puedas.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>ENERGÍA NUCLEAR</p> <p>Dinos lo que piensas sobre a energía nuclear con dos argumentos a favor o en contra.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>AUTOBIOGRÁFICO</p> <p>Resume la historia de tu vida en tres frases y díselas a tu compañero de la izquierda.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>

<p>DE LIBRO</p> <p>Resume a tu compañero de la izquierda el argumento de un libro que te haya gustado mucho.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>LO SIENTO...</p> <p>Tu compañero de la derecha está triste porque le acaban de despedir de su trabajo. Dile algo para que se sienta mejor.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>NO ES TAN MALO...</p> <p>Tu compañero de la izquierda te ha confesado que no puede soportar a vuestro profesor. Haz una apasionada defensa del mismo.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>DÍSELO CON FLORES</p> <p>Un desconocido/ a te ha regalado un ramo de flores muy caro en plena calle. Acéptalo o recházalo hablándole a tu compañero de la izquierda como si se tratara del desconocido.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>SPEAKING IN SILVER</p> <p>Di a tus compañeros una frase hecha de tu idioma traducida al español.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO (AUNQUE NO LA ENTIENDAN).</p>	<p>¡NO PUEDO MÁS!</p> <p>Dinos dos cosas que encuentres insoportables y por qué.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>¿NICOMEDES?</p> <p>Dinos el nombre hispano que menos te guste y por qué.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>HOTEL, DULCE HOTEL</p> <p>Dinos tres servicios que ofrecen los hoteles buenos.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>VIAJANDO...</p> <p>Dinos tres medios de transporte urbano, cuál es tu favorito y por qué.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>

<p>HISTORIA...</p> <p>Dinos en qué periodo histórico te habría gustado vivir y por qué.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>ES QUE NO PUEDO...</p> <p>Tu compañero de la derecha te ha invitado a su cumpleaños, pero no puedes asistir. Explícale por qué y discúlpate.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>DE VACACIONES</p> <p>Explícanos en tres frases cómo serían tus vacaciones perfectas.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>SER O NO SER</p> <p>Dinos dos cosas que te parecen indudables y dos que te parecen dudosas. Atención, debes hacer frases completas.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>PROBLEMAS</p> <p>Dinos cuál te parece el problema más importante para la sociedad de tu país y por qué.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>ENHORABUENA</p> <p>Tu compañero de la izquierda acaba de cumplir uno de los sueños de su vida. Felicítale.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>GRACIAS MIL</p> <p>Tu compañero de la izquierda te acaba de dar el mejor regalo que te han hecho en tu vida. Agradéceselo como se merece.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>TABÚ</p> <p>Sin mostrar a nadie esta tarjeta, tienes que hacer adivinar a tus compañeros la palabra <i>aprender</i> sin mencionar ninguna de estas: <i>escuela, universidad, colegio, leer, clase.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>TABÚ</p> <p>Sin mostrar a nadie esta tarjeta, tienes que hacer adivinar a tus compañeros la palabra <i>descansar</i> sin mencionar ninguna de estas: <i>trabajo, vacaciones, verano, dormir, domingo.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>

<p>COCHINO DINERO</p> <p>Dinos tres cosas que cambiarían en la vida de la gente si no existiera el dinero.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>SI YO FUERA RICO...</p> <p>Dinos tres cosas que ahora sueles hacer y que no harías si fueras rico.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO (HACIA LA RIQUEZA).</p>	<p>COMO NO TE CALLES...</p> <p>Hazle una amenaza a tu profesor. ¡Que pase mucho miedo!</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>GRATIS... ¿O NO?</p> <p>¿Piensas que los museos deberían ser gratis? Danos dos argumentos a favor o en contra.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>TELEVISIVO</p> <p>Cuéntanos cuál es tu programa preferido de televisión y por qué.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>TABÚ</p> <p>Sin mostrar a nadie esta tarjeta, tienes que hacer adivinar a tus compañeros la palabra <i>llorar</i> sin mencionar ninguna de estas: <i>agua, ojos, tristeza, lágrima, bebé.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN Y ACIERTAS, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>LA PALABRA INTRUSA</p> <p>En esta serie de palabras hay una que no debería estar, ¿cuál es, y por qué?</p> <p><i>remo, submarinismo, ajedrez, bicicleta de montaña, alpinismo.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>CON TARJETA, POR FAVOR</p> <p>Dinos dos ventajas o inconvenientes de las tarjetas de crédito en relación con el dinero.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>TABÚ</p> <p>Sin mostrar a nadie esta tarjeta, tienes que hacer adivinar a tus compañeros la palabra <i>inocente</i> sin mencionar ninguna de estas: <i>juez, crimen, culpable, bueno, abogado.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN Y ACIERTAS, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>

<p>¡AY QUÉ ESTRÉS!</p> <p>Dinos tres cosas que puedes hacer para combatir el estrés.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>UNA BUENA BRONCA</p> <p>Estás en un autobús y acaba de subir una anciana con muletas. Ninguno de tus compañeros de ha levantado para cederle su asiento. Échales una buena bronca.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>LA PALABRA INTRUSA</p> <p>En esta serie de palabras hay una que no debería estar, ¿cuál es, y por qué? <i>sabio, erudito, ignorante, ingenioso, lúcido.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>LA PALABRA INTRUSA</p> <p>En esta serie de palabras hay una que no debería estar, ¿cuál es, y por qué? <i>seductor, interesante, atrayente, apasionante, ameno, excepcional, aburrido.</i></p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>GATOS Y PERROS</p> <p>Dinos cuál es tu mascota favorita y por qué.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>MALAS NOTICIAS</p> <p>Dale una mala noticia a tu compañero de la derecha (por ejemplo, que tiene que mudarse de su apartamento). ¡Hazlo con mucho tacto!</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>
<p>MI TIERRA</p> <p>Dinos tres cosas que echarías de menos si te fueras a vivir a otro país.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>CADUCADO</p> <p>Dinos tres cosas que pueden caducar.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>	<p>SOLTERÓN</p> <p>Danos dos argumentos a favor o en contra del matrimonio.</p> <p>SI LO HACES BIEN, PUEDES SEGUIR AVANZANDO.</p>

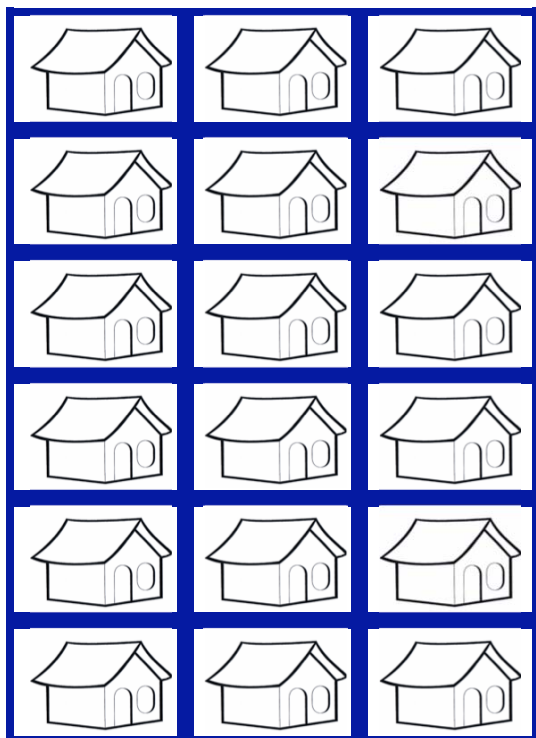
FICHAS DE JUGADOR



HOJA DE ANOTACIONES



JUGADOR:	PERSONAJE:	
PROPIEDADES:		
	SIN CASA	CON CASA
MADRID- PLAZA MAYOR		
MADRID – GRAN VÍA		
BARCELONA – PLAZA DE CATALUÑA		
MÉXICO DF – EL ZÓCALO		
MÉXICO DF – PASEO DE LA REFORMA		
BUENOS AIRES – PLAZA DE MAYO		
BUENOS AIRES – AVENIDA 9 DE JULIO		
LIMA – PLAZA DE ARMAS		
LIMA – MIRAFLORES		
BOGOTÁ – PLAZA DE BOLÍVAR		
BOGOTÁ – LA CANDELARIA		
LA HABANA – PLAZA DE LA CATEDRAL		
LA HABANA – EL MALECÓN		
QUITO – PLAZA DE LA INDEPENDENCIA		
QUITO – LA RONDA		

FICHAS DE CASAS



DINERO

50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €
50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €
50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €
50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €
50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €
50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €
50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €	50 EUROS – HISPANOPOLI  50 €

<p>SALIDA RECOCGE 300 EUROS CUANDO PASES</p>	<p>MADRID GRAN VÍA 150 EUROS</p>	<p>BARCELONA PLAZA DE CATALUÑA 300 EUROS</p>	<p>MÉXICO DF PASEO DE LA REFORMA 150 EUROS</p>	<p>CARTA DE PRUEBA </p>
<p>QUITO LA RONDA 150 EUROS</p>	<h1 style="text-align: center;">HISPANÓPOLI</h1>			
<p>LA HABANA PLAZA DE LA CATEDRAL 300 EUROS</p>				
<p> ¡VETE A LA CARCEL!</p>				

BUENOS AIRES
PLAZA DE MAYO
300 EUROS

LIMA
MIRAFLORES
150 EUROS

BOGOTÁ
PLAZA DE BOLIVAR
300 EUROS



LA HABANA
EL MALECÓN
150 EUROS

QUITO
PLAZA DE LA
INDEPENDENCIA
300 EUROS

CARTAS DE
AVANCE

CARTAS DE
PRUEBA

MÉXICO DF
EL ZÓCALO
300 EUROS

BARCELONA
LAS RAMBLAS
150 EUROS

MADRID
PLAZA MAYOR
300 EUROS

