|  |
| --- |
| **Actividad: ¨Asesino (juego de rol)¨****por Javier Castro Guinea** |

**Nivel:** Todos los niveles de A2 en adelante.

**Duración de la actividad:** No hay límite. El juego de juega fuera de la clase de español. Se trabaja con el progreso del juego en la clase de español.

Aprendí este juego de un monitor en un campamento con chavales y les encantó.

Ese campamento no tenía nada que ver con el aprendizaje de español, pero vi que los estudiantes se metían de lleno en el juego y que podría tener fácil aplicación en nuestras clases de ELE.

Para una mejor comprensión del juego me voy a basar en un ejemplo práctico.

Supongamos que tengo una clase de español de 14 estudiantes.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Adam | Brenda | Chris | Diane | Eric | Fatima | George |
| Hannah | Ivan | Julia | Kevin | Laura | Marco | Nadine |

Cada uno de esos estudiantes, en el juego, va a ser un asesino.

**1.- SE ASIGNA A CADA ASESINO UNA VÍCTIMA**

En primer lugar asigno a cada asesino su víctima, el estudiante al que tiene que matar.

Esto podría hacerlo simplemente escribiendo cada uno de esos nombres en un papel, doblándolos y pidiendo a los estudiantes que cojan uno de los papeles al azar.

**Problema:** puede ser que un estudiante, Adam, seleccione un papel con su mismo nombre. Entonces este sistema no funcionaría.

**¿Qué es lo que hago entonces?**

Les digo que voy a pasar la bandeja con los papeles, que tienen que seleccionar uno, y que si conseguimos que nadie saque su propio nombre perfecto, pero si alguien coge su propio nombre, se devuelven todos los papeles a la bandeja y es el profesor el que asigna los nombres de las víctimas a cada asesino, viendo los nombres, para evitar que el asesino y su víctima sean la misma persona.

Entonces, supongamos que quedan emparejados de la siguiente manera:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Asesino** | **Adam** | **Brenda** | **Chris** | **Diane** | **Eric** | **Fatima** | **George** |
| **Víctima** | **George** | **Diane** | **Nadine** | **Eric** | **Brenda** | **Hannah** | **Ivan** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Asesino** | **Hannah** | **Ivan** | **Julia** | **Kevin** | **Laura** | **Marco** | **Nadine** |
| **Víctima** | **Julia** | **Fatima** | **Adam** | **Laura** | **Kevin** | **Chris** | **Marco** |

Quiere decir que Adam tiene que matar a George, Brenda a Diane, Chris a Nadine, etc.

Los asesinos únicamente saben el nombre de su víctima.

Las víctimas no saben el nombre del asesino, ni nadie debe filtrar información sobre quién es su víctima.

**2.- SE ASIGNA A CADA ASESINO UN ARMA**

El asesino para asesinar a su víctima le debe entregar un ¨*arma*¨, que la víctima tiene que coger. Las armas son objetos comunes que se podrían encontrar en el colegio. Por ejemplo con esta clase vamos a jugar con las siguientes armas:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| La revista del colegio. | Un teléfono móvil. | Un cargador de ordenador portátil. | Una goma de borrar.  | Una manzana.  | Un USB. | Un paquete de Kleenex. |
| Una gorra.  | Una bolsa verde.  | Una calculadora. | Una pelota de tenis. | Un libro escrito en español. | Unas tijeras. | Unos auriculares.  |

Escribo las diferentes armas en diferentes papeles, los doblo, los pongo en una bandeja y cada estudiante selecciona un papel, que será su arma.

Los estudiantes solo conocen su arma. No conocen las demás.

Imaginemos que han quedado emparejadas de la siguiente manera:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Asesino** | **Adam** | **Brenda** | **Chris** | **Diane** | **Eric** | **Fatima** | **George** |
| Víctima | George | Diane | Nadine | Eric | Brenda | Hannah | Ivan |
| Arma | Un cargador de ordenador portátil. | Un teléfono móvil. | Una gorra. | Un libro escrito en español. | La revista del colegio. | Unos auriculares. | Una pelota de tenis. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Asesino** | **Hannah** | **Ivan** | **Julia** | **Kevin** | **Laura** | **Marco** | **Nadine** |
| Víctima | Julia | Fatima | Adam | Laura | Kevin | Chris | Marco |
| Arma | Un paquete de Kleenex. | Una manzana. | Una bolsa verde. | Unas tijeras. | Una calculadora. | Un USB. | Una goma de borrar. |

Quiere decir que Adam tiene que asesinar a George con un cargador de ordenador portátil.

¿Cómo lo hace?

En algún momento, en los siguientes días, debería intentar pasar a George ese cargador, y que George lo coja de su mano. George debe cogerlo. Quiere decir:

-que si Adam lo deja en la mesa y George lo coge, no habría asesinado a su víctima.

-Tampoco se pueden tirar objetos. Por ejemplo si George –que es el asesino de Ivan- le tira a Ivan la pelota de tenis e Ivan la coge, tampoco George habría asesinado a su víctima. Para asesinar a la víctima hay que entregar el ¨arma¨ en mano.

**3.- ADAM ASESINA A GEORGE. ¿AHORA QUÉ?**

George está eliminado del juego.

Le tiene que pasar a su asesino el nombre y el arma que George tenía asignados (*Ivan – pelota de tenis*).

Ahora, Adam tendrá que asesinar a su siguiente víctima, a Ivan, con una pelota de tenis.

**4.- ¿CUÁNDO TERMINA EL JUEGO?**

El juego termina cuando solo hay un asesino, que es el ganador.

Puede darse la circunstancia de que haya más de un ganador.

Veamos la siguiente situación:

|  |  |
| --- | --- |
| **Kevin** | **Laura** |
| Laura | Kevin |
| Unas tijeras. | Una calculadora. |

Imaginemos que Kevin asesina a Laura, pasándole unas tijeras por ejemplo en la clase de arte.

Laura está eliminada.

Cuando Laura le pasa a Kevin su víctima (Kevin) y su arma (una calculadora), obviamente Kevin no puede asesinar a Kevin. Por lo tanto, Kevin se ha salvado. Es uno de los ganadores.

**5.- ¿CUÁNTO DURA EL JUEGO?**

El juego no tiene límite de tiempo.

Normalmente, una vez explicadas las reglas no se juega en la clase de español. La razón es que al principio todo el mundo está muy atento y desconfía de todos los demás. Si recién explicadas las reglas un estudiante le pasa a otro un bolígrafo diciendo ¨*toma, un regalo*¨, probablemente ese estudiante va a sospechar y no lo va a coger.

**6.- SI NO SE JUEGA EN LA CLASE DE ESPAÑOL,**

**¿CÓMO ES UNA ACTIVIDAD PARA LA CLASE DE ESPAÑOL?**

El profesor puede usar este juego para practicar el pasado de muchas maneras.

El estudiante asesinado deberá informar a la clase de que ha sido asesinado, explicando las circunstancias (pretérito imperfecto), el asesinato (pretérito indefinido), sentimientos, etc.

Por ejemplo estas pueden ser unas directrices que el estudiante debe seguir a la hora de explicar su asesinato:

**-Circunstancias:**

--- Lugar.

--- Fecha, hora.

--- Qué estabas haciendo.

--- …

**-Asesinato:**

--- Cómo sucedió.

--- Cómo te informó de que estabas muerto.

**-Sentimientos:**

--- Cómo te sientes.

**-Otra información de interés.**

**Ejemplo:**

Imaginemos que Fatima ha asesinado a Hannah con unos auriculares.

|  |
| --- |
| **Fatima** |
| Hannah |
| Unos auriculares. |

Ahora Hannah, una vez asesinada, deberá escribir sobre ello.

Puede ser en la forma:

-de un artículo periodístico.

-de un diario.

-desde el punto de vista de un testigo.

-…

El profesor podría asignar un número de palabras (por ejemplo 250 palabras).

El tipo de texto y las expectativas dependerán del nivel de los estudiantes.

|  |
| --- |
| Martes 22 de mayo de 2018 El periódico de la escuela**ASESINATO EN LA CAFETERÍA DEL COLEGIO**Por Tasio San Martín.  Ayer lunes 21 de mayo se produjo un terrible asesinato en la cafetería del colegio, durante el almuerzo. Un grupo de 6 estudiantes de grado 12 estaban hablando tranquilamente sobre una fiesta de cumpleaños que se celebrará el próximo domingo. Hablaban de la comida, de la ropa que iban a llevar, y en un momento dado se pusieron a hablar de la música. Comentaron qué canciones serían las más adecuadas y la conversación subió de tono porque no se ponían de acuerdo con la música. En ese momento, una estudiante identificada como Fatima G.H. le preguntó a Hannah I.J. si había escuchado la última canción de Enrique Iglesias. Al responder ésta negativamente, Fatima, que tenía puestos los auriculares y estaban conectados a su teléfono móvil, le ofreció los cascos para que la escuchara. Hannah se los puso, comenzó a escuchar la canción y dijo¨*esto no es Enrique Iglesias, este es de su padre Julio Iglesias*¨. Fatima, guiñándole el ojo le apuntó con el dedo y haciendo que disparaba le dijo ¨*Hannah, estás muerta. Estos auriculares eran mi arma*¨. Hannah pegó un grito *¨¡¡¡¡noooooo!!!!*¨, que se escuchó en toda la cafetería. El resto del grupo no comprendía lo que pasaba y Fatima les informó de que estaban jugando un juego en la clase de español, y que Hannah había sido eliminada. Preguntada Hannah sobre cómo se sentía, dijo que horriblemente mal y que nunca más volvería a confiar en Fatima. Fatima sonrió y dijo que muy bien, pero que le pasara los dos papeles con el nombre de su próxima víctima y el arma que deberá utilizar. **¡Cuidado! ¡Una asesina anda suelta!** |

Una buena manera de compartir toda esta información con la clase sería crear un Google Doc, compartirlo, y a modo de blog cada estudiante asesinado va escribiendo las actualizaciones.

Al principio de cada clase el profesor puede preguntar si hay alguien asesinado, y leer el alumno asesinado la entrada, comentándola posteriormente.

Todo esto también se podría hacer de forma oral, grabando el estudiante un podcast, un programa de radio, o compartiendo un video con la clase (por ejemplo a través de esta plataforma [FlipGrid](https://flipgrid.com/)) en la que explique su asesinato.

**7.- EL JUEGO LLEGA A UNA VÍA MUERTA – NADIE MATA A NADIE**

Al ser un juego sin límite de tiempo puede ocurrir que los estudiantes opten por una posición conservadora, sin arriesgarse a matar a nadie.

Entonces, si el profesor pregunta a la clase si ha pasado algo desde la última clase y no ha habido víctimas, el profesor podría decir ¨*para la próxima clase, si no hay ningún asesinato, morirán automáticamente los asesinos que menos víctimas lleven*¨. De esta manera, se dinamiza el juego.

**8.- DISPUTA**

Pueden existir disputas entre los concursantes. Imaginemos la siguiente situación.

|  |
| --- |
| **Laura** |
| Kevin |
| Una calculadora. |

Laura tiene que matar a Kevin con una calculadora.

En lugar de darle una calculadora le da un teléfono móvil, y dice ¨*el teléfono tiene calculadora*¨. Si Kevin no está de acuerdo, en la siguiente clase de español podría explicar las circunstancias, y por qué no está de acuerdo. El resto de estudiantes votaría a favor o en contra de Kevin.

-Si Kevin pierde, está eliminado (le pasaría sus dos papeles a Laura).

-Si Kevin gana, Laura sería eliminada y Kevin se salvaría.

**9.- ACUSACIÓN**

Podría ocurrir lo siguiente.

|  |
| --- |
| **Chris** |
| Nadine |
| Una gorra. |

Imaginemos que Nadine se da cuenta de que continuamente Chris le está intentando pasar una gorra. Está convencida de que Chris es su asesino y el arma la gorra. Entonces, en la siguiente clase de español podría decir ¨*tengo una acusación*¨. Y acusaría a Chris de matarle con una gorra. Si Chris es su asesino y el arma la gorra, Chris quedaría eliminado y Nadine se salvaría.

Esta acción de acusar a alguien tiene mucho riesgo, ya que los estudiantes podrían intentar engañar a otros para ser acusados erróneamente.

**10.- IMPREVISTOS.**

Una vez empezado el juego veréis que aparecen situaciones no previstas en los puntos anteriores. En ese caso, será el buen criterio del profesor el que dará con la solución al problema.

**11.- VOCABULARIO.**

Antes del juego sería bueno compartir con los estudiantes una lista de vocabulario. Por ejemplo:

Matar

Asesinar

Asesino

Asesinato

Víctima

Sospechar

Sospechoso

Arma

Disputar

Disputa

Acusación

Escenario del crimen

Pistas

…

**12.- FUENTES**

Podéis leer más sobre este juego en estas páginas Web:

Wikihow: Cómo jugar al asesino.

<https://es.wikihow.com/jugar-al-asesino>

Wikipedia: Asesino (juego).

[https://es.wikipedia.org/wiki/Asesino\_(juego)](https://es.wikipedia.org/wiki/Asesino_%28juego%29)