

APELLIDOS:

NOMBRE:

## Seminario 4: Metiéndonos en charcos

### El juego del saltacharcos

Puntuación obtenida: \_\_\_\_\_

Destino del personaje: \_\_\_\_\_

Destino del personaje: \_\_\_\_\_

#### Reglas del juego:

- En el siguiente tablero hay tres parques: el Parque de los Actos, el Parque de las Máximas y el Parque de los Componentes. Todos están unidos por un camino lleno de charcos. En cada uno de los charcos, a su vez, hay tres piedras, pero sólo una de ellas se mantendrá firme al ser pisada, evitando que el personaje, en su camino hacia el amor verdadero, se meta en un charco.
- Para saber qué piedra es la que se mantiene firme habrá que marcar la opción adecuada de entre las tres que proyectará el profesor para cada charco.
- Hay que tener en cuenta que cada vez que se pisa un charco no significa que el personaje pierda toda opción de encontrar a su amor verdadero, pero sí que sus posibilidades se ven mermadas seriamente.
- Al final del recorrido, se considerará que el personaje ha encontrado el amor verdadero si obtiene la puntuación máxima de 12 puntos. Eso significa que ha esquivado todos los charcos.
- Cada parque puntúa según el número de charcos esquivados, según la siguiente escala:
  - Parque de los Actos: 1 punto.
  - Parque de las Máximas: 4 puntos.
  - Parque de los Componentes: 7 puntos.
- Destino del personaje:
  - 12 puntos: amor verdadero.
  - Entre 9 y 11 puntos: amor duradero.
  - Entre 5 y 8 puntos: no hay química.
  - Entre 0 y 4 puntos: mejor darse a la bebida

