



WANCEULEN
EDITORIAL DEPORTIVA

Revista

WANCEULEN E.F. DIGITAL

Número 4 - Mayo 2008

EL CLUEDO COMO ACTIVIDAD DEPORTIVA

**Esther Simón Benito
Patricia Morán Guerra
Pilar Gabaldón Muñoz**

*Facultad de Ciencias del deporte
Universidad de Extremadura*

ISSN: 1885-5873

Páginas: 142-162



1. INTRODUCCIÓN

El área de Educación Física está directamente implicada en el proceso de formación integral planteado por la actual reforma educativa. Al igual que en el resto de las áreas, se incluyen contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

“El objeto más noble que puede ocupar el hombre, es ilustrar a sus semejantes”
Simón Bolívar.

Conviene que el profesor/a conozca y reflexione sobre el proceso de enseñanza– aprendizaje; sobre qué, cómo y cuándo enseñar, y que se comprendan los elementos, mecanismos, principios y factores que rigen este proceso.

A continuación, abordaremos la comunicación atendiendo a la línea expositora siguiente:

- Justificación del cluedo en el entorno educativo.
- ¿Qué es un cluedo?
- Distintas organizaciones.
- Vinculación curricular.
- Ejemplificación práctica.

2. ¿POR QUÉ PLANTEAR UN CLUEDO?

2.1. Clasificación de objetivos:

- Objetivos interrelacionales:
 - A nivel de interiorización
 - A nivel de interacción
- Objetivos educativos:
 - A nivel metodológico
 - Propios de la educación

2.2. Objetivos interrelacionales

a. A nivel de interiorización:

- La toma de decisiones se trabaja de manera importante en esta actividad, y además unida al trabajo en grupo, lo que dificulta notablemente la tarea.
- Es una actividad de gran motivación intrínseca.
- Facilita el conocimiento personal, ante situaciones supuestamente difíciles. Responde a las motivaciones intrínsecas de los alumnos: necesidades de superarse, medirse, interrelacionarse, utilizando actividades que supongan un reto calculado y controlado, actividades de aventura que supongan una sensación de riesgo, de desequilibrio, de vértigo, de libertad que derrochan a veces grandes cantidades de adrenalina.
- Permitir mediante la práctica, la integración de personas con necesidades educativas especiales, con diferente nivel de destreza motriz. Y a su vez, facilitar la integración y conocimiento de la problemática y virtudes de estos alumnos, por parte del resto de sus compañeros.

b. A nivel de interacción:

- Los alumnos mismos, además de participar en el juego, pueden ayudar (con la supervisión de los profesores) en la creación del mismo, proponiendo temas, pruebas, o lo que crean que pueden variar del mismo.
- Fomenta la relación profesor alumno, ya que trabajan juntos para un objetivo común e innovador, que intenta unir los intereses de ambos, uniendo lo lúdico con lo pedagógico en una misma actividad.
- Se crean canales de comunicación entre el profesor/a-alumno/a generando niveles de complicidad entre ambos. Es una actividad de fuerte interrelación entre los iguales. Mejoran las relaciones interpersonales alumno/alumno y alumno/profesor. Necesitan de una cooperación necesaria y comprensible. Tener confianza en uno mismo y en los demás.

2.3. Objetivos educativos

a. A nivel metodológico:

- Es una actividad pedagógico-deportiva con una gran facilidad de adaptación dependiendo de las características del grupo con el que la vayamos a poner en

marcha, la variedad de “cluedos” a inventar es infinita y el grado de dificultad lo elegimos nosotros mismos dependiendo de los datos que ofrezcamos y lo que pidamos, la dificultad de las pruebas y la exigencia física que necesiten para superarlas si es que existen.

- Si enfocamos un cluedo a la edad escolar, podemos compaginar la historia que contemos con algo relacionado con otra asignatura/as o con generalidades educativas, trabajando de este modo la educación integral tan buscada en la escuela de hoy, abarcando así nuestro fin personal: una educación transversal basada en valores.
- De dificultad controlada, al elegir nosotros el nivel de complejidad en todos los ámbitos del juego.
- Favorecer el redescubrimiento sensorial y sensual. Son actividades que unen las emociones y las sensaciones. Se basan en experiencias directas en situaciones y entornos atractivos y normalmente nuevos, que invitan y animan a aprender y explorar.
- Desarrolla las cualidades organizativas de los chicos, a través de la independencia que se les ofrece, ellos mismos toman las decisiones y deciden cómo llevarlas a cabo, si bien hay una interacción profesor-alumno esta se reservará para momentos claves del juego, pero no durante todo el recorrido.

b. Propios de la educación:

- El “cluedo” es el soporte perfecto para trabajar la educación integral, ya que además de estar trabajando físicamente estamos integrando formación de tipo intelectual en el contexto o en las pruebas incluidas en el mismo, así como valores éticos y sociales, tan importantes como la comunicación, cooperación o la integración.
- Permitir conocerse mejor a los alumnos entre sí, favoreciendo espacios y momentos de relación diferentes a los que comúnmente se dan en los centros, elevando de esta forma la temperatura emocional del grupo e invitando a los alumnos a una práctica deportiva saludable con sus compañeros en sus 3os tiempos pedagógicos.
- Son actividades en las que se ve a la persona como un todo, de forma integral y global. Se le da importancia a la mente y al cuerpo, y también al sentimiento. Aumenta el enriquecimiento vivencial, creando hábitos de conducta. Son ideales para desarrollar objetivos actitudinales.

3. ¿QUÉ ES UN CLUEDO?

Habitualmente al escuchar la palabra “cluedo” todos nos imaginamos el típico juego de mesa, al que la mayoría ha jugado alguna vez. Dicho juego consiste en el papel de “detective de sillón”, utilizando sus facultades de deducción para descubrir, cuál de los sospechosos es el culpable, con qué arma cometió el asesinato y dónde lo llevó a cabo. La dinámica del juego consiste en arrojar los dados y mover la ficha de cada jugador a lo largo de las casillas del tablero a partir del número de puntos obtenido.

Hoy en día la mayoría de estos juegos de mesa se basan en esto cambiando la temática, en función de la edad, hasta podemos encontrar algunas de estas partidas por Internet.

Pues bien lo que nosotros proponemos, en cierto modo, es pasar esto a desarrollar una vivencia más rica y llena de color, ¿y cómo? Pues muy sencillo dándoles vida a los personajes y abandonando el tablero por un lugar de nuestra ciudad, centro educativo, entorno natural,, solo se necesita gente que interprete los personajes, un espacio medianamente amplio, participantes e imaginación para crear una historia.

Prácticamente la dinámica es la misma que en el juego de tablero: ocurre algo que deben investigar para encontrar una solución, esto lo adivinarán a través de las distintas interacciones que realizarán con los personajes. Estos no tienen porqué hacerles pruebas como en las típicas gymkhanas, simplemente les contarán su parte de la historia, interpretando su “rol” pudiendo incluso darles alguna pista para que encuentren algún objeto incriminatorio o cualquier otra opción que se nos ocurra. Mientras tanto hay un controlador que es la persona que orienta a los grupos de participantes y va marcando un poco el ritmo a los personajes sobre la cantidad de información que deben de dar.

La diferencia con otros juegos de tablero que se llevan a realizar con gran cantidad de gente es que no se precisa de tablero, solo es necesario un lugar físico donde simular el lugar en el que se basa la historia.

Como podemos ver, el juego nos da mucha libertad, hasta el punto de que nosotros mismos podemos ser los creadores de la historia, incluso, podemos proponerles a nuestros alumnos la sabrosa experiencia de hacer grupos de trabajo alumnos-profesores, en los que se creen diversas historias. Podríamos investigar sobre nuestra ciudad, utilizar las lecturas que se recomiendan en el área de lengua, temáticas de videojuegos (tan de moda en los últimos años), cualquier serie televisiva de interés (los Lunnis) etc.

Se podría decir que nuestra propuesta se asemeja a un juego de “rol en vivo”, ya que tanto los que organizan como los participantes deben meterse en un papel, los primeros en función de la historia y los segundos de investigadores.

En cuanto a la organización, aunque hablaremos de ella más adelante, podríamos decir que la forma más sencilla es que los participantes se muevan por el espacio libremente haciendo preguntas a los personajes que se encuentren por el espacio. Tendremos en cuenta que podemos poner personajes en lugares fijos, personajes que den vueltas durante todo el juego, personajes que no aparezcan hasta que los encuentren a través de una pista o hasta que el juego esté un poco avanzado.

Si fuese posible, contaríamos con disfraces que caracterizarían a los personajes para favorecer y aumentar la motivación de la historia. En cuanto al lugar sería ya maravilloso crear una historia acorde con éste o por lo menos ambientaremos el lugar con los recursos que podamos encontrar.

Claro está que todo esto debe de estar ajustado a la edad de los participantes, a sus intereses, motivaciones, posibilidades y limitaciones.

4. ORGANIZACIÓN

En cuanto a este punto podríamos decir que, como al resto, podemos seguir echándole imaginación utilizando todos los medios que estén a nuestra mano. Cabe la posibilidad de mezclar diferentes formas de organización o utilizar solo una.

Si el espacio donde están los personajes no es conocido por los participantes o es demasiado extenso, podemos delimitar la zona con señales para que ellos sepan si van por buen camino o también facilitarles un mapa con la delimitación de la zona.

Al plantearles la historia que deben descifrar, si es posible podríamos hacer una interpretación de lo sucedido que se vea a medias tintas o que solo escuchen y posteriormente hacemos grupos, no muy numerosos para que su participación sea más activa. Éstos podrán, según lo que nos propongamos, moverse por el espacio de las siguientes maneras:

- Libre: se puede decidir en cada momento el lugar al que se quiere ir (bueno para el trabajo de la táctica, el desarrollo de la independencia, la capacidad de decisión, etc).
- Prefijado: a un orden marcado en el que se deben mover, bien por cuadrante, por pistas, orientación con brújula...
- Mapa: van siguiendo la ruta que se les marca en él, pudiendo estar a medio terminar y a medida que pasa el juego lo van completando a través de los diferentes personajes.
- De ventanas se les da la información gráfica (trozos del plano o perspectivas de algunos lugares: escaleras, puertas, etc.) para que encuentren las pistas.
- Fotografías: estas le mostrarán el lugar concreto al que deben dirigirse.

5. VINCULACIÓN CURRICULAR

En la actualidad en España, la acción educativa está determinada por varias leyes orgánicas que regulan el derecho a la educación. En ellas, se evidencia un marcado carácter constructivista, por el cual, el niño debe ser creador de sus propios aprendizajes, y asegurarse de la funcionalidad de los mismos. Este tipo de aprendizajes se caracterizan por conectar directamente con los conocimientos previos de los alumnos, para de este modo, dotar al proceso de una significatividad que le acercará a su propia realidad.

El juego, en el seno de la E.F. se erige en piedra angular sobre la que se edifican la mayor parte de los elementos curriculares, presentando un doble carácter; de un lado supone uno de los actuales “bloques de contenidos” del área en la etapa de primaria, y de otro, constituye uno de los “principios metodológicos” esenciales sobre los que se cimentan nuestras etapas educativas.

En esencia, el juego constituye una fuente inagotable de aprendizaje, que ha de estar presente a lo largo de toda la vida del niño, ya que contribuye a su formación integral, suponiendo, tal y como afirma Arnold, T. “Una forma y estilo de vida”.

En el próximo curso, permanecerán en vigor el R.D. 831/2003, de 27 de Junio, por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la Enseñanza Secundaria Obligatoria y el R.D. 116/2004, de 23 de Enero, por el que se desarrolla la ordenación y se establece el currículo de la E.S.O., que desarrollan la Ley Orgánica 10/2002 de 23 de Diciembre, de Calidad de la Educación (LOCE). En ella, encontramos la relación de los contenidos abordados con los siguientes documentos curriculares:

- **Objetivos generales:**
 - a. Asumir responsablemente sus deberes y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia y la solidaridad entre las personas y ejercitarse en el diálogo afianzando los valores comunes de una sociedad participativa y democrática.
 - b. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos.
 - c. Afianzar el sentido del trabajo en equipo y valorar las perspectivas, experiencias y formas de pensar de los demás.
 - d. Consolidar el espíritu emprendedor desarrollando actitudes de confianza en uno mismo, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. Manifestaciones artísticas.
 - e. Conocer el funcionamiento del propio cuerpo, para afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la práctica del deporte, para favorecer el desarrollo en lo personal y en lo social.
 - f. Conocer el entorno social y cultural, desde una perspectiva amplia; valorar y disfrutar del medio natural, contribuyendo a su conservación y mejora.

- **Objetivos de área:**
 - 3. Valorar el estado de sus capacidades físicas y habilidades específicas y planificar actividades que le permitan satisfacer sus necesidades.
 - 8. Diseñar y realizar actividades físico-deportivas en el medio natural que tengan escaso impacto ambiental, contribuyendo a su conservación y mejora.
 - 9. Realizar actividades deportivas y recreativas con un nivel de autonomía aceptable en su ejecución.

- **Bloques de contenido relacionados:**
 - I. Condición física y salud.
 - II. Habilidades específicas.
 - Juegos y deportes.
 - En el medio natural.

- Criterios de evaluación: serán establecidos en función del curso al que vaya dirigido.

Todas estas prescripciones legislativas que en la actualidad corroboran la importancia del área de E.F. en el Sistema Educativo, convergen en la idea manifestada por Vázquez, B. (1989) al afirmar: “La Educación Física es ya no una parte o ámbito de la educación general, sino fundamento y origen de la construcción personal del hombre a través de la educación”.

6. ANEXO: EJEMPLIFICACIÓN PRÁCTICA

“La herencia de la venganza”

Personajes

Cura.
Niño.
Felipe Cuatro Vientos.
Bonino el secretario de la asociación ecologista.
Director de la Instalación.
Pepa la secretaria de la peletera.
Ito (el ecologista amigo del muerto).
Trabajador de la peletera (Eusebio).

Estos son los personajes básicos, si se cuenta con más personas se podrían incluir:

- Sixto Cuatro Vientos
- El otro de los niños que se encuentra al muerto.
- El otro trabajador de la empresa peletera “el elefante”

6.1. Historia

Aparecen dos niños gritando que han visto un muerto, corren despavoridos en busca de su maestra. Esa mañana hacían una excursión por los lindos parajes de Hernán-Pérez, habían acudido con el curso de 6º a pasar una semana en La Escuela del bosque, pero al parecer permanecerían algo más del tiempo previsto, por lo menos estos dos elementos, que se habían separado del grupo ávidos de curiosidad, y como luego declaran al Sargento de la Guardia Civil encontraron al muerto porque les pareció ver una nutria y empezaron a seguirla. Al sargento esto le parece una locura ya que en ese paraje hacía muchos años que no había nutrias, debido a que las largas sequías del verano no las permitía vivir tranquilamente durante esa época y se marcharon para siempre.

Inmediatamente, el gerente de la instalación llamó a la guardia civil y se presentó el sargento Félix (nada más y nada menos).

El muerto estaba en la orilla del río con las manos atadas atrás, presentaba signos de violencia, como de pelea, se hospedaba bajo secreto en el mismo lugar que el grupo de niños, era un ecologista llamado Chete que había venido a seguir con una investigación que había empezado con su amigo y compañero Ito, ambos pertenecían a la Asociación Ecologista llamada Bocio.

La primavera del año anterior ambos compañeros pasaron una temporada en la instalación y en verano volvieron para hacer una investigación sobre el ecosistema y el micro clima que se estaba creando. Encontraron una situación alarmante de deterioro ocasionada por individuos no identificados, con signos evidentes de pertenecer a la familia de los mustélidos.

Se lo comunicaron al secretario de la Asociación, Bonino, quien reaccionó de manera imprevista. Bonino impidió que regresaran a Hernán-Pérez. Les aseguró que él investigaría los bosques. Y lo hizo: con un resultado que no convenció a los dos amigos, lo que erróneamente le hicieron saber.

Bonino se obsesionó por evitar que los dos amigos siguieran con el estudio. Pero estos persistieron y se desplazaron al bosque en varias ocasiones sin comunicárselo a la asociación, haciendo viajes de ida y vuelta sin pernoctar en el pueblo para evitar sospechas. En uno de ellos obtuvieron la respuesta. El mayor deterioro correspondía a una zona un poco más arriba de una instalación de ocio y tiempo libre, llamada "La Escuela del Bosque" y por allí comenzaron la búsqueda. Siguieron el río y pronto encontraron un visón. Estos animales son mamíferos poco gregarios, nada de particular avistar a un individuo solitario. Lo extraño era su presencia; ya que aquella sierra no era su medio natural.

Al intentar atraparlo, el instinto llevó al animal a la zona rocosa, bajo un matorral se encontraba la entrada de una cueva. Se preguntaban qué relación tenían los visones y el secretario de Bocio, pero una conversación telefónica que le escucharon mencionó la palabra "visón" y "pieles", y no faltó la referencia a Hernán-Pérez. Por inconcebible que pareciera, conocía la existencia de los visones y lo ocultaba, ¿por qué? Tomaron la decisión de investigar al secretario.

Entregaron el informe sin incluir el hallazgo del visón. Horas después Ito le envió una carta de comunicación avisando que se tomaba unos días libres de descaso, con el propósito de hacerle creer que se marchaba lejos y seguirle los pasos. Recogieron a la novia de Chete pasaron un trato los tres juntos y esa misma noche Chete regresó a Hernán-Pérez e Ito comenzó su labor de detective.

El secretario volvió temprano en su Toyota, lo siguió. Tomó la carretera y continuó por un camino hasta llegar a un criadero de visones. Ito sospechó que el secretario andaba metido en un negocio de pieles.

Al verlo subir la sucia escalera que conducía a la oficina de la empresa peletera, creyó llegado el momento de salir de dudas. Subió tras él y llamó a la puerta de la oficina. Un individuo de bigote ridículo, tipo cepillo de dientes. Vestía un traje gris a rayas y presentaba la cabeza más afechinada que Ito hubiera visto jamás. El individuo negó que Bonino se encontrara con él. ¡Era el colmo del cinismo! ¡Acababa de entrar! Mencionó el Toyota aparcado en la entrada y el tipo no admitió lo evidente.

Lo último que recordaba Ito era un hombre grande y mudo, lo mantuvo tres días encerrado en un barracón, le dio comida, cosa que no ocurría desde que él mismo y un tipo pequeño lo trasladaron a la cueva, de lo cual hacía dos meses. Y esta es la historia que cuenta Ito cuando lo encuentran a través de un mapa.

- Historia de la peletera

Don Felipe Cuatro Vientos padre, creó una empresa con la intención de dejarla en herencia de sus dos hijos, Felipe y Sixto, para que continuaran el negocio pionero en la cría del visón en cautividad, del que se sentía orgulloso.

La peletera (Cuatro Vientos) florecía cuando Pepa empezó a trabajar en la oficina. Sixto se enamoró y Pepa de Felipe, pero lo hizo siempre en secreto.

Sixto lo hizo de una muchacha de modesta cuna. Su apellido paterno era Bonino. Se decía que no tenía ni más posesión que un viejo molino destruido en las tierras de Badajoz. El destino la llevó a trabajar por los Cuatro Vientos. El padre era viudo, una vieja ama llevaba la casa y la muchacha prestaba su ayuda. El padre de Sixto prohibió la relación y dejó a la muchacha sin empleo.

Finalmente Sixto se casó con ella y el padre lo desterró del seno económico familiar.

Sixto se marchó y sugirió a su padre que vendiera la parte de la empresa, que como hijo le correspondía, pero el viejo no estaba dispuesto a dividir el negocio.

Se decía que el matrimonio tuvo un hijo, que la madre murió y que Sixto ocultó al niño, pues el padre (Felipe Cuatro Vientos) aseguraba que, si el matrimonio tenía descendencia, no lo perdonaría, no rectificaría el testamento, hecho ya a favor de su hermano.

El molino no marchó y Sixto regresó a la oficina. Se dice, se comenta que había vuelto buscando el perdón, para recuperar su parte de la herencia. Algunos aseguraban que dejó al niño en un centro de menores con la intención de recobrar la confianza del padre para que rectificara el testamento; no deseaba ver nunca más por su hijo. El viejo le dio el cargo de contable en la empresa. El sueldo era escaso.

Los dos hermanos eran gemelos. No se relacionaban como familia. Sixto deseaba recuperar su parte de la herencia y su hermano Felipe no se la daba.

La empresa empezó a ir mal. Desde la campaña de unos ecologistas que parecían empeñados en cerrarla, había ido de mal en peor. Se perdieron muchos pedidos por dicha investigación aquello pasó pero la empresa nunca levantó cabeza. La secretaria, Pepa, tuvo la sensación de que desde que esto pasó el contable Sixto contribuía a esto. Al principio eran pequeñas cuentas que no encajaban, facturas acordes con los pedidos. Pensó que el controlaba no jugaba limpio, que operaba por su cuenta. Por error llegó a sus manos una factura con un importe tan desorbitado para la realidad del negocio que decidió estudiar el libro contable. Pero él estaba allí.

Iba vestido como Don Felipe y lo confundió con el hermano. Sacó el reloj del bolsillo, del chaleco y consultó la hora. Don Felipe, no Sixto, había heredado el reloj del padre, y nunca se separaba de él.

La existencia de un segundo reloj en el despacho, nos hace comprender el error. Era Sixto quien se hallaba en la oficina el sábado en el que lto se presento en su seguimiento.

Pues bien, como podemos observar hay dos hermanos gemelos, uno que hereda el negocio del padre, y el hijo del otro roba al tío lo que cree que le pertenece, y le pertenece en realidad. Al principio su pretensión era hundirle el negocio. Se inscribe en una asociación ecologista y lanza una compañía feroz contra la empresa.

Pero descubre que hay otro modo más sustancioso de castigo: *robarle*. Cierra la campaña e inicia pequeñas operaciones con el apoyo del padre, que no se niega a las pretensiones de su hijo, pues se siente culpable de su destino. No tuvo suerte en la vida y solo pudo ofrecerle penalidades. Incluso lo dejó tiempo en un centro de menores. La cosa marcha y el tipo se anima a realizar operaciones de mayor envergadura. Traslada los visones a la cueva y da salida a las pieles en el molino, lo que ocurre desde hace 3 años.

La muerte de Chete, fue sin intención, fue un accidente, se encontraba en el lugar equivocado.

El hijo de Sixto es un gran espedeólogo, por eso encontramos a Ito en la cueva, igual que a los animales muertos. Arrastró a su padre a esa lamentable aventura. Él es el instigador, el estratega, el ejecutor. Lo obligó a servirle de enlace con sus verdaderos compinches: el Elefante y Eusebio (los dos trabajadores de la peletera). Lo hizo vestir un traje a rayas para no levantar sospechas en sus citas, e incluso le proporcionó un reloj a imitación del heredado por su tío.

Puede que el culpable fuese Sixto y no Bonino, pero esto no puede ser, ya que si esto fuese así Sixto lo hubiera hecho cuando necesitaba dinero para criar al hijo. Robar nunca estuvo en su pensamiento. Lo que deseaba era la reconciliación y su parte de la herencia.

“Una larga historia como la del Rey Don Pedro I el Cruel”, un hijo que traiciona los deseos de su padre. Un padre que traiciona los deseos de un hijo. Un hermano que traiciona los derechos de un hermano y viceversa. Y un joven que traiciona a sus amigos. Claro que el delito no entendía de amigos.

6.2. Texto de los personajes

A. Cura

Les cuenta la historia del hermano Bernardino, este antes de morir, (muere ese mismo día por la mañana), andaba algo inquieto. El cura les advierte que puede que la información que les va a dar tal vez no se relacione con su caso.

El hermano Bernardino es ciego, hace 2 o 3 días, pasó una noche espantosa. Padece insomnio propio de la vejez. Escuchó ruidos, lamentos, gemidos ¡algo espantoso y ensordecedor! ¡El alma de Don Pedro el Cruel, gemía en la boca del infierno! ¡Por eso no logró dormir! Les cuenta dicha historia:

- Pedro I el Cruel tuvo un hermano bastardo de nombre Enrique, conde de Trastámara que pasó su juventud metido en campañas militares. En una de ellas destruyó en Francia un monasterio de cartujos. Con tiempo y audacia llegó a ser rey. Don Pedro, ¡fue tan sanguinario! El bastardo reinó con el nombre de Enrique II y con los nuevos quehaceres, olvidó la promesa. Ya en el lecho de la muerte, mandó jurar a su hijo, el príncipe Juan que la cumpliera por él. Así su conciencia quedó tranquila y pudo morir en paz. Fue el príncipe, una vez el rey Juan II, quien inició las obras, y su hijo, Enrique III las concluyó. El monasterio se levantó para lavar la conciencia de un rey por una promesa incumplida, algo que bien pudo salvar su alma.

- El alma del rey Cruel fue condenada a vagar sin rumbo eternamente debido a sus crímenes. Se dice que se apareció a un cartujo y que, gracias a las oraciones del monje, halló la paz.

Esto es lo 1º que se cuenta, cuando viene el grupo por 1ª vez.

La segunda vez se les invita a ir a la biblioteca a por el manuscrito que lo confirma documento del s. XV, hay unas iniciales VA (villa abajo), que será allí donde se encuentren a lto. Realmente si hay una boca del infierno: cueva donde se encuentran a lto y a los animales muertos.

Otra de las opciones es darle el pergamino o manuscrito subrayando las letras que nos indiquen el lugar donde vamos a construir la cueva.

B. Niño

Durante la excursión que hacen por la mañana él y otro niño se encuentran al muerto. Les cuenta que está bien y él les asegura que ha visto a una nutria. Es un niño muy activo, pertenece a un centro de menores. Les dice que él y su amigo se separan del grupo. Porque vieron algo moverse y fueron a ver que era. Dice que se asustaron mucho al ver al hombre muerto, tenía las manos atadas a la espalda y tenía la cara de miedo. Les dice que la Señorita les ha dicho que no había nutrias en el lugar y les había reñido un poco, no mucho porque la “seño” es muy buena, (él la quiere mucho, como a una madre). Ella se piensa que nos hemos ido a fumar o algo así, por eso nos riñe y no nos cree, pero es de verdad, le dice a los participantes, que ellos les tienen que creer.

Les comenta que su amigo se ha ido, sus padres como los del resto han venido a por ellos y estarán ahora mismo muy agustito en casa. En la instalación solo quedan el y 3 niños de centro de menores más y la “seño”.

C. Felipe cuatro vientos

Es el dueño de la peletera se muestra un poco prepotente y como que se desentiende del asunto. Les dice que no sabe nada, les comunica que siente no poder ayudarlos. Ni si quiera no sabe nada, les comunica que siente no poder ayudarlos. Ni si quiera se ha enterado de que alguien había muerto.

Si le preguntan sobre la empresa les cuenta que hubo un tiempo en el que todo iba viento en popa, pero con el paso de los años todo ha ido a peor, la cultura ha cambiado y gracias a los ecologistas un gran negocio como el que le había dejado en herencia su padre se está hiendo a pique.

De entrada no les cuenta que tiene un hermano, con el que no comparte la titularidad del negocio, por petición del padre, antes de morir.

Como dato característico del personaje, mira constantemente el reloj. Con esto pueden adivinar algo sobre el hermano gemelo.

D. Secretario de la asociación ecologista “bonino”

Este personaje se muestra muy frío con ellos. Si, es cuenta que Chete e Ito son dos de las mejores personas que han pasado por la Asociación (aquí aparece Ito, los participantes no saben nada de este personaje). Lamenta profundamente su muerte, ya que a lo largo de los años los 3 habían hecho gran amistad. Está algo intranquilo porque Ito lleva 3 días desaparecido, dejó avisado de que salía 3 días de descanso, habían terminado de hacer el informe sobre Hernán-Pérez, les enseña este sin ninguna clase de problema, puesto que no dice nada negativo de la peletera, a este no le interesa dar a conocer su historia personal.

Les pide que le ayuden a encontrar a Ito para comunicarle lo de Chete, ambos si que eran como buenos hermanos. No entiende bien por qué había vuelto Ito a ese lugar si ya habían acabado la investigación.

Les dice que Chete e Ito empezaron a investigar y estudiar esa zona la primavera pasada, se desplazaron a la zona en verano donde pasaron una semana hospedados en la instalación, para recoger muestras y terminaron el estudio hace 3 días con la entrega del informe, les comenta que no entiende nada.

E. Director de la instalación

Es un hombre campechano y bonachón, se muestra muy participativo. Este es el que les dice que el muerto se llamaba Chete, un chico joven dedicado a lo que se debería dedicar la mayoría de la juventud de ahora, a hacer el bien. Les dice que era ecologista y que siempre venía acompañado por un amigo Ito. Ambos vinieron por primera vez en verano, se quedaron 7 días, pero siguieron viniendo a lo largo del otoño y el invierno durante muchos fines de semana, otras veces, incluso, venían y se iban en el mismo día, esto no se lo había dicho a nadie, pero él si los había visto, le parecía muy raro que hicieran esto, ya que los 2 chavales eran muy buena gente. Suponía que algo se traían entre manos, si hacían eso era porque no querían levantar sospechas, ya que en la instalación no tenían ningún problema en quedarse. Él imagina que es algo relacionado con la peletera, pero no tenía mucha idea de nada más.

Les cuenta que está muy cansado de recibir a tanto padre, después de lo sucedido todos los padres se han apresurado a recoger a sus hijos. La pena es que la profesora se ha tenido que quedar con los 4 niños de centro de menores, esa mujer si que es buena, y que paciencia tiene ¡Dios!

Por lo que ha escuchado, los niños dicen que han visto a nutrias, les dice que hace años que no hay, se empezaron a ir cuando empezó a cambiar el clima y cada verano el río corría con menos agua. No tiene ni idea de que clase de animal verían los niños, si es que no están mintiendo, pero de lo que si está seguro es de que en el lugar no había ninguna nutria.

No sabía muy bien en qué más les podía ayudar, al final se acuerda de quen en la habitación que se quedaba Chete encontraron un papel, un informe, se lo deja leer pero no llevar

F. Secretaria “Pepa”

Esta les cuenta que ella lleva en la empresa desde que tenía 16 años y siempre había trabajado allí. Conoció al fundador, el señor Felipe Cuatro Vientos padre, este tuvo dos hijos, uno el actual jefe de la empresa D. Felipe Cuatro Vientos (alma gemela de su padre) y su hermano gemelo Sixto, el cual no tiene nada que ver con el hermano, como la cara y la cruz, vamos!

Les cuenta esto (que es lo que aparece al contar la historia):

Don Felipe Cuatro Vientos padre, creó una empresa con la intención de dejarla en herencia de sus dos hijos, Felipe y Sixto, para que continuaran el negocio pionero en la cría del visón en cautividad, del que se sentía orgulloso.

La peletera (Cuatro Vientos) florecía cuando Pepa empezó a trabajar en la oficina. Sixto se enamoró y Pepa de Felipe, pero lo hizo siempre en secreto.

Sixto lo hizo de una muchacha de modestia cuna. Su apellido paterno era Bonino. Se decía que no tenía ni más posesión que un viejo molino destruido en las tierras de Badajoz. El destino la llevó a trabajar par los Cuatro Vientos. El padre era viudo, una vieja ama llevaba la casa y la muchacha prestaba su ayuda. El padre de Sixto prohibió la relación y dejó a la muchacha sin empleo.

Finalmente Sixto se casó con ella y el padre lo desterró del seno económico familiar.

Sixto se marchó y sugirió a su padre que vendiera la parte de la empresa, que como hijo le correspondía, pero el viejo no estaba dispuesto a dividir el negocio.

Se decía que el matrimonio tuvo un hijo, que la madre murió y que Sixto ocultó al niño, pues el padre (Felipe Cuatro Vientos) aseguraba que, si el matrimonio tenía descendencia, no lo perdonaría, no rectificaría el testamento, hecho ya a favor de su hermano.

El molino no marchó y Sixto regresó a la oficina. Se dice, se comenta que había vuelto buscando el perdón, para recuperar su parte de la herencia. Algunos aseguraban que dejó al niño en un centro de menores con la intención de recobrar la confianza del padre para que rectificara el testamento; lo deseaba más nunca por su hijo. El viejo le dio el cargo de contable en la empresa. El sueldo era escaso.

Los dos hermanos eran gemelos. No se relacionaban como familia. Sixto deseaba recuperar su parte de la herencia y su hermano Felipe no se la daba.

La empresa empezó a ir mal. Desde la campaña de unos ecologistas que parecían empeñados en cerrarla, había ido de mal en peor. Se perdieron muchos pedidos por dicha investigación aquello pasó pero la empresa nunca levantó cabeza. La secretaria, Pepa, tuvo la sensación de que desde que esto pasó el contable Sixto contribuía a esto. Al principio eran pequeñas cuentas que no encajaban, facturas acordes con los pedidos. Pensó que él controlaba no jugaba limpio, que operaba por

su cuenta. Por error llegó a sus manos una factura con un importe tan desorbitado para la realidad del negocio que decidió estudiar el libro contable. Pero él estaba allí.

Iba vestido como Don Felipe y lo confundió con el hermano. Sacó el reloj del bolsillo, del chaleco y consultó la hora. Don Felipe, no Sixto, había heredado el reloj del padre, y nunca se separaba de él.

En la mesa de la secretaria hay un reloj, parecido al que no para de mirar Felipe Cuatro Vientos, ella se lo enseña y les dice que no entiende nada, ya que este sigue teniendo su reloj y ahora aparece otro igual. No se explica que pasa.

Les cuenta que actualmente hay trabajando en la empresa las siguientes personas:

- Felipe
- Sixto
- 2 trabajadores en los barracones, cuidando los visones, y los describe así:
 - El elefante: alto, fuerte, feo y mudo.
 - Eusebio: bajo y con cara de pillo.

G. Trabajador

Este personaje se hace pasar por su compañero que es mudo. En realidad no es mudo, pero como trabaja realmente para Bonino no le interesa hablar con los participantes.

En alguna ocasión cuando no este con ningún grupo en concreto, se paseará como hablando con el móvil:

“sí, allí estaré... no te preocupes, está todo preparado..., voy a buscarte...”

H. Ito

A este personaje se lo encuentra en la cueva, cuando el juego ya está avanzado.

La primavera del año anterior ambos compañeros pasaron una temporada en la instalación y en verano volvieron para haciendo una investigación sobre el ecosistema y el micro clima que se estaba creando. Encontraron una situación alarmante de deterioro ocasionada por individuos no identificados, con signos evidentes de pertenecer a la familia de los mustélidos.

Comunicaron al secretario de la Asociación, Bonino, quien reaccionó de manera imprevista. Bonino impidió que regresaran a Hernán-Pérez. Les aseguró que él investigaría los bosques. Y lo hizo: con un resultado que no convenció a los dos amigos, lo que erróneamente le hicieron saber.

Bonino se obsesionó por evitar que los dos amigos siguieran con el estudio. Pero estos persistieron y se desplazaron al bosque en varias ocasiones sin comunicárselo a la asociación, haciendo viajes de ida y vuelta sin pernoctar en el pueblo para evitar sospechas. En uno de ellos obtuvieron la respuesta. El mayor

deterioro correspondía a una zona un poco más arriba de una instalación de ocio y tiempo libre, llamada La Escuela del Bosque” y por allí comenzaron la búsqueda. Siguieron el río y pronto encontraron un visón. Estos animales son mamíferos poco gregarios, nada de particular avistar a un individuo solitario. Lo extraño era su presencia; ya que aquella sierra no era su medio natural.

Al intentar atraparlo, el instinto llevó al animal a la zona rocosa, bajo un matorral se encontraba la entrada de una cueva. Se preguntaban qué relación tenían los visones y el secretario de Bocio, pero una conversación telefónica que le escucharon mencionó la palabra “visón” y “pieles”, y no faltó la referencia a Hernán-Pérez. Por inconcebible que pareciera, conocía la existencia de los visones y lo ocultaba, ¿por qué? Tomaron la decisión de investigar al secretario.

Entregaron el informe sin incluir el hallazgo del visón. Horas después Ito le envió una carta de comunicación avisando que se tomaba unos días libres de descaso, con el propósito de hacerle creer que se marchaba lejos y seguirle los pasos. Recogieron a la novia de Chete pasaron un trato los tres juntos y esa misma noche Chete regresó a Hernán-Pérez e Ito comenzó su labor de detective.

El secretario volvió temprano en su Toyota, lo siguió. Tomó la carretera y continuó por un camino hasta llegar a un criadero de visones. Ito sospechó que el secretario andaba metido en un negocio de pieles.

Al verlo subir la sucia escalera que conducía a la oficina de la empresa peletera, creyó llegado el momento de salir de dudas. Subió tras él y llamó a la puerta de la oficina. Un individuo de bigote ridículo, tipo cepillo de dientes. Vestía un traje gris a rayas y presentaba la cabeza más afechinada que Ito hubiera visto jamás. El individuo negó que Bonino se encontrara con él. ¡Era el colmo del cinismo! ¡Acababa de entrar! Mencionó el Toyota aparcado en la entrada y el tipo no admitió lo evidente.

Lo último que recordaba Ito era un hombre gordo y mudo, lo mantuvo tres días encerrado en un barracón, le dio comida, cosa que no ocurría desde que el mismo y un tipo pequeño lo trasladaron a la cueva, de lo cual hacía dos. Y esta es la historia que cuenta Ito cuando lo encuentran a través de un mapa.

6.3. Documentos necesarios

Estos documentos deberán entregarse a los grupos, a ser posible tener preparado uno por cada grupo:

PARTIDA DE NACIMIENTO

D. **Bonino Cuatro Vientos Sánchez** nacido en **Hernán-Pérez** a 13 de Marzo de 1974, hijo de **Sixto Cuatro Vientos López** y de **Magdalena López Perianez**, consta en el Registro Civil de Hernán-Pérez, libro de registro nº 86, capítulo 43, página 82, línea 3ª

El Registrador
D. Francisco Leal Valiente

Estos dos documentos que vienen a continuación son los informes que realizan los dos ecologistas, imprimir uno por cada grupo e imprimir 2 copias de la portada.

Después de varias visitas clandestinas a la zona, hemos encontrado una situación alarmante, de deterioro ocasionada por individuos no identificados, con signos evidentes de pertenecer a la familia de los mustélidos (visones).

Estos animales son mamíferos poco gregarios, es decir, es difícil de ver a un individuo solitario. Es extraño su presencia en la zona, ya que esta sierra no es su medio natural.

Una de las actividades económicas de la zona es una empresa peletera, que utiliza medios arcaicos para la extracción de sus pieles.

Sospechamos que dicha especie lleva tres años en libertad, por alguna razón estos han escapado de sus jaulas y están causando graves daños en las especies de la zona, ocasionando, incluso, la desaparición de algunas especies autóctonas.

De momento sólo queda investigar cuál es la razón por la que los animales están en libertad.

Fdo. CHETE DOMÍNGUEZ

Fdo. ITO LÓPEZ

El presente informe presenta el resumen del estudio realizado en la zona de Hernán-Pérez, asegurando el equilibrio del ecosistema en todos sus sentidos.

Después de una recogida, minuciosa de muestras y analizadas en la ciudad de Cáceres, en los laboratorios clínicos, podemos confirmar que el lugar presenta un 100% de naturalidad y equilibrio en todas sus cadenas alimenticias.

Así lo confirma las pruebas recogidas y registradas en el archivo de la asociación Bocio, con número de registro: 397.

Aseguramos que todas las actividades productivas de la zona no dañan el ecosistema y cumplan con todos los requisitos legales, es más, cuentan con los sistemas pertinentes para contribuir al equilibrio natural del medio.

Fdo. CHETE DOMÍNGUEZ

Fdo. ITO LÓPEZ



CHETE DOMÍNGUEZ
ITO LÓPEZ

6.4. Materiales necesarios

- Documentos que se adjuntan:
 - Informe negativo.
 - Informe positivo.
 - Partida de nacimiento.
 - Manuscrito.
- Dos relojes iguales.
- Disfraces si se poseen, aunque los personajes son muy normales, con ropa de calle se puede suplir.
- Todos los objetos con los que podamos hacer una cueva dentro de una habitación.
- Si se disponen se podrían montar 3 despachos.
- Decorado de iglesia o monasterio.

6.5. Trama de la historia

La historia se desarrolla en Hernán-Pérez (Sierra de Gata), en una instalación de ocio y tiempo libre. Si se cuenta con otro lugar la historia puede cambiar.

Aparece muerto un ecologista llamado Chete, el cual, estaba investigando junto con un amigo por qué se estaban produciendo ciertos daños que habían detectado en la zona.

Realmente, como en todo buen cluedo, los participantes focalizarán su atención en buscar un asesino entre los personajes, pero a diferencia de otros juegos de esta clase los personajes no hablan de coartadas o se acusan unos a otros, sino que van contando quienes son, quién es el muerto, van dando detalles de otros personajes, les ofertan pistas sobre la trama de la historia, que deberán unir para darse cuenta de la verdadera historia de venganza que se les muestra.

Jugaremos con que algunos personajes cuentan su historia en dos partes, dan pistas que ellos en un principio no entienden y con un personaje escondido al que solo encuentran a través de un manuscrito. Este personaje es Ito, otro ecologista íntimo amigo del muerto, que les ayudará a unir todas las ideas que han ido recopilando de los diversos personajes.

La verdadera historia es que averigüen que Chete fue asesinado por casualidad, simplemente por ponerse en medio dentro de un ambiente de venganza. El secretario de la asociación ecologista es el verdadero cabecilla de todo, este es el hijo que las malas lenguas van diciendo que Sixto Cuatro Viento tuvo con la molinera de Badajoz. Dicho personaje embauca a su padre, contable de la empresa peletera para ir robando dinero poco a poco, pero no contento con esto solo los dos trabajadores de los barracones de la peletera trabajan para él también y se dedican a soltar a los visones y a despellejarlos por su cuenta, montando un negocio paralelo al de su tío, haciéndole la competencia.

6.6. Presentación de la historia a los participantes

Entra en la sala un guardia civil, detective, policía..., y les plantea la situación del muerto, se les solicita ayuda para que averigüen que le ha sucedido al pobre ecologista.

Se hacen grupos, cuanto menos número de componentes en cada uno de ellos mejor.

Se les delimitará la zona de juego, indicándoles el número de personajes que hay en juego y lugares cerrados donde pueden ir a busca, omitiendo el lugar donde realicemos la cueva.