

## ficha introductoria

nombre de la actividad	Martes y 13. Licencia Safe Creative: 1405120851157.
autor/es	Estrella A. REDONDO ARJONES.
nivel y destinatarios	B.
duración	1 hora.
objetivos	Ampliar el bagaje cultural de los estudiantes.
destrezas	Expresión oral y comprensión escrita.
contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Acercarse a la cultura popular hispana: creencias y comportamientos.
dinámica	En parejas, en grupos de tres o cuatro y en gran grupo.
material y recursos	Fotocopias de la actividad, fichas, dados.
secuenciación	<p>"Martes y 13" es una actividad que se introduce con un juego de tablero (Anexo 1): se divide la clase en grupos de tres o cuatro alumnos y a cada grupo se le entrega una ficha por alumno y un tablero. El juego consiste en que quien llegue primero, gana un premio (chucherías, por ejemplo). Este sirve para introducir el tema de la actividad: las supersticiones. Tras ir de superstición en superstición hasta librarse de la mala suerte colocan cada una de las creencias vistas según traigan buena o mala suerte (apartado b). Además, pueden añadir otras propias de su familia, región o país (c); en d) amplían la información acerca de las supersticiones.</p> <p>En el ejercicio 2 se invita a los alumnos a que en parejas comenten el porqué de estas creencias y si ellos creen o no en supersticiones y las ponen en práctica.</p> <p>Para terminar, en 3 relacionan personajes famosos con sus supersticiones o manías.</p> <p>Este último ejercicio está inspirado en otro ideado por la profesora Adriana Repila, miembro de RutaEle.</p> <p>Soluciones: Ejercicio 1d): i) tocar madera, ii) tirar la sal por encima de los hombros, iii) Martes 13, iv) romper un espejo, v) un paraguas, vi) los gatos negros vii) un trébol de cuatro hojas, viii) el vino, ix) cruzar los dedos. Ejercicio 3: 1-b, 2-d, 3-f, 4-e, 5-a y 6-c.</p>

secuenciación

Imágenes con Creative Commons tomadas de TadeGA: Anexo 1: dado, tréboles, pie, madera, herraduras, gato, espejo, escalera, paraguas ; actividad: Imagen 1 Paraguas; Imagen 2 Sal.

Imagen con CC "Cruzar los dedos" por E. Redondo Arjones.

Foto con CC tomada de Flickr: "A 87 anni è morto lo scrittore premio Nobel Gabriel Garcia Marquez" por KoFahu meets the Mitropa.



## Martes y 13

1. Hoy vamos a empezar la clase jugando.

- El profesor os va entregar un tablero y unas fichas y vais a jugar en grupos de tres o cuatro. Quien llegue primero a la meta, será muy afortunado.
- El juego anterior consiste en ir de superstición en superstición hasta librarse de la mala suerte; ahora colocad cada una de ellas según traigan buena o mala suerte:

Buena suerte	Mala suerte
<i>Tirar el vino</i>	<i>Tirar la sal</i>

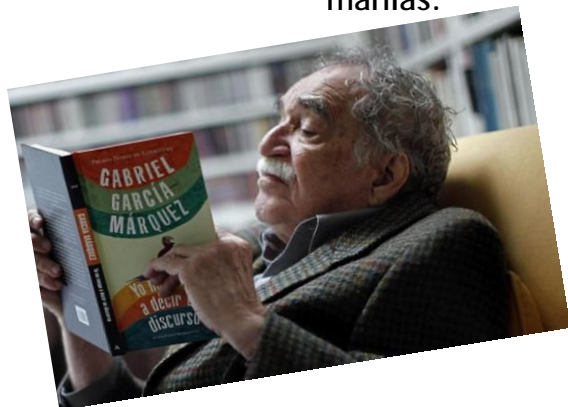


- ¿Podrías añadir a la tabla otras supersticiones que conocéis o que son propias de vuestra familia, región o país?
- Ahora relacionad algunas de estas supersticiones con los siguientes apartados:
  - Hacemos esto cada vez que decimos algo que no nos gustaría que nos pasara. En algunos países hacen lo mismo pero con hierro o metal.
  - Cuando se cae, cogemos un pellizco y lo tiramos por encima de los dos hombros.
  - ... ni te cases ni te embarques. En otros países es el viernes.

- iv) Los romanos mantenían que nuestra salud cambia cada siete años y que su reflejo en un espejo traía siete años de mala suerte si se rompía.
- v) Nunca hay que abrirlo bajo techo.
- vi) Desde la Edad Media se relacionan con la brujería.
- vii) Si encuentras uno trae muchísima suerte.
- viii) Cuando se vierte, nos mojamos la frente con él.
- ix) Lo hacemos cuando esperamos que pase algo bueno.

2. Sorprende que en un mundo tecnificado, una persona de cada cinco crea en videntes y astrólogos sin importar el sexo, la religión o el nivel sociocultural. De hecho, muchísimas personas son proclives a creer en estas creencias populares llamadas supersticiones, ¿por qué?  
¿Tú también crees en ellas? ¿Tienes otro tipo de creencias o manías (por ejemplo un bolígrafo imprescindible a la hora de hacer un examen)? Coméntalo con tu compañero.

3. Para acabar, relaciona estos personajes famosos con algunas de sus manías:



- |  |   |
|--|---|
| 1. Gabriel García Márquez, escritor, Premio Nobel, colombiano. | a) Es el rey de las manías. Quienes le conocen dicen que por su terror a la muerte y a los accidentes, duerme con los zapatos puestos y se toma la temperatura cada media hora. |
| 2. Jennifer Lopez, cantante y actriz, estadounidense.          | b) Siempre se acostaba con la luz encendida ya que tenía pánico a la oscuridad.   |
| 3. David Beckham, futbolista, británico.                       | c) Se viste siempre siguiendo el mismo orden.   |
| 4. Julia Roberts, actriz, estadounidense.                      | d) Cuando se aloja en un hotel, lleva sus propias sábanas. Además, en la habitación todo tiene que ser blanco.  |
| 5. Woody Allen, director, estadounidense.                      | e) Se baña en agua mineral.   |
| 6. Fran Rivera, torero, español.                               | f) Dicen que tiene obsesiones que repite con frecuencia. Ordena su ropa por colores y se compra sesenta calzoncillos al mes.  |

# Anexo 1

J  
U  
E  
G  
O  
D  
E  
L  
A  
S  
S  
U  
P  
E  
R  
S  
T  
I  
C  
I  
O  
N  
E  
S

<p><b>S A L I D A</b></p>	 <p>¡Enhorabuena! Tocar madera te ha salvado de tu mala suerte. Adelanta 2 casillas. <b>8</b></p>	 <p>Hoy tienes la negra: te cruzas con un gato negro y retrocedes 4 casillas. <b>16</b></p>		 <p>¡Qué mala suerte! Llueve a cántaros y el profesor ha abierto un paraguas dentro de clase. Todos retrocedéis 1 casilla.</p>		
	<p>Los 7 días de la semana, los 7 jinetes del apocalipsis, los 7 pecados capitales, los 7 enanitos de Blancanieves, 7 vidas tienes un gato, 7 chacras... adelanta 7 casillas.</p>	<p>Vuelve a tirar</p>  <p><b>9</b></p>	<p><b>15</b></p>	 <p>Las herraduras te han traído suerte: avanza 1 casilla. <b>17</b></p>	 <p>Pasas por debajo de una escalera. Por tentar a la suerte pierdes un turno. <b>22</b></p>	 <p>Hoy te has levantado con el pie derecho, te espera un día plagado de buenos augurios. Avanza 2 pasos. <b>24</b></p>
	<p><b>1</b></p>	<p>Te has levantado con el pie izquierdo... ¡Vuelve a la casilla número 3!</p>	<p>Hoy es un gran día. Sitúate en la casilla del compañero que va primero.</p>  <p><b>11</b></p>	<p><b>18</b></p>	<p>Has roto un espejo, por eso te esperan 7 años de mala suerte... vuelve a la casilla número 14.</p>	<p>Vuelve a tirar.</p>  <p><b>26</b></p>
	<p><b>2</b></p>  <p>Vuelve a tirar.</p>	<p>Has encontrado un trébol de 4 hojas. Avanza 1 casilla. <b>4</b></p>	<p><b>12</b></p>	<p><b>10</b></p>	<p><b>19</b></p> 	 <p><b>21</b></p>
	<p><b>3</b></p>	<p><b>MARTES Y 13</b></p> <p>Ni te cases ni te embarques. Un montón de malos augurios, por eso vuelves a la casilla de SALIDA.</p>		<p><b>14</b></p>	<p>Cruzar los dedos antes del examen de español te ha aportado una suerte increíble. ¡Ve a la casilla 25!</p> 	
	<p><b>4</b></p>	<p><b>LLEGADA</b></p> <p>Tu mala suerte ha terminado</p>		<p><b>13</b></p>	<p><b>25</b></p>	