**¿QUIÉN CONVIRTIÓ A PABLO?**

**MATERIALES**: Tarjetas de juego, bolígrafo o lápiz para cada equipo, hojas para los detectives.

**EXPLICACIÓN:** Es una adaptación del juego de Cluedo (juego de mesa de detectives).

En nuestro caso, se ha producido la conversión de un tal Pablo y queremos averiguar cuatro cosas: **quién** le ha ayudado a convertirse (personaje), en qué **lugar** del área en el que estemos, para eso tiene que ser un lugar grande: colegio, bosque, casa con varios pisos... (Lugar), **por medio de qué** (acción) y a qué **hora**.

Se hacen equipos, (no es conveniente que haya más de 4 equipos para que no se haga demasiado largo) y a cada equipo se le entrega una de esas hojas de detectives para que apunten las pistas o lo que quieran. Supongamos que son tres equipos.

Previamente, hay que escribir en distintas tarjetas (como si fuera una baraja) todos los personajes que queremos que estén, todos los lugares, todas las acciones y todas las horas. Cada uno en una tarjeta y el mismo número de tarjetas para cada grupo. Antes de empezar el juego, se saca una tarjeta de personaje, otra de lugar, otra de acción y otra de la hora y se mete en un sobre cerrado. Esto es la clave que tienen que averiguar. Nadie puede saber lo que hay dentro.

El resto de las tarjetas se mezclan bien y se reparten equitativamente a todos los equipos.

Cada equipo, si es inteligente, apuntará en su papel las tarjetas que tiene, porque evidentemente las tarjetas que tiene no pueden estar dentro del sobre y por tanto no forman parte de la clave.

Cuando le toca al primer equipo jugar, lo primero que dice es el lugar en el que cree que se ha podido producir la conversión y todos van a ese lugar. Una vez allí este equipo dice su hipótesis: el lugar en el que están, un personaje, una hora y una acción. **Por ejemplo:** *“Nosotros decimos que aquí en el coro, Fray Gabriel el generoso ayudó a que Pablo se convirtiera leyendo la Biblia, antes de recoger las lechugas de la huerta”*.

Evidentemente cuando un equipo dice una hipótesis dice personajes o cosas que él no tiene en sus tarjetas. En esto tienen que estar atentos los otros equipos para hacer sus anotaciones porque si un equipo ha dicho eso se sabe que ese equipo no tiene esas tarjetas… Aquí está la investigación. Hay que pensar.

Una vez que el equipo dice la hipótesis los otros equipos, 2 y 3, miran sus tarjetas para ver si tienen algo de lo que han dicho. El equipo siguiente, el 2, si tiene alguna tarjeta de la hipótesis que ha dicho el equipo 1, (por ejemplo tiene la tarjeta de “leyendo la Biblia”) dice: *Eso no es verdad y lo podemos demostrar.* Entonces enseña esa tarjeta sólo al equipo 1, sin que la vea el equipo 3. El equipo 1 anotará en su hoja que no puede ser leyendo la Biblia porque ya ha visto esa tarjeta y no puede estar dentro del sobre.

Supongamos que el equipo 2 tiene dos o tres tarjetas para demostrar que no es cierta la hipótesis. Aunque tenga más tarjetas sólo enseña una, la que quiera.

Si en cambio, el equipo 2 no tiene ninguna tarjeta y no puede demostrar nada, pasa el turno al 3, para ver si puede demostrar. Y se hace lo mismo: si tiene tarjetas enseña sólo una al equipo 1.

Después le toca el turno al equipo 2, piensa el lugar y van allí. Dicen su hipótesis y los otros equipos ven si pueden demostrar algo.

Hay que estar atentos para anotar, porque las cosas que dicen los otros equipos pueden dar pistas.

Así poco a poco se van haciendo averiguaciones hasta que se da con la clave.

Cuando un equipo dice una hipótesis y los otros equipos no tienen nada que demostrar, (no tienen tarjetas) ya está, se ha acertado. Se abre el sobre secreto y se comprueba que es verdad. Gana ese equipo.

**VARIACIONES:** Se puede hacer también con vidas de santos, el personaje será un santo, lugares relacionados con cada santo, anécdota de su vida y alguna otra cosa. Tienen que ser cosas que no sean evidentes a primera vista, para que no lo acierten a la primera. Se saca la clave que es todo relacionado con el santo y eso es lo que tienen que averiguar. sí se puede jugar con todos los demás santos.

**EJEMPLO DE TARJETAS Y COSAS QUE TIENEN QUE ESTAR ESCRITAS EN LA HOJA DE DETECTIVES: (LAS COSAS HAY QUE ADAPTARLAS AL LUGAR EN QUE SE ESTÉ. POR EJEMPLO: SI SE ESTÁ EN UN COLEGIO SE PUEDEN PONER PROFESORES, ALUMNOS... AULAS, SALONES,... RECREO, JUGANDO FUTBOL,...)**

(Esto es un ejemplo del recinto de un monasterio)

**Personajes:**
- Padre Superior, el Humilde……

-Fray Merenguelo, el Sonriente..
- Fray Inocencio, el Bondadoso…
- Fray Felipe, el Servicial…………..
- Fray Gabriel, el Generoso………..

Lugar:
- Coro………………………………………
- Sacristía………………………………...
- Claustro…………………………………
- Biblioteca……………………………….
- Cocina…………………………………….

**Acción:**
- Leyendo la Biblia…………………...
- Hablando de la Cruz……………….
- A través de la Eucaristía…………
- Cantando una canción a Jesús…
- Rezando un rosario………………...

Hora:
- Dos horas antes de ordeñar las vacas……………………………………
- Después de que los frailes salieran de la capilla…………………..
- A la hora en que los ratones salen a buscar la comida……………..
- Antes de recoger las lechugas de la huerta………………………………..
- Media hora después de que el hermano enfermero repartiera las pastillas…………………