



Tema 7

¿ESTÁS EN FORMA?

► Explotación de la foto y la cita

Se les puede pedir a los estudiantes que nos digan de qué deporte se trata y qué elementos nos inducen a pensar eso; también podemos pedirles que creen que puede estar pensando en estos momentos el nadador, qué ha estado haciendo antes, qué hará seguidamente, si creen que es un deportista profesional o un amateur y qué cosas diferenciarían a uno u a otro... Puede ampliar la actividad preguntándoles si hacen deporte habitualmente o no, qué tipo de deporte, cuántas horas semanales le dedican, por qué ese deporte y no otro, qué ventajas le ven frente a otros deportes...

Se puede hablar también del deporte como espectáculo y la importancia que han adquirido este tipo de deportes en la sociedad: qué tipo de deporte es más seguido en sus países; si se retransmiten o no y por qué medio; qué beneficios e inconvenientes ha supuesto para estos deportes que se hayan convertido en deportes de masas...

Pida a sus estudiantes que reflexionen sobre la cita: si están de acuerdo con que el deporte de élite ya no es solo deporte; qué factores hacen que esto sea o no sea así; qué supone para muchos deportistas esto; ¿el éxito o el fracaso es más duro en estos casos?; ¿cambia la vida de los deportistas?

Otra de las ideas de la cita es que la sociedad valora a las personas comparándolas a las demás: se les puede preguntar si están de acuerdo; en caso de que sí, ¿en qué otras cosas, además del deporte, se puede notar esto?

También se pueden comentar las frases que aparecen en la cita: “lo importante es participar”, “el fin justifica los medios”: ¿qué creen que significan?; ¿por qué creen que las incluye la autora?; ¿tienen validez hoy en día? Se les puede pedir que den ejemplos tanto si creen que sí como que no.

Para acabar, se les puede hacer que piensen en la frase de Borges: ¿Sería posible un juego así?; ¿tendría seguidores?; ¿cambiaría nuestro mundo?

► Entrada al tema

4. Dayron Robles > Atleta cubano especializado en 110 m vallas. En 2008 consiguió la plusmarca mundial con 12.87 s. (superada en 2012). Consiguió el oro en 60 m vallas en pista cubierta en 2012.

7. Dennise Van Lamoén > Primera deportista chilena en participar olímpicamente en tiro con arco. En 2011 ganó el oro en el Campeonato Mundial. En 2012 fue la abanderada de Chile en los JJ. OO.

8. Joaquín Capilla > Máximo medallista de su país y fundador de la tradición olímpica de los clavados (salto desde un trampolín o un punto fijo) en México. Consiguió medalla en los cuatro JJ. OO. en los que participó.

2. Sofía Mulanovich > Esta peruana es la primera mujer sudamericana en conseguir ser Campeona Mundial de Surf en 2004. Actualmente está retirada.

9. Lucho Herrera > Exciclista colombiano. Fue un gran escalador, como probó en etapas de montaña en el Tour de Francia, la Vuelta a España y el Giro de Italia.

5. Gemma Mengual > Ha sido una de las mejores nadadoras españolas de natación sincronizada. Ha conseguido numerosas medallas de oro y plata.

1. Juan Manuel Fangio > Automovilista argentino. Ha sido quintuple campeón de F1. Retirado en 1958, su récord de títulos no sería superado hasta 2003, por Schumacher.

3. Pau Gasol > Fue el segundo jugador de baloncesto español en llegar a la NBA. Recibió el Premio Príncipe de Asturias de los Deportes en 2006.

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

6. Giancarlo Maldonado > Futbolista de Caracas. Es uno de los máximos goleadores de Venezuela. Fue ganador, en 2007, de la Bota de Oro de América.

► Infórmate

2. a. Términos y comparaciones relacionados con violencia, lucha y sufrimiento:

Respecto a la violencia, es interesante observar cómo se presenta el deporte como una lucha, usando incluso términos sacados de las guerras y las luchas reales: **capitulación, batalla**, (párrafo 2); **se enfrenta, es perseguido**, (párrafo 3); **lucha, grito de guerra**, (párrafo 3); **darse por vencido**, (párrafo 4); **grupo perseguidor, tenaz persecución, martirio, lucha a muerte**, (párrafo 5); **fuga**, (párrafo 6); **todos contra uno, le pisan los talones**, (párrafo 7).

Respecto al sufrimiento, casi todo el texto lo muestra, aun así, vamos a señalar algunas de ellas: **se deja caer..., hace palanca con piernas y hombros..., va dando ligeros bandazos..., retorciendo la cabeza, cayendo a plomo...** (párrafo 1); **su corazón debe latir a unas 200 pulsaciones por minuto..., todo empieza a fallar en cadena..., abre desmesuradamente la boca...** (párrafo 2); **desafiando las más elementales leyes de la cordura..., la montaña no tiene alma...** (párrafo 3); **pero ahí va, quién sabe si hacia el cielo o hacia el infierno..., ¿Cuánto resistirá?... (párrafo 4); ni el sobre esfuerzo, que de rebote está obligando a los otros..., dando todo lo que lleva** (párrafo 5); **las fuerzas están extinguidas, pero sigue pedaleando, una sola vacilación y se hundirá**, (párrafo 6); **cuatro cazadores que, con idiomas diferentes, pero con el lenguaje común del sufrimiento..., violencia ejercida sobre uno mismo para demostrar...** (Párrafo 7); **un nuevo aguijonazo de dolor..., te nubla la visión..., un amago de náusea..., está casi vencido..., no sientes nada..., el dolor es superior a una sensación concreta...** (párrafo 8); **cesa el ruido, cesa el movimiento, me quiero morir...** (párrafo 9).

b. Términos que comparan el ciclismo con los animales o la naturaleza.

Sorprende su **obstinación animal** (párrafo 1); Su respiración **será un huracán** circulando frenéticamente a través de **este páramo destrozado** (párrafo 2); La montaña **no tiene alma** ("para el ciclista", aunque no es una comparación directa, se sobreentiende la relación con el deportista (párrafo 3); La masa se agita como **una tempestad embravecida** (párrafo 4); **Las fieras** deben andar ya por la curva 20 (párrafo 5); La única forma de escaparse de **esas arenas movedizas** es no detenerse (párrafo 6); Representado en esos **cuatro cazadores** que... le pisan los talones; lo que ha hecho glorioso y salvaje este deporte (párrafo 7); (y el dolor) engendra en ti nuevas **parcelas** de soledad (párrafo 8).

c. Cómo se presentan a los aficionados y por qué crees que lo hace así.

Los presenta como unos aficionados totalmente fuera de sí, que por un lado animan al corredor con todas sus fuerzas, pero por otro le exigen que lo consiga. **La masa se agita como una tempestad embravecida, bate palmas, patalea, grita: ¡Hey, hey, hey!, creando un coro obsesivo que parece un grito de guerra. Nunca había visto una afición tan volcada en un solo hombre** (párrafo 4). Se les presenta también como gente desalmada, que acude a ver el sufrimiento del ciclista, y solo anima a los triunfadores: **escuchas el griterío alarmado de la masa. En el fondo lo sabes: les inspiras una profunda lástima. ¡Asesinos!** (párrafo 8).

3. **cayendo a plomo**: caer vertical y pesadamente sobre algo; **fallar en cadena**: dejar de funcionar una cosa después de otra, sucesivamente, cada cosa por consecuencia de la anterior; **abrirle camino**: hacerle un paso para que pueda circular entre los aficionados; **va en cabeza**: va el primero; **salta a la vista**: se ve, se percibe claramente; **lucha a muerte**: lucha con todas sus fuerzas; **de rebote**: como consecuencia; **le pisan los talones**: le sigue de muy cerca; **quintaesencia**: lo más perfecto, lo mejor.

4. 1. **Desafiar** las leyes de la cordura; 2. Enfrentarse a un nuevo **reto**; 3. La afición está **volcada** en un hombre; 4. **Atravesar/pasar** por un martirio/calvario; 5. **Centrarse** en una idea; 6. **Culminar** con éxito; 7. Poner algo en **evidencia**; 8. Ejercer la **violencia**; 9. Inspirar una profunda lástima; 10. Los jueces **dictaminarán** quién ha ganado.

5. (p.1). b; (p.3). a; (p.5). b; (p.6). b; (p.7). b

► Para saber más (pista 16)

1. b; 2. a; 3. b; 4. b.

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

► Crea con palabras

1. Respuesta libre. Algunas de ellas pueden ser:

Baloncesto: canasta, pelota, camiseta de tirantes, pantalón corto, zapatillas...; cancha, pista; encestar, hacer un mate, coger un rebote, hacer un tapón, hacer una falta (personal, técnica...)...; base, escolta, alero, pivot; árbitros...

Tenis: raqueta, pelota, red, pantalón corto, camiseta, zapatillas...; pista (hierba, de tierra batida, de cemento), cancha...; saque, *drive*, revés, volea, dejada, remate, globo...; set o parcial, punto, *tie-break* o juego decisivo...; juez de línea, juez de silla...

Hockey hierba: pelota o bola, *stick* o palo, camiseta, pantalón corto, medias, zapatillas o botas (con tacos), casco, peto, portería...; campo de hierba; portero, defensa, mediocampo, delantero o atacante; marcar gol, hacer una falta, sacar un córner, tirar un penalti, atacar, defender...

Ciclismo: bicicleta, manillar, sillín, pedal, frenos, cadena, bidón, maillot, casco, zapatillas...; circuito, velódromo...; meta, avituallamiento, contrarreloj, etapa, pelotón...; pedalear, hacer un *sprint* o esprintar, hacer una escapada...

Gimnasia: chándal, maillot, camiseta, pantalón, zapatillas...; artística o deportiva, rítmica...; pabellón; barras asimétricas, barra de equilibrio, barra fija, suelo, potro, anillas, cuerda, aro, pelota, mazas, cinta, colchoneta...; hacer una voltereta, dar un salto; guardar el equilibrio,...; jurado...

Natación: bañador, gafas, gorro, chanclas, albornoz...; piscina, calle, trampolín, plataforma...; estilo libre, mariposa, *crol*, relevos, sincronizada; dar la vuelta, hacer un largo, dar una brazada, nadar, sumergirse...; jueces...

Atletismo: pantalón, camiseta, zapatillas, dorsal...; jabalina, peso, disco, martillo, vallas, testigo, colchoneta...; pabellón, pista, circuito, calle...; carreras, marcha, maratón, saltos, fondo, relevos, lanzamientos, salto (de longitud, de altura, de pértiga...)...; triatlón, pentatlón, decatión...; correr, adelantar, mantener el ritmo, esprintar, batir una marca, establecer un nuevo récord, jueces

2. 1. torneo - c. certamen, campeonato - II. competición, liga; 2. aficionado - a. hincha, forofo - III. fan, seguidor; 3. oponente - d. adversario, contrincante - IV. rival, contrario; 4. balón - b. esférico - I. pelota, bola.

3. 1. eliminatoria para el pase a finales; 2. octavos de final; 3. cuartos de final; 4. Semifinal; 5. final.

4. **Camiseta:** prenda de vestir que se lleva en la parte superior del cuerpo. Puede ser de tirantes, manga corta o manga larga. En el deporte suele llevar el número y el nombre del jugador, el nombre del patrocinador y el escudo del equipo. **Pantalón corto:** prenda de vestir que se lleva en la parte posterior del cuerpo. Algunas veces en deporte también lleva el nombre del patrocinador y el número del jugador. **Medias:** calcetines largos que se llevan en algunos deportes: fútbol, hockey, baloncesto..., en gimnasia: prenda de punto, nailon, etc. que llega hasta la rodilla o más arriba. **Botas con tacos:** zapatillas con unos topes de plástico o aluminio que sobresalen de la suela para poder agarrarse mejor a la hierba. Se usan en algunos deportes, como fútbol. **Portero:** jugador que defiende la portería de su equipo. **Defensa:** jugador que junto a otros crea la línea más atrasada de su equipo y se encarga de defender su portería. **Centrocampista:** jugador que organiza el juego en el centro del campo, con labores defensivas y de apoyo a la delantera de su equipo. **Delantero:** jugador en la línea de ataque de su equipo. **Marcar gol:** conseguir un tanto al entrar la pelota en la portería del equipo contrario. **Regatear:** movimiento rápido que hace un jugador para esquivar a un contrario. **Pasar** (la pelota): entregar a otro jugador el balón para que siga jugando. **Rematar la jugada:** acabar una serie de jugadas lanzando el balón a la portería contraria. **Saque de banda:** el saque de la pelota que se hace con las manos desde los dos lados más largos del campo, después de que la pelota haya salido por uno de esos laterales al tocarla un jugador del equipo contrario. Existe también **saque de esquina** (si es desde una esquina y se hace con los pies; se realiza después de que la pelota haya salido del campo por la línea de fondo después de tocarla un jugador del equipo contrario) o **saque de portería** (lo hace el portero, con los pies o las manos, desde la portería, después de atrapar el balón o que la pelota salga fuera después de un chut de un jugador del equipo rival). **Bandas:** zona que limita cada uno de los lados más largos del campo. **Un banderín:** es la bandera que levanta el juez de línea para marcar algún tipo de infracción o información (falta, saque de banda, fuera de juego, cambio de jugadores...). **Jueces de línea:** son los ayudantes del árbitro principal y están situados en las bandas. Llevan un banderín con un pulsador que les ayuda a informar al árbitro. Existe también un cuarto árbitro que es el que muestra la pizarra con el tiempo añadido y los cambios. **Árbitro:** persona que en los partidos hace que se cumpla el reglamento. Marca las infracciones con un silbato. Puede mostrar tarjetas de amonestación (amarillas) o expulsión (roja). **Hacer una falta:** cuando un jugador transgrede las reglas de juego (dar una patada a un jugador contrario, tocar la pelota con la mano en caso de no ser portero...). **Sancionar con una tarjeta roja:**

¿ESTÁS EN FORMA?

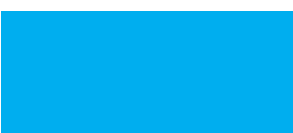
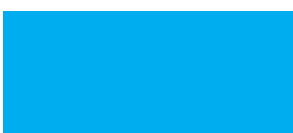
7 TEMA

si un jugador ha cometido una falta grave o acumula dos tarjetas amarillas el árbitro le muestra tarjeta roja y es expulsado del campo. **Disparo:** chut fuerte a portería para marcar gol. **Cabezazo:** golpe dado con la cabeza al balón para meterlo en la portería o para despejar. **Sacar un córner:** es lo mismo que saque de esquina. **Banquillo:** lugar donde se sientan el entrenador y los jugadores de reserva, mientras el resto del equipo juega. **Suplentes:** jugadores que pueden salir al campo en lugar de un jugador titular si el entrenador lo considera oportuno. **Entrenador:** la persona que dirige y entrena las diferentes tácticas para que el equipo juegue.

► Así se habla

1. Dar en la diana, b; 2. Dormirse en los laureles, a; 3. Tirar la toalla, b; 4. No dar pie con bola, b; 5. Pasarse de la raya, b; 6. Sudar la camiseta, a; 7. Echar balones fuera, b; 8. Dar la talla, b.

Para reforzar la forma de las expresiones se puede hacer un dominó, en parejas. Se dejarán todas las tarjetas boca abajo, excepto una que se dejará boca arriba y que será la que marcará el inicio del juego. Por turnos cada jugador cogerá una tarjeta y mirará si la puede colocar (en la parte inicial o posterior de la tarjeta boca arriba) completando la expresión. Si no puede guardará esa tarjeta hasta que pueda colocarla.

Dar en...		Pasarse de...	
Dormirse en...		Sudar...	
Tirar ...		Echar...	
No dar pie con...		Dar la...	

Pragmática (prohibición y permiso)

Antes de pasar a hacer el ejercicio se recomienda explicar que:

Pedir permiso: *Si no le/te importa, voy a...* sugiere un grado mayor de formalidad y por tanto se usa en las ocasiones en las que queremos marcar más distancia con el interlocutor, ya sea por no conocerlo o porque la situación nos obliga a ser más formales (hablar con alguien de un cargo superior, etc.). La petición de permiso es muy suave, puesto que se da por sentado que el hablante va a realizar la acción, a no ser que la otra persona se niegue tajantemente.

La segunda, *Oye, ¿me dejas?* es mucho más informal y directa y la usaremos cuando hay cierta confianza con el interlocutor.

Conceder permiso: En este caso muestra una absoluta conformidad para que la otra persona haga algo, esto viene reforzado por: *pues claro que...* y por la frase siguiente: *¿Cómo no me lo habías dicho antes?* Lo emplearíamos cuando previamente no nos hemos dado cuenta de que la otra persona tenía una necesidad.

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

Denegar permiso o prohibir: En el primer caso, *Te he dicho que NO*, y cuando digo que NO es que NO, muestra una negación o prohibición absoluta. NO se marcan con una entonación mucho más fuerte, para marcar esa negación o prohibición, con lo que el deseo de reflejar la propia opinión sobre el asunto queda mucho más marcada. En el segundo caso es una prohibición más neutra. El hablante no se implica tanto en la prohibición y por eso utiliza la 3ª persona y una disculpa previa: *lo siento, no está permitido*. En este caso no expresa su opinión, simplemente explica una regla.

3. 1. C; 2. C; 3. C; 4. A; 5. B; 6. C; 7. C; 8. C; 9. A; 10. C; 11. C; 12. B; 13. C; 14. A

Después del ejercicio, se aconseja marcar las diferencias entre unos exponentes y otros.

Pedir permiso

La 4, *¿Le molestaría que abriera la ventana?*, es de carácter formal y viene marcado por el uso del condicional (molestaría). La petición en este caso es más fuerte por el hecho de formularla con una pregunta y por tanto, el hablante no hará nada hasta obtener una respuesta.

La 9, *Quisiera su consentimiento/aprobación para...*, solo se usa en contextos donde hay una jerarquía muy marcada y establecida (empleado hacia su jefe, alumno-director...). Solo se procederá a actuar en este caso si la otra persona nos da su consentimiento/aprobación claramente.

La 14, *Disculpe, ¿me permite que le diga algo?*, no es una petición real, puesto que la persona que formula la frase quiere decirle algo con lo que no está conforme de la actuación de otra persona, independientemente de si el oyente quiere o no. *Disculpe*, solo tiene en este caso el valor de llamar la atención de la persona, no tienen un valor de disculpa. La mayoría de las veces se usará un tono seco y distante para marcar tal disconformidad.

Conceder permiso

La 5, *¡Faltaría más! ¡Adelante!*, muestra una aprobación total a lo pedido, sin ningún tipo de objeción. Puede darse en situaciones de mucha confianza o en otras más formales.

La 12, *¿Como veas!*, expresa que el hablante no está del todo conforme con lo que se le ha pedido (en este caso se usará un tono seco al responder) o se siente indiferente frente a lo que haga la otra persona (en este caso usará un tono neutro).

Denegar permiso o prohibir

La 1, *No. Está tajantemente/absolutamente prohibido*, se emplea cuando queremos prohibir algo de manera rotunda. Para ello se emplea un *no* seco y cortante, muchas veces acompañado de una pausa antes de reafirmarlo con la siguiente frase, en la que el adverbio *tajantemente/absolutamente* reafirma la primera impresión. En este caso, aunque se explica una regla también como en el ejemplo previo al ejercicio, se diferencia de él en que sí se manifiesta la propia opinión.

La 2, *No te consiento que me hables así*, más que prohibición en sí, lo que muestra es nuestra indignación ante lo que nos dice otra persona. Suelen marcarse entonativamente el *no* y el *consiento* y puede acompañarse de algunos movimientos de cabeza marcando el *no* y el dedo índice levantado señalando a la otra persona.

La 3 y la 8, *¡Venga ya! ¡Yo alucino contigo! y ¡Bueno! ¡(Era) Lo que me faltaba!*, expresan la incredulidad ante lo que estamos oyendo. Aunque no son negaciones explícitas, lo que pretendemos es que la otra persona desista en su empeño.

En la 3, suele marcarse entonativamente el *venga* (alargando más la e) y el *ya* (alargando la a). Puede acompañarse de un ladeo de cabeza con una ligera inclinación hacia atrás al pronunciar *venga ya*, mientras se colocan los brazos doblados mostrando las palmas de las manos a los lados del cuerpo (parecido a la imagen de la pág. 97 del libro) y seguido de un movimiento de negación con la cabeza también al decir *yo alucino contigo*, que expresará que no nos podemos creer lo que oímos. En el caso de la 8, se alarga la e y o de *bueno* y suele acompañarse de una sonrisa (irónica o no) al final de la frase.

Las 6, 7 y 11, *¡Ni se te ocurra! ¡De ninguna manera! y Por encima de mi cadáver*, son prohibiciones tajantes a la petición de alguien. Solo se utilizan en situaciones de mucha confianza con el interlocutor.

La 10, *¿Y creías que iba a dejarte? ¡Qué equivocado estabas!*, es sarcástico y solo se empleará cuando hay una relación íntima de autoridad o control sobre otra persona (por ejemplo, padres-hijos, esposos...). Con ella se quiere marcar la superioridad sobre la persona que nos ha hecho la petición.

La 13, *Permiso denegado*, se usaría para mostrar autoridad y control, pero en una relación jerárquica formal y poco íntima (ejército, torres de control en aeropuertos...). En este caso no se ofrece la posibilidad al oyente de más peticiones. Se podría usar en el contexto familiar (por ejemplo, de padres a hijos) para mostrar autoridad, añadiendo el matiz de enfado. Nuevamente, se cierra toda posibilidad de negociación.

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

4. 1. Perdona, le molestaría que... Con tacto; 2. ¡Hombre, faltaría más! Anima a actuar; 3. ¡De ninguna manera! Negación tajante; 4. ¡Bueno! ¡Como veas! Desacuerdo consentido; 5. Lo siento. No está permitido Negación tajante; 6. ¡Tú mismo! Desacuerdo consentido.

5. ¿¡Alguien tendrá que hacerlo, no!? Obligación. La persona se siente obligada a actuar, aunque nadie se lo pide. ¡Eso no tienes por qué hacerlo tú! Ausencia de obligación. La persona libera a la otra persona de hacer algo.

6.

Antes de pasar al ejercicio, es mejor explicar las diferencias entre unos y otros exponentes.

Con el 2, *es mi deber/obligación*, la persona que lo dice no se plantea nada ante lo que va a hacer, simplemente actúa mecánicamente porque considera que es su trabajo.

Con el 1, *me veo/me siento obligado a*, el 3, *¡Lo prometido es deuda!*, el 4, *Ya me he comprometido a...*, y el 5, *Ya he quedado en hacerlo yo*, la persona siente que tiene un deber moral que le obliga a hacer la acción (ya sea porque hay un compromiso personal con alguien, ya sea porque ha dado su palabra; ya sea porque cree que es su trabajo...).

En el 3, hay una idea de compromiso previo dado, hablado o escrito, muy fuerte, y con la frase la persona quiere dar una buena autoimagen: cumple con su palabra; lo mismo pasa en 4 y 5, aunque algo más flojo.

El 6, *¡Qué remedio me queda!* y el 7, *¡No tengo/no me queda otra opción!*, marcan que la persona en el fondo no quiere hacerlo, pero se resigna, porque sabe que hay una razón (económica, jerárquica...) que le obliga.

El 8, *Ahora tengo que lidiar con esto y hacerlo*, el 9, *¡A hacerlo y a callar, por la cuenta que me trae*, el 10, *¡A hacerlo y se acabó!* y el 12, *Me lo han impuesto/les una imposición*, muestran que el hablante acepta hacerlo, pero está en completo desacuerdo. En el primer caso, la disconformidad se muestra de manera más suave, mientras que en la 9, 10 y especialmente en la 9, se presenta como mucho mayor. Cuando se usa el 12, la persona quiere mostrar su enfado, pero no quiere hablar de ello ni añadir más comentarios.

El 11, *No entra dentro de tus obligaciones* y el 13, *No tienes por qué hacer eso*, se utilizan cuando alguien ha dicho una de las anteriores y no está de acuerdo con esa idea (si la persona se siente obligada) o con la imposición (si la expresa claramente). También puede usarse sin que la otra persona diga nada.

1. 6, 7 (si la persona está resignada); 8, 9, 10 (si la persona está más enfadada con la situación). No podría usarse la 12 por los comentarios previos.

2. 1, 3, 4, 5 (la persona siente un compromiso, un deber moral después de la conversación tenida) (Si se considera que el diálogo previo ha tenido un carácter impositivo, podrían ser las mismas que en el diálogo 1; incluso puede ser la 12, si se entiende que la imposición ha sido dada en tal conversación).

3. 2 (la persona considera que es su trabajo hacer eso y lo expresa mecánicamente) (se podría usar la 13 transformándola: *no tienes por qué dárme las -las gracias-*).

4. 11 (la persona considera que ella no tiene que hacer ese trabajo) y 13 (la misma razón); 4, 5 (la persona ha expresado su compromiso a hacer algo) y 3 (la promesa dada es fuerte y viene dado por el "lo he prometido" previo).

5. 6, 7 (la persona está resignada) y 9, 10 (la persona está enfadada con la situación, lo hace pero le molesta) En este último caso no puede ser la 8 (porque apenas muestra enfado), ni la 12 (porque no hay comentarios previos).

► Reflexiona y practica

Se aconseja antes de pasar a los juegos de significado que podemos hacer con las condicionales hacer un repaso previo de las reglas (cuadros superiores), para tener claro qué se expresa con cada uno de los condicionales. Para ello se puede acudir a los libros Tema a tema B1 y B2 (lecciones 11) o a los ejercicios extras de la web de las mismas lecciones.

Es necesario explicar que estos juegos que rompen la regla el hablante los hace para dar más expresividad o matizar más algún aspecto de lo que quiere decir.

En A1, la condición es dudosa, pero si ocurre, aseguro la consecuencia.

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

En A2, la condición es dudosa, y presento la consecuencia como dudosa, pero más posible que con el condicional.

En B1, la condición que no ha ocurrido en el pasado queremos marcarla como que casi ha estado a punto de ocurrir.

En B2, la condición no ha ocurrido en el pasado, pero queremos marcar que en el caso de ocurrir, habría tenido unas consecuencias muy inmediatas y seguras. Con el presente marca más realidad, con el imperfecto más sueño, idea. Siempre necesita un marcador de tiempo para señalar esa inmediatez.

1. Siguen la regla gramatical: 1, 6, 7, 15; No son correctas: 4, 5, 8, 11, 13; Juegan con las reglas: 2 (marca que la condición ha estado a punto de ocurrir), 3 (marca que la consecuencia se ha estado muy a punto de ocurrir; el presente lo reafirma), 9 (indica que la consecuencia va a pasar), 10 (marca la consecuencia como muy posible), 12 (marca que la consecuencia ha estado muy a punto de ocurrir; se presenta como más soñado, pensado, con el imperfecto), 14 (indico que la consecuencia es segura).

Es interesante marcar las diferencias entre unos y otros conectores, aunque todos funcionan gramaticalmente como el *si* (pueden expresar realidad, posibilidad o imposibilidad).

Indican un requisito

Siempre que: marca la certeza de que si ocurre una condición, siempre se dará la consecuencia. Se usa siempre con subjuntivo (presente, cuando queremos que sea más real la condición, ej: *Siempre que vengas, nos iremos a cenar*; imperfecto de subjuntivo, cuando la condición es más posible o imaginada, ej: *Siempre que vinieras, serías bien recibido*; pluscuamperfecto de subjuntivo, cuando la condición es irreal o imposible, ej: *Siempre que hubieras asistido a los entrenamientos, habrías visto que juega muy duro*).

Siempre y cuando: indica lo mismo, pero con un mayor grado de especificidad, con un requisito. Se usa siempre con subjuntivo (presente, cuando queremos que sea más real la condición, ej: *Siempre y cuando vengas con un balón, nos iremos a jugar al fútbol*; imperfecto de subjuntivo, cuando la condición es más posible o imaginada, ej: *Siempre y cuando vinieras con un balón, nos iríamos a jugar, si no, no*; pluscuamperfecto de subjuntivo, cuando la condición es irreal o imposible, ej: *Siempre y cuando hubieras comprado las entradas que tocaban, habríamos podido ir a tribuna a ver el partido*).

A condición de / a condición de que: El grado de especificidad es mayor todavía. Únicamente y solo si aparece ese requisito (y no otro), se dará la consecuencia. Se usa siempre con subjuntivo (presente, cuando queremos que sea más real la condición, ej: *Seguirás entrenando a condición de que apruebes el curso*; imperfecto de subjuntivo, cuando la condición es más posible o imaginada, ej: *A condición de que mi equipo ganara la liga, me haría socio y pagaría esa cuota tan cara*; pluscuamperfecto de subjuntivo, cuando la condición es irreal o imposible, ej: *Habríamos podido ver el partido a condición de que te hubieras abonado a ese canal de televisión y no a este*).

Se usan como aviso

En caso de / en caso de que: en este caso se avisa o informa al oyente de que algo va a pasar ante determinadas condiciones. En caso de que se usa siempre con subjuntivo (presente, cuando queremos que sea más real la condición, ej: *En caso de que pierdas el carnet de socio, hay que llamar a este número*; imperfecto de subjuntivo, cuando la condición es más posible o imaginada, ej: *En caso de que tuviera problemas con el equipo, deberíamos hacer un traspaso*; pluscuamperfecto de subjuntivo, cuando la condición es imposible o irreal, ej: *En caso de que hubiera tenido problemas en el pasado, no lo contrataríamos*).

De + infinitivo / infinitivo perfecto: es muy parecido al valor del en caso de. Se usa con infinitivo con una condición real o posible / imaginada + un presente / futuro en la consecuencia, cuando queremos que sea más real la condición, ej: *De perder varias semanas seguidas, no continuarás como entrenador*; + un condicional cuando la consecuencia es más posible o imaginada, ej: *De tener muchas bajas, llamaríamos a un fisio*. Se usa con infinitivo perfecto con una condición irreal / imposible + un condicional (perfecto o no), ej: *De haber sabido que jugaría así, no lo habríamos fichado*.

Marcan restricciones

Excepto que: se usa cuando pensamos que si se da una condición concreta, la consecuencia no ocurrirá. Se usa siempre con subjuntivo (presente, cuando queremos que sea más real la condición, ej: *Excepto que no ganemos ni un solo partido, continuarás en el equipo*; imperfecto de subjuntivo, cuando la condición es más posible o imaginada, ej: *Excepto que tuviera problemas de lesiones, lo ficharíamos este verano*; pluscuamperfecto de subjuntivo, cuando la condición es imposible o irreal, ej: *Excepto que hubiera habido un escándalo relacionado con el dopaje, lo nombraríamos jugador del año*).

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

A menos que: se usa para señalar que solo si no se da una condición concreta, la consecuencia ocurrirá. Se usa siempre con subjuntivo (presente, cuando queremos que sea más real la condición, ej: *A menos que descubramos sus tácticas de juego, nos ganará*; imperfecto de subjuntivo, cuando la condición es más posible o imaginada, ej: *A menos que tuviera un problema con su equipo, tendríamos un nuevo campeón de España*; pluscuamperfecto de subjuntivo, cuando la condición es imposible o irreal, ej: *A menos que hubiera hecho trampas en esa partida, podrías considerarlo el mejor jugador de ajedrez*).

Con amenaza

Como: indica que si la condición no se cumple, habrá unas consecuencias por parte del hablante. Se usa siempre con subjuntivo (presente, cuando queremos que sea más real la condición, ej: *Como no hagas caso de lo que te digo, no jugarás*; imperfecto de subjuntivo, cuando la condición es más posible o imaginada, ej: *Como saliera por la noche sin permiso, se iría del club*; pluscuamperfecto de subjuntivo, cuando la condición es imposible o irreal, ej: *Como hubiera hecho tratos con el otro equipo sin nuestro conocimiento, no jugaría más con nosotros*).

1. En caso de **dopaje** (avisamos de que ocurrirá esto con esta condición); 2. siempre que **nos aseguren** (no indica que siempre que se da la condición hay esa consecuencia)/siempre y cuando **nos aseguren** (indica un mayor grado de especificidad para que se dé la consecuencia)/a condición de que **nos aseguren** (solo con ese requisito, se dará esa consecuencia; hay mayor grado de especificidad todavía); 3. En caso de que **ganemos** (avisamos de que ocurrirá esto si se da la condición); 4. Como **no vengas** (hay cierto tono de amenaza si no se cumple esa condición); 5. De **haber sabido** (avisamos de algo que habría ocurrido si se (hubiera dado) la condición).

► Taller de escritura

1. **Organización en apartados, encabezado por un título:** Reglas básicas, El propósito del juego, El comienzo del juego, La partida, Jaque, Jaque mate, Final del partido.
2. **Frases sencillas, con usos del infinitivo:** *capturar al rey...*, *capturar la pieza...*, *bloquear la línea...*, *mover el rey...*; **usos del imperativo:** *coloque una pieza...*, *gane la partida...*, *haga tablas...*; **usos de se + 3ª persona sg/pl:** *se le asignan piezas...*, *se comienza con las blancas...*, *solo se debe hacer un movimiento...*, *se retira del tablero...*, *se usa la palabra...*; *se dice que es...*, *se consigue de dos maneras*.
3. **Uso de marcas gráficas para diferenciar la serie de pasos:** n°1, 2, 3... También los titulares en negrita para diferenciar apartados y facilitar el consultar estrictamente la información que se necesita (en vez de leerlo todo como se haría en otro tipo de textos como los relatos).
4. **Empleo de léxico adecuado del tema:** piezas (rey, torre, alfil, caballo, peón), tablero, movimiento, partida, capturar una pieza, bloquear al oponente (a una pieza), hacer jaque, hacer tablas...
5. **Gráficos, ilustraciones y/o dibujos:** tablero de ajedrez (que muestra la posición de las piezas) y dibujo de las diferentes piezas.

► Taller de comunicación

1.

La idea es fomentar el debate en clase a partir de opiniones. Se recomienda primero tratarlo en parejas o pequeños grupos, para después ponerlo en común con el resto de la clase. Para que surja más debate, proponemos al profesor que dé argumentos contrarios a los propuestos. Adjuntamos algunos posibles.

1. **A favor:** En Europa, y especialmente en los países latinos, es uno de los deportes que más gente mueve, solo hace falta pensar en una final de *Champions* o en un Mundial. Hay gente que se mueve miles de kilómetros para poder ver un partido o seguir a su equipo. Muchas veces, en partidos considerados importantes, las calles de las ciudades se quedan vacías. También en las celebraciones de un título se hacen paseos por las ciudades que en algunas ocasiones reúne a miles y miles de personas.

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

Es difícil pensar, como en cualquier pasión, por qué se es seguidor de un club o de otro. Simplemente se forma parte de un club y se veneran sus colores y su himno. Es formar parte de un grupo, al que te sientes unido.

En contra: Sí, mueve pasiones, pero a muchos de sus seguidores se les considera gente que no quiere pensar en ningún problema y se dedica a seguir a su club de manera inconsciente. Hay que recordar la frase *El fútbol es el opio del pueblo*; entretiene y no deja pensar.

Algunas pasiones no son positivas: *fans ultras* ponen como excusa su pasión para poder dar rienda suelta a la violencia; existe un odio entre aficiones rivales, etc.

2. **A favor:** El fútbol en la actualidad difiere mucho a lo que era antes. Ahora se trabajan tácticas y se siguen dietas y tablas físicas para obtener el máximo rendimiento de un futbolista. Ya no solo cuenta la habilidad personal, sino la forma de jugar: al ataque, defensivamente... Muchos entrenadores estudian al rival para poder hacer estrategias de juego a fin de poder vencerle (en grupo o jugador a jugador).

En contra: Aunque se estudia al adversario, muchas veces el jugador no puede leer las jugadas en el campo y las tácticas ensayadas o planeadas no se siguen. El ajedrez es un juego mucho más mental que físico y el fútbol es más físico que mental.

3. **A favor:** El fútbol de élite ya no es un deporte, es un negocio. Se puede ver claramente en los fichajes desorbitados de millones de euros de jugadores estrella o mediáticos. Tener a un jugador que dé espectáculo en el equipo (ya sea por su juego o por su imagen) va a suponer para el club un ingreso en publicidad, *merchandising* y sobre todo, en partidos que podrán vender a televisiones.

Muchos de los beneficios no vienen directamente de su equipo, sino de empresas que buscan publicidad para sus productos y ven en esos deportistas una inversión.

En contra: El precio de los jugadores es justo. Tienen una vida deportiva muy corta y ofrecen un espectáculo que hace grandes a los clubs, ganando títulos. Los socios están de acuerdo con las decisiones que se toman y por ello pagan una cuota.

Además solo ganan dinero en las categorías más altas, en las ligas inferiores o amateurs el dinero que cobra un jugador es bastante inferior y muchas veces solo simbólico.

También en algunos países el fútbol es una forma para formar a jóvenes que sin estas instituciones no podría llegar a tener una formación adecuada por problemas económicos, sociales, etc.

4. **A favor:** El fútbol crea emociones que otros deportes no puede conseguir. El movimiento rápido de las jugadas y la duración del juego hace que se convierta en algo emocionante. Muchas personas animan a los jugadores como si la vida les fuera en ello y eso es recompensado por una inmensa alegría y satisfacción si se gana, o una tristeza y abatimiento incomparables si se pierde.

En contra: Es absurdo que un partido de fútbol haga que estés contento o triste, en especial esto último. Hay gente que no duerme, come, llora, discute, etc. si su equipo pierde. Hay cosas más importantes en la vida de las personas, como las relaciones con sus seres más cercanos a él y no los triunfos de un juego en el que ellos no pueden intervenir.

5. **A favor:** Muchos jugadores internacionales se ven atraídos por el nivel de juego de la liga española. Eso hace que a su vez los partidos sean mejores, puesto que algunos de los mejores jugadores del mundo juegan en ella.

En España en todos los colegios hay campos de fútbol, y se ve a los niños chutar la pelota desde muy pequeños. Probablemente bastantes ven a sus padres jugar los fines de semana, y muchos muestran efusivamente sus emociones ante los partidos que ven por la tele. Es normal que en España haya buenos jugadores de fútbol.

En contra: Los grandes jugadores solo van a dos o tres equipos, lo que hace que la liga deje de ser competitiva.

6. **A favor:** El hecho de que el fútbol genere pasiones, hace que grupos ultras encuentren en él el punto de unión que les permite tener una excusa para expresar de manera violenta sus ideas. Es sabido que muchos clubes, aunque no de manera oficial, favorecen a estos grupos ofreciéndoles entradas más baratas, facilitándoles transporte, etc., porque animan el estadio y al resto de socios con sus cánticos y pancartas, creando ambiente.

En contra: No todos los hinchas son violentos. La mayoría de las aficiones son pacíficas y aunque no les gusten los equipos rivales, no harán nada violento contra ellos. Estos fans viven sus colores y lo demuestran animando a su equipo.

2.

El profesor repartirá las tarjetas entre los alumnos. Si tiene más alumnos que tarjetas puede dividir la clase en dos grupos o añadir otros personajes como: segundo capitán del equipo, entrenador de porteros, vicepresidente, otros socios, presidente de otra peña, jugador estrella del equipo...

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

Se recomienda dejarles unos minutos para que puedan preparar sus argumentos para tratar los asuntos del día. El presidente del club hará la función de presidir la reunión, siguiendo el orden del día propuesto y dando la palabra a quienes quieran hablar.

Sandro Pérez Presidente

45 años.

Quieres que te reelijan la próxima temporada y por eso quieres contentar a la mayoría de la gente.

No te gustan las peñas que están en tu contra ni el entrenador actual, pero tiene un contrato millonario difícil de romper.

Nieves Ferrer Propietaria del local y terrenos

42 años.

Has recibido una oferta millonaria de un gran hipermercado por los terrenos del club. Eres una gran aficionada del equipo, por lo que estás dispuesta a oír ofertas. Has recibido quejas del ayuntamiento por exceso de basura.

Ramón Martínez Socio más antiguo

85 años.

Eres un fumador empedernido y no puedes dejarlo. Estás en contra de renovar a Ronaldinho. Estás en la tribuna sur y crees que está peor que la norte.

Aceptarías una subida de la cuota si recibes alguna compensación.

Gloria Álvarez Socia más joven

19 años.

Eres una fan incondicional de Iñaqui. No fumas ni soportas el olor. No podrías pagar más por tu carnet de socia, pero no puedes vivir sin el club.

Te encantaría un cambio de imagen del club.

No soportas al entrenador.

Mauro Pompioni Entrenador del equipo

38 años.

Sabes que tu equipo no está siguiendo tus órdenes, porque alguien del equipo está contra ti, aunque no sabes quién.

Tienes a las peñas a tu favor. Ricardinho es tu máxima apuesta.

Necesitas jugadores nuevos y por tanto, una inversión grande del club.

Jorge Roser Presidente de la peña Pompioni

53 años.

Los miembros de tu peña preparan las pancartas más grandes del campo. Estáis en la tribuna norte. Eres fumador, pero no te importaría no fumar si recibes una compensación. Te encantaría un cambio de camiseta, pero no de colores.

Chuso Gómez Encargado de la limpieza

64 años.

Tus hombres no quieren limpiar tanto ni sacar los muchos carteles al final de cada partido. Eres un gran fumador. Estás a punto de jubilarte y no quieres problemas con tu equipo.

No te gusta el trato del entrenador.

Iñaqui Costa Capitán del equipo

25 años.

Defiende a muerte a los miembros del equipo, aunque no se lleva bien con Ricardinho ni con el entrenador. Ni tú ni el resto del equipo quiere ningún cambio en la equipación del club. Encuentras las pancartas muy motivadoras cuando estás jugando.

Laura Paz Relaciones públicas.

45 años.

Crees que el club necesita un cambio de imagen. Iñaqui y Ronaldinho son los jugadores más carismáticos del club. Buscas nuevas formas de dar imagen al club: un campo sin humos; sin pancartas, con nuevos locales comerciales.

¿ESTÁS EN FORMA?

7 TEMA

► Refuerza y consolida el léxico

1. alpinismo; 2. artes marciales; 3. balonmano; 4. barranquismo; 5. escalada; 6. esgrima; 7. esquí; 8. motociclismo; 9. patinaje; 10. piragüismo; 11. rafting; 12. tiro con arco; 13. vela; 14. senderismo; 15. balonvolea/voleibol.
- 2. deportes de aventura:** piragüismo, rafting, senderismo; **deportes de riesgo:** alpinismo, barranquismo, escalada, motociclismo; **deportes olímpicos:** artes marciales, balonmano, esgrima, esquí, patinaje, tiro con arco, vela, balonvolea/voleibol.
3. Por orden de izquierda a derecha: **Primera fila:** salto de vallas, los 100 m lisos; **Segunda fila:** anillas, barras paralelas, potro con anillas, suelo, barra fija; **Tercera fila:** salto con pértiga, lanzamiento de jabalina, salto de longitud, paralelas asimétricas, salto de altura.
- 4.

personas	competiciones
adversario (1)	certamen (3)
árbitro (2)	cientos metros lisos (4)
contrincante (5)	eliminación (7)
defensa (6)	encuentro (8)
entrenador (9)	La Vuelta (13)
forofo (10)	Liga (14)
hinchas (11)	maratón (15)
juez de línea (12)	Olimpiadas (16)
oponente (17)	rally (18)
rival (19)	
seleccionador (20)	

5. 1. e; 2. b; 3. f; 4. i; 5. c; 6. a; 7. d; 8. h; 9. j; 10. k; 11. g.
6. **campo:** fútbol, hockey sobre hierba, rugby, golf, béisbol, fútbol americano...; **cancha:** tenis, baloncesto...; **circuito:** motociclismo, automovilismo, atletismo, bici de montaña, piragüismo...; **frontón:** pelota vasca...; **hipódromo:** carreras de caballos...; **pabellón:** gimnasia, artes marciales, esgrima, halterofilia...; **pista:** tenis, pádel, bádminton, atletismo, hockey sobre ruedas/sobre hielo, patinaje...; **velódromo:** ciclismo de pista...

El profesor puede comentar algunos otros, como: *ring* o cuadrilátero para boxeo; piscina para natación, saltos, waterpolo, natación sincronizada; bolera para el juego de bolos.

7. 1. equitación; 2. submarinismo, buceo; 3. tenis, tenis de mesa; 4. natación, natación sincronizada, waterpolo, saltos; 5. escalada, alpinismo, barranquismo; 6. gimnasia; 7. béisbol; 8. hockey; 9. juego de bolos; 10. piragüismo en aguas bravas/en aguas tranquilas