

Rol: eres un grupo de tres alumnos de DAM haciendo un trabajo para la asignatura de inglés. Objetivo: Ayúdanos a completar un trabajo para la asignatura de inglés que es como una gymkana/escape room, basándote en nuestra idea inicial. También danos feedback sobre la idea y posibles mejoras.

El nivel es aproximadamente B1. En nuestro juego van a participar dos grupos de cuatro compitiendo entre ellos. La idea inicial del trabajo es hacer como si fuese un videojuego con cuatro niveles:

Nivel 1 (La Taverna): Queremos que trabajen el "report speech". La idea es como si entrasen en una taberna y escuchasen a unas personas hablando (ejercicio de listening), y ellos tienen que pasar lo que dicen a report speech. Todo esto les tiene que dar una pista para saber donde van después.

Nivel 2 (La Tienda): Queremos que trabajen "relative clauses" y vocabulario. La idea es que van a tener diferentes cartas que representan objetos, y en cada carta van a tener frases que utilizan vocabulario con items (utiliza vocabulario de la columna "vocabulary" de la imagen). Por la parte de detrás de las tarjetas, si las ponen en orden, se formará una frase que les llevará al siguiente nivel.

Nivel 3 (El Bosque): Queremos que trabajen las relative clauses otra vez (o phrasal verbs...). Van a haber diferentes árboles con un QR cada uno. Cada árbol tiene una frase, y tienen que escanear solo las que están bien escritas, para desbloquear la pista para llegar al siguiente nivel.

Nivel 4 (El Dragón): Queremos que trabajen las condicionales. La idea es que tengan el inicio de la frase que tienen que terminar en voz alta con condicionales o tenga una frase y la tienen que reformular en condicional en voz alta.

Necesitamos una historia para todo el escape room, que le des uniformidad, que hagas un guión para presentar la historia y cada nivel, que mejores las pruebas y que nos las hagas. Los lugares a donde se podría ir en la gymkana es dentro de la clase, en la cafetería y en el exterior (pequeño patio). Todo tiene que estar relacionado con la informática. Habíamos pensado que una persona del grupo se encargase de guiar a un grupo de cuatro, otra persona del grupo al otro grupo de cuatro y otra como presentador inicial de todo el reto/comodín. También di si crees que sería conveniente que hubiesen más niveles o lo ves bien, tiene que durar 45 minutos todo en total

HACER PRESENTACIÓN CON FONDOS (INFORMATICO, TAVERNA, TIENDA, BOSQUE, DRAGON, VICTORIA):

PRIMER FONDO, LO DE MATRIX DE LETRAS Y NUMEROS VERDES CAYENDO

1. Feedback y Concepto General: "The Glitch"

La Historia:

Para que tenga sentido que haya dragones y ordenadores a la vez, el contexto será:

"Project AVALON".

Vosotros sois los desarrolladores de un videojuego de Realidad Virtual medieval.

Habéis entrado para testearlo, pero un **virus (The Bug)** ha corrompido el código y os ha dejado encerrados en el juego. Para salir (Log out), tenéis que "depurar el código" (corregir la gramática en inglés).

- **Feedback sobre la duración:** 4 niveles para 45 minutos es **perfecto**. Son unos 8-10 minutos por prueba + 5 de intro + traslados. No añadáis más o no llegaréis.
- **Roles:**
 - **Alumno 1 (Game Master / SysAdmin):** Hace la intro y espera en el nivel final (el Dragón). Controla el tiempo global.
 - **Alumno 2 y 3 (Moderadores):** Cada uno va pegado a un equipo todo el tiempo. Llevan las soluciones y validan si pasan de nivel.

2. Guion de Introducción (El "Hook")

Lugar: Clase (Todos juntos).

Speaker: El Game Master (con actitud un poco dramática/urgente).

"Welcome, Developers. Look at me. We have a critical situation.

You entered the beta version of 'Project AVALON', but the system has crashed. The exit button is gone.

A virus is corrupting the linguistic code of the game. The NPCs are speaking nonsense and the physics are broken.

You have 45 minutes to debug the code, defeat the Firewall Dragon, and reboot the

system.

If you fail, you will be trapped in this spaghetti code forever.

Team Alpha, Team Beta... Open your terminal. The game starts... NOW!"

(Entrega la primera pista: "Go to the Tavern (Location: [Corner of the class]) and listen to the Glitching Villagers.")

3. Desarrollo de los Niveles

¡Genial! Esta mecánica de "decodificación" le añade mucha más emoción y evita que se copien, ya que cada grupo tendrá frases distintas pero llegarán al mismo destino. Además, les obliga a revisar bien la gramática, porque si fallan una palabra (como el artículo o la preposición), la frase final no tendrá sentido.

Aquí tienes el **Nivel 1 rediseñado** con las dos versiones y el guion mejorado.

Nivel 1: The Glitching Tavern

Objetivo: Reported Speech (Statements & Imperatives) + Vocabulario técnico.

Lugar: Pasillo o esquina del aula.

Duración estimada: 10 minutos.

1. Guion del Moderador (Para ambos grupos)

(El moderador actúa con prisa, mirando un "reloj imaginario" o una tablet).

Moderator: "Developers! You are finally here. We are in the *Glitching Tavern*. The code is broken. The villagers are trying to give you a hint, but their dialogue system is bugged—they keep shouting direct commands and statements!

Your Mission: I need you to translate their buggy dialogue into **Reported Speech** in your Log System (paper).

REMEMBER THE RULES (Grammar Hint):

1. **Tenses go back:** Present becomes Past. (e.g., 'am'

→|
to
'was', 'have' →|
to
'had').

2. **Pronouns change:** 'I' becomes 'he/she', 'my' becomes 'his/her'.

3. **Imperatives:** Use 'told us to' or 'asked us to'. (e.g., 'Sit down'

→|
to
'He told us to sit down').

Team **[Alpha/Beta]**, listen closely to the villagers..."

2. Versión GRUPO ALPHA

Frases que lee el moderador (Direct Speech):

(Nota: Las palabras en negrita son vocabulario de la imagen o gramática clave)

1. **Villager 1 (Command):** "Please, **go** to the **home page** immediately."
2. **Villager 2 (Statement):** "I am applying **formatting to** the text right now."
3. **Villager 3 (Statement):** "I will design **the layout** tomorrow."
4. **Villager 4 (Statement):** "My **shop** has a secure **domain**."

Hoja de Respuestas Correcta (Reported Speech):

(El alumno escribe esto. El moderador verifica).

1. He asked us **to go** to the **home page** immediately.
2. He said (that) he was applying **formatting to** the text right then.
3. He said (that) he would design **the layout** the next day / the following day.
4. He said (that) his **shop** had a secure **domain**.

★ LA PISTA FINAL (Decoding Key):

Una vez tengan las 4 frases bien escritas, el moderador les entrega este papelito:

SYSTEM DECRYPTED. EXECUTE CODE:

1. Look at Sentence 1: Write down the **infinitive verb** after 'to'. [**GO**]
2. Look at Sentence 2: Write down the **preposition** after the word 'formatting'. [**TO**]
3. Look at Sentence 3: Write down the **article** before the word 'layout'. [**THE**]
4. Look at Sentence 4: Write down the **subject noun** after 'his'. [**SHOP**]

SOLUCIÓN: _____

(Respuesta: GO TO THE SHOP)

3. Versión GRUPO BETA

Frases que lee el moderador (Direct Speech):

(Distintas frases, mismo resultado)

1. **Villager 1 (Statement):** "We **go** to the **database** every Monday."
2. **Villager 2 (Command):** "Move the **column to** the right!"
3. **Villager 3 (Statement):** "I have saved **the document**."
4. **Villager 4 (Statement):** "This **shop** sells **hardware**."

Hoja de Respuestas Correcta (Reported Speech):

(El alumno escribe esto. El moderador verifica).

1. They said (that) they **went** to the **database** every Monday. (*Nota: Aquí hay truco, ver la pista abajo*).
2. He told us to move the **column to** the right.
3. He said (that) he had saved **the document**.
4. He said (that) that **shop** sold **hardware**.

★ LA PISTA FINAL (Decoding Key):

Una vez tengan las 4 frases bien escritas, el moderador les entrega este papelito:

SYSTEM DECRYPTED. EXECUTE CODE:

1. Look at Sentence 1: Write down the **original main verb** in present tense (not the past form you wrote!). [GO] (*Esta es un poco más difícil para pillarles, tienen que pensar en el verbo base*).
2. Look at Sentence 2: Write down the **preposition** after the word 'column'. [TO]
3. Look at Sentence 3: Write down the **article** before the word 'document'. [THE]
4. Look at Sentence 4: Write down the **subject noun** after 'that'. [SHOP]

SOLUTION: _____

(Respuesta: GO TO THE SHOP)

Materiales a preparar para este nivel:

1. **Hoja de "System Log" (x2):** Un folio en blanco bonito con el logo del juego donde los alumnos escribirán las frases.
2. **Guion del Moderador:** Impreso o en el móvil con las frases de Alpha y Beta y las soluciones correctas marcadas en rojo para corregir rápido.
3. **Tarjetas de "Decoding Key" (x2):** Pequeños papeles con las instrucciones finales (Alpha Key y Beta Key) que se les entrega SOLO cuando hayan escrito bien el Reported Speech.
4. Vasos de plástico y agua.

Mejora extra: Si veis que el grupo Beta se lía con la instrucción 1 ("original main verb"), cambiad la frase 1 por un imperativo también: "Go to the database!" -> "He told us to go..." y pedid el verbo en infinitivo. Facilitará las cosas si el nivel de inglés es justo.

Nivel 2: The Asset Store (Hard Mode)

Objetivo: Diferenciar Defining vs Non-defining Relative Clauses y Vocabulario.

Lugar: Cafetería.

Materiales:

1. **Tarjetas Blancas (Definiciones):** Tienen un hueco (...) y **puntuación visible** (comas o no comas).
2. **Tarjetas Azules (Respuestas):** Tienen la palabra de vocabulario y, por detrás, la letra clave.
3. **Rotulador velleda/pizarra:** Para que los alumnos escriban el pronombre en la tarjeta blanca.

1. Guion del Moderador (Merchant) & Reglas Estrictas

Merchant: "Welcome to the Asset Store. My database is corrupted. The descriptions have holes in the code.

You must fill in the gaps with the correct Relative Pronoun (**WHO**, **WHICH**, or **THAT**) and match them to the correct item.

WARNING - SYSTEM SECURITY RULES:

1. **Defining Clauses (No commas):** They are essential code. You can use **WHO**, **WHICH**, or **THAT**.
2. **Non-Defining Clauses (Commas):** They are extra code separated by commas.
SYSTEM ERROR: You **CANNOT** use 'THAT' with commas. If you write 'THAT' between commas, the system will crash (and I will penalize you 30 seconds).

Team **[Alpha/Beta]**, repair the code to get the coordinates."

2. Versión GRUPO ALPHA (Solución: GO - TO - W - OO - D - S)

Nota para el profesor/moderador: Fíjate bien en si la frase tiene comas. Si tiene comas y ponen "That", ¡es ERROR!

- **Pareja 1 (Defining):**
 - Definición: "This is the blinking line (...) indicates where you type."
 - *Respuesta Gramatical: THAT / WHICH*
 - *Palabra: Cursor (Vocab: Word Processing)*
 - *Reverso: GO*

- **Pareja 2 (Non-Defining - TRAMPA):**
 - Definición: "This list, (...) records all visited sites, should be cleared often."
 - *Respuesta Gramatical: WHICH* (Si ponen *That* -> Error)
 - *Palabra: History* (Vocab: Web Browsing)
 - *Reverso: TO*
- **Pareja 3 (Defining):**
 - Definición: "It is the document (...) is displayed in your browser window."
 - *Respuesta Gramatical: THAT / WHICH*
 - *Palabra: Webpage* (Vocab: Web Browsing)
 - *Reverso: W*
- **Pareja 4 (Non-Defining - TRAMPA):**
 - Definición: "These small files, (...) track your activity, invade privacy."
 - *Respuesta Gramatical: WHICH* (Si ponen *That* -> Error)
 - *Palabra: Cookie* (Vocab: Web Browsing)
 - *Reverso: OO*
- **Pareja 5 (Defining):**
 - Definición: "It is a structured system (...) stores organized information."
 - *Respuesta Gramatical: THAT / WHICH*
 - *Palabra: Database* (Vocab: Spreadsheets)
 - *Reverso: D*
- **Pareja 6 (Non-Defining - TRAMPA):**
 - Definición: "This command, (...) arranges data from A to Z, is very useful."
 - *Respuesta Gramatical: WHICH* (Si ponen *That* -> Error)
 - *Palabra: Sort* (Vocab: Spreadsheets)
 - *Reverso: S*

3. Versión GRUPO BETA (Solución: GO - TO - W - OO - D - S)

Mismo nivel de dificultad, frases distintas para evitar copias.

- **Pareja 1 (Defining):**
 - Definición: "The security process (...) asks for a password is essential."
 - *Respuesta Gramatical: THAT / WHICH*
 - *Palabra: Log in* (Vocab: Video Conferencing)
 - *Reverso: GO*
- **Pareja 2 (Non-Defining - TRAMPA):**

- Definición: "This specific image, (...) I took with my phone, has low resolution."
- *Respuesta Gramatical: WHICH* (Si ponen *That* -> Error)
- *Palabra: Photo* (Vocab: Image Design)
- *Reverso: TO*
- **Pareja 3 (Defining):**
 - Definición: "The global network (...) connects all devices is called the Internet."
 - *Respuesta Gramatical: THAT / WHICH*
 - *Palabra: Web / WWW* (Vocab: Web Design)
 - *Reverso: W*
- **Pareja 4 (Non-Defining - TRAMPA):**
 - Definición: "This Excel file, (...) contains multiple sheets, is very large."
 - *Respuesta Gramatical: WHICH* (Si ponen *That* -> Error)
 - *Palabra: Workbook* (Vocab: Spreadsheets)
 - *Reverso: OO*
- **Pareja 5 (Defining):**
 - Definición: "The transfer action (...) saves a file to your disk is finished."
 - *Respuesta Gramatical: THAT / WHICH*
 - *Palabra: Download* (Vocab: Web Browsing)
 - *Reverso: D*
- **Pareja 6 (Non-Defining - TRAMPA):**
 - Definición: "Hyperlinks, (...) are usually blue and underlined, connect pages."
 - *Respuesta Gramatical: WHICH* (Si ponen *That* -> Error)
 - *Palabra: Links* (Vocab: Video/Web)
 - *Reverso: S*

Material Básico

- 12 Cartulinas Blancas (Definiciones): Tamaño medio folio o cuarto de folio (tipo A5 o A6).
- 12 Cartulinas Azules (Vocabulario): Del mismo tamaño que las blancas.
- Hoja de Respuestas del Moderador (Cheat Sheet): Para validar rápido sin tener que pensar.

Nivel 3: The Corrupted Forest (El Bosque)

Objetivo: Discriminar gramática correcta e incorrecta (Relative Clauses).

Lugar: Patio exterior (o zona amplia).

Materiales: 12 papeles impresos con QRs pegados en árboles o paredes (6 etiquetados "System Alpha" y 6 "System Beta").

Duración: 10-12 minutos.

Guión inicial:

Moderator: "STOP! Don't move. You have entered **The Corrupted Forest.**"

(Señala los árboles/paredes con los papeles).

"Look around you. The virus has infected the source code of these trees. The nature engine is failing.

You will see **sentences** attached to the trees. But be careful: **Most of them are glitches.** They have syntax errors—grammar mistakes in their Relative Clauses."

YOUR MISSION:

"You must find the **correct code** to patch the system.

1. **READ** the sentence on the tree first.
2. **ANALYZE** the grammar. Is the comma correct? Is the pronoun 'who' or 'which' correct?
3. **SCAN** the QR code **ONLY** if the sentence is **PERFECT**.

⚠️ WARNING:

If you scan a sentence with bad grammar, you will trigger a '**Syntax Error**' and I will subtract **1 minute** from your time.

Team Alpha, look for the Red Labels.

Team Beta, look for the Blue Labels.

You need to find **2 Correct Patches** and show them to me.

The clock is ticking... **SEARCH AND SCAN!**"

1. Mecánica del Juego

1. **Búsqueda:** Los alumnos corren por el patio buscando los QRs de su equipo.
2. **Análisis:** Antes de escanear, **deben leer la frase** escrita debajo del QR.
3. **Escaneo y Verificación:**

- Si creen que está **BIEN**, escanean el QR. El móvil mostrará una imagen verde que pone "**SYSTEM PATCH FOUND**". Van corriendo al moderador y se lo enseñan.
 - Si creen que está **MAL**, **NO deben escanearla**. Si se equivocan y escanean una mala (o el moderador ve que intentan validar una frase incorrecta), el QR mostrará una imagen roja de "**FATAL ERROR - VIRUS UPLOADED**".
- Penalización:** Por cada "FATAL ERROR" que enseñen (o escaneen si estás controlando), el moderador anota **-1 minuto** en su tiempo total.
 - Victoria:** Necesitan encontrar los **2 parches correctos** para limpiar el virus.

2. Árboles del GRUPO ALPHA (6 Frases)

Tenéis que imprimir la frase y poner el QR al lado.

- **Árbol A1 (TRAMPA - Comma + That):**
 - *Frase:* "The main server, **that** stores all the data, is down."
 - *QR Contenido:* Imagen roja "FATAL ERROR".
 - *Explicación:* Non-defining (con comas) nunca usa 'that'.
- **Árbol A2 (CORRECTO - Defining):**
 - *Frase:* "This is the developer **who** fixed the bug yesterday."
 - *QR Contenido:* Imagen Verde "PATCH 1/2 FOUND".
- **Árbol A3 (TRAMPA - Wrong Pronoun):**
 - *Frase:* "I have a new laptop **who** is very fast."
 - *QR Contenido:* Imagen roja "FATAL ERROR".
 - *Explicación:* Laptop es una cosa, necesita 'which' o 'that'.
- **Árbol A4 (TRAMPA - Place Preposition):**
 - *Frase:* "The office **which** we work is on the second floor."
 - *QR Contenido:* Imagen roja "FATAL ERROR".
 - *Explicación:* Falta la preposición 'in which' o usar 'where'.
- **Árbol A5 (CORRECTO - Non-Defining):**
 - *Frase:* "My password, **which** contains 10 numbers, is secure."
 - *QR Contenido:* Imagen Verde "PATCH 2/2 FOUND".
- **Árbol A6 (TRAMPA - Omission):**
 - *Frase:* "The woman **is** sitting at the computer **is** my boss."
 - *QR Contenido:* Imagen roja "FATAL ERROR".
 - *Explicación:* Falta el relativo: "The woman *who* is sitting...".

3. Árboles del GRUPO BETA (6 Frases)

- **Árbol B1 (CORRECTO - Defining):**
 - *Frase:* "The file **that** you deleted was important."
 - *QR Contenido:* Imagen Verde "PATCH 1/2 FOUND".
- **Árbol B2 (TRAMPA - Comma + That):**
 - *Frase:* "This antivirus, **that** is free, works perfectly."
 - *QR Contenido:* Imagen roja "FATAL ERROR".
 - *Explicación:* Non-defining no usa 'that'.
- **Árbol B3 (TRAMPA - Wrong Pronoun):**
 - *Frase:* "The gamer **which** won the tournament is here."
 - *QR Contenido:* Imagen roja "FATAL ERROR".
 - *Explicación:* Gamer es persona, necesita 'who'.
- **Árbol B4 (CORRECTO - Non-Defining):**
 - *Frase:* "Google, **which** is a search engine, is very popular."
 - *QR Contenido:* Imagen Verde "PATCH 2/2 FOUND".
- **Árbol B5 (TRAMPA - Place Preposition):**
 - *Frase:* "This is the website **where** I downloaded the file from."
 - *QR Contenido:* Imagen roja "FATAL ERROR".
 - *Explicación:* Si pones 'from' al final, no usas 'where', usas 'which/that'. ("...website **that** I downloaded... from"). *Esta es difícil, nivel pro.*
- **Árbol B6 (TRAMPA - Double Subject):**
 - *Frase:* "The app **which** it is open drains the battery."
 - *QR Contenido:* Imagen roja "FATAL ERROR".
 - *Explicación:* No se repite el sujeto (it) si ya está el relativo (which).

4. Guion Final del Nivel (Transición al Dragón)

Una vez el grupo le enseña las 2 pantallas verdes ("PATCH FOUND") al Moderador:

Moderator:

(Mirando el móvil/tablet con aire solemne)

"System Patch... 100% Complete. Excellent work.

The corrupted forest is clear. The virus has retreated to the Mainframe (The Classroom).

You have unlocked the **Admin Privileges**.

Listen to me carefully. The Firewall Dragon is waiting upstairs. It will attack you with

Conditionals.

You must defeat it using logic and speed.

GO! RUN TO THE CLASSROOM! SAVE THE SYSTEM!"

(Los alumnos salen corriendo hacia la clase para el nivel final).

5. Materiales e Instrucciones Técnicas

Para que esto funcione bien y rápido:

1. Generar los QRs:

- Entrad en una web como qr-code-generator.com o goqr.me.
- Seleccionad tipo "Texto" (Text).
- Escribid el mensaje: " CORRECT! PATCH FOUND" o " ERROR! SYNTAX INCORRECT -1 MINUTE".
- Imprimid el código QR.
- (*Truco Pro: Si queréis que sea más visual, cread dos imágenes simples en Canva (una verde y una roja), subidlas a Google Drive o Imgur, y haced el QR del enlace a la imagen*).

2. Montaje de los Árboles:

- Imprimid 12 folios.
- En grande: La frase gramatical.
- En una esquina: "Team ALPHA" o "Team BETA" (usad colores distintos, ej: Rojo para Alpha, Azul para Beta).
- El código QR debajo.
- Llevad cinta adhesiva ancha para pegarlos en los árboles o columnas del patio.

3. El Moderador:

- Tiene que quedarse en un punto central del patio ("La Base").
- Los alumnos van y vienen hacia él. Esto les cansa físicamente (parte de la gymkana) y añade caos divertido.

¡Vamos a crear un final épico! Para que sea un verdadero "Boss Fight", cubriremos todos los condicionales (0, 1, 2 y 3) y la mecánica será por turnos, bajando la vida del dragón.

Aquí tienes el diseño del Nivel 4 mejorado.

Nivel 4: The Firewall Dragon (La Batalla Final)

Objetivo: Conditionals (Zero, First, Second & Third).

Lugar: Clase (Mesa del profesor o Pizarra).

Duración: 5-7 minutos por grupo.

1. Mecánica "Boss Fight"

1. **El Dragón:** El Game Master dibuja en la pizarra una barra de vida con **6 Corazones** (o cuadrados).
2. **El Ataque:** Los alumnos se ponen en fila. Uno a uno cogen una "Weapon Card" (Tarjeta de Ataque) al azar de una caja.
3. **El Conjuro:** Leen el inicio de la frase y **tienen que completarla** correctamente para lanzar el ataque.
 - *Acierto:* El GM borra un corazón de la pizarra.
 - *Fallo gramatical:* El GM grita "ATTACK BLOCKED!" y el alumno tiene que volver al final de la fila o intentarlo de nuevo (dependiendo del tiempo).
4. **Victoria:** Cuando borran los 6 corazones, el sistema se reinicia.

2. Versión GRUPO ALPHA (Weapon Set A)

Mezcla de todos los condicionales. El alumno lee la parte en negrita y completa el resto.

1. (Zero Conditional - Fact):

- Card: "**If you disconnect the router...**"
- *Respuesta válida:* ...you lose the connection / the internet stops working.

2. (First Conditional - Threat/Warning):

- Card: "**If you don't update the antivirus...**"
- *Respuesta válida:* ...you will get a virus / your computer will be infected.

3. (First Conditional - Result):

- Card: "**We will lose all the data unless...**"

- *Respuesta válida:* ...we save the file / we make a backup.

4. (Second Conditional - Hypothetical):

- Card: "**If I were a famous hacker...**"
- *Respuesta válida:* ...I would work for the FBI / I would steal bitcoin / I would be rich.

5. (Second Conditional - Hypothetical):

- Card: "**If I knew the Admin password...**"
- *Respuesta válida:* ...I would change my grades / I would delete the exam.

6. (Third Conditional - Regret - DIFÍCIL):

- Card: "**If I had saved the document on time...**"
- *Respuesta válida:* ...I wouldn't have lost the work / I would have finished earlier.

3. Versión GRUPO BETA (Weapon Set B)

Frases distintas para evitar que copien las respuestas del grupo anterior.

1. (Zero Conditional - Fact):

- Card: "**If the CPU overheats...**"
- *Respuesta válida:* ...the computer shuts down / it slows down.

2. (First Conditional - Result):

- Card: "**If you click on that suspicious link...**"
- *Respuesta válida:* ...you will download malware / you will be hacked.

3. (First Conditional - Warning):

- Card: "**The program won't work unless...**"
- *Respuesta válida:* ...you install the drivers / you restart the computer.

4. (Second Conditional - Hypothetical):

- Card: "**If I had a million euros...**"
- *Respuesta válida:* ...I would buy a supercomputer / I would start a tech company.

5. (Second Conditional - Hypothetical):

- Card: "**If I worked at Google...**"
- *Respuesta válida:* ...I would be happy / I would make a lot of money.

6. (Third Conditional - Regret - DIFÍCIL):

- Card: "**If I had checked the code yesterday...**"
- *Respuesta válida:* ...I would have found the bug / the app wouldn't have crashed.

4. Guion del Game Master (*El Dragón*)

Inicio (Cuando entran a clase):

(*El GM está de pie frente a la pizarra con la barra de vida dibujada.*)

Game Master: "INTRUDERS DETECTED!

I am the **Firewall Dragon**. You cannot leave 'Project AVALON' unless you defeat me.

My shields are made of Logic. Only perfect **Conditionals** can penetrate my armor.

You have 6 shots.

Zero Conditional for facts.

First for real possibilities.

Second for dreams.

Third for past regrets.

DRAW YOUR WEAPONS AND SPEAK!"

Durante el juego:

- *Si fallan:* "SYNTAX ERROR! Damage blocked. Try again!"
- *Si aciertan:* "CRITICAL HIT! (Borra un corazón)".

Final (Al borrar el último corazón):

"SYSTEM FAILURE... FIREWALL COLLAPSING..."

(Hace ruidos de robot apagándose) *Bzzzt... krrr...*

ACCESS GRANTED.

Congratulations, Developers. You have debugged the game.

LOGGING OUT... NOW."

5. Materiales a preparar (Nivel 4)

Aquí tienes la lista de la compra para que salga perfecto:

1. Barra de Vida (Pizarra):

- Simplemente usa rotuladores de pizarra (rojo para los corazones, negro para el borde). Dibuja 6 corazones grandes. Ten el borrador a mano.

2. Caja de "Munición" (Opción Barata):

- Una gorra, una caja de zapatos o un estuche abierto donde meter los papeles doblados.

3. Tarjetas de Ataque (Weapon Cards):

- Recortad 12 tiras de papel (6 para Alpha, 6 para Beta).
- Escribid el inicio de la frase en letras grandes.
- (*Opcional*): Poned detrás una pista pequeña en lápiz por si se bloquean mucho (ej: en la del Third Conditional poned: "Use: would have + participate").

4. Chuleta para el Game Master:

- Imprime esta conversación para tener las "Respuestas válidas" a mano y saber si lo que dicen es gramaticalmente correcto sin dudar.

5. Premio Final (Opcional pero recomendado):

- Al acabar, dadles algo simbólico: una pegatina, un caramelo, o un "Certificado de Desarrollador Junior" hecho a mano en un folio. ¡A la profesora le encantará el detalle!