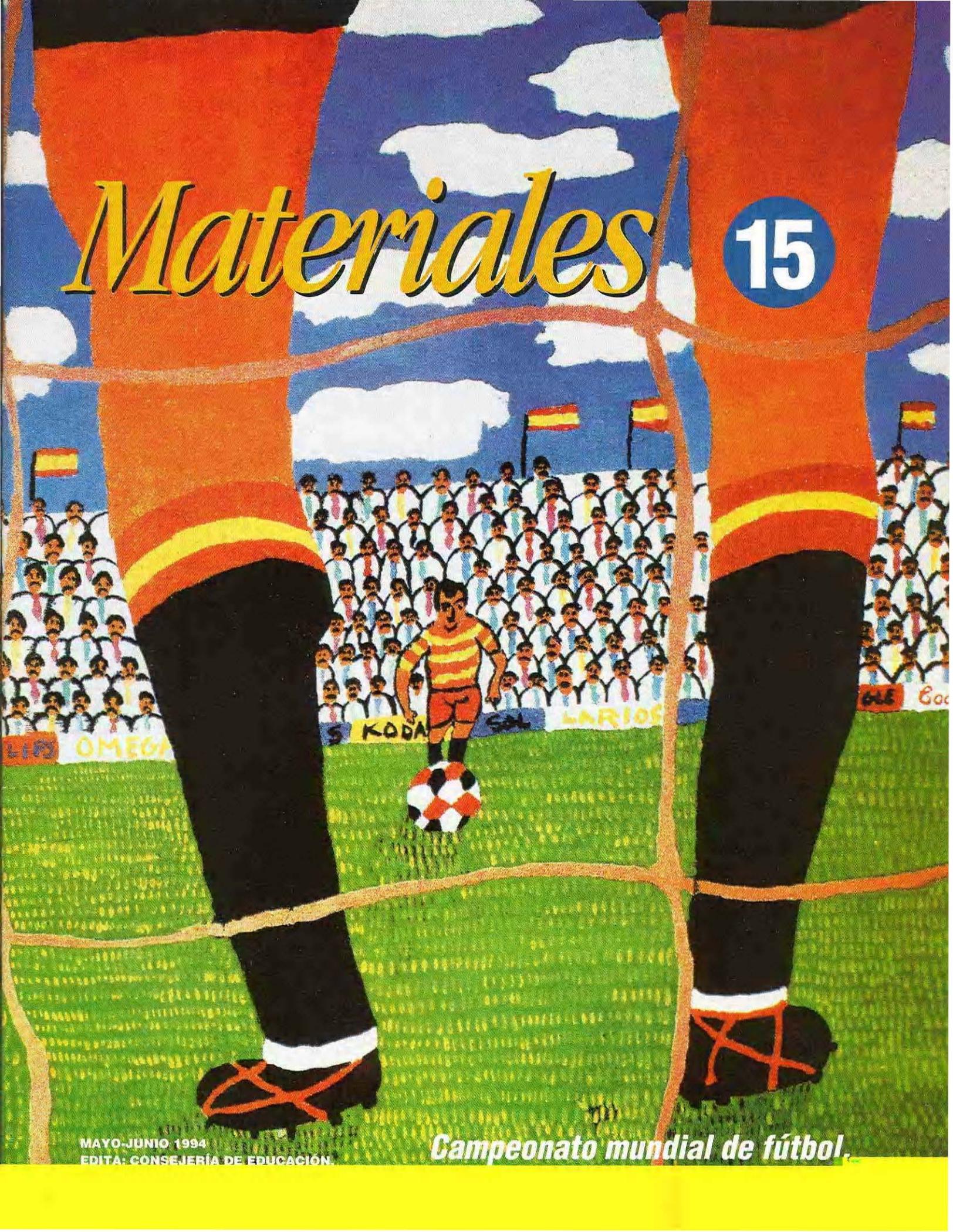


# Material

15



MAYO-JUNIO 1994  
EDITA: CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Campeonato mundial de fútbol.

# Materiales



## SUMARIO

	Presentación .....	2
<b>ACTIVIDAD 1</b>	“Formando equipos” .....	3-10
<b>ACTIVIDAD 2</b>	“¿Quién ganará el mundial?” .....	11-13
<b>ACTIVIDAD 3</b>	“Fútbol-Trivial” .....	14-19
<b>ACTIVIDAD 4</b>	“Ahora, a entrenar” .....	20-22
<b>ACTIVIDAD 5</b>	“Juguemos un partido” .....	23-28
<b>ACTIVIDAD 6</b>	“Gol o penalti” .....	29-31
<b>ACTIVIDAD 7</b>	“Gran concurso de la quiniela” .....	32-34

EDITA:  
 CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN-EMBAJADA DE ESPAÑA  
 2375 Pennsylvania Ave., N.W.  
 Washington, D.C. 20037

**Directora:**  
 Carmen Moreno

**Equipo de redacción:**  
 Isabel Fernández  
 Carmen García Blanco  
 Luis Lázaro  
 Eliseo Picó

**Colaboran en este número:**  
 Gumersindo Quevedo  
 Javier Santos

**Portada y contraportada:**  
 “La Copa del Mundo 1930 - 1954”.  
 Editorial Cumbre, México 1986.

**Páginas 6-10:** Diario “MARCA”.  
 19 de diciembre de 1993.

## PRESENTACIÓN

A partir del próximo 17 de junio, y durante un mes, Estados Unidos se convertirá en la sede del Campeonato Mundial de fútbol. Durante ese tiempo, miles de millones de personas en el mundo entero seguirán atentamente los resultados de sus respectivas selecciones nacionales.

MATERIALES no podía permanecer ajeno a este importante acontecimiento deportivo. Esa es la razón de que tengan en sus manos un número especial dedicado al fútbol. Queremos desarrollar una serie especial de MATERIALES, dedicada a acontecimientos específicos que se vayan produciendo y que tengan interés para los jóvenes que estudian español. Éste es el primer número de esta serie.

¿Por qué un número especial sobre fútbol? Yo creo que razones hay muchas, pero me limitaré a señalarles la que me parece más importante. El fútbol es un deporte profundamente enraizado en las culturas hispanas. Sirva como botón de muestra que cinco de los 24 países clasificados para el Mundial son hispanohablantes: España, México, Argentina, Colombia y Bolivia. Tenemos asegurado que en el Mundial también se hablará español.

Tenemos una novedad, esperamos que agradable, en este número. Se trata del concurso de la quiniela. El popular juego español de la quiniela se lo ofrecemos a ustedes. Anímense a participar y acierten, que recibirán un estupendo premio.

Como éste es el último número que sacaremos antes del verano sólo me queda desearles que disfruten sus merecidas vacaciones veraniegas y de manera muy especial a aquéllos que van a viajar a España, decirles que se lo pasen muy bien en mi país.

¡ Hasta la vuelta!

Emilio García Prieto  
 Consejero de Educación

# “Formando equipos”



**Luis Lázaro**

Consejería de Educación  
Embajada de España  
Washington, D.C.

**Nivel:**

Elemental (escuela elemental y secundaria).

**Tipo de actividad:**

Juego.

**Objetivos lingüísticos:**

- Funciones lingüísticas:
  - Peticiones.
  - Expresiones de necesidad.
  - Dar algo a alguien.
  - Rechazar o aceptar una proposición.
- Estructuras gramaticales:
  - Oraciones interrogativas.
- Áreas léxicas:
  - Colores y prendas deportivas.

**Destrezas lingüísticas:**

- Comprensión y expresión oral.
- Comprensión lectora.

### **Organización:**

Grupos de cinco alumnos.

### **Materiales:**

- Información de todos los equipos participantes en la fase final (páginas 6-9).
- Dibujos de camisetas, pantalones y medias (página 5).
- Lápices de colores.

### **Procedimiento:**

Se divide a la clase en grupos de cinco alumnos. A cada grupo se le proporcionan las cuatro hojas de información sobre todos los equipos (páginas 6-9).

El maestro hace dos fotocopias de la hoja de camisetas, pantalones y medias, así como de las banderas y las "figuras", (los principales jugadores), de todos los equipos. En una de las fotocopias puede eliminar la palabra que define el color de las prendas deportivas en cuatro de cada grupo (éstas serán "comodines", podrán tener el color que los alumnos deseen).

**Se trata de que cada grupo de alumnos logre cinco "equipos completos", formados por camiseta, pantalón, medias, bandera y figura de cada selección.**

Para ello el maestro entrega a cada grupo al comienzo de la sesión tres elementos de cada grupo (camisetas, medias,...), elegidos al azar. Los alumnos, a la vista de lo que ya tienen, deciden qué equipos van a intentar formar, y pintan las prendas deportivas del color que ponga, (o del que a ellos les convenga si no tiene ninguno).

Se inicia entonces un turno de intervenciones por grupos, (comenzando por sorteo). El portavoz del grupo, (que debe ser rotativo), después de consultar en un tiempo máximo de treinta segundos a sus compañeros, decide:

a) Pedirle algún elemento que le falte al profesor, (camiseta, pantalón, medias, bandera o figura). En este caso el profesor le entrega lo pedido al azar, sacándolo del montón de estos elementos que le deben haber quedado.

b) Cambiar con los otros grupos un elemento concreto, diciendo por ejemplo:

*"Necesito una camiseta verde,  
unas medias blancas,  
un pantalón azul,  
la bandera de Colombia,  
el mejor jugador de Bélgica, ¿quién me lo  
puede cambiar?"*

El equipo que posea este elemento y esté dispuesto a cambiarlo, lo hará saber por medio de su portavoz, que además preguntará al primer equipo que está dispuesto a dar a cambio, produciendo frases del tipo:

*¿Qué me das / nos das a cambio?.*

*¿Y a cambio qué nos das?.*

*¿Qué puedes darme a cambio?.*

*Toma.*

*No nos interesa.*

Si ambos equipos están de acuerdo, se produce el trueque, de lo contrario, puede haber otro equipo interesado. Si no es así, pasa el turno al siguiente equipo.

Lógicamente, en las primeras rondas, se debiera optar más por pedir elementos al profesor, para completar al menos cinco de cada uno. Con posterioridad, es más lógico intentar cambiar con otros compañeros.

CAMISETAS, PANTALONES Y MEDIAS



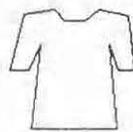
Blanca



Blanca



Blanca



Blanca



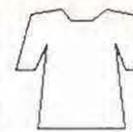
Blanca



Blanca



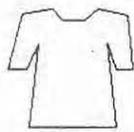
Blanca



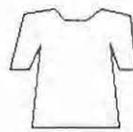
Azul



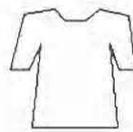
Amarilla



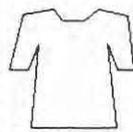
Amarilla



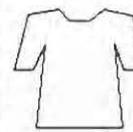
Amarilla



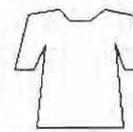
Amarilla



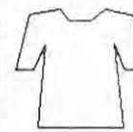
Roja



Roja



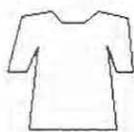
Roja



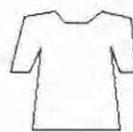
Roja



Verde



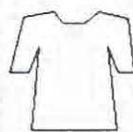
Verde



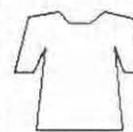
Verde



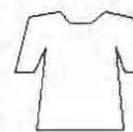
Verde



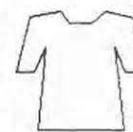
Verde



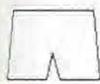
Naranja



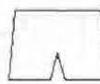
Roja



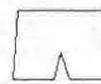
Roja



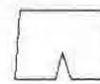
Blanco



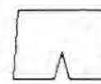
Blanco



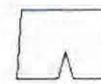
Blanco



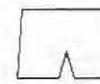
Blanco



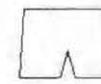
Blanco



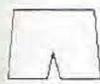
Blanco



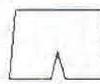
Blanco



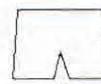
Negro



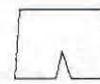
Rojo



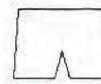
Rojo



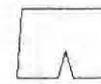
Rojo



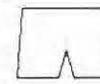
Rojo



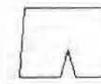
Verde



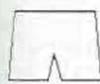
Verde



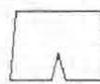
Verde



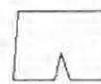
Negro



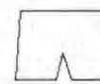
Azul



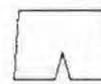
Azul



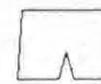
Azul



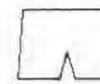
Azul



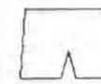
Azul



Azul



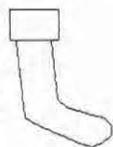
Azul



Azul



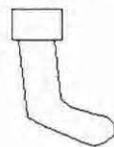
Blancas



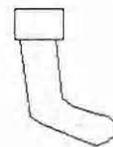
Blancas



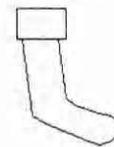
Blancas



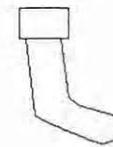
Blancas



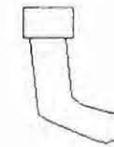
Blancas



Blancas



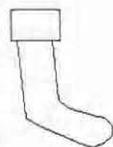
Amarillas



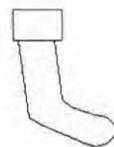
Amarillas



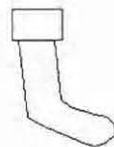
Rojas



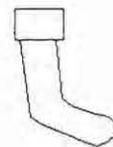
Rojas



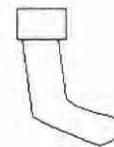
Rojas



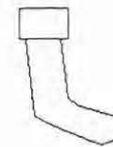
Rojas



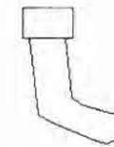
Rojas



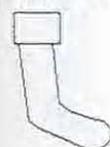
Rojas



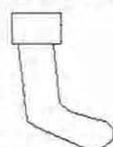
Rojas



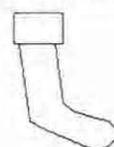
Naranjas



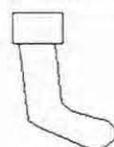
Azules



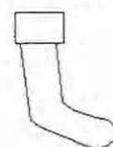
Azules



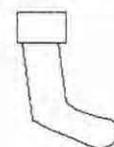
Azules



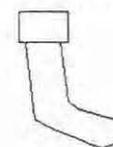
Azules



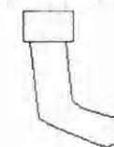
Verdes



Verdes



Verdes



Negras



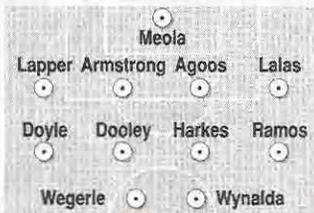
## ESTADOS UNIDOS



Camiseta blanca y pantalón y medias azules

A los anfitriones ya les ha caído la lotería por organizar el Mundial. Son cabezas de serie y eluden a las superpotencias. Su delantera, con Wegerle y Wynalda, puede romper moldes a poco que sepan aprovechar los balones facilitados por Tab Ramos.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Bora Milutinovic

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Cuatro:** 1930, 1934, 1950, 1990.

• Mejor clasificación:  
**Semifinalista** en 1930

• Mejor partido en un Mundial:  
**3-0** contra Bélgica en Uruguay '30

### SU FIGURA

Nació el 21-9-1966. Tab Ramos es, con mucho, el mejor jugador estadounidense técnicamente hablando. Juega en el Betis.



Tab RAMOS

## ALEMANIA



Camiseta blanca, pantalón negro y medias blancas

Es uno de los países tricampeones del mundo y el actual poseedor del título. Hablamos por lo tanto del gran favorito a priori. Vogts ha trasladado a Matthaus al puesto de libero y le está costando adaptarse. De medio campo para arriba, los alemanes son letales.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Berti Vogts

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Doce:** 1934, 1938, 1954, 1958, 1962, 1966, 1970, 1974, 1978, 1982, 1986 y 1990.

• Mejor clasificación:  
**Campeón** en 1954, 1974 y 1990.  
**3 veces subcampeón**

• Mejor partido en un Mundial:  
**3-2** contra Hungría en Suiza '54  
**2 veces 3º 1 vez 4º**

### SU FIGURA

32 años le contemplan. Nació el 21-3-1961. Tanto en la selección como en el Bayern juega como libero. Ya sabe lo que es ser campeón del mundo.



Lothar MATTHAUS

## ARGENTINA



Camiseta blanca con rayas azules, pantalón negro y medias blancas

Sangre, sudor, lágrimas y más de un disgusto le costó a la selección argentina llegar a la fase final. El 0-5 ante Colombia pasará a su historia negra. Sin embargo casi todos piensan que va a estar, como mínimo, en semifinales.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Alfio Basile

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Diez:** 1930, 1934, 1958, 1962, 1966, 1974, 1978, 1982, 1986 y 1990.

• Mejor clasificación:  
**Campeón** en 1978 y 1986.  
**2 veces subcampeón**

• Mejor partido en un Mundial:  
**3-1** contra Holanda en Argentina '78

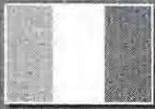
### SU FIGURA

Nació el 30-10-1960. Está muy tocado, pero confía en ser útil a la albiceleste en EE.UU. Despedirse con otro título mundial sería un brillante colofón.



Diego Armando MARADONA

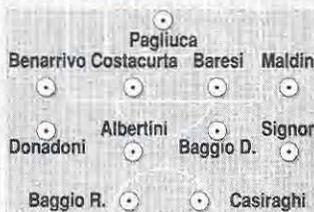
## ITALIA



Camiseta azul, pantalón blanco y medias azules

Decir Italia hoy por hoy es decir Arrigo Sacchi. La personalidad del seleccionador roba protagonismo a los propios jugadores. Jugará la primera fase en Nueva York, garantía de apoyo incondicional por parte de los emigrantes transalpinos.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Arrigo Sacchi

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Doce:** 1934, 1938, 1950, 1954, 1962, 1966, 1970, 1974, 1978, 1982, 1986 y 1990.

• Mejor clasificación:  
**Campeón** en 1934, 1938 y 1982.  
**1 vez subcampeón**

• Mejor partido en un Mundial:  
**3-1** contra Alemania en España '82  
**1 vez 3º 1 vez 4º**

### SU FIGURA

Llegará al Mundial con 27 años. Ha sido declarado mejor jugador del año. Nació el 18-2-1967 y la Juventus le ha asegurado de por vida.



Roberto BAGGIO

## BRASIL



Camiseta amarilla, pantalón azul y medias azules

Sus últimas participaciones se cuentan por fracasos, para lo que de ellos se espera. Muchos consideran a Brasil como gran favorito. Su once titular es, a la vez, rocoso y fantasioso. Bebeto y Romario son los encargados de marcar las diferencias.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Carlos Alberto Parreira

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Catorce:** 1930, 1934, 1938, 1950, 1954, 1958, 1962, 1966, 1970, 1974, 1978, 1982, 1986 y 1990.

• Mejor clasificación:  
**Campeón** en 1958, 1962 y 1970.  
**1 vez subcampeón**

• Mejor partido en un Mundial:  
**4-1** contra Italia en México '70  
**2 veces 3º 1 vez 4º**

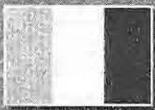
### SU FIGURA

Nació en Río el 29-1-1966 y juega en el Barcelona. Ha estado apartado de la selección bastante tiempo. Se han dado cuenta que es insustituible.



ROMARIO Da Souza

## BELGICA



Camiseta gris, pantalón y medias rojas

Los de Van Himst sufrieron más de la cuenta cuando lo tenían todo a su favor. Dubovsky y compañía se lo pusieron difícil. De un tiempo a esta parte no faltan a la cita mundialista. El eterno Enzo Scifo sigue siendo la pieza clave del engranaje.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Paul Van Himst

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Ocho:** 1930, 1934, 1938, 1954, 1970, 1982, 1986 y 1990.

• Mejor clasificación:  
**Cuarto** puesto en 1986.

• Mejor partido en un Mundial:  
**1-1** contra España en México '86

### SU FIGURA

Cualquiera diría que Scifo jugará su tercer mundial. Lo hará con 28 años. Tiene cuerda para rato. El Mónaco quiere hacer de él su buque insignia.



Enzo SCIFO



## CAMERUN



Camiseta verde, pantalón rojo y medias amarillas

**La gran revelación** del Mundial de Italia. Estuvieron a un paso de alcanzar las semifinales. Roger Milla "amenaza" con volver a sus 42 años. No están en buen momento, pero de ellos se puede esperar cualquier cosa. Por algo se les llama los leones indomables.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Vacante

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
Dos: 1982 y 1990.

• Mejor clasificación:  
Cuartos de final en 1990

• Mejor partido en un Mundial:  
1-0 contra Argentina en Italia '90

### SU FIGURA

Ahora juega en el Lens francés. François Omam-Biyik es el jugador de más clase en Camerun. Nació el 21-5-1965. Físicamente es un portento.



François OMAM-BIYIK

## MARRUECOS



Camiseta, pantalón y medias rojas

**Tercera presencia** en un Mundial de una selección que asombró en 1986, con hombres como Ezaki o Timoumi. La delantera, formada por Chaouch y Hadji, es lo más destacado de un equipo liderado en el centro del campo por El-Ghrissi.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Abdellah Blinda

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
Dos: 1970 y 1986.

• Mejor clasificación:  
Octavos de final en 1986.

• Mejor partido en un Mundial:  
3-1 contra Portugal en México '86

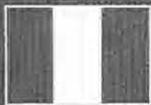
### SU FIGURA

Con tan sólo 22 años, Hadji se ha convertido en el gran ídolo de la afición marroquí. Juega en el Nancy francés y su velocidad es el arma a explotar.



HADJI

## NIGERIA



Camiseta, pantalón y medias verdes

**Condiciones** las tiene todas para ser la gran sorpresa del Mundial. El potencial de Nigeria es incalculable, con gran cantidad de jugadores en Europa. Léase Amokachi, Okocha, Mutiu, Keshi, Wilfred, Ricky, Yekini, Finidi, Ikpeba...

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Clemence Westerhof

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
Ninguna: Es su primera participación.

• Mejor clasificación:  
Ninguna

• Mejor partido en un Mundial:  
4-1 contra Costa de Marfil en fase clasificatoria de USA '94

### SU FIGURA

El racinguista Mutiu despertó el interés de los ojeadores en la pasada Copa de Africa. Su fuerte es el juego aéreo y la velocidad. Tiene 23 años.



MUTIU Adepoku

## BOLIVIA



Camiseta verde, pantalón blanco y medias verdes

**Jugar a 3.600 metros** de altura en La Paz resulta decisivo. Las doctrinas de Xabier Azkargorta, el "Bigotón", también. Ecuador, Venezuela y, sobre todo, Uruguay no han tenido más remedio que claudicar. Hombres como Erwin "Platini" Sánchez o el propio Etcheverry deslumbraron.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Xabier Azkargorta

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
Dos: 1930 y 1950.

• Mejor clasificación:  
Eliminada en la primera ronda.

• Mejor partido en un Mundial:  
2-0 contra Brasil en fase clasificatoria de USA '94

### SU FIGURA

Apenas tiene 23 años. Tras su paso efímero por el Albacete recaló en su país y no hace mucho fichó por Colo Colo. Está lesionado de importancia.



Marco Antonio ETCHEVERRY

## COLOMBIA



Camiseta amarilla, pantalón azul y medias rojas

**Las apuestas sitúan** a Colombia entre los grandes favoritos. La exhibición en el Monumental de River no ha pasado inadvertida. Maturana sabe que posee un bloque muy compacto con un genio en ataque: Asprilla. Valderrama ha vuelto por sus fueros.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Francisco Maturana

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
Dos: 1962 y 1990.

• Mejor clasificación:  
Octavos de final en 1990.

• Mejor partido en un Mundial:  
1-1 con Alemania en Italia '90

### SU FIGURA

Asprilla se ganó el calificativo de "Don" en Argentina. No se olvidan de él. Tiene 24 años y el Parma no tiene intención de dejarle marchar.



Faustino ASPRILLA

## MEXICO



Camiseta verde, pantalón blanco y medias rojas

**Llegó a la Copa América** como invitado y salió como subcampeón. Mejía Barón ha conseguido formar un conjunto muy sólido al que se le va a respetar. La pareja Luis García-Hugo Sánchez, si es capaz de llegar en condiciones, dará mucho que hablar.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Miguel Mejía Barón

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
Nueve: 1930, 1950, 1954, 1958, 1962, 1966, 1970, 1978 y 1986.

• Mejor clasificación:  
Cuartos de final en 1970 y 1986.

• Mejor partido en un Mundial:  
4-0 contra El Salvador en México '70

### SU FIGURA

No diga Hugo, diga gol. Los años no pasan por él. El delantero rayista sabe que es su última oportunidad de destacar en un Mundial, a sus 35 años.



Hugo SANCHEZ



## ESPAÑA



Camiseta roja, pantalón azul y medias negras

Especular con las posibilidades de España a seis meses del Mundial es muy complicado. Lo que es seguro es que en los tres partidos de la fase previa paralizará el país. Las preferencias de casi todos se encaminan a un emparejamiento con Estados Unidos.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Javier Clemente

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Ocho:** 1934, 1950, 1962, 1966, 1978, 1982, 1986 y 1990.

• Mejor clasificación:  
**Cuarto** puesto en 1950

• Mejor partido en un Mundial:  
**1-0** contra Inglaterra en Brasil '50

### SU FIGURA

Hace poco ha batido el récord de Camacho. Con 32 años, últimamente se alterna con Busquets en el Barça, pero para Clemente es sagrado.



Andoni ZUBIZARRETA

## RUSIA



Camiseta blanca con rayas azul y roja, pantalón azul y medias blancas

Los rusos o exsoviéticos siempre llegan al Mundial con un equipazo, pero la suerte y los árbitros no están con ellos. Hay tensiones internas, porque algunos jugadores no quieren a Sadyrin. De momento España ya los ha eludido en la primera fase.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Pavel Sadyrin

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Siete:** 1958, 1962, 1966, 1970, 1982, 1986 y 1990.

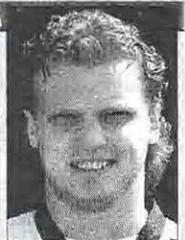
• Mejor clasificación:  
**Cuarto** puesto en 1966.

• Mejor partido en un Mundial:  
**2-1** contra Hungría en Inglaterra '66

\* FIFA contabiliza como URSS

### SU FIGURA

El Valencia lo sufrió en sus carnes. Serguei Kiriakov, delantero del Karlsruher, es habilidoso, rápido y, además, goleador. Nació el 1-1-1970.



Serguei KIRIAKOV

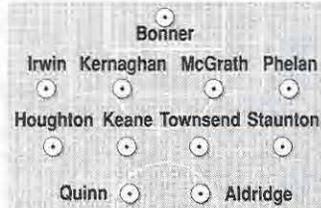
## IRE



Camiseta verde, pantalón blanco y medias verdes

Todo el mundo critica su estilo de juego y les acusa de veteranos, pero ahí están. Que se lo pregunten a los daneses. En el pasado Mundial se plantaron en cuartos e Italia las pasó moradas para apearles. Su centro del campo es de primera línea en Inglaterra.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Jackie Charlton

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Una:** 1990

• Mejor clasificación:  
**Cuartos de final** en 1990

• Mejor partido en un Mundial:  
**1-1** contra Holanda en Italia '90

### SU FIGURA

Ha sido el traspaso del año en Inglaterra. El M. United pagó por él al Nottingham 700 millones de pesetas. Y sólo tiene 22 años. Es todo potencia.



Roy KEANE

## RUMANIA



Camiseta amarilla, pantalón azul y medias rojas

No era sencillo el grupo que les tocó en suerte a los rumanos, pero se ganaron a pulso la clasificación. La columna vertebral, formada por Belodedici, Hagi y Raducioiu, es de las más poderosas del Campeonato. Han tenido problemas, cambio de seleccionador incluido.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Angel Iordanescu

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Cinco:** 1930, 1934, 1938, 1970 y 1990.

• Mejor clasificación:  
**Octavos de final** en 1934, 1938 y 1990.

• Mejor partido en un Mundial:  
**2-0** contra la URSS en Italia '90

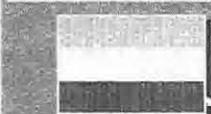
### SU FIGURA

Gica Hagi nació el 5-2-1965. Su futuro en el Brescia no está claro, pero es el líder de Rumanía. El y Raducioiu pueden desvelar cualquier partido.



Gica HAGI

## HOLANDA



Camiseta naranja, pantalón blanco y medias naranjas

Holanda es una incógnita, hasta en tanto en cuanto no se conozca el nombre de su seleccionador. Johan Cruyff no termina de decidirse. La lista de 22 estará plagada de estrellas, con Gullit incluido siempre que Cruyff se haga cargo del equipo.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Dick Advocaat o J. Cruyff

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Cinco:** 1934, 1938, 1974, 1978 y 1990.

• Mejor clasificación:  
**Subcampeón** en 1974 y 1978.

• Mejor partido en un Mundial:  
**2-0** contra Brasil en Alemania '74

### SU FIGURA

Roberto Baggio ha impedido que Bergkamp sea nombrado mejor jugador del año. El holandés del Inter está destinado a ser una de las estrellas.



Dennis BERGKAMP

## BULGARIA



Camiseta blanca, pantalón verde y medias blancas

Prácticamente está dicho todo con nombrar a Balakov, Kostadinov, Penev y Stoichkov. Su hazaña en el Parque de los Príncipes conmocionó el fútbol europeo. Vuelven a la fase final después de su medio fracaso en México-86. Serán un hueso duro de roer.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Dimitar Penev

### SUS EXITOS

• Participaciones en Mundiales:  
**Cinco:** 1962, 1966, 1970, 1974 y 1986.

• Mejor clasificación:  
**Octavos de final** en 1986.

• Mejor partido en un Mundial:  
**1-1** contra Italia en México '86

### SU FIGURA

Stoichkov tiene la oportunidad de reafirmarse en el Mundial. Sus pugnas con las defensas contrarias pueden ser épicas. Nació el 8-2-1966.



Hristo STOICHKOV



## COREA DEL SUR



Camiseta, pantalón y medias rojas

**Conjunto exótico** que se está consolidando como una de las potencias asiáticas. Sus objetivos se centran en superar la primera fase. Viejos conocidos de la afición española por su choque en el Mundial de Italia, partido en el que Michel fue triguero.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Kim-Ho

### SUS EXITOS

- Participaciones en Mundiales: **Tres:** 1954, 1986, 1990.
- Mejor clasificación: **Eliminada** siempre en la primera ronda.
- Mejor partido en un Mundial: **1-1** contra Bulgaria en México '86

### SU FIGURA

Nació el 17-1-66, "Caballo Loco" juega en el Daewoo Royals. Es el goleador de su selección y el hombre con mayor proyección mundial.



**KIM JOO SONG**

## ARABIA SAUDI



Camiseta blanca, pantalón verde y medias blancas

**Leo Beenhakker** se ha hecho cargo de esta selección que es novel en las lides mundialistas. Los sauditas acabaron con las esperanzas japonesas de exportar su imperio futbolístico a Estados Unidos. También venció por 4-3 a Irán en el partido definitivo.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Leo Beenhakker

### SUS EXITOS

- Participaciones en Mundiales: **Ninguna:** Es su primera participación.
- Mejor clasificación: **Ninguna**
- Mejor partido en un Mundial: **4-3** contra Irán en la fase clasificatoria de USA '94

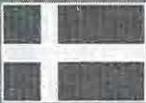
### SU FIGURA

El cancerbero Al Daeya es un seguro de vida bajo los palos y, para muchos, la clave de que estén en el Campeonato del Mundo.



**AL DAEYA**

## SUECIA



Camiseta amarilla, pantalón azul y medias amarillas

**El equipo amarillo** se ha consolidado como una potencia europea. Con un ataque formidable y la potencia física de los equipos nórdicos, los suecos pueden dar más de un susto en una cita en la que no tienen nada que perder.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Tommy Svensson

### SUS EXITOS

- Participaciones en Mundiales: **Ocho:** 1934, 1938, 1950, 1958, 1970, 1974, 1978, 1990.
- Mejor clasificación: **Subcampeón** en 1958. **1 vez 3º 1 vez 4º**
- Mejor partido en un Mundial: **3-1** contra Alemania en Suecia '58.

### SU FIGURA

A sus 24 años, Thomas Brolin ya disputó el Mundial de Italia que le permitió dar el salto al Parma. Su juventud y desparpaño, sus mejores virtudes.



**Thomas BROLIN**

## GRECIA



Camiseta blanca, pantalón azul y medias blancas

**La descalificación** de Yugoslavia permitió al combinado griego meterse en un grupo asequible, en el que la suerte les sonrió. Sin el apoyo de sus abnegados seguidores, su rendimiento baja muchos enteros. Grecia es toda una incógnita.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Alketas Panagoulas

### SUS EXITOS

- Participaciones en Mundiales: **Ninguna:** Es su primera participación
- Mejor clasificación: **Ninguna**
- Mejor partido en un Mundial: **1-0** contra Rusia en la fase clasificatoria de USA '94.

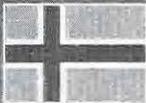
### SU FIGURA

Con 31 años, Dimitris Saravakos pone la experiencia y el saber estar en la delantera griega. Es además el auténtico líder del equipo.



**Dimitris SARAVAKOS**

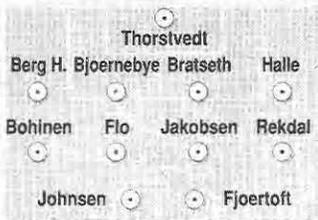
## NORUEGA



Camiseta roja, pantalón blanco y medias azules

**La gran revelación** en el Grupo II de Europa. Noruega dejó fuera de combate a una selección como Inglaterra y también superó a Holanda. Muchos apuestan por ellos como la sorpresa del Mundial. La mayoría de sus jugadores juegan en el Reino Unido.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Egil Olsen

### SUS EXITOS

- Participaciones en Mundiales: **Una:** 1938.
- Mejor clasificación: **Octavos de final** en 1938.
- Mejor partido en un Mundial: **2-0** contra Inglaterra en la fase clasificatoria de USA '94.

### SU FIGURA

El cancerbero del Tottenham, también con 31 años, manda desde la portería. Está considerado como uno de los mejores arqueros de la Liga Inglesa.



**Erik THORSTVEDT**

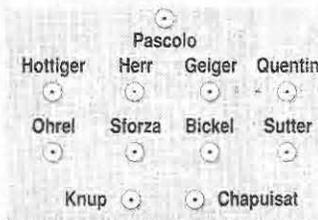
## SUIZA



Camiseta roja, pantalón blanco y medias rojas

**Roy Hodgson** ha sabido mantener el sistema de juego implantado por Stielike. Dejó fuera a Portugal y Escocia, e incluso la Italia de Arrigo Sacchi se inclinó en Berna. Su poderío lo ponen Chapuisat y Knup, ambos en la Bundesliga.

### EL EQUIPO TIPO



Seleccionador: Roy Hodgson

### SUS EXITOS

- Participaciones en Mundiales: **Seis:** 1934, 1938, 1950, 1954, 1962, 1966.
- Mejor clasificación: **Cuartos de final** en 1938 y 1954.
- Mejor partido en un Mundial: **2-1** contra Italia en Suiza '54

### SU FIGURA

El Borussia Dortmund lo ha tasado en 2.000 millones de pesetas y, a sus 24 años, los mejores equipos del mundo tienen su nombre en la agenda.



**Stephane CHAPUISAT**



# “¿Quién ganará el mundial?”

**Luis Lázaro**

Consejería de Educación

Embajada de España

Washington, D.C.

**Nivel:**

Intermedio.

**Tipo de actividad:**

Debate.

**Objetivos lingüísticos:**

- Funciones comunicativas:

Exponer nuestros puntos de vista de un modo ordenado y lógico, para convencer a los demás.

- Área léxica:

El mundo del fútbol.

**Destrezas lingüísticas:**

Comprensión y expresión oral.

Comprensión lectora.

**Organización:**

Grupos de cinco alumnos.

Gran grupo.

**Materiales:**

- Información de todos los equipos participantes en la fase final (páginas 6-9).

- Tabla para puntuar a los equipos (página 13).



**Procedimiento:**

Se divide a la clase en grupos de cinco alumnos. A cada grupo se le proporciona las cuatro hojas de información sobre todos los equipos (páginas 6-9).

Los alumnos, analizando la información sobre los equipos que se les ha entregado, deben encontrar su “favorito”: el equipo que va a ganar el campeonato mundial de fútbol. Para ello tienen que decidir, discutiendo entre ellos:

- 1.- Qué factores van a tener en cuenta para decidir el favorito. Cada grupo confecciona su “lista” de cosas a tener en cuenta para designar al favorito (aunque en la tabla para puntuar ya se incluyen muchos factores, ellos pueden quitar y poner todos aquéllos que estimen convenientes).

2.- Qué importancia le van a dar a cada uno de estos factores. Asimismo decidirán qué importancia cuantitativa dan a cada factor, (no es lo mismo haber sido campeón del mundo que haber participado una vez en el mundial, por ejemplo). Nosotros proponemos la siguiente tabla, para que el profesor se haga una idea y se la comente a los alumnos, pero **no para que se la proporcione**:

\* Por participación en los mundiales anteriores:  
2 puntos por participación.

\* Por resultados en los mundiales:

- Por haber sido campeón:  
5 puntos por campeonato.
- Por haber sido subcampeón:  
3 puntos por cada subcampeonato.
- Por haber obtenido el tercer puesto:  
2 puntos.
- Por haber obtenido el cuarto puesto:  
1 punto.
- Por otros resultados:  
0 puntos.

\* Por jugar "en casa" (ser el anfitrión):  
4 puntos.

\* Por ser el favorito a priori:  
4 puntos.

\* Otros factores:

- Por ser el último campeón: —
- Por tener jugadores muy conocidos: —
- Por ser un equipo revelación: —

Una vez que se hayan puesto de acuerdo en la confección del baremo, con la información de todos los equipos presente, irán completando la tabla de la página 13, para obtener, una vez sumadas todas las puntuaciones, su equipo favorito.



Por último, cada grupo presentará sus resultados a toda la clase, que discutirá cuál es el baremo más adecuado, y por tanto, el equipo favorito de todo el gran grupo.



NOTAS: De acuerdo con nuestra tabla de valoración, se obtendría la siguiente puntuación:

1. Alemania	57 puntos
2. Brasil	55 puntos
3. Italia	45 puntos
4. Argentina	36 puntos
5. Suecia	22 puntos
6. México	18 puntos
7. Bélgica	17 puntos
8. España	17 puntos
9. Holanda	16 puntos
10. Rusia	15 puntos
11. Estados Unidos	12 puntos
12. Suiza	12 puntos
13. Bulgaria	10 puntos
14. Rumania	10 puntos
15. Corea del Sur	6 puntos
16. Bolivia	4 puntos
17. Camerún	4 puntos
18. Colombia	4 puntos
19. Marruecos	4 puntos
20. Irlanda	2 puntos
21. Noruega	2 puntos
22. Arabia Saudí	0 puntos
23. Grecia	0 puntos
24. Nigeria	0 puntos

Nuestro favorito sería por tanto ALEMANIA, seguido a escasa distancia de BRASIL.

PAÍSES	Puntos por participaciones	Resultados en anteriores mundiales					Puntos por jugar en casa	Puntos por ser favorito	Otros conceptos			TOTAL
		CAMPEÓN	SUBCAMPEÓN	PUESTO 3º	PUESTO 4º	OTROS						
Alemania												
Arabia Saudí												
Argentina												
Bélgica												
Bolivia												
Brasil												
Bulgaria												
Camerún												
Colombia												
Corea del Sur												
España												
Estados Unidos												
Grecia												
Holanda												
Irlanda (Eire)												
Marruecos												
Nigeria												
Noruega												
Rumania												
Rusia												
Suiza												



## ACTIVIDAD

# “Fútbol-Trivial”

**Carmen Moreno**  
Consejería de Educación  
Embajada de España  
Washington, D.C.

**Nivel:**

Elemental a intermedio

**Tipo de actividad:**

Juego de preguntas.

**Objetivos lingüísticos:**

- Áreas léxicas:  
Vocabulario relacionado con el fútbol.
- Estructuras gramaticales:  
Presente de indicativo.  
Los comparativos.

**Destrezas lingüísticas:**

Comprensión lectora.

**Organización:**

Grupos de seis parejas.

**Materiales:**

- Ficha “FÚTBOL” (páginas 18-19)
- Tarjetas de preguntas I, II y III (páginas 15-17)

**Procedimiento:**

Las tarjetas con preguntas de selección múltiple están basadas en los textos de las páginas 18-19 donde de manera esquemática se describen las reglas de fútbol, el cometido de cada jugador, las jugadas, los pases y las faltas más importantes. Asimismo, hay algunas preguntas que deben contestarse utilizando la lógica y el conocimiento del mundo y de la lengua española que tengan los estudiantes.

Hay tres tipos de tarjetas:

- : nivel elemental
- : nivel intermedio
- ▲: nivel intermedio alto

Entendemos por nivel el grado de conocimiento de la lengua española necesario para contestar a las preguntas. Ello

facilita la adaptación de la actividad al nivel de cada grupo, puesto que puede utilizarse cada lote por separado o distintas combinaciones: ● + ■; ■ + ▲ o ● + ■ + ▲.

Un solo lote no tiene suficientes preguntas para jugar el juego que se propone a continuación, por lo que se pueden utilizar las preguntas para que los alumnos realicen, en parejas y por escrito, un ejercicio de selección múltiple con las 10 preguntas del lote correspondiente.

**“El fútbol-trivial”**

Cada “partido” lo jugarán dos equipos de un máximo de tres parejas y será moderado por un “árbitro”.

Cada pareja tendrá una copia de la ficha “FÚTBOL” (páginas 18-19). Se les darán unos minutos para familiarizarse con ella y a continuación se colocarán las tarjetas de preguntas (páginas 15-17) en el centro, boca abajo, junto al árbitro.

Se sorteará la salida y el árbitro entregará una tarjeta a cada equipo y les dará dos minutos para contestar. Si antes de este tiempo algún equipo encuentra la respuesta adecuada, se procederá a repartir otra tarjeta a cada equipo. Conviene que no se lean en voz alta las preguntas y las respuestas para que los jugadores no se las aprendan de memoria demasiado pronto.

El árbitro (o el profesor) puede escoger entre separar las preguntas por niveles de dificultad y repartir cada vez tarjetas de un determinado nivel, o barajarlas todas juntas y repartirlas al azar.

- Las preguntas ● valen 0.25 puntos.
- Las preguntas ■ valen 0.50 puntos.
- Las preguntas ▲ valen 1 punto.

Cada punto equivale a un gol. El equipo que meta más goles en un tiempo determinado (por ejemplo 15 minutos) gana el partido.

**Solución:**

- : 1A; 2C; 3B; 4C; 5C; 6C; 7A; 8B; 9B; 10A
- : 1C; 2B; 3B; 4B; 5A; 6B; 7C; 8A; 9C; 10B
- ▲ : 1A; 2C; 3C; 4A; 5C; 6A; 7A; 8B; 9C; 10B

1

Los equipos tienen:

- A. 11 jugadores
- B. 8 jugadores
- C. 12 jugadores

2

El balón es:

- A. blanco y verde
- B. gris y negro
- C. blanco y negro

3

El partido dura:

- A. 45 minutos
- B. una hora y media
- C. dos horas

4

Los jugadores pueden tocar el balón con:

- A. sólo las piernas
- B. todo el cuerpo
- C. todo el cuerpo menos los brazos y las manos

5

Un sinónimo de "chut" es:

- A. quique
- B. saque
- C. disparo

6

El fútbol es un deporte:

- A. individual
- B. de parejas
- C. de equipo

7

Los jugadores pueden ser:

- A. porteros
- B. árbitros
- C. controladores

8

Las botas son de:

- A. tela
- B. cuero
- C. plástico

9

Cada gol vale:

- A. dos puntos
- B. un punto
- C. depende

10

El saque de banda se debe hacer con:

- A. las manos
- B. la cabeza
- C. la cintura

1

Casi todos los jugadores de un equipo son:

- A. porteros
- B. entrocampistas
- C. centrocampistas o defensas

3

Cuando un jugador saca la pelota de banda:

- A. debe utilizar sólo una mano
- B. debe mantener los pies en el suelo
- C. debe hacerlo desde el centro del campo

5

El área del portero es:

- A. la más pequeña
- B. igual que las otras
- C. la mayor

7

Los tacos de las botas son para:

- A. agarrar mejor la pelota
- B. hacer más daño al contrario
- C. agarrarse mejor al terreno

9

El balón es blanco y negro para:

- A. que sea más barato
- B. que se vea mejor en la televisión
- C. para apreciar su velocidad

2

Una tarjeta roja indica:

- A. el juego debe parar
- B. expulsión de un jugador
- C. fuera de juego

4

El balón se diferencia del de otros deportes por:

- A. el material
- B. el color
- C. la forma

6

La falta de penalti se comete:

- A. fuera del campo
- B. cerca del portero
- C. en el centro del campo.

8

Los defensas están para:

- A. defender al portero
- B. defender al árbitro
- C. defender a sus compañeros

10

En qué otra situación utilizarías la palabra "regatear":

- A. para echar agua a las plantas
- B. para negociar un precio
- C. para defender tu argumento frente a los demás

**1**

El regate, el remate y el pase son:

- A. maneras de jugar el balón
- B. tipos de faltas
- C. partes del campo

**2**

Los delanteros deben:

- A. proteger al portero
- B. cometer penaltis
- C. marcar goles

**3**

La palabra "fútbol" es un préstamo del inglés. También es correcto decir en español:

- A. soccer
- B. piebalón
- C. balompié

**4**

Estar "fuera de juego" en un contexto distinto del fútbol significa:

- A. no enterarse de nada
- B. estar fuera del campo
- C. no practicar deportes

**5**

¿Qué grupo de palabras propias del fútbol crees que viene del inglés?:

- A. chut, corner, portero
- B. balón, penalti, gol
- C. chut, gol, penalti

**6**

Pierde el partido el equipo que:

- A. marca menos goles
- B. tiene menos delanteros
- C. tiene el peor portero

**7**

Cuando el árbitro saca una tarjeta amarilla a un jugador, éste debe:

- A. tener cuidado para no cometer otra falta grave
- B. salir unos minutos del campo
- C. disculparse

**8**

Un jugador está "fuera de juego" cuando:

- A. está siendo atendido por el masajista
- B. le hacen un pase estando delante de todos los jugadores del otro equipo, excepto el portero
- C. recibe el pase dentro del área de penalti

**9**

El campo es:

- A. más pequeño que el de fútbol americano
- B. más pequeño que el de baloncesto
- C. más grande que el de tenis

**10**

Un lanzamiento en rosca:

- A. entra directamente en la portería
- B. gira en el aire
- C. se lanza con la punta del pie

Control con el pie.



### REMATE DE CABEZA

Se remata la pelota con un golpe de cabeza.

### SAQUE

En el saque de banda, se usan las manos para lanzar la pelota por encima de la cabeza con un movimiento rotundo del cuerpo. Los pies no deben levantarse del suelo.



### REGATE

El futbolista lleva el balón con el interior o exterior del pie, manteniéndolo a una distancia adecuada para no perder el control. Los ojos no están pendientes de la pelota, sino que miran a los compañeros de equipo y a los defensores.



## DEMARCARCIONES

**Portero:** Protege la portería. Puede utilizar ambas manos (P).

**Defensas:** Cuatro o cinco defensas que evitan que los jugadores en ataque disparen a gol (D).

**Centrocampistas:** De dos a cuatro jugadores. Juegan tanto en defensa como en ataque (C).

**Delanteros:** De dos a cuatro jugadores. Su objetivo es marcar goles (A).

**EL BALÓN:** De cuero. Inflado, su peso oscila entre 396 y 453 g. Los colores blanco y negro permiten que los jugadores juzguen el efecto y la velocidad que lleva la pelota.



Alexi Lawies, Equipo Olímpico de EEUU

● Lanzamiento en rosca en un saque de esquina.



## FALTAS

Se concede un penalti cuando se comete una falta dentro del área de penalti. El jugador designado tiene una oportunidad de chutar a gol a una distancia de 11 metros de la portería. Las faltas incluyen el uso de manos, carga ofensiva, patadas y zancadillas.

Los árbitros utilizan tarjetas amarillas para amonestar al jugador por una falta grave. Dos tarjetas amarillas indican expulsión. La tarjeta roja indica falta muy grave y expulsión inmediata.



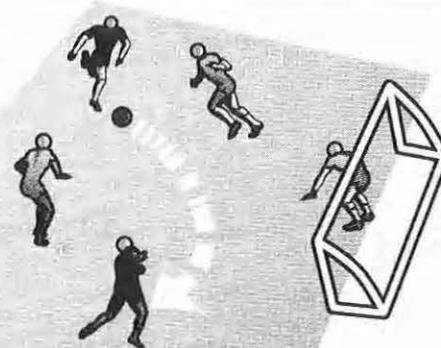
## EL PASE

Para que un pase sea reglamentario, el receptor debe tener un defensor más cercano a la portería en el momento de efectuar el pase.



## FUERA DE JUEGO

Si el futbolista que recibe el pase está situado en el terreno del equipo contrario y más cerca de la portería que sus adversarios, en el momento de efectuarse la cesión, se dice que está en fuera de juego.



Equipo infográfico: M. Carrasco, D. Desilets, M. Doelling, R. Domínguez, J. Goertzen, D. W. Gude, K. Gude, M. Hernández, A. Lucas, J. Muñoz, G. Sampedro, D. Sánchez, M. Stevenson, R. Toro, J. Velasco  
El Mundo, Associated Press y El Periódico.



# FÚTBOL



BARCELONA, SABADELL, VALENCIA, ZARAGOZA JUL 25 26 27 28 29 30 AGO 1 2 5 7 8

## BASES

- El objetivo de este deporte es meter la pelota en la portería usando cualquier parte del cuerpo excepto las manos y los brazos.
- Un gol supone un tanto.
- Los equipos constan de 11 jugadores.
- Cada equipo tiene derecho a sólo dos sustituciones.
- Un partido consta de dos partes de 45 minutos cada una sin tiempos muertos formales.
- El tiempo interrumpido por lesión se suele añadir al final del partido.

## LA TÉCNICA

### CONTROL

El cuerpo relajado absorbe el impacto del balón.



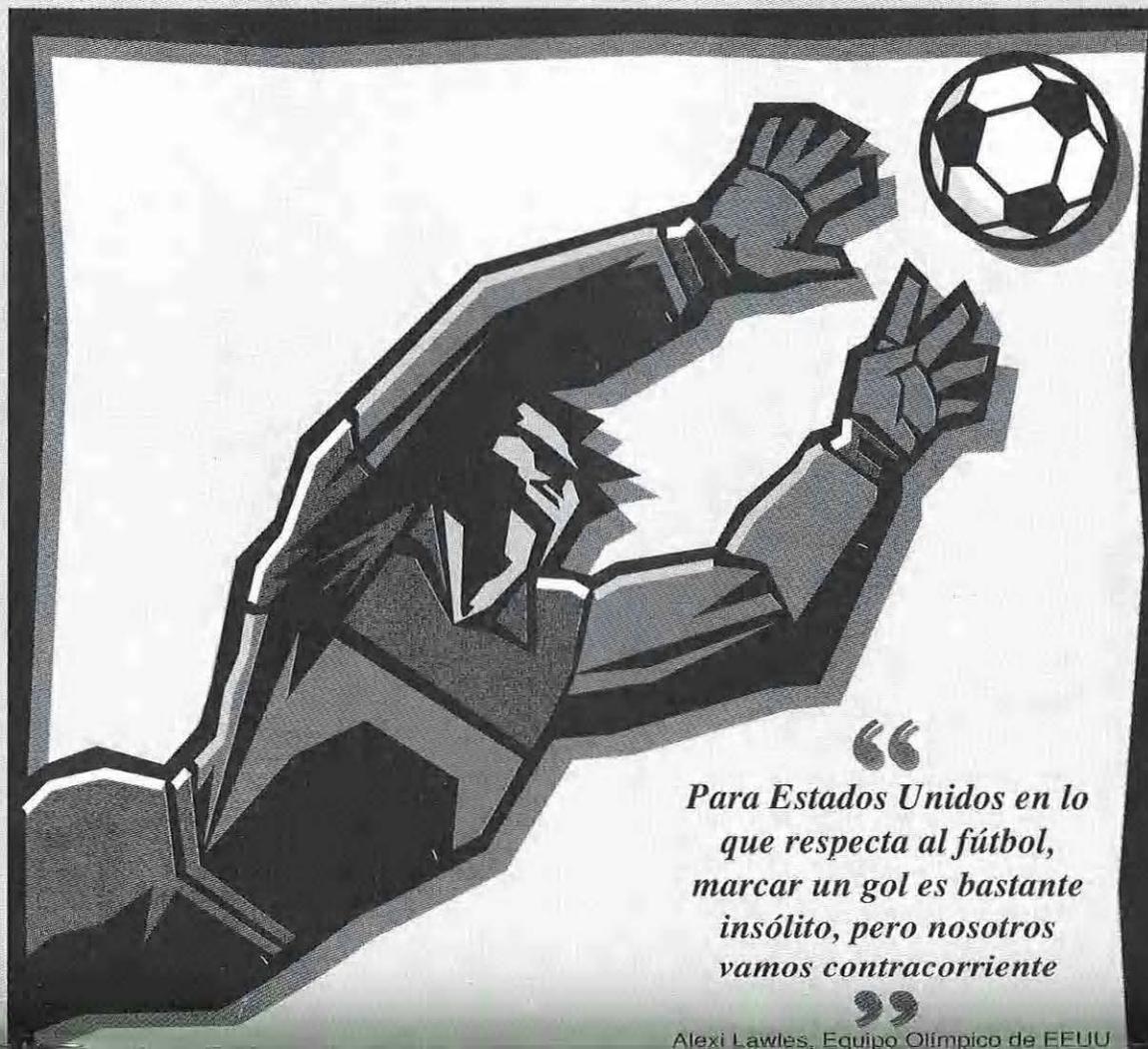
Control con el pecho.



Control con la cadera.



**E**ste deporte, que ya practicaban hace dos milenios los chinos y los romanos, es el más jugado y popular del mundo. Más de la mitad de la población mundial siguió la Copa del Mundo de Fútbol de 1990 por televisión.



“  
Para Estados Unidos en lo que respecta al fútbol, marcar un gol es bastante insólito, pero nosotros vamos contracorriente  
”

Alexi Lawles. Equipo Olímpico de EEUU

## EL CHUT

Se controla la dirección de la pelota.

- La pelota se lanza recta y baja. Sirve para un pase preciso.



- La pelota se lanza recta y sube.



### LANZAMIENTO EN ROSCA

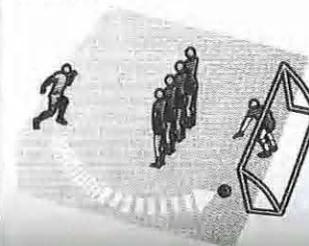


- La pelota se desvía hacia la derecha.



- La pelota se desvía hacia la izquierda.

- Disparo en rosca en un tiro libre.



• Lanzamiento en rosca en

# 4

## ACTIVIDAD

# “Ahora, a entrenar”

Javier Santos-Asensi  
Consulado General de España  
San Francisco, California

### Nivel:

Elemental a intermedio (escuela elemental).

### Tipo de actividad:

Integración áreas de Lengua Española y Educación Física.  
Juego competitivo.

### Destrezas:

Comprensión y expresión oral.

### Objetivos lingüísticos:

- Funciones comunicativas:  
Dar y obedecer instrucciones.
- Estructuras gramaticales:  
El imperativo.
- Áreas léxicas:  
Partes del cuerpo.  
Vocabulario relacionado con el fútbol.

### Objetivos psicomotrices:

Recepción y control de objetos en movimiento.  
Desplazamiento de objetos estáticos y en movimiento. Lanzamiento de objetos estáticos.

### Organización:

Trabajo individual, en parejas y en grupos.

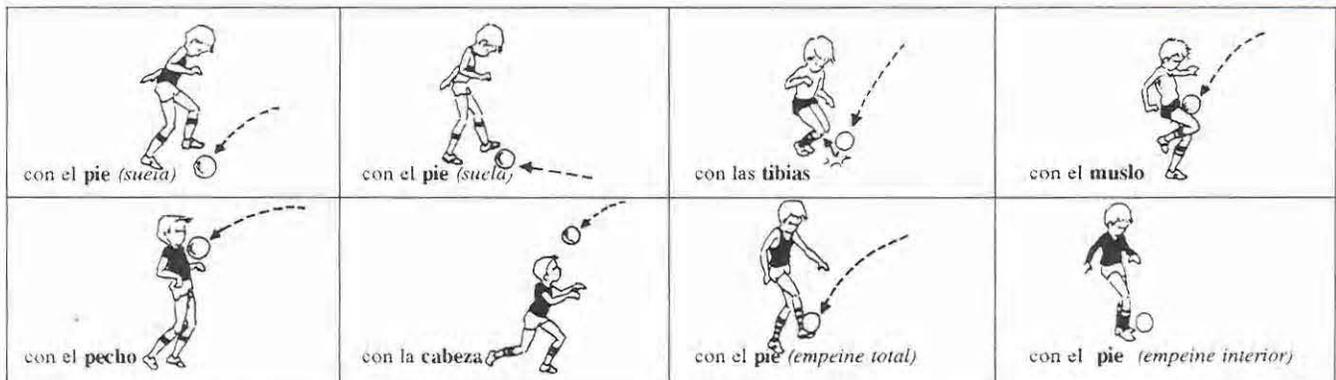
### Materiales:

- Gráficos (páginas 20-22)

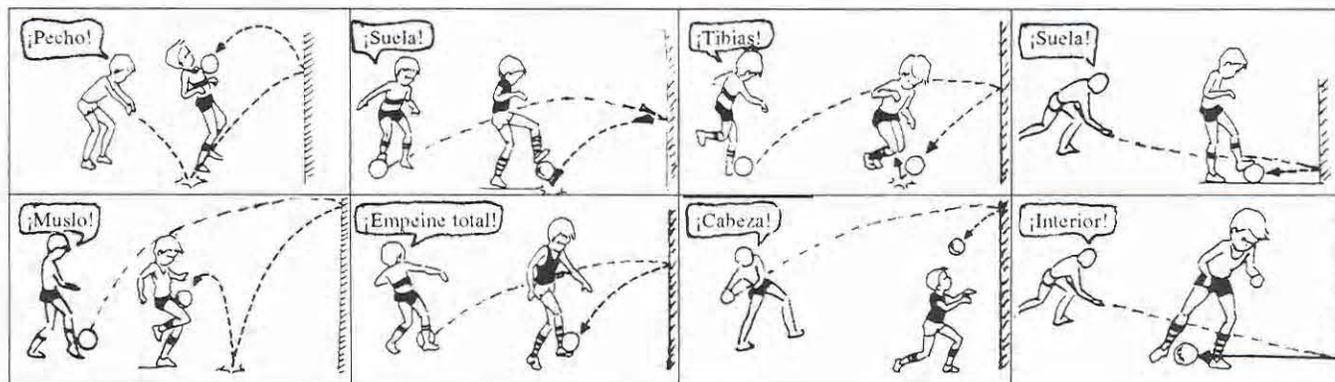
### Procedimiento:

#### 1. Controlando el balón.

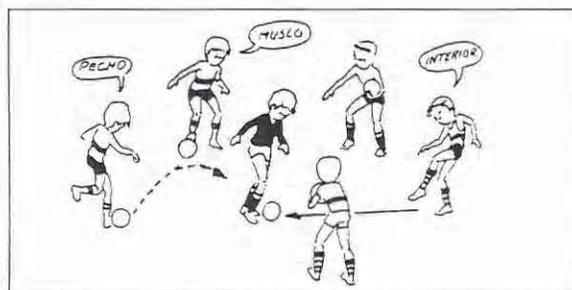
El profesor asistido por un alumno, aventajado o de cursos superiores al que dará instrucciones claras y concisas en español, demostrará las distintas formas de controlar un balón. Se pueden utilizar, como muestra el gráfico, diferentes partes del cuerpo, de acuerdo con la trayectoria del balón (horizontal o descendente) y de si el balón se desplaza por el aire o por el suelo.



Una vez que los estudiantes estén familiarizados con las técnicas de control del balón, las practicarán en parejas frente a una pared, turnándose como lanzadores y receptores del balón. El lanzador pedirá que el receptor controle el balón con diferentes partes del cuerpo.

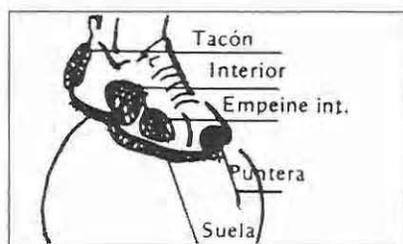


Finalmente, se organizará la clase en grupos de seis jugadores. Un jugador estará en el centro, y sus compañeros, en corro a su alrededor, le lanzarán balones (tanto por el aire como por el suelo), al tiempo que le indican qué tipo de control desean que haga.

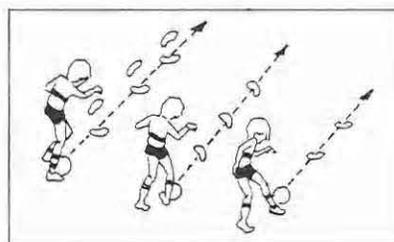


## 2. Avanzando con el balón.

De nuevo el profesor y un alumno demostrarán cómo se conduce un balón, golpeándolo sucesivamente con suavidad. Los golpes se dan con diferentes partes del pie.



Los estudiantes, supervisados por el profesor tomarán turnos para conducir el balón cuidando de no perder el control sobre el mismo. Primero lo harán con el empeine interior, después con el exterior, y finalmente con el empeine total.



Finalmente se agrupará la clase en cuatro equipos. Los jugadores de cada equipo se alinearán siguiendo el gráfico, primero en formación rectilínea, y después en zig-zag. El primero de la línea avanzará con el balón entre sus compañeros, que le pedirán que desplace el balón con distintas partes del pie. Una vez terminado el recorrido, el jugador se pondrá a la cola y un nuevo jugador iniciará el avance.

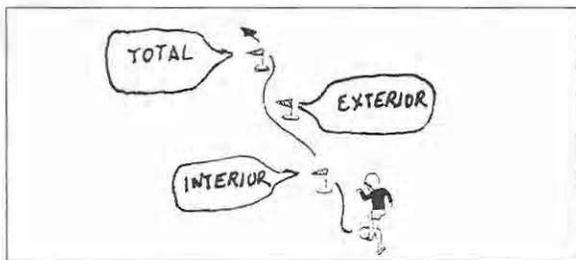


Figura -a-

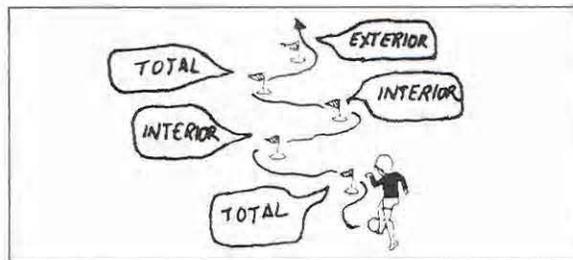
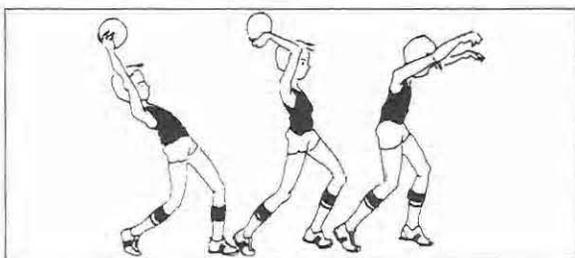


Figura -b-

### 3. Lanzamiento de banda y de portería.

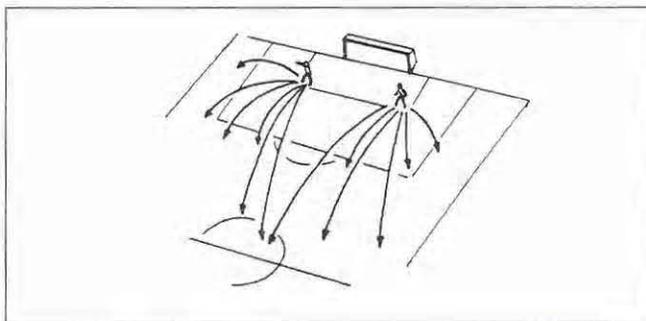
De nuevo el profesor y un alumno apoyándose en los gráficos demostrarán cómo se efectúan los saques de banda y las distintas modalidades de saque de puerta. Una vez que los estudiantes hayan tenido oportunidad de familiarizarse con las nuevas técnicas, se agruparán en cuatro equipos, que competirán, por turnos en dos categorías: distancia y precisión



a) **Distancia de lanzamiento:** los jugadores de cada equipo se prepararán frente a una línea trazada en el suelo y lanzarán el balón de acuerdo con la modalidad que indique el profesor (¡saque de banda!, ¡ con el pie!, ¡con la mano rodando!, ...). Ganará el punto aquel equipo que haya lanzado el balón más lejos, siempre que haya seguido las instrucciones del profesor.



b) **Precisión de lanzamiento:** es una variante de la prueba anterior. Se busca la precisión en lugar de la distancia. Cada equipo tendrá un lanzador y un receptor a los dos extremos del campo de juego. Por turnos lanzarán el balón de acuerdo con la modalidad que les diga el profesor. Ganará el punto aquel equipo que lance el balón aproximándose más al receptor. Si el receptor, además, consigue controlar el balón, su equipo recibirá dos puntos.



Ilustraciones: Gabriel Bañeres, en "Enseñanza del Fútbol", Gymnos Editorial. Madrid, 1982.

# “Juguemos un partido”

**Luis Lázaro**

Consejería de Educación  
Embajada de España  
Washington, D.C.

**Nivel:**

Elemental.

**Tipo de actividad:**

Juego de estrategia.

**Objetivos lingüísticos:**

- Áreas léxicas:  
Colores, vocabulario relacionado con el deporte.

**Destrezas lingüísticas:**

- Comprensión y expresión oral.
- Comprensión lectora.

**Organización:**

Grupos de cinco alumnos.

**Materiales:**

- Información de todos los equipos participantes en la fase final, el calendario de la competición y los estadios donde se jugarán los encuentros (páginas 6-10).
- Tablero de juego (página 23).
- Tarjetas de preguntas (páginas 25-27).
- Dado (página 24).

**Procedimiento:**

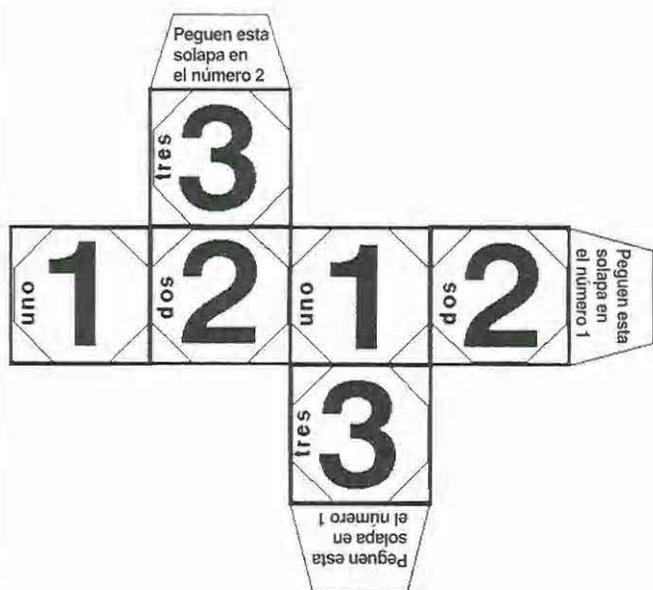
Se divide a la clase en grupos de cinco alumnos: dos parejas participantes y un árbitro. A cada grupo se le proporcionan dos copias de las cinco hojas de información sobre equipos, calendario y estadios (páginas 6-10) y un tablero de juego (página 28). Asimismo, a cada árbitro se le proporcionan todas las preguntas (páginas 25-27) previamente recortadas.

Cada pareja participante recorta sus once jugadores, (que están en la misma hoja que el tablero de juego). Tendremos así ya el “equipo oscuro” por un lado y el “equipo claro” por otro, (nótese que los porteros de ambos equipos llevan un uniforme distinto al del resto de sus compañeros, como ocurre en la realidad).

Colocación de los jugadores: Cada pareja deberá colocar sus jugadores en el tablero, (el árbitro deberá evitar que vean la colocación de la pareja contraria, poniendo un papel entre medias o bien cortando el tablero por la mitad). Lo harán de este modo: el portero en la primera fila (A o H), y el resto repartido entre las tres siguientes (B-C-D o G-F-E), del modo que quieran, pero nunca deben poner menos de dos ni más de cinco en ninguna fila. Un planteamiento “defensivo” sería por ejemplo, 5-3-2, mientras que uno más ofensivo sería 4-2-4. En el curso de la partida los jugadores podrán estar por todo el tablero, a excepción del portero, que siempre estará en la primera fila.

**Objetivo:** Meter uno de los jugadores propios en cualquiera de las tres casillas situadas detrás del portero contrario, y marcadas con la palabra "GOL".

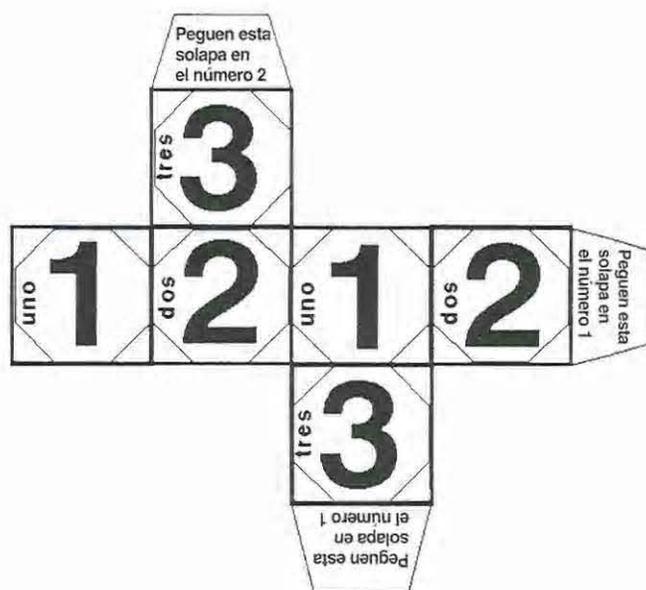
**Desarrollo del juego:** Por turno, cada pareja tira un dado, y mueve uno de sus jugadores tantas casillas como indique el dado hacia delante, detrás, derecha o izquierda, pero siempre de forma perpendicular o paralela, nunca en diagonal, teniendo en cuenta que nunca puedes saltar por encima ni estar en la misma casilla que un jugador propio. Sí puedes ir a la casilla ocupada por un jugador contrario, excepto si es el portero (éste es "intocable"). En este caso el árbitro hará una pregunta a la pareja atacante. Durante 30 segundos, (o el tiempo que el maestro decida), esa pareja (y la otra también), deberán consultar su información acerca del mundial y contestar a la pregunta formulada. Si lo hacen correctamente, el jugador rival será retirado del tablero. Si la respuesta no es correcta, se pregunta (ya sin tiempo, para contestar inmediatamente), a la otra pareja. Si la contestan bien, se retira el jugador atacante, de lo contrario, éste volverá a la posición desde la que partió.



**Regla del "fuera de juego":** Esta regla sólo es aplicable en las dos últimas casillas (A-B o H-G). Nunca puede haber una ficha atacante detrás de todos los defensas del equipo rival (por ejemplo, no podemos mover una ficha propia a la fila B, si todas las contrarias a excepción del portero, que no cuenta, están en C o más adelantadas). También se puede dejar a un contrario en fuera de juego, moviendo hacia adelante un defensor (si éste es el único que quedaba detrás del atacante). Cuando se deja a un jugador en fuera de juego, éste se coloca donde decida el defensor.

**NOTA:** Si esta regla crea mucha confusión entre los alumnos, por no estar habituados al concepto de "fuera de juego", se puede prescindir de ella.

**Final de la partida:** Se puede marcar un tiempo para la finalización de la partida (20, 25, 30 minutos). Gana el juego la pareja que antes consiga dos goles (éstos han de conseguirse con la puntuación exacta: 1, 2 o 3 (si están situados a una, dos o tres casillas de distancia del GOL) y en diferentes posiciones (no es posible meter los dos goles en 5 por ejemplo). Si pasado el tiempo marcado ninguna de las parejas consigue dos goles, gana la que haya conseguido uno. Si las dos han conseguido uno o ninguno, gana la que tenga más jugadores en el tablero. Si tienen el mismo número de goles y de jugadores, se produce un empate.



\* ¿A qué equipos beneficiará el calor que hará en Estados Unidos durante el mundial?

® **Brasil-Argentina-Africanos**

\* ¿Qué estadio es el número 8 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **Foxboro Stadium. Boston**

\* ¿Cuántos equipos visten camiseta blanca sin rayas?

® **5 (USA, Alemania, Bulgaria, Arabia Saudi, Grecia)**

\* ¿Cuántos partidos se jugarán en la primera fase del campeonato?

® **36**

\* ¿Qué estadio es el número 9 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **R. F.Kennedy. Washington**

\* ¿Cuántos equipos tienen alguna prenda negra en su uniforme?

® **3 (Alemania, España, Argentina)**

\* ¿Cuántos partidos se jugarán en la segunda fase del campeonato?

® **12**

\* ¿En qué ciudades se jugarán partidos el día 21 de junio?

® **Chicago, Boston, Dallas**

\* ¿Qué equipo tiene idéntico uniforme que Colombia?

® **Rumanía**

\* ¿Qué estadio es el número 1 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **Rose Bowl. Los Angeles**

\* ¿En qué ciudades se jugarán partidos el día 19 de junio?

® **Los Angeles, Orlando, Washington**

\* ¿Cuál es el color de pantalones más abundante entre los equipos?

® **Azul (lo llevan 8 equipos)**

\* ¿Qué estadio es el número 2 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **Stanford. San Francisco**

\* ¿En qué ciudades se jugarán partidos el día 11 de julio?

® **En ningún lugar**

\* ¿Cuántos países europeos jugarán el mundial?

® **13**

\* ¿Qué estadio es el número 3 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **Giant Stadium. N. York**

\* ¿Cuántos partidos se jugarán en ciudades de la costa este de los Estados Unidos?

® **23**

\* ¿Cuántos países africanos jugarán el mundial?

® **3 (Camerún, Marruecos, Nigeria)**

\* ¿Qué estadio es el número 4 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **Pontiac Silverdome. Detroit**

\* ¿Cuántos partidos se jugarán en ciudades de la costa oeste de los Estados Unidos?

® **14**

\* Cita los dos países asiáticos que jugarán el mundial.

® **Corea del Sur, Arabia Saudi**

\* ¿Qué estadio es el número 5 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **Cotton Bowl. Dallas**

\* ¿Cuántos partidos se jugarán en ciudades del interior de los Estados Unidos?

® **15**

\* ¿Qué equipos americanos (del norte o sur) están en el mundial?

® **Estados Unidos, Argentina, Brasil, México, Bolivia, Colombia**

\* ¿Qué estadio es el número 6 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **Citrus Bowl. Orlando**

\* ¿Cuántos partidos se disputarán en total en el mes de junio?

® **36**

\* ¿Qué equipo de los 24 fue semifinalista en 1930?

® **Estados Unidos**

\* ¿Qué estadio es el número 7 en cuanto a capacidad de espectadores?

® **Soldier Field. Chicago**

\* ¿Cuántos partidos se disputarán en total en el mes de julio?

® **16**

\* ¿Qué equipo es "letal" (mortal) de medio campo para arriba?

® **Alemania**

\* ¿A qué equipo le costó "más de un disgusto" llegar a la fase final del campeonato?

® Argentina

\* ¿Qué país hubiera preferido emparejarse con Estados Unidos?

® España

\* ¿Qué selección dejó fuera del mundial a Inglaterra?

® Noruega

\* ¿Qué selección tricampeona jugará en Nueva York?

® Italia

\* ¿Con qué equipo "no están ni la suerte ni los árbitros"?

® Rusia

\* Una selección de las presentes ganó a Italia en el torneo previo al mundial. ¿Cuál?

® Suiza

\* ¿Qué selección es "fantasiosa"?

® Brasil

\* ¿Qué equipo europeo tiene muchos veteranos?

® Eire (Irlanda)

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1982?

® En España

\* ¿Qué equipo europeo "sufrió más de la cuenta" para llegar al mundial?

® Bélgica

\* ¿Qué equipo "se ganó a pulso" la clasificación en un grupo difícil?

® Rumanía

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1986?

® En México

\* ¿Cuál es el equipo de los "leones indomables"?

® Camerún

\* Hay un equipo que es una incógnita, pero que tiene muchas estrellas..., ¿cuál?

® Holanda

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1970?

® En México

\* ¿Qué selección asombró en 1986?

® Marruecos

\* ¿Qué equipo hizo una "hazaña" en el Parque de los Príncipes?

® Bulgaria

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1978?

® En Argentina

\* ¿Qué equipo africano tiene un "potencial incalculable"?

® Nigeria

\* De los equipos presentes en este mundial, ¿cuál se enfrentó con España en el mundial de Italia?

® Corea del Sur

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1954?

® En Suiza

\* Jugar a gran altura resulta decisivo... ¿para qué país?

® Bolivia

\* ¿Qué equipo ganó a Irán en el último partido para venir a este mundial?

® Arabia Saudí

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1930?

® En Uruguay

\* ¿Qué equipo sudamericano tiene un "genio en ataque"?

® Colombia

\* Un equipo europeo puede "dar más de un susto". ¿Cuál?

® Suecia

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1990?

® En Italia

\* ¿Qué equipo es el actual subcampeón de la Copa América?

® México

\* ¿Qué equipo rinde mucho menos cuando no le apoyan sus seguidores?

® Grecia

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1950?

® En Brasil



\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1966?

® **En Inglaterra**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1934?

® **Italia**

\* ¿Qué equipo quedó en cuarta posición en el campeonato del mundo del año 1986?

® **Bélgica**

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1974?

® **En Alemania**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1938?

® **Italia**

\* ¿En qué estadio de los que se jugará el mundial se supone que hará más frío en julio?

® **Stanford Stadium - San Francisco**

\* ¿Dónde se jugó el mundial de 1958?

® **En Suecia**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1958?

® **Brasil**

\* ¿En qué estadio de los que se jugará el mundial se supone que hará más calor en julio?

® **Cotton Bowl - Dallas**

\* ¿Qué equipos han sido subcampeones del mundo en dos ocasiones?

® **Argentina, Holanda**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1962?

® **Brasil**

\* En México'86, ¿qué equipo ganó a Portugal 3 - 1?

® **Marruecos**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1954?

® **Alemania**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1970?

® **Brasil**

\* ¿Qué "figuras" de los equipos tienen más de 31 años?

® **Mattaus, Maradona, Hugo Sánchez, Zubizarreta**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1974?

® **Alemania**

\* ¿Qué equipo fue subcampeón del mundo en el año 1974?

® **Holanda**

\* ¿Qué equipo norteamericano ha jugado más copas mundiales?

® **México (9)**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1990?

® **Alemania**

\* ¿Qué equipo fue subcampeón del mundo en el año 1978?

® **Holanda**

\* ¿Qué equipo sudamericano ha jugado más copas mundiales?

® **Brasil (14)**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1978?

® **Argentina**

\* ¿Qué equipo fue subcampeón del mundo en el año 1958?

® **Suecia**

\* ¿Qué equipo(s) europeo(s) ha(n) jugado más copas mundiales?

® **Alemania e Italia (12)**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1986?

® **Argentina**

\* ¿Qué equipo quedó en cuarta posición en el campeonato del mundo del año 1950?

® **España**

\* ¿Qué equipo europeo (de los presentes en USA'94) ha jugado menos copas mundiales?

® **Grecia (ninguna)**

\* ¿Qué equipo fue campeón del mundo en el año 1982?

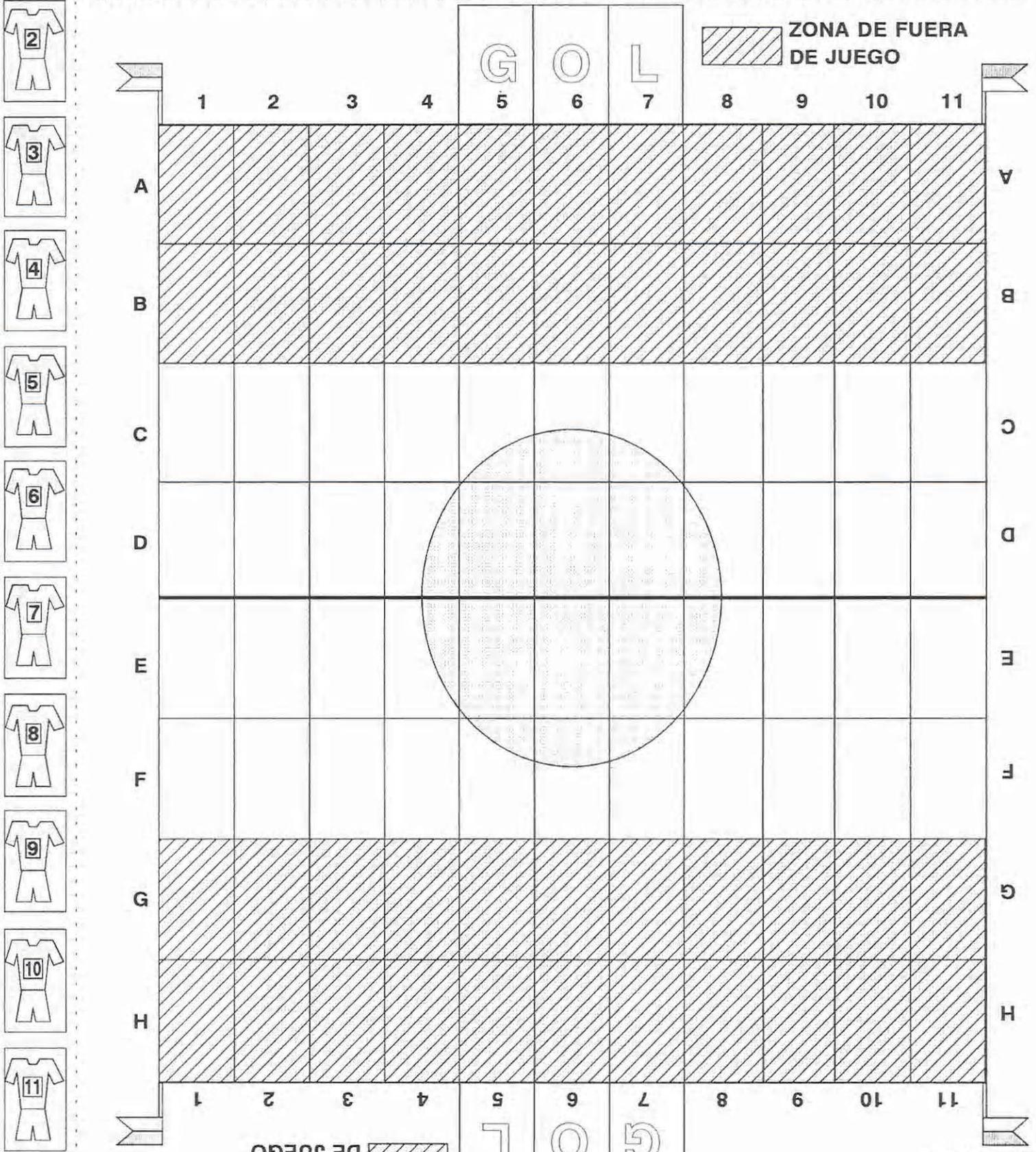
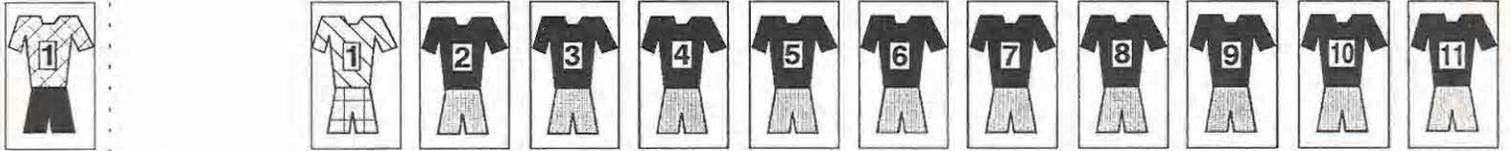
® **Italia**

\* ¿Qué equipo quedó en cuarta posición en el campeonato del mundo del año 1966?

® **URSS (Rusia)**

\* ¿Qué equipos han jugado 8 veces la copa del mundo?

® **Bélgica, España, Suecia**



ZONA DE FUERA DE JUEGO

L. Lázaro



# “Gol o penalti”

Carmen García  
 Consejería de Educación  
 Embajada de España  
 Washington DC.

## Nivel:

Intermedio.  
 Elemental (actividad complementaria).

## Tipo de actividad:

Discernir entre verdadero o falso.  
 Juego.

## Objetivos lingüísticos:

- Funciones comunicativas:
  - Confirmar datos.
  - Hacer operaciones matemáticas.
- Estructuras gramaticales:
  - Presente de indicativo del verbo “ser”.
  - Pretérito perfecto simple.
  - Imperativos.
- Área léxica:
  - Vocabulario relativo al fútbol.

## Destrezas lingüísticas:

Comprensión auditiva.  
 Expresión oral.

## Organización:

Trabajo individual y en grupos de cinco.

## Materiales:

-Ficha “Equipo de España” (página 31)

## Procedimiento:

Como tarea para hacer en casa, el profesor dará a cada alumno una copia de la ficha “Equipo de España” y le asignará un jugador para que, sobre él, escriba dos oraciones verdaderas y dos falsas.

Se organiza la clase en grupos de cinco: dos parejas que competirán entre ellas y un árbitro. Cada pareja tendrá una copia de la ficha “Equipo de España”. Se repartirán al azar entre los árbitros las oraciones que escribieron los alumnos en casa.

El árbitro lee una frase con un dato, verdadero o falso, de la biografía de un jugador. Los alumnos comprueban la frase en sus fotocopias. Si es verdadera tienen que repetirla, si es falsa no. El primer alumno que la repite siendo verdadera, marca un gol para su equipo. Si es falsa y la repite le meten un penalti a su equipo y pierde un punto. En caso de que la oración sea verdadera y ninguna de las dos parejas la repita en 20 segundos, los dos equipos pierden un punto.

## Ejemplo:

Profesor: - *Goicoechea es portero.*

(es falsa, al equipo que la repita le marcan un penalti y pierde un punto).

Profesor: - *Zubizarreta es portero.*

(es verdadera, el equipo que la repita marca un gol y gana un punto).



Selección española

Actividad complementaria: "Operaciones matemáticas"

**Materiales:**

- Ficha "Equipo de España" (página 31)
- Instrucciones (página 30)

**Procedimiento:**

Cada pareja debe tener la información acerca de un jugador, que verá sólo uno de los alumnos, y una ficha de instrucciones. El alumno con la información realizará las operaciones matemáticas que le indique su compañero. Con la cifra final el compañero adivinará la edad del futbolista.

Ejemplo:

El alumno A tiene la información de los jugadores de España, incluyendo, sus edades.  
El alumno B tiene sólo las instrucciones que tiene que dar al A.

**INSTRUCCIONES (ALUMNO B).**

OPCIÓN I

- 1.- Multiplica la edad de un jugador, (Hierro, por ejemplo), por dos.
- 2.- Al resultado súmalo cinco.
- 3.- Multiplica esa suma por cincuenta.
- 4.- A esa cifra réstale 340.
- 5.- Al resultado súmalo 115.
- 6.- Al resultado añádele un número de 1 a 10.
- 7.- Dame el resultado.

Alumno A: 2431.

Alumno B: Hierro tiene 24 años.

OPCIÓN II

- 1.- Multiplica la edad de un jugador, (Bakero por ejemplo), por cuatro.
- 2.- Al resultado súmalo seis.
- 3.- Multiplica esa suma por 25.
- 4.- A esa cifra réstale 180.
- 5.- Al resultado súmalo 45.
- 6.- Al resultado añádele un número de 1 a 10.
- 7.- Dame el resultado.

Alumno A: 3022.

Alumno B: Bakero tiene 30 años.

**NOTA:** La edad que se tiene que adivinar son siempre los dos números de la izquierda. Los alumnos con los datos de los futbolistas tienen que intentar averiguar el truco. Se debe jugar varias veces antes de descubrir el truco. Invite a que los alumnos se conviertan en adivinos y descubran la edad de sus amigos o familiares.

Nº	JUGADOR	PUESTO	E.	EQUIPO	COMENTARIOS
	J. Clemente	Entrenador		España	Fue jugador del Bilbao. Se retiró por una lesión. Fue entrenador del Bilbao y del Español.
1	<u>Zubizarreta</u>	Portero	32	Barcelona	Es el español que ha sido más veces internacional. Ya jugó los mundiales del 86 y 90.
2	<u>Ferrer</u>	Defensa	23	Barcelona	Medalla de oro Olimpiada 92
3	<u>Camarasa</u>	Defensa	25	Valencia	Siempre jugó con el Valencia.
4	<u>Alkorta</u>	Defensa	24	Real Madrid	Jugó el mundial de Italia'90
5	<u>Giner</u>	Defensa	28	Valencia	Siempre jugó con el Valencia.
6	<u>Hierro</u>	Centrocampista	24	Real Madrid	Metió el gol definitivo contra Dinamarca.
7	<u>Goicoechea</u>	Delantero	27	Barcelona	Fue jugador del Osasuna.
8	<u>Nadal</u>	Centrocampista	27	Barcelona	Fue jugador del Mallorca.
9	<u>Julio Salinas</u>	Delantero	31	Barcelona	Jugó el mundial de Italia'90.
10	<u>Bakero</u>	Centrocampista	30	Barcelona	Jugó el mundial de Italia'90.
11	<u>Luis Enrique</u>	Delantero	22	Real Madrid	Medalla de oro Olimpiada 92.
12	Voro	Defensa	30	Dep. Coruña	Fue jugador del Valencia.
13	<u>Cañizares</u>	Portero	23	Celta de Vigo	Medalla de oro Olimpiada 92.
14	Guardiola	Centrocampista	22	Barcelona	Medalla de oro Olimpiada 92.
15	Felipe	Delantero	28	Tenerife	Fue jugador del Gijón.
16	<u>Kiko</u>	Delantero	21	At. de Madrid	Medalla de oro Olimpiada 92.
17	Caminero	Defensa	25	At. de Madrid	Fue jugador del Valladolid.
18	Estebaranz	Delantero	27	Barcelona	Fue jugador del Tenerife.

\* Estos son los jugadores españoles disponibles para disputar el último encuentro de clasificación para el mundial de Estados Unidos, contra Dinamarca, el día 17 de noviembre de 1993. El número que figura en la tabla es el de sus dorsales en esa ocasión.

\* Los jugadores subrayados son los que realmente actuaron en ese partido.

# 7

## ACTIVIDAD

# “Gran concurso de la quiniela”

**Isabel Fernández**  
Oficina de Educación  
Embajada de España  
Washington D.C.

**Gumersindo Quevedo**  
Oficina de Educación  
Embajada de España  
Ottawa, Canada.

**Nivel:**  
Intermedio.

**Tipo de actividad:**  
Rellenar un impreso.  
Concurso.

**Objetivos lingüísticos:**  
- Funciones comunicativas:  
Interpretación de instrucciones.  
- Áreas léxicas:  
Vocabulario de fútbol.

**Destrezas lingüísticas:**  
Comprensión lectora.

**Organización:**  
Parejas y gran grupo.

**Materiales:**  
-Quiniela (página 34)  
-Textos: “La Quiniela” (página 32) y “Bases del concurso” (página 33).

**Procedimiento:**

1. Textos.  
Tras la lectura de las bases del concurso (página 33) y del texto “La Quiniela”, se realiza la actividad de verdadero o falso que aparece a continuación.

### “LA QUINIELA”

La quiniela es un juego de azar muy popular en la sociedad española. Utiliza los resultados de los partidos de fútbol para otorgar premios basándose en la combinación de pronósticos. Se juega semanalmente y cada jugador tiene tres opciones en cada uno de los partidos de esa semana. Aquella quiniela que acierte los 14 resultados de los 14 partidos, se llevará el premio de mayor cuantía. Los que acierten 13 resultados ganarán el segundo premio y así sucesivamente hasta los de once aciertos. Los premios suelen estar muy repartidos, pues a menudo hay más de una quiniela acertante de 14, 13, 12 y 11, lo que obliga a repartir entre todos los de esa categoría el premio asignado. A veces se da el caso de no llegar a cobrar ningún premio los que aciertan 11 resultados, por haber demasiados acertantes en las categorías superiores. En caso de no haber acertantes de 14, se acumula el premio para la semana siguiente, denominándose “el bote”.

### Verdadero o falso

Una vez leído el texto de la quiniela y las bases del concurso, decide si las siguientes frases son verdaderas o falsas.

- |  |     |
|--|-----|
| 1. La quiniela es un juego matemático e infalible.                                     | V/F |
| 2. Se juega en combinación con los partidos de baloncesto.                             | V/F |
| 3. Ganan todas las personas que juegan.  | V/F |
| 4. Cada jugador tiene 3 opciones en cada partido.                                      | V/F |
| 5. Siempre hay alguien que gana.   | V/F |
| 6. En el concurso hay que acertar quién ganará la primera ronda del mundial de fútbol. | V/F |
| 7. Cada clase podrá enviar tantas quinielas como alumnos.                              | V/F |
| 8. Si no acierta nadie, se reparte el dinero entre todos.                              | V/F |

### Solución:

1-F, 2-F, 3-F, 4-V, 5-V, 6-V, 7-F, 8-F.

## 2. Concurso de la Consejería de Educación.

La Consejería de Educación de la Embajada de España les invita a participar en un concurso basado en el juego de las quinielas, con motivo de la celebración en EEUU del Campeonato Mundial de Fútbol.

Las bases de dicho concurso son las siguientes:



### Bases del concurso "La Quiniela"

1. La Consejería de Educación de la Embajada de España, otorgará un premio que consistirá en material didáctico por valor de \$200.00 (doscientos dólares) a la clase y profesor acertantes de los 14 resultados de la primera ronda del Campeonato Mundial de Fútbol, que se celebrará en EEUU entre junio y julio de 1994.
2. Sólo se podrá rellenar un bloque (de los ocho que aparecen) en cada quiniela.
3. En caso de haber más de un acertante de 14, se rifará el premio entre dichos acertantes.
4. En caso de quedar desierta la categoría de acertantes de 14, se procederá a otorgar el premio entre los acertantes de 13, y en caso de haber más de uno, se procederá también a una rifa para obtener un sólo acertante.
5. Las quinielas deberán ser enviadas a:  
Consejería de Educación  
2375 Pennsylvania Ave., N.W.  
Washington, D.C. 20037
6. La fecha límite de recepción de las quinielas en esta Consejería es el 15 de junio de 1994.
7. Los nombres de los concursantes premiados serán publicados en el número 17 de "MATERIALES", en el mes de noviembre de 1994.

#### Alternativa 1. Participación en el concurso de la Consejería

Para participar en el concurso de la Consejería se recomienda leer detenidamente las bases que aparecen especificadas más arriba.

Se reparte una copia de la quiniela y las instrucciones para rellenarla (página 34) a cada pareja de alumnos.

Para decidir qué pronóstico poner en la quiniela que participará en el concurso, el profesor/a irá preguntando a las distintas parejas qué signo poner en cada partido. Esta quiniela se enviará a la Consejería, y una vez finalizada la primera ronda del Mundial 94, se adjudicará el premio a aquella clase que haya acertado los 14 resultados.

Se recomienda guardar una fotocopia de la quiniela enviada.

#### Alternativa 2. Concurso dentro de la clase.

Las parejas de alumnos rellenan la quiniela siguiendo las instrucciones. Dichas quinielas son guardadas por la profesora quien en el siguiente curso escolar deberá, o bien otorgar un premio a los acertantes de 14, o bien colocar los nombres de los acertantes en el panel informativo de la clase.

# LOTERIAS Y APUESTAS DEL ESTADO SENCILLO-MULTIPLE

**SENCILLAS:** Marque en la zona de PRONOSTICOS 14 signos por bloque (mínimo 2).  
**MULTIPLES:** Marque los pronósticos sólo en bloque 1 y en la zona de COMBINACIONES la casilla que indique el número de DOBLES y TRIPLES pronosticados.

## La Quiniela

FECHA  
11-22/6

JORNADA  
1

MAL   
BIEN

Alemania - Bolivia	1
España - Corea del Sur	2
Colombia - Rumania	3
Estados Unidos - Suiza	4
Italia - Irlanda	5
Camerún - Suecia	6
Noruega - México	7
Bélgica - Marruecos	8
Brasil - Rusia	9
Holanda - Arabia Saudi	10
Argentina - Grecia	11
Nigeria - Bulgaria	12
Alemania - España	13
Estados Unidos - Colombia	14

P R O N O S T I C O S							
1	X	2	1	X	2	1	X
2	1	X	2	1	X	2	1
3	1	X	2	1	X	2	1
4	1	X	2	1	X	2	1
5	1	X	2	1	X	2	1
6	1	X	2	1	X	2	1
7	1	X	2	1	X	2	1
8	1	X	2	1	X	2	1
9	1	X	2	1	X	2	1
10	1	X	2	1	X	2	1
11	1	X	2	1	X	2	1
12	1	X	2	1	X	2	1
13	1	X	2	1	X	2	1
14	1	X	2	1	X	2	1

← MARQUE UN SOLO SIGNO

Profesor/a: \_\_\_\_\_  
 Curso: \_\_\_\_\_  
 Escuela: \_\_\_\_\_  
 Dirección: \_\_\_\_\_  
 Teléfono: \_\_\_\_\_

BLOQUES →

### INSTRUCCIONES PARA RELLENAR LA QUINIELA

1. Cada partido tiene tres posibles resultados: 1, X, y 2.

El 1 significa que el equipo ganador será el primero nombrado.

El 2 significa que el equipo ganador será el segundo nombrado.

La X significa que los equipos empatan.

Ej.

MAL <input checked="" type="checkbox"/>	Nigeria - Bulgaria	12	X X 2	(gana Nigeria)
BIEN <input checked="" type="checkbox"/>	Alemania - España	13	1 X X	(gana España)
	Estados Unidos - Colombia	14	1 X 2	(los dos equipos empatan)

2. Se marcará (con un aspa) una sola casilla (de las tres posibilidades) por cada partido.

3. Cada quiniela consta de ocho bloques que representan ocho pronósticos independientes.

4. En cada quiniela deberán constar el nombre y la dirección del responsable del pronóstico.