ABRIL Y MAYO 2025

ESCUELAHOSTELERIALARIOJA.COM

EN EL CAMINO

CAMINO DE SANTIAGO

C.I.P.F.P. / HOSTELERÍA Y TURISMO

Personas colaboradoras:

Lass Adams Guardia (1º GB)
Aritz Ernesto Almario Jaramillo (1º GB)
Yassir Bentaouyt Zekri (1º GB)
Juan Diego Canamari Mercado (1º GB)
Erik Cardaba Alarcón (1º GB)
Marco Corral Granado (1º GB)
Andrés Eguizábal Galiana (1º GB)
Jingou Guo (1º GB)
Antonio Hernández Echevarría (1º GB)
Yanely Jiménez Jiménez (1º GB)
Sofía Manrique Castellanos (1º GB)
Laura Martínez Angulo (1º GB)
Wendy San Martín Pérez (1º GB)
Rodrigo Silva Silva (1ºGB)
Luca Terenzio (1º GB)
Paula Terroba Medrano (1º GB)
Nicol Valeria Urrea Martínez (1º GB)

Sara Corrales Ramírez (2º GB)
Zornica Kaloyanova Marinova (2º GB)
Érica Martín Fernández (2º GB)
Adrián Rodríguez Olarte (2º GB)
Morgana Sánchez Martínez (2º GB)
Alejandro Zambrano Sánchez (2º GB)

Agradecimiento al profesorado:

Isabel Barrio Lafuente
Irene Díez Martínez
Coral Fernández Fernández
Jesús García Sierra
Mónica Garrido Ruiz
Sara Gómez Murillo

© 2025, CIPFP Camino de Santiago
Impreso en mayo de 2025

EN EL CAMINO

ÍNDICE

01
NUESTRO MENÚ

10
CELEBRACIONES

16
ACTIVIDADES

19
EXPERIMENTOS CASEROS

20
JUEGOS

26
ENCUESTAS

27
PREMIOS

28
2º GRADO BÁSICO

32
AGRADECIMIENTOS

POSTRES DE MAYO:

- ★ **ARROZ CON LECHE**
- ★ **FLAN DE HUEVO**
- ★ **LECHE FRITA**
- ★ **CRÊPES**

ARROZ CON LECHE

Ingredientes:

1,5 litros de leche entera
100 gramos de arroz
80 gramos de azúcar
2 ramas de canela
1 vaina de vainilla
La piel de un limón
20 gramos de mantequilla
Canela en polvo

Elaboración:

· Ponemos a aromatizar la leche con la canela, la vainilla y la piel del limón.
· Cuando rompa a hervir añadimos el arroz, mantener revolviendo durante unos 50 minutos.
· Tras ese tiempo añadir el azúcar y dejar cocinar 10 minutos más.
· Finalizado el tiempo apagamos el fuego y añadimos la mantequilla, mezclamos y dejamos enfriar en un tupper o en los recipientes en los que se va a servir.
· Antes de servir echar un poco de canela en polvo por encima.

FLAN DE HUEVO

Ingredientes:

500 ml leche entera
125 gramos de azúcar
3 Huevos "M"
1 Piel de limón o naranja
1 Canela en rama

Elaboración:

· Ponemos al fuego la leche con la piel del limón y la canela en rama. Cuando rompa a hervir retiramos y dejamos infusionar durante 30 minutos.
· Mezclamos los huevos con el azúcar sin generar espuma al batirlos, pasamos la mezcla por colador fino, añadimos a esa mezcla la leche infusionada y colada.
· Hacemos un caramelo y echamos una fina capa a los moldes.
· Rellenamos las flaneras con cuidado y las ponemos al horno al baño maría 180 ºC durante 25-30 minutos.
· Dejamos atemperar antes de meter a la nevera.

LECHE FRITA

Ingredientes:

1 litro de leche
120 gramos de harina de maicena
200 gramos de azúcar
La piel de un limón
2 ramas de canela
1 vaina de vainilla
Huevo
Aceite de girasol para freír
Canela y azúcar para rebozar

Elaboración:

· Disolvemos la maicena en parte del litro de leche.
· Ponemos el resto de la leche en un cazo con la piel de limón, la canela y el azúcar. Cuando rompa a hervir retiramos del fuego y dejamos infusionar 20 minutos.
· Mientras esperamos engrasamos un molde con aceite de girasol.
· Colamos la leche, añadimos la maicena y volvemos a llevar al fuego medio hasta que espese.
· Una vez espese pasamos al recipiente previamente preparado.
· Cuando enfríe cortamos del tamaño deseado, pasamos por maicena y huevo batido y freímos en abundante aceite. Después escurrimos bien el aceite y lo rebozamos en una mezcla de azúcar con canela.

CRÊPES ¿DULCES O SALADAS?

Ingredientes:

2 Huevos "L"
110 gramos de harina de repostería
240 ml Leche
15 gramos Azúcar (opcional, solo si las queremos dulces)
2 gramos Sal
Ralladura de limón al gusto
Esencia de vainilla al gusto
Mantequilla o aceite para cocinar

Elaboración:

· Batimos en un recipiente los huevos, añadimos la leche, el azúcar (opcional), la sal, la ralladura de limón o vainilla (yo lo recomiendo si las vamos a hacer dulces, si no no).
· Tamizamos la harina y añadimos a la mezcla y mezclamos hasta que no queden grumos.
· Ponemos a calentar una sartén antiadherente, una vez caliente engrasamos con mantequilla y echamos una capa muy fina de la masa que esparcimos moviendo la sartén para cubrir la base.
· Bajamos el fuego y dejamos cocinar un par de minutos, pasado ese tiempo damos la vuelta a la crêpe para que se cocine por el otro lado
· ¿Ahora relleno? Como tu desees, nutella, jamón y queso, un poco de mermelada... ¡A tu gusto!

WHAT YOU NEED TO KNOW ABOUT
APRIL FOOL'S DAY

When: April 1
April Fools' Day is about more than playing jokes, tricks and pranks. That's just the most fun part of the day! Check out why we're all so mischievous on April 1st.

The History
In the 16th century, France celebrated the New Year just like we do today, except they partied on April 1st. In 1562, Pope Gregory changed the calendar to the one we use today and from then on, the New Year began on January 1st. Lots of people didn't know about the new calendar, or they ignored the new calendar and kept celebrating on April 1st. Everyone else called them April fools and played tricks on them.

Fools Around the World
In France today, April 1st is called Poisson d'Avril, which means April Fish. Children tape paper fish to their friends'backs and when the young "fool" finds out, the prankster yells "Poisson d'Avril!" In England, tricks can only be played in the morning. If a trick is played on you, you are a "noodle". In Scotland, ypu are called an "April gowk", which is another name for a cuckoo bird. In Portugal, April Fools' is celebrated on the Sunday and Monday before Lent. Pranksters ususally throw flour at their friends.

Practical Jokes For April Fool's Day
April Fool's practical jokes should be done in good fun and not meant to harm anyone. The best jokes are the clever ones where everyone laughs, especially the person who had the joke played on them.

DÍA DE LA TIERRA

Cada 22 de abril, se celebra el **Día Mundial de la Madre Tierra**. Es una fecha marcada en los calendarios por las Naciones Unidas con el objetivo de concienciar a la humanidad sobre los problemas de la superpoblación, la contaminación y la importancia de la conservación de la biodiversidad. Además, durante esta jornada se alienta a todas las entidades en el plano nacional e internacional a convocar y organizar actividades relacionadas con el cuidado y mantenimiento de la naturaleza.

Pero el origen de esta celebración no es reciente, pues los primeros antecedentes se encuentran en la década de los 60. Además, al contrario que sus efemérides vecinas, como el Día del Agua o el Día de los Bosques, cuyo origen procede de conferencias pacíficas, el Día Mundial de la Tierra nace de una protesta masiva de estudiantes y varias movilizaciones.

https://www.nationalgeographic.com.es/medio-ambiente/por-que-dia-internacional-tierra-se-celebra-22-abril_19805

DÍA DEL LIBRO

La celebración del día del libro se remonta a principios del siglo XX. La historia del libro se hace festiva y surgen actividades literarias en toda España. Hoy, el día 23 de abril se celebra en todo el mundo, el día del libro internacional.

El Origen del día del libro se remonta a 1926. El 23 de abril de 1616 fallecían Cervantes, Shakespeare y Garcilaso de la Vega. También un 23 de abril nacieron - o murieron - otros escritores eminentes como Maurice Druon, K. Laxness, Vladimir Nabokov, Josep Pla o Manuel Mejía Vallejo. Por este motivo, esta fecha tan simbólica para la literatura universal fue la escogida por la Conferencia General de la UNESCO para rendir un homenaje mundial al libro y sus autores, y alentar a todos, en particular a los más jóvenes, a descubrir el placer de la lectura y respetar la irremplazable contribución de los creadores al progreso social y cultural.

La idea original de la celebración del Día del Libro partió de Cataluña, del escritor valenciano Vicente Clavel Andrés, proponiéndola a la Cámara Oficial del Libro de Barcelona en 1923 y siendo aprobada por el rey Alfonso XIII de España en 1926. El 7 de octubre de 1926 fue el primer Día del Libro, poco después, en 1930, se instaura definitivamente la fecha del 23 de abril como Día del Libro, donde este día coincide con Sant Jordi - San Jorge, patrón de Alemania, Aragón, Bulgaria, Cataluña, Etiopía, Georgia, Grecia, Inglaterra, Líbano, Lituania, Países Bajos, Portugal, Eslovenia y México. Es tradicional regalar una rosa al concluir una lectura, evento o pregón y que los enamorados y personas queridas se intercambien una rosa y un libro.

MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

Miguel de Cervantes Saavedra nació el 29 de septiembre de 1547 en Alcalá de Henares. Fue hijo de Rodrigo de Cervantes Saavedra y Leonor Cortinas.

En 1569 se incorporó a la milicia y en 1571 combatió en la batalla de Lepanto contra los turcos. Al regresar a España fue tomado como rehén por los turcos y estuvo cautivo cinco años (1575-1580).

Al regresar a Madrid escribió su primera novela, "La Galatea" en 1585. Trabajó como recaudador de impuestos en Sevilla, pero en 1597 fue encarcelado acusado de estafa. En 1600 se instaló en Valladolid, donde escribió su gran obra "El Quijote de la Mancha" en 1605.

En 1613 publicó "Novelas Ejemplares", y en 1615 publicó la segunda parte de "El Quijote de la Mancha". Viviendo en Madrid, cayó enfermo y falleció el 22 de abril de 1616.

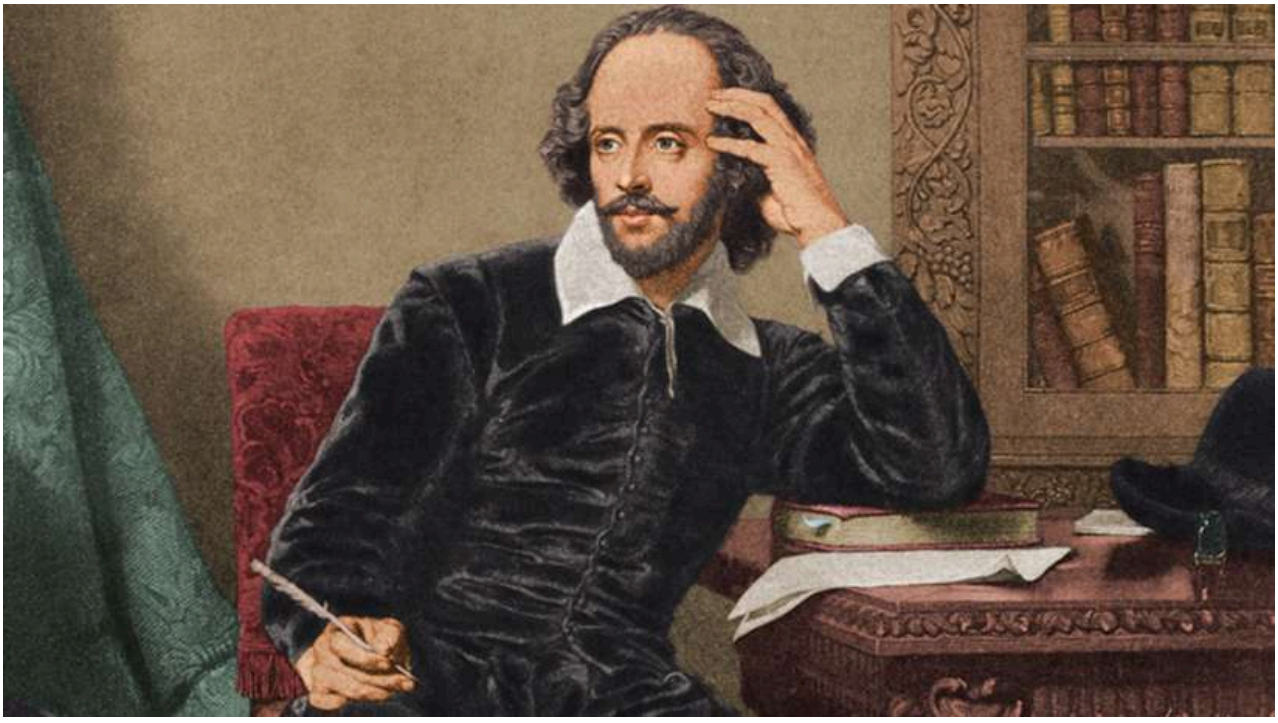
WILLIAM SHAKESPEARE

William Shakespeare nació en Strattford - on - Avon, en Londres, el 23 de abril de 1564. Vivió su niñez en contacto con la naturaleza. De formación autodidacta. Estudió solo hasta los doce años porque su padre se quedó en la ruina y tuvo que desempeñar varios oficios para ayudarlo.

Vivió durante el reinado de la reina Isabel y después de Jaime I. Quedó impresionado cuando vio una obra al aire libre a la que le llevó su padre a los 11 años, y desde ese momento se sintió atraído por el arte dramático.

Se casó con Anne Hathaway a los 18 años. En 1587 se traslada a Londres e incursiona en el teatro con la "Compañía de los Burbage". Se hizo un actor y autor famoso antes de los 28 años. En 1610 se retira del teatro y regresa a su ciudad natal. Muere seis años más tarde a los 52 años.

Sus obras tienen claras y profundas descripciones psicológicas que se ven reflejadas en los celos de "Otelo", el sentimiento amoroso de "Romeo y Julieta", la usura del judío "Shilock", el remordimiento de "Macbeth" o la incertidumbre de "Hamlet".



GARCILASO DE LA VEGA

Gómez Suárez de Figueroa (Inca Garcilaso de la Vega) nació el 12 de abril de 1539 en Cusco (Perú). Fue hijo de Sebastián Garcilaso de la Vega (conquistador español) e Isabel Chimpu Ocllo (princesa inca).

En 1559, viajó a España para continuar sus estudios y se alistó en las tropas del Rey Felipe II. Vivió en Montilla (Córdoba), donde se dedicó a la literatura y la historia. Sus recuerdos de la infancia y las primeras crónicas de la conquista del Perú le permitieron redactar su obra cumple "Los Comentarios Reales", publicada en 1609. Otras obras importantes son "La Florida del Inca" e "Historia General del Perú".

Falleció en Córdoba el 23 de abril de 1616.

PRE-VACACIONES DE SEMANA SANTA

Los alumnos y alumnas de 1º de Grado Básico dedicaron varias de sus clases en la cocina para preparar un almuerzo que después se llevó a cabo en el comedor de la escuela como despedida antes de las vacaciones de Semana Santa.

CONOCEMOS EUROPA

Trabajamos el mapa de Europa y los países miembros de la UE en la clase de Ciencias Sociales.

PELÍCULAS EN EL AULA

Los Feos es una película que narra la historia de un grupo de jóvenes que se enfrentan a diferentes desafíos personales y sociales en su vida cotidiana. En un contexto donde la apariencia física y los prejuicios juegan un papel importante, los protagonistas lidian con las dificultades de ser considerados “feos” o diferentes según los estándares convencionales de belleza. A lo largo de la película, cada uno de ellos se enfrenta a las expectativas sociales, el rechazo y la presión por encajar, lo que les permite descubrir la importancia de la autoestima, el respeto mutuo y la aceptación de la diversidad.
En este relato, los valores de la empatía, la solidaridad y la importancia de reconocer el valor interior de las personas cobran protagonismo, mostrando cómo las apariencias no definen la esencia de un ser humano. La película nos hace reflexionar sobre los prejuicios sociales y cómo estos pueden influir negativamente en nuestro día a día, animándonos a cuestionar las normas superficiales y promover una visión más humana.
Nos enseña a valorar lo que realmente importa en una persona, más allá de su apariencia externa, lo que significa ser juzgado por la apariencia física y como nos tenemos que poner en el lugar del otro. Es necesario trabajar el respeto a las diferencias y valora la riqueza que la diversidad nos aporta en todos los ámbitos de la vida diaria. Los personajes se apoyan entre sí, destacando la fuerza del trabajo en equipo y la importancia de la ayuda mutua frente a las adversidades.

EL PUNTO CIEGO DE NUESTRO OJO

Vídeo explicativo:

https://www.youtube.com/watch?v=V6jUnr5w3ac

Materiales necesarios:

- Una cartulina blanca de unos 15 x 20 cm.
- Un rotulador azul.
- Una regla para medir.

Pasos a seguir:

1. Coge la cartulina blanca y en la parte izquierda dibuja una X de unos 3 cm.
2. En la parte derecha de esta misma cartulina, a unos 8 cm de la X, dibuja un círculo de unos 3 cm.
3. Sitúa la cartulina a unos 20 cm de tu ojo derecho.
4. Con el ojo izquierdo cerrado, mira la cruz con el ojo derecho y ve acercando, lentamente, la cartulina a tu cara.
5. En la botella que hace las veces de cohete introducimos el vinagre.
6. Llegará un momento en el que el círculo desaparecerá de tu campo visual, puesto que su imagen se está formando sobre el punto ciego.
7. Volverás a ver el círculo si sigues acercando la cartulina a tu cara.

EL LOBO

JUEGOS DE MESA EN TUTORÍA

OBJETIVO:

Existen dos bandos en la partida: **Aldeanos** por una parte y **Hombres Lobo** por otra.

El objetivo de cada equipo es acabar con todos los miembros del otro, con la particularidad de que los aldeanos (la mayoría) ignoran quiénes son los hombres lobo (con la excepción de ciertos aldeanos especiales, que pueden poseer información adicional), mientras que los hombres lobo saben quiénes son los hombres lobo y quiénes los aldeanos, pero están en minoría y deben por tanto fingir que son aldeanos. (Es posible que exista un tercer bando si la partida incluye a Cupido y éste enamora a un aldeano y un hombre lobo) A todas las personas que reciban una carta se las denomina "jugadores" y se considera que forman "el pueblo".

El juego se articula en torno a dos fases: **Día** (todos los jugadores tienen los ojos abiertos y hablan, tratando de encontrar a los hombres lobo, mientras los hombres lobo se hace pasar por aldeanos) y **Noche** (todos los jugadores tienen los ojos cerrados, salvo aquellos que van siendo llamados por el narrador y actúan en silencio). Durante la fase de la noche los hombres lobo abrirán los ojos en su turno para elegir una víctima, que morirá al día siguiente.

Es posible que existan otros turnos por la noche, durante los cuales únicamente abrirá los ojos un aldeano con un personaje especial y aplique efectos especiales a la partida (generalmente beneficiosos para los aldeanos). Durante la fase del día, todos los jugadores intentarán descubrir quién(es) entre ellos es un hombre lobo y tras debatir, votarán a un jugador a su elección para ser linchado (el jugador con más votos será eliminado de la partida y mostrará públicamente su carta). Las fases de noche y día se alternan sucesivamente hasta que únicamente queden hombres lobo o aldeanos vivos y la partida termine con la victoria de uno de los dos bandos (es posible que la partida termine en empate si se juega con ciertos personajes especiales, ya que puede darse el caso de que en el turno final no quede ningún jugador vivo).

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Al comienzo de la partida, se reparten tantas cartas como jugadores (a excepción del Narrador que no recibe ningún personaje). Cada jugador mira su carta para saber cuál es su personaje, información que mantendrá en secreto a menos que sea eliminado. En función del número de jugadores se establecerá un mínimo recomendado de Hombres Lobo: de 8 a 11, habrá 2 Hombres Lobo; a partir de 12 jugadores, habrá 3. Los creadores del juego incluyen recomendaciones para incluir otros personajes especiales, pero se trata de meras sugerencias y la decisión final sobre el número de personajes especiales y su combinación queda a discreción del Narrador. Normalmente, se suele jugar alrededor de una mesa, donde se colocan las cartas para facilitar la tarea del Narrador.

COMIENZO DE LA PARTIDA:

Al comenzar el juego, todos los jugadores cierran los ojos (se considera entonces que en la ficción es de noche y todos duermen): sólo los abrirán cuando el **Narrador** los llame para jugar (nombrando a los personajes que deben actuar, nunca por los nombres de los jugadores) y volverán a cerrar los ojos en cuanto acabe su turno. Se juega el turno de preparación:

- El Narrador llama al **Ladrón**, éste levantará la mano silenciosamente y el primero le mostrará las dos cartas sobrantes boca arriba por si quiere elegir una y cambiarla por su carta de Ladrón. Si las dos cartas propuestas son de Hombre Lobo, el ladrón deberá cambiar su carta obligatoriamente.
- A continuación, el Narrador llama a **Cupido**, quien "lanzará sus flechas de amor" y elegirá dos jugadores a los que quiere enamorar (puede elegirse como uno de los enamorados él mismo).

A continuación este personaje se convierte en un simple aldeano. El narrador tocará discretamente la cabeza de los enamorados para que estos puedan abrir los ojos y reconocerse (sin mostrarse sus personajes). Una vez se hayan reconocido, los enamorados vuelven a cerrar los ojos.

El Narrador decide si los aldeanos votarán ahora un **Alguacil** (función adicional, independiente del personaje) por mayoría simple, o si el Alguacil será elegido más tarde en el transcurso de la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA:

Tras la sucesión del turno de preparación y la posible elección de Alguacil, se procede a jugar la primera noche.
Durante la Noche todos los jugadores duermen y el Narrador irá llamando a cada personaje en el siguiente orden:

- **Vidente:** elige un jugador y el Narrador le mostrará la carta de dicho jugador.
- **Hombres Lobo:** eligen por consenso a un jugador a quien quieren matar, señalándolo al Narrador. Si no hay unanimidad, no hay muerte, por lo que dispondrán de un tiempo limitado para elegir a su víctima (a discreción del Narrador).
- **Bruja:** El Narrador le señala el jugador que está a punto de morir (si lo hay) y ésta decidirá qué hacer. Puede salvarlo, gastando su Poción de la Vida, o dejarlo morir. A continuación, la bruja tiene la opción de gastar su Poción de la Muerte para eliminar al jugador que desee.

Una vez han jugado los personajes anteriormente descritos, se procede a la fase de Día. El narrador indicará quién ha muerto esa noche y a continuación los jugadores que sigan vivos debaten. Las reglas permiten expresamente farolear (anunciar en voz alta que uno tiene un personaje que no tiene) o decir la verdad: lo único que se prohíbe es mostrar la carta de personaje que uno tenga. Los hombres lobo intentarán hacerse pasar por aldeanos (simples aldeanos o aldeanos con poderes especiales), los aldeanos tratarán de deducir quién miente o quién es un hombre lobo guiándose por las votaciones y las muertes previas, por la actitud o el nerviosismo de resto de jugadores, etc. Los aldeanos con personajes especiales intentarán usar su información en provecho del pueblo, con cuidado de no ser descubiertos, puesto que ser demasiado obvios podría suponer su muerte en la noche siguiente a manos de los hombres lobo. Una vez los jugadores se han hecho una idea de quién puede ser un hombre lobo, se procede a una votación.

Las reglas originales sugieren que tras la primera votación el Narrador elija a 2 candidatos para ser linchados y a continuación se efectúe una segunda votación únicamente entre estos dos candidatos: el jugador que reciba más votos es eliminado de la partida (linchado por el pueblo) y deberá mostrar su carta de personaje a los demás. Cada vez que un jugador muera, ya sea debido al ataque de los Hombres Lobo, la Poción de la Muerte de la Bruja, el disparo del Cazador, el suicido por estar enamorado o simplemente el linchamiento del pueblo, debe revelar su carta de personaje.

La partida prosigue así, alternando noche y día, hasta que un bando ha eliminado al otro.

La primera edición de las reglas señalaba que los hombres lobo ganaban si conseguían eliminar al penúltimo aldeano (es decir, que en el caso de que en un día quedasen vivos únicamente un aldeano y un hombre lobo, ganaban los hombres lobo). Las ediciones posteriores establecen que ganan únicamente si eliminan al último aldeano.

Los aldeanos, en cualquier caso, deben eliminar a todos los hombres lobo para ganar la partida. Y se considera ganadores a todos los jugadores que compartiesen bando con el vencedor, independientemente de que hayan llegado al final de la partida vivos o muertos.

Los enamorados perderán la partida si están muertos y la ganarán si están vivos; forman un bando independiente y no pueden ganar muertos.

PERSONAJES:

- **Narrador:** Dirige la partida, modera el diálogo e informa de los sucesos acontecidos. A su discreción queda la interpretación de las reglas y las dudas.

- **Ladrón:** Si se decide incluir este personaje en la partida, deben añadirse dos cartas adicionales antes de repartir. En el turno de preparación, el Ladrón verá las dos cartas sobrantes y podrá elegir si cambiar la suya por alguna de las dos sobrantes. Si ambas cartas son de Hombre Lobo, deberá cambiar su personaje por el de Hombre Lobo obligatoriamente.

Variante: Cuando es el turno del ladrón mueve las cartas de sitio a donde el prefiera. Puede moverlas a la derecha o la izquierda. Cuando la gente se despierta, mira la carta que le ha tocado y juega con el nuevo personaje.

- **Cupido:** En el turno de preparación, elige a dos jugadores (puede elegirse a sí mismo como uno de los dos jugadores) y los enamora. Los jugadores enamorados pasan a ser un bando más del juego y sólo ganarán si sobreviven al final de la partida; si uno de los dos enamorados muere, el otro se suicida ante "la horrible idea de vivir sin su amor". En el caso de que los jugadores enamorados sean un hombre lobo y un aldeano, o dos hombres lobo, deberán eliminar al resto de los jugadores de la partida para poder ganar. Si ambos son aldeanos, únicamente deben llegar vivos al final de la partida, nada les obliga a eliminar al resto de jugadores.

- **Hombres Lobo:** por la noche, designarán una víctima que será devorada. Debe haber unanimidad en la designación de la víctima o, en caso contrario, no habrá víctima esa noche. Es posible que no exista consenso en el caso de que un Hombre Lobo esté enamorado de un Aldeano y el resto de los hombres lobo quiera matar a su enamorado. En cualquier instante de este turno, la Niña puede (si así lo desea) abrir los ojos para identificar a los Hombres Lobo, pero con cuidado de que no la vean. La primera edición del juego establecía la regla de que no era obligatorio abrir los ojos como Hombre Lobo (para así evitar ser descubierto por la Niña), pero si ningún hombre lobo abría los ojos por la noche, todos "morían de hambre" y los aldeanos ganaban la partida. Esta regla desaparece en las sucesivas ediciones del juego, en las que se incorpora la prohibición expresa de que un hombre lobo sea seleccionado como víctima nocturna (jugada que podría resultarles beneficiosa si está en juego la Bruja y decide salvar a la víctima).

- **Niña:** Durante el turno de los Hombres Lobo, puede abrir los ojos para tratar de descubrir quiénes son. Debe actuar con cautela, ya que si es descubierta por los Hombres Lobo, pasará a ser automáticamente la víctima de esa noche, en lugar de cualquiera que hubieran decidido. Si se juega con la Niña, está prohibido para todos los jugadores colocar las manos frente a la cara o mirar hacia abajo durante el turno de la noche. Las reglas prohíben asimismo expresamente que la Niña abra los ojos de forma evidente y los mantenga abiertos para hacerse pasar por un hombre lobo ("Está demasiado asustada para eso, ¡sólo tiene 8 años!").

- **Bruja:** Posee dos pociones que puede usar por la noche, tras el turno de los hombres lobo: la Poción de la Vida salvará a un personaje del ataque de los Hombres Lobo (también puede reservársela para ella misma) y la Poción de la Muerte matará a otro personaje de su elección. Puede usar una, ninguna o las dos pociones durante el mismo turno si así lo desea, pero una vez ha utilizado una de las pociones, la pierde para el resto de la partida y no podrá volver a servirse de ella.

El muerto del día siguiente puede, por tanto, ser aquel jugador que designaron los hombres lobo u otro distinto (si la bruja salvó a la víctima y decidió matar a otro jugador). Es posible que no haya muerto al día siguiente (si la Bruja decidió usar únicamente su Poción de la Vida) y es posible que haya dos muertos (si la Bruja decidió no usar su Poción de la Vida y usar su Poción de la Muerte contra otro jugador). El número de muertos puede ser mayor aún si están en juego los enamorados y el Cazador. Las reglas establecen que una vez la Bruja haya utilizado su poción de la Vida, el Narrador ya no le indicará en sucesivos turnos quién está a punto de morir. Es posible, por tanto, que la Bruja lance su poción de la muerte contra un jugador que ya estaba a punto de morir, o que ignore que ella misma está a punto de morir.

- **Vidente:** Todas las noches elige un jugador para que el Narrador le revele la carta de personaje correspondiente. El Narrador le muestra a la Vidente, en silencio y en secreto, la carta de dicho jugador. Nadie debe deducir qué carta ha sido mostrada por el ruido de la carta al manipularse ni por la posición del Narrador: si es necesario, el Narrador tocará todas las cartas, pero mostrará a la Vidente únicamente aquella que solicitó.

- **Cazador:** Cuando muera, puede elegir a otro jugador a quien matar. La decisión es únicamente suya y no se debe tomar por consenso ni consejo.

- **Aldeano:** No posee ningún poder especial, aparte de su intuición y su sentido común.

- **Alguacil:** El Alguacil se elige democráticamente por el pueblo en un momento dado de la partida, a discreción del Narrador. Es un cargo o función, no un personaje. No supone ningún bando, y quien reciba el cargo de Alguacil gana la habilidad de que su voto para linchar valdrá por dos y, en caso de empate en la votación, él decidirá a qué jugador entre los empatados se lincha. Si el Alguacil muere en el transcurso de la partida, él mismo designa un sucesor para recibir el cargo de Alguacial, con su último aliento. Al ser una función excepcionalmente poderosa, los jugadores tienden a limitar el poder del alguacil a una de sus dos habilidades (modificando las reglas oficiales): bien votar doble, bien desempatar.

ENCUESTA DIGITAL SOBRE BUENAS PRÁCTICAS MEDIOAMBIENTALES

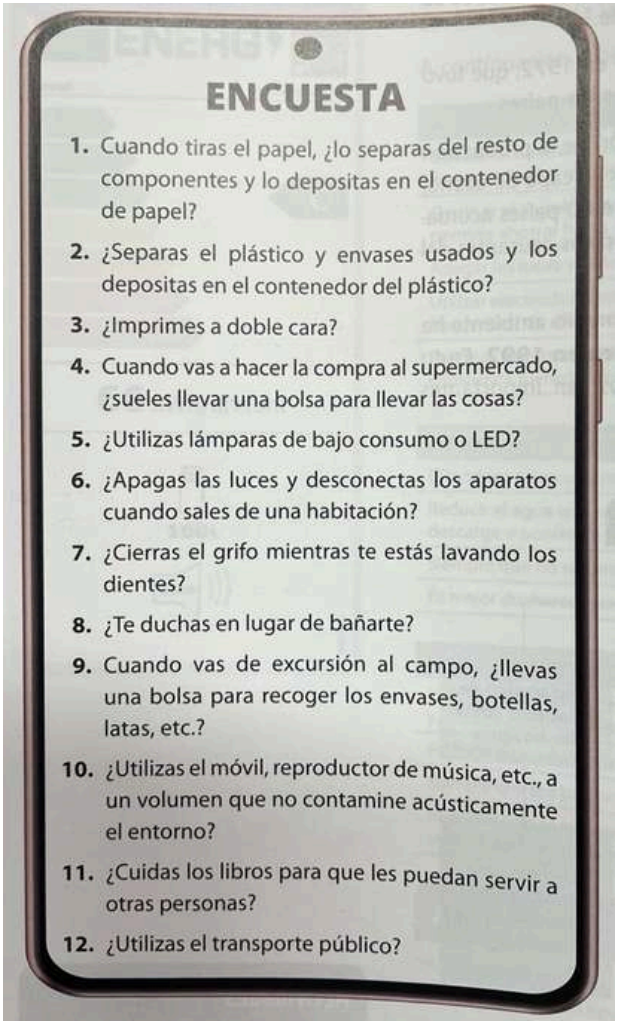
Vamos a realizar una encuesta sobre buenas prácticas medioambientales usando el anterior formulario de Google.

Consta de 12 preguntas la cual vale cada una un punto. En función de la puntuación final que tengas tendrás la siguiente consciencia medioambiental:

-De 0 a 4 puntos: BAJA CONSCIENCIA.
-De 5 a 8 puntos: MEDIA CONSCIENCIA.
-De 9 a 12 puntos: ALTA CONSCIENCIA.

Enlace online:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfOCi-8DhSEOiz05-hWEyNNgzQTI2M6u075cunFTZZ4uGWC2A/viewform?usp=dialog



GANADORES/AS DEL II CONCURSO DE POESÍA JUVENIL AYUELA JUNTO AL POETA GONZALO SAN ILDEFONSO

2° PREMIO:
Alejandro Zambrano Sánchez (2º GB)
CIPFP Camino de Santiago

EXCURSIÓN A BURGOS

Antes de las vacaciones de Semana Santa cogimos el autobús y nos fuimos de excursión a Burgos acompañados por Coral (orientadora del centro), Sara (tutora) y Jon (alumno que ha estado realizando las prácticas con nosotros para formarse como futuro profesor). Una vez allí, visitamos la ciudad, la catedral y sus alrededores, ¡y también la escuela de hostelería de Burgos!

La escuela (La Flora) nos pareció muy bonita, tiene mucha luz y es muy diferente a la nuestra, aunque coincide en que está ubicada cerca de la catedral. Allí también cursan Grado Básico, por lo que nos atendió la la tutora de 2º, grado medio (de cocina, pastelería y servicios de restauración) y grado superior (Cocina, Servicios de Restauración y Gestión de Alojamientos Turísticos).

Nos sorprendió gratamente el cuarto de lencería, la habitación completísima para los talleres de Alojamientos y la cafetería, con una barra enorme, pero sin patio... Por otro lado, no nos gustó mucho, que al ser un edificio estrecho, la cocina y la sala estuvieran en diferentes plantas, nos pareció un poco incómodo sobre todo para los que estudiamos servicios. Pese a ello nos pareció muy chula, nos atendieron genial y vimos que cada escuela es diferente, por lo que quedamos contentos y agradecidos.

En cuanto a la ciudad, la Catedral nos pareció impresionante, la visitamos por fuera y también entramos a la zona de rezo. Después, decidimos dar de comer al sector de la hostelería, por lo que nos tomamos el aperitivo en la plaza disfrutando del sol que ése día nos propinó. Acto seguido comimos en una hamburguesería, y ¡ojo! como estaba la hamburguesa. También pedimos unos nachos para compartir, buenísimos, aunque tenían genio... ¡cómo picaban! Para terminar, nos tomamos el café en una cafetería espectacular, en una terraza a lo alto con muy buenas vistas, y el precio fue adecuado (íbamos con miedo a la cartera, jeje).

¡Disfrutamos un montón!

NOS DESPEDIMOS

Compañeros, profesores, conserjes, secretarios, equipo de limpieza y demás personal del centro C.I.P.F.P. Camino de Santiago: **GRACIAS, estamos muy felices de pertenecer a esta familia.**

A lo largo de estos dos años nos habéis cuidado, formado y guiado extraordinariamente bien en esta fase de Grado Básico, sois un equipo realmente cercano y humano.

Especialmente, queríamos dirigirnos a nuestros compañeros de 1º de Grado Básico. Nos gustaría deciros que aprovechéis, no os queda nada para pasar al segundo curso, así que poneos las pilas e intentar no dejar ningún módulo pendiente. Segundo pasa muy rápido y vais a tener la oportunidad compartir talleres con casi todo el alumnado del centro, quienes os van a arropar y con los que vais a aprender un montón. Cuando vayáis a prácticas os daréis cuenta de que ante todo las empresas demandan buena actitud y responsabilidad. ¡A nosotros nos está yendo genial!

Así que compañeros, os queremos animar y dar fuerza ya no queda apenas curso y el año que viene os tocará ponernos el cafecito y el sándwich mixto en cafetería.

Dicho esto, hemos titulado a este artículo despedida, pero solo nos despedimos del Grado Básico, ¡nos vemos en septiembre en Grado Medio! No os preocupéis, seguiremos haciéndoos el cafecito tan bien como sabemos.

¡GRACIAS FAMILIA!

El curso va llegando a su fin, y con este número nos despedimos de la revista hasta el curso que viene.
Me gustaría agradecer a todo el profesorado de FP Básica, el cual ha participado durante todos estos meses aportando su granito de arena, y a todos los que también os habéis animado a pesar de impartir clase en otros cursos, aportando algunas de vuestras elaboraciones, curiosidades o prácticas llevadas a cabo en el centro y fuera de él.
También agradecer a los alumnos y alumnas ya que sin ellos no hubiese sido posible, y por supuesto, a todos los que nos habéis leído.

Ha sido un placer,

Mónica Garrido Ruiz
PT del C.I.P.F.P. Camino de Santiago
Curso 2024-2025

Calle Mayor, 58
26250 - Santo Domingo de la Calzada
La Rioja

+34 941 34 29 20

cipfp.csantiago@larioja.edu.es

@cipfp_rioja

Escuela Hostelería

@EscHostRioja

EN EL CAMINO