

A1

Tienes 16 años y quieres ir a una fiesta que terminará muy tarde. Normalmente tus padres sólo te dejan salir hasta las 11.

Tu misión convencer a tu padre/ madre para que te deje ir, tienes que explicarle que no habrá alcohol, ni chicos desconocidos y que tus amigos te acompañarán por la noche.

A2

Tu hija de 16 años quiere ir a una fiesta que terminará muy tarde y tú sólo la dejas salir hasta las 11 porque crees que es muy joven. Ella intentará convencerte.

Tu misión intentar que tu hija llegue a las 11, o por lo menos debes llegar a un acuerdo para llegar como muy tarde a las 12.30 y que el papá la recoja en coche.

B1

Eres el vecino del quinto, mañana tienes que levantarte a las 6 de la mañana para ir a trabajar. Te vas a dormir a las 11 de la noche, cuando te estás quedando dormido oyes música muy alta, son tus vecinos de abajo. Llama a la puerta de tus vecinos, y pídeles que bajen la música para poder dormir. Si ellos no quieren, tienes que decirles que llamarás a la policía. **Tu misión que bajen la música.**

B2

Estas de fiesta en casa y has empezado la música loca muy fuerte por que tu pareja española dejó el trabajo hasta las 12 de la noche. Tu vecino

llama a tu puerta y quiere que bajes la música, pero tú no quieres y tienes que explicarle que puedes tener la música alta hasta las 12 y que a esa hora bajarás la música. **Tú misión convencer a tu vecino para que no llame a la policía y os deje la fiesta hasta las doce.**

C1

Entras en un restaurante, tienes que pedirle al camarero que te explique el menú, después de comer debes pedir la cuenta y cuando vas a pagar te das cuenta de que te has olvidado de la cartera. **Tu misión, convencer al camarero que te deje ir sin pagar y que volverás mañana para pagar la comida.**

C2

Entra un cliente explícale la carta: macarrones o sopa / filete o manos de cerdo / natillas o fruta. Cuando el cliente te pida la cuenta debes decirle que son 20€. **Tu misión, ningún cliente se va del restaurante sin pagar, si no tiene dinero tiene varias opciones: llamar a un familiar para que le lleve el dinero, fregar los platos o llamar a la policía para que lo detengan.**

D1

Le has puesto una transferencia a tu hermano y, aunque ya ha pasado una semana, no ha recibido el dinero. Ve al banco a averiguar qué ha pasado. **Tú misión es que el banco le dé el dinero a tu hermano o que te devuelvan tu dinero.**

D2

Eres nuevo en el banco donde trabajas y no sabes utilizar el

transferencia, llámale a tu compañero que sabe más y que te explique cómo hacer las operaciones bancarias y que deben volver otro día cuando esté tu compañero que sabe más.

F1

Dejaste tu PSP a un amigo hace un mes y todavía no te la ha devuelto. Estás cansado de esperar y le llamas para que te la devuelva. No quieres excusas, necesitas tu PSP hoy mismo. **Tu misión es conseguir que tu amigo te devuelva la PSP. Puedes enfadarte.**

<http://deele.opidum.es>

F2

Tu amigo te llama para pedirte que le devuelvas su PSP que hace un mes que te prestó. Pero tienes un problema, la PSP se cayó a la bañera y se mojó y desde entonces no funciona. **Tu misión es intentar no devolver la PSP a tu amigo, tienes que poner excusas. Si insiste mucho finalmente le tienes que contar la verdad.**

DEELE

deele@opidum.es