**SOLUCIONES EL ASESINATO DEL PROFESOR DE MATEMÁTICAS:**

Personajes: Felipe Romero (el profesor) , Adela, Lucas (Luc) y Nico (alumnos)

Resumen: A menos que la noche anterior al examen de matemáticas hagan un esfuerzo titánico para que les entre todo en la mollera, Adela, Luc y Nico, tres compañe- ros de colegio, sienten la amenaza de suspender y pasar todo el verano estu- diándolas. Días después del examen, el profesor de matemáticas, Felipe Romero, les anuncia que no lo han superado. Pero como resulta ser la única asignatura que han suspendido, les da una nueva oportunidad con la siguiente condición: no debe enterarse el resto de la clase ni el claustro de profesores. Si sus compañeros llegaran a saberlo, su puesto de trabajo peligraría, ya que no están de acuerdo con su manera de ejercer la profesión ni con el trato cordial que da a los alumnos.

Una tarde, Adela, Luc y Nico, no muy seguros de que aprueben en una segunda oportunidad, se dejan convencer por las animosas palabras de su querido profesor. Este les comenta que las matemáticas son fáciles, que lo único que deben hacer es leer bien el enunciado y poner atención a los datos que les indican. Les explica que las matemáticas son como un juego y que no deben acobardarse en los exámenes. Y les demuestra, a través de unos trucos y adivinanzas, que son capaces de llegar a la solución de los problemas.

Finalmente, les propone un juego como examen: resolver una serie de acer-

tijos matemáticos, a modo de gymkhana. Si lo consiguen, habrán aprobado las matemáticas en junio. El viernes por la tarde, a finales de curso, Felipe Romero aparece en el descampado donde se encuentran los niños reflexionando sobre su futuro. El profesor parece herido y muere ante la asustada mirada de los niños. Antes de fallecer, les comenta que el sobre que hay en su bolsillo les indicará cómo buscar a su asesino. No deben fallarle. Cuando los niños vuelven al lugar del crimen con la compañía de dos guardias urbanos, descubren que el cadáver de su profesor ha desaparecido. Los policías, al sentirse estafados, intentan atrapar a los niños para darles un castigo merecido por alterar el orden público. Asustados por el triste final de su querido profesor, los niños deciden seguir las indicaciones de este para desenmascarar a su asesino y abrir el sobre. En él, se les indica que deben resolver un enigma y, cuando lo hayan hecho, deben acudir a un lugar donde encontrarán un segundo sobre. El siguiente destino lo deben descubrir a través de un jeroglífico. La primera prueba la superan sin problemas y deducen que el segundo sobre lo encontrarán en el tablón de anuncios del colegio. La solución al segundo sobre les lleva a la taquilla del colegio de Adela. Los si- guientes sobres los encuentran en la casa del profesor, en su coche, en el árbol número 15 del parque, en casa del celador del colegio y, el último, en una estatua del parque. Sorprendentemente, el último sobre les dirige al despacho del director del co- legio, es decir, el asesino de su querido profesor. No dan crédito a sus pensa- mientos hasta que, por la puerta, entra Felipe Romero, vivito y coleando. ¡Han aprobado, han sabido superar todas las pruebas matemáticas! El profesor de matemáticas, que confiaba en sus alumnos, había propuesto al director este juego como examen. Si llegaban a su despacho con el último sobre, aprobarían. Las falsas heridas del profesor producidas por un supuesto asesino se las ha-bía confeccionado la novia de Felipe Romero, que trabajaba en efectos especiales en el cine.

**Respuestas a las preguntas:**

1. El Fepe.
2. Luc: Le encanta la ciencia ficción y la fantasía. Fan de Star Wars.

Adela: Le gustan las Novelas policíacas y casi siempre adivina antes del final quién es el asesino.

Nico: Le encantan los comics y es bastante bueno con los videojuegos.

1. Porque eran los únicos alumnos que iban a suspender su asignatura, y para que estudiasen para el último examen que era al día siguiente.
2. El sábado a las nueve de la mañana en el descampado.
3. El profesor parece herido y muere ante los niños.
4. 8 sobres.
5. 15 pruebas.
6. El director.
7. Su novia que trabajaba en efectos especiales en el cine.
8. Un 5.
9. Respuesta libre.
10. Respuesta libre