

Nombre: Fecha: Curso:

Lee despacio el siguiente texto y las preguntas. A continuación, responde.

Cuando haya varias opciones, marca con una cruz **solo una** respuesta, la que te parezca más adecuada.

Juegos multiculturales



Fizz buzz

EE UU

Edad	De 12 a 16 años.
Duración	5 minutos.
Organización	Sentados en círculo.
Material	Sin material.

Descripción

Los jugadores, sentados en círculo, eligen a uno de ellos para que empiece a contar en voz alta desde el número uno. Se sigue el orden del sentido de las agujas del reloj. El siguiente continúa con el dos, después el tres, y así sucesivamente. Los jugadores han de decir “Fizz” cuando llega el turno del número cinco o de un múltiplo de cinco, y “Buzz”, en lugar de siete o múltiplo de siete. El jugador que se equivoca debe salir del círculo. Es preciso que el juego sea muy rápido, de esta manera los errores y las carcajadas están aseguradas.

Observaciones

Un juego parecido es *El Siete loco* (Ecuador. América).



JAUME BANTULÀ JANOT, JOSEP MARIA MORA VERDENY:
Juegos Multiculturales, Paidotribo.

1 ¿De dónde crees que se ha extraído este texto?

- De un folleto de publicidad sobre juegos multiculturales.
- De un libro que recoge juegos de Estados Unidos.
- De un libro que recoge juegos que proceden de diferentes países y culturas.
- De la hoja de instrucciones que se incluye en la caja del juego Fizz buzz.

Nombre: Fecha: Curso:

- 2 Escribe en los bocadillos lo que dirá cada jugador en la siguiente ronda si nadie se equivoca.



- 3 Numera estas partes del texto, según el orden en el que aparecen.

..... Reglas del juego.

..... Título del juego y procedencia.

..... Características del juego.

..... Información complementaria.

- 4 En el texto se dice que para jugar “se sigue el orden de las agujas del reloj”. ¿Qué significa esta expresión?

.....

- 5 En el texto has leído: “Es preciso que el juego sea muy rápido, de esta manera los errores y las carcajadas están asegurados”. ¿Por cuál de estas cuatro expresiones puedes sustituir *de esta manera*?

así

pero

además

finalmente

- 6 En el texto no se dice cómo acaba el juego, pero se puede deducir a partir de las reglas. Redacta una regla que diga cuándo finaliza el juego.

.....

- 7 Los textos que dan instrucciones para hacer algo, como las instrucciones de montaje y las recetas, suelen llevar imágenes. ¿Con qué parte del texto que has leído se relaciona la imagen que lo acompaña? ¿Por qué? Explica para qué sirve.

.....

.....

.....