Telesecundarias Veracruz

HACIENDO MI INSTRUCTIVO

Lee el siguiente texto y completa las siguientes preguntas:

Bote pateado

El Bote pateado, es un juego de escondite, en el cual se necesita un bote pequeño. Alguien patea el bote lo más lejos posible y la niña o niño que buscará a los demás y que será elegido de antemano, tiene que ir corriendo por el bote mientras los demás se esconden. Cuando encuentra a alguien corre hasta donde está el bote y lo golpea contra el suelo mientras dice: "uno, dos, tres, por (el nombre del fulano que encontró), que está escondido en (donde lo encontró)" y sigue buscando a los demás; si se equivoca y menciona el nombre de alguien que no estaba escondido donde dijo, todos salen diciendo "equivocación, equivocación", y vuelve a buscar a todos desde el principio. El chiste de este juego es que mientras el que busca está lejos del bote, los que están escondidos pueden correr a donde está el bote y patearlo mientras anuncian: "salvación por mí y por todos mis amigos", con esta clave el que está buscando tiene que buscar el bote, volver a ponerlo en su lugar y empezar a buscar a todos otra vez. Cuando todos quedan descubiertos termina ese juego y para el próximo el que busca es el primero que se encontró.

Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (s. f.). "Bote pateado". Disponible en https://bit.ly/3zzO2Dr (Consultado el 16 de junio de 2021).



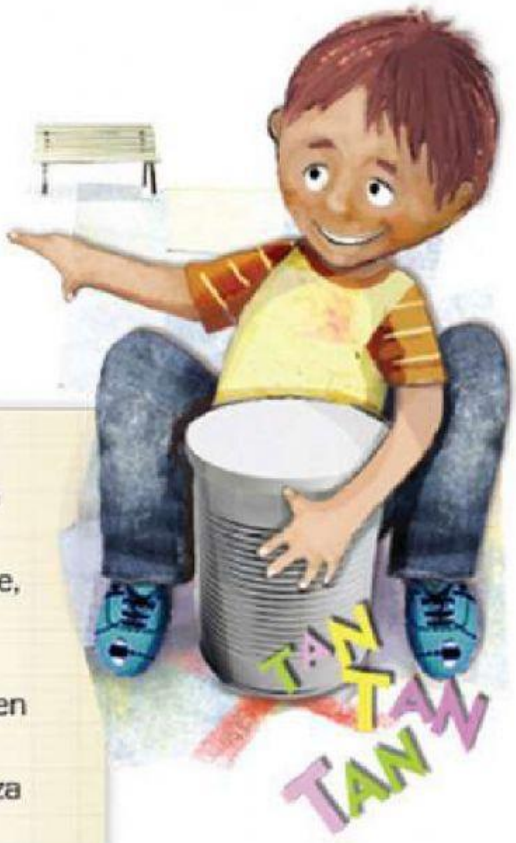
LIVEWORKSHEETS



2. Seleccionar al jugador que buscará a sus compañeros.
3. Escoger a otro de los participantes para patear el bote lo más _____ posible.
4. Mientras el buscador corre tras el bote, el resto de los participantes deben correr para esconderse.
5. El buscador debe recoger el bote y colocarlo en el lugar inicial.







6. El buscador debe localizar a los participantes lo más _____ posible.
7. Cuando el buscador encuentre a un participante, deberá regresar y golpear tres veces el bote mientras dice: "Un, dos, tres por _____ que está escondido en _____".
8. Si el buscador se equivoca de persona, comienza el juego _____.

9. Gana el participante que sea el _____ en ser localizado.
10. El siguiente buscador será el participante a quien se encontró _____.

Fichero del saber

Es necesario agregar adjetivos y adverbios en las instrucciones para que las indicaciones sean claras.

LIVEWORKSHEETS