

"LA FAMILIA PICAMÁRMOL"

(Lee con atención y subraya las cosas que aparezcan y que no tengan lógica en esta história o en la época en que ocurre.)

Mi familia Picamármol vive en la Edad de Piedra, somos cinco miembros, pero cuando mis padres llegaron a la cueva donde vivimos, se encontraron a un señor que estaba allí pintando en las paredes. Dijo llamarse "Pintapiedras" y ahora mis hermanos y yo le llamamos tito Pinta, porque a mamá le gustó mucho cómo le estaban quedando las paredes y decidió adoptarlo.



Hace unos días, tito Pinta, nos dijo que se iba de viaje para conocer cómo se pinta en Nueva York y así aprender nuevas técnicas. De manera que un buen día puso el despertador, nos dio un besito, mientras dormíamos y se fue en autobús para América.

Mi padre es una persona importante en la tribu, ya que - él mismo- se nombró alcalde, porque decía que tenia la cachiporra más grande de todos y que, al que se atreviera a ir en su contra, se la daría a probar en la cocorota. Así que todos pensaron que con esas razones era el mejor candidato para el puesto.



Pero, aunque parezca muy bruto, es una persona muy buena, educada y limpia. Por las noches no deja que nos acostemos sin lavarnos los dientes con el cepillo del pelo, y no nos deja saltar en la cama, pues dice que los muelles del colchón no resisten nuestras piruetas.

Cuando nos vamos de caza, ha inventado un juego con la cachiporras que le ha puesto de nombre "A que te arreo". Él nos lanza una piedra y mi hermano y yo tenemos que intentar que no nos descalabre, dándo fuerte a la piedra con las mazas. Una vez organizamos un partido con toda la tribu y aunque la mayoría no querían participar, porque decían que coincidía con la hora de su programa favorito en la televisión; mi padre, decidió animarlos visitando cueva por cueva para enseñarles lo brillante y limpia que tenía su cachiporra.

Al final hubo tanta gente que quería jugar que muchos tuvieron que hacer de espectadores y aplaudir las grandes jugadas que hacía mi padre. En una de ellas lanzó la piedra tan alto que le dio a un pajarraco que volaba por encima de nuestras cabezas. Aquella noche mi madre lo preparó al microondas y no tuvimos que salir de caza para la cena.

Fue una tarde tan estupenda y divertida que las tribus vecinas decidieron crear un campeonato, pero, en lugar de lanzarnos las piedras unos a otros, se hizo una variación del juego que consiste en derribar el mayor número posible de pajarracos. Al juego lo llamaron "Tiro de Pichón"en honor a Pichón - un vecino de una tribu cercana - que demostró ser el que mejor puntería tenía.

A mi tito Pinta, que lo queremos como si fuese de la familia, le hemos contado todo por carta y nos contestó con un correo electrónico pidiendo la receta del pajarraco que preparó mi madre y de paso nos dijo que les contó a unos amigos americanos el juego de lanzase piedras unos a otros. Les gustó tanto que lo han convertido en un juego al que llaman "Beispiedra".



actiludis.com (cc) BY-NC-SA

Texto: José Miguel de la Rosa Sánchez
Comprensión lectora: Silvia Asuero
Imagen: phillipmartin.info

1.- ¿Cuántas personas componían al principio la familia "Picamármol"? Escribe en letra

2.- ¿Y cuántos son ahora que han llegado a la cueva? ¿Por qué son más? Escribe en letra

(Abre el desplegable y selecciona)

3.- Señala solo las palabras compuestas que aparecen en el texto.

Picamármol	Espectadores	Autobús	Televisión	Pajarraco
Microondas	Pajarraco	"Beispiedra"	Cocorota	Americano

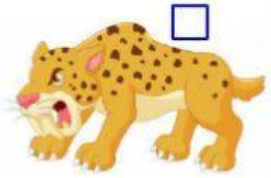
4.- Une, forma palabras compuestas y escríbelas.

Balón	• cartas	_____
Cumple	• aguas	_____
Para	• pie	_____
Guarda	• cabezas	_____
Saca	• araña	_____
Tela	• puntas	_____
Abre	• latas	_____
Rompe	• rayos	_____
	• espaldas	_____
	• corchos	_____
	• años	_____
	• barros	_____
	• muelas	_____
	• cesto	_____

5.- Señala sólo las cosas absurdas que aparecen en esta historia.

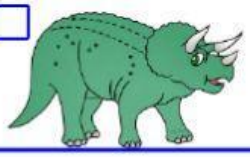















actiludis.com
Imagen CC: phillipmartin.info
Imagen con licencia designed by freepik.com