

¡Aventura en Jumanji: La lengua castellana está en peligro!

Un día, mientras estás en clase con tus amigos, encontráis un antiguo tablero de Jumanji en el rincón del aula. Sin pensarlo mucho, decidís abrirlo. Al instante, un torbellino de palabras comienza a girar a vuestro alrededor y el tablero cobra vida. ¡La lengua castellana está en peligro! ¡Las palabras y la ortografía se están desordenando!

El tablero te habla y te os da una misión urgente: para salvar la lengua castellana, debéis viajar a través de diferentes niveles del juego. En cada nivel, encontraréis retos que pondrán a prueba vuestro conocimiento de ortografía, gramática y vocabulario. Si no lográis completar los desafíos a tiempo, las palabras perderán su sentido.

Vuestro cuarto desafío es enfrentarse a las "Palabras monstruosas", unos animales extraños que se alimentan de faltas de ortografía. Debes ayudarles a corregir palabras mal escritas, como "acesible" (accesible), "bivir" (vivir) o "exsamen" (examen). Solo si lográis corregirlas, podréis avanzar al siguiente y último nivel...

Recordad que cada error que cometáis aumenta el peligro y hace que el lenguaje se vuelva aún más confuso.

Pero si lográis salvar la ortografía y restaurar las reglas del castellano, podréis liberar la lengua y volver al mundo real, ¡donde las palabras volverán a ser correctas y claras!

1. ¿Qué sucede cuando los jugadores abren el tablero de Jumanji?

- a) El tablero desaparece.
- b) Un torbellino de palabras comienza a girar a su alrededor.
- c) Los jugadores se convierten en animales.
- d) El tablero da instrucciones para jugar.

2. ¿Qué tipo de criaturas se encuentran los jugadores en su cuarto desafío?

- a) Palabras mágicas.
- b) Palabras monstruosas.
- c) Palabras perdidas.
- d) Palabras diminutas.

3. ¿Qué deben hacer los jugadores para superar el desafío de las "Palabras monstruosas"?

- a) Adivinar el significado de las palabras.
- b) Corregir las faltas de ortografía en las palabras.
- c) Escribir las palabras con lápiz rojo.
- d) Leer las palabras en voz alta.

4. ¿Qué ocurriría si los jugadores no logran completar los desafíos a tiempo?

- a) El lenguaje se volvería más claro.
- b) Las palabras perderían su sentido y el peligro aumentaría.
- c) El tablero desaparecería para siempre.
- d) Los jugadores serían expulsados del juego.