Lee el siguiente texto y arma el rompecabezas.

Las Olimpiadas de Videojuegos Mágicos

En Brujitolandia andaban muy preocupados. Los pequeños brujos y brujas estaban tan emocionados con la última ola de videojuegos, consolas y apps, que apenas atendían a sus clases de magia, y cada vez les importaban menos los conjuros y hechizos. Solo les preocupaba llegar a ser los mejores en sus juegos favoritos.

- Nadie lanza pájaros como yo -decían algunos.

- Soy el más grande jugando al fútbol - presumían otros.

Malbrujo, el director de la escuela, tuvo una idea:

- Al final del curso celebraremos las primeras Olimpiadas de Videojuegos Mágicos ¡Será un gran acontecimiento! Los alumnos podrán elegir entre hacer los exámenes o demostrar lo que saben hacer con los videojuegos.

Brujitos y brujitas se entusiasmaron ¡por fin alguien les entendía en la escuela! Por supuesto, casi todos se apuntaron a sus videojuegos favoritos y dejaron los estudios para entrenar durante semanas. Llegado el día de la inauguración de los juegos, el Estadio de los Grandes Hechizos estaba a rebosar.

¡Comenzaremos con el juego con más participantes apuntados: Angry Birds! ¡Venga, a lanzar pájaros!

Decenas de brujitos y brujitas gritaron de alegría, pero… allí no había ninguna pantalla, ni consola, ni smartphone. Justo cuando se preguntaban cómo jugarían, el mágico estadio se transformó. ¡en un nivel del famoso juego! Un gran tirachinas en el centro, algunas construcciones, varios cerditos verdes y pájaros de colores volando por aquí y por allá. Todos los concursantes eran expertos en el juego y sabían que tenían que atrapar un pájaro, colocarlo en el tirachinas y lanzarlo para derribar las construcciones y aplastar a los cerditos. Pero una cosa era ser un experto en el juego, y otra cosa hacerlo de verdad: los

LIVEWORKSHEETS

pájaros, que sabían que serían espanzurrados contra las paredes, no se dejaban atrapar y, cuando eran lanzados desde el tirachinas, volaban hábilmente para esquivar las construcciones; los cerditos no paraban quietos, el enorme tirachinas apenas se podía apuntar, y las construcciones… bueno, digamos que caían tan fácilmente porque eran de cartón, así que daba igual lo fuerte que cayeran sobre los cerditos, porque no les hacían ni cosquillas.

El público pasó un rato divertidísimo viendo cómo los expertos jugadores se las veían con el videojuego. Finalmente, ganó una brujita cuyo pájaro perdió el pico de tanto reírse. El pico cayó desde lo alto y pinchó con fuerza en el trasero a un cerdo. El cerdo, que estaba contando un secreto a un compañero en la oreja, pegó tal grito que al compañero se le paró el corazón del susto. Y, si no se lo llegan a llevar corriendo a la enfermería, se les habría muerto allí mismo.

El resto de viedojuegos no salieron mejor. Los de fútbol y otros deportes demostraron que muchos capaces de rematar con una espectacular chilena tocando un botón eran incapaces de rematar un balón… ¡100 veces más grande que un botón! Lo único que consiguieron fue llenarse la espalda de moratones, de los golpes que se dieron intentándolo. Hasta los de ametralladoras y disparos tuvieron que ser suspendidos nada más repartir las armas, después de que un brujito apretar el gatillo y la fuerza del arma le hiciera dar vueltas como una peonza sin poder dejar de disparar… Por suerte, un muro antibalas de emergencia pudo salvar la vida de los espectadores, pero los pies de algunos concursantes acabaron con más agujeros que un queso francés…

Así, la mayoría de los participantes en las olimpiadas de videojuegos sintió tanta vergüenza de no haber sabido hacer nada, que cuando terminaron tenían claro que dominar un juego no era lo mismo que saber hacer algo real, y aceptaron sin protestar sus malísimas notas de aquel curso. Eso sí, al año siguiente volvieron a prestar atención a sus clases y

LIVEWORKSHEETS

enseñanzas, y ya no gastaban horas y horas frente a los videojuegos para ser los mejores en nada, sino que los utilizaban únicamente para entretenerse un rato.

¿Te gustan los rompecabezas?

Haz click aquí y resuélvelo.

Ten en cuenta que el rompecabezas que vas a armar es referente a la lectura anterior.

LIVEWORKSHEETS