

Lee despacio el siguiente texto y las preguntas que tienes a continuación. Después, 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).



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**.

2. 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. |

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

.....

4. 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*?

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> así | <input type="checkbox"/> pero |
| <input type="checkbox"/> además | <input type="checkbox"/> finalmente |

5. 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.

.....

6. 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.

.....