COLEGIO SANTO DOMINGO
SILOS

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.ç
- ☐ 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.

LIVEWORKSHEETS

2. Numera estas partes del texto, según el orden en el que aparecen.

..... Reglas del juego.
..... Características del juego.
..... Título del juego y procedencia.
..... 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*?

- ☐ así
- ☐ además
- ☐ pero
- ☐ 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.

.....

.....

LIVEWORKSHEETS