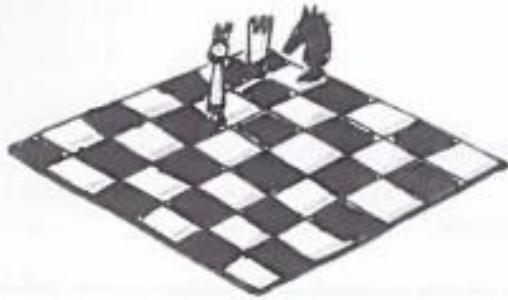


8 ¡A jugar!

- Características de los juegos.

¿DÓNDE SURGIERON
ALGUNOS DE LOS JUEGOS
MÁS CONOCIDOS?



Algunos de los juegos más famosos en todo el mundo no necesitan pilas ni tienen en su interior una complicada maquinaria que pueda romperse en cualquier momento. Son juegos como los bolos, el parchís o las canicas. ¿Quieres saber algo acerca de estos juegos de siempre?

El juego de los bolos se inventó en el antiguo Egipto. Consistía en derribar una especie de estacas con la punta afilada que se clavaban en la tierra. Desde entonces se han construido bolos de muchas formas y materiales.



El parchís tiene su origen en la India. Allí existía antiguamente un juego similar, que consistía en hacer avanzar unos peones sobre un tablero con ayuda de unos dados. ¿Sabías que a veces los emperadores dibujaban los tableros en los patios de sus palacios y utilizaban a algunos prisioneros como si fuesen las fichas?



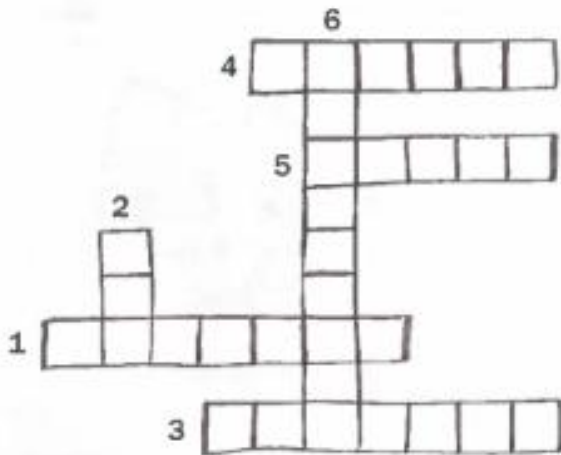
Y las canicas ya estaban de moda en la antigua Grecia. Eso sí, en vez de bolitas de cristal utilizaban bellotas, castañas o aceitunas. El juego consistía en meter el mayor número de ellas en un agujero. ¡Seguro que más de una aceituna se perdía por el camino!

- 1 Rodea en el primer párrafo las tres palabras que indican de qué trata el texto.
- 2 Subraya en el texto de dónde proceden los juegos más antiguos del mundo.
- 3 Observa las ilustraciones y escribe el nombre de un juego que no aparece en el texto.

4 Escribe V (verdadero) o F (falso) al lado de cada afirmación.

- Las canicas son un juego muy antiguo.
- El parchís se jugaba antiguamente con bellotas o castañas.
- El parchís se inventó en la India.
- Las canicas se inventaron en China.
- En Egipto, los bolos eran estacas afiladas.

5 Lee las pistas y completa el crucigrama con nombres de juegos.



1. ¡Te he comido y cuento veinte!
2. ... y tiro porque me toca.
3. ¡Jaque mate!
4. La mía es de madera. ¡Gira sin parar!
5. ¡Achupé, sentadita me quedé!
6. ... y treinta. ¡Ya voy a buscaros!

6 Lee los siguientes párrafos y escribe con buena letra el que podría formar parte del texto ¡A jugar!

Al parecer, el juego de la cometa tiene su origen en la antigua China. Allí se volaban sencillosartilugios unidos a una cuerda.

Para jugar a los bolos, primero, hay que colocarlos en el suelo. Después, hay que situarse en el punto de lanzamiento.

6 La familia Algarabía

- Características de los personajes.
- La situación.

¿CUÁL ES LA PRINCIPAL
CARACTERÍSTICA
DE LA FAMILIA
ALGARABÍA?



- 1 La familia Algarabía habita en un pequeño pueblecito perdido en medio del campo. Si alguna vez pasas por allí, identificarás con facilidad su casa. No porque sea la casa más grande, ni la más alta, ni la más bonita, sino porque es la más ruidosa. Para encontrarla, no hay más que dejarse guiar
- 5 por los oídos: todos los miembros de la familia Algarabía tienen una voz asombrosa.

Cuando uno de los gemelos Algarabía dice: «Ayúdame a alcanzar el tarro de mermelada», se le oye hasta en la plaza de la iglesia.

- 10 Y cuando la señorita Algarabía les cuenta a sus hermanos lo que piensa comprar por la tarde en la ciudad, sus gritos hacen temblar todos los cristales del pueblo.

Se oye todo lo que dicen y se sabe todo lo que hacen.

- 15 –¡Hombre –comenta la gente–, el señor Algarabía ha vuelto ya de su viaje! Ha perdido el segundo botón de la camisa de rayas azules y le duele el callo del tercer dedo del pie derecho.

O bien:

- 20 –Vaya, la señora Algarabía ha vuelto del mercado. En esta ocasión se ha ahorrado tres céntimos comprando al segundo vendedor de quesos del tercer pasillo.

- 25 Todo el mundo sabe al dedillo lo que pasa en casa de los Algarabía, que no tienen nada oculto porque hablan de todo a gritos. Se sabe cuándo se despiertan,
- 30 cuándo se van, cuándo regresan, cuándo se divierten, cuándo trabajan, cuándo discuten, cuándo comen...

- 35 Así se desliza la vida: apacible para los Algarabía, que no se dan cuenta de nada, y ruidosa para los vecinos, que no consiguen
- 40 acostumbrarse.



Por la noche, después de cenar, los Algarabía friegan los platos en medio de un gigantesco estrépito de salpicaduras, chorros de agua, gorgoteos de fregadero, vasos que tintinean y cubiertos que resuenan. Entre tanto, ellos continúan su conversación y después, si hace bueno, se instalan en el jardín y discuten hasta que cae la noche.

–Ah, ya está aquí el primer murciélago –dicen los vecinos–. Por fin los Algarabía se irán a acostar y nosotros podremos gozar de un poco de silencio.

Pronto los Algarabía cierran a golpes sus ventanas, los ruidos cesan y se oye incluso el suave sonido de los grillos bajo las estrellas nascentes. Es la paz de la noche...

Pero, de repente, un ruido sordo se eleva poco a poco, llena la campiña y sacude las casas del pueblo. El ruido crece e invade la noche.

Es que el señor Algarabía acaba de dormirse... ¡Y ronca!



JACQUES CHARPENTREAU,
La familia Algarabía (adaptación)

1 Rodea en el texto los miembros que componen la familia Algarabía. Después, marca la foto familiar que corresponde a esta familia.



2 Busca en el texto una expresión cuyo significado es parecido a la expresión *al pie de la letra*, y escríbela. Después, redacta una oración con la expresión encontrada.

3 La familia Algarabía ha cambiado de nombre. Marca los nombres que serían adecuados para nombrar a esta familia.

familia Alboroto

familia Susurro

familia Insignificante

familia Murmullo

familia Estruendo

4 Une cada palabra con su significado.

estrépito

sonido que producen algunos objetos al chocar entre sí.

gorgoteo

sonido de una campanilla o timbre.

tintineo

sonido que produce un líquido al moverse.

5 Contesta.

¿Qué tiene de especial la familia Algarabía?

¿Qué piensan sus vecinos?

6 Escribe qué saben los vecinos acerca del señor y la señora Algarabía.

Del señor Algarabía _____

De la señora Algarabía _____

7 Escribe una oración con cada uno de los significados de las palabras *gemelos* y *sierra*.