

ME GUSTA JUGAR

*Ester del Mar
chilena*

Cada día cuando Gabriel vuelve del colegio, va a jugar a la plaza de su barrio.

Su amigo José también va, y se encuentran allí.

En las tardes, hay muchos niños del barrio jugando en la plaza. A José y a Gabriel les gusta encontrarse con ellos y jugar a la pelota.

A veces, el que sabe un juego nuevo se lo enseña a todos.

Un día, jugaron al “alto”; lo enseñó Manuel.

El juego del “alto” se trata de que cada jugador se pone el nombre de un país: ese día, Gabriel fue Argentina; Manuel, Brasil; Ana, Perú; Margarita, Colombia; Pedro, Venezuela y José, se puso Chile.

El juego comienza cuando un jugador lanza una pelota hacia arriba, lo más alto que pueda, diciendo al mismo tiempo el nombre de un país.

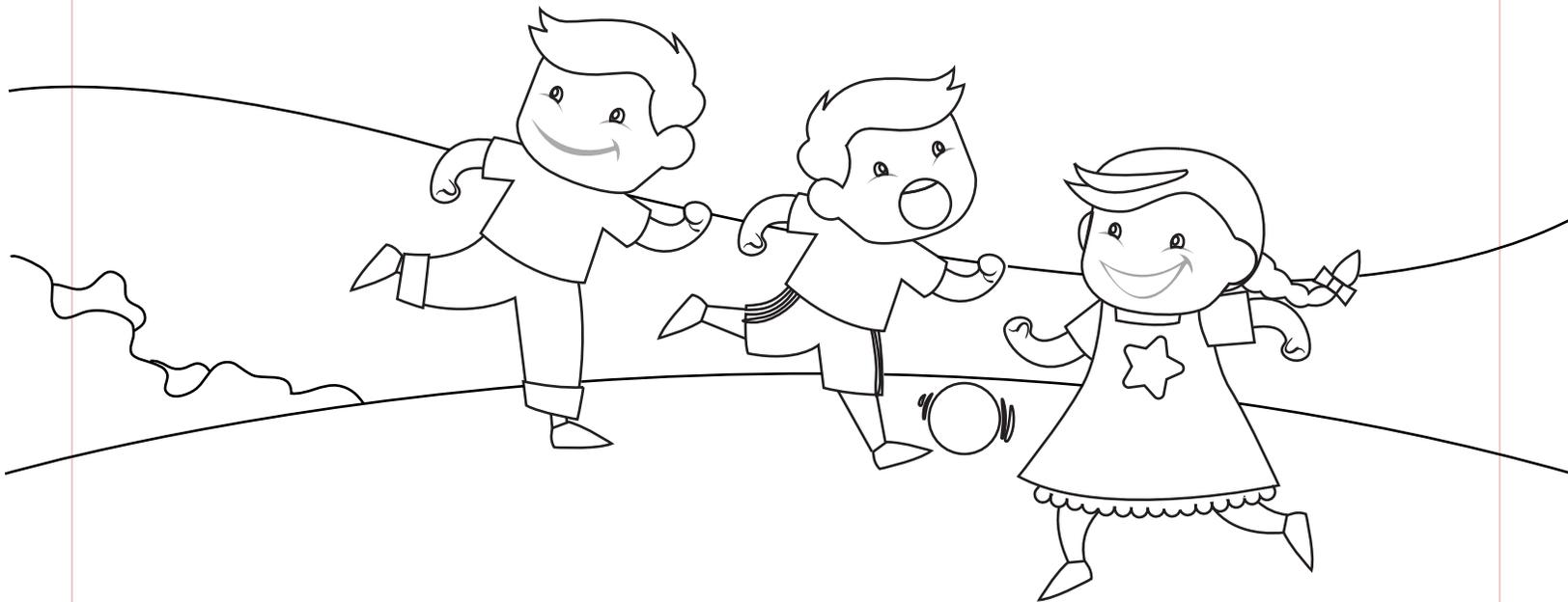
Todos se alejan corriendo, salvo el que lleva el nombre del país nombrado. Este se queda para tratar de recibir la pelota y cuando la toma grita ¡alto!, para que todos paren de correr.

En ese momento, le tira la pelota al que está más cerca tratando de tocarlo con ella, sin que este jugador la tome antes con sus manos.

Esto se llama “quemar”.

Los que resulten “quemados”, van saliendo del juego y gana el último que queda.

El día que jugaron, Gabriel casi ganó porque solo quedaron Ana, Pedro y él. Nadie los había podido quemar, pero cuando Pedro lanzó la pelota al aire gritando ¡Argentina!, el país que Gabriel había escogido, la pelota cayó arriba de un árbol y no la pudieron sacar.



Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Qué hace Gabriel al volver del colegio?

2. Gabriel y sus amigos ¿Pudieron terminar el juego? ¿Por qué?

3. ¿Dónde crees que vive Gabriel, en el campo, en un pueblo o en una ciudad? ¿Por qué?

4. Ordena por número las instrucciones para jugar al “alto”.

Un jugador tira la pelota hacia arriba diciendo el nombre de un país.	<input type="text"/>
El que lleva el nombre del país nombrado, toma la pelota y grita ¡alto!	<input type="text"/>
Cada jugador se pone el nombre de un país.	1
El jugador que toma la pelota trata de “quemar” a algún jugador, tirándole la pelota. Si lo logra, el “quemado” pierde y sale del juego.	<input type="text"/>
Todos arrancan, menos el que lleva el nombre del país nombrado.	<input type="text"/>