



Lectura

3.º de Primaria

Las instrucciones del juego

Unas reglas de juego. Quien se salta un punto acaba discutiendo a mitad de partida.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Lee el texto

CARRERA DE CARACOL De 2 a 4 jugadores. A partir de 6 años. **CONTENIDO** Un tablero, cuatro fichas de caracol, un dado y veinte cartas de hoja. **CÓMO SE JUEGA**

1. Cada jugador elige un caracol y lo coloca en la casilla de salida.

2. Empieza el jugador más joven y se sigue por la izquierda.

3. En tu turno, tira el dado y avanza tantas casillas como indique.

4. Si caes en una casilla verde, coges una carta de hoja y la guardas.

5. Si caes en una casilla azul, es un charco: pierdes el siguiente turno.



6. Si caes en una casilla ocupada por otro caracol, retrocedes dos casillas.

FINAL DE LA PARTIDA

Gana el primero que llegue a la meta. En caso de empate, gana quien tenga más cartas de hoja.

IMPORTANTE: para entrar en la meta hay que sacar el número exacto. Si te pasas, no te mueves y esperas al siguiente turno.

1. ¿Quién empieza la partida?

- a) El que saque el número más alto
- b) El jugador más joven
- c) El dueño del juego

2. Caes en una casilla azul. ¿Qué pasa?

- a) Coges una carta de hoja
- b) Retrocedes dos casillas
- c) Pierdes el siguiente turno

3. Te faltan dos casillas para la meta y sacas un cinco. ¿Qué haces?

- a) Entrás en la meta
- b) No te mueves y esperas al siguiente turno
- c) Avanzas dos y ganas

4. Dos caracoles llegan a la meta en la misma vuelta. ¿Cómo se decide?

- a) Gana quien tenga más cartas de hoja
- b) Se repite la partida
- c) Gana el que empezó

5. ¿Pueden jugar cinco amigos a la vez?

- a) Sí, si comparten una ficha
- b) No, el juego es de 2 a 4 jugadores
- c) Sí, turnándose el dado



El reto

Vuelve a leer el texto **una segunda vez**, ahora despacio. Después tapa la hoja y **cuéntalo con tus palabras**, sin mirar. Escribe en tres líneas **de qué trata**, sin copiar ninguna frase del texto.

Y para terminar:

¿qué pregunta te ha costado más? Vuelve a ella y **busca en el texto dónde está la respuesta**.



Solucionario

Ejercicio 1: **b) El jugador más joven.** La regla 2 lo dice: empieza el más joven y se sigue por la izquierda. Ejercicio 2: **c) Pierdes el siguiente turno.** Azul es charco y cuesta un turno. Coger carta es la casilla verde, y retroceder es caer donde ya hay otro caracol: son tres reglas distintas y se confunden con facilidad. Ejercicio 3: **b) No te mueves y esperas al siguiente turno.** El aviso final lo deja claro: hay que sacar el número exacto y, si te pasas, no te mueves. Es la regla que más partidas alarga. Ejercicio 4: **a) Gana quien tenga más cartas de hoja.** Está en el apartado «Final de la partida». Es el único sitio donde se explica para qué sirven las cartas de hoja, que hasta entonces solo se guardaban. Ejercicio 5: **b) No, el juego es de 2 a 4 jugadores.** El dato está en la primera línea, antes de las reglas, y además solo hay cuatro fichas de caracol en el contenido de la caja. Dos partes distintas del texto dicen lo mismo. El reto: respuesta abierta. Se comprueba que el resumen **no copie frases del texto** y que recoja la idea principal, no un detalle. Volver a la pregunta fallada y localizar la respuesta en el texto es la parte que más enseña del ejercicio.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Lee el texto completo sin abandonar. C [] EP [] NC []
2. Localiza datos que están escritos. C [] EP [] NC []
3. Deduce lo que no está escrito. C [] EP [] NC []
4. Vuelve al texto para comprobar. C [] EP [] NC []
5. Resume con sus palabras. C [] EP [] NC []
6. Distingue la idea principal del detalle. C [] EP [] NC []
7. Localiza dónde falló al revisar. C [] EP [] NC []

El reto

Cómo leer el conjunto. El 4 es el hábito que sostiene todo lo demás: contestar de memoria es el origen de la mayoría de los errores, y volver al texto se aprende exigiéndolo. El 5 mide la comprensión mejor que ninguna pregunta suelta. Se puede acertar todo señalando en el texto y ser incapaz de contar de qué trataba. El 7 convierte el error en información. Localizar dónde estaba la respuesta enseña más que corregir el fallo sin más.