

Nombre: Fecha: Curso:

Lee despacio el siguiente texto y las preguntas que tienes a continuación. Después, responde. Cuando haya varias opciones, marca solo una respuesta, la que te parezca más adecuada.



EL IMBUBE, IMBUBE



Origen: Lesoto y Sudáfrica (África)

Imbube es una de las palabras zulúes para referirse al león.

En este juego, el león acecha al impala, un venado típico del sur de África.

¿Cómo se juega?

1. Todos los jugadores forman un corro en torno a los dos que en el primer turno hacen de león e impala. Hay que vendar los ojos de estos dos jugadores y hacerles dar varias vueltas sobre sí mismos.
2. Para dar pistas al león y al impala, los jugadores del corro gritan “¡imbube!, ¡imbube!”, de manera rápida y enérgica, cuando se acercan. Por el contrario, cuando el león y el impala se alejan, se reduce la intensidad de la llamada.
3. El juego termina cuando el león logra alcanzar al impala o cuando ha pasado un minuto sin conseguirlo.
4. En el siguiente turno cambian los jugadores del centro. El jugador que ha ganado repite y el que ha perdido se sustituye por uno de los jugadores del corro.



Nombre: Fecha: Curso:

1 ¿Qué información ofrece este texto?

- Instrucciones de un juego para niños.
- Normas de comportamiento durante el recreo.
- Cuento de un león que persigue a un impala.
- Información sobre el hábitat de los animales africanos.

2 ¿Dónde podemos encontrar este texto?

- En una página de internet.
- En un libro de juegos infantiles.
- En una revista de animales.

3 Marca qué se necesita para jugar a este juego.

- Un tablero.
- Unos pañuelos.

4 Une con flechas las diferentes partes del texto.

Nombre del juego

Características

EL IMBUBE, IMBUBE

Origen: Lesoto y Sudafrica (África)

Imbube es una de las palabras zulúes para referirse al león.
En este juego el león acecha al impala, un venado típico del sur de África.

¿Cómo se juega?

1. Todos los jugadores forman un corro circular en torno a los dos que en el primer turno hacen de león e impala. Hay que vendar los ojos de estos dos jugadores y hacerles dar varias vueltas sobre sí mismos.
2. Para dar pistas al león y al impala, los jugadores del corro gritan "jimbube!, jimbube!", de manera rápida y enérgica, cuando se acercan. Por el contrario, cuando el león y el impala se alejan, se reduce la intensidad de la llamada.
3. El juego termina cuando el león logra alcanzar al impala o cuando ha pasado un minuto sin conseguirlo.
4. En el siguiente turno cambian los jugadores del centro. El jugador que ha ganado repite y el que ha perdido se sustituye por uno de los jugadores del corro.

Instrucciones

Ejemplos visuales

Nombre: Fecha: Curso:

5 Marca si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

	Verdadera	Falsa
En el centro del corro hay un jugador.		
El juego no se acaba hasta que la gacela es atrapada.		
Cada partida dura cinco minutos.		
Los jugadores del corro ayudan al león y al impala.		
Hay que saber zulú para jugar.		
El león pasa al corro en el siguiente turno si no atrapa al impala.		

6 ¿Junto a qué otros textos crees que podrías encontrar *El imbube, imbube*? ¿Serían todos africanos? Explica cómo lo sabes.

.....

.....

7 ¿Qué es el zulú?

.....

8 Une las parejas de antónimos que aparecen en el texto.

rápida

suave

enérgica

perder

acercar

lenta

ganar

alejar

9 ¿De qué manera sabemos que el juego es africano?

.....

.....