Juegos finales 1°

|  |  |
| --- | --- |
| Obra literaria | Preguntas |
| La abeja que no era ni joven ni vieja | Juego 1  ¿A quién descubre la abeja luego de escuchar un sonido musical?   1. a la hormiga 2. al grillo 3. al gorrión |
| Juego 2  ¿Qué animal invita a la abeja a saltar?   1. el conejo 2. el gorrión 3. la rana |
| El príncipe  Medafiaca | Juego 3  ¿Qué peligro anunció la segunda trompeta que nombra la historia?   1. la llegada del ejército enemigo 2. la llegada de un dragón 3. la llegada del monstruo de las mil lenguas. |
| Juego 4  La onomatopeya PLIC PLICPLIC refiere el sonido de   1. la trompeta 2. el cuchillo 3. la lluvia de azúcar |

Resultado del juego

**¡TODOS GANAMOS!**

porque como dice el colofón de algún libro, en cada uno de ustedes viven nuevas historias, nuevos personajes y nuevos rumores de lectura.