Juegos finales 3°

|  |  |
| --- | --- |
| Obra literaria | Preguntas |
| El ruiseñor | Juego 1  Un día el emperador recibió un paquete con un letrero que decía “Ruiseñor”. El paquete contenía:   1. un libro nuevo sobre el ruiseñor 2. una jaula para el ruiseñor 3. un ruiseñor mecánico |
| Juego 2  Cuando el ruiseñor mecánico se rompió, ¿quién logró arreglarlo a medias?   1. el médico de cabecera del Emperador 2. el Director de la Orquesta Imperial 3. el relojero |
| Querida Susy, querido Paul | Juego 3  ¿Qué información brinda la postal de la página 62?   1. que Paul volverá a la escuela de Viena 2. que Susi y Paul se reencontraron en las vacaciones en Grecia 3. que Susi se mudará a Modlberg |
| Juego 4  ¿Quiénes son los destinatarios de la postal de la página 62?   1. la familia de Paul 2. las familia de Susi 3. los lectores del libro |

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.