



Lectura en voz alta En Clementine Court

2



En Clementine Court, Colin juega con un hula-hula.

3



Pero un hula-hula no sirve para dos personas. ¡Un juego de damas sería mejor!

Menos mal que Dani trajo su juego.

4



Se turnan para mover las piezas. ¡Clac, clac, clac!

¡Pero espera un minuto! Aquí vienen Ned y Ted. Cuatro jugadores son demasiados para las damas, pero perfectos para el doble holandés.

Pregunte: “¿Qué notan? ¿Qué se preguntan?”.

5



Se balancean y cantan y brincan y saltan. Eso es, hasta que Jane, Joe y John vienen corriendo por la cuadra.

En un solo vaivén, todos se enredan.

Parece que es hora de otro juego. ¿Qué tal las sillas musicales?

6



Vuelven corriendo a casa y consiguen unas sillas, un juego perfecto para siete niños. Se ríen y chillan, esperando que la música pare.

¡Piiii! ¡Piiii! ¡Piiii!

Eso no es música, es el auto de los Anderson. Abigail, Gavin y Faye están aquí y han aprendido un nuevo juego llamado Captura la bandera. Por suerte, ¡hay diez niños listos para jugar!

Pregunte: “¿Qué notan? ¿Qué se preguntan?”.

7



Dos equipos establecen sus bases y eligen sus banderas. El objetivo es robar la bandera del otro equipo y llevarla a su base.

Los equipos corren por Clementine Court, tratando de conservar la bandera. Cinco en el equipo rojo y cinco en el azul, la cantidad justa para un juego justo.

Aquí vienen Donna, Roy y Al. Pero con 3 niños más, los equipos ya no están en equilibrio.

“¿Por qué no jugamos a Robar el tocino?”, sugiere Colin.

8



El juego se parece mucho a Captura la bandera, pero solo hay una bandera. Una persona llama a jugadores de diferentes equipos para intentar arrebatarse primero la bandera.

Con 13 niños, se dividieron en dos equipos de 6. Pero la pobre Donna se ha quedado sin equipo.

“Está bien”, dice Colin. “Nos turnaremos. Puedo ser el que llama primero”.

Colin llama a diferentes niños, dos a la vez, que traten de arrebatarse primero el “tocino”.

Pregunte: “¿Qué notan? ¿Qué se preguntan?”.

9



Es muy divertido, pero después de unas cuantas rondas, Jane sugiere que cambien a Tirar de la cuerda. Sus primos Félix y Osha y su amigo Greg vienen a jugar.

Dieciséis niños toman su lugar a lo largo de la cuerda, tirando y tirando con todas sus fuerzas.

10



A medida que avanza la tarde, salen más niños a jugar. Después de Tirar de la cuerda, hay Patada a la lata, La traes, Escondidas, El semáforo... Para cuando cae la noche, 22 niños se ríen y animan.

Los padres llaman a sus hijos a cenar. Recorren Clementine Court, juntando sus pelotas, cuerdas, banderas y juegos.

💬 **Pregunte:** “¿Qué notan? ¿Qué se preguntan?”.

11



“¡Adiós, adiós!”, cantan voces mientras los niños regresan a casa, ya deseando volver a jugar juntos en Clementine Court.

12

💬 **Pregunte:** “¿En qué parte del cuento notaron algo de matemáticas?”.