



Corre, Paul, Corre

Marco tiene una imaginación muy activa y le encanta leer acerca de gente famosa de la historia de Estados Unidos. Hoy, está jugando a que es Paul Revere. El año es el 1775, y las colonias americanas quieren liberarse del dominio inglés. Ya ha habido algunas batallas. En la imaginación aventurera de Marco, Paul Revere recién se ha enterado de que los ingleses planean atacar. Él debe trasladarse a Concord, Massachusetts, para avisar a los colonos. Marco usa su silla del escritorio de madera como su caballo. Su almohada se convierte en una silla de montar, y el cinto de su bata de dormir le sirve de riendas. Paul Revere monta su noble corcel y como el resplandor de un glorioso rayo sale a Concord. En su mente, Marco oye el pesado jadeo del caballo y los cascos pisando las tierra.

—¡Corre como el viento! —dice el Sr. Revere a su caballo—. ¡Tenemos que advertirle a todos que vienen los ingleses! ¡Qué gran aventura se puede tener en la imaginación!

1. En la historia, _____ tiene una imaginación muy activa.
(Juan, Tomás, Marco)
2. Hoy, Marco finge ser _____.
(Paul Revere, John Adams, George Washington)
3. En la imaginación de Marco, Paul Revere tiene que advertirle a los _____ a prepararse para un ataque.
(granjeros, niños, colonos)
4. Marco usa su asiento del escritorio de madera para simular un _____.
(caballo, carro, vagón)
5. Paul Revere le dice a su caballo que corra como _____.
(una gacela, el viento, un tren)