

La Canion de Elgin

James T. Gifford salió de Nueva York en 1835 para comenzar una nueva ciudad en un nuevo estado. Había oído que el estado de Illinois tenía un suelo fértil para la agricultura y quería comenzar una nueva ciudad. Una canción popular de la época lo decía así:



*"Muda tu familia al oeste.
Disfrutarás de bienestar, y alcanzarás
riqueza y honor al en Illinois estar"*

James T. Gifford quería construir su ciudad cerca de un río porque sabía que el río podría usarse para agua, energía, comida y transporte. Cuando él y su Ezequías hermano encontraron un lugar perfecto sobre el río Fox, James escribió una carta a su esposa Laura en la que le contaba:

*"El Fox tiene el mejor flujo que he visto, su fondo es piedra caliza,
tiene una corriente constante y suave, sus aguas son puras y están llenas de peces.
Ya hemos seleccionado lugares en donde construir ."*

Este sería el primer asentamiento permanente en el área. Tribus nativas americanas atravesaban por la zona cuando cazaban, pero no habían aldeas. James T. Gifford ya había decidido cómo llamar a su poblado. Lo nombraría por su canción favorita, "La canción de Elgin". ¡A James T. Gifford le gustaba tanto esa canción que ya había escogido el nombre antes de salir de Nueva York hacia Illinois!

Algunas ciudades nuevas llevan el nombre de las personas que las fundaron, como Carpentersville. Algunas ciudades nuevas llevan el nombre del lugar de donde provenían los colonos, como Dundee. Los nombres de algunas ciudades son palabras que la gente pensaba que sonaban bien, como Streamwood. Otras llevan el nombre de las cosas preferidas de sus fundadores, como la canción favorita de James T. Gifford.



Si comenzaras una nueva ciudad, ¿cómo lo llamarías?
¿También la nombrarías por tu canción favorita?

Juego de Memoria de Elgin

Recorta las piezas del juego a continuación. Mezcla las cartas. Colócalas en filas, boca abajo. Voltea dos cartas. Si las dos cartas coinciden, déjalas así. Si no coinciden, dadas la vuelta. Ahora le toca al siguiente jugador. Recuerda lo que había en cada tarjeta y dónde estaba. Mira y recuerda durante el turno del otro jugador. El juego termina cuando todas las cartas han sido emparejadas.

E	E	L	L
G	G	I	I
N	N		
			