

4

¿TE AYUDO EN ALGO?



¿Con qué palabras te refieres a lo que está alejado de ti?
¿Y para hablar de lo que está cerca?



Magos, aquí o allí, no os olvidéis de preguntar y de informar, y muchas cosas más...



¿Qué harías si te perdieras?



¿Te gusta ayudar a las personas de tu entorno?
¿Qué haces por ellos?



Pedimos y damos información



- ¿Qué lugar muestra la fotografía de abajo con la señora de la maleta? ¿De qué crees que informan los paneles?
- ¿Qué crees que están haciendo el niño y la chica de la foto de arriba a la izquierda?
- ¿Sueles ir a la biblioteca de tu barrio? ¿Para qué?
- ¿Qué objeto tiene en la mano el joven de la fotografía de abajo? ¿Para qué sirve?



1  Escucha la conversación entre la mujer y el policía.

2 Responde a estas preguntas.



- ¿Qué información le pide la mujer al policía?
- ¿Es difícil para ella llegar al colegio?
- ¿Cuántos minutos faltan para que vea a su sobrino?
- ¿Qué hizo la señora antes de despedirse del policía?



Para **pedir información**, hay que:

- Primero, saludar.
- Después, preguntar de manera amable y clara.
- Por último, dar las gracias.

Al **dar información**, hay que responder amablemente y de forma precisa.

3  Representa con tu compañero un diálogo en el que le pidas información al empleado de un museo. Después, tu compañero te la pedirá a ti.

★ Una pandilla de animales

Cada mañana Paco Gallo despertaba a los animales de la granja. Juan Ratón y Lucas Gorrino lo ayudaban, como hacen los verdaderos amigos.

Después, sacaban su bicicleta del **granero** y pedaleaban por todas partes.

No les importaban los caminos peligrosos, ni las cuestas **empinadas**, ni las curvas cerradas, ni los charcos profundos.

Luego, descansaban un rato en el estanque. Allí lanzaban piedras al agua y jugaban al escondite.

Una vez, Juan Ratón descubrió una barca entre las cañas, y los tres decidieron convertirse en piratas, pues a los verdaderos amigos siempre les gusta hacer las mismas cosas.

Juan Ratón se ocupó del remo, Paco Gallo se puso en el mastil y Lucas Gorrino hizo de tapón sentándose donde había un agujero.

Y así navegaron todo el día por el estanque y corrieron un montón de aventuras, hasta que el hambre los llevó de nuevo a tierra firme.

Primero intentaron pescar, pero les sonaban tanto las tripas que ningún pez picaba el anzuelo.

- ¿Qué es lo que más te gusta hacer con tus amigos?
- ¿Qué actividades crees que pueden hacer juntos un gallo, un ratón y un cerdo?

Vocabulario



granero: lugar en el que se guarda el grano.

empinadas: con una pendiente muy grande.

Entonces, se decidieron por las cerezas. El botín fue repartido de inmediato: una cereza para Juan Ratón, una para Paco Gallo y dos para Lucas Gorrino.

A Juan Ratón le pareció bien el reparto, pero, como Paco Gallo protestó, le dieron los huesos de las cerezas.

Cuando se las comieron, los tres sintieron un fuerte dolor de tripa...

Más tarde, al ver que las sombras se iban haciendo más alargadas, montaron en su bicicleta y regresaron a casa.

Detrás del gallinero, junto al depósito de agua, prometieron que siempre serían amigos y que no se separarían jamás.

Helme HEINE



★ Después de leer

1 Escribe si estas oraciones son verdaderas (V) o falsas (F).

- Juan Ratón y Lucas Gorrino ayudan a Paco Gallo a despertar a los animales de la granja.
- A los tres amigos les gusta andar en bicicleta.
- Juan Ratón no dejó que Lucas y Paco subieran a la barca.
- Los tres amigos consiguieron seis cerezas para comer.

2 Ordena las aventuras de los amigos. Escribe 1, 2 y 3.



3 ¿Por qué dejaron de navegar? Rodea.

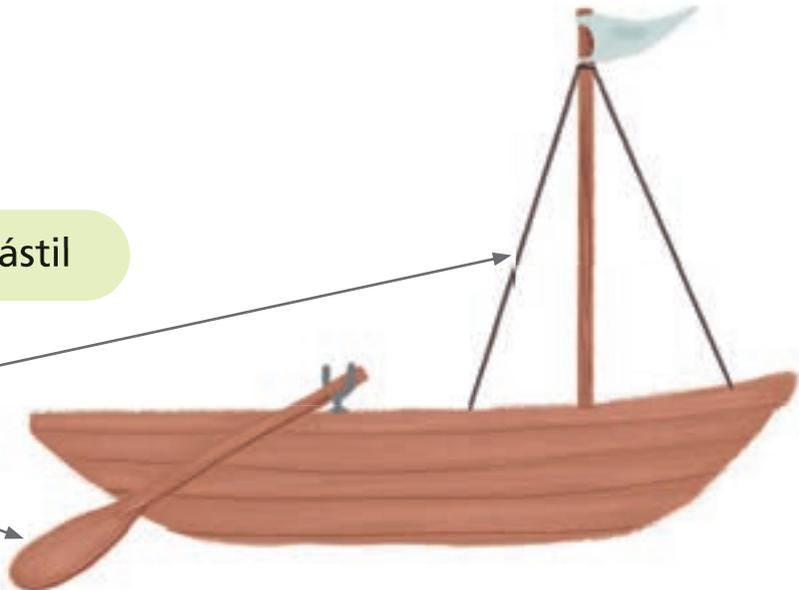
- Porque se aburrieron.
- Porque sintieron miedo.
- Porque les entró hambre.

4 Completa con estas palabras.



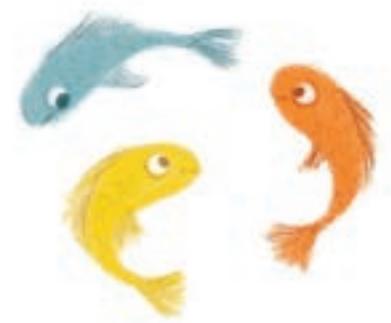
remo

mástil



5 ¿Por qué los peces no picaban el anzuelo? Marca.

- Porque se asustaban con el rugido de las tripas de Paco Gallo, Juan Ratón y Lucas Gorrino.
- Porque notaban que Paco Gallo, Juan Ratón y Lucas Gorrino estaban hambrientos.



6 ¿Cómo se repartieron las cerezas? ¿Te parece un reparto justo? Explícalo.

7 Marca la oración que mejor resume los gustos de los tres amigos. Explica por qué la has elegido.

- A los tres amigos les gusta estar al aire libre.
- A los tres amigos les gustan las aventuras peligrosas.

8 Subraya en el texto ejemplos de que Paco, Juan y Lucas son buenos amigos. Utiliza este código de color.

- Se ayudan unos a otros. → ●
- Hacen las mismas cosas. → ●
- Comparten. → ●

9 ♥ Di dos cosas que sueles hacer para ayudar a tus amigos.

★ Para empezar

1 Lee este texto.

Ana está de visita en el pueblo de su abuelo Ambrosio. Hoy han ido a un campo cercano donde él siembra trigo. Mientras lo recorren, ella ve algo y pregunta:

—Abuelo, ¿qué es aquel muñeco de allí? Parece una persona.

—Es un espantapájaros, Ana. Lo he tenido que poner porque las aves se comían las semillas.



2 Responde a estas preguntas.

- ¿Qué le llamó la atención a Ana mientras recorrían el campo?
- ¿Para qué servía el espantapájaros?

3 Fíjate en la palabra destacada y marca qué expresa de la palabra que le sigue.

¿Qué es **aquel** muñeco de allí?

La distancia a la que está.

De quién es.

4 Copia la palabra del texto que significa lo contrario de **lejano**.

5 Rodea la letra que está delante de **p** y **b**.

campo

siembra

★ Este, ese, aquel...

Los **determinantes demostrativos** son palabras que acompañan a un nombre y que expresan a qué distancia se encuentra lo referido por él. Por ejemplo: Me llevaré **este** libro.

Los determinantes demostrativos son los siguientes:

- **este, esta, estos, estas** → expresan cercanía
- **ese, esa, esos, esas** → expresan distancia media
- **aquel, aquella, aquellos, aquellas** → expresan lejanía

1 Rodea los determinantes demostrativos de estas oraciones.

- Esos patines de ahí son míos.
- En aquel colegio estudia mi hermano mayor.



2 Completa la oración que dice la mujer con determinantes demostrativos.



Vamos a coger
coliflor, limones
y melocotones
que están al fondo.

3 Pídele algo a tu compañero utilizando un determinante demostrativo que indique distancia media y escríbelo.

★ Palabras contrarias

Los **antónimos** son palabras que tienen significados opuestos. Por ejemplo: abierto y cerrado.

- 1 Rodea las palabras de esta oración que sean antónimas.

Estela quedó la primera en la carrera, mientras que Mariana llegó la última.



- 2 Colorea del mismo color las palabras antónimas.



salir

seco

largo

día

divertido

aburrido

corto

mojado

entrar

noche

- 3 Completa estas oraciones con los antónimos de las palabras **fría**, **bajaron** y **grande**.

Los gorriones hicieron un nido .

En la cena tomé una sopa .

Los pasajeros por la escalerilla del avión.

★ Mp, mb, nv

Siempre se escribe **m** antes de **p** o **b**. Por ejemplo: lampara, alfombra.
Sin embargo, se usa **n** antes de **v**. Por ejemplo: enviar.

- 1 Completa las palabras con **mp** o **mb**.

ca____eón lo____riz co____añoero so____rero
ga____a ho____ro li____io e____utido

- 2 Escribe los nombres de estos instrumentos musicales.







- 3 Completa el texto con **m** o **n**.

En i____vierno, mi tía A____paro nos i____vita a
su casa para enseñarnos el árbol. Lo coloca
detrás del bio____bo del salón. Apaga la
lá____para para que alu____bre solo el árbol.

- 4  Escucha y escribe el dictado en tu cuaderno.

★ La rima

- 1 Lee y memoriza este poema. Después, inventa con tus compañeros una melodía y cantadlo como una canción.

Zooloco

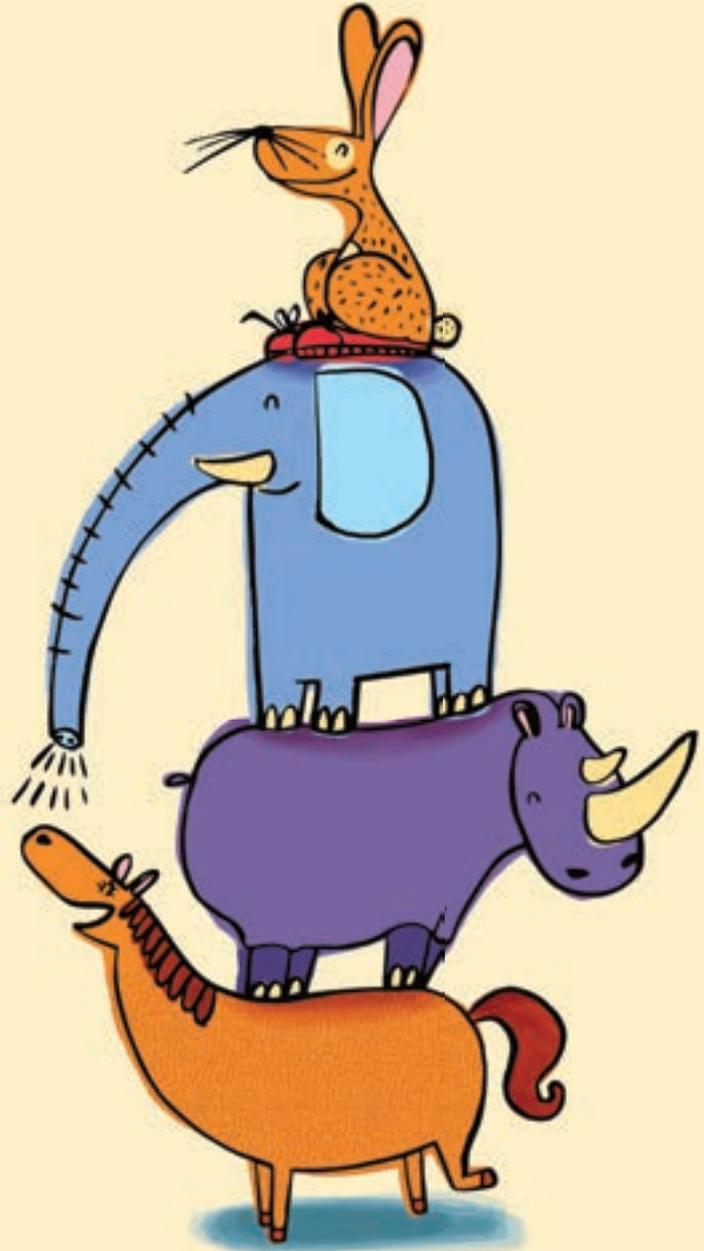
Esta es la liebre Canela,
que corre que se las pela,
no gana para zapatos
y tropieza todo el rato.

Tiene el elefante Quico
la trompa de metro y pico,
unos enormes colmillos
y orejas como soplillos.

Rino es la mar de feliz
con su cuerno en la nariz.
Aunque si coge un berrinche,
no hay culete que no pinche.

A la yegua María Luisa
le dan ataques de risa,
se ríe por cualquier cosa
y su risa es contagiosa.

Carmen GIL



- 2 Escribe a qué animal se refiere cada una de estas oraciones.

Se ríe mucho. →

Tiene partes de su cuerpo muy grandes. →

- 3 Colorea del mismo color las letras que se repiten al final de los versos.



Rino es la mar de feliz
con su cuerno en la nariz.
Aunque si coge un berrinche,
no hay culete que no pinche.

Los **versos** de un poema riman cuando terminan de forma igual o parecida.

- 4 Copia la última palabra de estos versos y rodea las letras que rimen.

Esta es la liebre Canela,
que corre que se las pela.

Rincón creativo

- 5 Observa el dibujo y completa. Deben rimar los versos que son del mismo color.



A la gigante Marisa
ser tan alta le da :
se le enredan en el
todas las nubes del cielo.

Carmen GIL

El cómic

1 Lee este cómic.



2 Analiza el cómic.

- ¿Cómo se narra la historia del cómic? Marca.

Solo con dibujos.

Solo con textos.

Con dibujos y textos.

- ¿Qué emoción le muestra el gato a la niña?

Un **cómic** es una historia contada con dibujos y textos. Sus escenas se llaman **viñetas**. En las viñetas de un cómic, puede haber:

- **Bocadillos:** con las palabras o los pensamientos de los personajes.
- **Símbolos:** para expresar sorpresa, enfado...
- **Onomatopeyas:** para los sonidos. ¡EHHH!



Ahora crea un cómic. Sigue estos pasos.

3 Piensa en el cómic que vas a hacer.

- ¿Qué historia contarás?
- ¿Cuántas viñetas tendrá?
- ¿Qué elementos utilizarás (bocadillos, símbolos, onomatopeyas)?

4 Crea el cómic. Recuerda dibujar primero sus viñetas.



5 Revisa el cómic y comprueba que esté completo. Después, cópialo en tu cuaderno.

Trucos para escribir

6 Lee y compara estas dos oraciones.

Bárbara diseña un juego.

Bárbara diseña un juego **para su hijo**.

7 Fíjate en la ilustración y alarga esta oración.

Cris pesca en el muelle.



¡Inolvidable!

Mi hermano y yo veíamos una película cuando, de repente, se fue la luz. ¡Qué susto! En ese momento, apareció un fantasma en la película. ¡Qué miedo daba!



1 Lee y responde a esta pregunta.

- ¿Qué asustó a los niños?

2 Rodea los determinantes demostrativos.

Vendemos **estos** periódicos, **esas** revistas y **aquellos** libros.

3 Completa con determinantes demostrativos que expresen la distancia indicada.

- ▶ Ayer vi (cerca) película.
- ▶ Pásame (lejos) palomitas de allí.

4 Escribe el antónimo de **aparecer**.

5 Completa los nombres de estos dibujos.



boilla



vairo



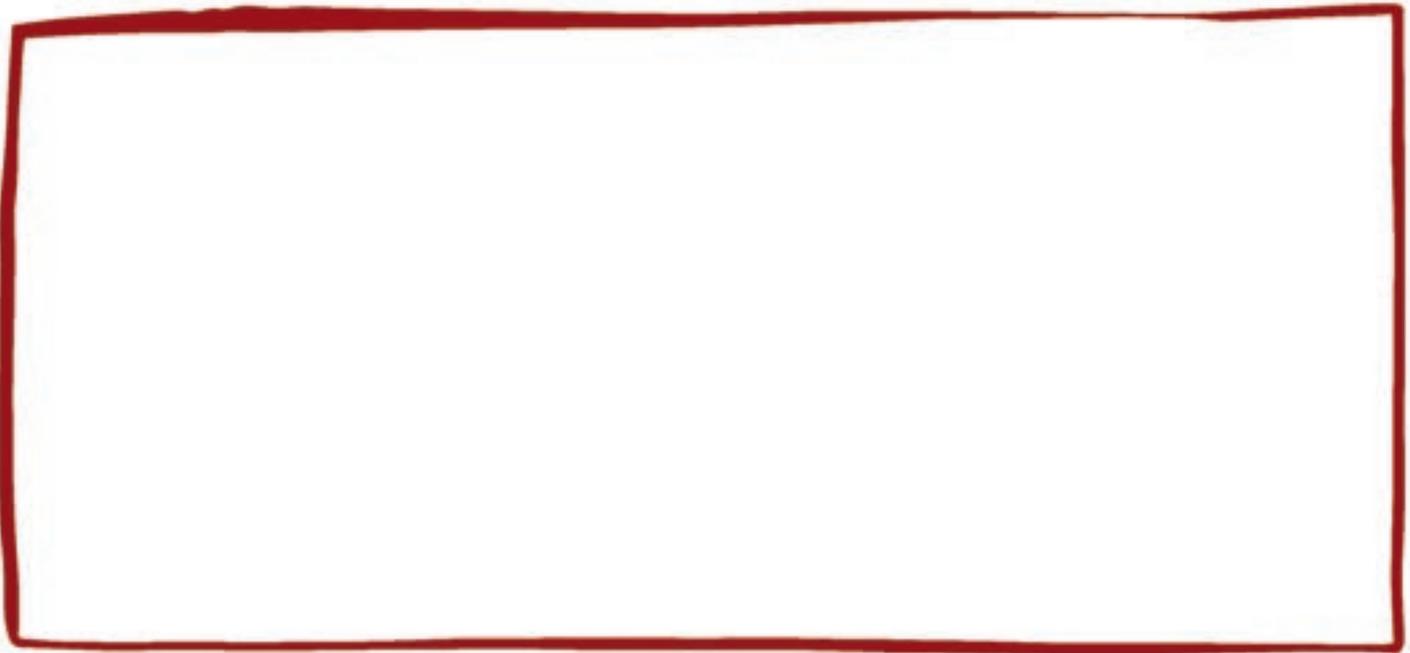
ease

6  Representa con tu compañero un diálogo en el que un pasajero le pide información al conductor de un autobús.

7  Crea un cómic que incluya, al menos, estos elementos.



¡JA, JA!



8 Colorea las palabras que rimen y escribe dos versos con ellas al final.

loro

abuela

collar

escuela

9  Escucha y escribe el dictado en tu cuaderno.