



Vacaciones Santillana



120 ejercicios para mejorar la **comprensión lectora**



Lectura

3º
PRIMARIA

Con
solucionario

¡Qué alegría me da verte!

Durante este verano pasaremos algunos ratos juntos y espero que seamos amigos. En este cuaderno encontrarás textos estupendos con preguntas que te ayudarán a comprender lo que has leído. Mi trabajo será ayudarte en las actividades para que las hagas muy bien. A veces me muestro bueno y colaborador, y otras veces, un poco malvado.

Ahora quiero darte algunos consejillos para que trabajes mejor:

- Dedica todos los días un rato a hacer los ejercicios; no te llevará demasiado tiempo y te permitirá repasar lo que ya sabes y prepararte para el nuevo curso.
- Lee los textos dos veces antes de realizar los ejercicios. Y atiende bien a las indicaciones que yo te doy, porque te van a ayudar mucho.
- Haz las actividades con cuidado; escribe con lápiz por si te equivocas y tienes que borrar.
- Si necesitas ayuda para realizar algún ejercicio, puedes mirar en el solucionario que se encuentra al final del cuaderno, pero es mejor que intentes resolverlo sin consultar.
- Cuando acabes el cuaderno, comprueba las soluciones.

¡Nos vemos en la página 6!





Índice

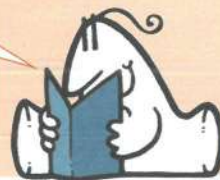
Presentación	3
Índice / Programación	4
1 Los duendes	6
Características de los seres fantásticos.	
2 Los pigmeos	8
Características de las personas y del medio donde viven.	
3 ¿Al Norte o al Este?	10
Comprensión literal. / Rimas.	
4 La calabaza gigante	12
Vocabulario relacionado con la agricultura. / Aumentativos.	
5 Julia y los pescadores	14
La descripción de personajes.	
6 La jirafa	16
Características de los animales.	
7 El gallo	18
Vocabulario relacionado con los animales domésticos. / Rimas. / Onomatopeyas.	
8 El pescador y el genio	20
Secuencia temporal. / Diminutivos. / Palabras con varios significados.	
9 El parque de atracciones	22
Relación entre los textos y las imágenes gráficas.	
10 Un recadero olvidadizo	23
Velocidad lectora.	
11 La cabellera de hierba	24
Descripción de personajes. / Palabras que expresan sentimientos.	
12 Nombres a medida	26
Descripción de lugares. / Nombres propios.	
13 La fiera corrupta	28
Comprensión de datos. / Palabras con varios significados.	
14 El aldeano y los pasteles	30
Secuencia temporal. / Expresiones.	
15 De mayor voy a ser...	32
Comprensión de datos.	
16 Viaje en tren	33
Comprensión de datos. / Relación entre los textos y las imágenes gráficas.	

17 Golosinas	34
Palabras que expresan cualidades. / Descripción de objetos.	
18 La guerra de las campanas	36
Vocabulario relacionado con los sentidos.	
19 Adivina, adivinanza	39
Relación entre textos e imágenes.	
20 Pueblos de montaña	40
Los oficios del campo.	
21 Los disfraces de Inés	42
Vocabulario relacionado con las prendas de vestir. / Palabras de significado opuesto.	
22 Los nobles avariciosos	44
Palabras que tienen el mismo significado. / Comprensión de la estructura del texto.	
23 El perro vagabundo	47
Velocidad lectora.	
24 Sin desperdicio	48
Comprensión de datos.	
25 Receta de limonada	50
Comprensión de la estructura del texto.	
26 Vaqueros	51
Velocidad lectora.	
27 La Ciudad de Piedra	52
Caracterización de los personajes.	
28 Las cuatro esquinas	58
Comprensión de los datos del texto. / Comprensión de instrucciones.	
Solucionario	60

1 Los duendes

- Características de los seres fantásticos.

FÍJATE BIEN EN LAS DIFERENCIAS QUE HAY ENTRE LOS DUENDES Y LAS PERSONAS.



- 1 Es difícil decir lo que se entiende exactamente por duende, pues la palabra es como un comodín que se utiliza para designar a casi cualquier ser fantástico, a veces incluso a un fantasma o un demonio. Sobre todo, se suele confundir a los duendes con los gnomos y los enanos.
- 5 Pero hay diferencias muy grandes entre estos seres. La más importante es que los duendes poseen ciertos poderes mágicos: pueden volverse invisibles, cambiar de aspecto, convertirse en animales... Hay muchas clases de duendes, pero todos comparten una serie de características:
- 10 –No están sometidos a las leyes de la naturaleza o al menos pueden violarlas en ocasiones.
–Viven en comunidades parecidas a la de los humanos, gobernadas por un rey.
–Sólo son visibles para las personas si desean ser vistos.
- 15 –Pueden cambiar de aspecto e incluso de tamaño.
–En general, son traviesos y caprichosos, y sienten curiosidad por los humanos.
–Pueden ser amables y generosos o rencorosos y vengativos, según cómo se porten las personas con ellos.
–Viven mucho más que los humanos, pero no son inmortales.



Gnomos y duendes, CARLO FRABETTI

1 Rodea en el texto los nombres de seres fantásticos.

2 Busca estas palabras en el texto. Después, une y relaciona.

designar

aspecto

comodín

Que tiene muchos usos.

Nombrar, llamar, poner un nombre.

Forma externa.

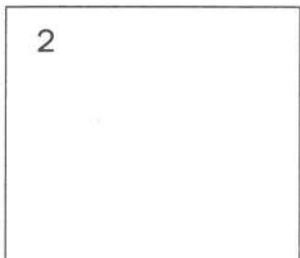
3 Contesta. ¿Con qué otros seres fantásticos se suele confundir a los duendes?

4 Observa las ilustraciones. ¿Crees que estos personajes pueden ser duendes? ¿Por qué?

1



2



3



4



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5 Relaciona cada especie con las características correspondientes.

Las personas

Viven en comunidades.

No son inmortales.

Los duendes

Pueden cambiar de aspecto y de tamaño.

A veces, son visibles.

6 Copia con buena letra la 3.^a y 4.^a características de los duendes.

2 Los pigmeos

- Características de las personas y del medio donde viven.

PON ATENCIÓN A LAS
COSTUMBRES
Y CARACTERÍSTICAS
DEL LUGAR DONDE
VIVEN LOS PIGMEOS.



Los pigmeos viven en la selva africana rodeados de árboles altísimos, plantas de enormes hojas, gorilas, insectos extraordinarios...

Un periodista que los visitó cuenta que para llegar hasta el lugar donde viven tuvo que coger un avión, viajar en piragua durante tres horas y, por último, caminar durante ocho.

Los pigmeos son muy bajitos. Ellos dicen: «Nosotros somos pequeños, muy pequeños, somos los más pequeños de los pequeños».

Pero, a pesar de su poca altura, son fuertes y musculosos.

A los pigmeos les gusta limarse los dientes para dejarlos en forma de punta y hacerse tatuajes en el cuerpo.

Y cuando celebran una fiesta, se pintan la cara con rayas negras.

Para ellos, el color negro da buena suerte.

Los pigmeos respetan mucho la naturaleza y le agradecen todo lo que les ofrece.



- 1 Rodea con lápiz rojo las palabras que indican cómo son los pigmeos y con azul, cómo se adornan. Después, escríbelas.

ASPECTO FÍSICO

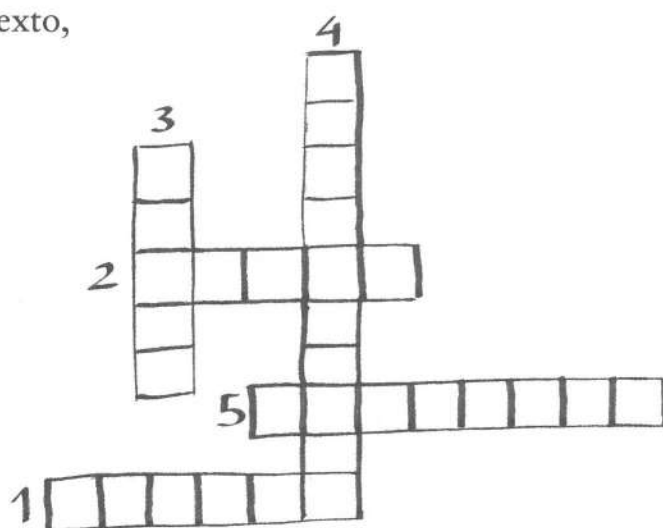
FORMA DE ADORNARSE

2 Marca la información que has leído en el texto.

- ☐ Los pigmeos son valientes cazadores.
- ☐ Los pigmeos viven en la selva africana.
- ☐ Se alimentan de plantas, cocos, mangos...
- ☐ En el lugar donde viven hay árboles altísimos.

3 Completa el crucigrama. Vuelve a leer el texto, si lo necesitas.

1. Animal que vive en la selva.
2. Color favorito de los pigmeos.
3. Forma en que se dejan los dientes.
4. Los pigmeos la respetan mucho.
5. Ellos dicen que son los más...



4 Copia con buena letra las dos primeras líneas del texto. Después, dibuja la selva.



3 ¿Al Norte o al Este?

- Comprensión literal.
- Rimas.



ESTA ES LA HISTORIA
DE LO QUE LE OCURRIÓ
A PERICO MARINERO.



(Yo, Perico Marinero,
vueltas le di al mundo entero
buscando a mi prima Lola
a quien se llevó una ola.)



¿La llevó al Norte o al Este?
¿La llevó al Sur o al Oeste?
Con esa duda embarqué,
mas con mi brújula me orienté.



Al final con Lola di
en las playas de Sují.
¡Leyendo estaba distraída
la novela titulada «Bella Aída»!



(Y como no hay más que contar
de regreso tenemos que embarcar.
Y termina la tragicomipoesía
de Perico Marinero. ¡Hasta otro día!)

1 Busca en los textos las palabras que riman y subráyalas. Después, completa.

Marinero entero

Lola _____

Este _____

embarqué _____

di _____

distraída _____

contar _____

tragicomipoesía _____

2 En qué orden ocurrió. Numera 1, 2 y 3.

☐

☐

☐


3 Contesta.

¿Qué utilizó Perico Marinero para encontrar a su prima?

¿Dónde encontró Perico a Lola?

¿Cómo se titulaba la novela que leía la prima Lola?

4 Une según corresponda.

embarcar

Bajar de un barco.

embarcadero

Subir a un barco.

desembarcar

Lugar donde se encuentran los barcos.

5 Imagina qué ruta siguió Perico Marinero y completa.

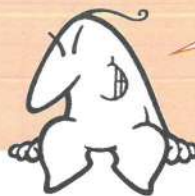
Perico navegó hacia el Norte. Luego se dirigió hacia el _____

Después, fue hacia _____

Y por último, se orientó hacia _____

4 La calabaza gigante

- Vocabulario relacionado con la agricultura.
- Aumentativos.



¿QUÉ HICIERON
EL LABRADOR Y EL
COMERCIANTE?

- 1 En un lejano país vivían un labrador muy pobre y un rico comerciante.

Un año, el labrador sembró calabazas en su pequeña huerta.

En poco tiempo, las semillas empezaron a engordar bajo la tierra y echaron raíces, tallos, hojas y frutos. Pero he aquí que una

- 5 de las plantas siguió creciendo y creciendo hasta alcanzar un tamaño gigantesco. Todo el mundo se acercaba a la huerta para admirar tal prodigio de la naturaleza.



Llegó el tiempo de la cosecha y el labrador decidió regalar la calabaza gigante al rey.



- 10 –Sin duda tienes que ser un hombre afortunado por poseer esta fantástica calabaza –dijo el rey.

–Majestad, yo soy un pobre labrador sin fortuna. Mi mujer y yo hemos trabajado mucho, pero nunca hemos podido ahorrar ni un céntimo –contestó el labrador.

- 15 –Desde ahora serás rico –dijo el rey.

Y le regaló tierras, oro y piedras preciosas. Y a partir de ese día, el labrador no volvió a pasar apuros.

20 Cuando el rico comerciante se enteró de la suerte del labrador, decidió llevar al rey espléndidos regalos. Estaba seguro de que el rey le recompensaría más que al labrador porque sus regalos eran más valiosos. El rey admiró los obsequios del rico comerciante y, pensativo, dijo:

–Te agradezco mucho tus maravillosos regalos. Yo también quiero darte lo más precioso que poseo.

El comerciante no cabía en sí de alegría. ¿Qué le regalaría el rey?

- 25 Cuando aparecieron los servidores del rey, el comerciante palideció. ¡En sus manos llevaban la calabaza gigante del labrador!

El comerciante no tuvo más remedio que dar las gracias al rey y llevarse la calabaza a su casa.

- 1 ¿Qué significa la expresión *no caber en sí de alegría*? Marca.

☐ Reducirse de tamaño.

☐ Estar muy contento.

☐ Estar muy triste.

2 Escribe las palabras que explican cómo es cada personaje según corresponde.

egoísta

humilde

rico

pobre

generoso

orgullosa

El labrador era: _____

El comerciante era: _____

3 Rodea en el texto las palabras que tienen los siguientes significados. Después, escríbelas.

Arrojar semillas en la tierra para que crezcan. _____

Recoger los frutos cuando están maduros. _____

Persona que trabaja en el campo. _____

4 Completa el esquema sobre las partes de una planta con las palabras que aparecen en el texto.



5 Forma palabras terminadas en -ota y -azo. Fíjate en el ejemplo.



Una calabaza gigante es una calabazota.



Un perro grande es _____



Un _____



5 Julia y los pescadores

- La descripción de personajes.

AQUÍ PODRÁS
DESCUBRIR
CÓMO ES JULIA.



Julia vive en el fondo del gran océano. A más de cien metros de profundidad. Allí nunca hace ni demasiado frío ni demasiado calor, al menos para los monstruos marinos... Eso es importante para Julia, ya que ella es una cría de monstruo marino. Sólo tiene 69 años y vive con su madre entre los restos de tres barcos hundidos.

Después de desayunar, la pequeña se pone a jugar y a nadar. Y al fin saca la cabeza sobre el océano. Hace tiempo que sueña con ver a los «dos piernas» y ver sus casas, sus árboles... Pero hasta que no cumpla 100 años, Julia no podrá acercarse a la costa. Su madre no la deja.

De pronto, Julia ve un bote de pesca. La pequeña monstruo se acerca nadando bajo el agua. Quiere jugar a hacer rabiar a los pescadores.

Con muchísimo cuidado, saca un ojo del agua. Sí, hay un pescador. Y junto a él hay otro «dos piernas» mucho más pequeño.

Julia tira de los sedales y oye cómo los dos vocean:

—¡Un pez tira del anzuelo! ¡Caramba, se escapó!

—¡El mío también, papá! Además he visto una enorme sombra...

¿Será un monstruo marino?

—¡Bah, tonterías! —exclama el pescador—. Te pasas el día soñando, Jonás. Ya te he dicho que los monstruos no existen.

Entonces Julia se llena la boca de agua y la lanza al aire formando un precioso surtidor.

El pescador murmura:

—Raro, muy raro... No llueve y estamos calados hasta los huesos.

—Papá, ¿y si hubiera aquí un monstruo marino?

—¡Bah, tonterías! Anda, vámonos a casa.

La pequeña monstruo marino se entristece. ¡Se estaba divirtiendo tanto! Mientras el bote se aleja, Julia asoma la cabeza.

En ese momento, el pequeño Jonás se vuelve y descubre... un trocito de Julia: sus alborotados cabellos y una pata.

Julia levanta un instante la pata para saludar a Jonás y ve cómo el niño también la saluda.



A Jonás, el monstruo marino no le parece monstruoso. «Sus pelos largos son fantásticos. ¡Y es muy amable!», piensa el niño. «Ojalá vuelva a verlo.» En lo más profundo del mar, Julia piensa y desea lo mismo.

La pequeña Julia, ACHIM BRÖGER (adaptación)

1 Subraya en el texto la parte donde se explica quién es Julia. Después, rodea lo que pensó Jonás de Julia.

2 Completa este carné de Julia.

Nombre: _____

Edad: _____

Tipo de animal: _____

Vive con: _____

Lugar de residencia: _____

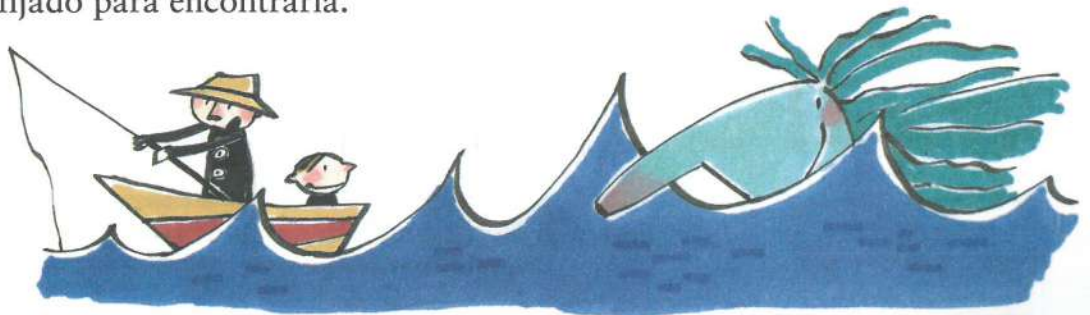
3 Contesta.

¿Cuándo permitirá la madre que Julia se acerque a la costa?

¿Quiénes son los dos piernas? _____

¿Crees que Jonás y Julia pueden ser amigos? ¿Qué desean los dos?

4 Observa la ilustración y descubre dónde está Julia. Después, explica en qué te has fijado para encontrarla.



6 La jirafa

- Características de los animales.

FÍJATE BIEN EN LAS
CARACTERÍSTICAS
DE LA JIRafa.



- 1 La jirafa es el animal más alto de la Tierra. ¡Si una jirafa se colocara al lado de un edificio, su cabeza llegaría hasta el segundo piso!

Las jirafas se alimentan de las hojas más altas

- 5 de los árboles. Y no tienen que pelearse con otros animales, porque son las únicas que llegan tan alto. Aunque su cuello es larguísimo, tiene el mismo número de vértebras que el de las personas.



- 10 Hace muchos años el bajá de Egipto, que es como se llamaban allí los reyes, regaló al rey de Francia una jirafa en señal de amistad.

¡Era la primera vez que llegaba una jirafa a ese país!

- 15 Imagínate cómo la miraban los parisinos cuando la jirafa paseaba con sus largas patas por las calles de la ciudad. Porque, ¡la sacaban a pasear!

Los franceses, maravillados con tan extraño animal, la llamaron *la bella africana*.



- 1 Rodea en el texto las palabras relacionadas con las partes del cuerpo de las jirafas.

- 2 Subraya en el texto el nombre de dos países.

- 3 Busca estas palabras en el texto. Después, une y relaciona.

bajá

Personas que viven en París.

vértebras

Nombre de los antiguos reyes de Egipto.

parisinos

Huesos del cuello.

4 Observa la altura de estas jirafas y colorea el dibujo correcto.



5 Los parisinos llamaron a la jirafa *la bella africana*. ¿De dónde crees que vino? Completa la frase.

La jirafa vino de _____.

6 Lee y completa con las palabras del recuadro.

las pestañas muy largas

comen hojas de los árboles

el cuello muy largo

La jirafa y el avestruz tienen

_____.



La jirafa y el elefante

_____.



La jirafa y los camellos tienen

_____.



7 ¿En qué se parece el cuello de las jirafas al de las personas? Busca la respuesta en el texto.

7 El gallo

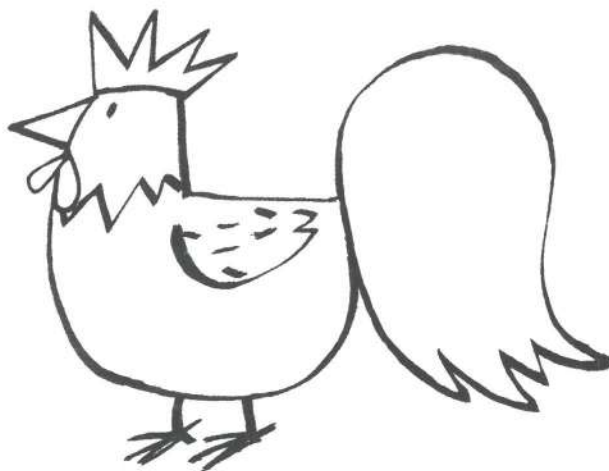
- Vocabulario relacionado con los animales domésticos.
- Rimas.
- Onomatopeyas.

ES FENOMENAL:
LAS PALABRAS
QUE RIMAN
TERMINAN IGUAL.



Yo soy el gallo más gallo
que existe en el gallinero.
Mi cresta es como una llama,
mis espolones, de acero,
y el arco iris envidia
mi cola, de gran plumero.
Al que me busca pelea,
le deshago como quiero.
Si digo «¡Kikirikí...!»,
se estremece el mundo entero.

ALFREDO MARQUERÍE



EL ESPOLÓN ES UN HUESO QUE
TIENEN LOS GALLOS EN LAS PATAS
Y QUE LES SIRVE PARA DEFENDERSE.



1 Subraya en el texto las palabras que se refieren a las partes del cuerpo del gallo.
Después, rodea el sonido que hace el gallo.

2 ¿Qué significa...?

mi cresta es como una llama

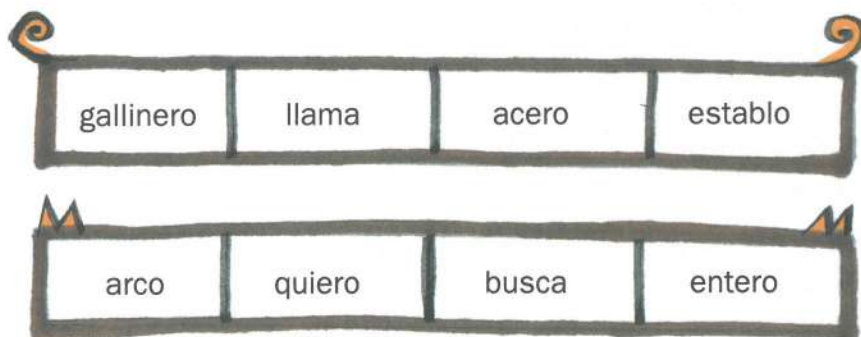
- ☐ Que la cresta es roja como el fuego.
- ☐ Que la cresta crece y crece como las llamas del fuego.

el arco iris envidia mi cola

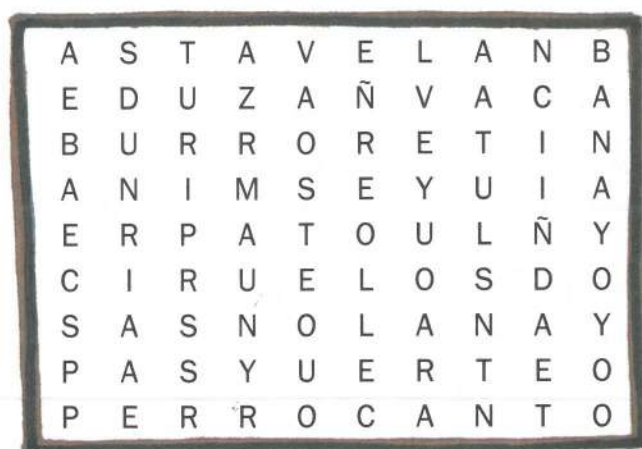
- ☐ Que el arco iris tiene cola como los gallos.
- ☐ Que los colores de la cola del gallo son más bonitos que los del arco iris.

3 Colorea el gallo siguiendo las indicaciones del poema.

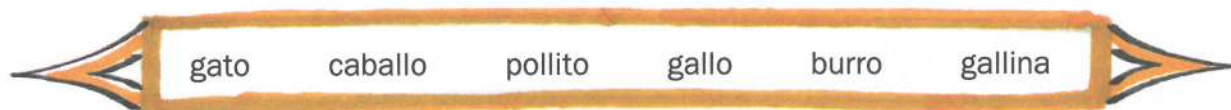
4 Colorea las casillas de las palabras que terminan igual.



5 Busca en esta sopa de letras los nombres de cinco animales domésticos. Escríbelos.



6 Elige y escribe debajo de cada sonido el nombre del animal que lo hace.



cacarea	pía	canta	rebuzna	relincha	maúlla
---------	-----	-------	---------	----------	--------

7 Copia con buena letra las dos primeras líneas del poema.

8 El pescador y el genio

- Secuencia temporal.
- Diminutivos.
- Palabras con varios significados.

DESCUBRE QUÉ LE PASÓ AL PESCADOR.



Hace mucho tiempo vivía junto a la mar un pobre pescador.

Aquel hombre sólo tenía una vieja barca y unas redes rotas.

Su único alimento eran los pocos pececillos que cogía.

Un buen día, el pescador se hizo a la mar y lanzó sus redes al agua.

Al recogerlas, encontró dentro de las redes un hermoso jarrón.

—¡Es precioso! —exclamó el pescador.

El pescador lo abrió y, al instante, salió una espesa columna de humo que se convirtió en un genio. El pescador quedó aterrorizado.

—Tengo que darte una mala noticia —dijo el genio—. Está escrito que quien me saque del jarrón morirá.

Al oír estas palabras, el pescador se lamentó:

—¿Por qué he de morir? Yo te he salvado de estar siempre encerrado en la vasija. Además, con mi muerte tú no ganarías nada.

El genio le miraba sin contestar.

—Bueno —añadió el pescador—, ya que he de morir, al menos concédeme un deseo.

—Está bien

—dijo el genio—.

En premio por haberme salvado,

te concedo tu último deseo.



—Sólo quiero que me respondas la verdad —dijo el pescador—.

¿Cómo has podido estar dentro de ese jarrón tan pequeño si ahí no cabe ni una de tus manos?

—¿Es que lo dudas? —preguntó el genio.

—En efecto —contestó el pescador—. Si no te veo dentro con mis propios ojos, no lo creeré jamás.

El genio se convirtió de nuevo en una columna de humo, y, poco a poco, fue entrando en el jarrón. Cuando ya estaba totalmente dentro, el pescador cerró el jarrón con la tapa y así fue como pudo librarse del mal.

1 Rodea en el texto la palabra que utiliza el autor para referirse al jarrón.

2 Observa la ilustración y juega al veo, veo. Veo, veo una cosita que empieza por...

c y termina por a. Es una _____ r y termina por d. Es una _____

s y termina por o. Es un _____ j y termina por n. Es un _____

3 ¿En qué orden ocurrió? Numera según corresponde.

- ☐ El pescador se encontró un jarrón cuando pescaba.
- ☐ El genio le dijo al pescador que tenía que darle una mala noticia.
- ☐ El genio se metió dentro del jarrón.
- ☐ Un genio salió del jarrón.
- ☐ El pescador le pidió que le concediera un deseo.
- ☐ El genio se convirtió en una columna de humo.



4 El pescador pescaba *pececillos*. Tacha las palabras que indican que algo es pequeño.

panecillo

bolígrafo

mesita

cebollita

zapatito

gorro

ladrillo

ovejita

5 Escribe las siguientes oraciones junto a la ilustración que corresponde.

Este científico es un genio.

Esteban tiene mal genio.

El genio vive en un jarrón.



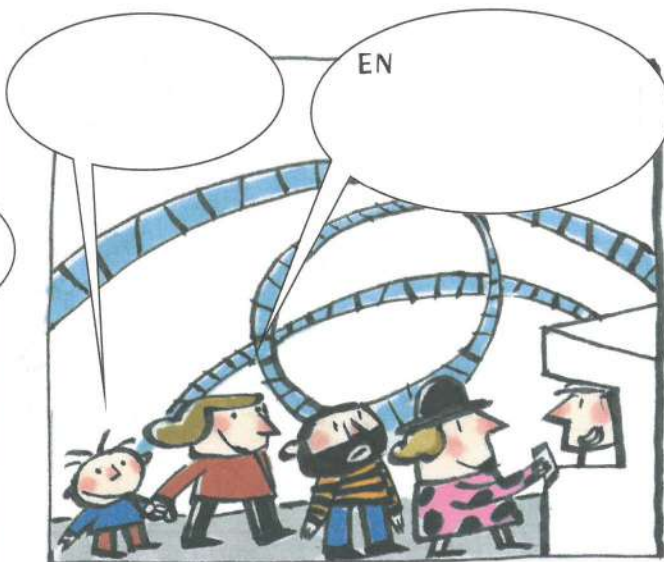
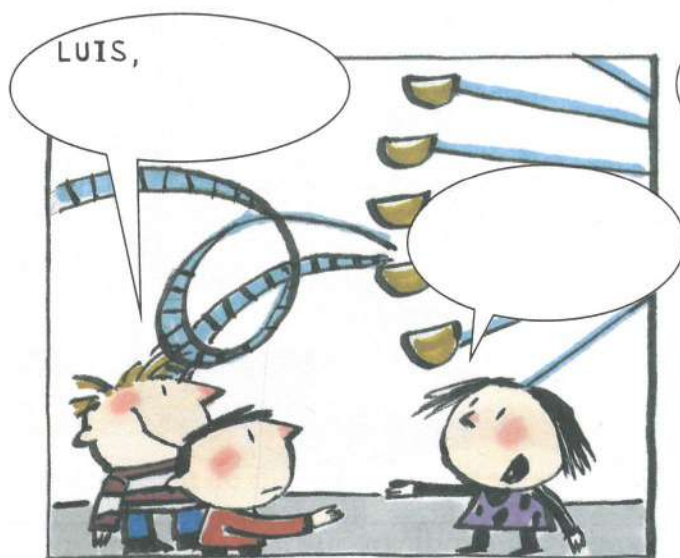
9 El parque de atracciones

- Relación entre los textos y las imágenes gráficas.

OBSERVA PRIMERO
LAS ILUSTRACIONES
ANTES DE ESCRIBIR
LOS TEXTOS.



1 Completa las viñetas escribiendo los bocadillos según corresponda.



LUIS, ¡VAMOS A
LA NORIA!

¡EVA! ¡HAY CAMAS
ELÁSTICAS! ¿VAMOS?

PERO LUEGO VAMOS A
LA MONTAÑA, ¿EH?

VAMOS.
¡AL FIN ESTAMOS
DE ACUERDO!

¿OS GUSTAN LOS
HELADOS?

YO PREFIERO LA
MONTAÑA RUSA.

¡CLARO! ¡QUÉ RICO
ESTÁ!

EN LA MONTAÑA HAY COLA.
VAMOS A TOMAR ALGO.

10 Un recadero olvidadizo

- Velocidad lectora.

MIDE EL TIEMPO
QUE TARDAS
EN LEER
LA HISTORIA.



Una vez el padre le dijo al niño:

«Por favor, ve deprisa a Correos y cómprame treinta sellos».

Y la madre le dijo:

«A la vuelta, ve a la panadería y tráeme tres bollitos de pasas».

El niño salió corriendo con el dinero. Correos no estaba muy lejos.

Así es que, como otros niños estaban jugando en la calle y el niño los había visto, se quedó un ratito a jugar.

Luego fue corriendo a Correos. Compró tres sellos y después compró en la panadería treinta bollitos de pasas, que llenaron dos bolsas.

El niño apenas podía con ellas.

El padre al verle se echó a reír y dijo: «Bueno, pues ahora tendré que pegar bollitos de pasas en mis cartas».

Y la madre también se echó a reír; enseguida preparó café y comieron tantos bollitos de pasas que hasta tuvieron dolor de estómago.

1 Comprueba el tiempo que has tardado en leer el texto.



Tiempo	Resultado
< 2'30"	¡Enhorabuena!
2'30" a 3'15"	Debes practicar más la lectura.
> 3'15"	Deberías repetir este ejercicio.

11 La cabellera de hierba

- Descripción de personajes.
- Palabras que expresan sentimientos.

FÍJATE BIEN EN
CÓMO SE SENTÍA
EL PROTAGONISTA
DE LA HISTORIA.



Félix era un hombre feliz. Tenía muy buenos amigos y nada le preocupaba. Siempre encontraba solución a todos los problemas. Era un hombre animoso y optimista.

Con el paso de los años, Félix empezó a perder pelo. Muy tranquilo, fue a la farmacia y se compró una loción para el cabello. Pero no le hizo efecto. Entonces probó otra, y después otra... Hasta cien lociones llegó a utilizar sin resultado ninguno. Entonces, Félix decidió pasar a los remedios caseros: se untaba limón con miel, huevo batido, zumo de moras con leche... y mil potingues más. Pero nada: en su cabeza no crecía ni un pelo. Y finalmente se quedó calvo como una pelota de ping-pong.



Felisa, su mujer, estaba muy preocupada. No le importaba que Félix hubiera perdido el pelo: lo malo es que había perdido el buen humor.

Una mañana, Felisa fue al mercadillo a comprar unas plantas. Allí vio unos frascos de abono líquido para plantas. Y al momento tuvo una idea: «Se lo llevaré a Félix. ¡Vale la pena intentarlo!».

El bueno de Félix se estuvo poniendo el abono todos los días. Y al cabo de una semana, tenía una bonita melena verde: ¡una melena de hierba! Félix y Felisa paseaban muy felices por la calle. Y todos admiraban el pelo de Félix.

—¡Qué pelo más maravilloso! ¡Es tan sano y natural!

—¡Oh, sí! ¡Quién tuviera un pelo como el de Félix!

Muy pronto, los vecinos preguntaron el secreto a Félix y a Felisa. Y el pelo de hierba se puso de moda.

Desde entonces, muchos vecinos lucían unas bonitas melenas de verde hierba. Y hasta algunas melenas se adornaban con pequeñas margaritas y campanillas silvestres.

Sólo había un pequeño problema: los «pelohierba» no podían ir al campo porque las vacas y las ovejas no los dejaban en paz. Tampoco podían ir al zoo: las jirafas los dejaban calvos.

Basado en *Veintinueve historias disparatadas*, URSULA WÖLFEL

1 Colorea la melena de Félix del color que corresponde.

2 Clasifica las siguientes palabras que indican cómo era y se sentía Félix.

animoso

antipático

simpático

optimista

malhumorado

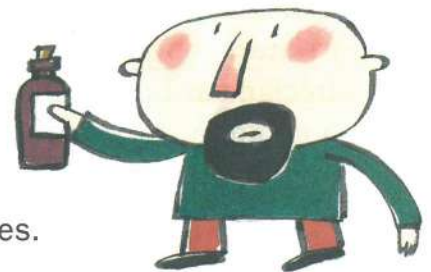
pesimista

Antes de quedarse calvo

Después de quedarse calvo

3 Escribe V (verdadero) o F (falso) según corresponda.

- ☐ Félix probó muchos remedios caseros.
- ☐ Algunos vecinos tenían melenas de color rojo.
- ☐ Félix llegó a quedarse completamente calvo.
- ☐ Las melenas de hierba se adornaban con cintas de colores.
- ☐ Las jirafas dejaban calvos a los «pelohierba».
- ☐ Félix, gracias al abono, llegó a tener una bonita melena verde.
- ☐ Los pájaros hacían sus nidos en los «pelohierba».



4 Observa los siguientes personajes y escribe debajo de cada uno cómo crees que se sienten.



12 Nombres a medida

- Descripción de lugares.
- Nombres propios.

PON ATENCIÓN
A LOS NOMBRES
DE LOS LUGARES.



Algunos ríos, valles, mares... tienen nombres que no dicen nada sobre su forma o aspecto. En cambio, otros tienen nombres hechos a medida.

El río Amarillo está en China y se llama así por el color de sus aguas. A su paso por una meseta, arrastra la tierra amarillenta del fondo y toma ese color.

El mar Muerto recibe este nombre porque en él no hay vida. Sus aguas son tan saladas que los peces no pueden vivir en ellas. En cambio, cualquiera puede flotar en su superficie. ¡Es muy fácil *hacer el muerto*!

La isla de Madeira fue llamada así por los portugueses por la cantidad de madera que ofrecían sus bosques. Desgraciadamente, hoy ya no abundan los árboles.

Si visitaras el argentino valle de la Luna, enseguida comprenderías por qué tiene ese nombre. Su superficie desértica, llena de extrañas formaciones de piedra, recuerda el paisaje lunar. ¡Es impresionante!

Seguramente en la zona donde tú vives también hay algún nombre hecho a medida. ¡Investiga!



1 Observa las ilustraciones y dibuja una barca en el río Amarillo, un bañista en el mar Muerto, un ciclista en la isla de Madeira y un excursionista en el valle de la Luna.

2 Subraya en el texto los nombres propios. Después, completa.

río _____

isla _____

mar _____

valle _____

3 Contesta. ¿Por qué se llama así...

el río Amarillo? _____

el mar Muerto? _____

la isla de Madeira? _____

el valle de la Luna? _____

4 Relaciona.

Río Amarillo

Argentina

Valle de la Luna

Portugal

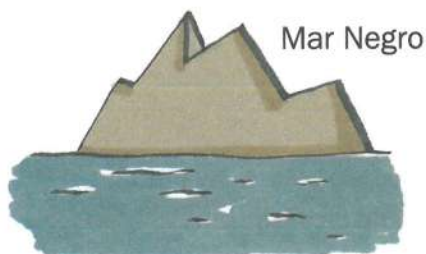
Isla de Madeira

China

5 ¿Por qué el mar Rojo y el mar Negro se llaman así? Lee sus características y cópialas donde corresponda.

En algunas épocas del año las aguas de este mar se llenan de algas de color rojo.

Es un mar muy profundo, sus aguas tienen poco oxígeno y son de color muy oscuro.



Mar Negro



Mar Rojo

13 La fiera corrupta

- Comprensión de datos.
- Palabras con varios significados.

¿CÓMO ES LA FIERA CORRUPA?



La fiera corrupta
es verde con rayas,
en ascuas los ojos
la cola enroscada.

Corre, corre, corre,
corre, que te alcanza.

Es verde, muy verde,
con algunas rayas,
y en las piedras lisas
sus uñas clavaba.

Corre, corre, corre,
corre, que te alcanza.

Sentada en un canto
de piedra labrada,
se afila los dientes
con una navaja.

Corre, corre, corre,
corre, que te alcanza.

FERNANDO VILLALÓN



1 Lee la poesía, observa la ilustración atentamente y busca las cuatro diferencias entre las dos fieras. Después, colorea la fiera a la que se refiere el poema.

2 Marca las oraciones verdaderas.

☐ La fiera no puede correr.

☐ La fiera es muy rápida.

☐ La fiera es de color rojo.

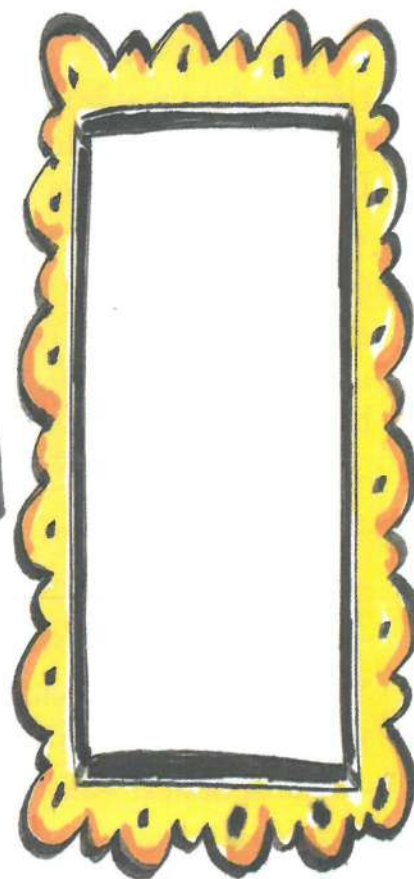
☐ La fiera es de color verde.

3 Relaciona cada palabra con su significado.

canto	Que tiene adornos, que tiene dibujos.
labrada	Trozo de una materia cuando arde sin llama.
ascua	Piedra pequeña, lisa y redondeada.

4 Une las piezas del puzle y sabrás cómo es la mejor amiga de la fiera corrupta. Escribe la descripción. Después, dibújala.

Sus ojos brillan como	un camión.
Su cuerpo es grande como	dos espaguetis.
Sus patas son como	un estropajo.
Su pelo es como	dos faros.



5 Escribe con buena letra las primeras cuatro líneas del poema.

14 El aldeano y los pasteles

- Secuencia temporal.
- Expresiones.



Una vez fue un aldeano a la ciudad. Y se encontró con un grave problema. Solamente tenía medio real y le estaba doliendo una muela. El campesino pensaba:

«Si me saco la muela y pago al dentista, no puedo comer; si lo gasto en comer, me seguirá doliendo la muela».

Estaba el buen hombre en estos pensamientos, cuando fue a pararse frente a una pastelería. Allí se quedó tiempo y tiempo mirando embobado los pasteles, hasta que pasaron por allí dos soldados y le dijeron para burlarse:

—¿Cuántos pasteles te atreverías a comer en una comida?

—¡Hombre! Me comería quinientos.

—¡Quinientos! ¡Dios nos libre!

—Pues de poco se asustan ustedes.

Y de esta forma comenzaron a discutir; ellos diciendo que no y él insistiendo que sí.

—¿Qué apuestas? —dijeron los soldados.

—Pues... si no los como, me dejo sacar esta muela.

Y el aldeano señaló la que le dolía. Los soldados aceptaron alegres la apuesta.

El hombre comenzó a comer y, cuando ya no tenía más hambre, dijo:

—He perdido señores.

Entonces llamaron a un dentista y le sacaron la muela.

Los soldados se reían diciendo:

—Mirad, este tonto, por hartarse de pasteles, deja que le saquen una muela.

Entonces les respondió el aldeano:

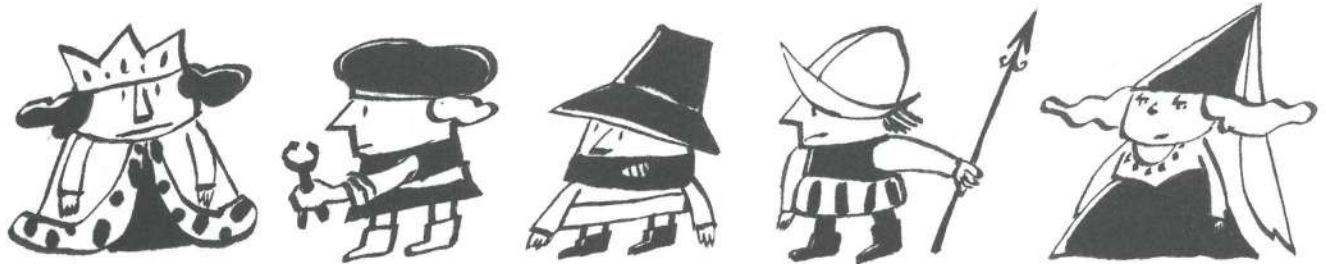
—Más tontos son ustedes, porque gracias a esta apuesta he matado el hambre y además me han sacado una muela que me estaba doliendo toda la mañana.

JUAN DE TIMONEDA

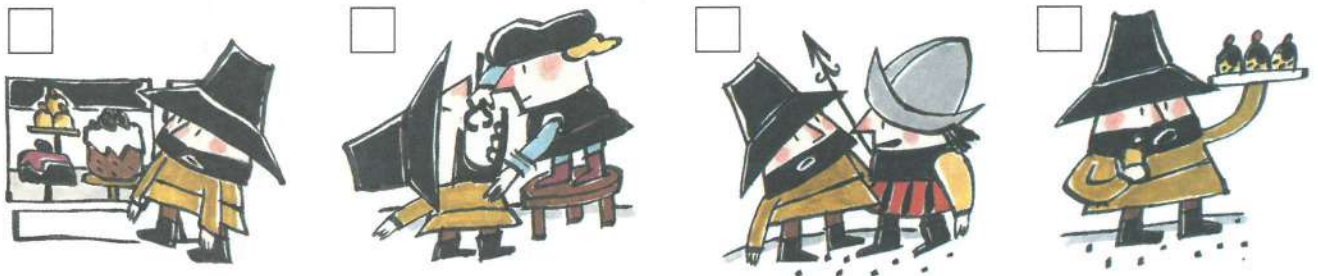
1 Subraya en el texto el nombre de una moneda antigua.

2 Rodea en el texto en qué consiste la apuesta que propone el aldeano a los soldados.

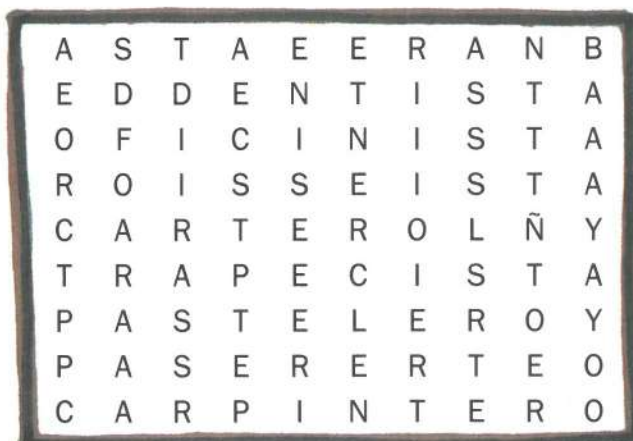
3 Colorea solo los personajes que aparecen en la historia.



4 Ordena lo que ocurrió en esta historia. Escribe 1, 2, 3 y 4.



5 Busca en esta sopa de letras los nombres de seis profesiones. Escríbelos donde corresponde.



Terminadas en -ista:

Terminadas en -ero:

6 ¿Qué significa la expresión *matar el hambre*?

15 De mayor voy a ser...

- Comprensión de datos.

LEE LOS DOS TEXTOS
Y COMPÁRALOS.



Luisa quería ser fontanera. Sus amigos se reían de ella, pero eso no le preocupaba. Ella solía decir: «Cuando se os estropee la ducha, ¿qué haréis?».

La niña sabía que el trabajo de fontanera tenía una gran responsabilidad. Consistía en arreglar tuberías, poner calefacciones, instalar aseos...; en definitiva, establecer el esqueleto interior de cualquier hogar. Sus conocimientos harían posible que la gente se duchase y oliese bien. Además, durante el invierno todos estarían calentitos en sus casas.

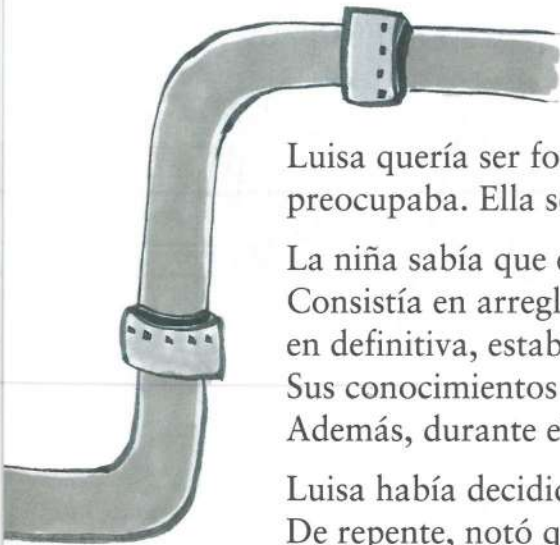
Luisa había decidido cuál sería su profesión un día, estando en su cama. De repente, notó que sus pies se mojaban y descubrió una gotera en el techo. Nunca olvidó aquella sensación y desde entonces supo cuál sería su futuro.



Luisa quería ser fontanera. Sus amigos se reían de ella, pero eso no le preocupaba. Ella solía decir: «Cuando se os estropee la percha, ¿qué haréis?».

La niña sabía que el trabajo de ferroviaria tenía una gran responsabilidad. Consistía en arreglar timbales, poner calefacciones, instalar aleros...; en definitiva, establecer el esqueleto interior de cualquier pajar. Sus conocimientos harían posible que la gente se duchase y oliese bien. Además, durante el invierno todos estarían fresquitos en sus casas.

Luisa había decidido cuál sería su profesión un día, estando en su casa. De repente, notó que sus pies se mojaban y descubrió una garrota en el techo. Nunca olvidó aquella sensación y desde entonces supo cuál sería su futuro.



- 1 Subraya y después copia con buena letra las palabras que cambian en los dos textos.

Primer texto

Segundo texto

ducha _____

percha _____

16 Viaje en tren

OBSERVA TODOS
LOS DETALLES
DE LA ILUSTRACIÓN.

- Comprensión de datos.
- Relación entre los textos y las imágenes gráficas.



Arturo y su familia se marchan de vacaciones, pero hay tanta gente en la estación que, sin querer, se han separado. La madre lleva un abrigo de flores, el padre una gorra de cuadros y Arturo tiene un brazo escayolado. La abuela ya se ha subido al tren y desde la escalera los está buscando.



- 1 Observa la ilustración y rodea los personajes que aparecen en el texto.
- 2 Ordena las siguientes letras y sabrás dónde va Arturo de vacaciones. Colorea en el panel de información la vía donde debe tomar el tren.

E B A L C A T E

- 3 Termina de colorear la ilustración a tu gusto.

17 Golosinas

- Palabras que expresan cualidades.
- Descripción de objetos.

¡QUÉ SABROSO ESTÁ
EL PALODUZ!



1 Hace muchos años, las tiendas de golosinas y chucherías no existían. Por eso cuando los niños querían una, tenían que buscar a un vendedor de paloduz.

5 El paloduz es una raíz de una planta. Pero no es una raíz cualquiera: sus cualidades la convierten en un entretenimiento muy agradable, porque se puede chupar y masticar durante horas.



El paloduz es leñoso, es decir, de una dureza y consistencia parecida a la de la madera. Además es muy fibroso: tiene hebras largas y delgadas que pueden chuparse fácilmente.

El paloduz es también muy jugoso: al masticarlo desprende una agradable sustancia de sabor dulce, muy parecido al regaliz. Por eso tenía tanto éxito entre los niños.



Hoy en día, todavía puedes encontrar paloduz en algunos lugares. Si tienes oportunidad, no dejes de probarlo. Te gustará.

1 Rodea en el texto las palabras que explican las características del paloduz.

2 Subraya en el texto tres palabras que terminan en z y escríbelas.

3 Rodea en la ilustración la parte de la planta del paloduz que se come.

4 Contesta.

¿De qué trata el texto?

¿Cómo se come el paloduz?

¿Qué sabor tiene?

5 Escribe la cualidad del paloduz a la que se refiere cada niño.



¡Qué sabor tan rico!



¡Parece madera!



¡Tiene hebras!

6 Observa estas chucherías y adivina a cuál de ellas corresponden las siguientes cualidades.

dulce

moldeable

blando

flexible



18 La guerra de las campanas

- Vocabulario relacionado con los sentidos.

EN EL TEXTO ENCONTRARÁS PALABRAS QUE SE REFIEREN A LOS SONIDOS.



- 1 Érase una vez una guerra, una grande y terrible guerra que hacía morir a los soldados de uno y otro bando. Nosotros estábamos en este bando y nuestros enemigos estaban en el otro, y nos disparábamos mutuamente día y noche, pero la guerra era tan larga que llegó un momento en que empezó a escasear el bronce para los cañones y en el que ya no nos quedaba hierro para las bayonetas...

Nuestro comandante, el Extrageneral Bombón Tirón Pisarruidón, ordenó echar abajo todas las campanas juntas para hacer un grandísimo cañón: uno solo, pero lo suficientemente grande como para

- 10 ganar la guerra de un solo disparo.

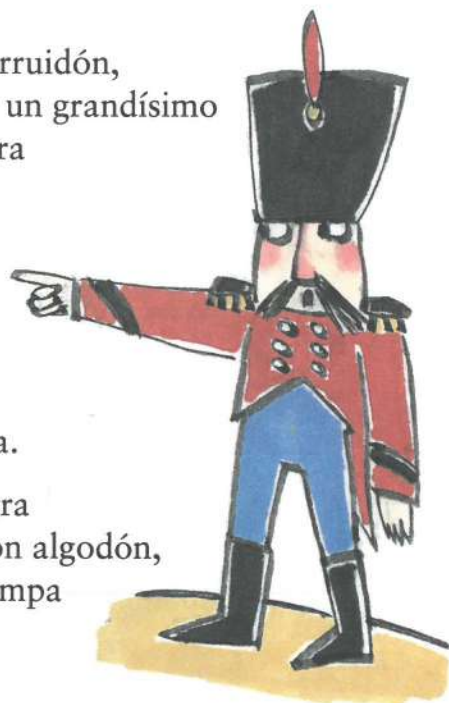
Para levantar aquel cañón fueron necesarias cien mil grúas; para transportarlo al frente se necesitaron noventa y siete trenes. El Extrageneral se frotaba las manos de contento y decía:

- 15 –Cuando dispare mi cañón, los enemigos huirán a la Luna.

Llegó el gran momento. El cañonísimo fue apuntado contra los enemigos. Nosotros nos habíamos tapado los oídos con algodón, porque el estallido podía rompernos los tímpanos y la trompa de Eustaquio.

- 20 El Extrageneral Bombón Tirón Pisarruidón ordenó:

–¡Fuego!



El artillero pulsó un mando. Y, de improvisto, desde un extremo hasta otro del frente, se oyó un gigantesco repique de campanas: ¡Din! ¡Don! ¡Dan! Nosotros nos quitamos el algodón de los oídos para oír mejor.

- 25 ¡Din! ¡Don! ¡Dan!, tronaba el grandísimo cañón. Y el eco, con cien mil voces, resonaba por montes y valles: ¡Din! ¡Dan! ¡Don!

–¡Fuego! –gritó el Extrageneral por segunda vez–. ¡Fuego, córcholis!

- El artillero pulsó el mando nuevamente y otro concierto
30 de campanas se oyó de trinchera en trinchera.

Parecía como si tocaran a la vez todas las campanas de nuestra patria. El Extrageneral se arrancaba los cabellos de rabia y continuó arrancándose los hasta que solamente le quedó uno.



Luego, hubo un momento de silencio. Y entonces, desde el otro frente,
35 como si fuera una señal, respondió un alegre y ensordecedor ¡Din! ¡Don! ¡Dan!

Porque debéis saber que el comandante de los enemigos, el Muertiscal
Von Bombonen Tironen Pizaruidonsson, también había tenido
la idea de fabricar un cañónísimo con las campanas de su país.

¡Din! ¡Dan!, tronaba ahora nuestro cañón.

40 ¡Don!, respondía el de los enemigos.

Y los soldados de los dos ejércitos saltaban de las trincheras y corrían los unos
hacia los otros, bailando y gritando:

—¡Las campanas, las campanas! ¡Es fiesta! ¡Ha estallado la paz!

El Extrageneral y el Muertiscal subieron a sus coches y se fueron corriendo, y

45 aunque gastaron toda la gasolina, el son de las campanas todavía les perseguía.

GIANNI RODARI



1 Rodea en el texto las palabras que indican que el cañón es grande.

2 ¿Qué ocurrió? Completa.

El Extrageneral Bombón Tirón Pisarruidón ordenó fabricar _____

Cuando el artillero pulsó el mando, se oyó _____

Desde el otro lado se oyó: ¡Din! ¡Don! ¡Dan! Porque el comandante del otro bando también

Los soldados bailaban y gritaban: _____

3 Subraya en el texto las palabras que se refieren a partes del oído.

4 Rodea las palabras relacionadas con el sentido del oído.

olfatear

tronar

silencio

ensordecedor

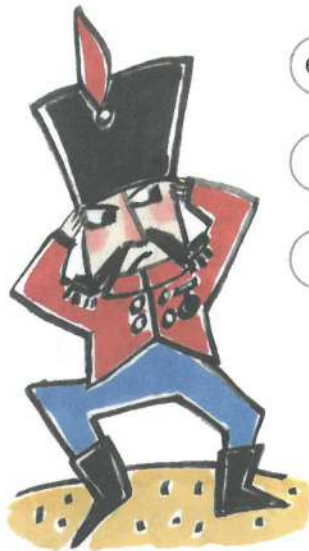
estallido

enfriar

insípido

blanco

estruendo



5 Une y clasifica las palabras destacadas. ¿Qué hubiera ocurrido si...?

El cañón disparara flores.

El cañón disparara tartas.

El cañón disparara fotografías.

El cañón disparara plumas.

Acariciarían a los soldados.

Perfumarían a los soldados.

Los soldados las paladearían.

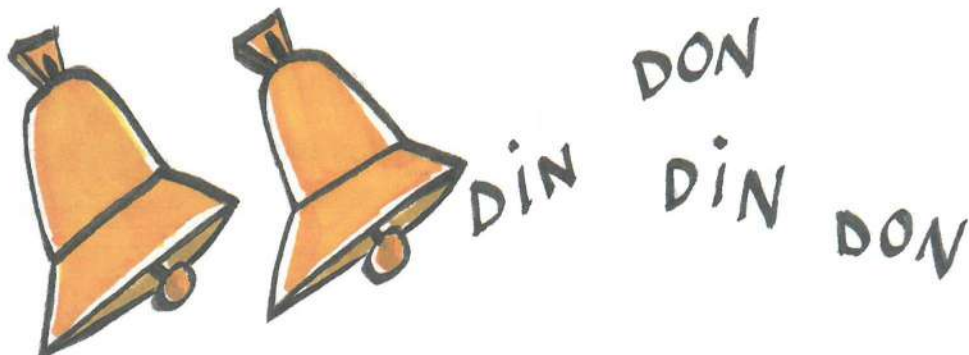
Los soldados las observarían.

vista

tacto

gusto

olfato



V3 CL

19 Adivina, adivinanza

- Relación entre textos e imágenes.



LOS TEXTOS Y LOS DIBUJOS
TE AYUDARÁN A SABER DE QUÉ
TRATA CADA ADIVINANZA.

De noche, ya muy de noche
que todo el mundo descansa,
nuestros pequeños pícaros
bajan y echan sus persianas.



Son los _____

El fuego me tiene miedo,
las plantas me quieren bien,
limpio todo lo que toco
y mi enemiga es la sed.



Es el _____

Una fruta colorada,
con jugoso corazón;
tiene mil hijitos negros
pegados a su armazón.



Es la _____

Zurcidora del aire,
teje sus redes
con hilillos de plata
por las paredes.



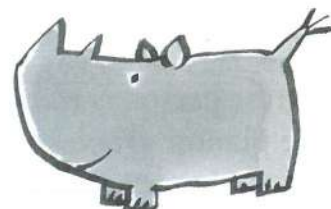
Es la _____

Tú que entiendes de colores
adivina cuál es este
que tiene rabia al azul
porque lo convierte en verde.



Es el color _____

Un tanque parece
el pobre infeliz,
y le salió un grano
justo en la nariz.



Es el _____

No es ratón ni es ciego,
no es ave y vuela.
Sabe todas las vocales
y nunca ha ido a la escuela.



Es el _____

Vuela sin alas,
silba sin boca,
él te molesta
y tú no lo tocas.



Es el _____

Muchas campanitas,
todas bien colgadas
y siempre encendidas
el sol las apaga.



Son las _____

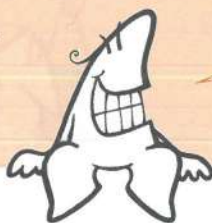
Estoy en la nieve,
estoy en la cal,
estoy en el azúcar,
estoy en la sal.



Es el color _____

20 Pueblos de montaña

- Los oficios del campo.



RECUERDA LAS PALABRAS DESTACADAS.

En la **montaña** hace mucho frío durante el invierno. Los pueblos de montaña suelen ser **pequeños** y sus calles **empinadas** y estrechas.

Las casas tienen las paredes muy gruesas para proteger el interior del frío.

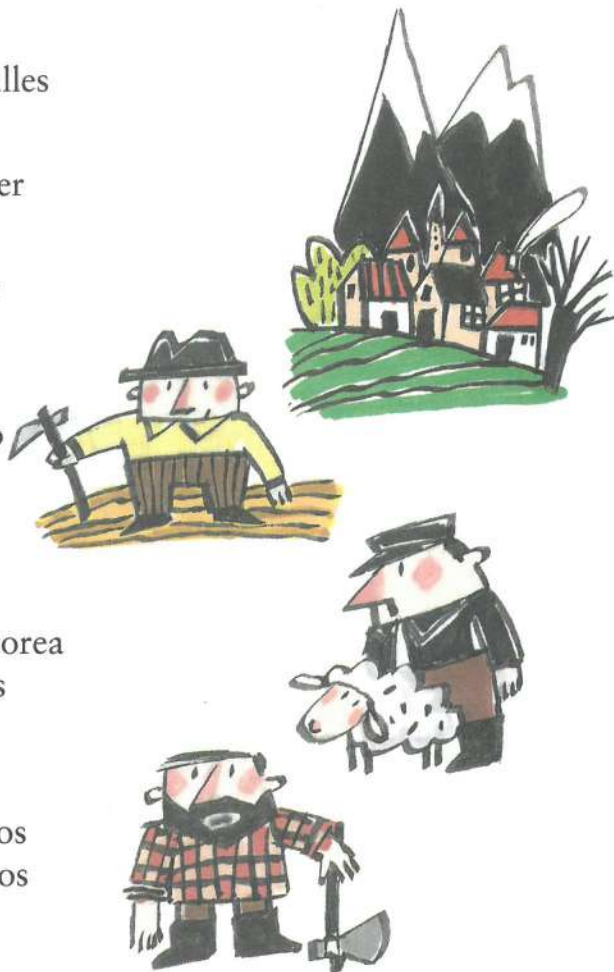
Los **tejados** son inclinados: así la lluvia resbala mejor y, además, se acumula menos nieve.

Las **personas** que viven en los pueblos de montaña trabajan en la agricultura o en la ganadería, así como en la explotación de los bosques.

El agricultor **ara** la tierra, **siembra**, **abona** y **recoge** la cosecha.

El ganadero **cría** vacas, cerdos u ovejas. A veces, **pastorea** al aire libre; otras veces cuida sus animales en granjas y establos.

Otras personas trabajan en los bosques y se ocupan de **plantar** árboles nuevos y **talar** los árboles necesarios para obtener madera; también los **podan**, limpiándolos de hojas y ramas **secas** para evitar que se produzcan incendios.



- 1 Clasifica las palabras destacadas según sean verbos, sustantivos o adjetivos.

VERBOS

SUSTANTIVOS

ADJETIVOS

- 2 Rodea en el texto los adjetivos que explican cómo son las paredes y los tejados de las casas de los pueblos de montaña.

3 Relaciona cada palabra con su significado.

explotar	Aprovechar el terreno para obtener ganancias.
talar	Remover la tierra para sembrarla.
arar	Cortar un árbol.

4 Relaciona cada personaje con los verbos que expresan las actividades que realizan. Para saber quién es quién, debes fijarte en la ilustración de la página anterior.





planta

siembra

ara

tala

pastorea

cría

cuida

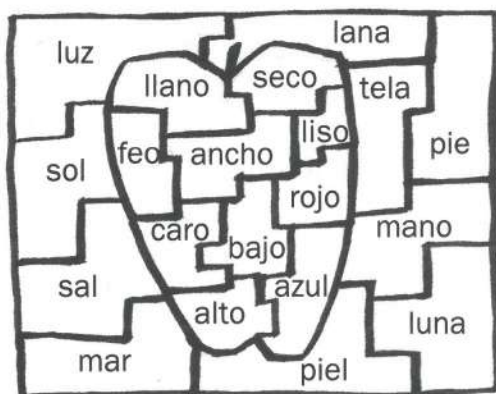
recoge

poda





5 Colorea de rojo las casillas de los adjetivos y de verde las de los sustantivos y descubrirás un producto de la huerta.



6 Copia con buena letra las tres primeras líneas del texto.

21 Los disfraces de Inés

- Vocabulario relacionado con las prendas de vestir.
- Palabras de significado opuesto.

DESCUBRE
LOS NOMBRES
DE LAS PRENDAS
DE VESTIR.



Irene era una presumida
a la que le gustaba ir bien vestida.
En cambio, su hermana Inés
siempre se ponía los trajes al revés.

El domingo ambas salieron
de paseo con sombrero.
Inés se lo caló
con tal salero,
que parecía un bombero.



Para la fiesta de disfraces y cotillón
que daba la prima Valeriana,
Irene se vistió de sevillana
con volantes, pulseras y pendientes
e Inés fue en camisón
y dijo que era la Bella Durmiente.

Cuando fue mayor,
Irene se compró zapatos de tacón.
Mientras, Inés, que era una distraída,
salía a la calle en zapatillas.

Y aunque no comieron perdices
(porque no les gustaban
y además eran muy caras),
las dos fueron muy felices.



- 1 Subraya en el texto con color rojo dos nombres relacionados con el calzado.
Y de azul, dos nombres de adornos que se colocan en las orejas y en los brazos.
Después, escríbelos.

- 2 Escribe debajo de cada ilustración el nombre del personaje que corresponde. Fíjate bien en los detalles.



- 3 Completa con las palabras del recuadro.



sombrero camisón zapatillas zapatos de tacón pendientes

Inés se pone

Irene se pone

- 4 Escribe los opuestos de las siguientes palabras. Fíjate en el ejemplo.

BUSCA UNA PALABRA QUE SEA DE LA MISMA FAMILIA QUE SALERO. COLOREA LA CASILLA.



Infelices
Rápido
Fáciles
Salado
Triste
Seco

Felices

- 5 Marca. ¿Qué significa *Inés se caló el sombrero con salero*?

- ☐ Se puso el sombrero y se echó sal encima.
☐ Se puso el sombrero con gracia.
☐ Se le mojó el sombrero. ¡Vaya gracia!

22 Los nobles avariciosos

¿DÓNDE SE DESARROLLA
LA SIGUIENTE HISTORIA?

- Palabras que tienen el mismo significado.
- Comprensión de la estructura del texto.



En un lejano país había una vez un rey que vivía alegre y confiado en su castillo, rodeado de toda su corte. Pero un buen día, el rey salió al campo a cazar y escuchó a dos campesinos que decían:

—¡Todos los nobles llevándose el dinero y el pobre rey sin enterarse!

El rey se quedó muy sorprendido, así que trazó un plan para descubrir si realmente los cortesanos le robaban.

A la mañana siguiente, el rey mandó llamar a sus nobles al Salón del Trono y les dijo:

—He recibido un regalo de un lejano país; es un cofre lleno de piedras preciosas. Como sé que me sois fieles, quiero corresponder a vuestra amistad: regalaré el cofre a uno de vosotros. Pero primero quiero enseñároslo, así que bajaremos a la Cámara del Tesoro.

Los ojos de los nobles comenzaron a brillar de codicia. ¡Un cofre lleno de piedras preciosas! Seguramente tendría esmeraldas y turquesas y, tal vez, algún que otro diamante.

El rey se levantó del trono y mandó a sus nobles que le siguieran hasta la Cámara del Tesoro. Tras recorrer galerías y oscuros corredores llegaron al lugar. Cuando entraron, los nobles se quedaron con la boca abierta.

Ante ellos había sacos repletos de perlas, montañas de anillos, collares, coronas, monedas de oro...



El rey se dirigió al lugar en que estaba el cofre y dejó que los nobles anduvieran a su antojo por toda la Cámara del Tesoro. Los nobles, al ver que el rey no los miraba, aprovecharon la ocasión para coger algunas cosas. Uno escondió un puñado de monedas en su bolsillo, otro metió un montón de perlas en una de sus botas...

Al cabo de un rato, todos salieron de la Cámara y se dirigieron al patio del castillo. Allí el rey había mandado colocar un gigantesco tonel tumbado en el suelo.

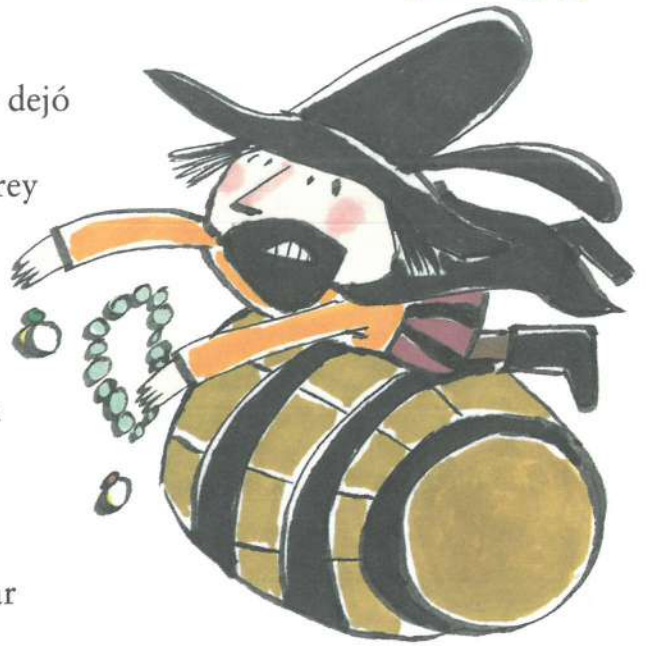
—Regalaré el cofre a aquel que sea capaz de pasar por encima del tonel.

Y no había terminado el rey de pronunciar sus palabras, cuando los nobles se abalanzaron sobre el tonel. Pero cuanto más intentaban subirse a él, más rodaban y caían al suelo, dejando escapar de sus botas y de sus bolsillos los tesoros que habían robado.

En unos segundos, el suelo se llenó de perlas, monedas, anillos y toda clase de tesoros.

—Vaya, vaya... —dijo el rey—, parece que los campesinos tenían razón.

Y mandó detener a todos sus nobles y encerrarlos en las oscuras y frías mazmorras del castillo hasta el fin de sus días.



- 1** Busca y rodea en el texto las palabras que tienen un significado parecido a las siguientes. Después, escríbelas donde corresponde.

cárcel: _____ barril: _____

avaricia: _____ decir: _____

- 2** Colorea solo a los personajes que aparecen en el texto. Para ello, observa con atención las ilustraciones.



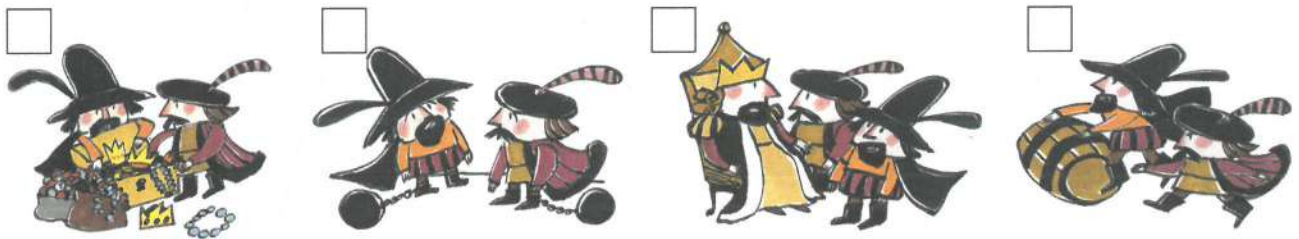
VS₃CL

3 Explica.

¿Qué hizo el rey para probar a los nobles?

¿Qué hicieron los nobles en la Cámara del Tesoro?

4 Numera las viñetas de esa historia según el orden en que ocurrieron.
Después, completa el texto con el nombre de los distintos lugares del castillo.



En primer lugar, el rey y los nobles estuvieron en _____.

Después fueron a _____. Y, por último, llegaron

al _____. Los nobles no podían imaginar que

terminarían encerrados en _____.

5 Rodea tres palabras que indican cómo se quedaron los nobles cuando vieron el tesoro. Después, escríbelas.

asustados	sorprendidos	alarmados
boquiabiertos	tranquilos	asombrados

23 El perro vagabundo

- Velocidad lectora.

LEE ESTE TEXTO
EN VOZ ALTA Y MIDE
EL TIEMPO QUE TARDAS.



El perro era grande, de pelaje rojizo y sin brillo. Tenía los ojos tristes y andaba siempre con la cabeza baja, como si buscara algo por el suelo. Estaba flaco y parecía asustado.

Juan estaba con sus padres de vacaciones en aquel pueblo. Todos los días Juan y su madre iban a dar un paseo hasta el molino. El perro empezó a salirles al camino. Luego los acompañó, primero a distancia y después de cerca. Juan le acariciaba la cabeza:

–Guapo, guapo... No tengas miedo.

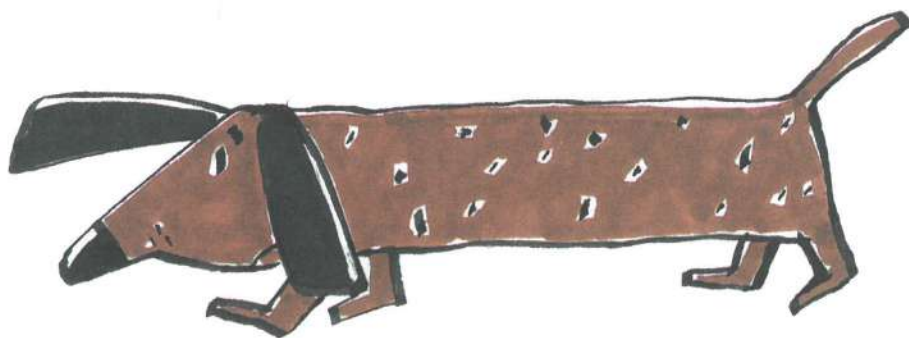
La madre al principio protestó:

–No lo toques; puede tener pulgas.

–No me importa que tenga pulgas.

Juan y el perro se hicieron muy amigos. Jugaban juntos a la pelota, corrían... Juan repartía con él su merienda cuando su madre estaba distraída.

Cuando se acabaron las vacaciones, Juan convenció a sus padres para que le dejaran llevarse al perro.



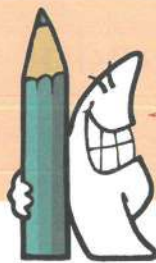
1 Comprueba el tiempo que has tardado en leer el texto.

Tiempo	Resultado
< 2'30"	¡Enhorabuena!
2'30" a 3'	Debes practicar más la lectura.
> 3'	Deberías repetir este ejercicio.



24 Sin desperdicio

- Comprensión de datos.



DESCUBRE MUCHAS
COSAS SOBRE
EL ARROZ.

- 1 El arroz se cultiva en Asia desde hace siglos y siglos. Muchas familias han vivido y viven gracias a su cultivo. Por eso, con el paso del tiempo, las personas han aprendido a aprovechar al máximo este cereal.

- 5 La parte más importante del arroz, el grano, se utiliza fundamentalmente como alimento.

Imagínate si es importante en la dieta china que para decir *alimentación* y *arroz* se utiliza la misma palabra.

- 10 En algunos países asiáticos, cada persona come aproximadamente medio kilo de arroz al día; mientras que en Europa solo tomamos unos tres kilos al año.

Pero, además, el grano se utiliza también para fabricar harina y cerveza.

La parte que envuelve los granos se llama cascarilla.

- 15 Se suele utilizar para abonar la tierra y para fabricar una especie de pegamento.

Y una vez desgranada la espiga del arroz, la paja se aprovecha para fabricar cestas o para cubrir con ella los tejados de las viviendas.

- 20 ¡El arroz no tiene desperdicio!



- 1 Rodea con color rojo las partes de la planta del arroz que se nombran en el texto.

- 2 Subraya con color azul para qué se utiliza cada parte de la planta del arroz.

- 3 Escribe el título que refleja mejor el contenido del texto.

- ☐ ¡Qué rico está el arroz!
- ☐ Para qué se utiliza el arroz.
- ☐ El arroz en China.

4 Observa este escaparate oriental y une con flechas cada artículo con su nombre. Después, escribe debajo de cada artículo con qué parte del arroz se ha fabricado.



5 Rodea las palabras que pertenecen a la misma familia.

arroz

arroyo

arrozal

arrullo

arruga

arrocero

6 La palabra *arroz* comienza por la primera letra del abecedario y termina por la última. Une los puntos siguiendo el orden alfabético y descubrirás al personaje escondido.



25 Receta de limonada

- Comprensión de la estructura del texto.

LEE TODAS LAS INSTRUCCIONES ANTES DE COMENZAR A REALIZAR EL EJERCICIO.



- 1** En esta receta de limonada, las instrucciones están desordenadas. Numéralas y cópialas en orden.

Ingredientes:

- 1 kilo de limones.
 - Un litro de agua.
 - Seis cucharadas soperas de azúcar.
 - Cubitos de hielo.
 - Una jarra.
 - Un exprimidor.
 - Un cuchillo pequeño de punta redonda.
- 



Instrucciones:

- ☐ Añade el hielo, muévelo bien y... ¡qué rica limonada!
- ☐ Echa el zumo en una jarra; añade el azúcar y el agua.
- ☐ Corta todos los limones menos uno por la mitad y exprímelos.
- ☐ Remueve todo muy bien.
- ☐ Lava el limón que te ha quedado y córtalo en rodajas, sin quitar la piel. Echa las rodajas en la jarra.



26 Vaqueros

- Velocidad lectora.

MIDE EL TIEMPO
QUE TARDAS EN LEER
EL TEXTO.



Invité a mis compañeros a venir a casa para jugar a los vaqueros. Llegaron con todas sus cosas. Rufo se había puesto el traje de policía que le había regalado su papá, con el kepis, las esposas, el revólver, la porra blanca y el silbato; Eudes llevaba un viejo sombrero de boy-scout de su hermano y un cinturón con montones de cartuchos de madera y dos fundas, en las que había unos revólveres terribles con las culatas hechas de la misma clase de hueso que la polvera que papá le compró a mamá después de que discutieron por culpa del asado que estaba demasiado hecho, pero mamá decía que era porque papá había llegado tarde. Alceste iba de indio, tenía un hacha de madera y plumas en la cabeza, parecía un enorme pollo; Godofredo, a quien le encanta disfrazarse y que tiene un padre muy rico que le da todo lo que quiere, estaba vestido completamente de vaquero, con pantalones de borrego, un chaleco de cuero, una camisa de cuadros, un gran sombrero, revólveres de pistones y espuelas con unas puntas terribles. Yo tenía una máscara negra que me habían regalado en Carnaval, mi fusil de flechas y un pañuelo rojo alrededor del cuello, que es un viejo pañuelo de mamá. Molábamos en cantidad.

Fragmento de *El pequeño Nicolás*
RENÉ GOSCINNY-SEMPÉ

1 Controla lo rápido que has leído el texto y consulta los siguientes resultados.

Tiempo	Resultado
< 2'30"	¡Enhorabuena!
2'30" a 3'	Debes practicar más la lectura.
> 3'	Deberías repetir este ejercicio.



27 La Ciudad de Piedra

- Caracterización de los personajes.

¿CÓMO SON
LOS PERSONAJES
DE ESTA AVENTURA?



Estos son los protagonistas de la historia:



Este es Oguh. Quiere ser un científico famoso. Se pasa los días estudiando las piedras de su ciudad. Le gustan las aventuras, pero el peligro lo pone muy, muy nervioso.



Esta es Airam. Es exploradora. Conoce todos los secretos de la región. Y cuando se propone hacer algo, siempre consigue llevarlo a cabo.



Este es Socram. Es casi un sabio. Siempre está pensando y observándolo todo. Tiene la mirada de un lince. Es lo que se llama un niño sagaz.

Así empieza la historia...

Oguh, Airam y Socram eran tres niños que vivían en la Ciudad de Piedra.

El nombre dice exactamente cómo era esta ciudad: era de piedra.

Al parecer, en el siglo XXV, el paisaje y la población de la ciudad sufrieron una extraña mutación. Los vegetales desaparecieron y todo quedó convertido

en piedra. Pero los habitantes, aunque también tenían el cuerpo duro como una roca, no quedaron inmovilizados: tanto los niños como los mayores podían andar perfectamente de un lado a otro.

Un día, los mayores descubrieron con sorpresa que los niños se reunían en secreto y cuchicheaban entre ellos.

—¿Qué os pasa? ¿Por qué os reunís en secreto? —les preguntaron.

—Queremos buscar el rosal de las Rosas de Cristal, que brillan con mil colores cuando las miran los niños.

—Los niños no podéis salir de la Ciudad de Piedra. Es peligroso.

—Pero... ¡nos gustaría tanto tener una Rosa de Cristal! Nuestra ciudad es muy aburrida porque todo es de color gris.

Entonces los mayores resolvieron consultar al Grupo de Sabios.

Pocos días después, todo el mundo: niños, mayores y sabios, se reunieron en el Gran Consejo.

Lo que pasó después

Después de muchas reuniones y consultas en el Gran Consejo, el Grupo de Sabios resolvió volver a interrogar a los niños.

—¿De verdad queréis ir a buscar una Rosa de Cristal?

—¡Claro que sí! Queremos conocer otros colores además del gris.

—Pero nadie sabe dónde conseguir Rosas de Cristal de colores

—se entristecieron los mayores.

—¡Nosotros sí lo sabemos! —dijeron a la vez Oguh, Airam y Socram.

—¿Dónde pensáis encontrarlas?

—preguntó intrigado el Sabio Mayor.

—En la Montaña Milenaria que está en la Cordillera de Lava.

En el centro de la montaña, en la gruta conocida como la Gruta de Cristal, crece el famoso rosal —explicó Airam.

—¡Oh! ¿Pero sabéis cuáles son los peligros a los que os exponéis?

—¡Claro! —contestó Socram—. Tendremos mucho cuidado. Hemos pensado un plan estupendo que no puede fallar.

—¡Se... se... será una aventura fantástica! —exclamó Oguh algo nervioso.

Y los tres niños pusieron sus manos derechas, una sobre otra, y se prometieron descubrir un nuevo mundo de color.



Lo que pasó unos días más tarde

Durante cuatro días Oguh, Airam y Socram prepararon su viaje. Al quinto, los niños se pusieron en marcha. Andando y andando, Oguh, Airam y Socram llegaron a la Cordillera de Lava, a la Montaña Milenaria y a la entrada de la Gruta de Cristal.

Allí se detuvieron y Socram recordó a sus amigos que habían llegado al momento más peligroso de su aventura.

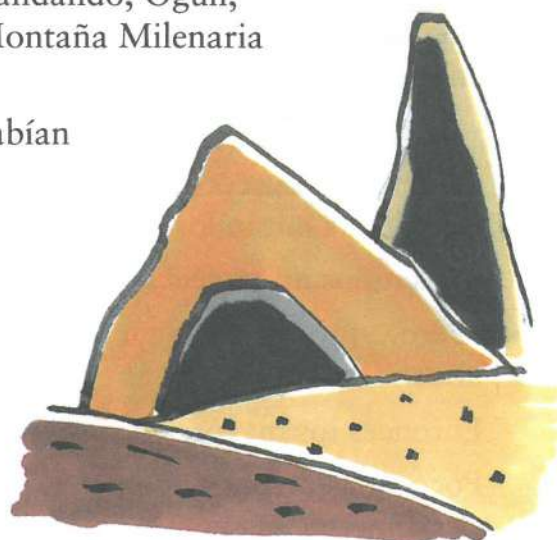
–No olvidéis que la Gruta de Cristal está habitada por Noicnusa, la Gran Hechicera. Recordad que con sus encantamientos puede convertirnos en ratón o en nube.

–No os... os preocupéis –dijo Oguh–. He leído antiguas tablas de piedra que explican cómo vencer a esta... esta bruja malvada.

–Yo sé dónde podemos ocultarnos si Noicnusa nos descubriera –explicó Airam.

Los tres respiraron hondo y se adentraron en la gruta. Un estrecho pasadizo, oscuro y húmedo, les llevó hasta una gran sala. En la sala, las paredes de piedra brillaban como el cristal y los tres aventureros no se atrevían a tocar nada. Socram estaba muy serio y sus compañeros se dieron cuenta de que estaba pensando qué debían hacer. Entonces, Socram levantó los ojos y contempló los destellos de las paredes. Justo en el momento en que iba a comenzar a hablar, todo quedó a oscuras. Sólo un haz de luz iluminaba un rincón. Los tres amigos se sintieron inmovilizados por el espanto. En el rincón, una araña se balanceaba en su tela y los miraba.

¿Será en realidad una araña? ¿Dónde están las Rosas de Cristal?
¿Qué les ocurrirá a los tres amigos? ¿Podrán cumplir su plan?



AHORA ELIGE ENTRE
ESTOS DOS FINALES
PARA TERMINAR
EL RELATO.

Final 1. Se rompe el hechizo

Oguh fue el primero en reaccionar.

–Debo... debo recordar el Código de Desencantamiento de la Tabla de Piedra número 555.555. Esperad. Ya recuerdo.

- Hechicera convertida en perro → Desencantar tocándola con los dedos índice y corazón cruzados.
- Hechicera convertida en dragón → Desencantar con un grito corto seguido de tres golpes de tacón.
- Hechicera convertida en araña → Desencantar con un silbido, a la vez que se la mira poniendo los ojos bizcos.

US, CL

¡No había duda! La hechicera se había convertido en araña y tejía una red para atrapar a los niños. ¡Rápido! No podían perder ni un minuto.

–¡Yo lo haré! –gritó Airam.

–Fuiiiiiii –silbó la joven al mismo tiempo que miraba a la araña poniendo los ojos bizcos.

Noicnusa cayó desplomada. En la gruta se hizo la luz. Oguh, Airam y Socram descubrieron una Rosa de Cristal en el rincón donde había aparecido la bruja. La cogieron y salieron corriendo. ¡Qué maravilla! La rosa despedía rayos azules, amarillos, rojos, verdes...

Los tres amigos se abrazaron y se dirigieron a la Ciudad de Piedra.



Final 2. Atrapados en la red

Oguh, Airam y Socram se sentían incapaces de hacer ningún movimiento. Entretanto, la tela de araña crecía y crecía hasta que, sin darse cuenta, los tres se vieron atrapados en esa horrible red.

–¡Ahí os quedáis, jóvenes valientes! Ja, ja, ja. Iré a darme mi largo baño diario en el Lago de Cristal. Quién sabe si os encontraré con vida al regresar –les dijo Noicnusa. Y se fue.

La red se cerraba cada vez más alrededor de los jóvenes.

–Pensaré... pensaré en el Código de Liberación de Redes –dijo Oguh–. Pero estoy nervioso y no recuerdo el número.

–Tranquilos, saldremos de esta –les animó Airam.

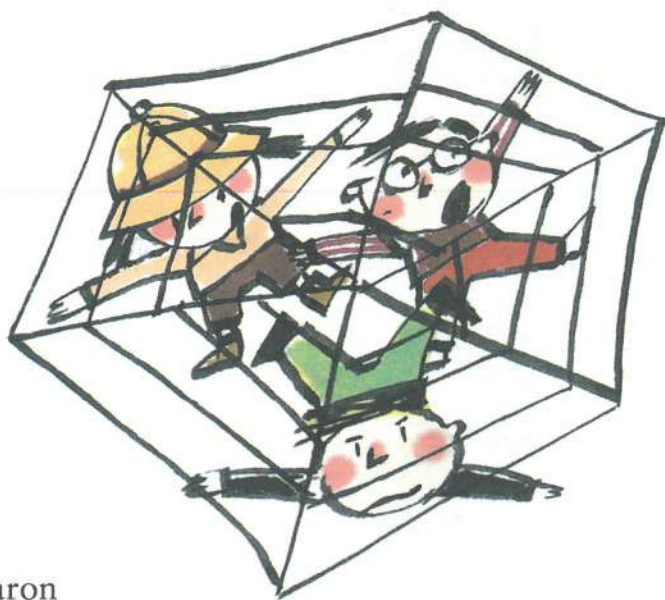
Socram, que estaba muy concentrado, gritó de pronto:

–¡Nuestros piedrodientes y nuestras piedromuelas! ¡Y sobre todo, nuestros piedrocolmillos!

No necesitó decir más. Los tres empezaron a morder la red por distintos sitios.

Y... consiguieron romperla con sus afilados dientes de piedra.

Entonces, como por arte de magia, una pequeña Rosa de Cristal de colores apareció junto a sus pies. Los niños la cogieron y salieron corriendo hacia la Ciudad de Piedra.



¡QUÉ FINAL MÁS EMOCIONANTE!

- 1 Rodea en el texto los nombres de los protagonistas. Después, escríbelos al revés y descubrirás los verdaderos nombres de los personajes de la historia.

- 2 Este es el Grupo de Sabios. Lee y adivina de quién está hablando cada uno de ellos.



TIENE UN CARÁCTER INTRÉPIDO.
NADA SE LE PONE POR DELANTE.
¡ES TAN VALIENTE!

Es _____



LE ENCANTA EL SILENCIO,
PORQUE LE GUSTA CONCENTRARSE
Y REFLEXIONAR.

Es _____



SUS AFICCIONES FAVORITAS SON
LEER Y HACER EXPERIMENTOS.
NO LE GUSTA CORRER RIESGOS.

Es _____

- 3 ¿Cómo se llamaría la ciudad si escribiéramos su nombre al revés?

- 4 ¿Crees que en los dos casos la historia tiene un final feliz? ¿Por qué?

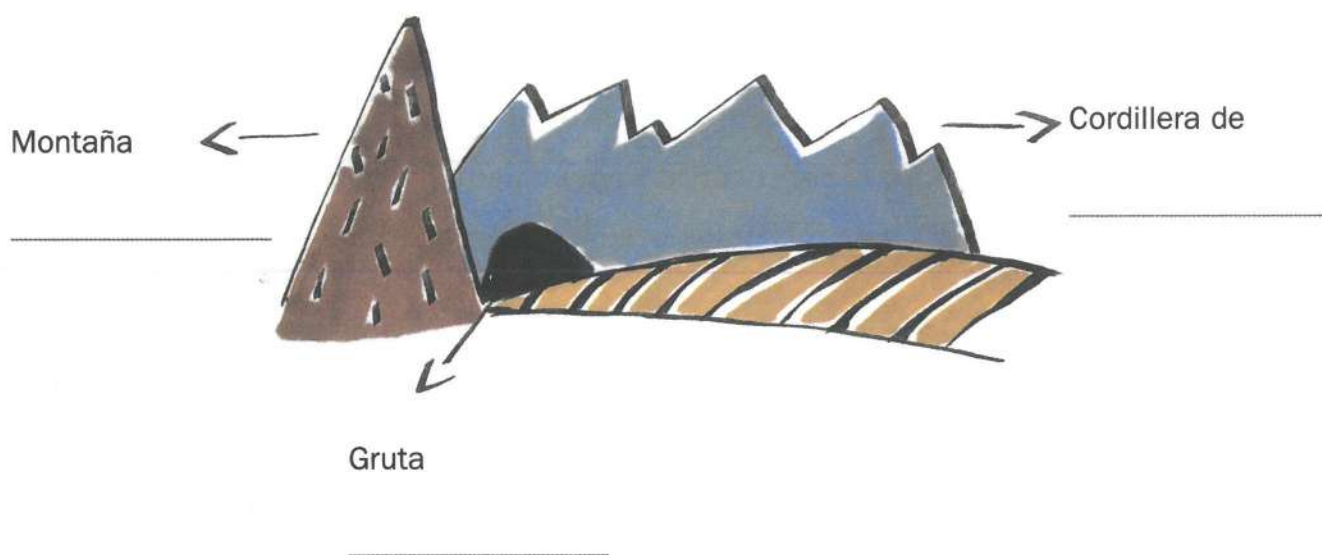
5 Escribe V (verdadero) y F (falso) según corresponda.

- ☐ Los nombres de los niños son Hugo, María y Marcos.
- ☐ Los habitantes de la Ciudad de Piedra tenían los dientes de marfil.
- ☐ Los niños sabían dónde estaba el rosal de las Rosas de Cristal.
- ☐ En el Gran Consejo sólo se reunieron los mayores.
- ☐ Las paredes de la gruta brillaban como el cristal.
- ☐ En la gruta no vivía nadie.
- ☐ Ninguno de los niños sabía cómo esconderse de la bruja.
- ☐ En los dos finales, los niños corrieron de vuelta a casa.

¿CÓMO
SE LLAMAN
LOS NIÑOS?



6 Observa el dibujo y complétalo con los nombres que aparecen en el texto.



7 ¿Qué hubieras hecho si la bruja tuviera forma de dragón? Escribe con buena letra.

28 Las cuatro esquinas

¡QUÉ DIVERTIDO
ES ESTE JUEGO!



- Comprensión de los datos del texto.
- Comprensión de instrucciones.

En el campo se puede jugar a muchas cosas. ¿Conoces el juego de las cuatro esquinas? Para jugar solo hacen falta cinco niños y un lugar apropiado en el que haya cuatro árboles que formen una especie de cuadrado.

Reglas del juego

1. Los jugadores se reúnen en el centro del sitio elegido para jugar.
Uno de los jugadores dice: *Con, con, cada uno a su rincón*, y todos los niños corren hacia uno de los árboles.
2. El jugador que se queda sin puesto se coloca en el centro del cuadrado.
Cuando el jugador del centro da una palmada, todos intentarán cambiar de puesto y correrán de un árbol a otro.
3. El jugador del centro intentará ocupar alguno de los puestos que queden libres.
Si lo consigue, el jugador que se quede sin puesto se colocará en el centro.
4. Cada vez que un jugador ocupe el centro debe volver a dar una palmada.
5. Si un puesto queda libre, puede ser ocupado por cualquier jugador.
6. No se puede permanecer en un mismo puesto más de un minuto.

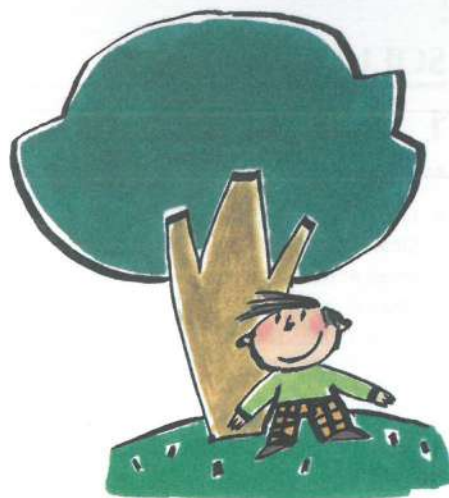
1 Lee el texto y fíjate bien en cómo se juega a las cuatro esquinas. Después, contesta.



Observa la ilustración y explica por qué estos niños no pueden jugar a las cuatro esquinas.

2 Marca. ¿Qué título explica mejor de qué trata el texto?

- ☐ Qué se puede hacer en el campo.
- ☐ Cómo se juega a las cuatro esquinas.
- ☐ Qué está prohibido en los juegos.



3 Contesta.

¿Qué se necesita para jugar a las cuatro esquinas?

¿Qué debe decir un jugador antes de que los niños corran hacia los árboles?

¿Quién puede ocupar el puesto que ha quedado libre por un descuido?

¿Qué está prohibido en este juego?

4 Señala la regla que podría formar parte del juego de las cuatro esquinas.

- ☐ El jugador del centro no puede agarrar a los otros jugadores al intentar ocupar su lugar.
- ☐ Un jugador no puede esconderse más de tres veces seguidas en un mismo sitio.



SOLUCIONARIO

1

PÁGINA 6

- Línea 1: duende.
Línea 3: fantasma, demonio.
Línea 4: duendes, gnomos, enanos.
Línea 6: duendes.
Línea 8: duendes.
- Línea 2: designar: nombrar, llamar, poner un nombre.
Línea 2: comodín: que tiene muchos usos.
Línea 7: aspecto: forma externa.

PÁGINA 7

- Sobre todo se suele confundir a los duendes con los gnomos y con los enanos.
- Sí, el perro puede ser un duende, porque estos se transforman en animales.
Sí, los duendes pueden volverse invisibles.
Sí, los duendes tienen un rey que los gobierna.
Sí, a los fantasmas también se los llama *duendes*.
- Las personas viven en comunidades y no son inmortales.
Los duendes viven en comunidades, no son inmortales, pueden cambiar de aspecto y de tamaño y a veces, son visibles.
- Sólo son visibles para las personas si desean ser vistas. Pueden cambiar de aspecto e incluso de tamaño.

2

PÁGINA 8

- Aspecto físico: muy bajitos, fuertes y musculosos.
Forma de adornarse: se liman los dientes en forma de punta, se hacen tatuajes y se pintan la cara con rayas negras.

PÁGINA 9

- Los pigmeos viven en la selva africana. En el lugar donde viven hay árboles altísimos.
- 1 - Gorila. 2 - Negro. 3 - Punta. 4 - Naturaleza. 5 - Pequeños.
- Los pigmeos viven en la selva africana rodeados de árboles altísimos, plantas de enormes hojas, gorilas, insectos extraordinarios...

3

PÁGINA 10

- Marinero-entero, Lola-ola, Este-Oeste, embarqué-orienté, di-Sují, distraída-Aída, contar-embarcar, tragicomipoesía-día.

PÁGINA 11

- 1, 3, 2.
- Perico Marinero utilizó una brújula.
Perico encontró a Lola en las playas de Sují.
La novela se titulaba *Bella Aída*.
- Embarcar: subir a un barco.
Embarcadero: lugar donde se encuentran los barcos.
Desembarcar: bajar de un barco.
- Respuesta libre (R. L.).

4

PÁGINA 12

- Estar muy contento.

PÁGINA 13

- El labrador era: humilde, pobre, generoso.
El comerciante era: egoísta, rico, orgulloso.
- Línea 2: sembrar. Línea 8: cosechar. Líneas 2, 8, 11, 14, 16, 18, 20, 26: labrador.
- Respuesta gráfica (R. G.).



- Un perro grande es un perrazo.
Un coche grande es un cochazo.
Una manzana grande es una manzanota.

5

PÁGINA 15

- Primer párrafo: Julia es una cría de monstruo marino. Tiene 69 años.
Jonás piensa: «Sus pelos largos son fantásticos. ¡Y es muy amable! Ojalá vuelva a verlo».
- Nombre: Julia.
Edad: 69 años.
Tipo de animal: monstruo marino.
Vive con: su madre.
Lugar de residencia: vive entre los restos de tres barcos hundidos.
- Cuando cumpla 100 años.
Los dos piernas son los seres humanos.
Respuesta modelo (R. M.). Es probable que se hicieran amigos. Los dos desean conocerse.
- R. G.



R. M. En sus alborotados cabellos.

6

PÁGINA 16

- Línea 2: cabeza. Línea 7: cuello. Línea 15: patas.
- Egipto (línea 10), Francia (línea 11).
- Línea 10, bajá: nombre de los antiguos reyes de Egipto.
Línea 8, vértebras: huesos del cuello.
Línea 14, parisinos: personas que viven en París.

PÁGINA 17

- R. G. El dibujo correcto es el segundo.
- La jirafa vino de África.
- La jirafa y el avestruz tienen las pestañas muy largas.
La jirafa y el elefante comen hojas de los árboles.
La jirafa y los camellos tienen el cuello muy largo.
- El cuello de las jirafas y el de las personas tienen el mismo número de vértebras.



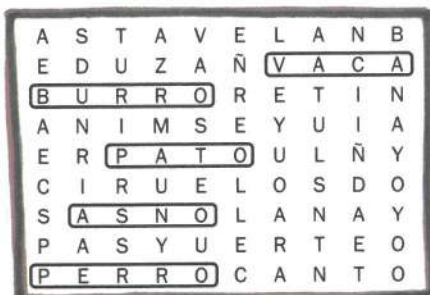
7

PÁGINA 18

1. Cresta, espolones, cola.
Sonido que hace el gallo: kikirikí.
2. Que la cresta es roja como el fuego.
Que los colores de la cola del gallo son más bonitos que los del arco iris.

PÁGINA 19

3. R. G. / R. L.
4. Gallinero, acero, quiero, entero.
5. R. G.



6. Gato-maúlla, caballo-relincha, pollito-pía, gallo-canta, burro-rebuzna, gallina-cacarea.
7. Yo soy el gallo más gallo que existe en el gallinero.

8

PÁGINA 20

1. Vasija.

PÁGINA 21

2. cesta, red, sombrero, jarrón.
3. 1, 3, 6, 2, 4, 5.
4. panecillo, mesita, cebollita, zapatito, ovejita.
5. El genio vive en un jarrón.
Esteban tiene mal genio.
Este científico es un genio.

9

PÁGINA 22

1. Luis, ¡vamos a la noria!
Yo prefiero la montaña rusa.
En la montaña hay cola. Vamos a tomar algo.
Pero luego vamos a la montaña, ¿eh?
¿Os gustan los helados?
¡Claro! ¡Qué rico está!
¡Eva! ¡Hay camas elásticas! ¿Vamos?
Vamos. ¡Al fin estamos de acuerdo!

11

PÁGINA 24

1. La melena es de color verde.

PÁGINA 25

2. Antes de quedarse calvo: animoso, simpático, optimista.
Después de quedarse calvo: antipático, malhumorado, pesimista.
3. V, F, V, F, V, V, F.
4. R. M. Triste, alegre, sorprendido, enfadado.

12

PÁGINA 26

1. La primera ilustración corresponde al río Amarillo; la segunda, al mar Muerto; la tercera es la isla de Madeira y la cuarta corresponde al valle de la Luna.
2. Río Amarillo, mar Muerto, isla de Madeira, valle de la Luna.

PÁGINA 27

3. El río Amarillo se llama así por el color de sus aguas.
El mar Muerto se llama así porque en él no hay vida.
La isla de Madeira se llama así por la madera que había en sus bosques.
El valle de la Luna se llama así porque se parece al paisaje lunar.
4. Río Amarillo-China, Valle de la Luna-Argentina, Isla de Madeira-Portugal.
5. El primer texto corresponde al mar Rojo.
El segundo texto corresponde al mar Negro.

13

PÁGINA 28

1. Las cuatro diferencias son: los dientes, los lunares que adornan el cuerpo, la forma de la cola y la forma de la piedra en la que están sentadas. La fiera corrupta es la segunda.
2. La fiera es muy rápida. La fiera es de color verde.

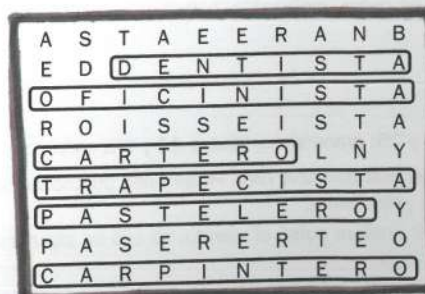
PÁGINA 29

3. Canto: piedra pequeña, lisa y redondeada.
Labrada: que tiene adornos, que tiene dibujos.
Ascu: trozo de una materia cuando arde sin llama.
4. Sus ojos brillan como dos faros.
Su cuerpo es grande como un camión.
Sus patas son como dos espaguetis.
Su pelo es como un estropajo.
R. G.
5. La fiera corrupta
es verde con rayas,
en ascuas los ojos
la cola enroscada.

14

PÁGINA 31

1. Línea 2: medio real.
2. Pues... si no los como, me dejo sacar esta muela.
3. Los personajes que aparecen son: el segundo, el tercero y el cuarto.
4. 1, 4, 2, 3.
5. R. G.



Terminadas en -ista: dentista, oficinista, trapeceista.
Terminadas en -ero: cartero, pastelero, carpintero.

6. Comer y saciarse.

15

PÁGINA 32

1. Primer texto: ducha, fontanera, tuberías, aseos, hogar, calentitos, cama, gotera.
Segundo texto: percha, ferroviaria, timbales, aleros, pajar, fresquitos, casa, garrota.

16

PÁGINA 33

1. R. G.



2. Arturo va a Albacete. En el panel de información es la vía 2.
3. R. G.

17

PÁGINA 34

1. Línea 5: raíz, línea 11: leñoso, línea 13: muy fibroso, línea 16: jugoso.
2. Raíz, paloduz, regaliz.
3. R. G.



PÁGINA 35

4. El texto trata sobre el paloduz.
El paloduz se chupa y se mastica.
El paloduz tiene un sabor dulce, muy parecido al regaliz.
5. ¡Qué sabor tan rico!: jugoso, ¡Parece madera!: leñoso, ¡Tiene hebras!: fibroso.
6. El chicle es dulce, moldeable, blando y flexible.

18

PÁGINA 37

1. Líneas 8 y 25: grandísimo. Líneas 16 y 38: cañonísimo.
2. El Extrageneral Bombón Tirón Pisarruidón ordenó fabricar un cañón grandísimo.
Cuando el artillero pulsó el mando, se oyó un gigantesco repique de campanas.
Desde el otro lado se oyó: ¡Din! ¡Don! ¡Dan! Porque el comandante del otro bando también había tenido la idea de fabricar un cañonísimo.
Los soldados bailaban y gritaban: ¡Las campanas, las campanas! ¡Es fiesta! ¡Ha estallado la paz!

PÁGINA 38

3. Líneas 18 y 19: tímpanos, trompa de Eustaquio.
4. Ensordecedor, tronar, estallido, silencio, estruendo.
5. Si el cañón disparara flores – perfumarían a los soldados.
Si el cañón disparara tartas – los soldados las paladearían.
Si el cañón disparara fotografías – los soldados las observarían.
Si el cañón disparara plumas – acariciarían a los soldados.
Vista–observarían, tacto–acariciarían, gusto–paladearían, olfato–perfumarían.

19

PÁGINA 39

- | | |
|-------------------|-----------------|
| los ojos | el agua |
| la fresa | la araña |
| el color amarillo | el rinoceronte |
| el murciélago | el viento |
| las estrellas | el color blanco |

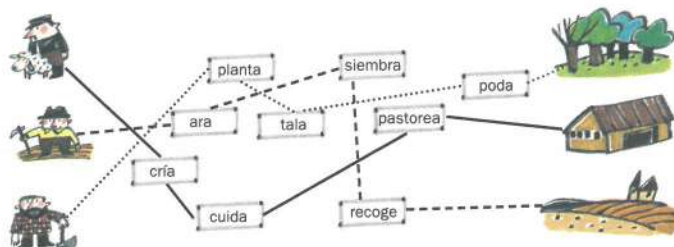
20

PÁGINA 40

1. Verbos: ara, cría, plantar. Sustantivos: montaña, tejados, personas. Adjetivos: pequeños, empinadas, secas.
2. Las paredes son muy gruesas (línea 4). Los tejados son inclinados (línea 6).

PÁGINA 41

3. Explotar: aprovechar el terreno para obtener ganancias.
Talar: cortar un árbol.
Arar: remover la tierra para sembrarla.
4. R. G.



5. Adjetivos: llano, feo, ancho, alto, azul, rojo, liso, seco, caro, bajo.
Sustantivos: luz, sol, sal, mar, piel, luna, mano, pie, tela, lana.
R. G. El elemento coloreado es una manzana.
6. En la montaña hace mucho frío durante el invierno. Los pueblos de montaña suelen ser pequeños y sus calles, empinadas y estrechas.

21

PÁGINA 42

1. Nombres relacionados con el calzado: zapatos, zapatillas.
Nombres relacionados con los adornos: pulseras, pendientes.

PÁGINA 43

2. La primera es Inés y la segunda, Irene.
3. Inés se pone: sombrero, camión y zapatillas.
Irene se pone: sombrero, pendientes y zapatos de tacón.
4. Infelices–felices, rápido–lento, fáciles–difíciles, salado–dulce, triste–alegre, seco–mojado.
La palabra de la familia de salero es: salado.
5. Inés se puso el sombrero con gracia.



22

PÁGINA 45

1. Cárcel: mazmorras; barril: tonel; avaricia: codicia; decir: pronunciar.
2. Los personajes que aparecen son, el primero, el cuarto, el quinto y el sexto.

PÁGINA 46

3. Les enseñó un tesoro y les pidió que rodaran sobre un tonel para que se les cayeran las joyas que habían robado.
Los nobles robaron monedas y perlas del tesoro del rey.
4. 2, 4, 1, 3.
En primer lugar, el rey y los nobles estuvieron en el Salón del Trono.
Después, fueron a la Cámara del Tesoro.
Y por último, llegaron al patio del castillo.
Los nobles no podían imaginar que terminarían encerrados en las mazmorras.
5. Sorprendidos, boquiabiertos, asombrados.

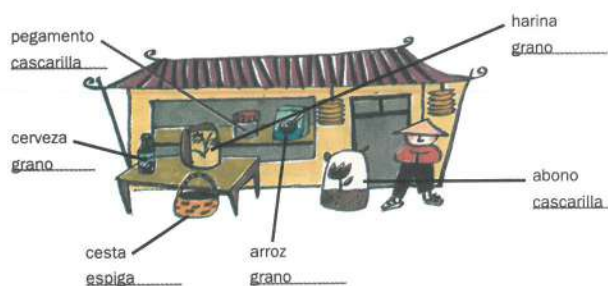
24

PÁGINA 48

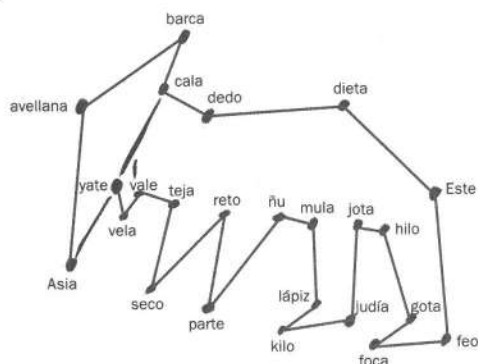
1. Líneas 5, 12 y 14: grano. Línea 14: cascarilla. Línea 17: espiga.
2. El grano se utiliza como alimento y para fabricar harina y cerveza.
La cascarilla se utiliza para abonar la tierra y para fabricar una especie de pegamento.
La paja que se obtiene de la espiga se utiliza para fabricar cestas o para cubrir los tejados de las viviendas.
3. Para qué se utiliza el arroz.

PÁGINA 49

4. R. G.



5. Arroz, arrozal, arrocero.
6. R. G.



25

PÁGINA 50

1. 5, 2, 1, 4, 3.

27

PÁGINA 56

1. Oguh-Hugo
Airam-María
Socram-Marcos.
2. María, Marcos y Hugo.
3. Ardeip ed daduic.
4. R. M. Sí, porque los niños consiguen la rosa y vuelven a casa.

PÁGINA 57

5. V, F, V, V, V, F, F, V.
6. Montaña Milenaria, Cordillera de Lava, Gruta de Cristal.
7. R. M. Desencantarla con un grito corto seguido de tres golpes de tacón.

28

PÁGINA 58

1. Porque son solo dos niños y para este juego se necesitan cinco niños.

PÁGINA 59

2. Cómo se juega a las cuatro esquinas.
3. Se necesitan cuatro árboles que formen un cuadrado y cinco niños.
El jugador debe decir: Con, con, cada uno a su rincón.
El jugador del centro intentará ocupar el puesto que quede libre.
No se puede permanecer en un mismo puesto más de un minuto.
4. El jugador del centro no puede agarrar a los otros jugadores al intentar ocupar su lugar.