



Vacaciones Santillana



100 ejercicios

para mejorar la **comprensión**
lectora

Lectura

5^o

PRIMARIA

ABC



Con
solucionario

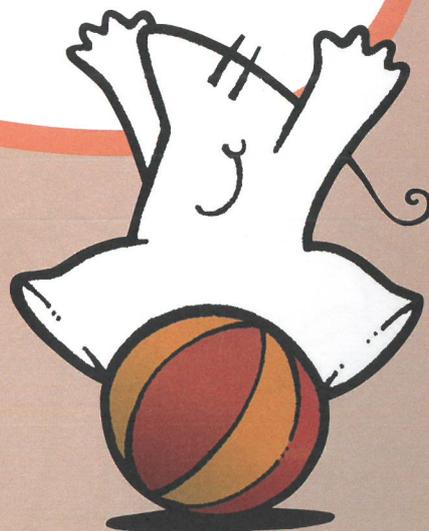
¡Qué alegría me da verte!

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 echarte una manita 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:

- Dedicar 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.
- Leer 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.

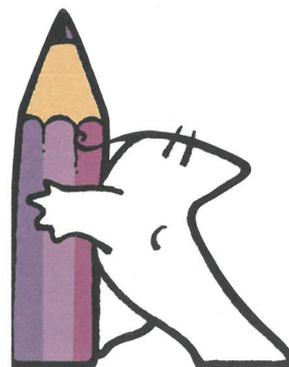
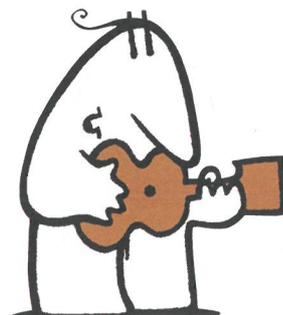
¡Nos vemos en la página 6!





Índice

Presentación	3
Índice / Programación	4
1 Pánico en la ciudad	6
Precisión léxica.	
2 Un juego sabio: el ajedrez	9
El marco de una historia. / Comprensión de datos.	
3 La más mía	12
Rimas.	
4 El dueño del Sol	14
Descripción de personajes.	
5 El fantasma	17
Velocidad lectora.	
6 La familia Algarabía	18
Características de los personajes. / La situación.	
7 Test de animales	21
Comprensión de datos.	
8 Una de indios	22
Descripción de costumbres y formas de vida de otras culturas.	
9 Coplas de disparates	24
Memoria. / Trabalenguas. / Familias de palabras.	
10 La princesa y el guisante	26
Velocidad lectora. / Memoria reciente de textos.	
11 Los duelos de Navarra	28
Expresiones. / El contexto de la historia.	
12 Consejos médicos del doctor Juan Recetas	31
Situaciones absurdas. / Comparaciones.	



13	Las travesuras de Inés	34
	Reconocer situaciones en distinta escala temporal.	
14	Tras las huellas del oso	36
	La descripción. / Vocabulario sobre el relieve. / Instrucciones.	
15	Canciones del alto Duero	38
	Los oficios. / La descripción de un paisaje. / Sustantivos individuales y colectivos.	
16	¡Que viene el coco!	40
	Estructura del texto. / Secuencia temporal.	
17	El comprador de gratitud	42
	Sinónimos y antónimos. / Antecedentes y consecuentes.	
18	La voz ronca de la corneja	45
	Velocidad lectora.	
19	El Holandés Errante	46
	Vocabulario. / Estructura temática de la historia.	
20	<i>Citius, altius, fortius</i>	50
	Vocabulario relacionado con los deportes. / Descripciones.	
21	La calle estrecha	52
	Campo semántico. / La estructura del cuento tradicional.	
22	La casita	55
	Velocidad lectora. / Valorar la rapidez en la lectura con un texto normal y con otro que entrañe cierta dificultad.	
23	Entrevista a un leopardo	56
	Estructura de una entrevista.	
24	¡Di que no!	58
	Vocabulario relacionado con los animales. / Familias de palabras.	
	Solucionario	60



1 Pánico en la ciudad

- Precisión léxica.

FÍJATE EN LA REACCIÓN QUE TUVIERON LAS PERSONAS QUE ESCUCHABAN EL PROGRAMA RADIOFÓNICO.



- 1 Cuando aquella tarde el joven Orson Welles se dirigía a la radio, no podía imaginar lo que ocurriría horas después. ¡Todo por la lectura de una
- 5 novela de ciencia ficción en la que un ejército de marcianos invade el planeta Tierra!

–¡Hola Ted! –dijo Orson a un miembro de su equipo–. ¿Qué tal? ¿Está todo preparado?

–Por supuesto. Los locutores ya están listos. Hemos ensayado la lectura de la obra y tenemos la música preparada. Tal y como dijiste, mezclaremos la

15 música con la lectura, para que parezca más real.

Una hora después comienza el espacio radiofónico del joven Welles. Un locutor explica a los oyentes en qué va a consistir el programa y empieza la

20 música...

–Vamos Ted, ahora..., ¡corta!

Interrumpimos nuestra emisión musical con un boletín especial de noticias. Al parecer, un extraño objeto ha caído sobre una granja de Nueva Jersey. Por el momento se desconoce el origen del extraño artefacto.

25

Mientras vuelve a sonar la música, Orson continúa dando órdenes en la emisora.

–Muchacho –le dice a un locutor–, debes poner más emoción al contarlo. Tienes que despertar la curiosidad de la gente. Bueno, seguimos..., tres minutos más de música y entramos de nuevo.

30

Poco después, la música vuelve a cesar y se anuncia una nueva conexión con la granja.

Señores y señoras. Es increíble lo que estamos viviendo aquí –dice el locutor con voz dramática–. El artefacto se ha abierto y ha salido algo de su interior. Es una criatura muy extraña, no es un ser humano. ¡Dios mío! Tiene un aspecto muy..., ¡es terrible! Están saliendo del aparato muchos seres iguales. ¡Nooo!

35

Se oyen gritos y carreras. La conexión parece interrumpirse y deja paso a

40 la música.



–Muy bien –le dice Orson al locutor–. ¿Ves? Ahora sí le has puesto emoción al asunto.

45 Durante los minutos siguientes, el programa continúa más o menos igual. La música se interrumpe con supuestas conexiones con la granja de Nueva Jersey y con falsas entrevistas a científicos:

50 –Profesor Pierson, ¿es cierto –pregunta asustado un locutor– que esos seres están invadiendo el Estado de Nueva Jersey?

–Por el momento sólo podemos decir que no son seres de este planeta y que tienen un gran poder destructor.

55 No habían terminado de sonar las últimas palabras cuando el estudio se vio invadido por numerosos policías. Al parecer, el pánico estaba cundiendo en diferentes ciudades y la gente se había lanzado a la calle en un intento casi desesperado por escapar de la terrible invasión.

60 –¡Pero si sólo estamos leyendo una novela! –explicaba Welles a los policías.

–Joven, hay mucha gente aterrorizada –respondió el policía–. Piensan que es cierto lo que están oyendo por la radio y se han lanzado a la calle. Muchos hospitales
65 ya han comenzado a recibir heridos: gente con piernas y brazos rotos, ataques de histeria..., así que haga el favor de cortar la emisión ahora mismo.

A pesar de todo, Orson Welles continuó con la emisión y consiguió que para miles de personas aquella fuera la noche más terrible de su vida. Con todo, Welles vio aumentada su fama de forma espectacular y demostró al
70 mundo entero cuál era el auténtico poder de los medios de comunicación.



1 Rodea en el texto las palabras que utiliza el autor para referirse a la nave espacial.

2 Observa las dos ilustraciones de este tema y busca al invasor.

3 Numera según el orden en que sucede en el texto.

- Se finge una conexión con una granja de Nueva Jersey.
- Comienza la emisión radiofónica.
- Se lee un supuesto boletín de noticias.
- El programa no se suspende y provoca el pánico.
- La policía pide la suspensión del programa.

4 Contesta.

¿Quién es el personaje principal de la historia? ¿Dónde trabajaba? _____

¿Qué hizo de especial? _____

¿Qué demostró el protagonista? _____

5 Escribe y dibuja junto a cada viñeta quién es quién.

EL ARTEFACTO
SE HA ABIERTO.

DEBES PONER
MÁS EMOCIÓN
AL CONTARLO.

HAY MUCHA
GENTE
ATERORIZADA.

6 Completa esta entrevista sustituyendo las palabras destacadas por otras de significado más preciso. Ayúdate con las palabras que aparecen en el recuadro.



posar	objeto	exclamar	llevar
encender	interrogar	transformar	planta

—Ayer, día 3 de agosto, sucedió algo increíble. Nos encontramos en el lugar de los hechos con el principal testigo. Cuéntenos, por favor, lo que vio.

—Yo vi un (**chisme**) _____ que volaba. De repente, se (**puso**) _____ en el suelo

y se abrieron las puertas. Salieron unos seres que (**tenían**) _____ unas bolsas. Sacaron

unas piedras y con ellas (**hicieron**) _____ un fuego. Después, (**dijeron**) _____:

¡Brruubrrutirr! Y las piedras (**se convirtieron**) _____ en una (**cosa**) _____ parecida

a un champiñón. Yo quería (**hacerles unas preguntas**) _____, así que dije:

¡Buruutiirru! Me miraron asustados y se fueron. Me gustaría saber qué les dije.

2 Un juego sabio: el ajedrez

¿JUGAMOS UNA PARTIDA?



- El marco de una historia.
- Comprensión de datos.

1 El ajedrez se inventó hace miles de años en la India, aunque allí se llamó «chaturanga» y era algo diferente al juego actual.

Cuenta una antigua leyenda india que hubo una vez un rey que trataba muy mal a sus soldados y a su pueblo. Cansado de su comportamiento, un sabio de la corte, que había sido maestro del soberano, inventó un juego al que llamó «chaturanga» o «juego del ejército» con el fin de enseñarle al monarca a respetar y a tratar bien a sus súbditos.

Constaba de un tablero dividido en 64 casillas y 32 piezas, y podían jugar cuatro personas.

En este juego, como en el del actual ajedrez, el rey, a pesar de ser la pieza más importante, no puede hacer nada sin la ayuda de las demás. El rey depende del resto de las piezas de su ejército, que son las que lo defienden de los ataques y, a la vez, las que atacan al ejército enemigo.

20 Esto era lo que el sabio quería demostrar al monarca: que sin la ayuda de su ejército y de su pueblo, el rey no era nadie, es decir, no tenía ningún poder.

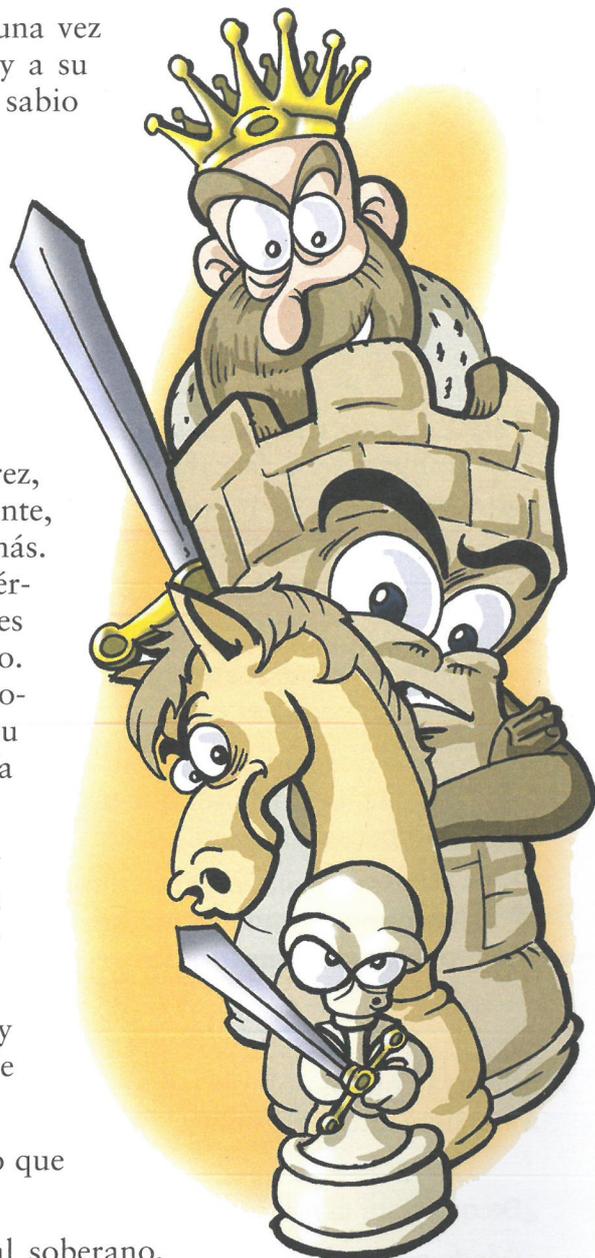
25 El sabio llevó el juego ante el monarca indio y le explicó las reglas. El rey se entusiasmó con el «chaturanga» y comprendió lo que su antiguo maestro quería decirle.

Sorprendido por el ingenio del sabio, el rey prometió cambiar su actitud y ser más amable con su pueblo.

Como recompensa, el monarca le dijo al sabio que le concedería lo que pidiese.

35 El sabio, queriendo dar una nueva lección al soberano, le pidió como recompensa el trigo que pudiera colocar en su tablero del «chaturanga» o ajedrez, pero siguiendo la siguiente regla:

El soberano debía colocar un grano de trigo en la primera casilla del tablero, dos granos en la segunda casilla, cuatro en la tercera, ocho en la cuarta... y así, hasta llegar a la casilla número 64, última casilla del tablero. Es decir, que cada casilla debía tener el doble de granos de trigo que hubiera en la casilla anterior.





40 La suma total de los granos de trigo que hubiese en todas las casillas del tablero sería la cantidad de trigo que el sabio se llevaría como recompensa.

El soberano se echó a reír; creía que su maestro pedía una recompensa muy pequeña.

45 Entonces, el rey mandó que le llevaran un saco de trigo. Pensaba que con un saco tendría suficiente trigo para pagar al sabio, ya que el tablero sólo tenía 64 casillas...

¡Pero qué equivocado estaba el soberano indio! Porque, después de hacer los cálculos, resultó que todo el trigo de la India no era suficiente para re-
50 compensarlo.

De esta forma, el sabio dio otra inolvidable lección a su soberano. El rey comprendió que su maestro le acababa de demostrar que ofrecer recompensas sin pensarlo dos veces puede ser muy arriesgado.

1 Subraya con los colores que se indican, los fragmentos del texto que responden a las siguientes preguntas.

¿De qué trata la historia? (de rojo)

¿Cuándo ocurre esta historia? (de azul)

¿Dónde sucede la historia? (de verde)

¿Qué personajes aparecen? (de amarillo)

2 Subraya en el texto los nombres que ha recibido este juego. Después, escríbelos.

3 Observa estas casillas de tableros de ajedrez y rodea la serie que representa el trato que propuso el sabio al soberano. Añade una cifra en cada caso siguiendo la serie.

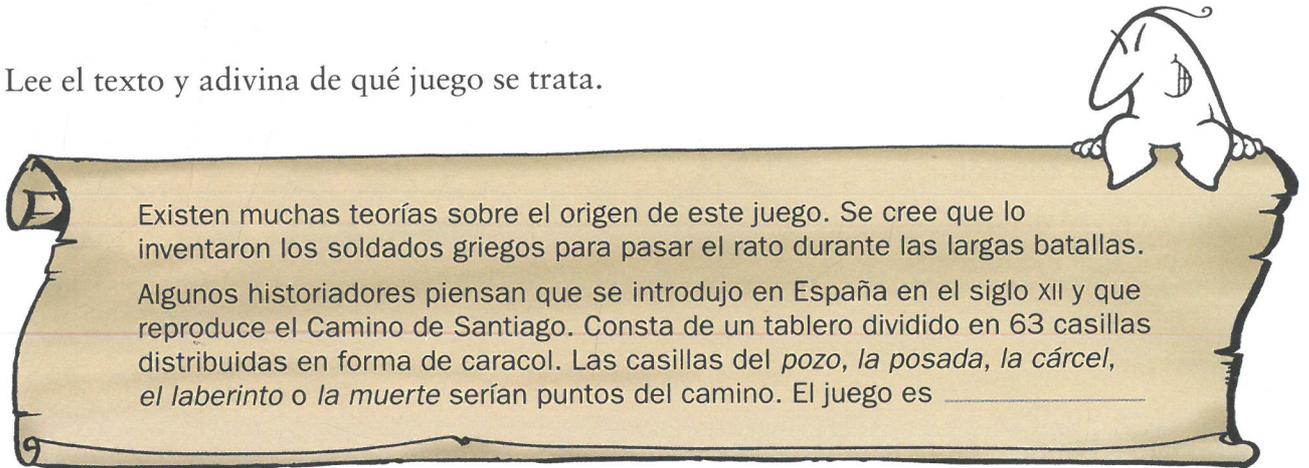
3	9	12	15	18	21	

1	2	4	8	16	32	64	

4 Escribe V (verdadero) o F (falso) al lado de cada afirmación.

- El soberano aceptó el trato sin pensar en las condiciones.
- El origen del ajedrez se remonta a cientos de años atrás.
- El sabio dio dos lecciones al soberano.
- El tablero del ajedrez tiene 32 casillas.
- El sabio demostró que un rey no es nadie sin el apoyo de su pueblo.

5 Lee el texto y adivina de qué juego se trata.



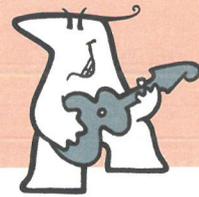
6 Lee los siguientes párrafos. Marca el que podría formar parte del texto *Un juego sabio: el ajedrez*, y escríbelo con buena letra.

- Las piezas del juego del «chaturanga» simbolizaban las fuerzas militares indias: un rey, un consejero, los carros de combate, la infantería, la caballería y los elefantes.
- Aquella tarde, el soberano se sintió muy apenado. Su pueblo no le quería. Se apoyó en un árbol y contempló el cielo: las estrellas parecían observarle.

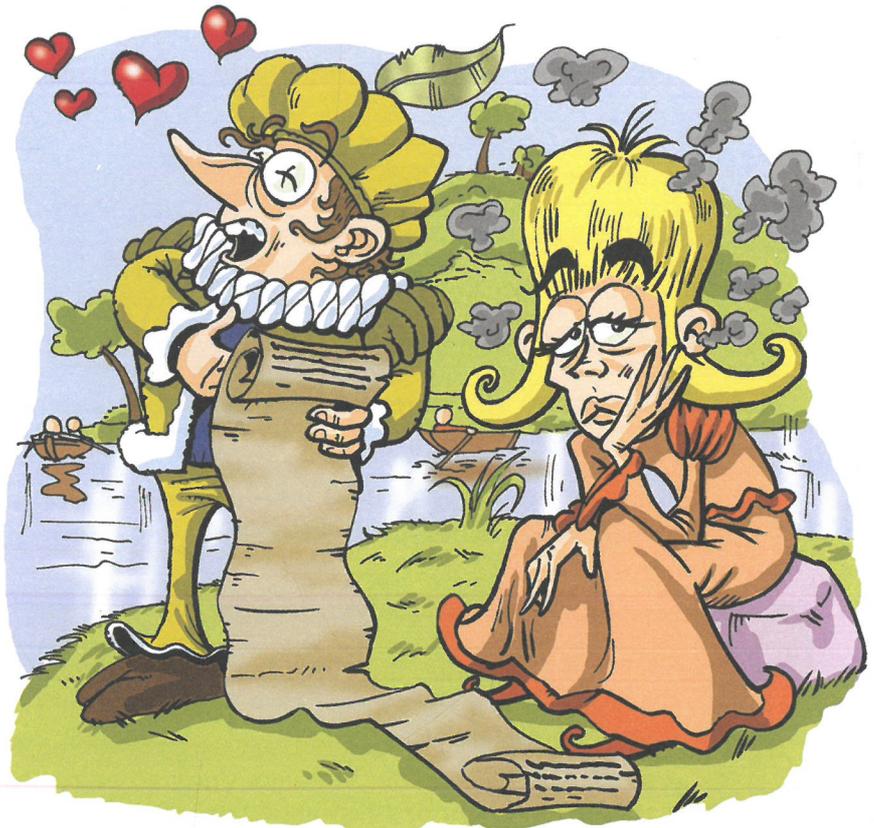
3 La más mía

- Rimas.

¡RIMA
CONMIGO!



- 1 Yo no sé decirme
por qué me retienes.
Yo no sé qué tienes.
- Tienes dulces años,
5 mas no son tus años;
tienes gran blancura,
mas no es tu blancura;
tienes alta frente,
pero no es tu frente;
10 tienes verde pelo,
pero no es tu pelo;
tienes áureos ojos,
tienes vivos labios,
mas no son tus ojos,
15 mas no son tus labios;
tienes armonía,
no es tu melodía;
tienes condición,
no es tu corazón...
- 20 Yo no sé decirte
por qué me retienes.
Yo no sé qué tienes...



JUAN RAMÓN JIMÉNEZ

- 1 Subraya en el poema una palabra que tiene un significado parecido a *dorados*. Después, escribe dos oraciones con la palabra encontrada.

- 2 Rodea una expresión que indica *juventud* y escríbela.

- 3 ¿Cuántos versos tiene el poema?

4 Copia la estrofa que se repite y subraya la única palabra que cambia.

5 ¿Qué es lo que no sabe el poeta? Marca.

- Cuándo volverá a ver a la persona que ama.
 Si ha llegado la primavera, o no.
 Por qué se siente tan atraído por su amada.

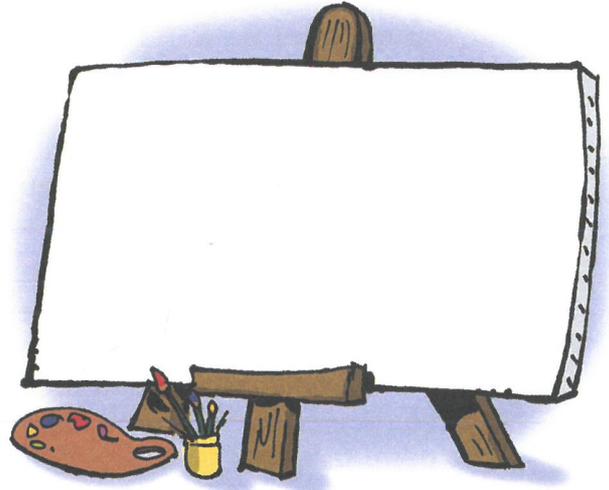
6 Completa la ficha con los datos del poema.
Después, imagina la amada del poeta y dibújala.

Color de piel: _____

Color de pelo: _____

Color de ojos: _____

Labios: _____



7 Copia las cualidades que nombra el poeta que se refieren a rasgos de carácter.

8 Completa el siguiente poema con palabras que suenen de forma parecida.

Yo ya sé decirte
por qué me retienes.

Tienes _____



4 El dueño del Sol

- Descripción de personajes.

FÍJATE BIEN EN QUIÉNES Y CÓMO SON LOS PERSONAJES.



- 1 Hace mucho, mucho tiempo, todos los habitantes de la Tierra vivían en tinieblas y soportaban un terrible frío, pues no conocían el Sol. Solo una tribu asentada junto al río Orinoco sabía de la existencia del astro rey. Los más ancianos del lugar habían oído contar a sus mayores que el Sol vivía allá, en las alturas, prisionero de un ser malvado.

- Un día, una valiente muchacha de la tribu, llamada Cunamá, decidió partir en busca del Sol. La joven anduvo durante varios días hasta llegar al horizonte. Una vez allí, encontró una escalera que se perdía en las alturas. Sin más, comenzó a subir. Cunamá tenía miedo, pero estaba decidida: conseguiría que el Sol brillara para todos.

- Al fin, tras cientos de escalones, la escalera terminó al pie de una casa vieja y destartalada. Cunamá se acercó y llamó a la puerta. Un hombre de aspecto terrible apareció en el umbral y le preguntó con voz cavernosa:

—¿Quién eres tú? ¿Qué quieres?

La muchacha, asustada, sacó fuerzas para responder:

- Soy Cunamá... Mi... mi pueblo me envía desde la Tierra para que liberes al Sol. Sabemos que la vida sería distinta si brillara para todos nosotros.

- ¿Liberarlo? —respondió el hombre furioso—. El Sol es mío y solo yo puedo disfrutar de él. Brillará cuando yo quiera y lo hará exclusivamente para mí. ¿Qué te has creído? Y ahora..., ¡lárgate! ¿O es que no sabes lo que les ocurre a los que se atreven a llamar a mi puerta?

Pero Cunamá no se dio por vencida e intentó convencer a aquel ser malvado y terrible. Le habló de la tristeza de la oscuridad sin fin, del terrible frío en algunos lugares del planeta... Todo fue inútil...

- Y entonces, justo cuando la muchacha estaba a punto de darse por vencida y volver a la aldea, divisó al fondo de la habitación una enorme bolsa redonda, colgada del techo.



Como si hubiera leído sus pensamientos, el hombre dijo:

–¿Qué miras? Ni se te ocurra acercarte...

El rostro de aquel temible personaje estaba encendido de
45 cólera. Ahora, Cunamá no tenía dudas: en aquella bolsa es-
taba prisionero el Sol.

La muchacha se coló de un salto en la habitación y se acer-
có a la bolsa. El hombre trató de reaccionar, pero la joven
tiró de la bolsa y el Sol quedó al descubierto. Era una enor-
50 me bola redonda, de un color anaranjado brillante...

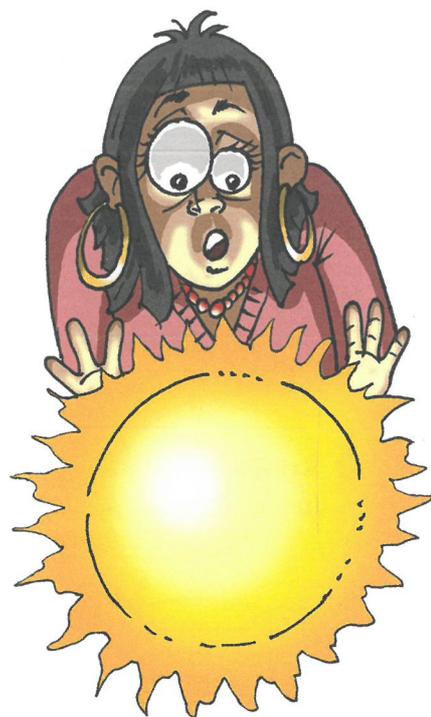
–¡Qué hermoso es! –exclamó la muchacha.

En unos segundos, la habitación quedó inundada de una
claridad cegadora. El dueño del Sol se enfureció y, al inten-
tar atrapar a la muchacha, dio un terrible manotazo a la
55 gran bola naranja, que salió despedida hacia el Este. Más
furioso aún, volvió a levantar las manos y envió la gran
bolsa blanca hacia el Oeste.

Mientras, Cunamá corrió y corrió escaleras abajo hasta re-
gresar a la Tierra.

60 Abajo, en la Tierra, la luz lo inundaba todo: el Sol ilumina-
ba las montañas, los ríos... Durante todo el día, los miembros de la tribu de
Cunamá celebraron una fiesta en honor de la muchacha. Y cuando llegó la no-
che, todos descubrieron sorprendidos una gran esfera blanca que parecía son-
reír desde lo alto. Y Cunamá bautizó aquella misma noche a la gran bolsa
65 blanca con el nombre de Luna.

Basado en P. MARTÍNEZ,
Cuentos y leyendas de Argentina y América



1 Rodea las palabras del texto que explican qué le dijo Cunamá al dueño del Sol para intentar convencerle.

2 Subraya en el texto la descripción del Sol. Después, escríbela.

3 Contesta.

¿Qué hizo el dueño del Sol cuando vio a Cunamá?

¿Qué hizo Cunamá cuando vio al dueño del Sol?

4 ¿En qué orden ocurrió? Numera.









5 Rodea en cada caso la palabra que no pertenece a la serie. Después, escribe cada cualidad junto al personaje al que se refiere.





6 Busca en esta sopa de letras las palabras necesarias para describir los siguientes elementos de la historia. Después, completa.



El dueño del Sol es _____

El dueño del Sol tiene la voz _____

La casa del dueño del Sol es _____

Cunamá es _____

Los miembros de la tribu estaban _____

5 El fantasma

- Velocidad lectora.



- 1 Lee el siguiente texto. Antes de comenzar procura que alguien cronometre el tiempo que tardas.

Era el último año de curso y todos decidimos celebrarlo yendo de acampada a la sierra. Tras unas horas de viaje llegamos a un valle que hacía posible observar a lo lejos un castillo del siglo XVIII.

Nuestro primer día lo pasamos investigando la zona. Descubrimos que nos encontrábamos en un valle que formaba parte de una de las áreas de descanso establecidas por los guardas forestales. A pocos metros teníamos una laguna donde poder bañarnos, en la cual había gran variedad de animales y de árboles.

Posteriormente, nos pusimos a comer, y después nos echamos la siesta. Cuando despertamos, era ya de noche y empezamos a jugar a las cartas. Todos estábamos entretenidos con el juego, cuando apareció un señor con viejas ropas que desprendía un olor penetrante y desagradable, como si llevase comida podrida. Aunque nos asustamos un poco, luego descubrimos en él un personaje noble y humano. Se quedó con nosotros toda la noche y nos contó su historia.

«Yo me llamo Diego y aquí donde me veis fui uno de los hombres más afortunados del mundo. Era un ejecutivo de prestigio, con gran poder económico y estaba casado y tenía dos hijos. Un fin de semana mi mujer, Nuria, y yo decidimos marcharnos con los niños de excursión para conocer esta sierra, pero a medio camino tuvimos un accidente por causa de una liebre que salió al camino. Nos salimos de la carretera y vagamos por el bosque sin conocimiento alguno del lugar. Después de caminar durante más de dos horas, llegamos al castillo que veis tras la colina, y nos refugiamos allí del frío de la noche. Al día siguiente me encontré solo. Mi familia había desaparecido y desde entonces espero que alguien venga a buscarme.»

De repente, un frío glacial corrió por nuestros cuerpos. Se desató una gran tormenta de aire y luego descubrimos que el señor había desaparecido. Asombrados y preocupados, decidimos volver al refugio donde los guardas forestales se encontraban. Les contamos lo sucedido, pero se echaron a reír diciendo:

PEDRO: «Estos niños no saben qué inventarse para pasarlo bien, eh Javi».

JAVI: «Es cierto, es el quinto grupo de este año que intenta asustarnos con esa historia».

PEDRO: «Son poco originales, siempre cuentan la misma. ¿No crees?».

¿Cuánto has tardado?



Tiempo	Resultado
3'30" a 3'55"	Capacidad adquirida.
3'55" a 4'15"	Capacidad en vías de adquisición.
> 4'15"	Necesita refuerzo.

6 La familia Algarabía

- Características de los personajes.
- La situación.

¿CUÁL ES LA PRINCIPAL
CARACTERÍSTICA
DE LA FAMILIA
ALGARABÍA?



- 1 La familia Algarabía habita en un pequeño pueblecito perdido en medio del campo. Si alguna vez pasas por allí, identificarás con facilidad su casa. No porque sea la casa más grande, ni la más alta, ni la más bonita, sino porque es la más ruidosa. Para encontrarla, no hay más que dejarse guiar por los oídos: todos los miembros de la familia Algarabía tienen una voz asombrosa.

Cuando uno de los gemelos Algarabía dice: «Ayúdame a alcanzar el tarro de mermelada», se le oye hasta en la plaza de la iglesia.

- 10 Y cuando la señorita Algarabía les cuenta a sus hermanos lo que piensa comprar por la tarde en la ciudad, sus gritos hacen temblar todos los cristales del pueblo.

Se oye todo lo que dicen y se sabe todo lo que hacen.

- 15 –¡Hombre –comenta la gente–, el señor Algarabía ha vuelto ya de su viaje! Ha perdido el segundo botón de la camisa de rayas azules y le duele el callo del tercer dedo del pie derecho.

O bien:

- 20 –Vaya, la señora Algarabía ha vuelto del mercado. En esta ocasión se ha ahorrado tres céntimos comprando al segundo vendedor de quesos del tercer pasillo.

- 25 Todo el mundo sabe al dedillo lo que pasa en casa de los Algarabía, que no tienen nada oculto porque hablan de todo a gritos. Se sabe cuándo se despiertan, cuándo se van, cuándo regresan, cuándo se divierten, cuándo trabajan, cuándo discuten, cuándo comen...

- 35 Así se desliza la vida: apacible para los Algarabía, que no se dan cuenta de nada, y ruidosa para los vecinos, que no consiguen acostumbrarse.



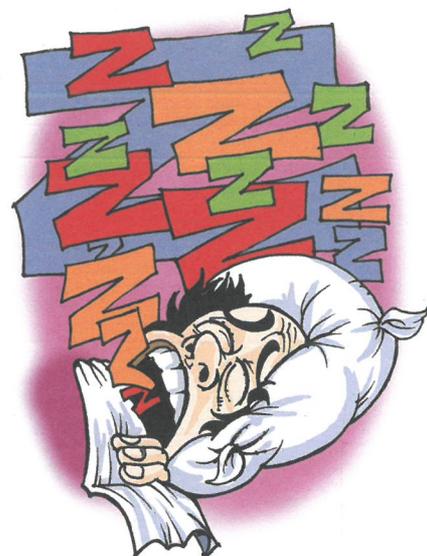
Por la noche, después de cenar, los Algarabía friegan los platos en medio de un gigantesco estrépito de salpicaduras, chorros de agua, gorgoteos de fregadero, vasos que tintinean y cubiertos que resuenan. Entre tanto, ellos continúan su conversación y después, si hace bueno, se instalan en el jardín y discuten hasta que cae la noche.

–Ah, ya está aquí el primer murciélago –dicen los vecinos–. Por fin los Algarabía se irán a acostar y nosotros podremos gozar de un poco de silencio.

Pronto los Algarabía cierran a golpes sus ventanas, los ruidos cesan y se oye incluso el suave sonido de los grillos bajo las estrellas nascentes. Es la paz de la noche...

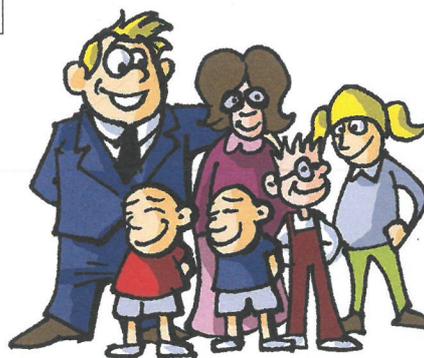
Pero, de repente, un ruido sordo se eleva poco a poco, llena la campiña y sacude las casas del pueblo. El ruido crece e invade la noche.

Es que el señor Algarabía acaba de dormirse... ¡Y ronca!



JACQUES CHARPENTREAU,
La familia Algarabía (adaptación)

1 Rodea en el texto los miembros que componen la familia Algarabía. Después, marca la foto familiar que corresponde a esta familia.



2 Busca en el texto una expresión cuyo significado es parecido a la expresión *al pie de la letra*, y escríbela. Después, redacta una oración con la expresión encontrada.

3 La familia Algarabía ha cambiado de nombre. Marca los nombres que serían adecuados para nombrar a esta familia.

familia Jaleo

familia Susurro

familia Follón

familia Insignificante

familia Murmullo

familia Estruendo

4 Une cada palabra con su significado.

estrépito

sonido que producen algunos objetos al chocar entre sí.

gorgoteo

sonido de una campanilla o timbre.

tintineo

sonido que produce un líquido al moverse.

5 Contesta.

¿Qué tiene de especial la familia Algarabía?

¿Qué piensan sus vecinos?

6 Escribe qué saben los vecinos acerca del señor y la señora Algarabía.

Del señor Algarabía

De la señora Algarabía

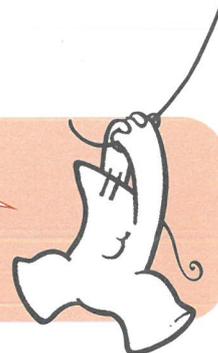
7 Escribe una oración con cada uno de los significados de las palabras *gemelos* y *sierra*.



7 Test de animales

- Comprensión de datos.

¿DE QUÉ ANIMAL SE TRATA?



1 Lee el test y descubre de qué animal se trata en cada caso. Si lo adivinas con la primera pista, anótate cinco puntos; con dos pistas, cuatro puntos, y así sucesivamente.

ANIMAL A

1. Almacenan grasa en su espalda para alimentarse.
2. Su pelo les protege del calor del sol. Pierden muy poca agua por la orina y no sudan.
3. Pueden cerrar las ventanas de la nariz para que no les entre arena o polvo.
4. Tienen unas pezuñas muy anchas para caminar sobre la arena sin hundirse.
5. Pueden viajar 160 kilómetros al día y pasar hasta ocho días sin beber.

Es el _____

ANIMAL B

1. Muchas personas de Oceanía miden su riqueza por el número de ellos que tienen.
2. Su rabo recuerda un sacacorchos.
3. De ellos se aprovecha todo.
4. Se les tiene por sucios, pero son más limpios que la mayoría de los animales domésticos.
5. Los más apreciados son los de pata negra.

Es el _____

ANIMAL C

1. La piel de astracán se obtiene de una de su especie.
2. El pergamino antiguo, que se usaba para escribir, se hacía con la piel de este animal.
3. Con su lana se fabrica hilo de alta calidad.
4. Con ellas se obtienen productos lácteos como: leche, queso...
5. Beee, ¿verdad que lo has adivinado?

Es la _____



¿Cuántos puntos has obtenido?

- Entre 10 y 15: eres un genio de la zoología.
- Entre 6 y 9: no está nada mal.
- Entre 1 y 5: necesitas leer más sobre el mundo animal.

8 Una de indios

- Descripción de costumbres y formas de vida de otras culturas.

¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN ESTAS DOS TRIBUS INDIAS?



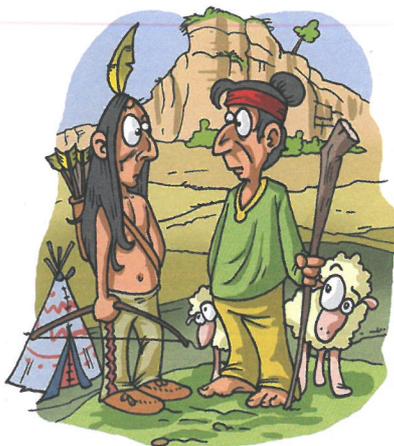
1 Toro sentado, Caballo loco... Seguro que has oído los nombres de estos jefes indios. Pero, ¿de qué indios? Porque en América del Norte existían multitud de tribus indias. Entre las más conocidas están, por ejemplo, la de los sioux y la de los navajos; dos tribus que son muy diferentes entre sí.

5 Una de las diferencias tiene relación con su forma de vida. Los sioux pasaban largas épocas cazando búfalos lejos de sus poblados y empleaban para vivir el tipi, que es una tienda cónica hecha con pieles de búfalo.

En cambio, los navajos se dedicaban a la agricultura y a la cría de ovejas y cabras, y vivían en poblados de casas circulares construidas con troncos, barro y piedra.

Otra diferencia entre ambos pueblos tiene que ver con su aspecto externo. Los navajos iban vestidos con prendas de lana, llevaban flequillo y se recogían el pelo en algo parecido a un moño. Los sioux vestían ropas hechas con piel de animales y llevaban el pelo muy largo. A veces, incluso se lo recogían en dos trenzas.

También existen diferencias en la artesanía de cada pueblo. Los sioux trabajaban el cuero. Elaboraban bolsos, sillas de montar, cunas portátiles para bebés –semejantes a las mochilas actuales– y cómodos mocasines. En cambio, los navajos eran especialistas en tejer lana: mantas, tapices, alfombrillas..., y en hacer trabajos de joyería: collares y pulseras de plata.



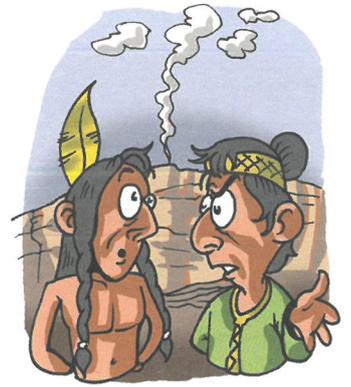
- 1 Rodea en el texto una palabra que se ha formado añadiendo el prefijo *re-* a un verbo.
- 2 Subraya en el primer párrafo las palabras que indican de qué trata el texto. Después, utilízalas para escribir un nuevo título.

3 Contesta.

¿Dónde viven las tribus que aparecen en el texto?

¿Cómo eran las casas de los sioux?

¿Y las de los navajos?



4 Observa y escribe debajo de cada ilustración a qué tribu pertenece cada animal u objeto.





5 Completa con los datos que has leído en el texto.

Sioux

Navajos

Vivienda: _____

Aspecto externo: _____

Artesanía: _____

9 Coplas de disparates

- Memoria.
- Trabalenguas.
- Familias de palabras.

FÍJATE BIEN
EN LOS DISPARATES.



Tengo que pasar el río
a caballo de un mosquito,
y que me digan tus padres
¡qué caballo tan bonito!

He visto un monte volar,
y una casa andar a gatas,
y en el fondo del mar
un burro asando patatas.

Te han dicho que he dicho un dicho,
dicho, que no he dicho yo;
que si yo lo hubiera dicho,
no hubiera dicho que no.



1 Demuestra que has leído con atención y contesta sin volver a leer el poema las preguntas que aparecen a continuación.

¿A caballo de qué animal cruzará el río el protagonista? _____

¿Qué hacía el monte? _____

¿Y la casa? _____

¿Dónde estaba el burro? _____

¿Qué hacía el burro? _____

2 Copia el trabalenguas que aparece en el poema. Después, léelo en voz alta.

3 Relaciona las palabras que pertenecen a la misma familia. Después, localiza en el poema una palabra más de cada familia y escríbela donde corresponda.

predecir	voladura	paso	desdecir
sobrevolar	pasarela	marcapasos	contradecir
bendecir	revoloteo	pasadizo	volador

<hr/>	<hr/>	<hr/>

4 Forma oraciones relacionando las palabras de cada columna sin pretender que tengan sentido. Después, escribe las oraciones que has formado y lee tu poema disparatado. Fíjate en el ejemplo.

El viento	es un velo blanquecino	que envuelve mi corazón.
La palmera	es una columna	que mueve mi alma.
La lluvia	gracioso ovillo	que sostiene el mundo.
El mar	bello secreto	que esconde la magia.

El viento gracioso ovillo que mueve mi alma.

10 La princesa y el guisante

- Velocidad lectora.
- Memoria reciente de textos.

¿ES UNA PRINCESA?



- 1 Lee el siguiente cuento. Antes de comenzar procura que alguien cronometre el tiempo que tardas.

Érase una vez un príncipe que soñaba casarse con una princesa de sangre real. Viajó por todo el mundo en busca de una, pero cuantas hallaba tenían algún defecto. Las princesas abundaban, pero se hacía difícil descubrir si verdaderamente eran de sangre real. El príncipe volvió a su patria muy desilusionado, triste y pesaroso, porque deseaba con toda su alma una real princesa.

Pero cierta noche se desencadenó una horrible tempestad; llovía a torrentes y el cielo parecía un infierno de rayos y truenos. ¡Era espantoso! De repente, llamaron a la puerta de la ciudad y el mismo rey fue a ver quién era.

Con gran asombro adivinó que tenía delante a una princesa. Pero, ¡Dios Santo! ¿En qué lastimoso estado aparecía con aquel tiempo horroroso! Toda el agua le chorreaba por cabellos y vestidos; llenaba su calzado y se le derramaba por los talones. Más parecía una fuente que una princesa, aunque ella afirmaba que lo era.

«¡Bien pronto lo sabremos!», pensó la reina. Y, sin decir nada a nadie, fue al dormitorio, quitó todos los colchones y ropa de la cama y dejó en el fondo de ésta un guisante, encima del cual colocó veinte colchones, y sobre ellos veinte edredones.

La princesa tuvo que dormir toda la noche en esta cama monumental. Y al día siguiente le preguntaron cómo había dormido.

–¡Oh! ¡Muy mal! –contestó–. En toda la noche no he podido cerrar apenas los ojos. Dios sabe lo que habría en la cama. Sentía una cosa dura que me ha llenado de cardenales todo el cuerpo. ¡Qué tormento!



Entonces reconocieron que era una princesa de sangre real, porque, entre veinte colchones y veinte edredones, había sentido la molestia del guisante.

Tan sólo una princesa de sangre real puede ser tan sensible.

Y el príncipe la eligió por esposa sabiendo a ciencia cierta que se casaba con una verdadera princesa, y el guisante se llevó al Museo de Arte.

¡Y he aquí un verdadero cuento!

HANS C. ANDERSEN



¿Cuánto has tardado?

Tiempo	Resultado
3' a 3'25"	Capacidad adquirida.
3'25" a 3'50"	Capacidad en vías de adquisición.
> 3'50"	Necesita refuerzo.



2 Escribe las palabras que faltan sin fijarte en el texto. Después, comprueba si has utilizado las mismas palabras que aparecen en el texto o has usado sinónimos.

Érase una vez un príncipe que _____ casarse con una princesa de sangre real. _____ por todo el mundo en busca de una, pero cuantas hallaba tenían algún defecto. Las princesas abundaban, pero se hacía difícil _____ si verdaderamente eran de sangre real. El príncipe volvió a su _____ muy desilusionado, triste y pesaroso, porque deseaba con toda su alma una real princesa. Pero cierta noche se desencadenó una _____ tempestad; llovía a _____ y el cielo parecía un infierno de rayos y truenos. ¡Era _____! De repente, llamaron a la puerta de la ciudad y el mismo rey fue a ver quién era. Con gran asombro _____ que tenía delante a una princesa. Pero, ¡Dios Santo! ¿En qué _____ estado aparecía con aquel tiempo _____? Toda el agua le chorreaba por _____ y _____; llenaba su calzado y se le derramaba por los _____.

11 Los duelos de Navarra

- Expresiones.
- El contexto de la historia.

¿POR QUÉ SE BATÍAN
LOS CABALLEROS Y LAS
DAMAS EN DUELO?



Bajo el reinado del rey Juan Brusco de Navarra, los nobles se batían en duelo con muchísima frecuencia.

Condes, duques, marqueses y caballeros se retaban a duelo continuamente; por motivos serios o en broma, por apuestas o retos, por venganza o por pura antipatía.

–¡Me habéis pisoteado la sombra, señor!

Y venga, un desafío.

–Durante el brindis en mi honor, ¡vos no levantasteis la copa lo suficiente, señor!

Y venga, otro desafío. Hasta las damas nobles se desafiaban por un vestido igual, por una sonrisa demasiado amplia a cierto caballero...

El rey Juan Brusco decretó entonces lo siguiente:

«A todo aquel que fuere sorprendido batiéndose en duelo, le serán retirados el título y los privilegios.»

Pero la pasión por los duelos triunfó.

Cierto día, la duquesa de Barbelona y la marquesa de Arcivaz se citaron en un encinar para batirse en duelo. El motivo era que la marquesa había usado el abanico en una recepción, estando la duquesa acatarrada.

Pero cuando el duelo iba a comenzar, apareció el rey.

–¡Alto ahí, señoras mías! –gritó el rey–. ¡Veo que estáis enzarzadas en un duelo, en contra de mi voluntad y de mi ley!

–¡Qué decís, mi señor! –dijo sonriendo la duquesa de Barbelona, que era muy rápida de reflejos–. ¿Esto un duelo? Con el debido respeto, señor, estáis equivocado. La marquesa y yo hemos venido aquí a hacer calceta con el nuevo sistema de París.

–¿De qué calceta y de qué sistema habláis? –dijo el rey desconfiado.

–Os haremos una demostración, señor –respondió la duquesa haciendo una larga reverencia–. Pero concedednos un momento porque aún no hemos elegido la lana.



El rey se retiró unos pasos y las dos damas cuchichearon entre ellas. Luego rebusaron en las bolsas que llevaban sus doncellas y sacaron un ovillo de lana amarilla.

–Ya está, Majestad –dijo la marquesa.

Entonces cogieron las espadas y se pusieron frente a frente. Una doncella ató el cabo de la lana a la punta de una de las espadas, y las damas empezaron a hacer esgrima, o mejor dicho, calceta.

Al cabo de media hora había ya al pie de las dos tejedoras una manta amarilla hecha con grandes puntos.

–Permitidnos, señor, que os ofrezcamos esta manta para vuestro caballo –dijo la duquesa cortando la lana con la espada.

Contento y lleno de admiración, el rey Juan Brusco aceptó el regalo y las nobles damas salieron airoosas de la situación.

Los rumores de lo ocurrido no se hicieron esperar. A todos les entró curiosidad, probaron y empezaron a hacer calceta con las espadas. Era tan divertido aprender ese tipo de esgrima, que nadie volvió a pensar en duelos de sangre. Y los mejores espadachines se convirtieron en los mejores tejedores.

Y así fue como el rey Juan Brusco consiguió salvaguardar las vidas de sus nobles mientras veía florecer un próspero comercio de tejidos de punto.

ROBERTO PIUMINI,
Cuentos del horizonte (adaptación)

1 Observa las dos ilustraciones de esta lectura y rodea los elementos que no pertenecen a la época en la que transcurre la historia.

2 Subraya en el texto la orden decretada por el rey.

3 Completa esta invitación al duelo de las señoras con los datos que aparecen en el texto.



Contendientes _____

Lugar _____

Motivo _____

4 Contesta.

¿En qué época transcurre la historia?

¿Qué problema tenía el rey?

¿Qué hizo para solucionarlo?

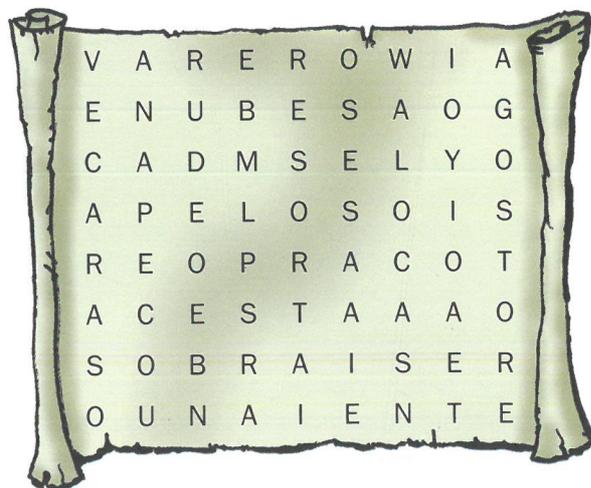
¿Fue eficaz esa medida?

¿Solucionó al final el rey su problema?

5 Observa las ilustraciones y marca la que explica el significado de la expresión *salir airoso*.



6 Busca en esta sopa de letras las palabras que faltan para completar las expresiones.



Estar en las _____

Estar más solo que la _____

Hacer el _____

A tontas y a _____

A mal tiempo, buena _____

Aprobar por los _____

12 Consejos médicos del doctor Juan Recetas

- Situaciones absurdas.
- Comparaciones.

FÍJATE BIEN EN EL MÉTODO DEL DOCTOR.



Hoy tenemos con nosotros al doctor Juan Recetas.

–Buenas tardes, doctor.

–Buenas tardes.

–Doctor, es bastante frecuente que los niños, en los lugares de veraneo, se caigan al agua. ¿Qué puede pasar en estos casos?

–Lo mejor que puede pasar si su hijo se cae al agua, aparte de que no haya tiburones, es que su hijo sepa nadar, claro. Pero si no sabe, nada... No, que nada, que no se preocupe, que ya aprenderá.

–¡Ejem...! Pero, ¿qué es lo primero que hace un niño cuando cae al agua?

–Bueno, lo primero que hace es mojarse, y, lo segundo, gritar.

–¿Y qué debe hacerse entonces, doctor?

–Pues... si el niño grita mucho, decirle que no grite tanto, porque así no puede oír lo que se le dice. Y luego, sacarlo... No, no secarlo, sa-car-lo; secarlo, después. Por cierto, es muy importante fijarse en la ropa que lleva puesta el niño, y ponerle otra distinta en cuanto se pueda; de lo contrario, se empaparía otra vez y eso no ahoga, pero resfría.

–Bien... ¿Qué hay que hacer después?

–Después hay que averiguar si el niño ha tragado mucha agua.

–¿Cómo se averigua eso?

–¡Pues preguntárselo! Si responde que no, es que no ha tragado mucha agua, y entonces se le da un vaso de agua para que se le pase el susto.

–¿Y si responde que sí?

–Entonces, lo más probable es que sí haya tragado agua. Por eso, en primer lugar, hay que agitar al niño para ver si suena como un botijo. A continuación, lo importante es averiguar si el niño se ha tragado una rana o más de una, que a veces esto pasa con niños ya grandes.



-¿Y qué se hace, doctor?

-Mire, el mejor método es decirle al niño: «¡Hola!». Si él responde «¡Hola!», es que nada... No, no es que ya nade, sino que nada, que no se ha tragado ninguna rana. En cambio, si, al decirle «¡Hola!», el niño responde «¡Croac!», es que sí se ha tragado una rana, por lo menos, y debemos intentar que la devuelva, porque la rana es una especie muy simpática y que todos deben proteger.

-Pero... doctor, ¿cómo se consigue que una rana salga del estómago de un niño?

-El método científico es que el niño se agache. Sí, claro, lo primero es que se agache como una rana y que comience a dar saltos, una y otra vez. Si la rana no sale inmediatamente, lo mejor es que el niño canturree en voz alta: «Yo salto mejor que las ranas...». Y así, hasta que la rana, picada en su orgullo, quiera saltar mejor que el niño y salga fuera.

-Cuando la rana haya salido, ¿qué deben hacer los padres del niño?

-Pues... dejar en paz a la rana, que siempre sabe cómo volver a su casa, y ocuparse del niño. Si el niño se encuentra ya bien, se le da un bocadillo. Salvo que no tenga hambre y, entonces, es mejor esperar la hora de la merienda, por ejemplo.

-Pero... doctor, ¿para qué es el bocadillo...?

-¡Pues... para que el pan empape el agua, como una esponja! Si esto no funciona, por lo menos el niño se habrá alimentado, digo yo.

-Bien, bien... ¿Alguna cosa más, doctor?

-Sí. Inmediatamente hay que enseñar a nadar al niño. O bien llevarle a un sitio en el que sepan enseñar a nadar a los niños que no saben, porque, si ya saben, ¿para qué les van a enseñar?

-Muchas gracias, doctor. Muchas gracias.



1 Subraya en el texto dos comparaciones en las que aparecen los verbos *empapar* y *sonar*.

2 Según el doctor, ¿qué le ocurre al niño hasta que está fuera del agua? Numera en orden.



¡CROAC!



3 Contesta.



¿Qué le puede pasar a un niño si se cae al agua?

Lo primero, _____.

Lo segundo, _____.

¿Qué se debe hacer en el caso de que el niño haya tragado mucha agua?

En primer lugar, _____.

A continuación, _____.

¿Qué se debe hacer para sacar una rana del estómago?

En primer lugar, _____.

Después, si la rana no ha salido, _____.

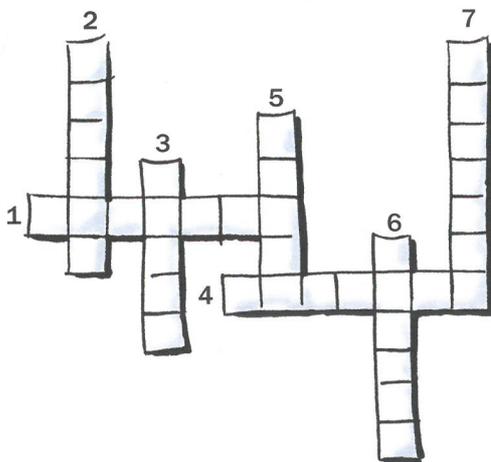
4 Contesta escribiendo el nombre de los sonidos que producen estos animales. Fíjate en el ejemplo.

Ejemplo: *El niño croa si se traga una rana.*

El niño _____ si se traga un elefante. El niño _____ si se traga un lobo.

El niño _____ si se traga una oveja. El niño _____ si se traga un gato.

5 Completa este crucigrama sobre animales acuáticos.



1. Pez que tiene la boca muy grande y tres filas de dientesafiladísimos.
2. Animal muy simpático que tiene la boca con forma de pico.
3. ¡Cuántos brazos tiene!
4. Es el mamífero más grande de la Tierra.
5. Ésta no abriga, pero puede darte una descarga eléctrica.
6. Más que un animal, parece una seta..., ¡pero ésta pica!
7. Podría ser la hembra del caballo, pero es un pez.

13 Las travesuras de Inés

- Reconocer situaciones en distinta escala temporal.

¿QUÉ DICE CADA PERSONAJE?



–Ya te dije que no estaba permitido pegar chicles en la cerradura de la puerta. Creí que quedó todo claro. No mires a tu amigo Roberto, él no tiene la culpa.

Cuando le pregunté: «¿Sabes dónde está Inés?», no me ayudó mucho y sólo contestó: «Ehh..., pues..., es que...». ¡Ya está bien!, voy a llamar a tu madre para que sepa lo que haces. ¡Y no pongas cara de buenecita, que esta vez no te va a valer!

–Mi madre no me dejará ver la tele. Y no me gustaría perderme mi programa favorito. ¿No puede castigarme usted, señor?

–¡No!, y ¡basta ya! Haberlo pensado antes.

–Todavía me acuerdo de la vez que escondiste un lagarto en el cajón de la señorita Milagros. ¿Te acuerdas del susto que se llevó? Casi tenemos que reanimarla. La pobre mujer, cuando recobró la suficiente tranquilidad como para contarle, me decía: «¡Ha sido horroroso! Fui a coger una tiza y cuando lo toqué me dieron escalofríos. ¡Yo creía que se trataba de la funda de mis gafas!, pero cuando lo vi y descubrí al bicho. ¡Aughhh..., qué asco me dio!». «No se preocupe señorita Milagros, que creo que sé quién es el responsable». «No, si yo también lo sé». Al unísono dijimos: «Inés».

–Bueeeeeeeeeeno, es cierto que a veces he hecho alguna travesura. ¡Pero no es para tanto!



–¿Ah, no?, seguro que no te has olvidado del peluquín del profesor Severiano. Cuando le rociaste su postizo con pegamento. Recuerdo su expresión y sus gritos: «¡Ay! ¡¿Pero qué...?! ¡¿Ohh, no?! ¡Ah, ah...! ¡Auxilio, ayudadme! ¡Socorrooooo!

Tardamos dos horas hasta que se lo pude despegar...

–No se preocupe señorita Andrea, que ya me encargo yo.

–¡Mamá!



1 Descubre quién es quién relacionando cada personaje con su papel en la historia.

Roberto	amigo defensor
Severiano	profesora asustada
Milagros	profesora responsable
Andrea	profesor objeto de broma

2 Fíjate bien y escribe los nombres de los personajes que no están presentes durante la conversación.

3 Deduce y escribe las palabras que faltan. Después, comprueba si has utilizado sinónimos o las mismas palabras que aparecen en el texto.

–Ya te _____ que no estaba permitido pegar chicles en la cerradura de la puerta.

Creí que _____ todo claro. No mires a tu _____ Roberto,

él no tiene la culpa. Cuando le _____ «¿Sabes dónde está Inés?»,

no me ayudó mucho y sólo _____: «Ehh..., pues..., es que...»

¡Ya está bien!, voy a llamar a tu madre para que sepa lo que haces. ¡Y no pongas cara

de _____, que esta vez no te va a valer!

–Mi madre no me dejará ver la tele. Y no me gustaría perderme mi programa _____

¿No puede castigarme usted, _____?

–¡No!, y ¡basta ya! Haberlo pensado antes.

- 2 En estos carteles de la Senda del Oso hay algunos errores. Marca sólo las afirmaciones verdaderas.



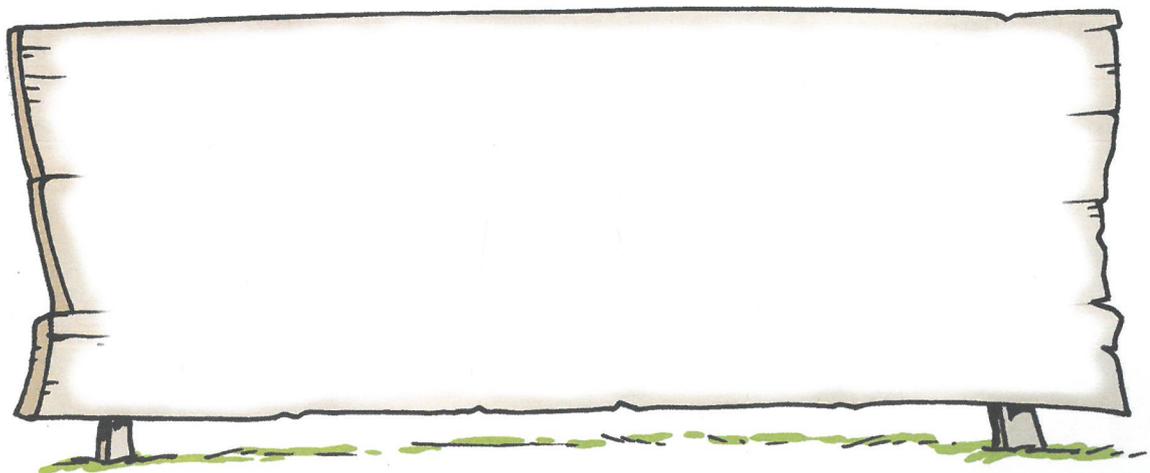
- 3 Lee las viñetas y escribe el nombre del lugar donde se encuentran los personajes.



Este visitante se encuentra en

El guarda se encuentra en

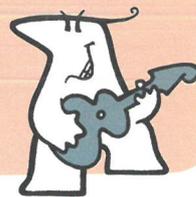
- 4 Dibuja el mapa de la ruta, basándote en el texto, y marca, con colores diferentes, los tres tramos.



15 Canciones del alto Duero

- Los oficios.
- La descripción de un paisaje.
- Sustantivos individuales y colectivos.

PON ATENCIÓN
A LOS OFICIOS
QUE SE NOMBRAN
EN EL POEMA.



I

Molinero es mi amante,
tiene un molino
bajo los pinos verdes,
cerca del río.
Niñas, cantad:
«Por las tierras de Soria
yo quisiera pasar».

II

Por las tierras de Soria
va mi pastor.
¡Si yo fuera una encina
sobre un alcor!
Para la siesta,
si yo fuera una encina
sombra le diera.

III

Colmenero es mi amante,
y, en su abejar,
abejitas de oro
vienen y van.
De tu colmena,
colmenero del alma,
yo colmenera.

IV

En las sierras de Soria,
azul y nieve.
Leñador es mi amante
de pinos verdes.
¡Quién fuera el águila
para ver a mi dueño
cortando ramas!

V

Hortelano es mi amante,
tiene su huerto
en la tierra de Soria,
cerca del Duero.
¡Linda hortelana!
Llevaré saya verde,
monjil de grana.

VI

A la orilla del Duero,
lindas peonzas,
bailad, coloraditas
como amapolas.
¡Ay, garabí!...
Bailad, suene la flauta
y el tamboril.



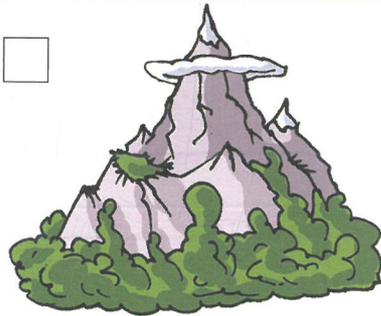
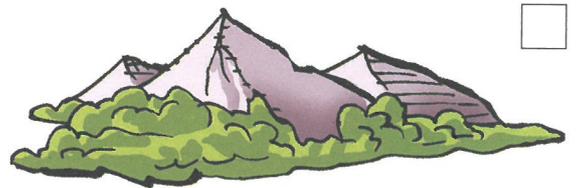
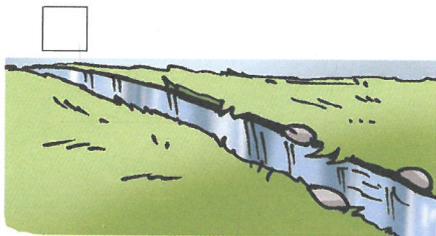
ANTONIO MACHADO

1 Observa las ilustraciones sobre los oficios y rodea sólo las que aparecen en el poema.

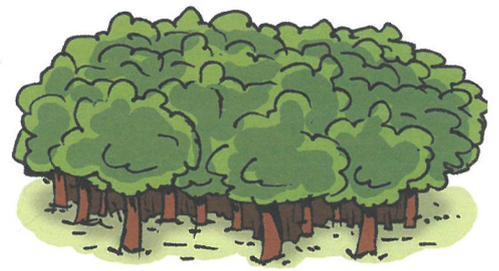


2 Copia los versos que indican el lugar geográfico al que se refiere el poeta.

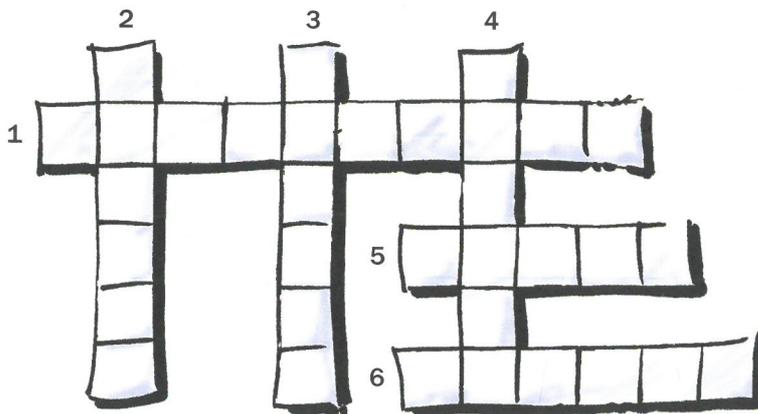
3 Observa las ilustraciones, lee las pistas y marca cuál es el *alcor*.



No eres llano, ni muy escarpado;
ni de árboles estás poblado.
Por las nubes no asomas,
suaves laderas son tus lomas.
Sólo la lluvia te moja,
Cuando a ella se le antoja.



4 Completa el crucigrama. Después, clasifica las palabras que has escrito según nombren un solo elemento (individuales) o un conjunto de elementos (colectivas).



1. Cadena de montañas.
2. Monte pequeño.
3. Conjunto de montañas acabadas en punta.
4. Terreno llano a cierta altura sobre el nivel del mar.
5. Más pequeño que un monte.
6. Grupo de montañas. También significa que no tiene huecos en su interior.

Individuales: _____

Colectivas: _____

16 ¡Que viene el coco!

- Estructura del texto
- Secuencia temporal.

Posiblemente hayas visto cocoteros en alguna película. Son esas palmeras que crecen al pie del agua en muchas playas tropicales.

Este tipo de árboles tienen una forma curiosa de extenderse hacia tierras muy alejadas del lugar en el que crecen. ¿Quieres saber cómo se propagan los cocoteros?

En primer lugar, el cocotero deja caer un coco maduro al mar y éste comienza a «navegar» sobre las aguas.

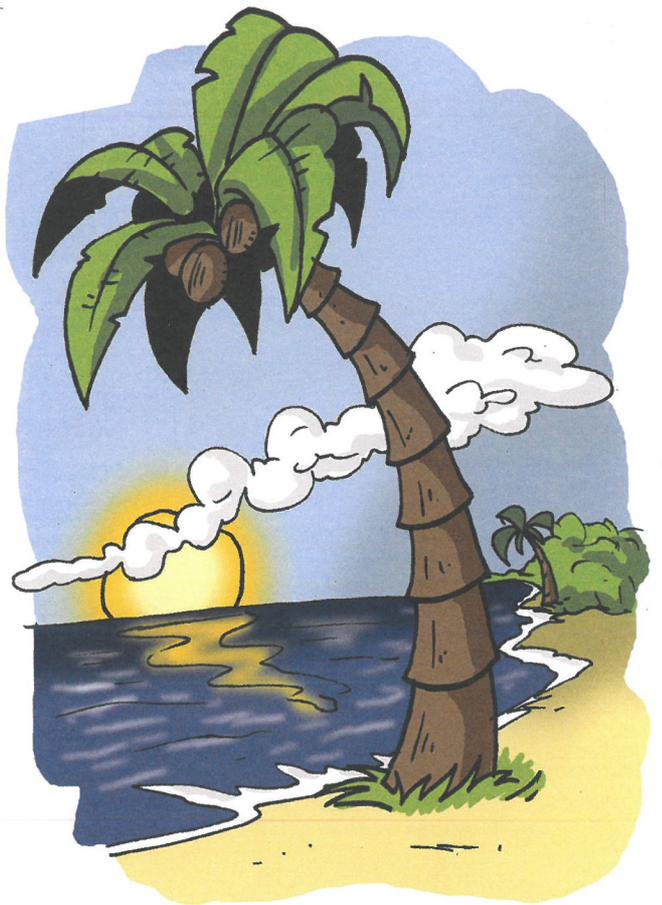
Luego, ese fruto es arrastrado por las corrientes marinas. ¡Puede recorrer kilómetros y kilómetros hasta llegar a tierra!

Una vez que el coco consigue alcanzar una playa, queda sobre la arena. Allí comienza a alimentarse del agua de la lluvia y de la luz del Sol.

Poco después, en el interior del coco, crece un tallo que atraviesa la cáscara. ¡Y eso que la cáscara es bien dura! Ese tallo es ya una joven palma de cocotero.

Al cabo de tres meses, esa pequeña plantita que surgió del interior del coco echa raíces que se hunden en la arena.

Finalmente, la palma crece y crece. En unos ocho años se convierte en un esbelto cocotero que alcanza una altura de quince metros y que puede dar hasta cien cocos al año. Y..., ¿quién sabe?, es muy posible que alguno de esos cocos vaya a conquistar nuevas y alejadas tierras.

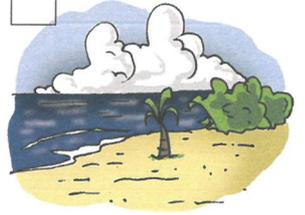


1 Demuestra que has leído con atención y contesta sin revisar el texto.

¿En cuántas fases se propaga el cocotero? _____

2 Subraya la frase del segundo párrafo que podría ser el título de este texto. Después, escríbela.

3 Ordena y numera el proceso de propagación del cocotero.



4 Completa escribiendo las palabras o expresiones que indican el orden en que ocurre cada fase.

_____ cae un coco maduro al mar y es arrastrado por las corrientes.

_____ el coco alcanza una playa y se alimenta de agua y de sol.

_____ crece un tallo del interior del coco.

_____ la pequeña planta echa raíces y la palma crece.

5 Lee y ordena los fragmentos de esta carta. Fíjate en las palabras que indican el orden de la historia.

Al final acabamos riéndonos.
¡Tampoco era para tanto!

Pero después de un rato me tapé
la cara con un cojín.

Al cabo de cinco minutos estaba
tan aterrado como yo.

Al principio no me dio miedo.

Ayer vi una película terrorífica. Un vampiro
se colaba por la ventana de una casa.

Luego, llegó Carlos, mi hermano.

17 El comprador de gratitud

- Sinónimos y antónimos.
- Antecedentes y consecuentes.

¿CÓMO CONSIGUIÓ
EL JOVEN SIRVIENTE EL
CARIÑO DE UN PUEBLO?



1 Hace mucho tiempo, en un lejano reino de China, vivía un ministro llamado Mong. Un día se presentó en su palacio un joven muchacho que buscaba trabajo.

5 –¿Qué sabes hacer? –le preguntó el ministro.
–Nada, señor –respondió el joven–. Pero aprenderé lo que sea necesario. Soy honrado y os serviré con lealtad.

A Mong le gustó la seguridad del joven y decidió contratarlo. Ordenó que le dieran una habitación, ropas adecuadas, suficiente comida y un pequeño sueldo.

10 Tiempo después, llegaron a palacio noticias sobre la lejana aldea de Sue. Los vecinos llevaban años sin pagar sus impuestos y la deuda contraída sumaba una importante cantidad. Además, tres enviados del ministro habían tenido que huir porque los habitantes de la aldea amenazaban con matarlos.

20 –¿Por qué no dejáis que vaya yo a la aldea? –le rogó el joven sirviente al ministro.

–Es una misión muy peligrosa –respondió Mong–. ¿Sabes que arriesgas tu vida?

–Sí, señor. Pero ya es hora de que yo corresponda a vuestra generosidad.

25 El ministro Mong accedió a los ruegos del joven y ordenó que prepararan todo lo necesario. Antes de irse, el muchacho se presentó ante el ministro y le preguntó:

–¿Queréis que os traiga algo de aquel lejano lugar?

–No necesito nada. Pero, si quieres, antes de partir, mira en palacio si me falta algo y tráemelo.

30 El joven dio una vuelta por el palacio para ver qué le faltaba al ministro y luego partió hacia la aldea. Cuando llegó allí, los vecinos le recibieron con cara de pocos amigos.

El joven habló con los vecinos, examinó sus deudas y después dijo:

–Mi señor ha decidido perdonaros lo que le debéis. Estáis libres de cargas.

35 –¡Que la fortuna acompañe a nuestro dadivoso señor! –exclamaron los vecinos. Cuando días después el joven regresó a palacio, el ministro le mandó llamar y le preguntó si había cobrado las deudas.

–Pues..., veréis, señor –contestó el joven–. Después de mirar en palacio comprendí que erais un hombre inmensamente rico, pero que había una cosa que



40 no teníais: el cariño y el agradecimiento de la gente. Por eso decidí perdonar las deudas y traerlos a cambio este regalo: la gratitud de todo el pueblo.

El ministro Mong no supo qué decir. Desde luego, aquel muchacho tenía toda la razón, aunque por su culpa había
45 perdido una importante suma de dinero. Ante el asombro de todos, Mong decidió perdonar al joven sirviente y olvidar lo ocurrido.

Pasados los años, una terrible invasión obligó a Mong a abandonar su palacio y huir.

50 –No os preocupéis, señor –dijo el joven sirviente–. Iremos a un lugar en el que seremos bien recibidos.

Y el muchacho llevó a Mong a la aldea de Sue. Cuando llegaron allí, los vecinos los recibieron entre aclamaciones.

–No hemos olvidado lo que hiciste por nosotros –dijeron
55 los vecinos–. ¡Te debemos gratitud eterna, señor Mong!

Y así fue como Mong pudo pasar el resto de sus días en aquella pequeña aldea, gracias al regalo que años atrás le había hecho su joven sirviente: el cariño y la gratitud de todo un pueblo.



Basado en E. P. GATÓN e I. HWANG,
Cuentos de la China milenaria

1 Rodea en el texto un sinónimo de las palabras *generoso* y *espléndido*, y un antónimo de cercano.

2 Contesta.



¿Cómo se llamaba este personaje? _____

¿Qué cargo tenía? _____

¿Dónde y cuándo vivió? _____

¿Qué sabía hacer el comprador de gratitud?

¿Qué cualidades tenía?

¿Por qué era peligrosa la misión que deseaba realizar?



3 Lee la carta que escribió un vecino de Sue antes de la visita del joven. Después, cópiala escribiendo los antónimos de las palabras destacadas y descubrirás cómo cambiaron de opinión.

El ministro es **injusto**, **insensible** y **avaro**. Nos cobra **mucho** dinero en impuestos y somos muy **infelices**. Por eso, **nunca** le querremos.

4 Sigue solo el camino de los sinónimos y descubrirás cómo vivió el ministro el resto de sus días.

				→	Aborrecido por sus súbditos.
				→	Amado por los habitantes de Sue.

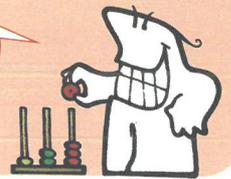
5 Observa y escribe una oración con cada uno de los significados de la palabra *partir*.



18 La voz ronca de la corneja

- Velocidad lectora.

¡VENGA,
EMPEZAMOS!



1 Lee esta historia en voz alta y mide el tiempo.

El ruiseñor y el pinzón se reían de la corneja por la voz que tenía.

–Con una voz así es mejor que no intentes cantar –le decían.

La corneja, sin embargo, quería cantar.

–La voz no importa –replicaba–, yo he oído a un gran cantante que tenía la voz exactamente como la mía y todos los hombres de su alrededor le aplaudían. Era un gran cantante, lástima que no me acuerdo del nombre.

El ruiseñor y el pinzón se desternillaban de risa. Revoloteaban en torno a la corneja cantando con voz clara. Hacían gorgoritos y agudos para hacerla rabiar.

–El aire es de todos –dijo la corneja emprendiendo el vuelo.

Mientras pasaba de una ventana a otra, de una casa oyó salir voces ásperas, potentes y también un poco roncas procedentes de un aparato de radio. En vez de dormir, la corneja estuvo oyendo la música sobre el alféizar hasta muy tarde, después de la puesta de sol. Por la mañana hubiera dormido de buena gana, pero el ruiseñor y el pinzón fueron a despertarla con sus gorjeos.

–Vuestro modo de cantar ya no está de moda –dijo una mañana la corneja

a los dos pajaritos–. Yo suelo escuchar la radio y los discos todas las tardes y os aseguro que vuestro modo de cantar no vale.

Ante el razonamiento de la moda, el ruiseñor y el pinzón se quedaron muy preocupados. Verdaderamente, también ellos habían oído que algunos hombres cantaban con voz ronca, y que tenían gran éxito.

Un día, la corneja llegó hasta el ruiseñor y el pinzón con cara de guasa.

–Venid un momento –dijo–, venid conmigo, que vais a oír una cosa.

El ruiseñor y el pinzón no querían ir, pero por fin la siguieron. La corneja los llevó a la cornisa de una casa y allí al alféizar de una ventana.

¡Qué mundo este! Un hombre estaba escuchando un disco que giraba sobre el tocadiscos, y la voz del cantante era más ronca todavía que la de la corneja.

–¿Lo oís?

Los dos pajaritos se miraron a la cara y se echaron a reír al escuchar aquella extraña voz.

–No hay por qué reír –dijo finalmente la corneja, que se había acordado del nombre–. ¡Es Louis Armstrong!

¿Cuánto has tardado?



Tiempo	Resultado
< 3'	¡Enhorabuena!
3' a 3'25"	Deberías practicar un poco más.
> 3'25"	Repite esta actividad.



19 El Holandés Errante

- Vocabulario.
- Estructura temática de la historia.

¡QUÉ HISTORIA
TAN TRISTE!



1 Escribe los títulos siguientes en los lugares del texto que corresponden.

El viejo marinero cuenta la historia de amor del Holandés Errante.

El viejo marinero cuenta el castigo que recibió el Holandés Errante.

El viejo marinero cuenta la triste historia de la prometida del Holandés Errante.

En una tarde gris, un viejo marinero se sentó sobre un montón de redes que había en el puerto y comenzó a contar a un grupo de jóvenes marineros una historia: la historia del Holandés Errante.

La voz del viejo marinero sonaba triste y apagada.

–El Holandés Errante era un marinero presumido y orgulloso –comenzó el viejo marinero–. Su barco era el más bonito que surcaba los mares. El Holandés se sentía capaz de conseguir cualquier cosa con su barco. Un día juró que ni el diablo le impediría llegar a un puerto... de cuyo nombre no me acuerdo. Y aquello fue su desgracia.



El viejo marinero mordió su pipa desgastada y siguió contando la antigua y triste historia:

–El cielo lo castigó para que no pudiera cumplir su juramento: nunca podría llegar a ese puerto. Desde hace cientos de años, el Holandés Errante navega por los mares sin descanso, sin tomar tierra.

Un joven interrumpió al viejo marinero:

–Pero, ¿nunca podrá salvarse el Holandés Errante? ¿Nunca terminará su viaje?

–Sólo cuando una mujer se enamore de él –respondió el viejo marinero–. Entonces se romperá el hechizo.

–Pero, ¿cómo puede ocurrir eso si el Holandés Errante nunca desembarca en un puerto? –preguntó el joven.

–Sí. Puede desembarcar una vez cada siete años. Cada siete años busca a la mujer que pueda enamorarse de él. Pero el Holandés sabe que eso nunca ocurrirá –contestó el viejo marinero.

–¿Por qué? –preguntó otro marinero que escuchaba.

–Porque ya sucedió una vez –respondió el viejo marinero con voz triste.

–Fue hace mucho tiempo, en las playas del norte del país –siguió contando el viejo marinero–. Un generoso y rico navegante encontró al Holandés en la playa. Le invitó a su casa y, allí, el Holandés Errante conoció a la hija del rico navegante. Ella era sensible y dulce, y se enamoró del misterioso extranjero. El Holandés era muy feliz. Pronto se casarían y él quedaría liberado de la maldición. Pero ocurrió la desgracia.

Todos los marineros que escuchaban la historia del viejo abrieron asombrados los ojos. Era como si el Holandés Errante estuviera presente en la reunión y todos pudieran verle.

–¿La desgracia? ¿Qué desgracia? –preguntaron todos.

–Había un hombre –siguió contando el viejo marinero– que también estaba enamorado de la muchacha. Él no quería que ella se casara con el Holandés. Por eso, pocos días antes de la boda, el hombre habló con el Holandés y le dijo que la joven no le quería, que se casaba con él porque sabía que era rico.

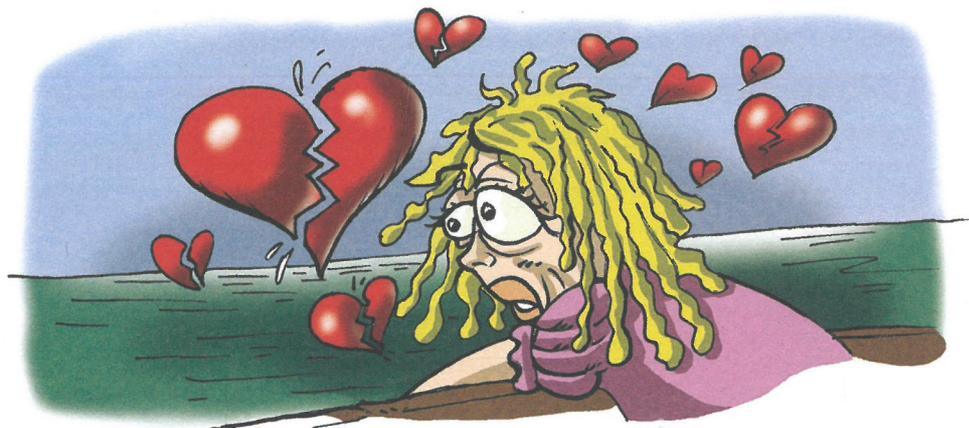
–¿Y entonces...? –preguntó un joven marinero.



–El Holandés, desesperado, se marchó en su barco, sin despedirse de la muchacha.

–Pero, ¿ella le quería? –volvió a preguntar el joven.

–Sí, mucho –respondió el viejo marinero–. Y, al enterarse de que el Holandés se había ido sin darle ninguna explicación, la muchacha comenzó a enfermar de tristeza, y al cabo de un tiempo murió.



Todos los marineros se callaron entonces. Al poco rato comenzó a caer una fina lluvia.

–Es tarde –dijo el viejo marinero–. Hay que irse ya.

Cuando se levantaron, los marineros miraron hacia el mar: «¡Izad las velas!», se oyó gritar.

¿Sería aquélla la voz del Holandés Errante?

2 Relaciona cada personaje con las siguientes expresiones que aparecen en el texto.



presumido y orgulloso



voz triste y apagada



dulce y sensible



generoso y rico

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

- El Holandés podía desembarcar cada seis años.
- El Holandés juró que ni el diablo le impediría llegar a puerto.
- El diablo se le apareció al Holandés una mañana.
- El Holandés se liberaría de la maldición cuando una mujer se enamorara de él.
- El Holandés se enamoró de una mujer que vivía en el norte del país.
- El Holandés se enamoró de una mujer que era pobre.
- La novia enfermó de tristeza y murió, y el Holandés aún surca los mares.



4 Responde a las siguientes preguntas utilizando las afirmaciones verdaderas del ejercicio anterior.

¿Qué juramento hizo el Holandés?

¿Cómo podía salvarse de la maldición?

¿De quién se enamoró?

¿Qué ocurrió al final?

5 El Holandés iba de un lado para otro, por eso le llamaron *el Holandés Errante*. Forma adjetivos añadiendo *-ante* a los siguientes verbos.

brillar _____

cambiar _____

adelgazar _____

agobiar _____

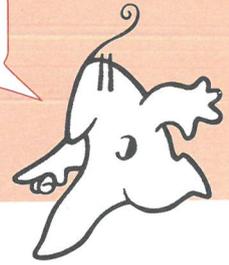
calmar _____

suplicar _____

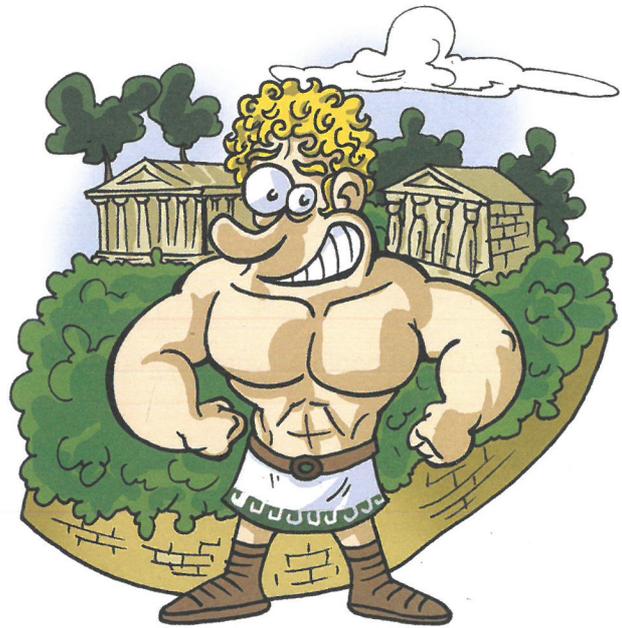
20 *Citius, altius, fortius*

- Vocabulario relacionado con los deportes.
- Descripciones.

EN QUÉ CONSISTEN
LAS DIFERENTES
PRUEBAS.



- ¿Sabías que esas tres palabras latinas son el lema de los Juegos Olímpicos? Significan más rápido, más alto, más fuerte, y son la esencia del atletismo, el deporte que dio origen a los Juegos Olímpicos en la antigua Grecia.
- Hoy en día, el atletismo no es un deporte único, sino que se compone de numerosas y diferentes especialidades que pueden agruparse en pruebas de carrera, de salto y de lanzamiento.
- Entre las pruebas de carrera se pueden distinguir las siguientes: vallas, obstáculos y lisa. Dentro de estas últimas, los atletas pueden correr distancias muy diversas, desde los 100 metros hasta los 42 kilómetros y 195 metros de la maratón. ¡Agotador!, ¿no crees? ¡Con razón deben prepararse los atletas tan duramente para esta prueba!
- Dentro de las pruebas de salto están el salto de longitud, el triple salto, el de altura y el de pértiga. En esta última prueba es necesario utilizar un instrumento flexible y resistente para impulsarse, la pértiga.
- Y entre las pruebas de lanzamiento se encuentran el lanzamiento de peso, de disco, de martillo y de jabalina. En todos ellos no sólo hay que ser el más fuerte, también es necesario poseer una depurada técnica para poder enviar los «artefactos» más lejos que nadie.



1 Numera los párrafos y contesta.

¿De qué pruebas atléticas se habla en el tercer párrafo?

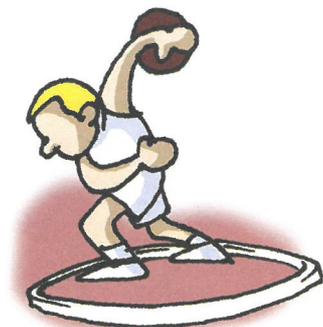
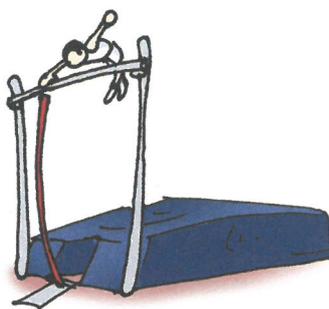
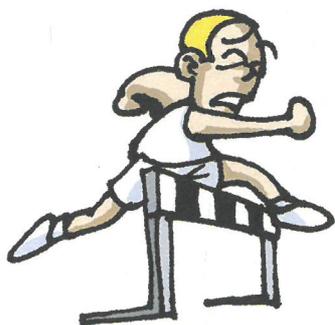
¿Y en el cuarto párrafo?

¿Y en el quinto párrafo?

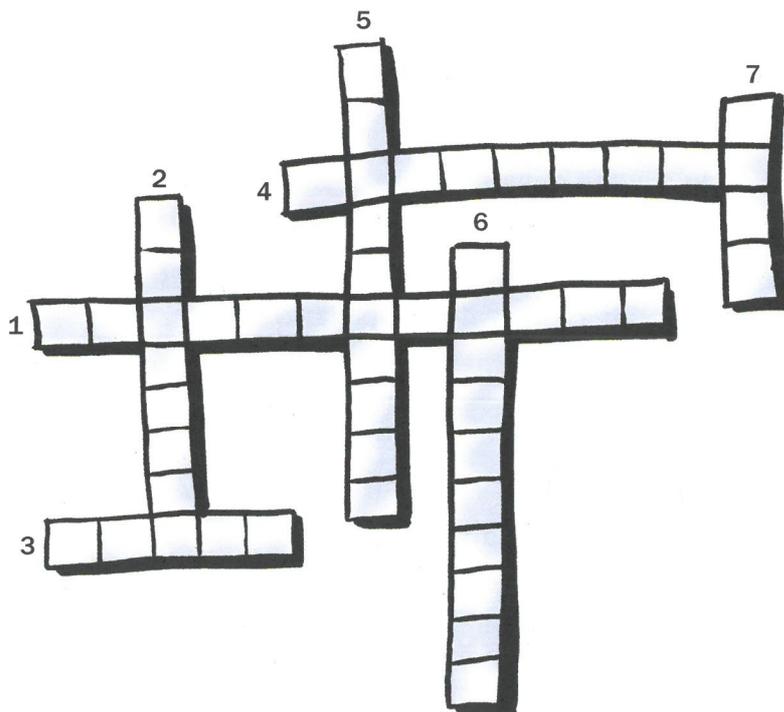
2 Escribe V (verdadero) o F (falso) según corresponda.

- En las pruebas de carrera, los atletas cubren distancias muy diversas.
- La pértiga está hecha con un material resistente y flexible.
- Para las pruebas de lanzamiento, los atletas sólo necesitan tener una gran fuerza.
- La maratón es la prueba de carrera más larga.
- El salto con muelle es la prueba olímpica más espectacular.

3 Observa las ilustraciones y escribe a qué clase de prueba pertenece cada una.



4 Completa el crucigrama escribiendo nombres de deportes.



1. Deporte que se practica con motos.
2. Deporte que consiste en nadar.
3. Deporte que se practica con una especie de pala con cuerdas.
4. Deporte que consiste en subir montañas.
5. Deporte que consiste en meter el balón en una canasta sin tocarlo con los pies.
6. Deporte que consiste en remar en piraguas.
7. Deporte que se practica a caballo y con mazos de mango largo.

21 La calle estrecha

- Campo semántico.
- La estructura del cuento tradicional.

¿CÓMO SOLUCIONÓ EL ALCALDE EL PROBLEMA DEL LABRADOR?



- 1 Había una vez un pueblecito donde las calles eran muy estrechas. Para que pudieran pasar los animales sin molestar a las personas, el alcalde había dado la orden de que siempre que pasara alguien con un animal fuera diciendo en voz alta: «Apártense, por favor; apártense, por favor...». Así, la gente tendría tiempo de arrimarse a la pared.

- Un día, un pobre labrador volvía de arar el campo con su buey y, camino de su casa, vio a otros dos hombres hablando en mitad de la calle. Eran unos hombres muy ricos y orgullosos, así que, cuando el labrador se acercó y les gritó: «¡Apártense, por favor!», ellos no le hicieron caso y siguieron hablando.

- Al labrador no le dio tiempo de parar al buey, y el animal, al pasar, empujó a los dos hombres y los tiró al suelo. Como sus ropas se llenaron de barro, los hombres, muy enfadados, le dijeron al labrador:

–¡Mira lo que nos ha hecho tu buey! Ahora tendrás que comprarnos trajes nuevos. Si no lo haces, mañana te denunciaremos al alcalde.

- Entonces, el pobre labrador fue a ver al alcalde y le contó lo ocurrido. El alcalde, que era un hombre justo y muy listo, le dijo:

–No te preocupes. Mañana, cuando vengan a denunciarte esos dos ricachones, tú vienes también y te haces el mudo. Oigas lo que oigas, tú no digas nada.

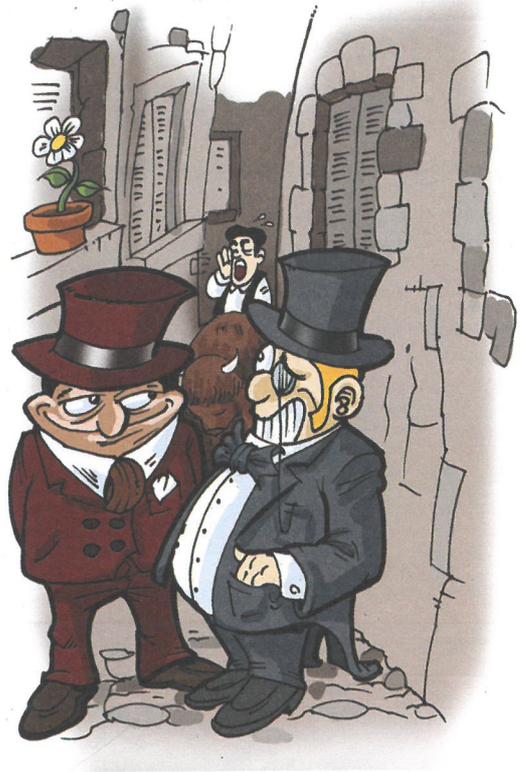
Al día siguiente, se presentaron todos ante el alcalde, y los dos ricachones acusaron al labrador de pasar con el buey sin avisar y de atropellarlos.

- ¿Por qué no avisaste a estos hombres para que se apartaran? –preguntó el alcalde al labrador.

Y el labrador, tal como le había dicho el alcalde, no contestó.

- El alcalde le hizo varias preguntas más, pero el labrador no dijo ni «mu», tal como habían quedado. Entonces, el alcalde les dijo a los dos ricachones que aquel labrador debía de ser mudo.

–¡Qué va a ser mudo! –respondieron rápidamente los dos hombres–. Ayer le oímos hablar en la calle, ¡y bien alto! Nos gritó que nos apartáramos.



–Entonces –dijo el alcalde–, si el labrador os avisó de que os apartarais y no lo hicisteis, la culpa es vuestra. Y por haber acusado injustamente a este hombre,
40 le daréis diez monedas de plata cada uno.

Y así fue como el alcalde hizo justicia en el pueblo de las calles estrechas.

CARLO FRABETTI,
Cuentos para niños mentirosos (adaptación)

1 Rodea en el texto una expresión que significa *no decir nada*.

2 Identifica junto a cada ilustración quién es quién. Después, escribe qué dice el autor sobre cómo es cada personaje.



El _____ es _____

El _____ es _____

Los _____ son _____

3 Contesta.

¿Dónde transcurre la historia?



¿Qué tenía de especial ese lugar?

¿Qué ordenó el alcalde para solucionar el problema?

4 Ordena y numera según ocurre en la historia.

- El alcalde les ordenó que recompensaran al labrador.
- El labrador vio a dos hombres hablando en la calle.
- Los ricachones cayeron en la trampa.
- Aunque el labrador les avisó, ellos no se retiraron y cayeron al suelo.
- El labrador fue a ver al alcalde y éste le propuso un plan.



5 Forma palabras añadiendo la terminación *-dor* a las siguientes.



6 Completa con las palabras que corresponden a estas definiciones.

Calle secundaria que se une a otra mayor y principal. _____

Calle muy ancha y principal. _____

Calle corta y estrecha. _____

Paso estrecho entre casas. _____

			P					
		A		E			D	
	C					J		
B				C				E

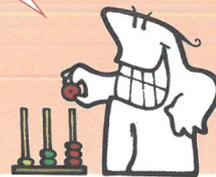
TODAS LAS PALABRAS ESTÁN RELACIONADAS CON LAS CALLES.



22 La casita

¿PREPARADOS?

- Velocidad lectora.
- Valorar la rapidez en la lectura con un texto normal y con otro que entrañe cierta dificultad.



- 1 Lee el texto. Antes de comenzar, procura que alguien cronometre el tiempo que tardas.

A mediados del siglo XVII alzábase una casita de agradable aspecto sobre la margen del Scalda, casi enfrente de la isla de Walcheren, cerca de Terneuse, pequeña ciudad fortificada.

La minúscula vivienda había sido construida al estilo de la época, y se destacaba, por el color anaranjado de su fachada y el verde claro de sus ventanas, de entre el grupo de pequeños edificios que estaban en su derredor.

Un zócalo de baldosas blancas y azules, hábilmente combinadas, corría a lo largo de sus paredes exteriores hasta una altura de tres pies.

Adosado a la casita, por la parte de atrás, extendíase un pequeño jardín defendido por una espesa cerca de espinos y un ancho foso lleno de agua.

Fragmento de «El buque fantasma», de *El Capitán Marryat*

¿Cuánto has tardado?



Tiempo	Resultado
1' a 1'25"	Capacidad adquirida.
1'25" a 1'50"	Capacidad en vías de adquisición.
> 1'50"	Necesita refuerzo.



- 2 Ahora intenta leer, tomando el tiempo también, los dos primeros párrafos, considerando la dificultad por haber suprimido la letra S. Después, contesta.

A mediado del siglo XVII alzábase una casita de agradable aspecto sobre la margen del Scalda, casi enfrente de la isla de Walcheren, cerca de Terneuse, pequeña ciudad fortificada.

La minúscula vivienda había sido construida al estilo de la época, y se destacaba, por el color anaranjado de su fachada y el verde claro de sus ventanas, de entre el grupo de pequeños edificios que estaban en su derredor.

¿Cuánto has tardado en leer estos párrafos con respecto al texto anterior?
¿Has comprendido a la primera las palabras a las que les faltaban las eses?

23 Entrevista a un leopardo

- Estructura de una entrevista.

¿CÓMO ES EL LEOPARDO?



- 1 -¡Quieto!... ¡No se mueva!... ¡Ya está!
-Gracias, amigo mono, acérquese, que le quiero dar un apretón de patas.
-¡Oh!... No vale la pena...
- 5 -¿Y dice usted que la fotografía va a salir en la primera página de *El Eco de la Selva*?
-Sí, don Leopardo... Pero necesitamos algunos datos biográficos... ¿Le molestaría a usted dárme los?
-De ningún modo. Lo haré gustosísimo.
- 10 -¿Dónde ha nacido usted?
-En África, en la Costa de Oro, en cuyos bosques ha vivido mi familia desde hace siglos.
-¿Cuál es su diversión favorita?
-La caza. De padres a hijos somos todos notables cazadores y no nos espanta saltar de rama en rama con tal de lograr la presa.
- 15 -¿Magnífico!... ¿Por qué alimentos tiene especial predilección?
-¡Phs!... No soy muy difícil que digamos. Una cabra, una oveja, un perro... ¡Ah! No se olvide usted de decir que no atacamos a las personas sino en caso de
- 20 extremo apetito.
-¿Cuál es el héroe que más admira?
-El presidente de la Sociedad Protectora de Animales.
-¿A quién profesa usted mayor antipatía?
-¡A los peleteros, en general, y a los modistos, en particular! ¡Mire usted que
- 25 haber ideado trajes adornados con piel de leopardo!... ¡Qué mal gusto!
-¿Sale usted de noche?
-¡Muchísimo!... Ya sabe usted que podemos ver en la oscuridad.
-¿Cuál es su mayor ambición?
-Ser tintorero... ¡A ver si consigo quitarme todas estas manchas!



1 Subraya en el texto el nombre del animal que entrevista al leopardo.

2 Rodea en el texto los datos que da el leopardo sobre sus diversiones, simpatías y ambiciones.

3 Completa esta ficha del leopardo con los datos que aparecen en el texto.



Nombre: _____

Lugar de nacimiento: _____

Aficiones: _____

Platos favoritos: _____

Peores enemigos: _____

Meta que persigue: _____

4 Marca sólo el titular que podría aparecer en el periódico *El Eco de la Selva*.

- Don Leopardo nunca sale de noche, por eso no se le verá en la fiesta.
- Una vez más don Leopardo se deja ver en los bosques.
- Se descubre un líquido que borrará las manchas doradas de don Leopardo.

5 Relaciona cada palabra con la que significa lo contrario.

ambición	reacio
noctámbulo	destructora
protectora	generosidad
gustoso	madrugador

6 Observa las fotografías que le han tomado a don Leopardo. ¿Cuál de ellas crees que es la correcta? Explica por qué la has elegido.



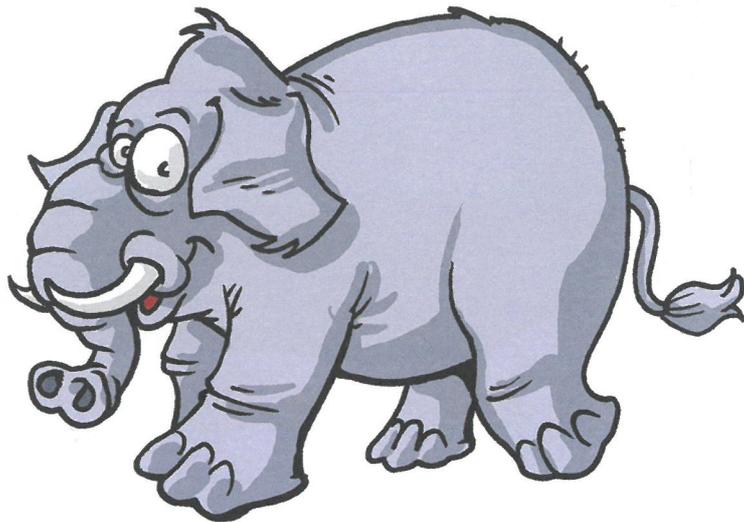
24 ¡Di que no!

- Vocabulario relacionado con los animales.
- Familias de palabras.

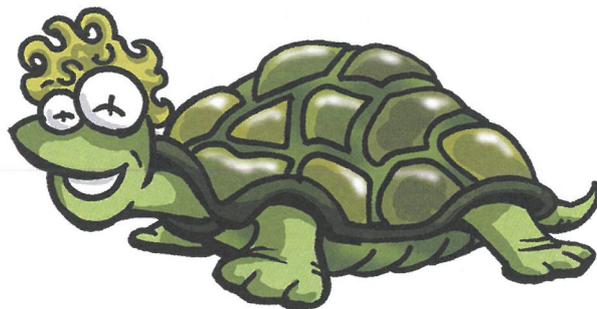
¿QUÉ PROBLEMA
TIENEN ESTOS
ANIMALES?



- 1 A todos nos gusta hacer turismo: viajar, conocer otros países, sus paisajes, sus costumbres... Pero, ¿sabes que muchos animales se ven amenazados a causa del turismo? Personas de numerosos países comercian de forma ilegal con sus animales más representativos: elefantes, tortugas... ¡Y los turistas son los principales clientes!
- 5
- 10 Los elefantes están amenazados en países como Kenia y Zimbabwe, ya que sus colmillos son muy apreciados para adornar algunas casas o para utilizar su marfil en artículos de joyería.
- 15



- Las tortugas de diferentes especies son apresadas en México, Marruecos o Sri Lanka con distintos fines: para vender su caparazón como adorno, para hacer objetos de concha o para preparar con su carne exquisitos platos de cocina.
- 20

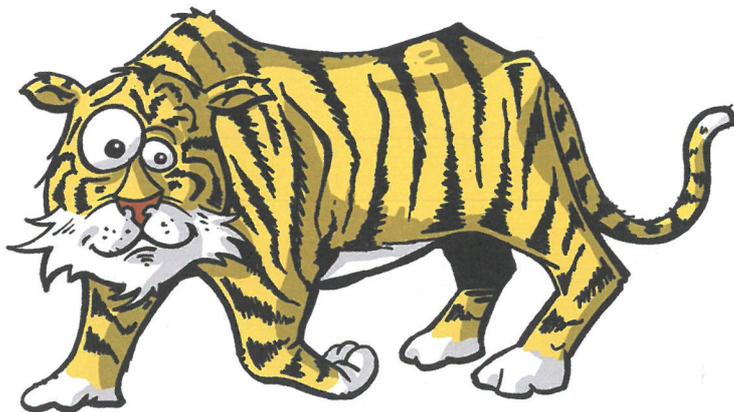


- Los antílopes tibetanos de la India son muy perseguidos para confeccionar bellos chales con su pelo de invierno.
- 25

- Los tigres, tanto en China como en Rusia, son capturados para aprovechar su carne y para fabricar medicamentos.

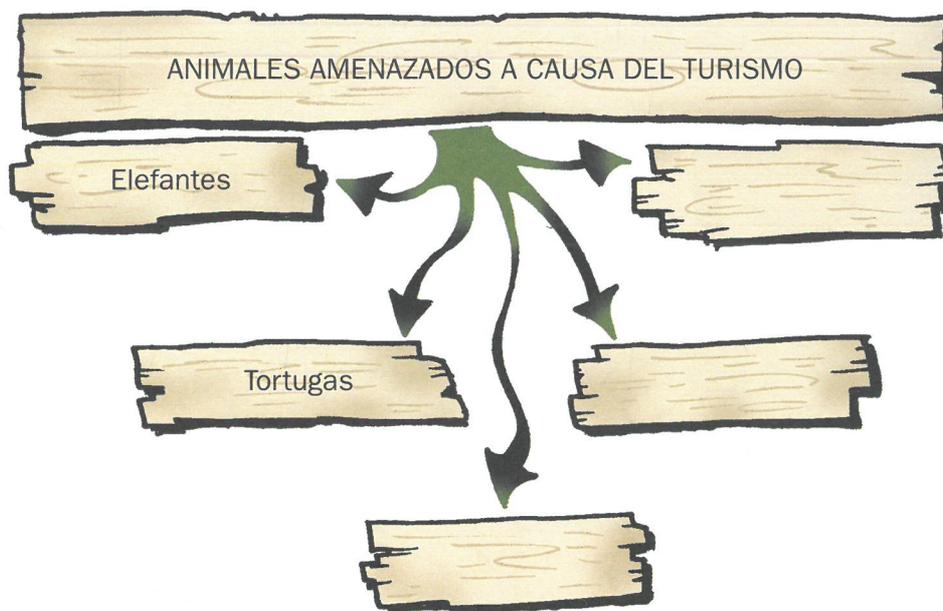
- 30 Y las anacondas, serpientes de enorme tamaño, son apresadas en Venezuela para fabricar bolsos con su piel.

- Es una pena que tantos animales estén al borde de la extinción. Por eso, no debemos comprar nada relacionado con los animales protegidos. Así, si no compramos, ¡dejará de ser un buen negocio!
- 35



1 Subraya en el primer párrafo las palabras que indican de qué trata el texto.

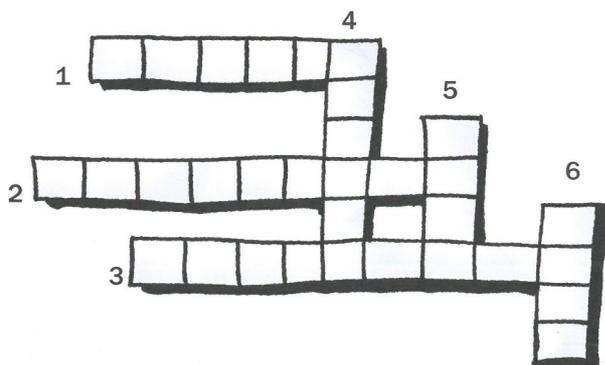
2 Completa este esquema con los datos que aparecen en el texto.



3 Rodea las palabras que pertenecen a la misma familia.

extintor extraer extenuar extinción
 exterior extender extinguir extraño

4 Resuelve el crucigrama escribiendo nombres de animales en peligro de extinción. Después, completa.



1. Lo descubrirás añadiendo una consonante a Nuria.
2. Tiene un nombre más largo que la palabra coco, y da mucho miedo.
3. Empieza como Guatemala y termina con el nombre de un mes.
4. Se dice de la gente que tiene muy buena vista que la tiene de...
5. Está en la palabra enfócate.
6. ¡Que viene el...!, gritaba Pedro en el cuento.

Algunos animales en peligro de extinción son:

La (1) _____ gigante, el (2) _____ del Nilo,
 el (3) _____ escarlata, el (4) _____,
 la (5) _____ y el (6) _____.

SOLUCIONARIO

1

PÁGINA 7

- Línea 25: objeto. Líneas 26 y 35: artefacto. Línea 37: aparato.
- Respuesta gráfica (R. G.).



- 3, 1, 2, 4, 5.

PÁGINA 8

- El personaje principal es Orson Welles. Trabajaba en una emisora de radio.
Leyó de forma tan realista una novela que la gente creyó que los marcianos invadían la Tierra.
Demostró cuál era el auténtico poder de los medios de comunicación.
- R. G. El locutor, Orson Welles, el policía.
- Objeto, posó, llevaban, encendieron, exclamaron, se transformaron, planta, interrogarlos.

2

PÁGINA 10

- En color rojo: ajedrez (línea 1). En azul: miles de años (línea 1). En verde: en la India (línea 1). En amarillo: un rey y un sabio (líneas 4 y 5).
- Línea 1: ajedrez. Líneas 2 y 7: chaturanga. Línea 8: juego del ejército.

PÁGINA 11

- En la primera serie se añade el número 24 y en la segunda el 128. La serie que representa el trato del sabio es la segunda.
- V, F, V, F, V.
- El juego es la oca.
- El primero.

3

PÁGINA 12

- Línea 12: áureos.
Respuesta libre (R. L.).
- Línea 4: dulces años.
- Tiene veintidós versos.

PÁGINA 13

- Yo no sé decirme por qué me retienes. Yo no sé qué tienes.
La palabra que cambia es *decirme/decirte*.
- Por qué se siente tan atraído por su amada.
- Respuesta modelo (R. M.).
Color de piel: blanco.
Color de pelo: verde.
Color de ojos: áureos.
Labios: vivos.
R. G.
- Armonía, condición.
- R. M. Tienes dulces ojos y cara de cielo.

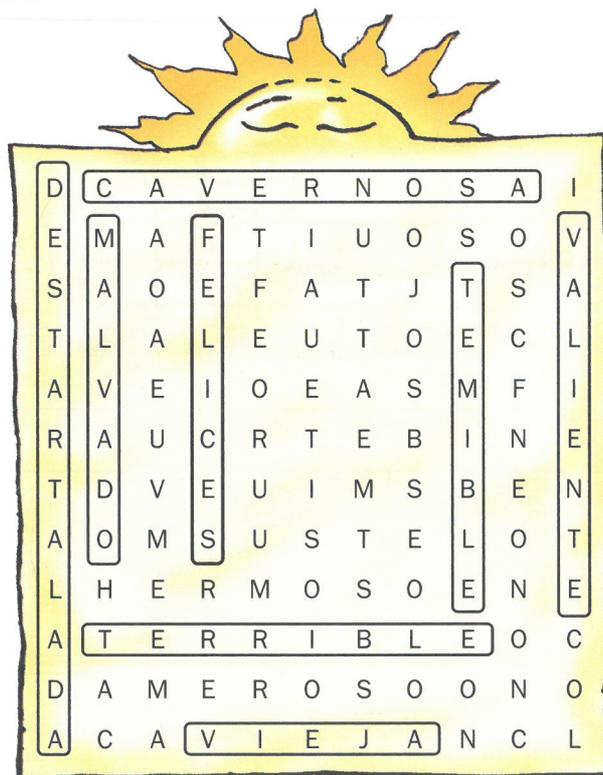
4

PÁGINA 15

- Líneas 37-38: Le habló de la tristeza de la oscuridad sin fin, del terrible frío en algunos lugares del planeta.
- Líneas 49 y 50: Era una enorme bola redonda, de un color anaranjado brillante.
- Le preguntó quién era y qué quería.
Le pidió que liberase al Sol.

PÁGINA 16

- 4, 1, 3, 2.
- No pertenecen a la serie: insensatez; humildad.
Dueño del Sol: egoísmo, intolerancia, soberbia, insensatez.
Cunamá: ingenio, habilidad, valor, humildad.
- R. G.



El dueño del Sol es malvado, terrible y temible.
 El dueño del Sol tiene la voz cavernosa.
 La casa del dueño del Sol es vieja y destartalada.
 Cunamá es valiente.
 Los miembros de la tribu estaban felices.

6

PÁGINA 19

- Línea 7: los gemelos Algarabía. Línea 9: la señorita Algarabía. Línea 13: el señor Algarabía. Línea 17: la señora Algarabía. R. G. (La de la izquierda.)
- Línea 21: Sabe al dedillo.
R. M. Mi compañero de clase se sabe la lección al dedillo.
- Familia Jaleo, familia Follón, familia Estruendo.

PÁGINA 20

- Estrépito: sonido que producen algunos objetos al chocar entre sí.
Gorgoteo: sonido que produce un líquido al moverse.
Tintineo: sonido de una campanilla o timbre.
- Que es la más ruidosa del pueblo.
Que no tienen tranquilidad porque la familia Algarabía hace demasiado ruido.
- Señor Algarabía: ha vuelto ya de su viaje, ha perdido el segundo botón de la camisa de rayas azules, le duele el callo del tercer dedo del pie derecho.
Señora Algarabía: ha vuelto del mercado, se ha ahorrado tres céntimos comprando al segundo vendedor de quesos del tercer pasillo.
- R. M.
Mis amigos Luis y Pablo son gemelos.
He regalado unos gemelos a mi padre por su cumpleaños.
Necesito una sierra para cortar la madera.
Hemos ido de excursión a la sierra.

7

PÁGINA 21

- Animal A: camello. Animal B: cerdo. Animal C: oveja.

8

PÁGINA 22

- Líneas 12 y 13: recogían.
- Líneas 3 y 4: la de los sioux y la de los navajos; dos tribus que son muy diferentes entre sí.
R. M. Los sioux y los navajos: dos tribus muy diferentes.

PÁGINA 23

- Viven en América del Norte.
Eran tiendas cónicas hechas con pieles de búfalo que se llaman tipis.
Eran casas circulares construidas con troncos, barro y piedra.
- Manta: navajos. Búfalo: sioux. Cabra: navajos. Mocasín: sioux.
- Vivienda. Sioux: tiendas hechas con piel. Navajos: casas circulares de troncos, barro y piedra.
Aspecto externo. Sioux: visten pieles de animales, pelo largo. Navajos: ropas de lana, pelo con flequillo y moño.
Artesanía. Sioux: objetos de cuero. Navajos: objetos de lana y joyería.

9

PÁGINA 24

- A caballo de un mosquito.
El monte volaba.
La casa andaba a gatas.
El burro estaba en el fondo del mar.
El burro asaba patatas.

PÁGINA 25

- Te han dicho que he dicho un dicho, dicho, que no he dicho yo; que si yo lo hubiera dicho, no hubiera dicho que no.
- Sobrevolar-voladura-revoloteo-volador-volar (línea 5).
Predecir-bendecir-desdecir-contradecir-digan (línea 3).
Pasarela-paso-marcapasos-pasadizo-pasar (línea 1).
- R. L.

10

PÁGINA 27

- R. M.: soñaba, viajó, descubrir, patria, horrible, torrentes, espantoso, adivinó, lastimoso, horroroso, cabellos y vestidos, talones.

11

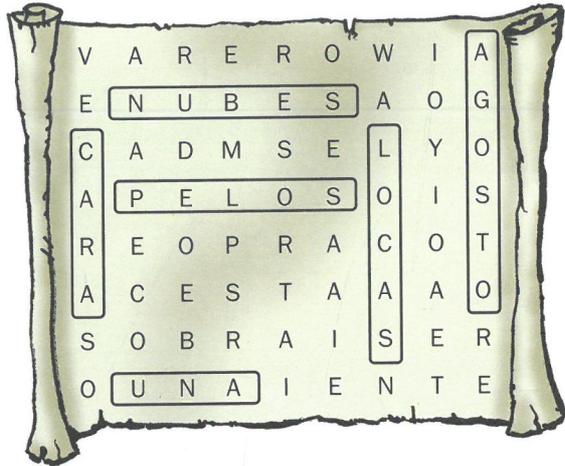
PÁGINA 29

- R. G.



- A todo aquel que fuere sorprendido batiéndose en duelo, le serán retirados el título y los privilegios (líneas 18-20).
- Contendientes: duquesa de Barbelona y marquesa de Arcivaz.
Lugar: encinar.
Motivo: la marquesa usó el abanico estando la duquesa acatarrada.

- La historia transcurre bajo el reinado del rey Juan Brusco. Que los nobles se batían en duelo con muchísima frecuencia. Decretó retirar el título y los privilegios a los nobles que se batiesen en duelo. No fue eficaz, porque la pasión por los duelos triunfó. Sí, porque los nobles cambiaron los duelos de sangre por la calceta.
- R. G. La ilustración de la derecha.
- R. G.



- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| Estar en las nubes. | A tontas y a locas. |
| Estar más solo que la una. | A mal tiempo, buena cara. |
| Hacer el agosto. | Aprobar por los pelos. |

12

- Para que el pan empape el agua, como una esponja. Este suena como un botijo.
- 2, 3, 4, 1.

- Lo primero, mojarse. Lo segundo, gritar. En primer lugar, se agita al niño para ver si suena como un botijo. A continuación, hay que averiguar si el niño se ha tragado una rana. En primer lugar, el niño se tiene que agachar como una rana y dar saltos. Después, si la rana no ha salido, el niño tiene que canturrear: «Yo salto mejor que las ranas».
- El niño barrita si se traga un elefante. El niño bala si se traga una oveja. El niño aúlla si se traga un lobo. El niño maúlla si se traga un gato.
- 1 Tiburón. 5 Manta.
2 Delfín. 6 Medusa.
3 Pulpo. 7 Caballa.
4 Ballena.

13

- Roberto: amigo defensor. Severiano: profesor objeto de broma. Milagros: profesora asustada. Andrea: profesora responsable.
- Milagros y Severiano.
- R. M.: dije, quedó, amigo, pregunté, contestó, buenecita, favorito, señor.

14

- Desfiladero (líneas 22 y 26), valle (línea 26), vega (línea 10), prado (línea 10).

- El primer tramo es un paseo delicioso. Paca y Tola son dos osas pardas, que viven en un amplio recinto. Realizaremos una parada en la Casa del Oso.
- Este visitante se encuentra en la hoz del río Trubia. El guarda se encuentra en la Casa del Oso.
- R. G. / R. L.

15

- La segunda (pastor), la cuarta (colmenero) y la quinta (leñador).

- Por las tierras de Soria (estrofas I y II), en las sierras de Soria (estrofa IV), en la tierra de Soria, cerca del Duero (estrofa V), a la orilla del Duero (estrofa VI).

- R. G.



- 1 Cordillera. 4 Meseta.
2 Colina. 5 Cerro.
3 Sierra. 6 Macizo.
- Individuales: colina, meseta, cerro.
Colectivas: cordillera, sierra, macizo.

16

- El cocotero se propaga en seis fases.
- Cómo se propagan los cocoteros.

- 3, 2, 1, 4.
- En primer lugar, luego, poco después, al cabo de tres meses.
- Ayer vi una película terrorífica. Un vampiro se colaba por la ventana de una casa. Al principio no me dio miedo. Pero después de un rato me tapé la cara con un cojín. Luego, llegó Carlos, mi hermano. Al cabo de cinco minutos estaba tan aterrado como yo. Al final acabamos riéndonos. ¡Tampoco era para tanto!

17

- Línea 35: dadivoso. Línea 27: lejano.
- Se llamaba Mong. Tenía el cargo de ministro. Vivió hace mucho tiempo, en un lejano reino de China. No sabía hacer nada. Era honrado, leal y seguro. Porque los habitantes de la aldea lo podían matar.

- El ministro es justo, sensible y generoso. Nos cobra poco dinero en impuestos y somos muy felices. Por eso, siempre le querremos.

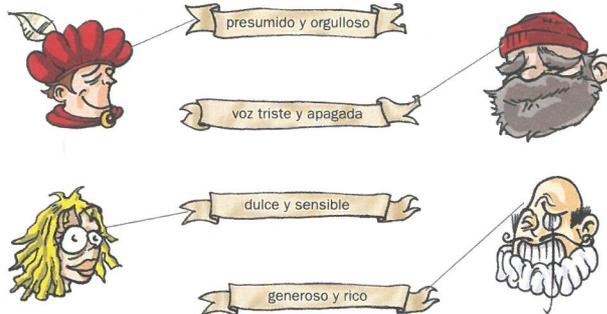
- Aclamaciones-vitores-aplausos-ovaciones. (Amado por los habitantes de Sue).
- R. M. El karateca partió un limón con la mano.
El sirviente partió hacia la aldea a lomos de su caballo.

19

PÁGINA 46

- El viejo marinero cuenta el castigo que recibió el Holandés Errante (página 46).
El viejo marinero cuenta la historia de amor del Holandés Errante (página 47).
El viejo marinero cuenta la triste historia de la prometida del Holandés Errante (página 48).

PÁGINA 48

- 

presumido y orgulloso

voz triste y apagada

dulce y sensible

generoso y rico

PÁGINA 49

- F, V, F, V, V, F, V.
- Juró que ni el diablo le impediría llegar a puerto.
Cuando una mujer se enamorara de él.
Se enamoró de una mujer que vivía en el norte del país.
Ocurrió que la novia enfermó de tristeza y murió, y el Holandés aún surca los mares.
- Brillante, cambiante, adelgazante, agobiante, calmante, suplicante, humillante, alucinante.

20

PÁGINA 50

- En el tercer párrafo se habla de las pruebas de carrera.
En el cuarto párrafo se habla de las pruebas de salto.
En el quinto párrafo se habla de las pruebas de lanzamiento.

PÁGINA 51

- V, V, F, V, F.
- Carrera con vallas, salto con pértiga, lanzamiento de disco.
- 1 Motociclismo.
2 Natación.
3 Tenis.
4 Alpinismo.
5 Baloncesto.
6 Piragüismo.
7 Polo.

21

PÁGINA 53

- No dijo ni «mu» (línea 33).
- Labrador, alcalde, ricachones.
El labrador es pobre (línea 9).
El alcalde es un hombre justo y muy listo (línea 25).
Los ricachones son orgullosos (línea 13).

- La historia transcurre en un pueblecito.
Tenía de especial que sus calles eran muy estrechas.
Que siempre que pasara alguien con un animal, dijera en voz alta: «Apártense, por favor».

PÁGINA 54

- 5, 1, 4, 2, 3.
- Domador, labrador, pescador, afilador, cazador, criador, esquiador.

6.

		P	A	S	A	J	E	
		A	V	E	N	I	D	A
	C	A	L	L	E	J	Ó	N
B	O	C	A	C	A	L	L	E

23

PÁGINA 56

- Línea 2: mono.
- Línea 14: la caza. Línea 22: el presidente de la Sociedad Protectora de Animales. Línea 29: ser tintorero.

PÁGINA 57

- Nombre: don Leopardo.
Lugar de nacimiento: Costa de Oro, África.
Aficiones: cazar, salir de noche.
Platos favoritos: una cabra, una oveja o un perro.
Peores enemigos: los peleteros y los modistos.
Meta que persigue: ser tintorero.
- Una vez más don Leopardo se deja ver en los bosques.
- Ambición-generosidad; noctámbulo-madrugador; protectora- destructora; gustoso-reacto.
- R. G. La segunda, porque vive en los bosques de la Costa de Oro.

24

PÁGINA 58

- Líneas 4 y 5: muchos animales se ven amenazados a causa del turismo.

PÁGINA 59

- Antílopes tibetanos, tigres y anacondas.
- Extintor, extinguir, extinción.
- 1 Nutria.
2 Cocodrilo.
3 Guacamayo.
4 Águila.
5 Foca.
6 Lobo.