

SETMANA DEL 18 AL 22 DE MAIG

Hola famílies. Una setmana més molt d'ànim, que poc a poc anem podent fer més coses i ser un poc més lliures.

Aquesta setmana anem a deixar un poc de costat els llibres digitals i anem a fer un repàs més divertit.

Amb ganes de vore-vos i vore'ls. Continueu tots bé.

Besos als campions de la casa.

Mireia



Matemàtiques

dilluns 18: pàgina 167, Unitat 11 del llibre digital. Estudiar la *taula del 9*.

Al final dels deures de mate teniu una *fitxa de la taula del 9*.

Repasar amb els *recursos* i amb els següents *enllaços*:

<https://www.tablasdemultiplicar.com/happy-burger.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/my-smart-horse.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/rally-v10.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/matematicas-submarinas.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/rescate-de-animales.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/buceo-de-numeros.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/carrera-de-multiplicar.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/galeria-de-tiro.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/multiplicar-con-spuq.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/con-gatos.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/globos-de-spuq.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/memoria.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/spuq-divisiones.html>

Prova contrarellotge:

<https://www.tablasdemultiplicar.com/contrarreloj/>

Aconsegueix el teu diploma de taules de multiplicar:

<https://www.tablasdemultiplicar.com/diploma/>

Multiplica en 100 segons:

<https://www.tablasdemultiplicar.com/100-segundos/>

Test d'un minut:

<https://www.tablasdemultiplicar.com/prueba-de-un-minuto/>

dimarts 19: joc d'afonar la flota matemàtica

Consisteix al conegut joc d'afonar la flota, però amb números (les files són les desenes i les columnes les unitats).

En la imatge teniu un exemple: la primera part és per marcar els vaixells (marcats en verd) i la segona per marcar els tirs.

Han de dir les coordenades així:

- 1) 2 desenes i 3 unitats (23).
- 2) Directament el nombre, per exemple: 51.
- 3) El nombre que va abans del 65, que seria el 64, el 42 més 3 desenes (72)...
- 4) Estàs en el 76, avança 15, que seria el 91.
- 5) Problemes senzills, que tinguin com a resultat de l'1 al 99.

Així, podeu anar inventant maneres de jugar amb la taula del 100.

Han d'assenyalar si és tocat o aigua en la part dels vaixells, i ho han de dir a l'oponent.

Mentrestant, l'oponent va marcant els tirs que va fent a l'altra part on no hi ha marcat res.

Si es toca un vaixell, continua disparant, sinó passa el torn a l'altre.

Quan un vaixell ja té tots els tirs es diu afonat.

Guanya qui afona tots els vaixells de l'oponent.



Hundir la flota

Valor posicional



Mis barcos

	0U	1U	2U	3U	4U	5U	6U	7U	8U	9U
0D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1D	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2D	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
3D	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
4D	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
5D	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
6D	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
7D	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
8D	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
9D	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Flota:

Lancha
Destructor
Submarino
Portaaviones



Sus barcos



	0U	1U	2U	3U	4U	5U	6U	7U	8U	9U
0D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1D	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2D	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
3D	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
4D	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
5D	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
6D	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
7D	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
8D	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
9D	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Flota:

Lancha
Destructor
Submarino
Portaaviones



dimecres: ruleta de les fraccions



dijous: sudokus

En classe hem treballat més difícils estos són molt senzills, tan sols de l'1 al 4.

divendres: geometria amb furgadents

Tan sols necessiten furgadents i seguir les instruccions.

Acontinuació tenen totes les fitxes dels jocs de mate.

Nombre: _____

Fecha: _____

LA TABLA DE MULTIPLICAR DEL

9

A estas multiplicaciones le hemos dado la vuelta con la propiedad conmutativa. Pinta el dibujo según el color que corresponde a la solución de cada multiplicación.

AMARILLO	ROJO	AZUL	VERDE	NARANJA
$9 \times 9 =$	$2 \times 9 =$	$8 \times 9 =$	$4 \times 9 =$	$5 \times 9 =$

VIOLETA	MORADO	ROSA	NEGRO	MARRÓN
$1 \times 9 =$	$3 \times 9 =$	$6 \times 9 =$	$7 \times 9 =$	$10 \times 9 =$

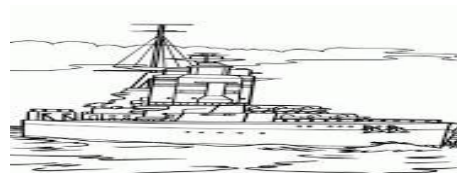




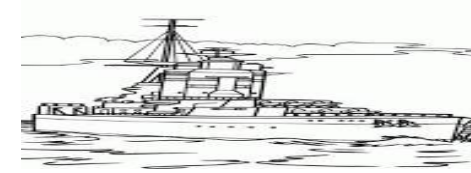
Hundir la flota

Tabla
pitagórica

Mis barcos



Sus barcos



x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

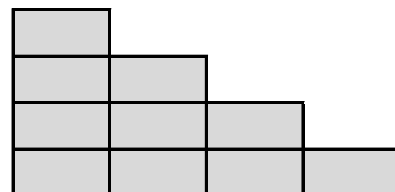
Flota:

Lancha

Destructor

Submarino

Portaaviones



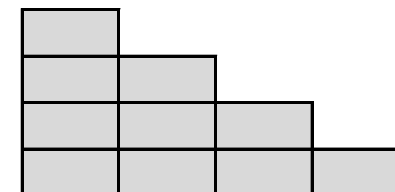
Flota:

Lancha

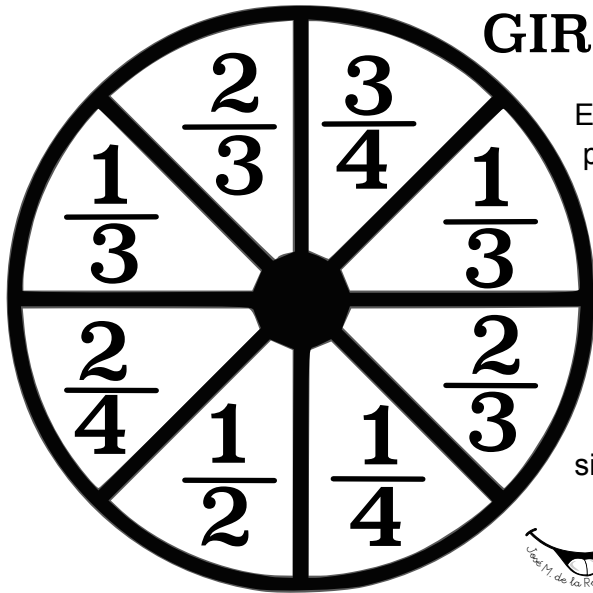
Destructor

Submarino

Portaaviones



GIRA Y COLOREA LA FRACCIÓN



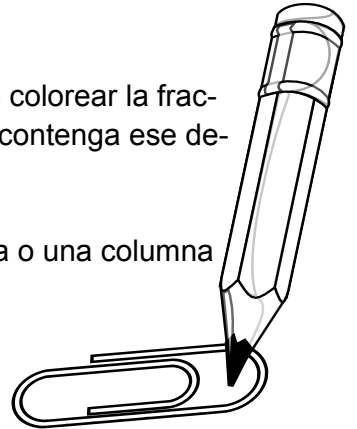
Este es un juego para dos. Hay que situar el lápiz y el clip en el punto medio de la ruleta y hacer girar, con un golpe de dedo, el clip entorno al lápiz.

Una vez que se detenga el clip, debes colorear la fracción en cualquiera de las figuras que contenga ese denominador.

Gana el primero que complete una fila o una columna sin ningún fallo.



actiludis.com



4			2
			4
	3		

	2		1
3	4		

2	1		
	3		
			1

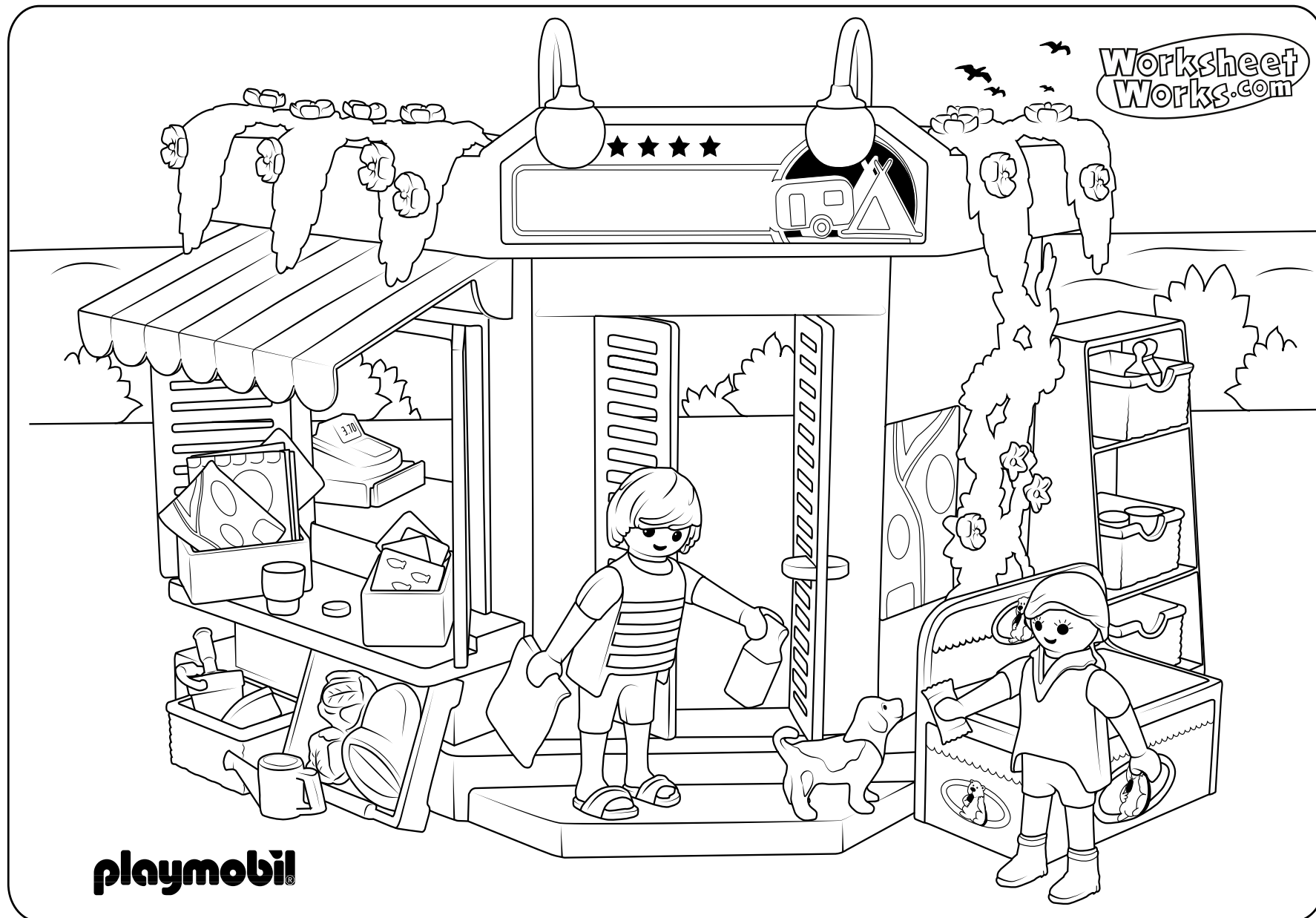
			2
2			
			3
1			

SUDOKUS PARA COLOREAR I

Nombre: _____

Todas las imágenes y personajes mostrados en esta página son copyright de sus respectivos propietarios. Su uso es solo educativo personal y sin ánimo de lucro.

Resuelve los sudokus y al terminar colorea a tu gusto el dibujo.



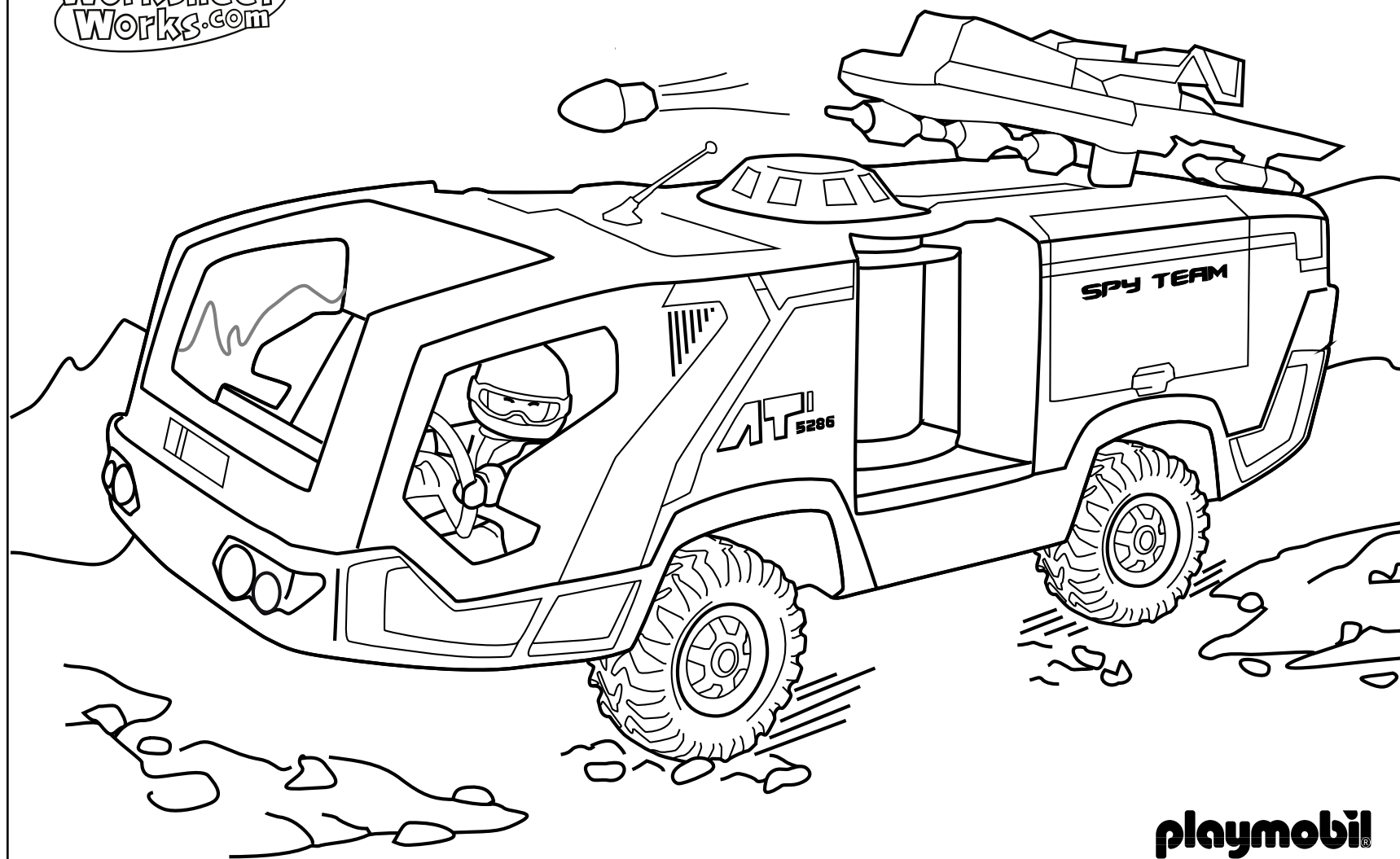
SUDOKUS PARA COLOREAR II

Todas las imágenes y personajes mostrados en esta página son copyright de sus respectivos propietarios. Su uso es solo educativo personal y sin ánimo de lucro.

Nombre: _____

Resuelve los sudokus y al terminar colorea a tu gusto el dibujo.

Worksheet
Works.com



	4	1	
	3		1
4			

			1
	3		
	1	4	

	2		
			4
3			2

			3
	1	4	
	4		



Por una Pedagogía Humana, sin exámenes, sin miedo.
Construyendo aprendizajes con significado.



Mtro. Jesús González Molina
gonzalez_molina79@hotmail.com

actiludis.com

CC BY-NC-SA

1	3		2
	1		3

	3		
			2
1		4	

1			2
2			
		3	

2		3	
		2	
			4

SUDOKUS PARA COLOREAR III

Todas las imágenes y personajes mostrados en esta página son copyright de sus respectivos propietarios. Su uso es solo educativo personal y sin ánimo de lucro.



Nombre: _____

Resuelve los sudokus y al terminar colorea a tu gusto el dibujo.



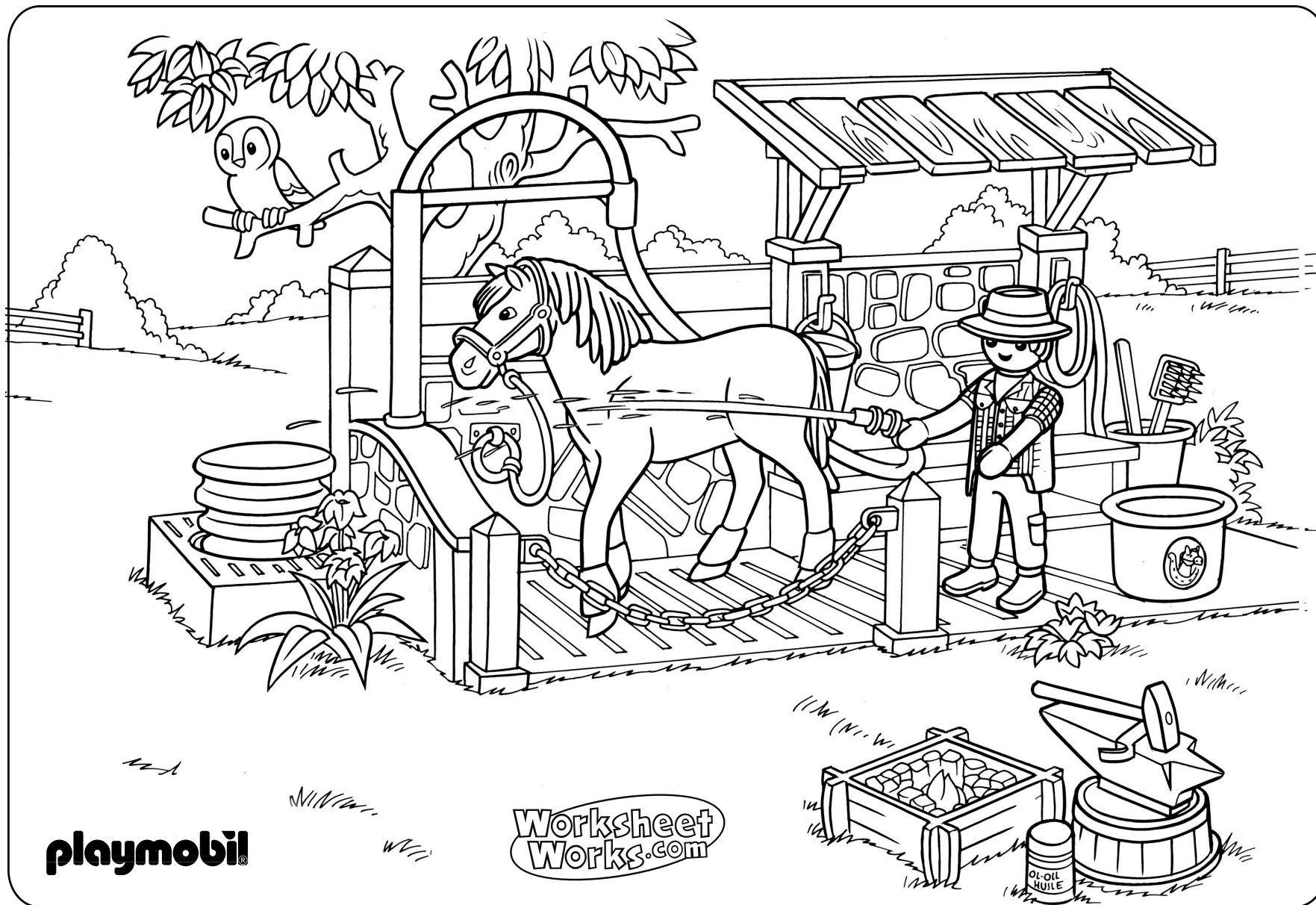
SUDOKUS PARA COLOREAR IV

Todas las imágenes y personajes mostrados en esta página son copyright de sus respectivos propietarios. Su uso es solo educativo personal y sin ánimo de lucro.



Nombre: _____

Resuelve los sudokus y al terminar colorea a tu gusto el dibujo.



playmobil®

Worksheet
Works.com



Por una Pedagogía Humana, sin exámenes, sin miedo.
Construyendo aprendizajes con significado.



Mtro. Jesús González Molina
gonzalez_molina79@hotmail.com

actiludis.com

CC BY-NC-SA

4	3		
3			
		2	

3			
	2		
			1
		3	4

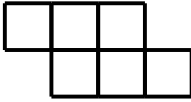
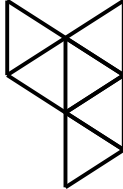
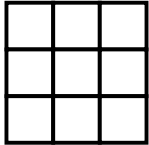
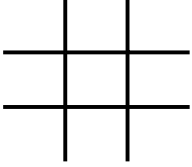
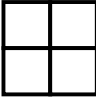
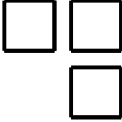
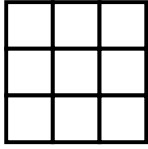
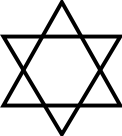
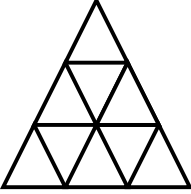
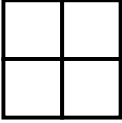
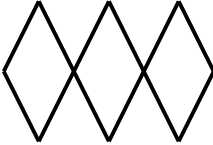
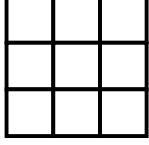
			3
	2		
3			4

1			
	4		
			3
	2		

PALILLOS 2

GEOMETRÍA CON PALILLOS

Las siguientes figuras geométricas están hechas usando solo palillos de igual tamaño. Sigue las instrucciones en cada caso y haz uso de tu astucia y de tus conocimientos en geometría para resolver satisfactoriamente los acertijos propuestos.




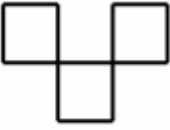

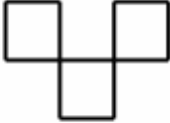

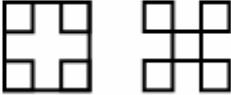



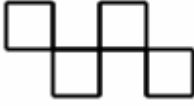
<p>1. Retira 2 de los 18 palillos y haz que queden formados 4 cuadrados iguales.</p> 	<p>2. Retira 3 de los 13 palillos y haz que queden formados solo 3 triángulos.</p> 	<p>3. Retira 4 de los 24 palillos y haz que queden formados 5 cuadrados.</p> <p>Halla dos soluciones diferentes.</p> 
<p>4. Cambia de lugar 3 de los 12 palillos y haz que queden formados 3 cuadrados iguales.</p> 	<p>5. Cambia de lugar 3 de los 12 palillos y haz que queden formados 3 cuadrados iguales.</p> 	<p>6. Cambia de lugar 4 de los 12 palillos y haz que queden formados 6 cuadrados.</p> 
<p>7. Retira 4 de los 24 palillos y haz que queden formados 6 cuadrados.</p> 	<p>8. Esta es una forma de construir 8 triángulos equiláteros usando 6 palillos. Halla otra forma.</p> 	<p>9. Retira 6 de los 18 palillos y haz que queden formados 4 Triángulos.</p> 
<p>10. Cambia de lugar 2 de los 12 palillos y haz que queden formados 7 cuadrados.</p> 	<p>11. Cambia de lugar 4 de los 12 palillos y haz que queden formados 5 rombos.</p> 	<p>12. Retira 6 de los 24 palillos y haz que queden formados 3 cuadrados.</p> 

MARCO TEÓRICO

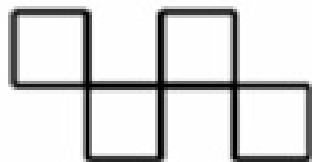
La geometría con palillos es una inteligente entretención que se presta para crear situaciones recreativas, recordar teoría y propiedades de las figuras geométricas, crear hipótesis e impulsar al jugador a hacer uso de su razonamiento geométrico.

En algunos casos la persona que juega puede encontrar más de una solución al problema y por la sencillez del planteamiento y del material utilizado, es un buen ejercicio mental para los momentos de descanso, reunión con amigos, charlas informales, etc.

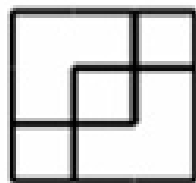
SOLUCIONES

 12.	 6.	 11.
 5.	 10.	 4.
 9.	 3.	 8.
 2.	 7.	 1.

1.



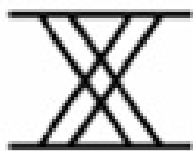
7.



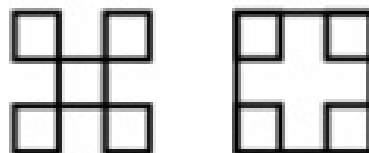
2.



8.



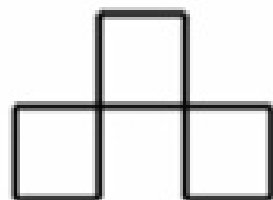
3.



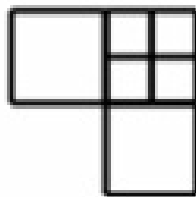
9.



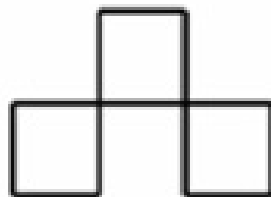
4.



10.



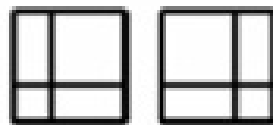
5.



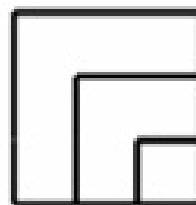
11.



6.



12.



Lengua:

lunes 18: hacer un *cómic sencillo*.

A continuación teneis los pasos a seguir.

Al final de las recomendaciones de lengua os dejo varias fichas de comic para elegir o hacerlas todas.

3. ¿Cómo hacer un cómic?

(Orientaciones para niños de Primaria “Cómo hacer un cómic”)

1- Observa despacio las ilustraciones mudas del cómic que tienes delante. Da rienda suelta a tu imaginación para tejer la historia que vas a escribir. Para ayudarte puedes inventar y redactar el texto que te sugieren las ilustraciones en tu cuaderno.

2- Pon un título al cómic y selecciona el texto apropiado para cada viñeta.

3- Escribe el texto en cada bocadillo. No olvides utilizar los signos de puntuación adecuados en cada caso. Al escribir el texto puedes utilizar nombres humorísticos, comparaciones, ironías, etc...

4- Cuenta la historia que has inventado en un tono humorístico utilizando tus propias palabras.

5- Colorea los dibujos del cómic.

6- No olvides firmar al final del cómic, puesto que tú eres su autor.

martes 19: vamos a empezar con una receta refrescante: ***gaseosa de naranja, mandarina, pomelo o limón.***

miércoles 20: seguimos con una deliciosa ***pizza.***

jueves 21: un postre: ***gelatina de vainilla.***

viernes 22: otro postre: ***flan.***

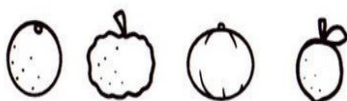
A parte de hacer las fichas podeis elaborar alguna de las recetas en familia, ¡será divertido!

A continuación todas las fichas.



- ♦ SIGUIENDO LOS PASOS DE ESTA RECETA, PODRÁS HACER TU PROPIA GASEOSA.
- ♦ DIBUJA Y PINTA EN EL VASO EL JUGO OBTENIDO.

NOMBRE _____



(NARANJA, MANDARINA, POMELO O LIMÓN)



EXPRIMIDOR



JARRA



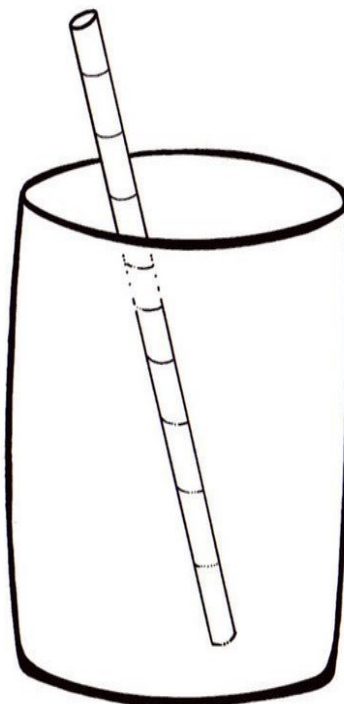
AZÚCAR



AGUA



1 CUCHARADITA DE TÉ
DE BICARBONATO DE SODIO



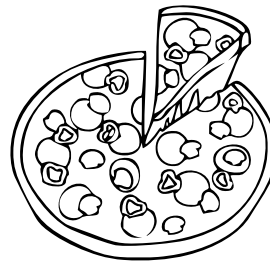
 <p>EXPRIMIR LAS FRUTAS.</p>	 <p>VOLCAR EL JUGO EN LA JARRA.</p>	 <p>AGREGAR UN POCO DE AGUA Y AZÚCAR A GUSTO.</p>	 <p>ESPOLVOREAR EL JUGO CON UNA CUCHARADITA DE BICARBONATO DE SODIO.</p>	 <p>¡YA ESTÁ LISTA LA GASEOSA!</p>
---	--	---	---	---



Receta de cocina

HACEMOS - PIZZA

Lee los ingredientes para hacer una pizza, recorta, ordena y pega en tu cuaderno los pasos para elaborar la pizza.



INGREDIENTES:

1 PAQUETE DE



1KG. De



1



DE AGUA

1



1/2 KG. DE



● HACER UN  Y ESPERAR QUE .

● PARA TERMINAR AGREGAR



Y

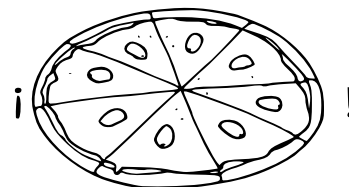


●  ANTES DE COMENZAR.

● LLEVAR NUEVAMENTE AL



Y...



!

● EN UN



PONER LA



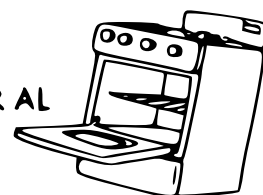
Y AGREGAR EL CONTENIDO DE LA



● ESTIRARLO Y COLOCARLO EN



LUEGO LLEVAR AL



● COLOCAR LA



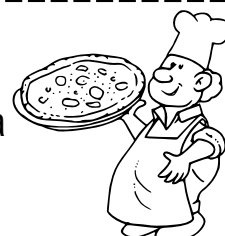
Y UN POCO DE AGUA TIBIA EN UNA



HASTA QUE SE DISUELVA.

●  ESPERAR UN RATITO.

Al terminar de ordenar, escribe todos los pasos en otra hoja de tu cuaderno, cambia los dibujos por palabras.





Nombre:



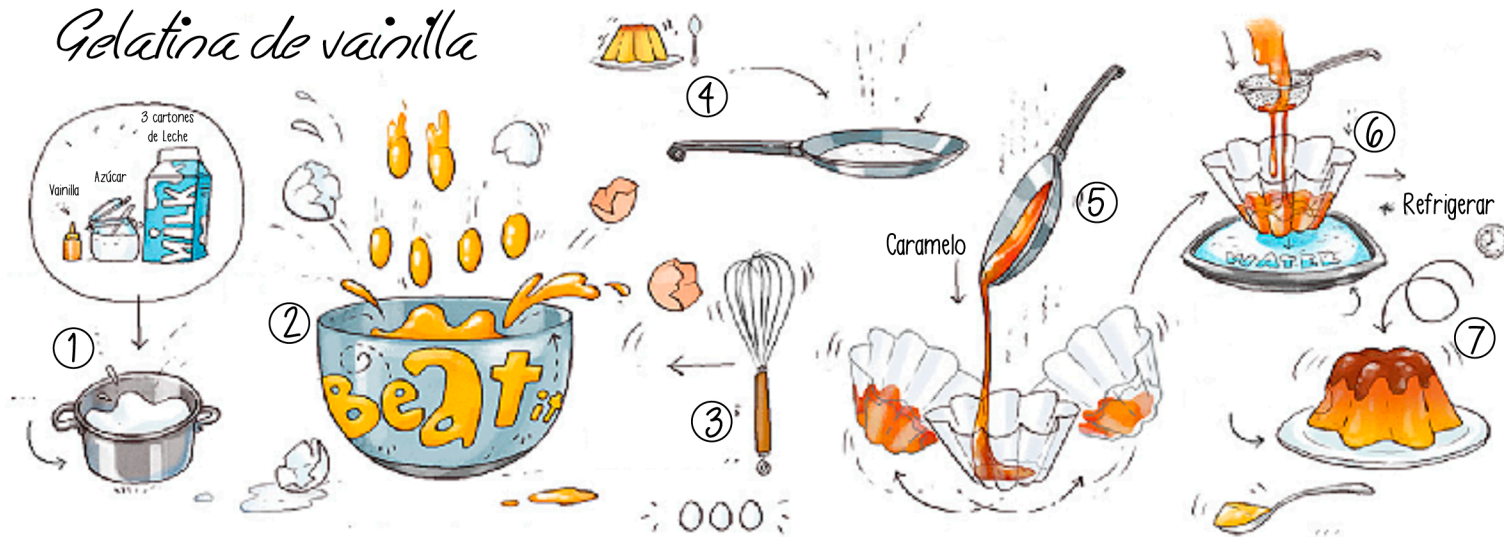
Fecha:



Receta de cocina

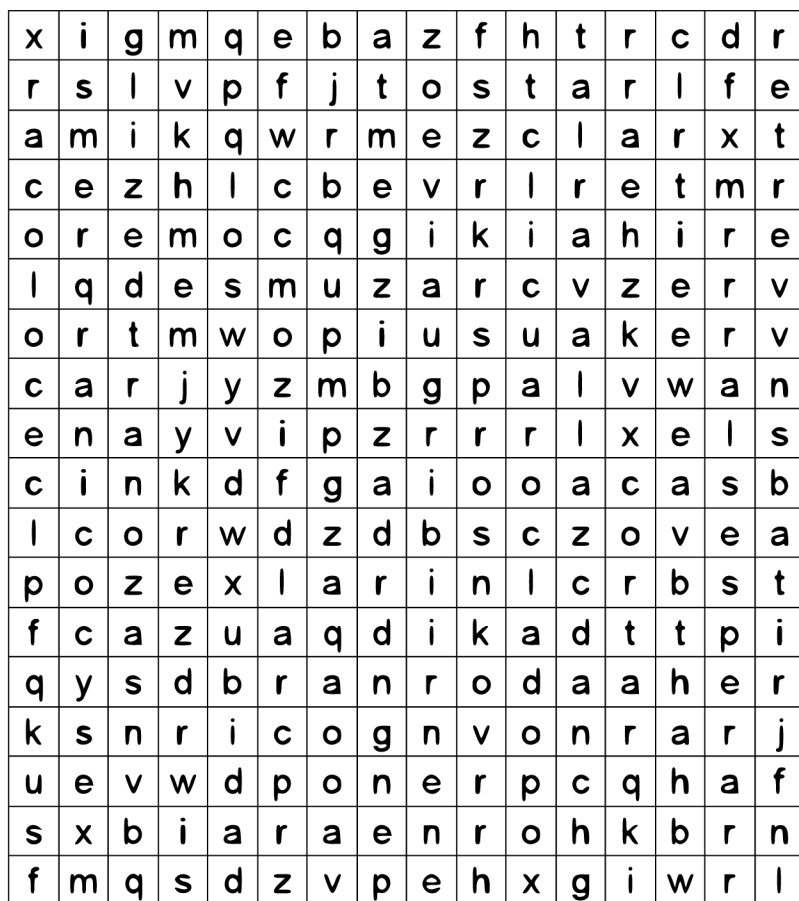
1. Observa los pasos para elaborar una gelatina, escribe en tu cuaderno la receta, utilizar los verbos adecuados.

Gelatina de vainilla



VERBOS PARA COCINAR

2. Contesta la sopa de letras con los verbos para cocinar



MEZCLAR COLOCAR BATIR HORNEAR
CORTAR DESMUZAR ENDULZAR AÑADIR
ADORNAR VERTER COCINAR PONER
DISOLVER LAVAR FREIR TOSTAR LICUAR
SAZONAR ESPERAR COMER



3. Observa el conocido personaje y lo que hay en la cocina. Escribe en tu caderno qué utensilios ves y para qué sirven, colorea al terminar.

Todas las imágenes y personajes mostrados en esta página son copyright de sus respectivos propietarios. Su uso es solo educativo personal y sin ánimo de lucro.



Por una Pedagogía Humana, sin exámenes, sin miedo.
Construyendo aprendizajes con significado.



Mtro. Jesús González Molina
gonzalez_molina79@hotmail.com



actiludis.com

CC BY-NC-SA

Secuenciando

Lee la siguiente receta. Fíjate que las instrucciones están en desorden. Ordénalas tú, escribiendo los números del 1 al 8 en los ☐ correspondientes.

Flan de leche

Ingredientes:

- 5 huevos
- 1 tarro de leche evaporada
- 1 tarro de leche condensada
- 1 cucharada de vainilla
- 1/2 taza de azúcar

Para el caramelo:

- 1 taza de azúcar
- 2 cucharadas de agua

Instrucciones:

- ☐ Vierte el caramelo en el molde que usarás. Espárcelo cuidadosamente hasta que cubra las paredes del molde. Déjalo enfriar.
- ☐ Vierte la mezcla en el molde acaramelado.
- ☐ Pre calienta el horno a 180°C y ten a mano el molde que usarás para el *baño de María*.
- ☐ Coloca el molde con la mezcla al horno, a baño de María, por 45 minutos.
- ☐ Desmolda y lleva al refrigerador hasta el momento de servirlo.
- ☐ Coloca el azúcar para el caramelo en un sartén a fuego medio con las 2 cucharadas de agua hasta que se derrita y adquiera un color dorado
- ☐ En un recipiente, bate los huevos. Luego, agrega la leche evaporada y mezcla todo. Incorpora la leche condensada, agrega la vainilla, el azúcar y continúa mezclando hasta que esté homogéneo.
- ☐ Sácalo del horno con mucho cuidado. Déjalo enfriar hasta que esté completamente frío.

Diccionario

Baño de María: método para calentar alimentos, poniéndolos en un molde que, a su vez, va dentro de otro más grande lleno de agua y llevarlo al fuego.

Colorea
y crea
tu propio
cómic



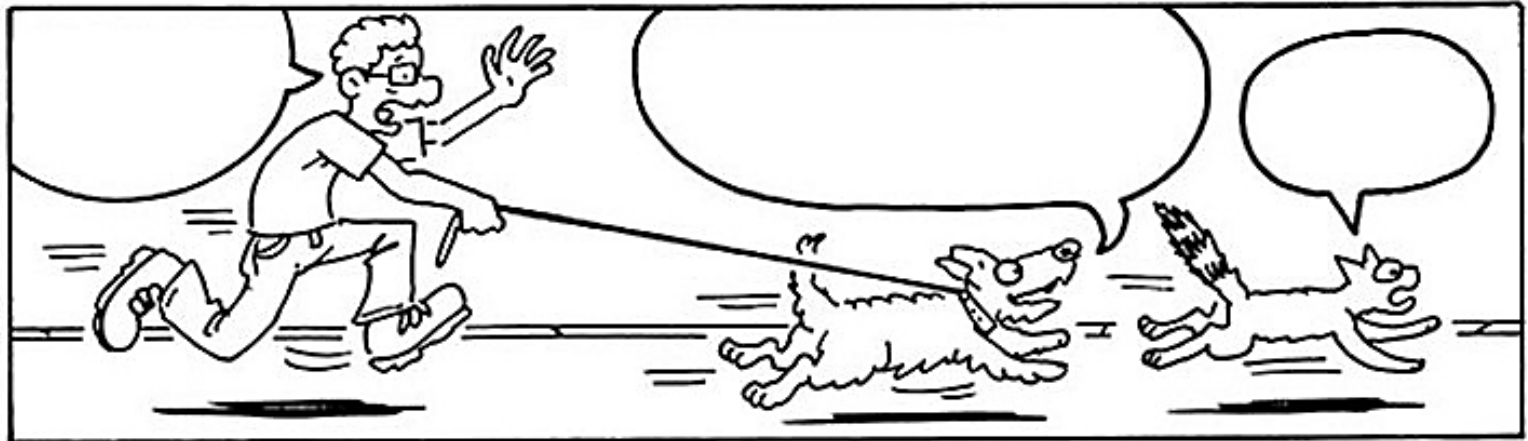
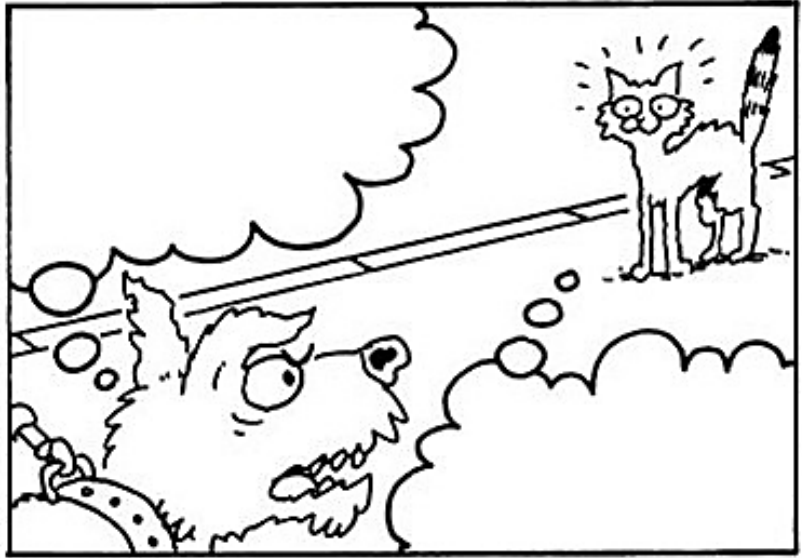
NOMBRE:

FECHA:

NOMBRE:

FECHA:

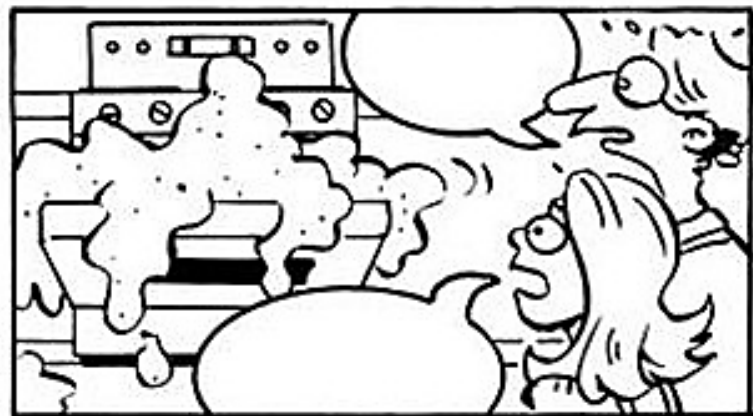
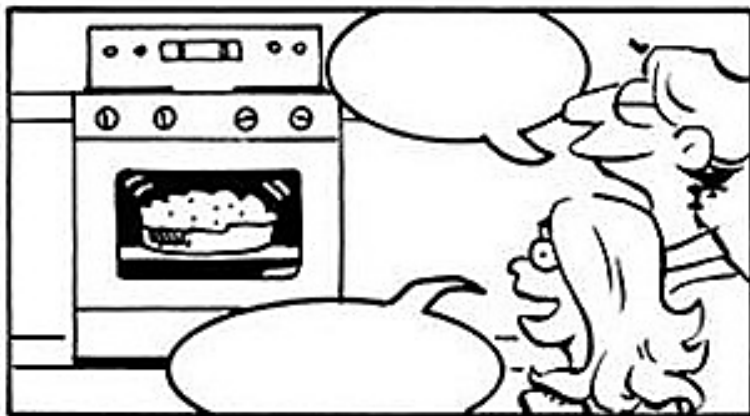
Colorea y crea tu propio cómic



NOMBRE:

FECHA:

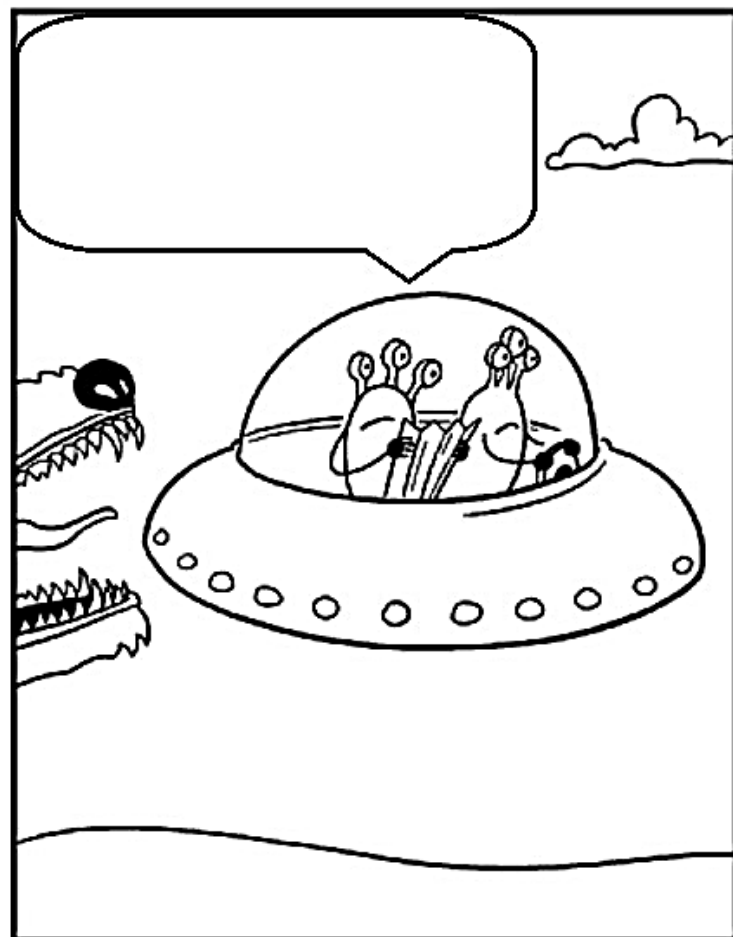
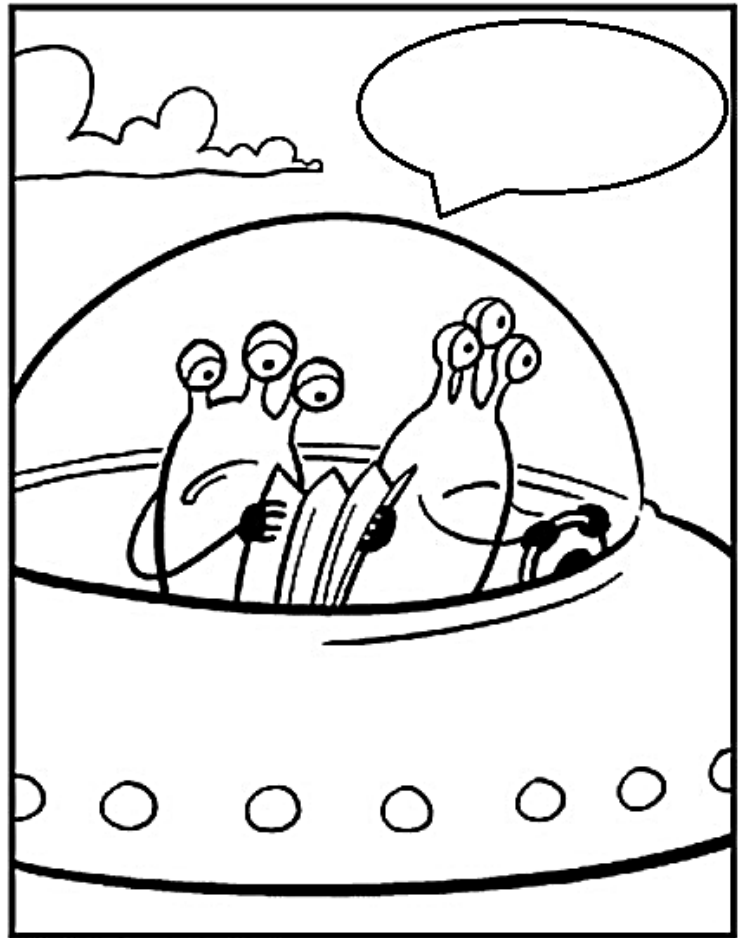
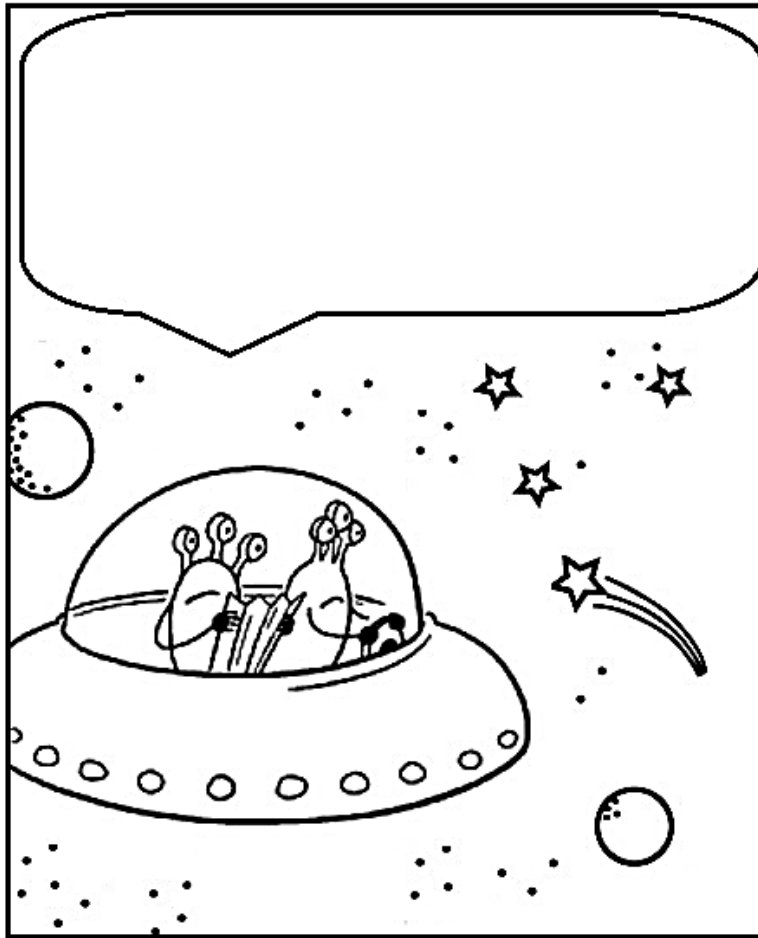
Colorea y crea tu propio cómic



NOMBRE:

FECHA:

Colorea y crea tu propio cómic



Llengua

dilluns: aneu a fer un diari de la quarentena. Concretament del dilluns, encara que podeu començar i fer-ne un cada dia. Juntar-los tots al final i fer una portada. Més tard vos agradarà llegir-lo quan tot açò passe i tindre'l de record.

dimarts, dimecres i dijous: escriviu un conte. Teniu tots els passos per poder fer-lo en fitxes a mode de quadernet. En la fitxa que té les pautes, escriviu el producte final.

divendres: ara escriu tu una recepta d'algun menjar que t'agrade i amb ajuda del papà o la mamà inclus la podeu fer. Segur que ix boníssima.

A continuació teniu totes les fitxes de llengua.

EL MEU DIARI SOBRE LA QUARENTENA



1. FES UN LLISTAT DE COSES QUE HAS FET



1. DESDEJUNAR	6.
2.	7.
3.	8.
4.	9.
5.	10.

2. ESCRIU AMB FRASES SENZILLES EL QUE HAS FET EN EL
DIA DE HUI. UTILITZA LES PARAULES DE DALT



- HUI HE DESDESJUNAT CEREALS

PER ESCRIVERE

Un conte

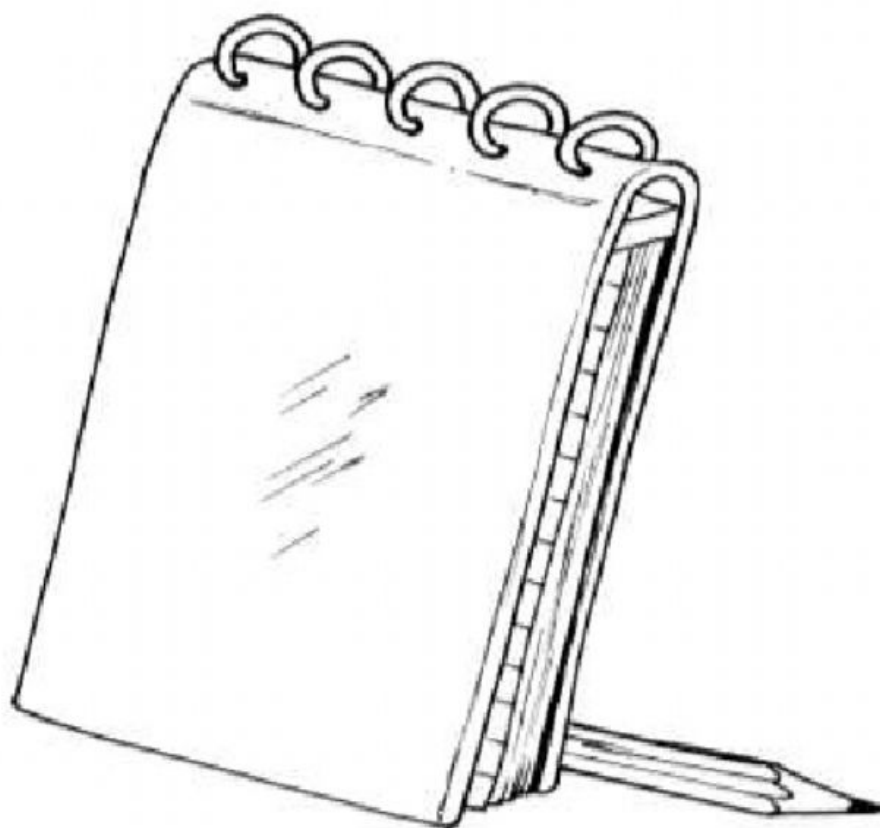
NECESSITEM...



Estructura del CONTE

NOM

CAL POSAR
UN
TÍTOL



El pot s pensar al final

PLANTEJAMENT

1. QUAN PASSA?
2. ON PASSA?
3. QUI SON ELS PROTAGONISTES
4. QUI ÉS EL PROBLEMA QUE OCÒRRE.

Frases per començar:

Al principi...
Fa una colla d'anys...
Hi havia una vegada...
Vet aquí una vegada...
En un lloc molt llunyà...
En un país llunyà...
En temps antics...
Fa molts anys...
Vivia una vegada...
Conten els que el van veure...



NUS

**QUÈ ELS PASSA ALS
PERSONATGES**

A blank, lined page from a spiral-bound notebook. The page is white with horizontal blue lines. The spiral binding is visible on the left side, featuring colorful rings in shades of pink, green, and blue. The page is framed by a blue border, and there are green triangular shapes in the top right and bottom right corners.

**QUIN PROBLEMA
TENEN**

A blank, lined page from a spiral-bound notebook. The page is white with horizontal blue lines. The spiral binding is visible on the left side, featuring colorful rings in shades of pink, green, and blue. The page is framed by a blue border, and there are green triangular shapes in the top right and bottom right corners.

DESENLLAÇ

COM ACABA
COM ES RESOL
EL PROBLEMA

Frases per indicar desenllaç o final:

Finalment...

Al final...

I així va acabar...

Així va ser com...

Per acabar...

Per últim...

... vet aquí un gat, vet aquí un gos
que aquest conte ja s'ha fos.

... vet aquí un gos, vet aquí un gat
que aquest conte s'ha acabat.

...i van ser feliços

i van menjar anissos.

... i conte contat, conte acabat.



Ara et t oca a t u...

**Es el moment de que busques
per casa, en int ernet , invent es...**

♥ Frases per a començar i per acabar
un conte.

PRINCIPI

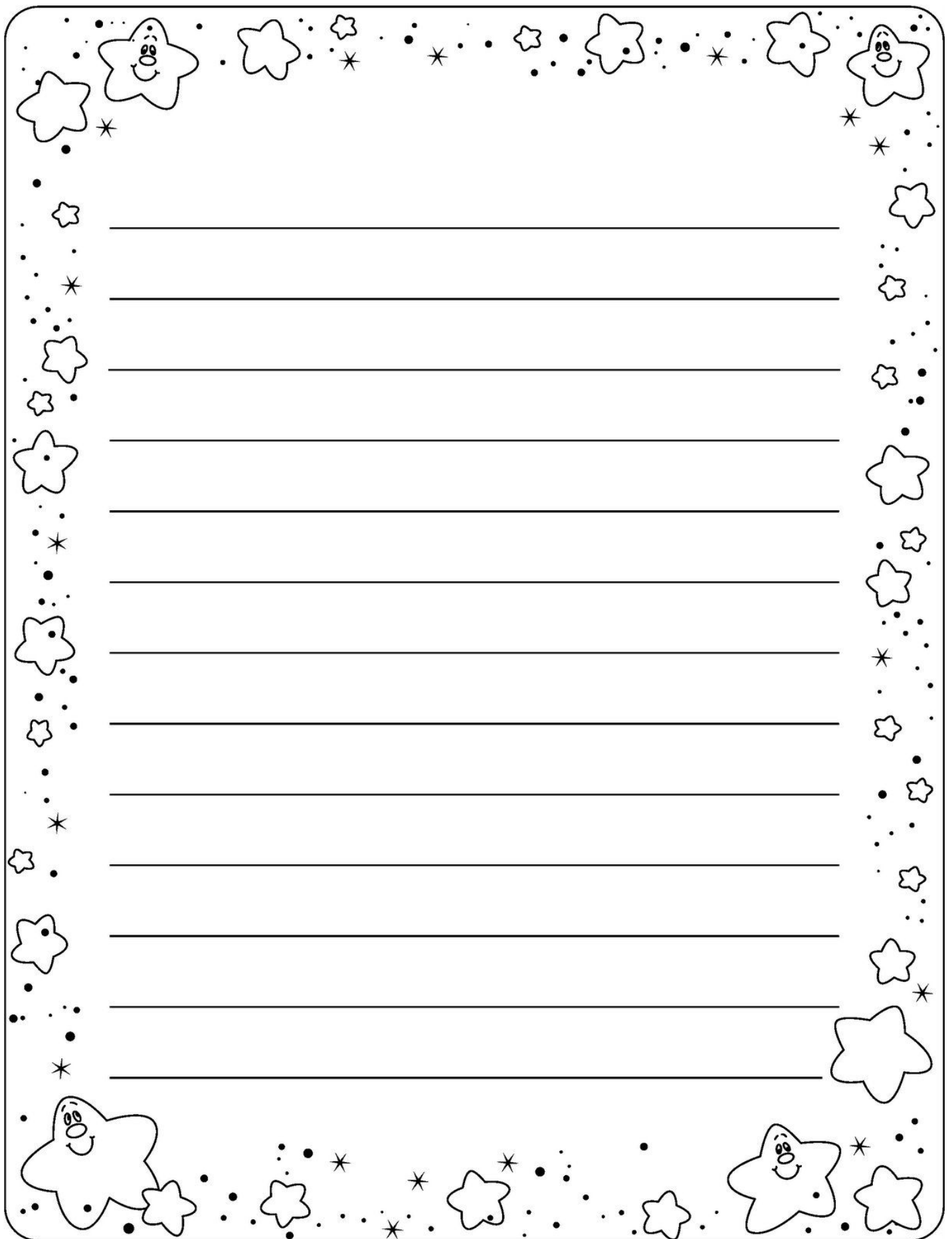


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

ACABAMENT



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____





RECEPTA: _____

CUINAT PER: _____

Ingredients

PER 0 PERSONES

PREPARACIÓ :

☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Lectura

Aquesta setmana vos deïxe uns *marcapàgines* per a imprimir i pintar. Espere que vos agraden i que els feu servir amb qualssevol llibre que esteu llegint.

Extra: Joc twister de mans

Ací teniu un joc molt divertit.

Es tracta del joc del *twister* però amb els dits. Heu de col·locar el dit que indique la ruleta en el color corresponent.

Teniu un tauler de joc, una ruleta (que podeu fer girar amb un spinner o una xinxeta i in clip) i diferents targetes dels quatre colors.

Amb aquest joc practicarem: les taules de multiplicar (groc), llengua (roig), coses sobre tú (blau) i càlcul mental (verd).

Preparats i... a jugar!!!!

Espere que ho passeu bé!!!!

Ciències Socials i Ciències Naturals

Treballareu les següents *fitxes* sobre *La Terra, els moviments de la terra, els estats de l'aigua i el cicle de l'aigua*.

No feu cas del número del tema.

A continuació teniu les fitxes del joc del twister i les de Ciències.

Fins ací els meus deures.

Després de les fitxes, tenen les recomanacions de cadascun dels especialistes.

“Sólo con el corazón se puede ver bien, lo esencial es invisible a los ojos” El Principito, Antoine de Saint-Exupéry



**#hoyleemos
- Club Peques Lectores -**

Nombre:

“La alegría es contagiosa. Brilla como el sol, parpadea como las estrellas” El monstruo de colores, Anna Llenas



**#hoyleemos
- Club Peques Lectores -**

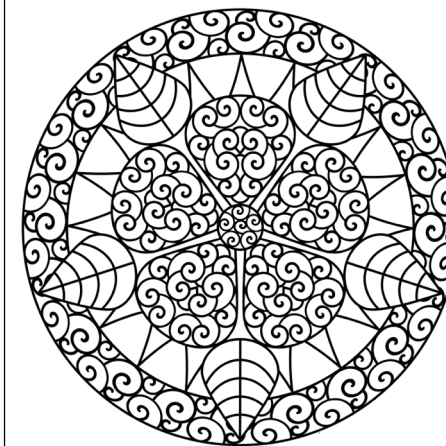
Nombre:

“Elmer era diferente. Elmer era de colores. Elmer era amarillo y naranja y rojo y rosa y morado y azul y verde y negro y blanco. Elmer no era color elefante” Elmer, David McKee

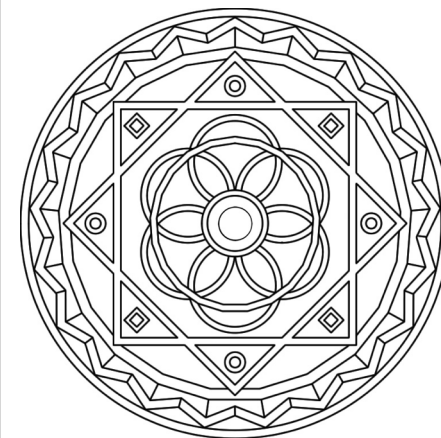


**#hoyleemos
- Club Peques Lectores -**

Nombre:



“No dejes para mañana lo que puedas leer hoy”

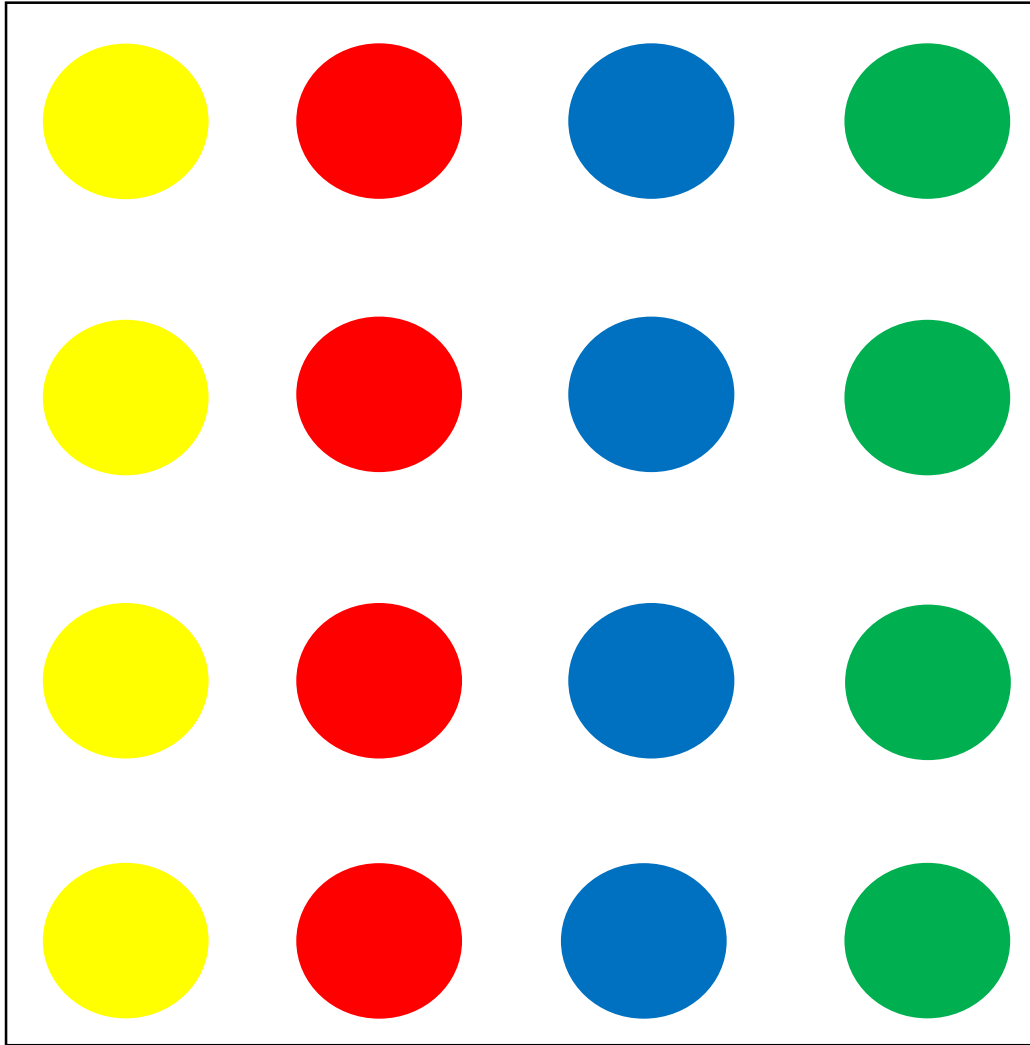


**#hoyleemos
- Club Peques Lectores -**

Nombre:

Twister de manos

1

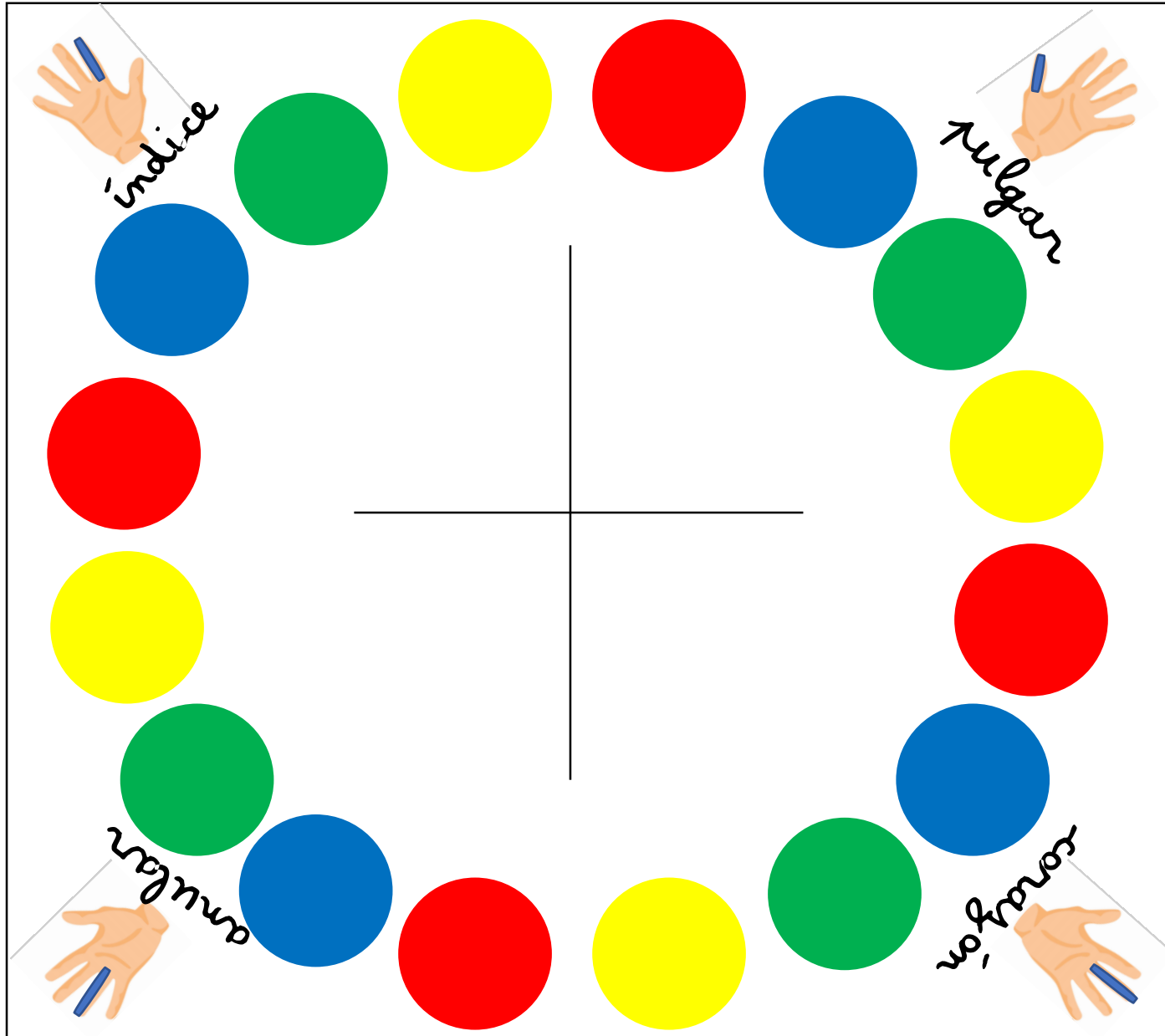


Recorta el
tablero de juego

Yo te recomiendo
que lo
plastifiques para
que te dure
mucho más
tiempo !



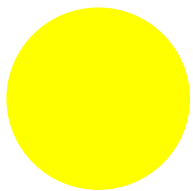
Twister de manos



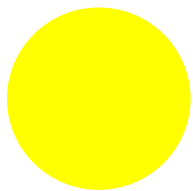
Esta es la ² ruleta de juego.

Yo utilizaré un spinner, si no tienes ninguno, puede utilizar una chincheta y un clip!

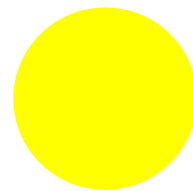




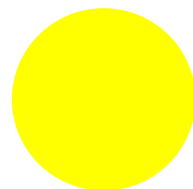
1x1



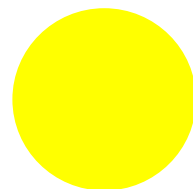
1x5



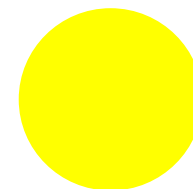
1x8



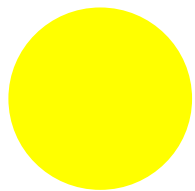
1x2



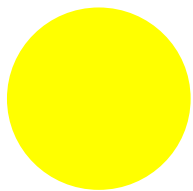
2x3



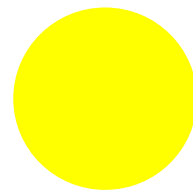
2x7



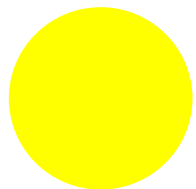
2x6



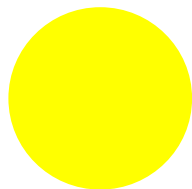
2x2



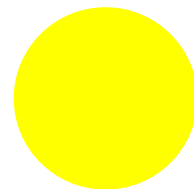
2x10



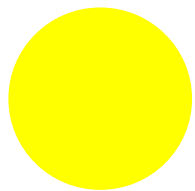
3x4



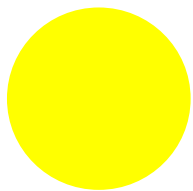
3x9



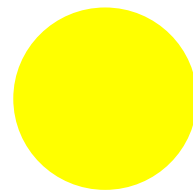
3x3



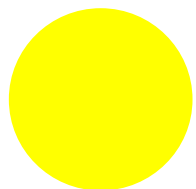
3x5



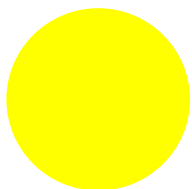
3x10



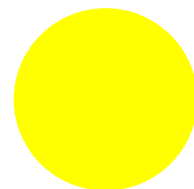
4x6



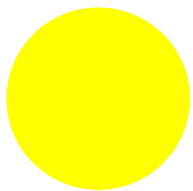
4x8



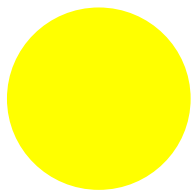
4x1



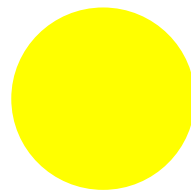
4x6



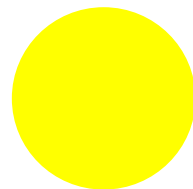
4x7



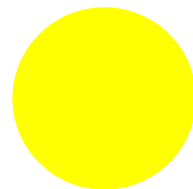
4x10



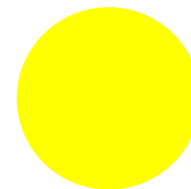
4x4



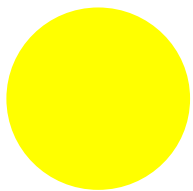
5x3



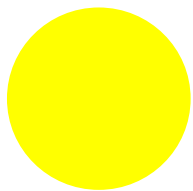
5x5



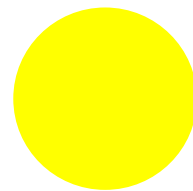
5x6



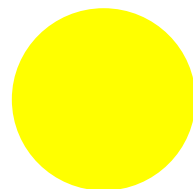
5x6



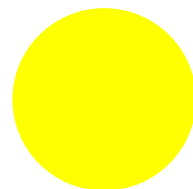
5x10



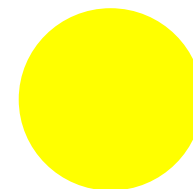
5x1



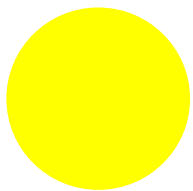
6x2



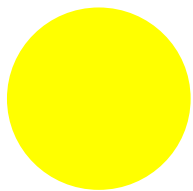
6x7



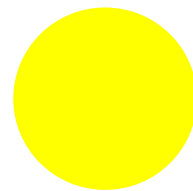
6x8



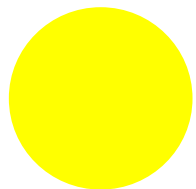
6x6



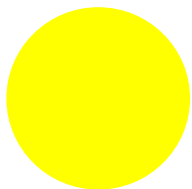
6x10



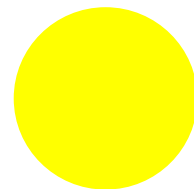
6x1



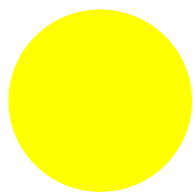
7x9



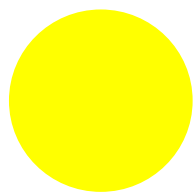
7x7



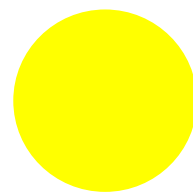
7x4



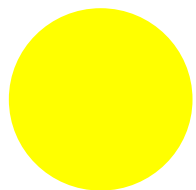
7x1



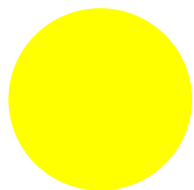
7x10



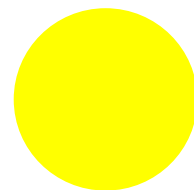
7x9



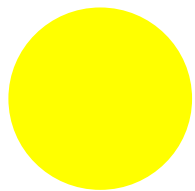
8x9



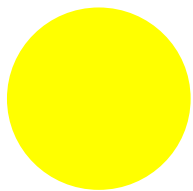
8x7



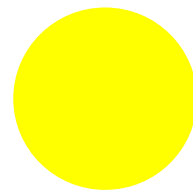
8x4



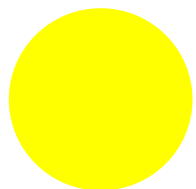
8x1



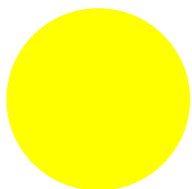
8x10



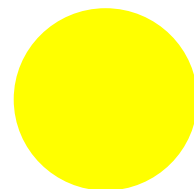
8x2



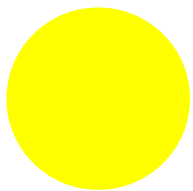
9x9



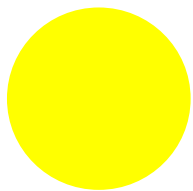
9x7



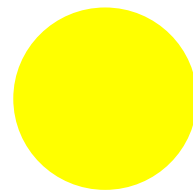
9x4



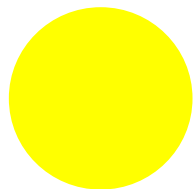
9x1



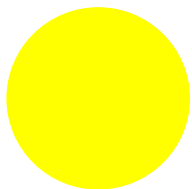
9x10



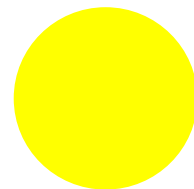
9x2



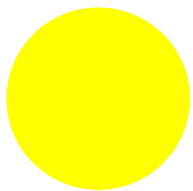
10x9



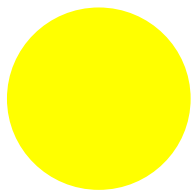
10x5



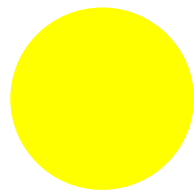
10x3



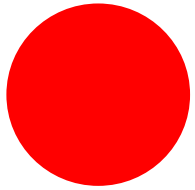
10x1



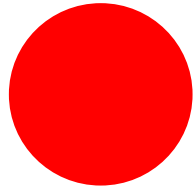
10x10



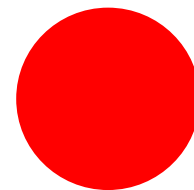
10x2



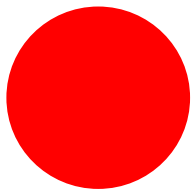
**Palabra que
empiece con
A**



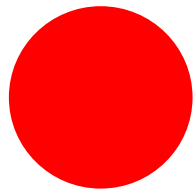
**Palabra que
empiece con
B**



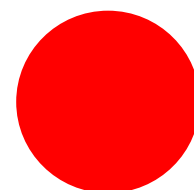
**Palabra que
empiece con
C**



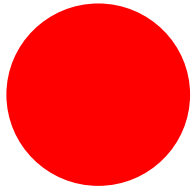
**Palabra que
empiece con
D**



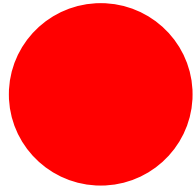
**Palabra que
empiece con
E**



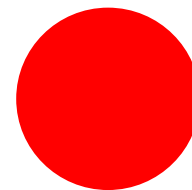
**Palabra que
empiece con
F**



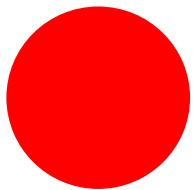
**Palabra que
empiece con
G**



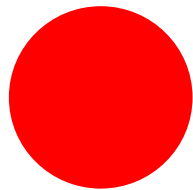
**Palabra que
empiece con
H**



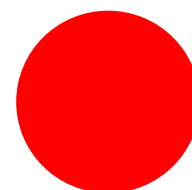
**Palabra que
empiece con
I**



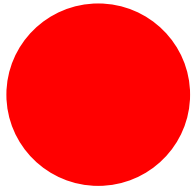
**Palabra que
empiece con
J**



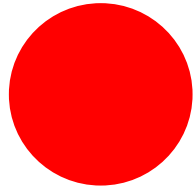
**Palabra que
empiece con
K**



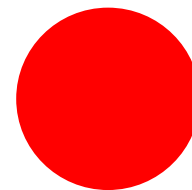
**Palabra que
empiece con
L**



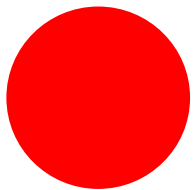
**Palabra que
empiece con
M**



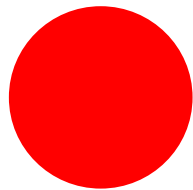
**Palabra que
empiece con
N**



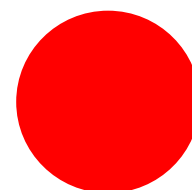
**Palabra que
empiece con
O**



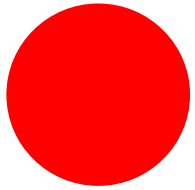
**Palabra que
empiece con
P**



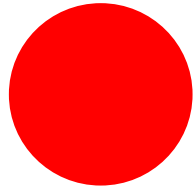
**Palabra que
empiece con
Q**



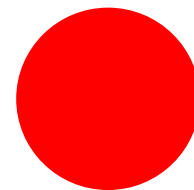
**Palabra que
empiece con
R**



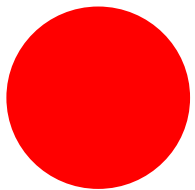
**Palabra que
empiece con
S**



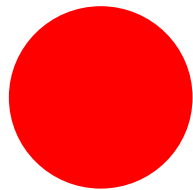
**Palabra que
empiece con
T**



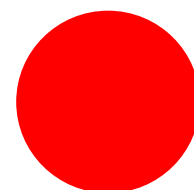
**Palabra que
empiece con
U**



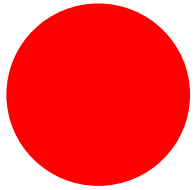
**Palabra que
empiece con
V**



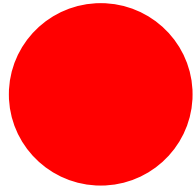
**Palabra que
empiece con
W**



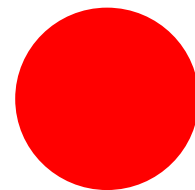
**Palabra que
empiece con
X**



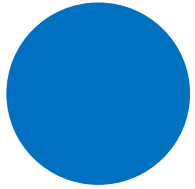
**Palabra que
empiece con
Y**



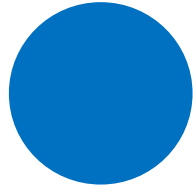
**Palabra que
empiece con
Z**



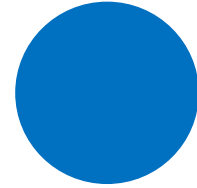
**Palabra que
empiece con
Ñ**



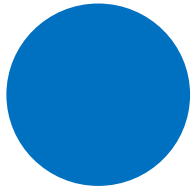
**Cómo te
llamas?**



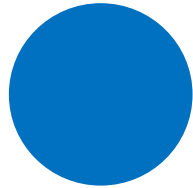
**Dónde
vivos?**



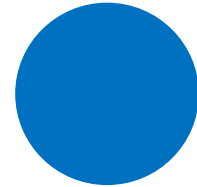
**Cuánto
mides?**



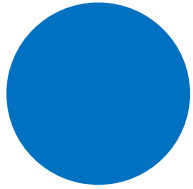
**Comida
preferido?**



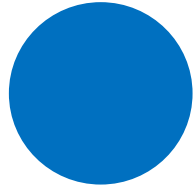
**Canción
preferida?**



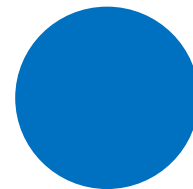
**Cuáles son
tus
apellidos?**



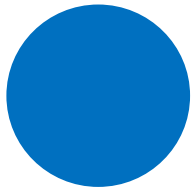
**Cuántos
años tienes?**



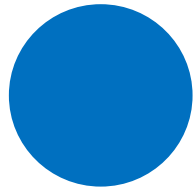
**Tienes
hermanos/se?**



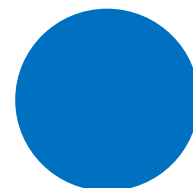
**Libro
referido?**



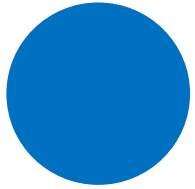
**Te gusta el
deporte?**



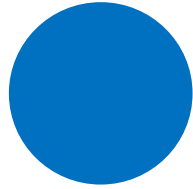
**De qué
color son
tus ojos?**



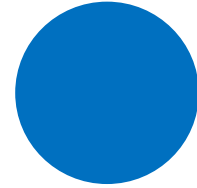
**Que te
gusta
hacer?**



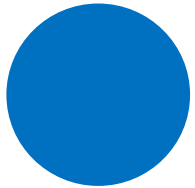
**Algo te da
miedo?**



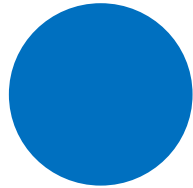
**Qué animal te
gusta?**



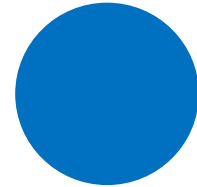
**Cómo tienes
el pelo?**



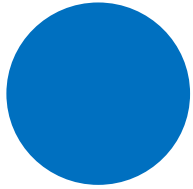
**Verano o
invierno?**



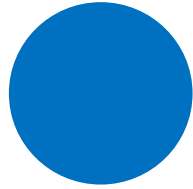
**Otoño o
primavera?**



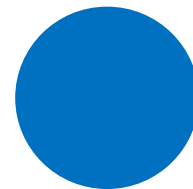
**Peli
preferida?**



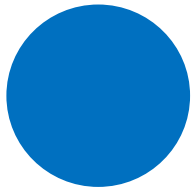
**Cómo se
llaman tus
amigos/gas?**



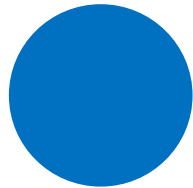
**Que haces
en tu tiempo
libre?**



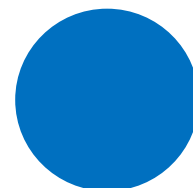
**Que te hace
poner
triste/a?**



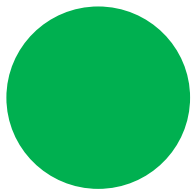
**Calor o
frío?**



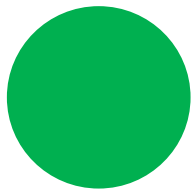
**Color
preferido?**



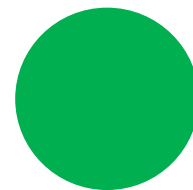
**Juguete
preferido?**



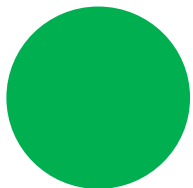
$$3+1$$



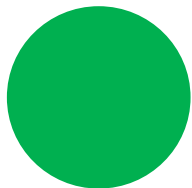
$$3+7$$



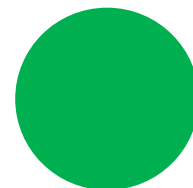
$$4+6$$



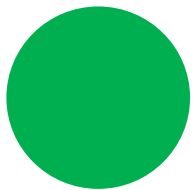
$$9+2$$



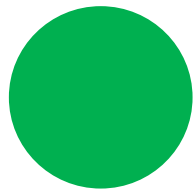
$$10+21$$



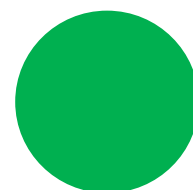
$$6+7$$



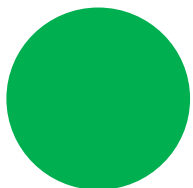
$$25+25$$



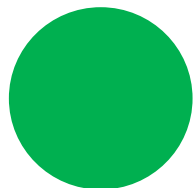
$$30+30$$



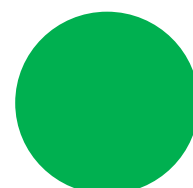
$$50+50$$



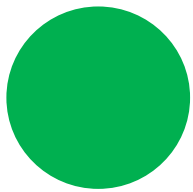
$$10+10$$



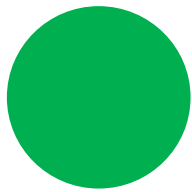
$$5+5$$



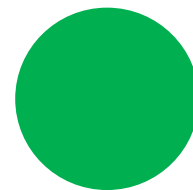
$$15+15$$



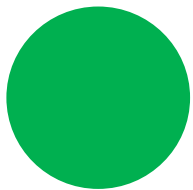
$$15+12$$



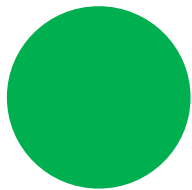
$$40+40$$



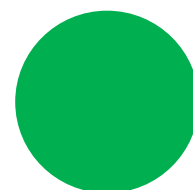
$$30+20$$



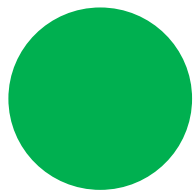
$$23+16$$



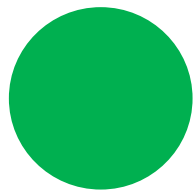
$$4+9$$



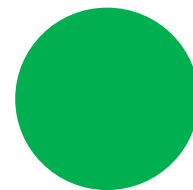
$$23+87$$



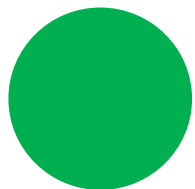
10-5



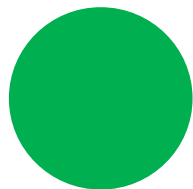
30-15



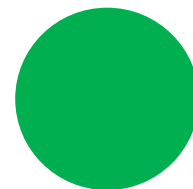
100-50



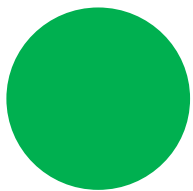
35-5



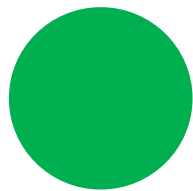
40-20



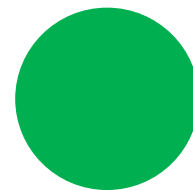
4-2



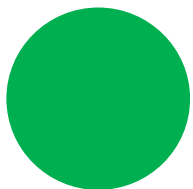
15-5



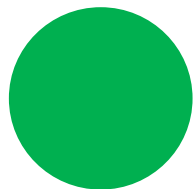
8-4



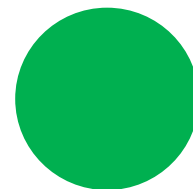
10-5



17-2



25-5

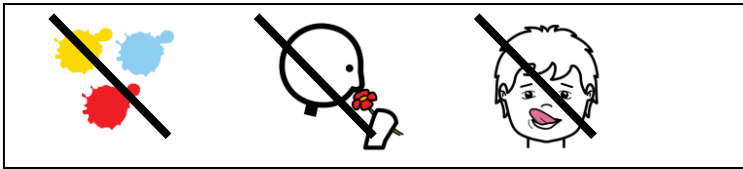


30-10

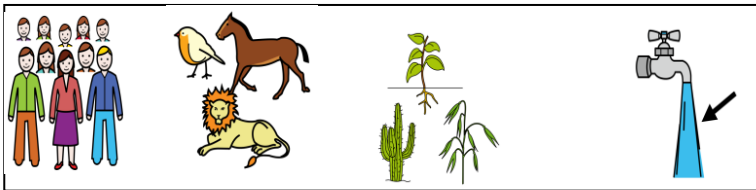
TEMA 7. LA TERRA

L'AIGUA

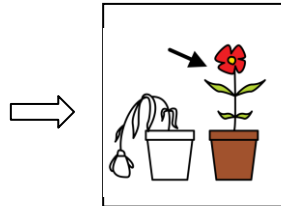
- És un líquid



- Es troba a la superfície de la Terra.



Persones, animals , plantes
necessitem l'aigua per a



viure

ESTATS DE L'AIGUA

L'aigua pot tindre 3 estats:

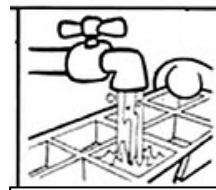
1.- Líquid



2.- Sòlid



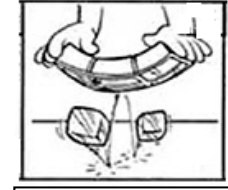
3.- Gasos



aigua
líquida



dins del
congelador



sòlid
gel



aigua
líquida



s'escalfa



gas
vapor
d'aigua

EL CICLE DE L'AIGUA

És el recorregut que fa l'aigua en la naturalesa.

3.- L'aigua dels núvols cau a la Terra
forma líquida: *pluja*
forma sòlida: *neu*.

2.- Les gotetes de vapor d'aigua formen els *núvols*.



1.- El sol calfa l'aigua i s'*evapora*

Ordena:



1. El calor del sol evapora l'aigua dels mars i rius.



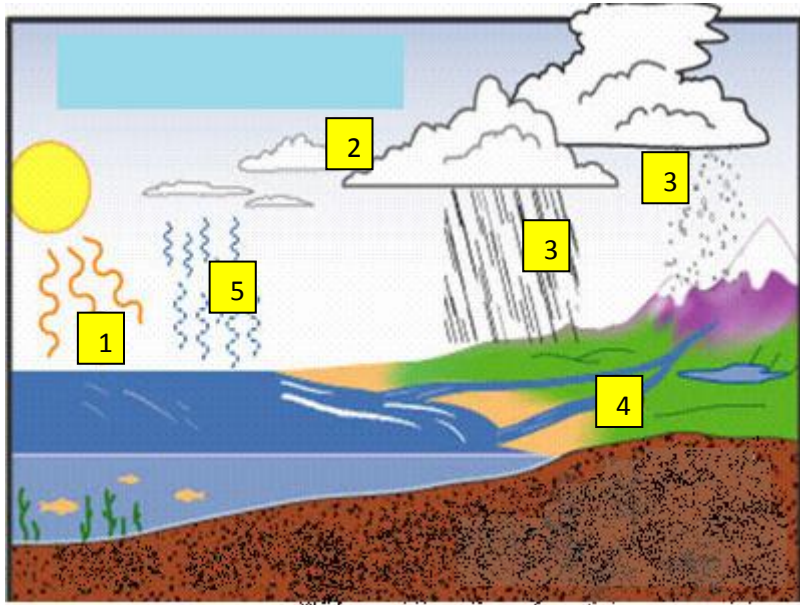
2. Es formen núvols amb l'aigua evaporada.



3. Al refredar-se els núvols, cau l'aigua en forma de pluja, neu.



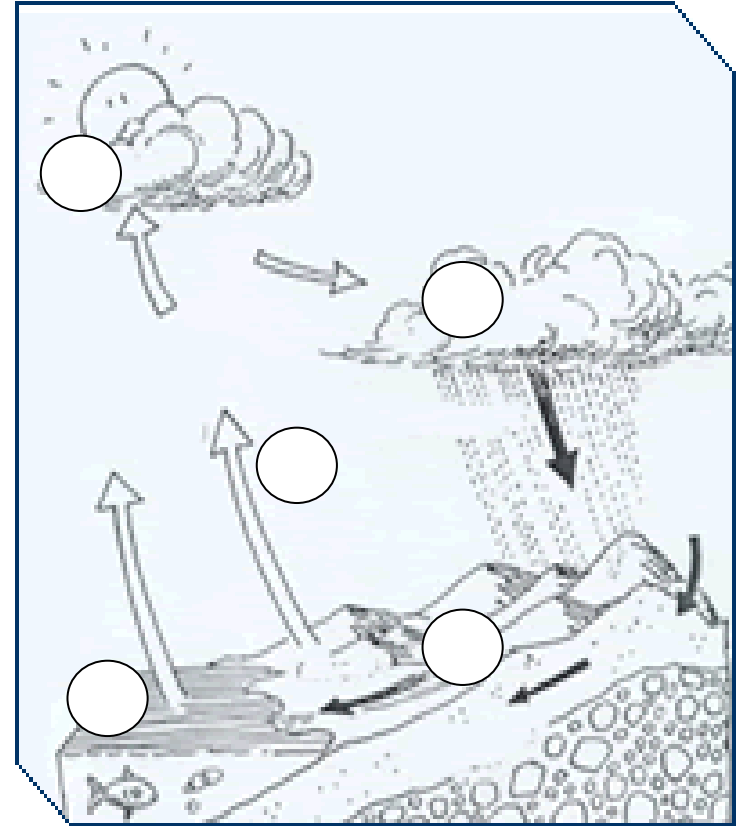
4. Aquesta aigua, al caure, torna als mars i rius.



Escriu el que significa cada número:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

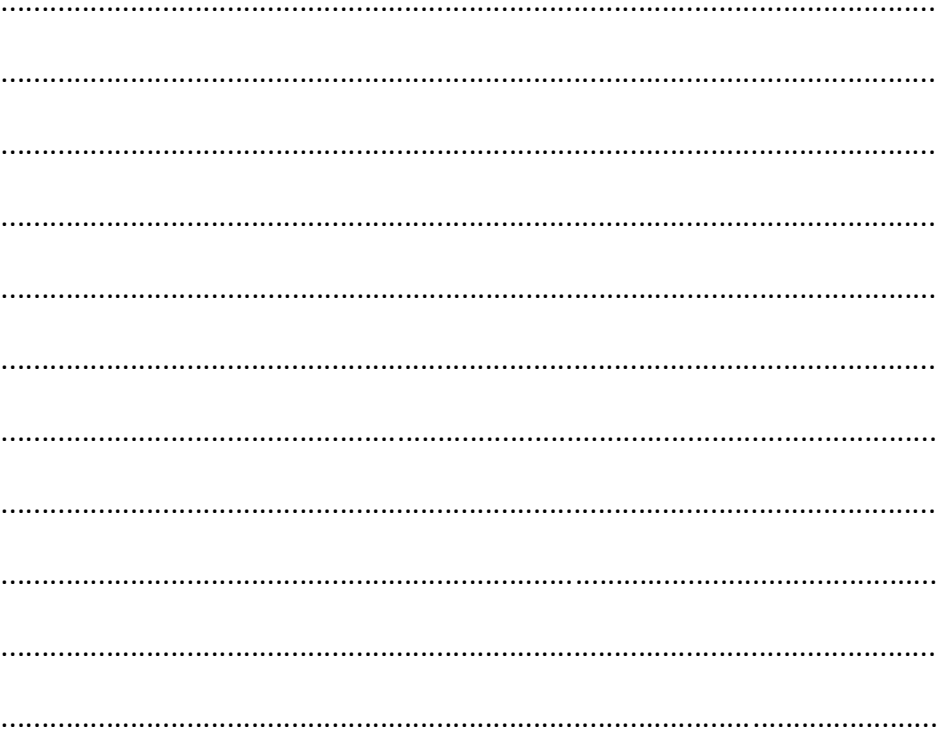
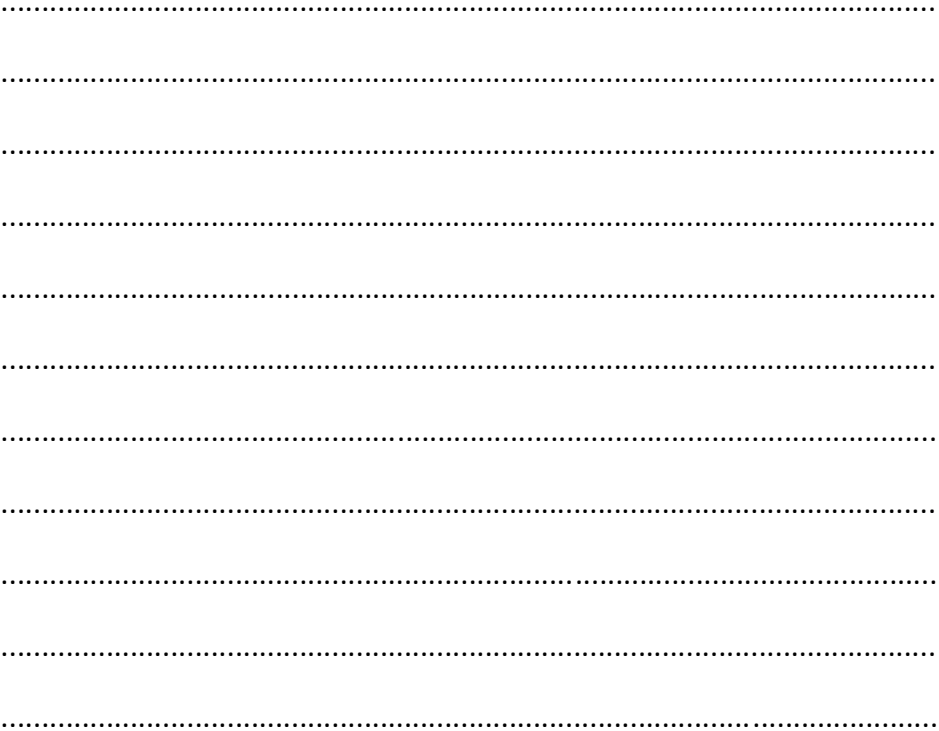
Ordena:



.....

.....

.....



L'ATMOSFERA

× Atmosfera

- És una capa d'aire que envolta la Terra.



× Aire

- Es troba per tots els llocs
- Conté gasos necessaries per als éssers vius

× Vent

- L'aire es mou → vent



I.8 ELS MOVIMENTS DE LA TERRA

LA TERRA



- Vivim al planeta Terra

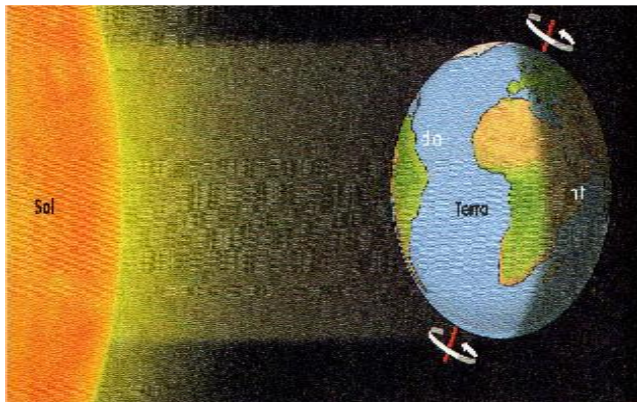
1.- Moviment de la Terra: dia / nit

- La Terra gira sobre ella mateixa.

- Tarda 24 hores → 1 dia



- La cara il·luminada pel sol: **dia**
- La cara fosca: **nit**



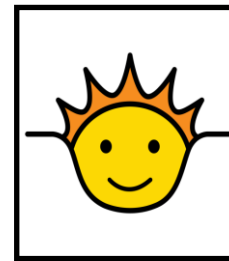
- Parts del dia

Alba: el sol comença a eixir

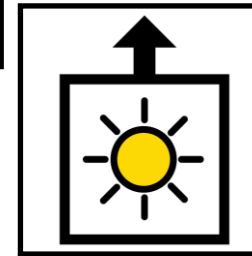
Migdia: el sol està en lo més alt del cel

Vesprada: el sol comença a amagarse

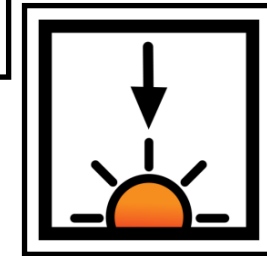
Nit: el sol no il·lumina la Terra.



alba



migdia



vesprada

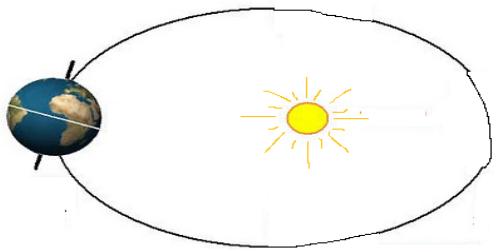


nit

2.- Moviment de la Terra: les estacions

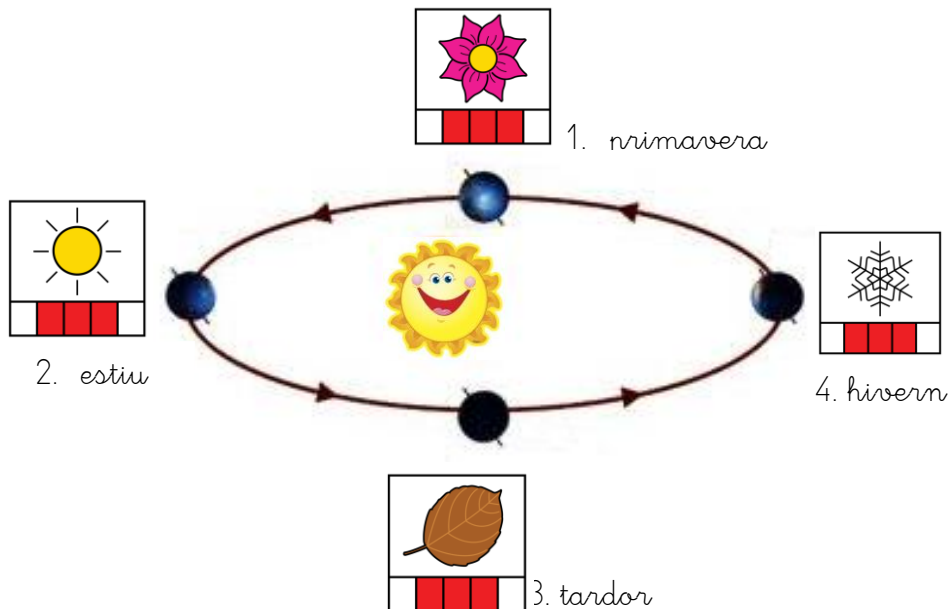
- La Terra gira al voltant del sol

○ Tarda 12 mesos → 1 any



○ **Estacions:** primavera, estiu, tardor, hivern

○ Cada estació dura uns 3 mesos.



1.- Escriu els dos moviments de la Terra

1. La Terra gira

2. La Terra gira

2.- Quan la Terra gira sobre si mateixa dona lloc a:

.....

3.- Tarda:.....

4.- Quan la Terra gira al voltant del sol dona lloc a :

.....

5.- Tarda:.....

6.- Què és el dia?.....

7.- Què és la nit?.....

8.- Les parts del dia son:

1.....:

2.....:

3.....:

4.....:

9.- Escriu les estacions:



.....



.....



.....

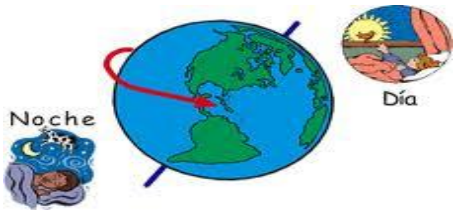


.....

10.- Quin moviment dóna lloc al dia i la nit?

.....

11.- Què és el dia?



12.- Què és la nit?.....

13.- Quin moviment dóna lloc a les estacions?

.....

14.- Escriu les estacions:

1.



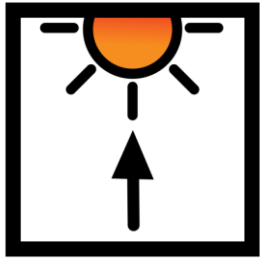
2.

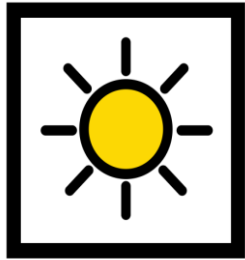
3.

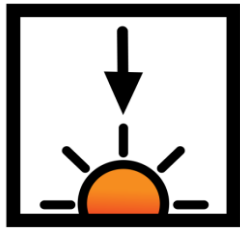


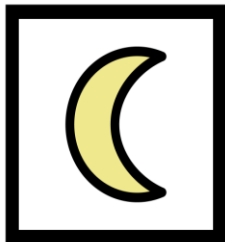
4.

15.- Escriu les parts del dia.

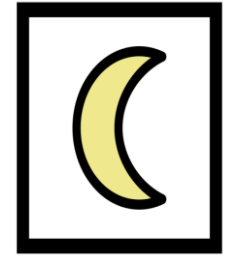
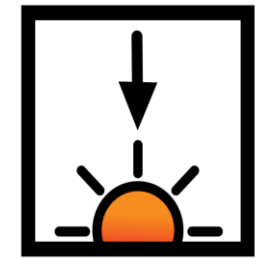
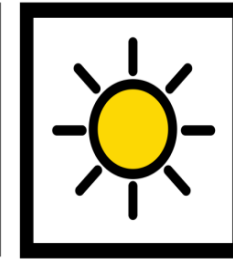
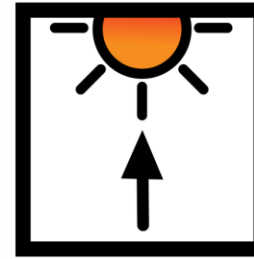








16.- Escriu el nom de les parts del dia:



17.- Quant dura cada estació?

18.- Quin moviment fa la lluna?

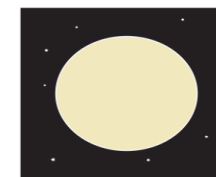
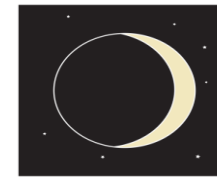
.....

19.- Quant tarda?.....

20.- Quines són les fases lunars?

1..... 2.....

3..... 4.....



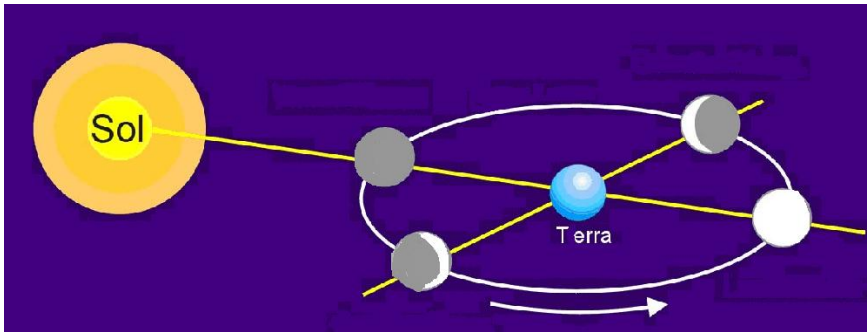
LA LLUNA

- Gira al voltant de la Terra.

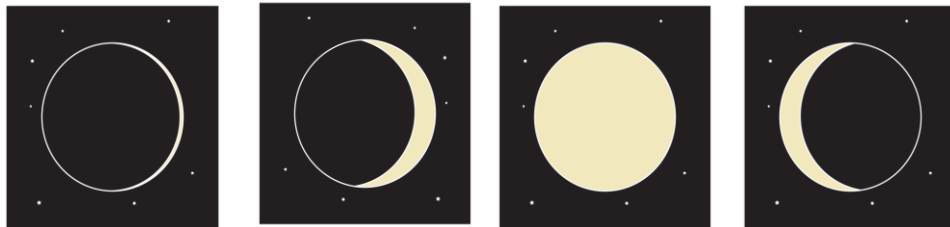


- Tarda 28 dies en fer una volta completa.

- Veiem la part de la lluna que il·lumina el sol



→ Fases lunars



Lluna nova

Quart creixent

Lluna plena

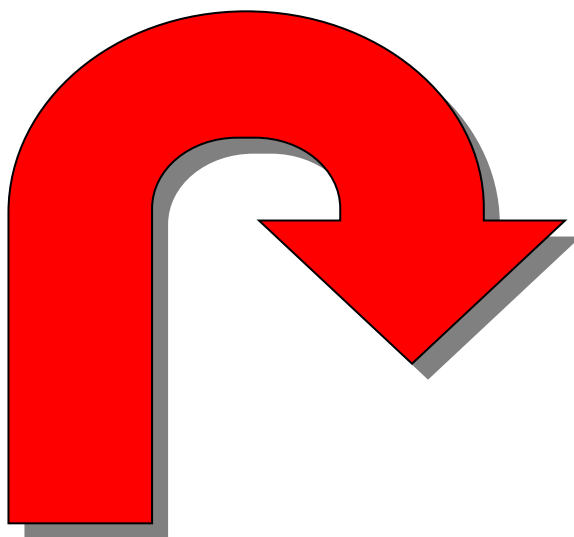
Quart minvant

RECOMANACIONS PT 18/05/20

Seguim treballant la nostra atenció, memòria, raonament verbal i numèric, orientant-nos espacial i temporalment i a pensant de manera creativa per a aconseguir activar la nostra intel·ligència. **Són fitxes divertides que podeu anar fent com a joc i sense presa.**

I sé que també voleu jugar online:

<https://www.aulapt.org/2020/04/02/eres-un-buen-sabueso-juego-online-de-comprension-lectora-por-adivinanzas/>

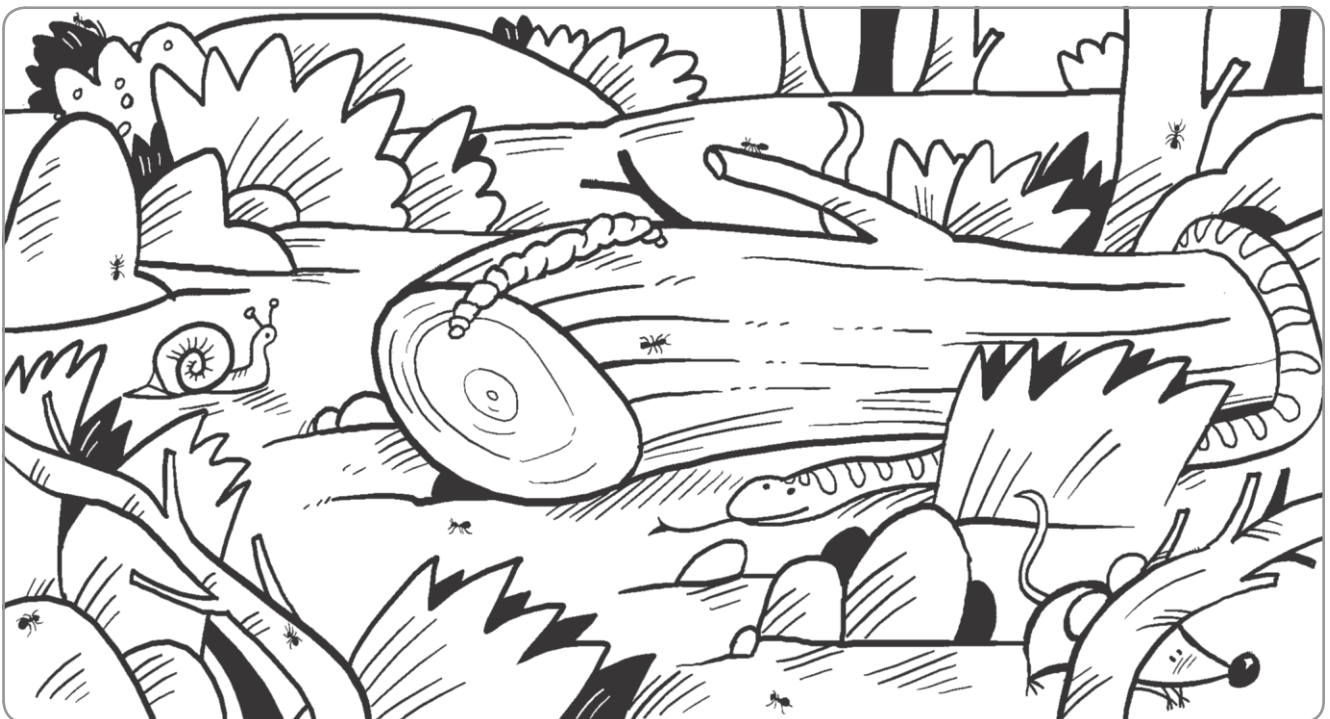


Ficha 3: Atención

RODEA LAS OCHO NARANJAS QUE CUELGAN DE ESTOS ÁRBOLES.

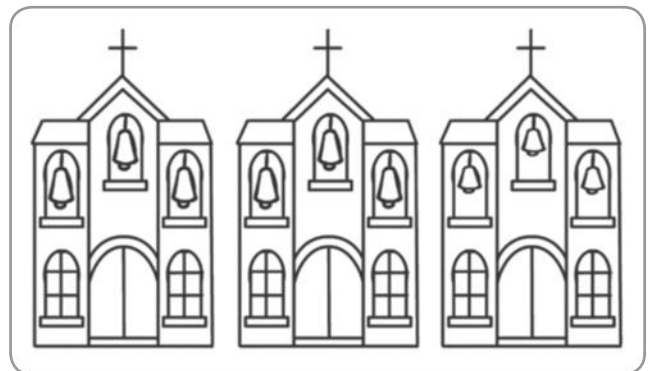
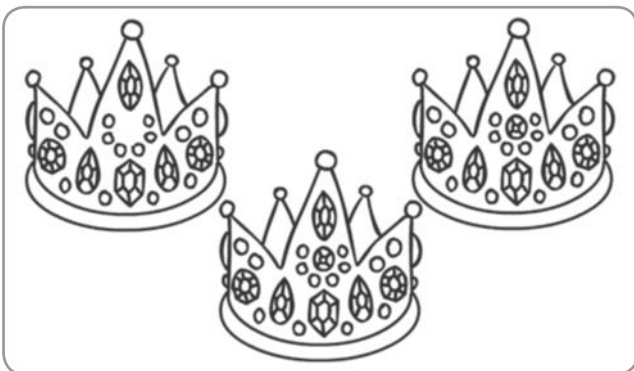
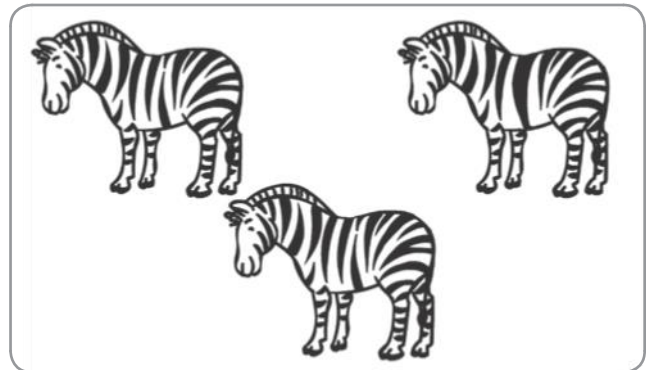
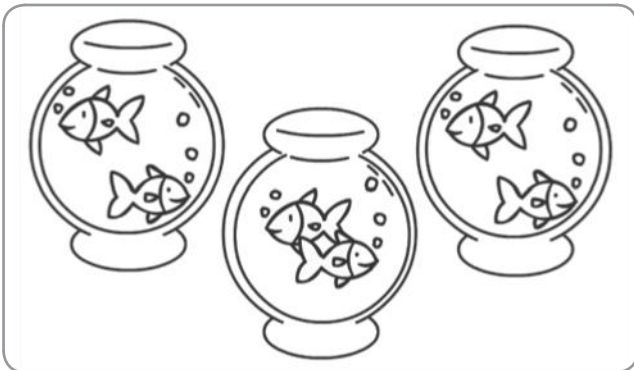
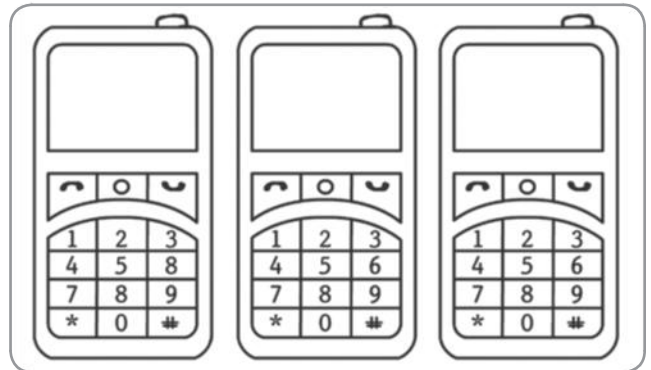
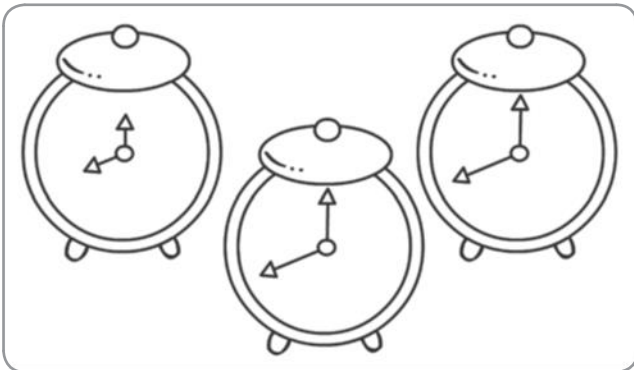


TACHA LAS NUEVE HORMIGAS ESCONDIDAS EN EL PAISAJE.



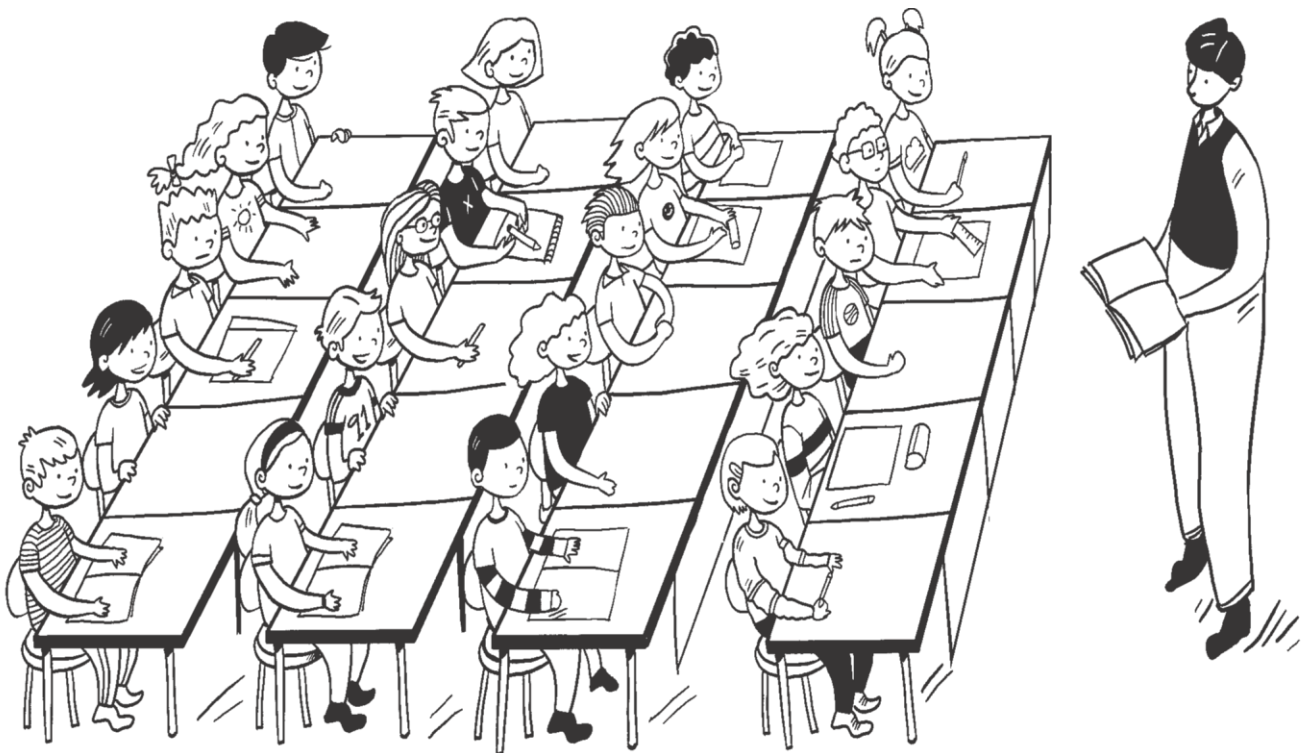
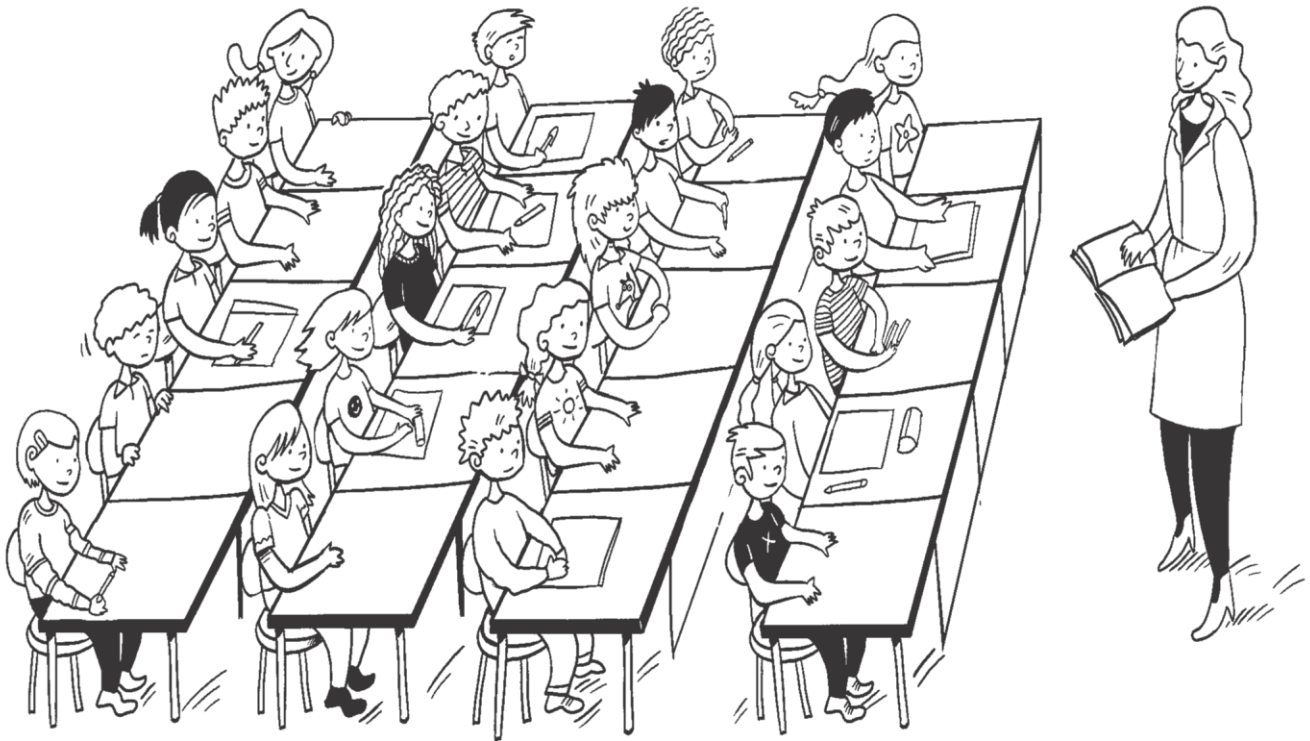
Ficha 4: Atención

● TACHA EL OBJETO QUE ES DISTINTO A LOS OTROS DOS.



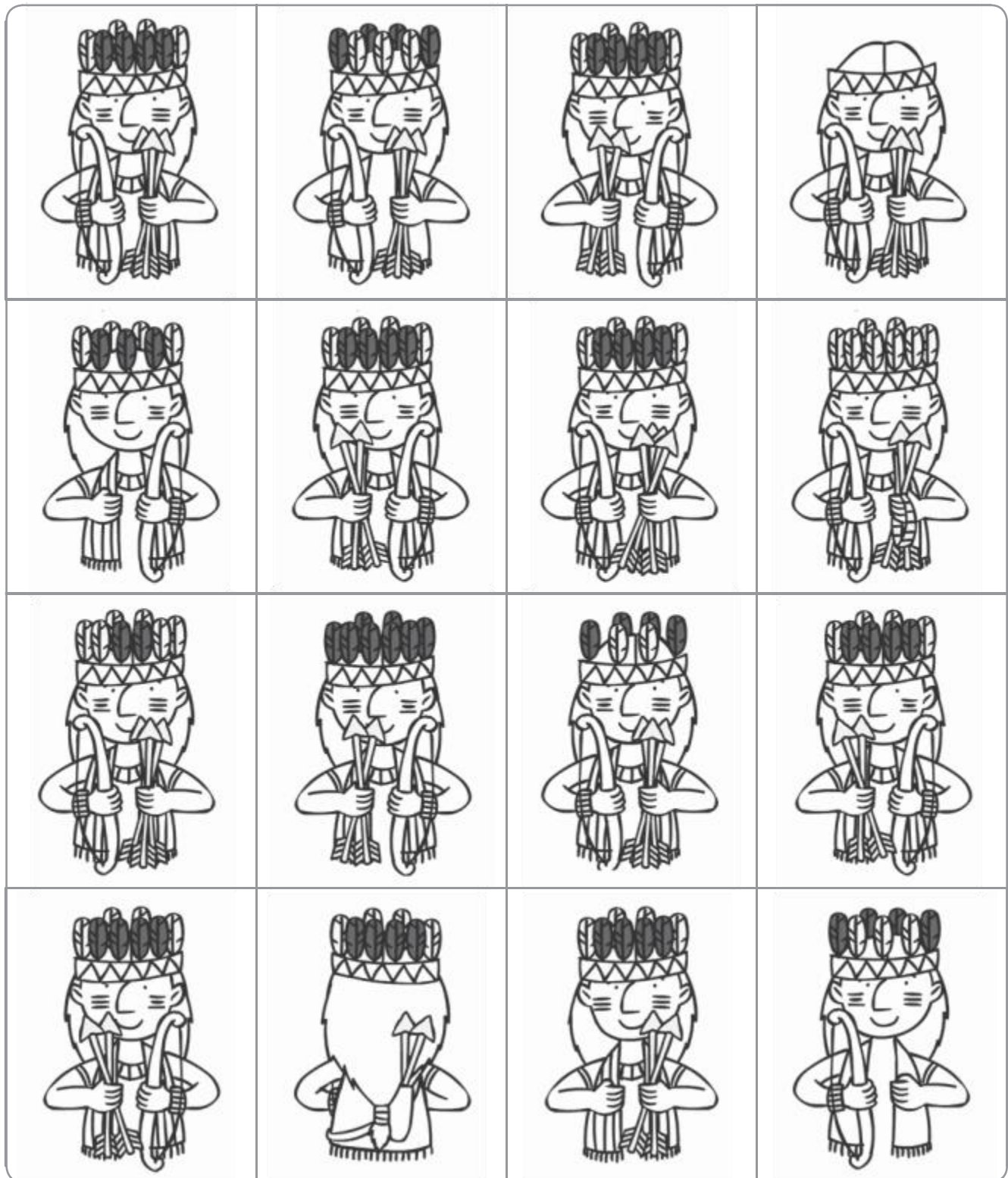
Ficha 5: Atención

- COLOREA A LOS CINCO NIÑOS QUE SE REPITEN EN LOS DIBUJOS.

















Ficha 6: Atención



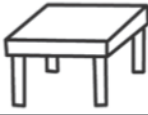


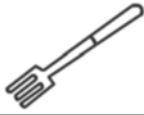








- RODEA CON EL MISMO COLOR LOS CUATRO PERSONAJES QUE SON IGUALES ENTRE SI.

















Ficha 9: Memoria

- OBSERVA EL CODIGO QUE SE ASOCIA AL CADA DIBUJO. LUEGO COMPLETA DONDE CORRESPONDE.

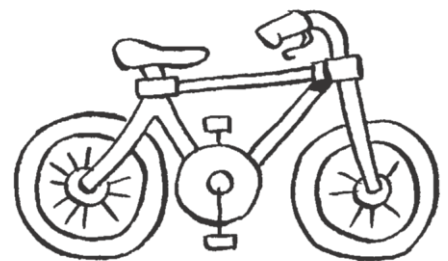
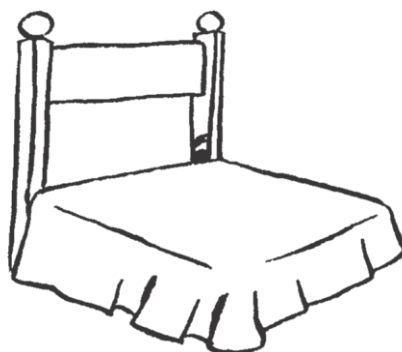
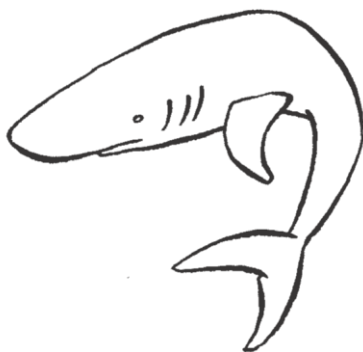
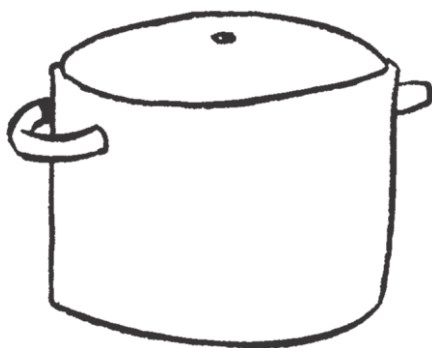
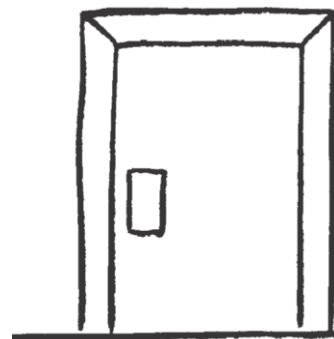
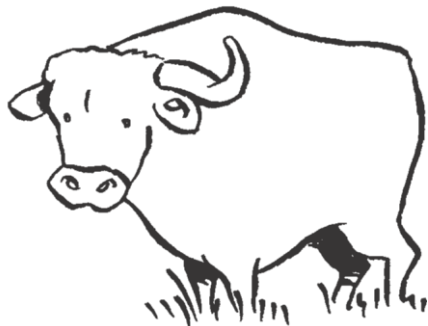
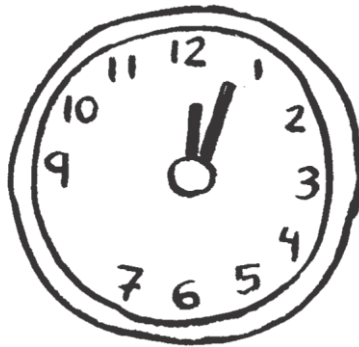
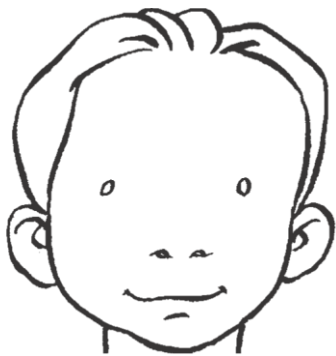
						
1D4	3F3	HH7	OL1	A2J	PCR	965
						
4KW	Q83	U6Y	BXZ	GT9	7S2	IE6

Ficha 10: Memoria

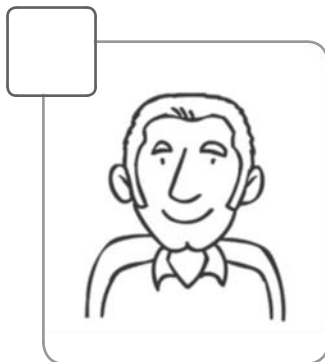
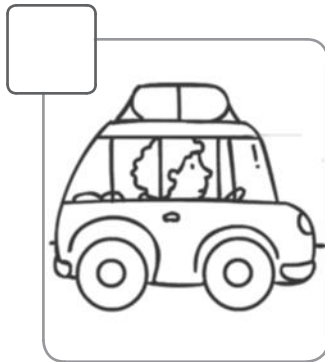
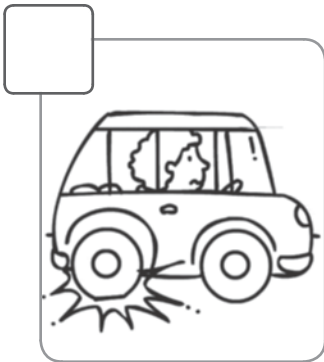
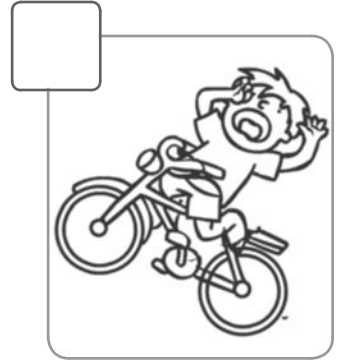
● DIBUJA EL QUE LE FALTA A CADA IMAGEN.



Ficha 13: Orientación temporal

Alumno: _____ Curso: _____ Fecha: _____

● ORDENA LAS VIÑETAS ESCRIBIENDO 1, 2, 3 Y 4.



Ficha 14: Orientación temporal

- ESCRIBE EN CADA CAJA EL QUE SUCEDE ANTES Y DESPUÉS.

APLAUDIR
CONCIERTO

DUCHARSE
SECARSE

PERRO
CACHORRO

NIÑO
BEBÉ

DESAYUNO
COMIDA

ANTES	DESPUÉS
<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>
<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>
<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>
<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>

- COLOREA LA PALABRA QUE TIENEN RELACIÓN CON EL TIEMPO.

JUGUETE

CAMPANADA

MEDIA HORA

DÍA

RUEDA

MARTES

METRO

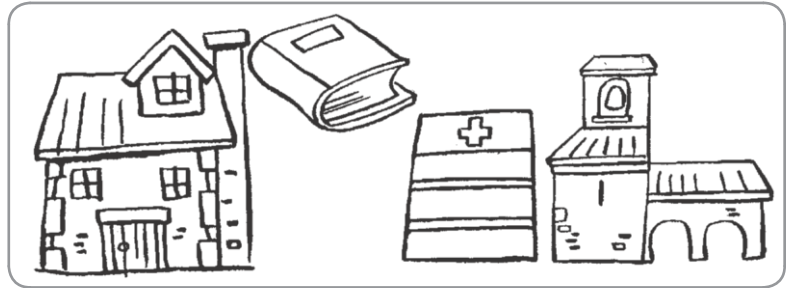
CALENDARIO

LITRO

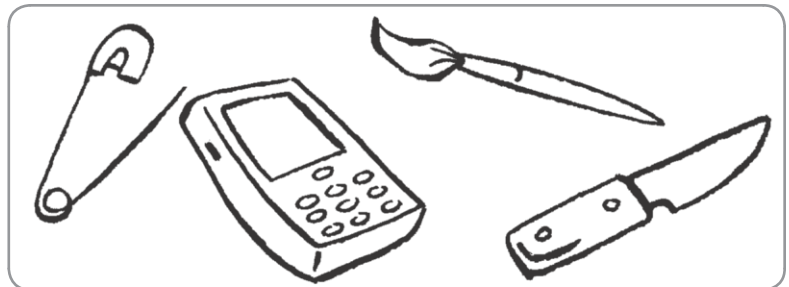
Ficha 17: Razonamiento verbal

● COLOREA EL DIBUJO QUE MEJOR SE CORRESPONDE

LA VIVIENDA



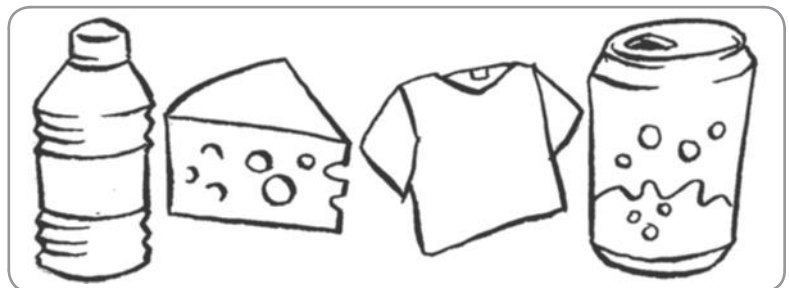
LO QUE PINCHA



LO MÁS LIGERO



LO QUE SE COME

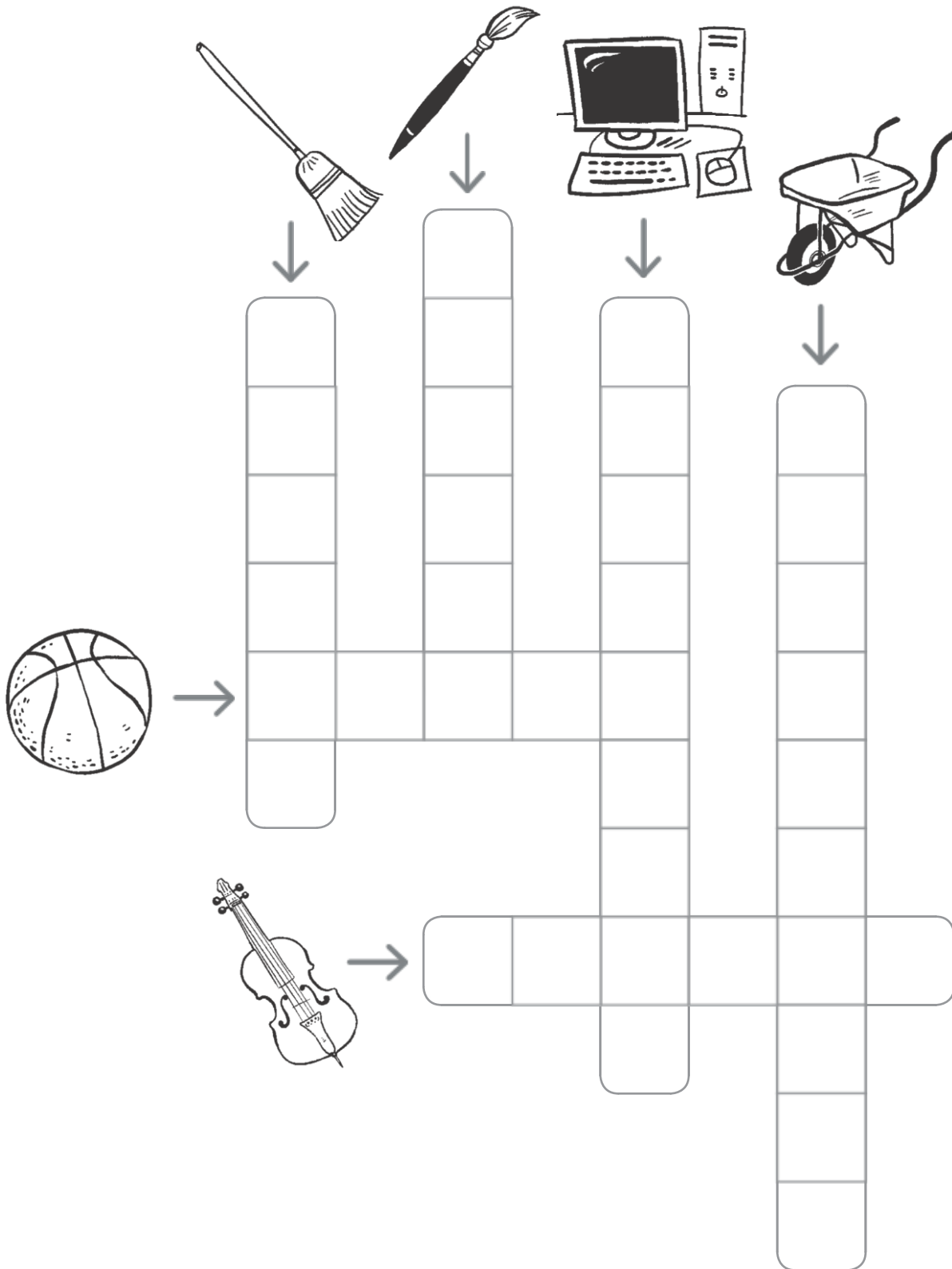


LO QUE ONDEA



Ficha 18: Razonamiento verbal

● RESUELVE EL CRUCIGRAMA



Ficha 19: Razonamiento verbal

- ORDENA LA LETRA SIGUIENDO EL ORDEN NUMÉRICO Y ENCONTRARÁS UN MENSAJE

A 19	J 5	R 29	U 14	N 9	E 15	I 2	A 23	F 22	A 6
S 24	D 1	R 28	G 20	Ñ 11	U 7	E 17	G 26	V 18	A 30
O 12	U 4	O 27	LL 16	Q 13	B 3	I 10	Y 25	A 21	N 8

- ESCRIBE EL MENSAJE

- ## ● HAZ LO QUE PIDE EL MENSAJE

[illegible]

Ficha 20: Razonamiento verbal

● ELIGE Y RODEA LA PALABRA ADECUADA

- Ojos es a mirar como oídos es a...

leer sentir tocar oler escuchar hablar

- Patas es a perro como piernas es a...

persona pato silla mesa gato delfín

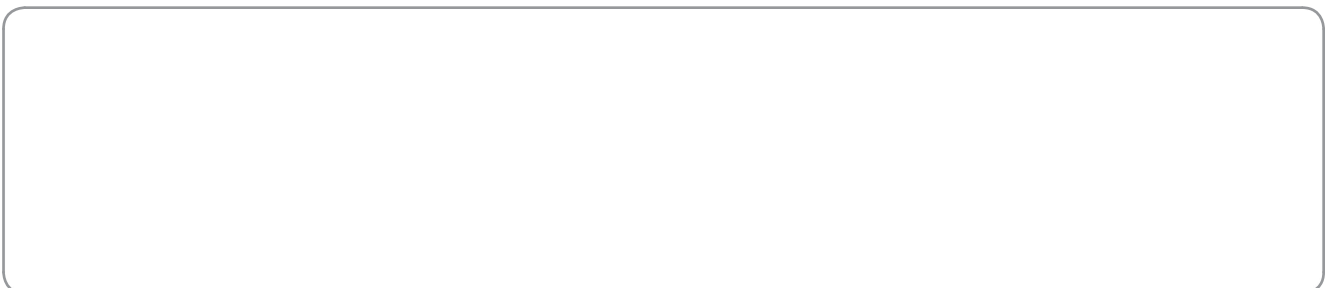
- Motor es a coche como pedales es a...

patinete autobús camión árbol bicicleta

- Sol es a día como luna es a...

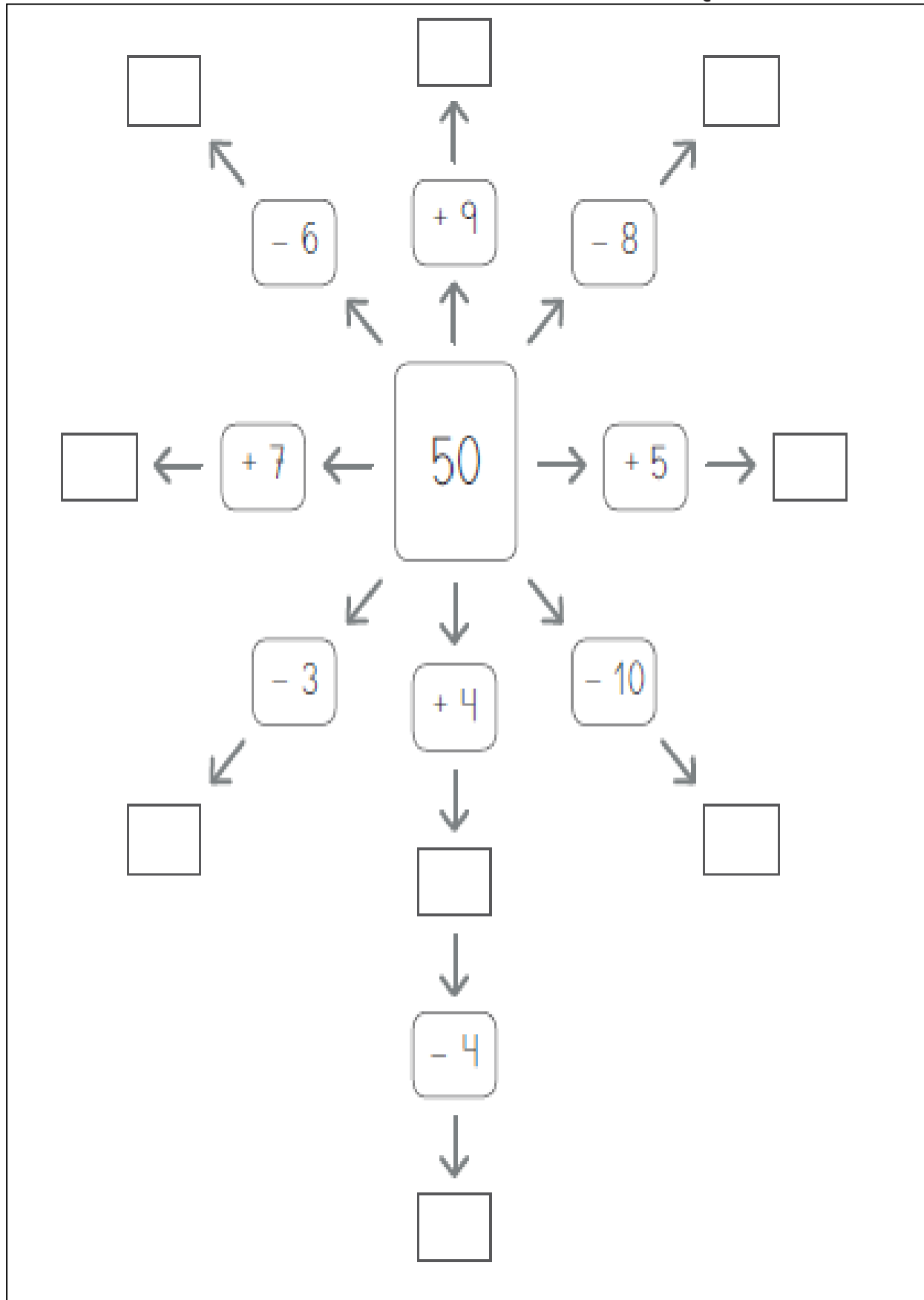
mediodía noche amanecer temprano tarde

● DIBUJA LOS SERES VIVOS QUE HAN APARECIDO EN LA ACTIVIDAD ANTERIOR



Ficha 23: Razonamiento numérico

COMPLETA LA TELA DE ARAÑA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.



Ficha 24: Razonamiento numérico

COLOREA LOS CUATRO ELEMENTOS DE CADA FILA QUE MÁS RELACIÓN TIENEN ENTRE SÍ.

$\begin{array}{r} 90 \\ - 50 \\ \hline 40 \end{array}$	$\begin{array}{r} 20 \\ - 10 \\ \hline 10 \end{array}$	$\begin{array}{r} 70 \\ - 20 \\ \hline 50 \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \\ - 3 \\ \hline 6 \end{array}$	$\begin{array}{r} 60 \\ - 30 \\ \hline 30 \end{array}$

AHORA RODEA EL QUE MENOS TIENE QUE VER CON LOS OTROS CUATRO.

Ficha 25: Razonamiento numérico

¿QUÉ CUATRO NÚMEROS FALTAN EN ESTA CAJA SI CUENTAS DE DOS EN DOS DE 1 A 50?

36	0	22	16	42	4	32	46
2	14		34	40	24	12	44
	48	30	6	8	18	20	28

FALTAN LOS NÚMEROS __, __, __ Y __.

RODEA LOS NÚMEROS QUE ESTÁN REPETIDOS.

13	1	34	3	56
26	82	42	16	13
81	71	48	26	27

6	57	34	41
9	60	53	5
76	84	85	38
12	29	36	41

COLOREA EL NÚMERO QUE NO SE REPITE.

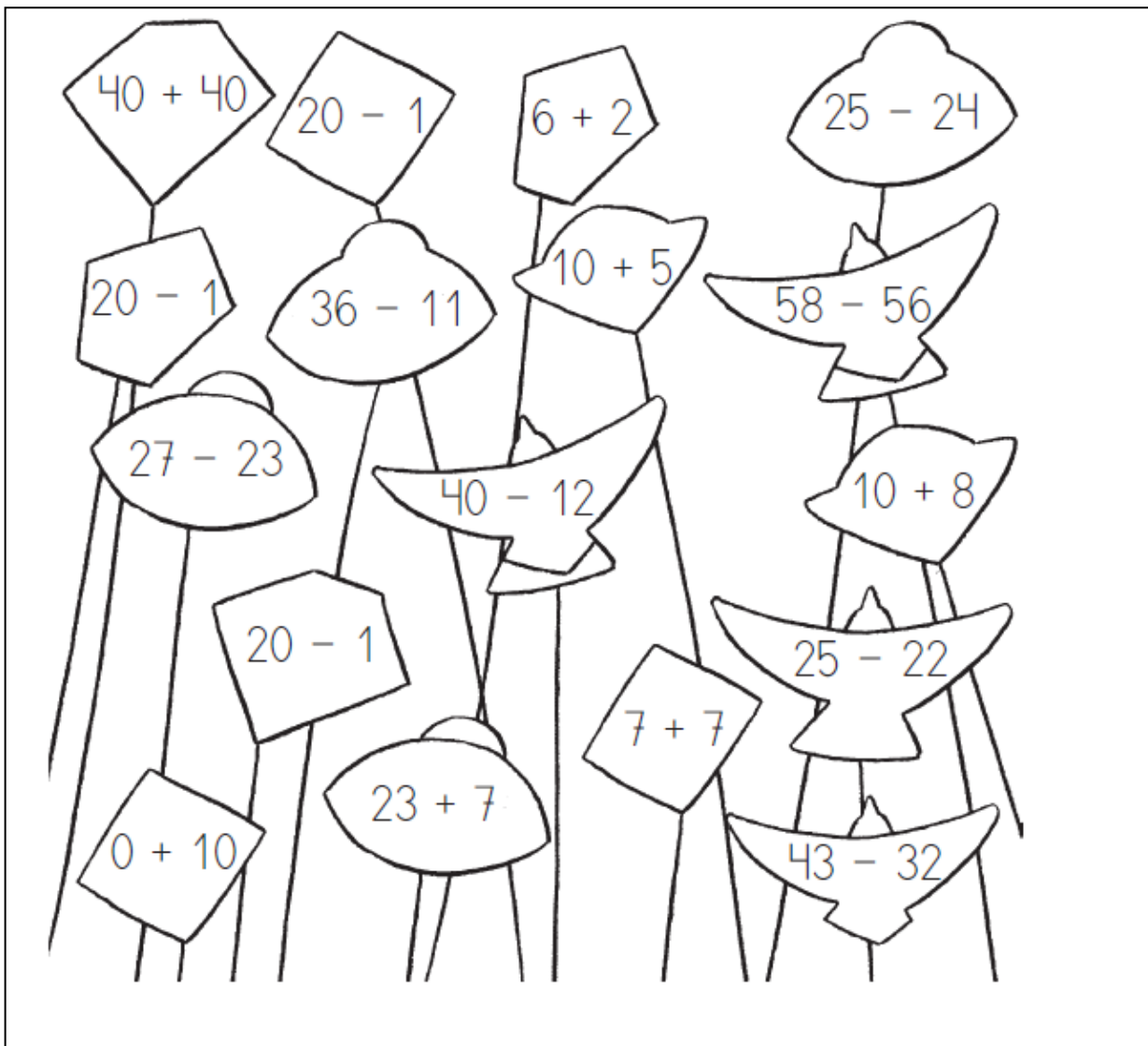
41	58	3	83
98	92	75	72
75	64	83	98
3	58	72	41

90	89	18	49
25	6	25	6
18	89	49	30
30	4	90	22

Ficha 26: Razonamiento numérico

RESUELVE Y COLOREA LAS COMETAS SEGÚN EL CÓDIGO.

- DE ROJO, SI EL RESULTADO ES MAYOR QUE 20.
- DE AZUL, SI EL RESULTADO ES MAYOR QUE 13 Y MENOR QUE 20.
- DE AMARILLO, SI EL RESULTADO ES MENOR QUE 5.
- DE VERDE, SI EL RESULTADO ES MENOR QUE 12 Y MAYOR QUE 6.



Ficha 29: Pensamiento creativo

ESCRIBE EL NOMBRE DE COSAS QUE CUMPLAN ESTAS CONDICIONES.

- SON DE COLOR VERDE.

- SON REDONDAS.

- SON FRÍAS.

- SE VEN DE NOCHE.

DIBUJA UN FINAL PARA ESTA HISTORIA.



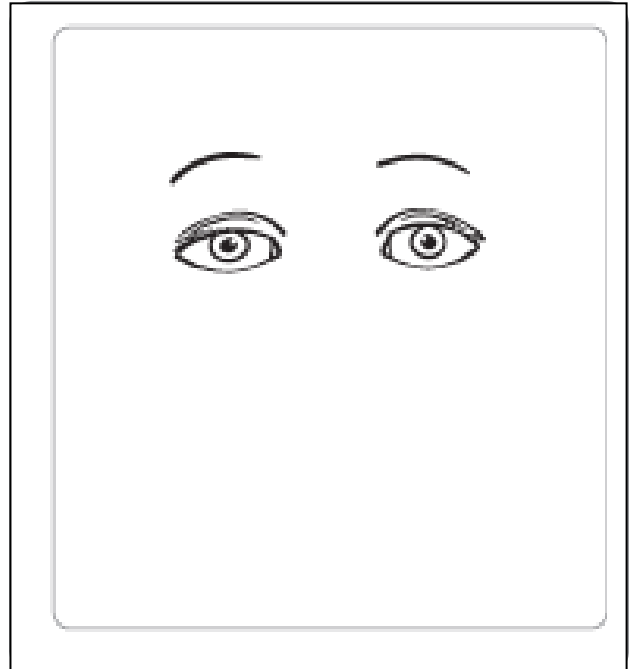
Ficha 30: Pensamiento creativo

DIBUJA LO QUE FALTA EN CADA IMAGEN.

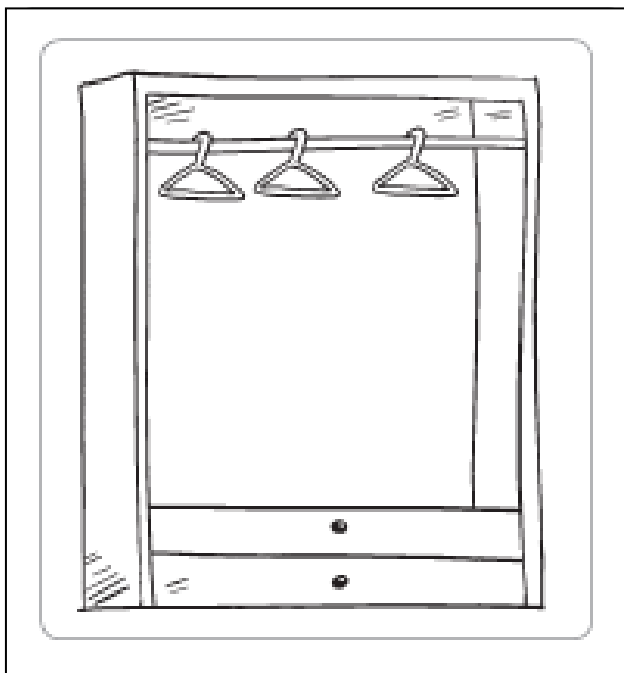
EL TRONCO DEL ÁRBOL



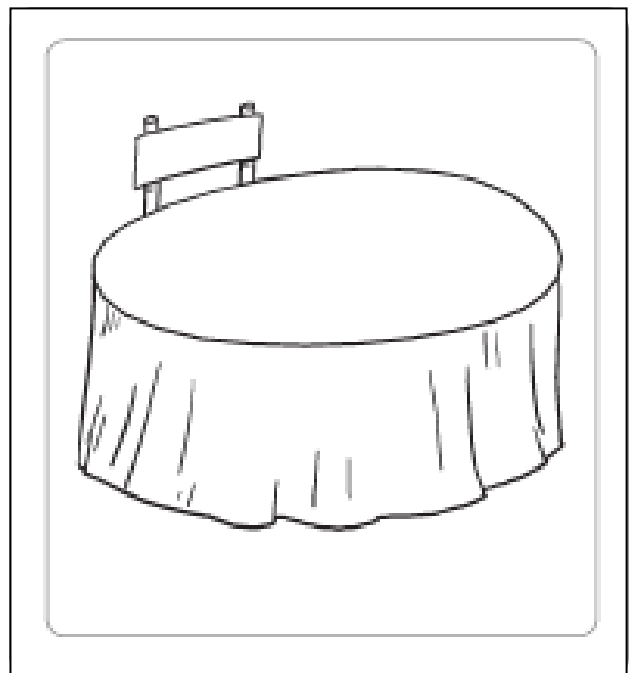
LA CARA DE LA PERSONA



LA ROPA DEL ARMARIO



LOS PLATOS PARA COMER

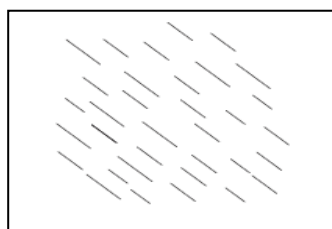
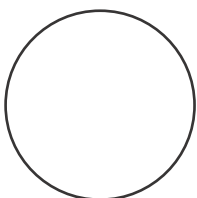


Ficha 31: Pensamiento creativo

COMBINA LA LETRA Y ESCRIBE TRES PALABRAS DISTINTAS.

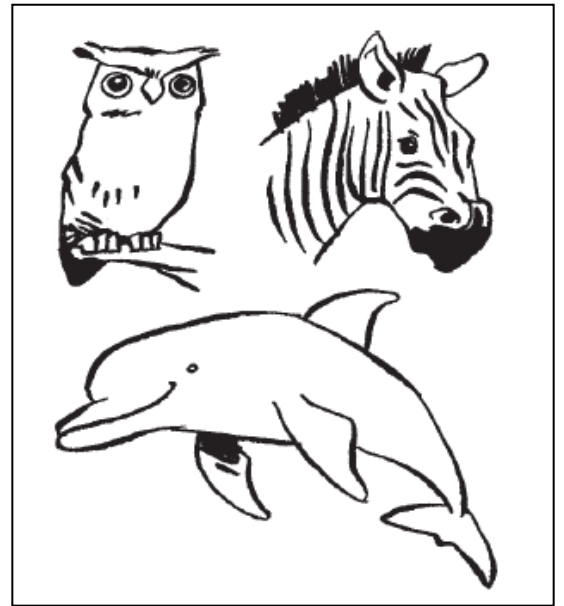
<p>i a a v r a b ll s m e p ñ f c rr t o l o</p>	<p>t a q a o r d s m e b ch v c y r n u i</p>	<p>i o t e c o n r a g b h m y p u j s</p>
--	---	--

¿A QUÉ TE RECUERDAN ESTA LÍNEAS? ESCRIBE.

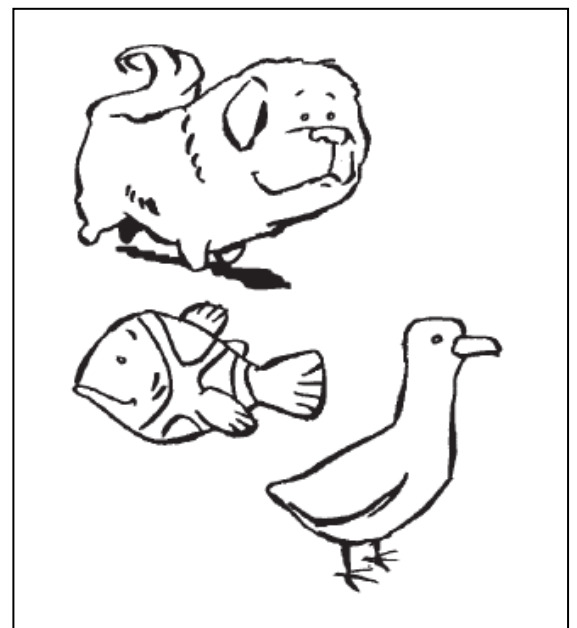


Ficha 32: Pensamiento creativo

INVENTA Y DIBUJA NUEVOS ANIMALES MEZCLANDO LA CARACTERÍSTICA DE LOS QUE APARECEN.



SE LLAMA



SE LLAMA

RECOMANACIONS DE LA MESTRA D'AUDICIÓ I LLENGUATGE

Hola famílies!

Esta setmana vos propose aquest enllaç per reforçar la **conciència sil·làbica**:

- “Empieza por la sílaba...”
- “Palabras encadenadas”
- “Identifica sílaba media”
- “Discrimina sílabas”
- “Ordena sílabas”
- “Empiezan igual”
- “Sumamos sílabas”
- “Sílaba tónica”

<https://padlet.com/comunicarnosayl/zovpmocqxnjslbga>



ANGLÉS

Hello everybody!

Com cada setmana vos passe l'enllaç per a accedir a les tasques corresponents a la setmana del 18 al 22 de maig.

Molts ànims!!

Seguim en contacte.

https://drive.google.com/drive/folders/1rjFS79GJmsfRZzZYtX9NR4_htjxIWwwF?usp=sharing

ROSE 

MÚSICA

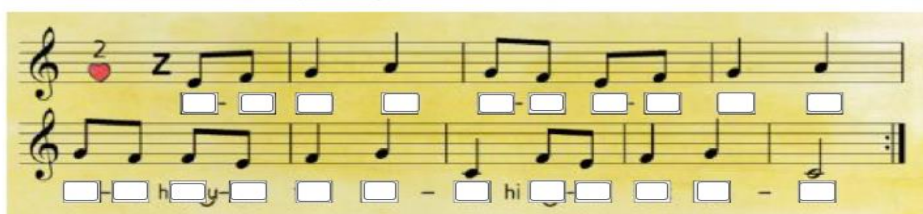
(setmana del 18 al 22 de maig)

1. Repassa la cançó "Allà dalt la serra".
2. Posa el nom de les notes en aquesta [fitxa interactiva](#): Clica en l' enllaç de baix.
Quan acabes, apreta "TERMINADO" per a vore com de bé ho has fet

<https://es.liveworksheets.com/xx456812sc>

ALLÀ DALT LA SERRA

Escriu el nom de les notes d' aquesta cançó.



¡Terminado!

3. Clica en el següent enllaç i escolta el que cal fer!

<https://youtu.be/GFkXe-oeLuA>





EDUCACIÓ FÍSICA



Activitats d'EF (setmana del 18 al 22 de maig).

Hola! Xiquets i xiquetes! Com va tot ?

Es possible que quan feu estes activitats estem a la FASE 1 , ja vos explicaran els pares i mares que podrem fer moltes més coses. Segur que podem eixir més temps de casa i fer activitats: **bici, baló, patins, patinets, passeig...**

Aquesta setmana m'agradaria que practicarem a banda de la bici, o patinets els que tingau i sapien; i els que no és bon moment i època per a aprendre; unes activitats de coordinació òcul-manual → llançar una pilota i arreplegar-la de diferents maneres...

1→ Llançar 5 vegades la pilota al aire i agafar-la.

2→ Llançar 5 vegades la pilota al aire i agafar-la donant una palmada abans.

3→ Llançar 5 vegades la pilota a una paret, rebota i l'agafem.

4→ Llançar 5 vegades la pilota a una paret, mentrestant rebota donem una palmada i l'agafem.

5 → repetir la seqüència però intentar fer ho 10 vegades sense fallar...o al menys millorar-se cada vegada; també podem intentar fer un rècord personal... ja me contareu!!



És molt important fer esport i poder fer ho en família també, per això cal animar als pares i mares a practicar amb vosaltres.



Salutacions . Ricard

RELIGIÓN



HOLA: Continuamos una semana más enviando el trabajo a casa. Espero que estéis todos muy bien y os podáis entretener haciendo estas fichas.

¿Os acordáis que estuvimos viendo la parábola de la Oveja Perdida? Os envío este enlace para que la recordéis pero por si no podéis abrirlo, os dejo aquí la lectura de esta parábola para que la leáis y entendáis su significado. Recordad que las parábolas eran historias que contaba Jesús para darnos alguna enseñanza.

<https://www.youtube.com/watch?v=XjE4ClvGW-E>

La Oveja Perdida

--En cualquier lugar al que fuese Jesús, había muchísima gente, gente buena y, también, gente mala. Querían ver lo que hacía. Querían oír lo que decía.

Mucha gente amaba a Jesús. Pero algunos lo criticaban.

- Jesús es amigo de mucha gente mala. Va a sus fiestas. Eso no está bien- Decían los malos.

Por eso, Jesús les contó esta parábola...

“Érase una vez un hombre que estaba contando sus ovejas. Tenía cien ovejas, por tanto, tardó bastante tiempo.

Una, dos, tres..., veinte..., treinta..., cuarenta..., noventa y siete, noventa y ocho, noventa y nueve...

- ¿Dónde estaba la número cien? ¡La número cien se había perdido!

Aún le quedaban noventa y nueve. ¿Tan importante era aquella oveja que estaba perdida? ¡Por supuesto!

El hombre salió rápidamente a buscarla. No pararía hasta encontrar su oveja perdida.

Oyó un ruido y se dirigió hacia allí.

- ¡Beee! ¡Beee!

Allí estaba. La puso sobre sus hombros y así la llevó todo el camino hasta llegar a su casa.

Cuando llegó entró rápidamente para contárselo a su mujer y sus hijos y luego pasó a casa de sus vecinos.

- ¡La he encontrado! ¡La oveja perdida está a salvo! Venid a mi casa, vamos a celebrar una fiesta”

Todos los que escuchaban a Jesús sonrieron, la historia tenía un final feliz.

Luego se dirigió a los malos.

- Si perdéis una oveja y luego la encontráis ¿no os sentís contentos? Cuando alguien ha tenido problemas y vuelve a Dios. Dios también es feliz. Dios no quiere que nadie esté perdido.—

Parábola de la oveja perdida

Lucas 15, 3-7



Y cuando la encuentra muy feliz, la pone sobre los hombros...



Y al llegar a su casa reúne amigos y vecinos y dice:

¡Alégrense conmigo porque encontré la oveja que se me había perdido!



De la misma manera, habrá alegría en el cielo



por un solo pecador que vuelve a Dios que por 99 justos que no tienen necesidad de convertirse

-Esta parábola de la Oveja Perdida, es la historia que nos cuenta Jesús para recordarnos cuanto se preocupa Dios por nosotros, tanto que es capaz de dar una fiesta cuando alguien que se portaba mal, vuelve al camino del bien y se empieza a portar bien.

¿Te atreves a contársela a alguien que está contigo en casa?

-Vamos ahora a hacer un dibujo sobre esta historia. Te propongo que pongas la fecha en el folio.

-Vamos a pensar si nosotros también hay cosas que hacemos mal, que podríamos cambiarlas y hacerlas bien. Recuerda algo que tú has hecho y ha servido para que se enfadara alguien en casa, escríbelo en el folio por detrás y seguido pones, ya no quiero hacerlo nunca más.

Guarda esta ficha en algún lugar donde pondrás todos tus trabajos de religión, para que cuando volvamos al cole me lo puedas enseñar.



UN ABRAZO ENORME
DE VUESTRA SEÑO
DE RELI: ANA