

# LENGUA

## *El gigante Sisimiqui*

<https://www.youtube.com/watch?v=C7tPLPUdwZg>

Había una vez un terrible gigante que tenía aterrorizados a todos los habitantes de un lejano país. Sisimiqui, que era el nombre del despiadado monstruo, entraba en las casas, capturaba a niños y mayores y se los llevaba como esclavos a su castillo. Eran muchos los que habían intentado liberar a los desgraciados prisioneros, pero todos habían fracasado. Un buen día, un joven llamado Arturo Valiente reunió a sus dos mejores amigos y les dijo: –Sisimiqui ha raptado a un muchacho esta misma mañana. ¡Esto no puede seguir así! He decidido ir en busca de ese malvado. Los dos chicos no dudaron en acompañar a Arturo. Así que, sin perder un instante, cogieron sus lanzas e iniciaron el largo camino que separaba su aldea de la montaña en la que se levantaba el imponente castillo del gigante.

Cuando iban atravesando un bosque, un grupo de animales se acercó a los jóvenes, quienes les contaron el motivo de su expedición. –Yo iré con vosotros –se ofreció el águila–. Tengo muy buena vista desde el aire y podré ayudarlos. –Yo también voy –intervino el ciervo–. Con mi potente cornamenta puedo pelear con ese grandullón. –¡Pues yo os acompañó también! –dijo el zorro–. Soy un buen cazador. –Muchas gracias, amigos –respondió emocionado Arturo Valiente. En esas estaban cuando oyeron una vocecita y de una madriguera salió un conejo, que dijo con entusiasmo: –Yo me uno a vosotros. ¡Le daremos su merecido a ese bruto! –¿Tú? ¡Seguro que Sisimiqui se pone a temblar de miedo cuando te vea! –intervino el zorro en tono burlón. Todos rompieron a reír, porque... ¿qué podía hacer un animalito tan pequeño frente a un terrible gigante? Pero al conejillo no le importaron las carcajadas e insistió: –Os serviré de gran ayuda. Ya veréis. –Pues no se hable más. ¡En marcha! Y continuaron su camino hasta llegar al pie del castillo. Entonces, el águila se anticipó para sobrevolar el jardín y anunció: –Podemos entrar. La puerta está abierta y el gigante está dormido en el salón. Así que los jóvenes y los animales accedieron al castillo.



Pero el conejo no entró con ellos. Decidió quedarse fuera y empezar con su tarea: excavar túneles bajo tierra para pillar por sorpresa al fiero Sisimiqui. Pero nada más traspasar la puerta los recién llegados, el gigante se despertó. Al instante, el ciervo cogió carrerilla y se lanzó contra él con sus poderosos cuernos; pero Sisimiqui, de un solo manotazo, se lo quitó de encima. Luego entró en acción el zorro y... de dos patadas, el gigante lo hizo volar por los aires. Con sus lanzas en ristre, los jóvenes se sentían tan débiles que no sabían cómo actuar. De repente, una cabecita de orejas larguísimas apareció en el suelo de la habitación y su aguda voz se dejó oír en medio de aquel tenso ambiente: –¡Ji, ji, ji! ¡No te escaparás, pillín! Sisimiqui se llevó un susto de muerte y salió corriendo hasta la cocina, donde el conejo no tardó en asomarse por otro agujero. –¡Ya te tengo, bárbaro! ¡Ahora verás! ¡Ja, ja, ja! –chilló. Y mordió, con sus afilados dientes, un pie del gigante, quien a pata coja huyó hasta su dormitorio. Pero allí volvió a oír la misma voz, a la vez que algo punzante se clavaba en su otro pie. Sisimiqui dio un fuerte alarido, metió un pie por el agujero para pisar a aquel animalillo y... ¡solo consiguió llevarse otro bocado! Tambaleándose, el gigante salió al pasillo, donde sufrió otra terrible dentellada. Entonces, enfurecido, se acercó a mirar por el agujero, dispuesto a atrapar a aquel mequetrefe, pero... ¡Ay, ay, ay! ¡Cómo le dolieron los nuevos mordiscos seguidos de unos buenos araños! Y sin poder resistir más, Sisimiqui huyó despavorido. Tras liberar a los prisioneros, todos felicitaron de todo corazón al conejo. Él solo había conseguido la victoria y había demostrado que los pequeños también pueden hacer grandes cosas. En cuanto al malvado gigante, nunca más se le volvió a ver por allí. En aquel país todo el mundo se aprendió una canción que recordaba la hazaña de aquel grupo de valientes.

Basado en un cuento popular de Costa Rica.

¿A dónde se dirigen los jóvenes? \_\_\_\_\_

¿Qué animales van con ellos? \_\_\_\_\_

¿Quién vivía en el castillo? \_\_\_\_\_

¿A qué fueron los personajes al castillo? \_\_\_\_\_

¿Cómo reaccionaron los personajes del cuento cuando el conejo les propuso ir con ellos?

---

¿Crees que se comportaron bien? \_\_\_\_\_

¿Te has reído de un amigo alguna vez? \_\_\_\_\_

¿Cómo crees que se ha sentido? \_\_\_\_\_

¿Qué cualidades tenía cada animal para luchar contra el gigante?

El águila	
El ciervo	
El zorro	

¿Cómo se llamaba el gigante? Elige y escribe.

Tiquismiquis	
Sisimiqui	

¿Quién venció al gigante? Subraya.

- a) Arturo el valiente.
- b) El águila
- c) El conejo.
- d) El ciervo.

Escribe (v) verdadero o (f) falso

	Todo el mundo temía a Sisimiqui.
	Sisimiqui derrotó a Arturo y a sus amigos.
	Varios amigos colaboraron con Arturo.
	Sisimiqui se escapó por un túnel.

## **CIENCIAS NATURALES**

**1) Soy una roca.** Imaginad que sois una roca en medio de un bosque. Describid qué características os diferencian de las plantas que los rodean.

---

---

---

---

**2) Averigua como se desplazan:**

Las ardillas.-

Los canguros.-

Las medusas-

3) Indicad ventajas e inconvenientes de tener la piel desnuda.

---

---

---

### SABÍAS QUE...

- **La piel de los anfibios** actúa como protección contra la evaporación y permite la absorción de agua. Además, es el órgano respiratorio de los anfibios y está recubierta en muchos casos de veneno.

4) Escribid seres vivos que conozcáis, tanto de plantas como a animales y comprobad si cumplen estas características: nacen, crecen, se reproducen y mueren.

ser vivo	nace	crece	se reproduce	muere

5) Investiga y ordena las diferentes etapas de la vida de un perro.

Adulto. Cachorro. Cachorro adolescente. Senior.

Diferentes etapas de la vida de un ... perro.	
1	
2	
3	
4	

6) Investiga y ordena las diferentes etapas de la vida de un ser humano.

Niñez. Adolescencia. Juventud. Adulvez. Infancia. Ancianidad. Prenatal

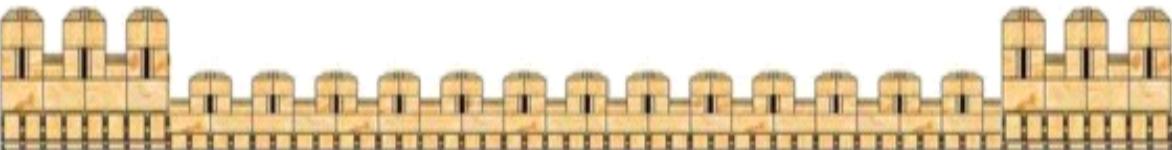
Diferentes etapas de la vida de un ... ser humano.	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

# **RELIGIÓN**

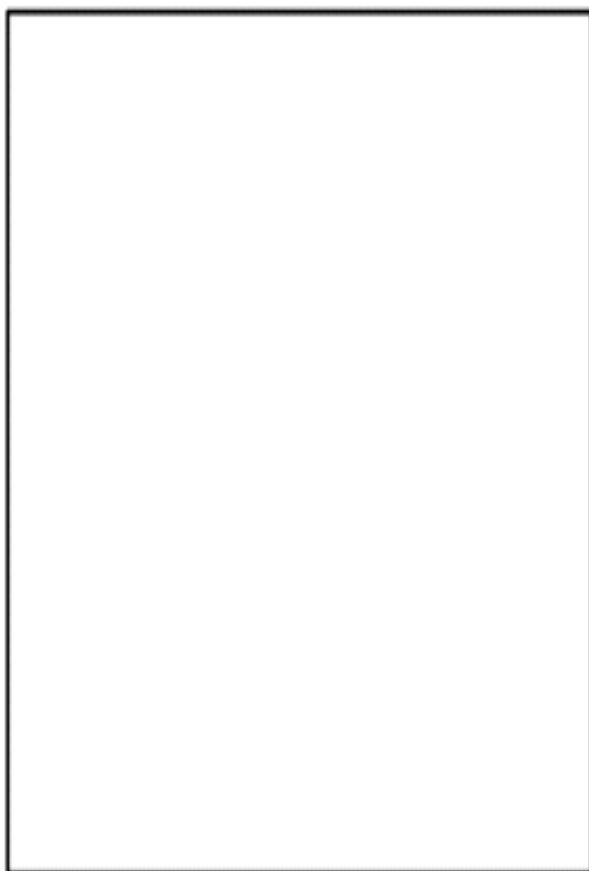
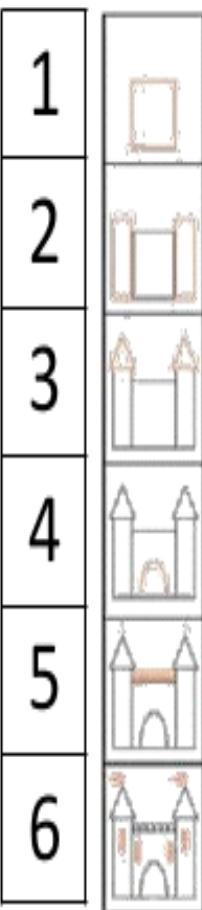
**COLOREA EL DIBUJO DESPUÉS DE VER ESTE VIDEO.**

[https://www.google.es/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DDUTWYxyboVc&psig=AOvVaw1-A9fkiEuTpjl6vhBHQ1kr&ust=1587811876146000&source=images&cd=vfe&ved=0CAcQtaYDahcKEwi45\\_er8oDpAhUA](https://www.google.es/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DDUTWYxyboVc&psig=AOvVaw1-A9fkiEuTpjl6vhBHQ1kr&ust=1587811876146000&source=images&cd=vfe&ved=0CAcQtaYDahcKEwi45_er8oDpAhUA)  
AAAAAHQAAAAAQSA





# APRENDO A DIBUJAR



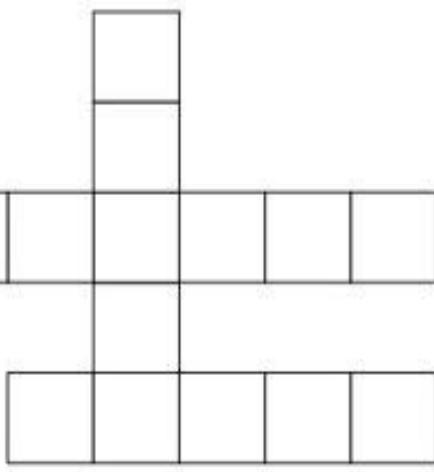
NOMBRE:

**1.- SIGUE LOS PASOS Y DIBUJA TU CASTILLO .**

**2.- PUEDES INVENTAR SU NOMBRE**

**3.- COMPLETA EL CRUCIGRAMA.**

**RESUELVE EL CRUCIGRAMA:**



W A R Y.  
S I D O.  
E L B E.  
N Q G S

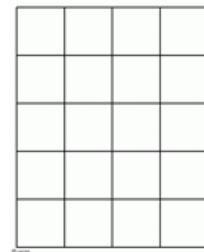
# RETO: El juego de las letras

Esta idea la tuvo un compañero de 2º con su madre. Se trata de crear un juego para que podáis divertiros luego en casa con vuestras familias.

**Material:** Varios folios. Una regla. Tijeras. Un lápiz o rotulador. Una bolsita o caja para guardarlo.

## Preparación:

- 1) Con la regla y lápiz haz líneas en horizontal y en vertical en el folio de manera que queden rectángulos todos del mismo tamaño. Quizá para este paso necesitéis un poco de ayuda. Tiene que quedar algo así. Haz 3 o 4 folios al principio y según cuántos jugadores seáis luego, puedes añadir más.
- 2) Escribe las letras del abecedario (tú decides si quieres mayúsculas o minúsculas). Una en cada hueco y grandes para que se vean bien. Las vocales (a,e,i,o,u) tienes que ponerlas dos veces, ya que hará falta tener más vocales para el juego. Repásalas con rotulador para que se vean mejor y no se borren al usarlas.
- 3) Recorta por las líneas de forma que te quedan tarjetas con letras.
- 4) Guárdalas en la bolsita o en la caja.



## Juego: (2 o más jugadores)

- 1º) Se mezclan las tarjetas de las letras y se reparten 8 a cada jugador.
- 2º) Con esas tarjetas tenemos que formar una palabra, ¡cuánto más larga sea, mejor!
- 3º) Los jugadores enseñan sus palabras a los demás. Hay que decir cuántas letras tiene la palabra que hemos formado.
- 4º) El jugador que haya hecho la palabra con más letras recibe un punto. Ha ganado esa partida.
- 5º) Volvemos a empezar hasta completar 10 partidas.
- 6º) El que tenga más puntos al final.... ¡Es el ganador!



**NOTA:** Podéis dejar algunas tarjetas en blanco y esas son comodines, es decir, si te sale esa tarjeta, puedes usarla como si fuera cualquier letra.

**¡A JUGAR!**

# INGLÉS INSTRUCCIONES GENERALES

Semana 6<sup>a</sup> de 27 a 30 abril

Si tenéis dudas sobre el significado de alguna palabra o cómo se pronuncia, podéis usar uno de estos diccionarios online con ayuda de un mayor:

**Wordreference Spanish-English dictionary**

<https://www.wordreference.com/es/translation.asp>

**Linguee**

<https://www.linguee.es/>

Los libros se acompañan de audio. Hay que tener actualizado el programa **Adobe Acrobat reader**. Si no está actualizado, lo escribimos en el buscador y lo descargamos .

Cómo escuchar:

–Abrimos el libro pdf. Si no se abre directamente con adobe, pulsamos encima del libro con el botón derecho y le decimos **abrir con >>>** aquí se despliega una ventanita y elegimos Adobe Acrobat. Si **no** aparece, al final de la lista pone **elegir otra aplicación** y allí seguro que está.



–Pulsamos en el primer ícono como este que veamos



–Nos sale esto en la parte superior en amarillo

Algunas funciones han sido deshabilitadas para evitar posibles peligros de seguridad. Habilite estas funciones únicamente si piensa que el documento es de confianza.

Opciones ▾

Ayuda

–Pulsamos en opciones

–Nos sale esto, en blanco, y pulsamos en cualquiera

Considerar este documento de confianza solo una vez

Considerar este documento de confianza siempre

–Pulsamos en cada página



**No obstante, si no se oye, no pasa nada: leemos y a disfrutar.**

## INGLÉS 1º

Semana 6<sup>a</sup> de 27 a 30 abril

- Primero lee y escucha una vez el cuento
- Vuelve a leer y escuchar.
- Intenta descubrir el significado de estas palabras sin ayuda del diccionario. Si no te salen, úsalos y que te ayude un mayor a buscarlas (Wordreference).

Vocabulary:

drink = beber      stretch= estirarse      eat=

brush=      tie=      carry=

- ¿Qué crees que significa *get ready*? .....

- Draw a picture of something you do to get ready for school.

(Dibuja algo que haces para prepararte para ir a la escuela)

- Contesta en español:

Where do you think the girl is going? (A dónde crees que va la niña?)

.....

Y para acabar cuenta *how many times the word I appears*  
(las veces que sale la palabra *yo*) .....

**CHEER UP GUYS!**  
**ENGLISH IS FUN!!**  
**¡¡ÁNIMO CHIQUITINES!!**

# Get Ready

by Samantha Montgomery  
illustrated by Hideko Takahashi



# Get Ready

by Samantha Montgomery  
Illustrated by Hideko Takahashi



Copyright © by Harcourt, Inc.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

Requests for permission to make copies of any part of the work should be addressed to School Permissions and Copyrights, Harcourt, Inc., 6277 Sea Harbor Drive, Orlando, Florida 32887-6777. Fax: 407-345-2418.

HARCOURT and the Harcourt Logo are trademarks of Harcourt, Inc., registered in the United States of America and/or other jurisdictions.

Printed in Mexico

ISBN 10: 0-15-358389-4  
ISBN 13: 978-0-15-358389-6

#### Ordering Options

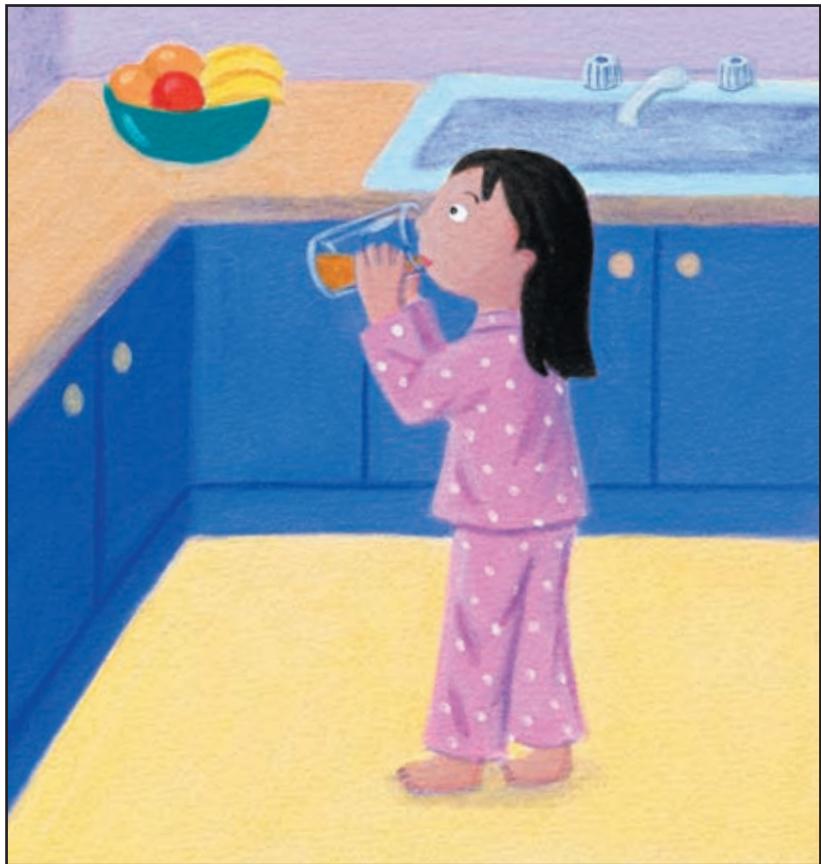
ISBN 10: 0-15-351211-3 (Grade K On-Level Collection)  
ISBN 13: 978-0-15-351211-7 (Grade K On-Level Collection)  
ISBN 10: 0-15-360642-8 (package of 5)  
ISBN 13: 978-0-15-360642-7 (package of 5)

If you have received these materials as examination copies free of charge, Harcourt School Publishers retains title to the materials and they may not be resold. Resale of examination copies is strictly prohibited and is illegal.

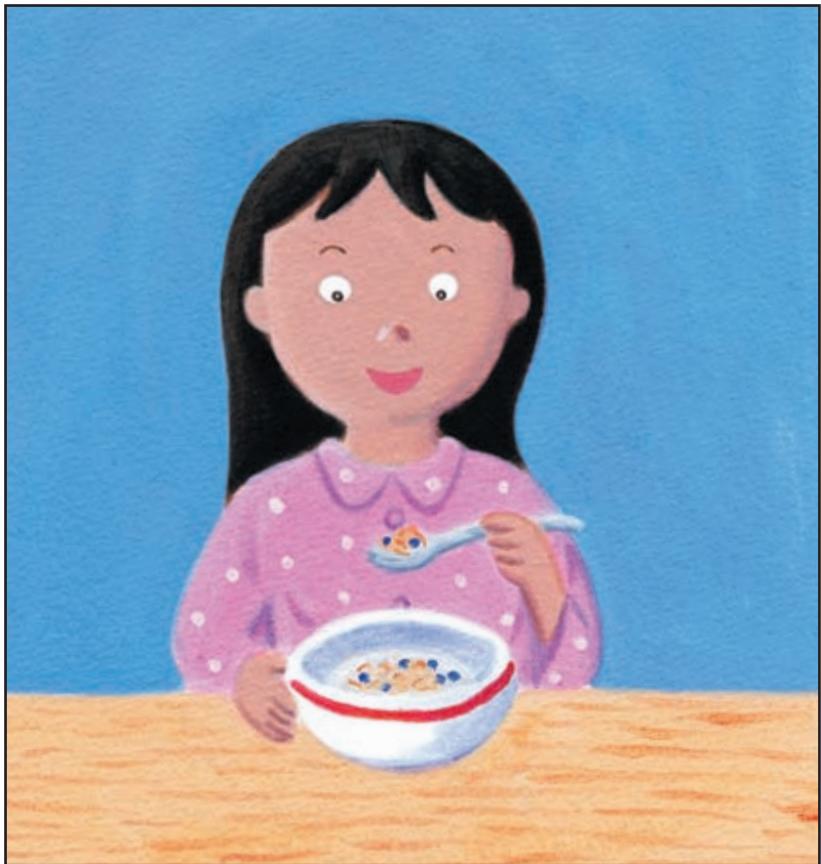
Possession of this publication in print format does not entitle users to convert this publication, or any portion of it, into electronic format.



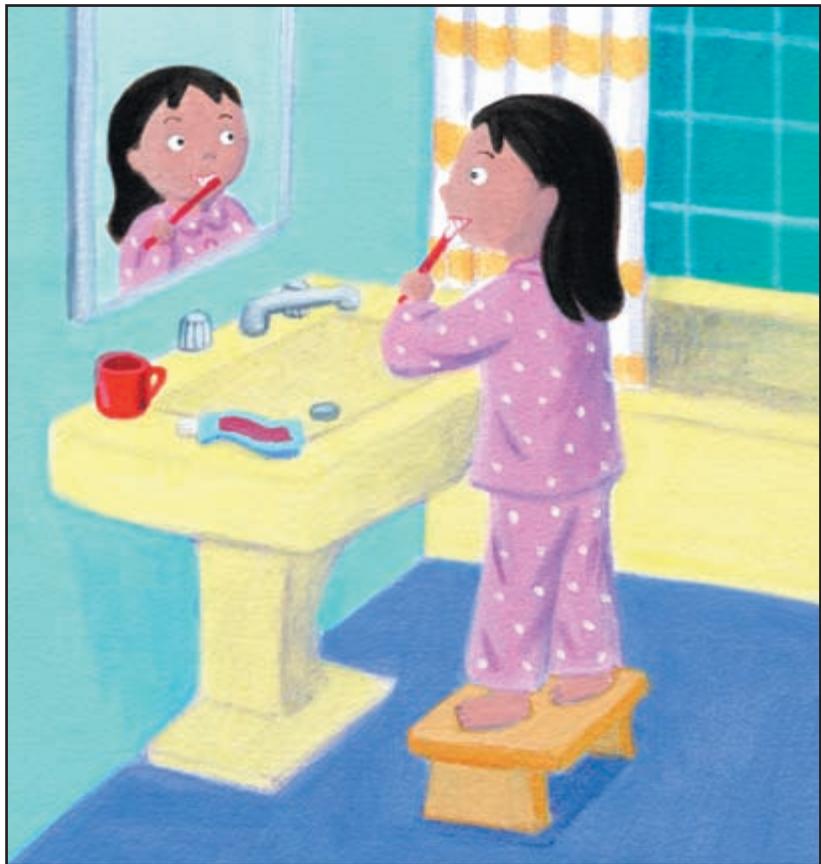
► I stretch.



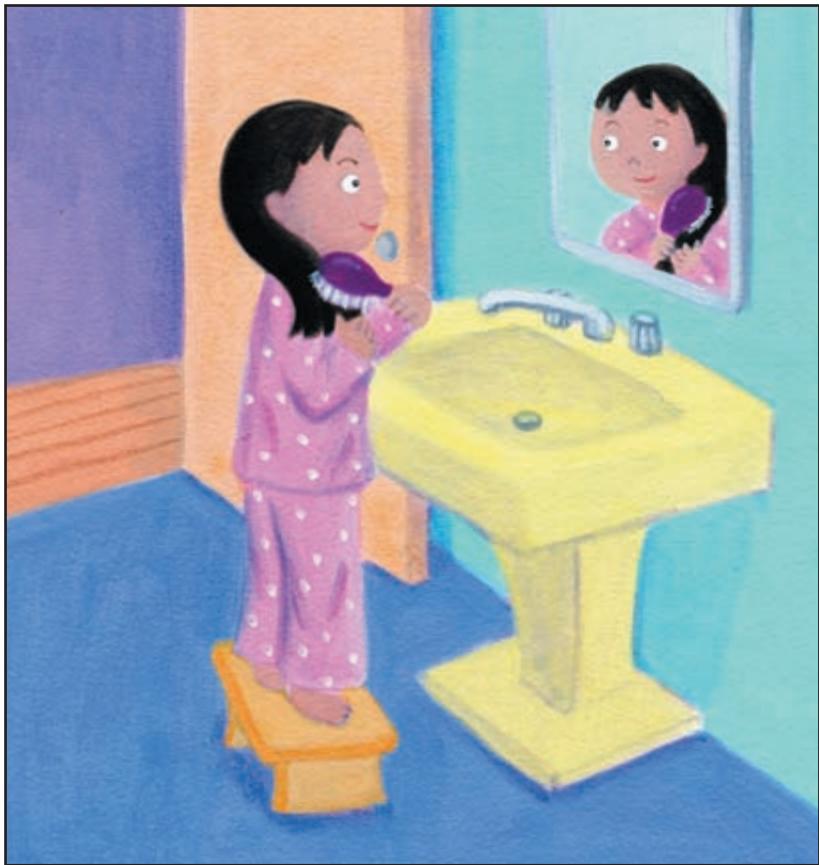
► I drink.



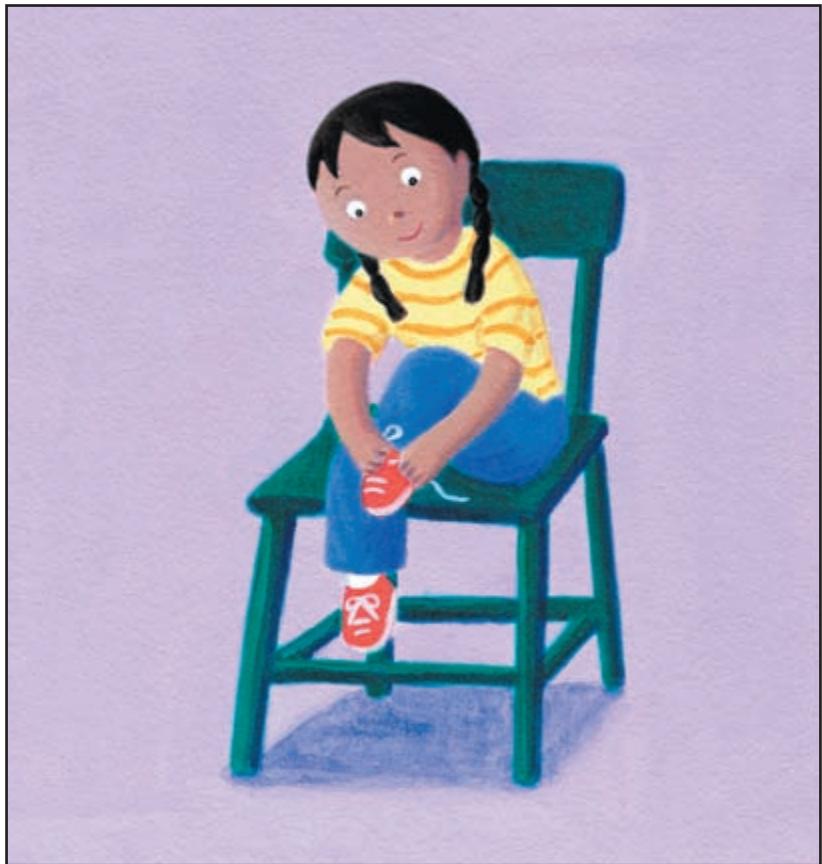
► I eat.



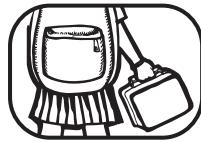
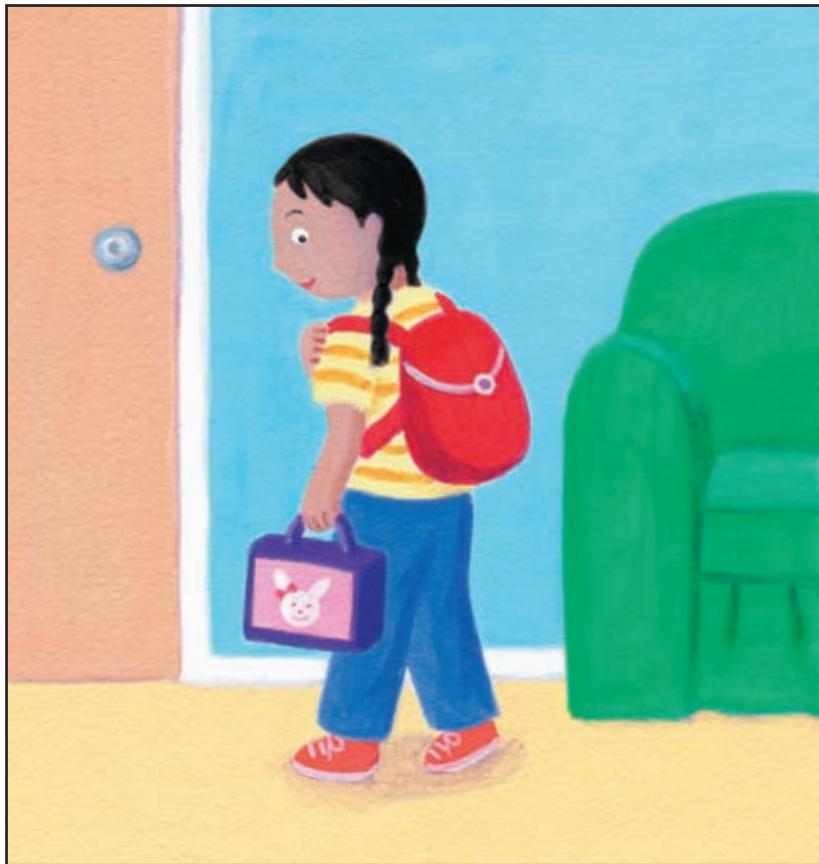
► I brush.



► I brush.



► I tie.



► I carry.

## ► Think Critically

- 1 Where do you think the girl is going? Why?
- 2 What do you do in the morning before you go to school?
- 3 What do you do before school that is the same as what the girl does? What do you do that is different?

►  **School Activity** Have children draw a picture of something they do to get ready for school.

►  **School-Home Connection** After you and your child read the story, count how many times the word *I* appears.