



**Área LENGUA: El campo semántico. Comprensión lectora**

**Área MATEMÁTICAS: Resolución de problemas. Lógica.**

¡Saludos!

Esperamos que ayer lo pasáis muy bien celebrando el Día del Juego.

Que disfrutéis del fin de semana.

Un beso enorme para los chic@s de cuarto.

¡TODO IRÁ BIEN!

Jacqueline y Carmen

**Área LENGUA:**

Aunque fue ayer cuando se celebró el día del Juego en Huesca, hemos querido ampliarlo hasta hoy. Por eso, os proponemos una preciosa lectura en la que os hablaremos sobre algunos de los juegos más conocidos y con mayor tradición en la historia humana. Podrás así comprender que no son los juguetes más complicados ni los más caros, los que muchas veces resultan más divertidos e inolvidables. Tu imaginación, tu creatividad y tus ganas de reír son, sin duda, insuperables materiales con los que puedes llegar a crear al mejor juguete del mundo.

**Área MATEMÁTICAS:**

Viajaremos a Bruselas, la capital de Bélgica, para visitar su famoso "Museo del juego". No solo averiguaremos cuándo podemos visitarlo, qué hay en cada una de sus plantas o cuánto puede costarnos la entrada, sino que calcularemos qué juguetes comprar de acuerdo a un presupuesto.

Si queréis entrar al museo, podéis hacerlo a través del siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=2FX3lCWHnB0>

Terminaremos con cálculo y acertijos para seguir jugando con nuestra lógica y nuestro pensamiento lateral.

**¡A jugar!**

## LENGUA: TEMA12

### Vocabulario. CAMPO SEMÁNTICO

Un campo semántico es un grupo de palabras de la misma clase que comparten un rasgo de significado. Por ejemplo, las palabras *inventor*, *científico*, *abogado*... son sustantivos que nombran profesiones, por ello, pertenecen al mismo campo semántico, el de las profesiones.



Las palabras de la misma clase (sustantivos o adjetivos o verbos...) que se refieren a una misma cosa forman un **CAMPO SEMÁNTICO**.

Panadero  
Fontanero  
Médico  
Profesor  
Periodista  
Mecánico  
Albañil

Todas estas palabras son **SUSTANTIVOS** que se refieren a **PROFESIONES**

Zapatería  
Ferretería  
Juguetería  
Carnicería  
Quiosco  
Mercería  
Farmacia

Todas estas palabras son **SUSTANTIVOS** que se refieren a **TIENDAS**

Estudiar  
Dibujar  
Colorear  
Copiar  
Aprender  
Escribir  
Leer

Todas estas palabras son **VERBOS** que se refieren a lo que se hace en el colegio

# 12

## Campo semántico

PLAN DE MEJORA. Ficha 1

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

- 1 Relaciona cada grupo de palabras con el nombre de su campo semántico.



- |            |  |
|------------|--|
| Insectos • | • Chopo, encina, haya, olivo.          |
| Reptiles • | • Jilguero, canario, gorrión, urraca.  |
| Árboles •  | • Mosquito, hormiga, mariquita, abeja. |
| Pájaros •  | • Tortuga, lagarto, iguana, caimán.    |

- 2 Clasifica cada palabra en el campo semántico que le corresponde.

- |             |               |            |               |
|-------------|---------------|------------|---------------|
| • fontanero | • agua        | • coche    | • periodista  |
| • tren      | • veterinario | • refresco | • avión       |
| • zumo      | • leche       | • maestro  | • motocicleta |

Bebidas \_\_\_\_\_

Vehículos \_\_\_\_\_

Profesionales \_\_\_\_\_

- 3 Tacha las dos palabras que no pertenecen al mismo campo semántico que el resto.

batidora peine aspiradora frigorífico limpiar lavavajillas lavadora

- 4 Observa y escribe algunas palabras de un campo semántico y su nombre.



\_\_\_\_\_

- 5 Escribe palabras que pertenezcan a estos campos semánticos:

Comidas ► \_\_\_\_\_

Muebles ► \_\_\_\_\_

# ¡A jugar!

Algunos de los juegos más conocidos y con mayor tradición en todo el mundo no necesitan pilas ni chips de alta tecnología.

Los bolos, el parchís o las canicas son juegos a los que jugaban nuestros padres y nuestros abuelos, pero cuya historia se remonta a mucho tiempo atrás.

El juego de los bolos se inventó en el antiguo Egipto. Al principio eran unas estacas afiladas que se clavaban en la tierra y contra las que se lanzaba una bola para derribarlas. Desde entonces se han fabricado bolos con multitud de formas y con materiales muy diferentes.

Otro juego que tiene cientos de años es el parchís. Su origen está en la India, donde existía un juego muy parecido que consistía en hacer avanzar unos peones sobre un tablero, tantas casillas como indicaran los dados. A veces, se dibujaba el tablero en el patio del palacio del emperador y este utilizaba a los prisioneros como si fuesen las fichas.

Y las canicas ya estaban de moda en la antigua Grecia. En vez de bolitas de cristal se usaban bellotas, castañas o aceitunas. El juego consistía en meter el mayor número de ellas en un agujero. ¡Seguro que más de uno de aquellos frutos se perdía por el camino!



1. ¿Cuál es el tema del texto?

! El tema es aquello de lo que trata un texto.

2. Escribe el nombre de estos antiguos juegos.



**3. ¿En qué párrafo puedes encontrar cada una de estas informaciones? Escribe el número.**

Se han fabricado bolos con muchos materiales. ►

Para jugar a las canicas se utilizaban aceitunas. ►

**4. Completa el esquema.**



**5. Marca el párrafo que podría formar parte del texto *¡A jugar!***

- Para jugar a los bolos, primero hay que colocarlos en el suelo. Después, hay que situarse en el punto de lanzamiento.
- Al parecer, el juego de la cometa tiene su origen en la antigua China. Allí se volaban sencillos artilugios unidos a una cuerda.

**¡NOS VAMOS AL MUSEO DEL JUGUETE DE BRUSELAS!**



## El Museo del Juguete

Estamos abiertos 366 días por año de 10 a 12 y de 14 a 18.



En el "top 10" de Bruselas de 2 a 102 años. Muuuucho que ver y muuucho que tocar. Ideal para familias, grupos e individuales. 1000 m<sup>2</sup> en una vieja mansión. Exposiciones permanentes y temáticas (Belgica y extranjero).

### Precios

Entrada por dia	Precio
Adulto	6.5 €
Niño (+4), estudiante, senior	5.5 €
Grupo (15+) (acompañante gratis)	5.5 €
Familia	20 €

### DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGUETES DEL MUSEO POR PLANTAS

Cuarta planta	<b>CAFETERÍA Y SALAS DE JUEGOS</b>
Tercera planta	<b>JUGUETES ANTIGUOS</b>
Segunda planta	<b>LOS JUGUETES</b> Miniaturas Trenes Mecánicos Espaciales y robots Magia Muñecas Coches Peluches Ópticos Marionetas Barcos Aviones Animales Juegos populares
Primera planta	<b>LOS JUEGOS</b> De aprendizaje De mesa De exteriores
Planta baja	<b>TIENDA DE JUGUETES</b> <b>SALAS DE ESPECTÁCULOS DE MARIONETAS</b>



Mi familia y yo vamos a visitar el museo de juguetes. Fíjate muy bien en los datos anteriores.

1-¿Cuántas horas al día está abierto el museo?

¿Cuántas horas a la semana está abierto el museo solo por las mañanas?

2-Mi familia está compuesta por Juan ( mi padre), Ana ( mi madre), Sofía ( mi hermana ) y yo ( Eduardo). Yo tengo 8 años y mi hermana 6 años menos que yo. Podemos comprar una entrada familiar o una entrada individual. ¿Cuál nos aconsejas para que resulte más económico? Demuéstralos con cálculo.

3-A mi madre le gustan mucho los aviones antiguos. ¿En qué planta crees que pasará más tiempo?, ¿Y si le gustasen los barcos modernos?

4-Mis padres han decidido comprarnos unos juguetes a mi hermana y a mí. Nuestro presupuesto es de 40 euros en total para los dos.

¿En qué planta crees que debemos hacerlo?

A Sofía le gustan mucho los robots y a mí los trenes. Busca 3 opciones que podamos tener con ese dinero comprando un robot y un tren.

Galáctico



20, 15euros

Bailarín



30,25 euros

Oferta 2 por uno



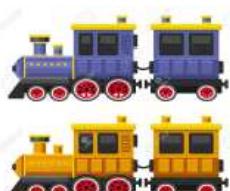
17,50 euros

Músico



26,30 euros

Oferta 2 por uno



18,75 euros

De madera



18,48 euros

Eléctrico



35,12 euros

Con pilas



25,96 euros

Desde España a Bruselas hemos recorrido en coche de 1.590 km.

Ese recorrido lo hemos repartido por igual en 3 días. ¿Cuántos km hicimos cada día?

Para volver, mis padres deciden hacerlo en 5 días por igual.

¿Cuántos km vamos a hacer cada día?

Al final de este maravilloso viaje, ¿Cuántos km hemos recorrido en total? ¿Y cuántos metros?



$$\begin{array}{r} 9205 \\ + 16944 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 79043 \\ + 76306 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 17182 \\ + 10041 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9217 \\ + 68884 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 33716 \\ + 54074 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 25720 \\ + 86776 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 66772 \\ - 39288 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 20423 \\ - 11172 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 47641 \\ - 34703 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 61099 \\ - 16480 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 20764 \\ - 13523 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4972 \\ - 3292 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 91497 \\ \times 86 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 59753 \\ \times 41 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 64563 \\ \times 90 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 85217 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 33460 \\ \times 46 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 22934 \\ \times 28 \\ \hline \end{array}$$

$$73281 \boxed{88}$$

$$55914 \boxed{12}$$

$$2022 \boxed{47}$$

$$88745 \boxed{52}$$

$$97209 \boxed{8}$$

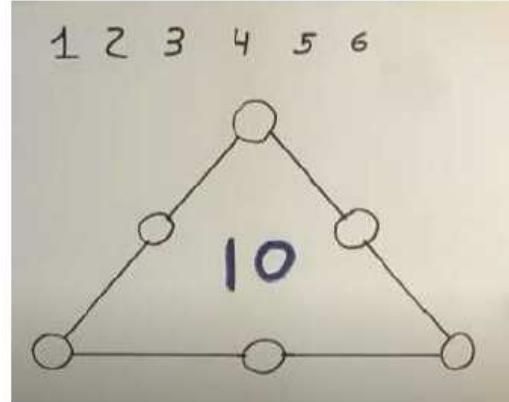
$$26075 \boxed{4}$$

$$79246 \boxed{2}$$

$$80620 \boxed{7}$$

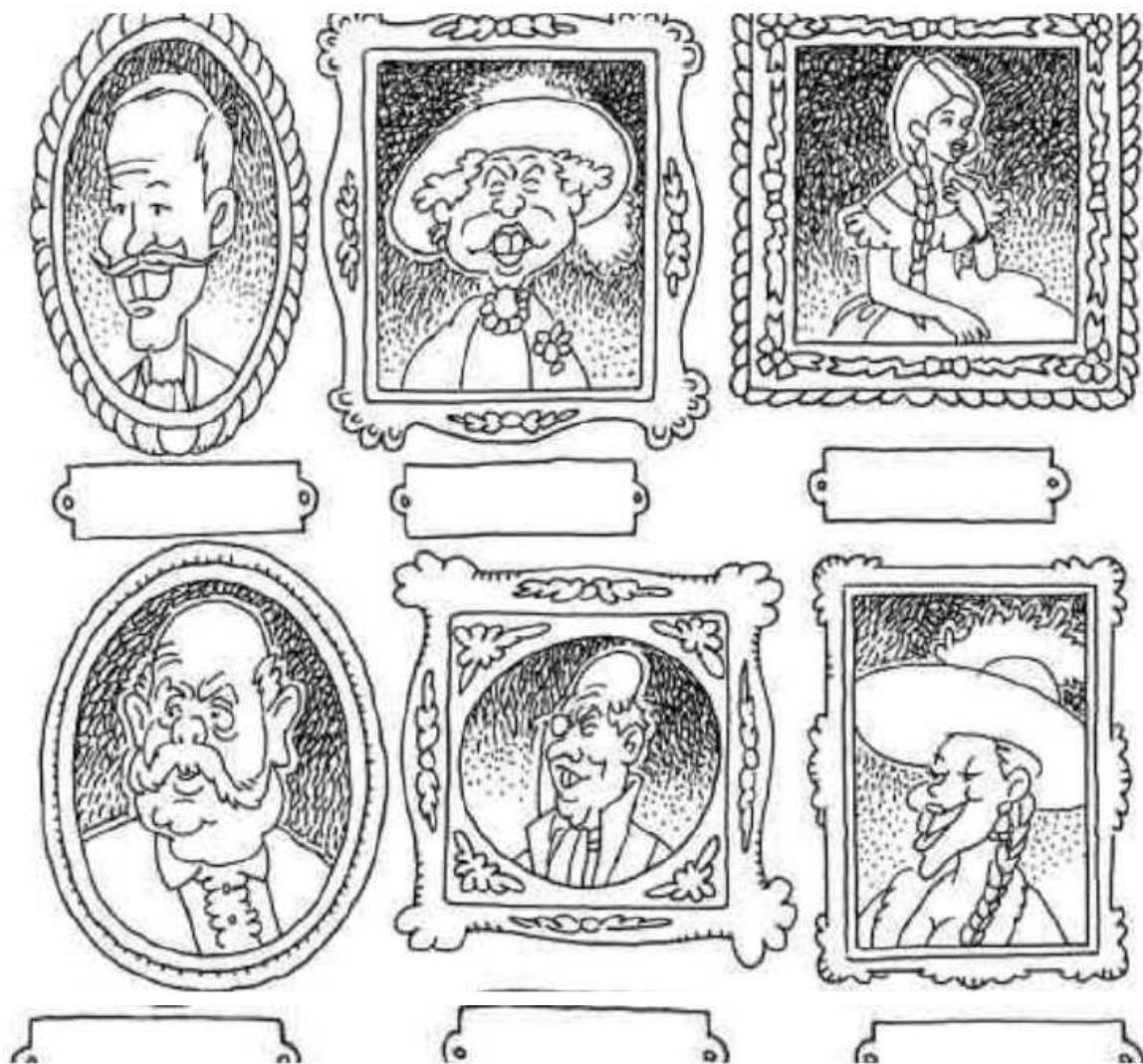
## ACERTIJOS

¿Cómo debes de colocar los números dentro de los círculos para que sumando cada lado de este triángulo el resultado sea 10?



"Este lorito es capaz de repetir todo lo que oiga", le aseguró a la señora el dueño de la pajarería. Pero una semana después, la señora que lo compró estaba de vuelta en la tienda, protestando porque el lorito no decía ni una sola palabra. Y sin embargo, el vendedor no había mentido. ¿Puedes explicarlo?

## RETRATOS DE FAMILIA



¿Quiénes son? Escribe el nombre de cada miembro de la familia debajo de su retrato.

- Isidoro y Serafín son dos personas muy mayores.
- Las dos señoras más jóvenes se llaman Tatiana y Adelina.
- La señora mayor se llama Rosalía.
- Adelina no lleva sombrero.
- Pedro y Serafín llevan bigote.
- Adelina y Tatiana tienen trenzas.