

2.- Tira el dado y ... CREA UNA HISTORIA.

 CREA UNA HISTORIA			
¡LANZA EL DADO!	UN PERSONAJE	UN OBJETO	UN LUGAR
	UN DRAGÓN QUE NO ESCUPE FUEGO	UNA ESPADA	UN CASTILLO
	UN ROBOT OXIDADO	UNA MÁQUINA DEL TIEMPO	UN BOSQUE ENCANTANDO
	UNA LADRONA DE DIAMANTES	UN GARFIO	UN DESIERTO CÁLIDO
	UN DETECTIVE CON POCO OLFATO	UNA CAPA DE INVISIBILIDAD	UNA CIUDAD SUBMARINA
	UN ASNO QUE HABLA	UNA BRÚJULA	UNA CUEVA ESCONDIDA
	UNA CAZADORA DE TESOROS	UNA LÁMPARA MÁGICA	DENTRO DE UNA NAVE ESPACIAL



EL TABLERO DE LOS SUSTANTIVOS



3.-

- CÓMO SE JUEGA

Pueden jugar varios jugadores, se lanza el dado, se coge una tarjeta del color obtenido y se rellena con los datos solicitados.

- Hacer un dibujo del sustantivo.
- Escribir una oración con ese sustantivo
- Marcar qué tipo de oración es.

Si caen en una casilla especial, seguir indicaciones.

Gana quien consiga llegar el 1º a la meta y haya completado correctamente las tarjetas que ha ido obteniendo durante la partida.

Una vez finalicen todos los jugadores, comprobarán cuantos sustantivos tienen de cada clase, animales, cosas personas, y pueden crear oraciones con 3 sustantivos, usando uno de cada color.

NOTA.- no será preciso imprimir las tarjetas, podéis hacerlo en un papel.





Vuelve a tirar



Avanza hasta la siguiente flecha.



1 turno sin tirar



Retrocede a la casilla de SALIDA

Dibuja



Escribe una oración:



Marca el tipo de sustantivo:

PERSONA	ANIMAL	COSA

Dibuja




Escribe una oración:



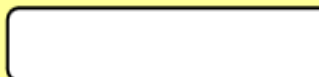
Marca el tipo de sustantivo:

PERSONA	ANIMAL	COSA

Dibuja



Escribe una oración:



Marca el tipo de sustantivo:

PERSONA	ANIMAL	COSA

Dibuja



Escribe una oración:



Marca el tipo de sustantivo:

PERSONA	ANIMAL	COSA

Dibuja



Escribe una oración:



Marca el tipo de sustantivo:

PERSONA	ANIMAL	COSA

Dibuja



Escribe una oración:



Marca el tipo de sustantivo:

PERSONA	ANIMAL	COSA

4.- LEE E INTERPRETA ESTA OBRA TEATRAL EN FAMILIA.

- Quien haga de oso tiene que poner una voz grave y lenta.
- Quien haga de abeja debe poner una voz aguda y silbante.
- La escena termina con los dos personajes riéndose.

FLORENCIA. ¡Hola, amigo oso!

Oso. ¡Hola, Florencia! ¿Qué te trae por aquí?

FLORENCIA. Venía a visitarte y a traerte un regalito.

Oso. ¿Un regalo? ¿Para mí? Ay, qué nervios. ¿Y qué es?

FLORENCIA. Un tarro de miel de primera calidad.

Oso. ¿En serio? ¡Qué emoción! ¿La has hecho tú?

FLORENCIA. Claro, mira qué frasco tan grande.

Oso. ¡Vaya, es enorme! Así que entonces has decidido trabajar, ¿eh?

FLORENCIA. Sí, y no está nada mal. Me divierte revolotear y seleccionar las flores para hacer una miel

buenísima. Esta la he hecho especialmente para ti.

Oso. ¡Oh, qué gran honor! ¡Muchas gracias! Anda, pasa. Te invito a merendar.

FLORENCIA. ¡Genial! La verdad es que desde que trabajo tanto tengo un apetito de oso...



¿Cómo puede continuar la escena? Escribe lo que dirán el oso y Florencia.

Oso.

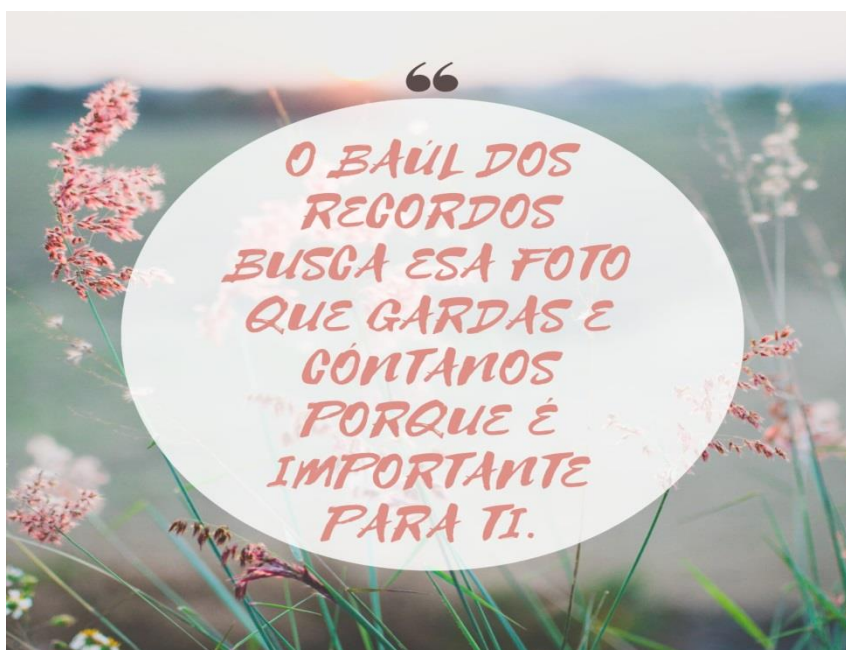
FLORENCIA.

Área de lingua

1.- Ordea estas imaxes, e intenta adiviñar de que receta se trata. Logo escríbea en orde.



2.- O baúl dos recordos.



Área de mate

1.

Descompón estos números:

$$125 = 100 + 20 + 5$$

$$274 = \square + \square + \square$$

$$139 = \square + \square + \square$$

$$226 = \square + \square + \square$$

2.-

Calcula.

$$225 \xrightarrow{+3} \square \xrightarrow{-4} \square \xrightarrow{-4} \square \xrightarrow{+6} \square \xrightarrow{+2} 228$$

3.- Une cada figura con la etiqueta que le corresponde.



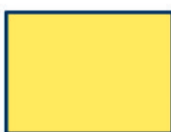
6 lados, 6 ángulos y 6 vértices



4 lados, 4 ángulos y 4 vértices






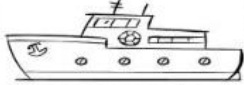
5 lados, 5 ángulos y 5 vértices



3 lados, 3 ángulos y 3 vértices

4.-

¿Cuánto crees que mide?

				
MAS DE UN METRO				
MENOS DE UN METRO				

5.-

Colorea las botellas que necesitas para llenar el bidón.



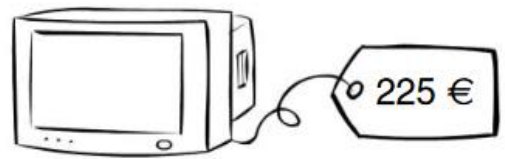
Escribe los nombres de dos recipientes en los que quepa menos de 1 litro y de otros dos en los que quepa más de 1 litro.

menos de 1 litro

más de 1 litro

6.-

Rodea los billetes que necesitas para comprar estos artículos:



Señala los billetes que necesitas para tener:

				
85 €				
30 €				
85 €				

7.- Relaciona las operaciones con los resultados.

2×6

4

4×1

9×2

12

3×4

2×2

18

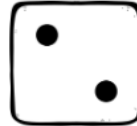
6×3

8.-

Tira el dado y resuelve



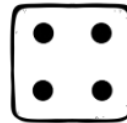
6×5



$17 + 13$



$18 - 9$



$14 + 25$



7×5



$42 - 21$

9.- BALONCESTO MATEMÁTICO.

BALONCESTO MATEMÁTICO CaBeZas de ALA

REGLAS.

Cada pelota tiene un valor (20,30,50) en cada tirada debes lanzar una bola distinta. Empiezas en el X2. Si encestas pasas a la línea siguiente X3 y así hasta X4. Si fallas te quedas donde estás.

Ganas cuando llegues a 500.

Si la pelota sale fuera restas 10.

Anota todos los cálculos en un folio o pizarra.

*Revisa los cálculos si hay alguno incorrecto restas 100

MATERIALES

x2

x3

x4

La distancia entre cada línea será 1 metro

ÁREA DE CIENCIAS

Marca e define a función vital que representa esta ilustración.



- Función de relación
- Función de reproducción
- Función de nutrición

Que alimentos elixirías para que o teu almorzo fose saudable? Escribe.



Escribe debaixo de cada animal:



Medio natural: _____

Grupo de vertebrado: | _____

Tipo segundo alimentación: _____

Área de educación artística

ELABORAMOS UN COLLAGE

En primer lugar necesitaremos un boceto del dibujo o fotografía que queremos realizar, escoger el que vosotras y vosotros queráis.

Material que necesitáis

- Materiales para reciclar, todo lo que tengáis por casa, lana, hilos, tapones, cartones, revistas, periódicos, telas...
- Tijeras.
- Cola, pegamento...

Algunos ejemplos, con cartulinas, papel periódico, papel revista....



Debuxa os teus mellores recordos de 2.º

Os meus recordos de 2.º

1

2

3

4

5

ACTIVIDADES DE VALORES PARA 2º

Esta semana imos tratar o tema da **empatía** e a **amizade**.



A empatía é máis que poñerse na pel do outro. É sentir as súas razóns. Consellos que comezan con «Eu no teu lugar faría...» distan moito da empatía.

A empatía esixe que nos esquezamos de nós mesmos, coas nosas capacidades, limitacións, anhelos... Hai que estar no outro, na súa realidade.

Ante o llanto dun bebé, ter empatía empeza por darse conta de que el non pode poñer palabras ao que lle ocorre e de que, ademais, non sabe a que se debe o seu malestar.

Como desenvolver a empatía?

Lendo, vendo películas, interesándote por o transfondo dos personaxes de cada historia. Tamén, xogando.

É divertido cambiar os papeis en casa: a nai fai de irmán, a filla menor fai de...

Estar no outro dálle unha dimensión máis profunda ao **respecto**.

ACTIVIDADES

1.- Fichas de **actividades do libro AMAR**. Ademais das fichas sobre a lectura, se pinchades en “colorea tu mundo” tamén tedes fichas con ideas para explorar as imaxes.

2.- **Conto para nen@s** (igual é demasiado infantil, pero está ben):

Pinchade: **“Los dos amigos” (el valor de la amistad)**.

3.- **Curtametraxes**: pode que algúns sexan algo tristes e outros xa os viron, como o da cigoña, pero son tan chulos que non creo que lles importe velos outra vez.

- IAN

- CONOCER A MI AMIGO O AMIGA (a amizade non sabe de apariencias)

- UN BUEN AMIGO

- UNO POR UNO (compañerismo)

- THE BOX

- PARTLY CLOUDY

- OKTAPODY

- VERDADERA AMISTAD

- EL REGALO

- MONSTERBOX

- CUERDAS

4.- **Película**: Recomendo ver **“Colmillo Blanco”**. Supoño que xa a coñecedes, non é unha película infantil, pero é moi bonita e educativa. Por se non a podedes descargar doutro xeito, mándovos unha ligazón a unha páxina web onde se pode ver online, pero hai que rexistrarse antes.