

1. Recordamos las partes de una descripción. Pincha y coloca en el lugar adecuado.



MI PLAYA

Mi playa preferida se encuentra en un pueblo del norte.

Es una playa muy larga y ancha. El mar es de color turquesa y sus aguas son cristalinas.

Antes de llegar a la arena hay una especie de duna con muchas plantas. Si miras a lo lejos, puedes ver una roca muy grande con forma de sirena a la izquierda.

Lo que más me gusta es que puedes hacer muchas cosas: desde jugar un partido de vóley hasta alquilar un kayak.

Además, es una playa muy limpia. Cuando nos vamos, siempre revisamos que no dejamos nada tirado.

¿Cómo es?

¿Cómo está conservada?

¿Por qué te gusta?

¿Qué hay? o
¿Qué tiene?

¿Dónde está?

2. Selecciona según sea un verbo en presente, pasado o futuro:

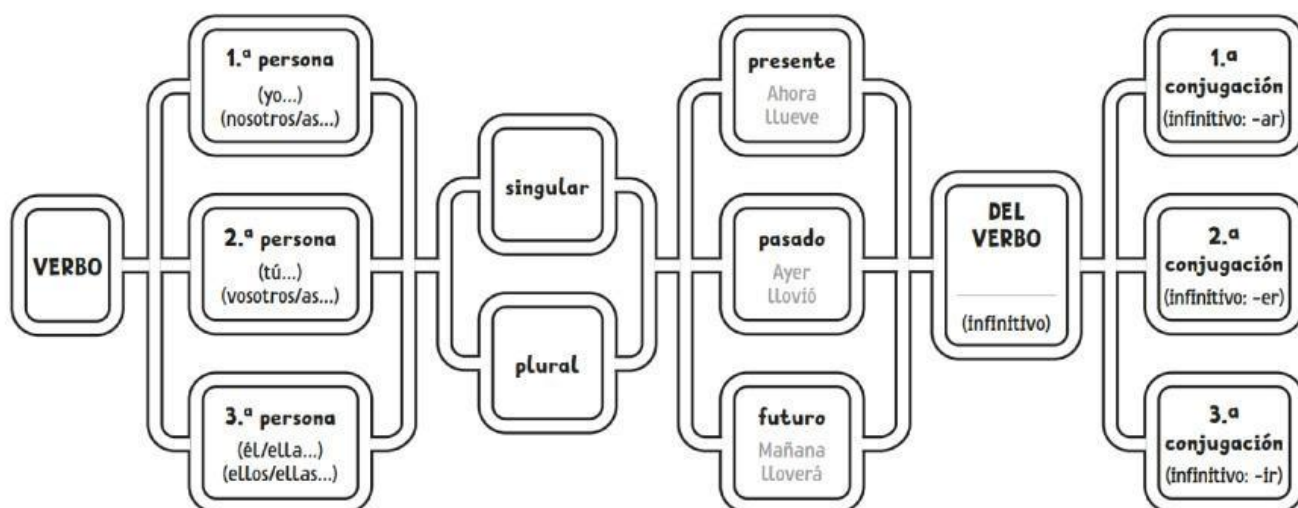
SALTARÁS	
REIMOS	
JUGABA	
COMIERON	
BEBEN	
CANTASTE	
VIVIÓ	

LADRAN	
SUBIRÁ	
LEEMOS	
DUERMO	
RECOGIÓ	
ESCRIBES	
CANTARÉIS	

3. . Clasifica los siguientes verbos:



LA RUTA LARGA DEL VERBO



jugaban : verbo , , , , del verbo , .

vivo : verbo , , , , del verbo , .

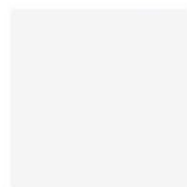
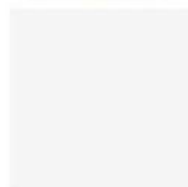
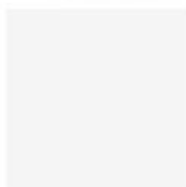
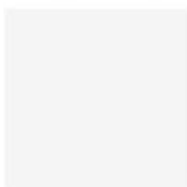
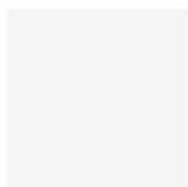
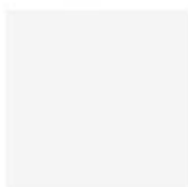
ayudaste : verbo , , , , del verbo , .

bebemos : verbo , , , , del verbo , .

podaréis : verbo , , , , del verbo , .

recibirá : verbo , , , , del verbo , .

4. Crea parejas de antónimos con estos dibujos. Pincha y coloca debajo de la imagen.



5. Elige un SINÓNIMO y un ANTÓNIMO para cada palabra pulsando en la opción correcta. El primero está en rojo para que te sirva de ejemplo, no olvides seleccionarlos:

SINÓNIMOS			ANTÓNIMOS	
HORRIBLE	HERMOSO	BONITO	HORRIBLE	HERMOSO
EXTENSO	CORTO	LARGO	EXTENSO	CORTO
OSCURIDAD	CLARIDAD	LUZ	OSCURIDAD	CLARIDAD
ECONÓMICO	CARO	BARATO	ECONÓMICO	CARO
ALEGRÍA	PENA	TRISTEZA	ALEGRÍA	PENA
ENGAÑO	VERDAD	MENTIRA	ENGAÑO	VERDAD
VENDER	ADQUIRIR	COMPRAR	VENDER	ADQUIRIR
GUERRA	CALMA	PAZ	GUERRA	CALMA
ASEADO	SUCIO	LIMPIO	ASEADO	SUCIO
CORRECTO	FALLO	ACIERTO	CORRECTO	FALLO

6. Elige un SINÓNIMO y un ANTÓNIMO para cada palabra pulsando en la opción correcta. El primero está en rojo para que te sirva de ejemplo, no

Alegre

Escuela

Difícil

Viejo

Sucio

Cansado

Pelota

Temprano

Complicado

Pronto

Balón

Manchado

Colegio

Antiguo

Contento

Agotado

7. Une las partes del cómic con su definición:

Viñeta•

•Indica lo que dicen los personajes

Bocadillo de pensamiento•

•Indica la situación, el contexto o lo que cuenta el narrador

Cuadro de texto•

•Cada uno de los recuadros que forman el cómic

Bocadillo de diálogo•

•Indica lo que piensan los personajes

