



É tempo de Sammaín

## A LENDA DA CABAZA

Hai moito tempo, nun pequeno pobo irlandés había un monxe chamado Jack. Jack, era un tipo alto e delgado, que lle gustaba gastar bromas e facer maldades. Era un home astuto, e tanto o cría el, que ata fixo un pacto co demo. O pacto, contan, consistía en que o demo non o deixaría ir ó inferno se Jack facía o mal na terra. E así foi. Pero Jack era mortal, e como a todos os mortais chegoulle a súa hora. No ceo non o deixaron entrar, non podían deixar entrar a un ser tan maléfico, e claro no inferno o diablo cumpriu a súa parte e non lle deixou pasar, pero deu a Jack unha lanterna, unha peculiar lanterna en compensación por todo o mal causado. Esta lanterna consistía nunha cabaza cun carbón que sería incandescente por sempre. E desde entón cóntase que Jack (coñecido por Jack of the Lantern, Jack da lanterna) deambula polo mundo coa súa lanterna en busca dun lugar onde descansar.

Existe tamén a lenda que conta que se recorta a cabaza en forma de monstro e acéndese unha vela dentro, para que Jack, non se achegue a esa casa, empunhando a súa eterna luz para ver nas tebras...

1. Segundo a lenda debuxa en forma de cómic as partes da lenda cun breve diálogo.

Yack	Yack pactando co demo

Yack no ceo	Yack co demo no inferno.

2. Ordena alfabeticamente as seguintes palabras

Follas- vento- nozes- caveira- mortos- lenda - defuntos - inferno-  
cabaza.

---



---

3. Con axuda do dicionario escribe o significado das seguintes palabras

Astuto: \_\_\_\_\_

---



---

Pacto: \_\_\_\_\_

---



---

Incandescente: \_\_\_\_\_

---



---

Deambular: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Acender: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Tebra: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

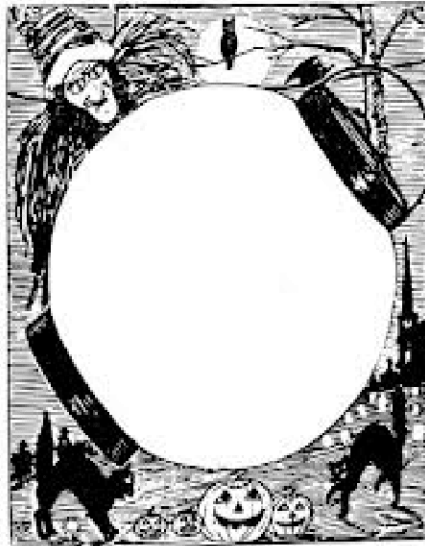
\_\_\_\_\_

4. Separa as sílabas das seguintes palabras, clasifícaaas segundo o número de sílabas e arrodea a sílaba tónica.

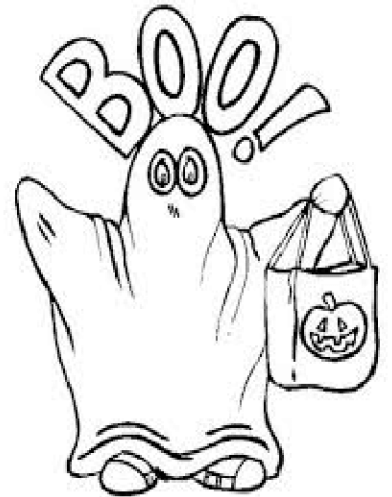
Outono	Celtas	Castelo
Século	Tradición	Esqueleto
Caseira	Lanterna	Espantallo
Recoller	Bruxa	Mortos



bisílabas



trisílabas

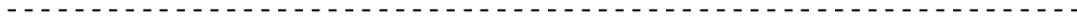


polisílabas



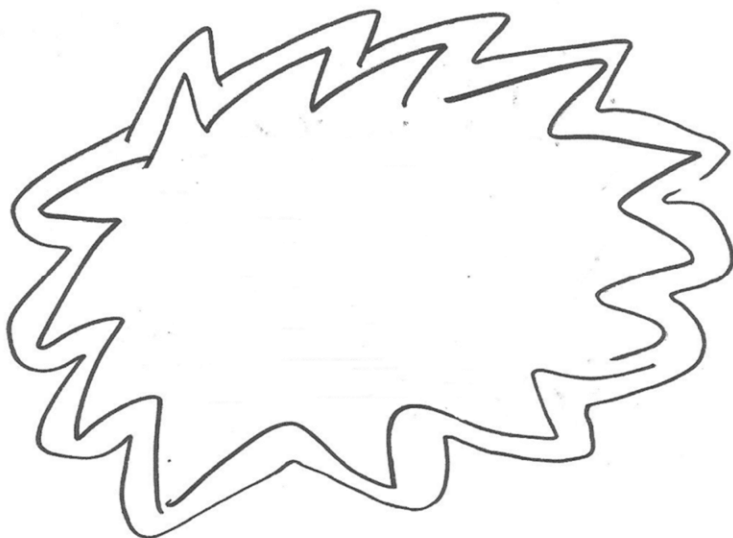
6. Completa o seguinte sudoku.

Enche cada casa baleira, cada liña e cada columna con cabazas, de maneira que non se repita ningunha nunha mesma fila, liña ou columna. Ademais en cada recadro rodeado por unha grosa liña negra só debe aparecer unha vez cada cabaza.



7. Forma pareados.

---



8. Atopa as 10 diferenzas e colorea

