

Nome e apelidos:

Data:

Lingua 3.º

CL

Le o texto con moita atención.

Primeiro fai unha lectura rápida; despois, volve lelo amodiño, fixándote ben en todos os detalles, para poder responder as preguntas sen miralo.

Como se xoga?

Para xogar a este xogo necesítanse dous equipos co mesmo número de xogadores (dez en cada equipo, por exemplo) e un xuíz. Os integrantes de cada equipo numéranse (do 1 ao 10, por exemplo).

Divídese a zona de xogo á metade e faise unha raia no medio. Cada parte da zona de xogo debe ter uns cinco metros de lonxitude. No extremo de cada unha das partes faise unha liña, e os nenos e nenas de cada equipo deben permanecer detrás desa raia.

O neno ou nena que fai de xuíz colócase na raia do medio co brazo estendido, sostendo un pano. Entón chama por un número: «Que veña o... cinco». Os xogadores dos dous equipos que teñen ese número achéganse correndo onda o xuíz. O que primeiro chega, agarra o pano e sae correndo ata chegar á súa liña. O outro perségueo. Se é pillado, queda eliminado. Se non fose pillado, queda eliminado o perseguidor.

Gaña o equipo que queda ao final con máis nenos sen eliminar.

Nome e apelidos:

1 Completa:

O texto dá as instrucións para xogar a

Para xogar a este xogo necesitamos equipos e un

Os nenos e as nenas de cada equipo téñense que

O xuíz colócase

Cada equipo debe permanecer

O xuíz sostén na man un

2 Cantas liñas se debuxan ou marcan en total na zona de xogo?

.....

3 Que nenos deben saír cada vez que fala o xuíz?

.....

.....

4 Cando gaña o neno que colleu primeiro o pano?

.....

5 Que lle pasa ao neno perseguidor se non pilla ao que leva o pano?

.....

6 Que equipo resulta gañador?

.....

7 Debuxa no recadro que tes debaixo do texto o campo e os xogadores para explicar como se xoga.**8** Tendo en conta que, para xogar a este xogo, se necesitan dous equipos co mesmo número de xogadores e mais un xuíz, como será o número total de xogadores, par ou impar?

Nome e apelidos:

Data:

Lingua 3.º

R

1 Une os dous nomes que teñen os seguintes animais:

cordeiro	reirrei
xoaniña	año
vagalume	golfinho
tartaruga	lucecú
delfín	porco bravo
xabaryl	sapoconcho

2 Escribe un antónimo de cada palabra:

alto -	aberto -
escuro -	cheo -
(folla) perenne -	antes -
lonxe -	comezar -

3 Escribe unha oración enunciativa, outra interrogativa e outra exclamativa:

.....
.....
.....

4 Completa con **m** ou **n**:

so...bra	pu...to	e...panada	ma...ta	aca...par
ca...pá	po...ba	lá...pada	e...viar	e...vasar
co...pás	ca...pión	ce...pés	ta...bor	me...tir
tro...pa	i...vadir	co...binar	ro...per	e...bigo

5 Pon punto ou signo de interrogación ao final destas oracións:

Miguel ten un can	Que hora é
Como dormen os animais	O coala aliméntase só de follas
Miña nai é veterinaria	Por que emigran as aves