Unidad 2:

Carmeta es Carmeta

LA BALLENA QUE NO PODÍA DEJAR DE JUGAR



Ay, ay, ay... Qué inquieto es el mar, ¿verdad? Sí, el mar y digo inquieto por todos los juegos que existen bajo el agua, la ballena Blub quería jugarlos todos... ¡Todo el tiempo! ¿No sería mejor que el día tuviera más horas para jugar? Bueno, eso pensaba Blub, una ballena azul muy simpática. ¿Edad? Más o menos como tú, pero en años de ballena.

Como te decía, Blub no podía esperar el momento de jugar con su amiga, la estrella de mar, con los peces payaso, con las burbujas saltarinas y con las algas bailarinas. ¿Qué podía hacer? ¡Ah! Qué gran idea tuvo cuando pensó que podía jugar sin parar, sin descanso, sin dormir. No pasaría nada, ¿no? Vamos a verlo.

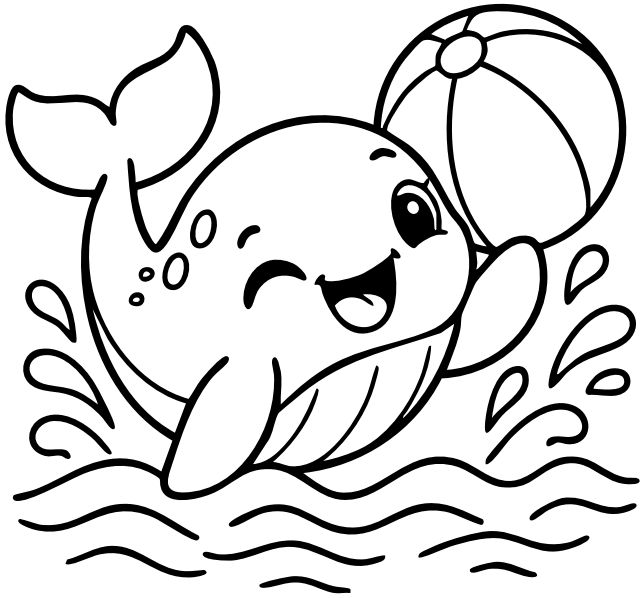
Jugó con la estrella de mar, hizo carreras con los peces, saltó entre burbujas y bailó con las algas. ¡Bien! y salió tan bien ese día de juegos que al día siguiente decidió repetir. Jugó con la estrella de mar, hizo carreras con los peces, saltó entre burbujas y bailó con las algas. ¡Excelente!

Unidad 2:
Carmeta es Carmeta

Y tan excelente fue ese día que al otro decidió volver a jugar. Jugó con la estrella de mar, hizo carreras con los peces, saltó entre burbujas y bailó con las algas. ¡Perfecto!
Y tan perfecto fue ese día que... sí, lo has adivinado. Otro día de juegos. Y otro más después. Y otro y otro... En tres semanas, Blub había jugado sin parar. El problema fue que cada vez que jugaba sin dormir, se volvía más lenta, más torpe, más cansada... ¡Y se le olvidaban los nombres de sus amigos!

Qué disgusto. Qué bostezos. Qué siesta más larga necesitaba. Pero Blub estaba triste. No quería estar agotada... ¡Ella era una ballena juguetona! Pero había jugado demasiado sin descansar. ¿Qué podía hacer? ¡Ah! Qué gran idea tuvo cuando pensó que tenía que dormir una buena siesta, soñar con sus juegos favoritos y pedir el deseo de volver a jugar... pero solo cuando estuviera descansada.

¿Funcionó? ¡Sí! ¡Claro! Por supuesto. Porque así funcionan los juegos: se disfrutan más cuando se hacen con energía, y si sueñas con ellos con los ojos cerrados, el deseo se cumple.



Unidad 2:
Carmeta es Carmeta

HUMANITAS
BILINGUAL SCHOOL TORREJÓN

COMPRENSIÓN LECTORA

1. ¿Cómo se llama la ballena protagonista?
   - [ ] Se llama Blab
   - [ ] Se llama Blib
   - [ ] Se llama Blub
2. ¿Con qué animales juega la ballena?
   - [ ] Una tortuga boba y un tiburón
   - [ ] Una estrella de mar y un pez payaso
   - [ ] Una sardina y un delfín
3. ¿Qué problema tiene Blub después de jugar sin parar?
   - [ ] Está agotada
   - [ ] Está activa
   - [ ] Está nerviosa
4. ¿Qué se le olvidaba?
   - [ ] Su nombre
   - [ ] El nombre de su mamá
   - [ ] El nombre de sus amigos
5. ¿Qué deseo pide Blub al final del cuento?
   - [ ] Volver al cole
   - [ ] Volver a dormir
   - [ ] Volver a jugar
6. ¿Por qué Blub se vuelve torpe y olvidadiza?

   _____

   _____

7. ¿Qué relación hay entre descansar y disfrutar los juegos?

   _____

   _____

8. ¿Te parece buena idea jugar sin parar? ¿Por qué?

   _____

   _____

9. Ordena del 1 al 4 estas acciones según ocurrieron en el cuento
   - [ ] Blub pide un deseo
   - [ ] Blub juega sin parar
   - [ ] Blub se cansa
   - [ ] Blub vuelve a jugar con energía

Unidad 2:
Carmeta es Carmeta

HUMANITAS BILINGUAL SCHOOL TORREJÓN

10 Relaciona las palabras clave del cuento con su definición

Inquieto	Organismos que viven preferentemente en el agua, provistos de clorofila y hacen la fotosíntesis.
Burbuja	Que se mueve con dificultad.
Algas	Glóbulo de aire o de otro gas que se forma en el interior de algún líquido y sale a la superfície.
Torpe	Emoción que surge cuando una persona percibe una necesidad de algo que no posee.
Bostezo	Dicho de la persona o animal: Que no está quieto.
Siesta	Hacer involuntariamente, abriendo mucho la boca, inspiración lenta y profunda y luego, también prolongada y a veces ruidosa, generalmente por sueño o tedio.
Deseo	Tiempo destinado para dormir o descansar después de comer.

11 Busca las palabras clave del cuento en la sopa de letras

A	B	B	U	R	B	U	J	A	C
D	E	O	F	H	I	J	I	L	K
L	M	S	N	O	P	Q	N	G	R
S	T	T	U	V	Ñ	X	Q	A	Y
S	I	E	S	T	A	Z	U	S	A
B	H	Z	R	O	S	P	I	O	I
C	I	O	Q	R	T	K	E	L	Ñ

Unidad 2:
Carmeta es Carmeta

HUMANITAS
BILINGUAL SCHOOL TORREJÓN

SOLUCIONES
COMPRENSIÓN LECTORA



1. ¿Cómo se llama la ballena protagonista?
   - [ ] Se llama Blab
   - [ ] Se llama Blib
   - [x] Se llama Blub
2. ¿Con qué animales juega la ballena?
   - [ ] Una tortuga boba y un tiburón
   - [x] Una estrella de mar y un pez payaso
   - [ ] Una sardina y un delfín
3. ¿Qué problema tiene Blub después de jugar sin parar?
   - [x] Está agotada
   - [ ] Está activa
   - [ ] Está nerviosa
4. ¿Qué se le olvidaba?
   - [ ] Su nombre
   - [ ] El nombre de su mamá
   - [x] El nombre de sus amigos
5. ¿Qué deseo pide Blub al final del cuento?
   - [ ] Volver al cole
   - [ ] Volver a dormir
   - [x] Volver a jugar
6. ¿Por qué Blub se vuelve torpe y olvidadiza?

   Respuesta libre

7. ¿Qué relación hay entre descansar y disfrutar los juegos?

   Respuesta libre

8. ¿Te parece buena idea jugar sin parar? ¿Por qué?

   Respuesta libre

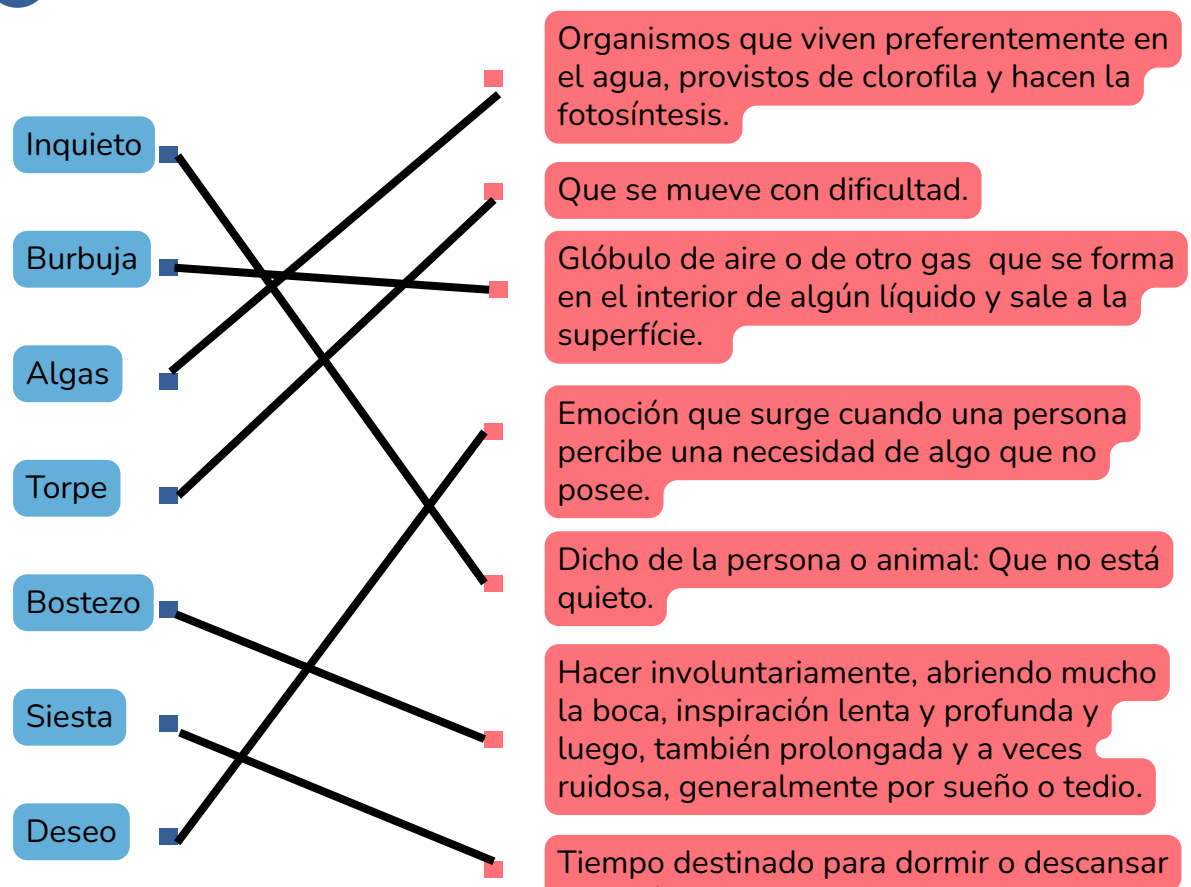
9. Ordena del 1 al 5 estas acciones según ocurrieron en el cuento

   4 Blub pide un deseo
   1 Blub juega sin parar
   2 Blub se cansa
   3 Blub vuelve a jugar con energía

Unidad 2:
Carmeta es Carmeta

HUMANITAS
BILINGUAL SCHOOL TORREJÓN

10 Relaciona las palabras clave del cuento con su definición



11 Busca las palabras clave del cuento en la sopa de letras

		B	U	R	B	U	J	A	
		O					I	L	
		S					N	G	
		T					Q	A	
S	I	E	S	T	A		U	S	
		Z		O			I		
		O		R			E		
				P			T		