

Català:

- Per accedir al llibre digital de català, només cal accedir al següent web:

<https://www.text-lagalera.cat/interact/public/guiesTRAM/1rcompleta/llengua469/portada/guia1L.html>



The screenshot shows a digital reading interface. On the left is a vertical sidebar with a red background. It contains a list of page numbers from 0 to 12, with '11' highlighted. Below the numbers are navigation icons: a hand, a magnifying glass, and a grid. On the right is the main content area, which is a colorful illustration of a farm scene. In the foreground, a dark grey pig is jumping over a wooden fence. In the background, there are several children, a cow, a chicken, and a house. The title '11 QUI BRAMA?' is visible at the bottom of the illustration. Below the title, there is a small text box that says 'HAS ESTAT MAI EN UNA' and 'COMPLETA LES PARAULES'.

Esollirem la unitat.

També podem escriure el número de pàgina aquí i les fletxes ens servirán per anar endavant o endarrere.

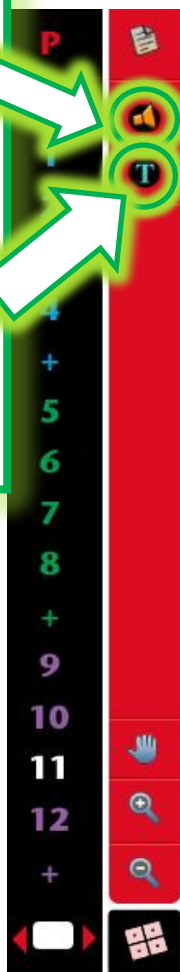
No dubteu en consultar-nos si teniu alguna pregunta.

- Us agraden els animals de granja? Toqueu algun instrument musical o us agradaria tocar-ne algun? Si us encanten els animals i la música, aquesta lectura d'avui és per vosaltres. Segur que ja coneixeu la història d'"Els músics de Bremen" de la pàgina 169 i si no aquesta és una bona oportunitat per llegir-la. Estigueu ben atents perquè treballem la **lectura i comprensió lectora** d'aquest conte que molts ja coneixeu.

- Recordeu que sempre s'ha de llegir les lectures dues vegades (si no l'heu entès bé, també podeu llegir-ho més cops). Un cop hàgiu llegit el text, podeu escoltar l'audició del conte amb molta atenció.

- Audició del conte.

- Aquí podeu trobar el conte llarg d'"Els músics de Bremen".



PREPARA

1 Completa la conversa sobre la visita al zoo:

*I els podem tocar, senyoreta?
Que són perillosos?
Ara anem a veure els micos.*

_____ — diu la mestra.

_____ — pregunta

la Marta.

— No, dona, que són massa lluny — contesta

la mestra.

_____ — pregunta

la Marta.

ESCRIU

1 Continua la conversa anterior:

_____ — pregunta la Marta.

_____ — contesta la mestra.

VALORA I PINTA (1) (2) (3)

Comprensió i expressió escrita: conversar sobre els animals


 **ELS MÚSICS DE BREMEN**

Un ase era vell i no servia per a treballar, per això el seu amo l'havia fet fora. L'ase va decidir anar a la ciutat de Bremen per llogar-se de música. Pel camí, es va trobar un gos.

—Vaig cap a Bremen. Vols venir amb mi?

—I tant que sí.

I al cap d'una estona es van trobar un gat. I més enllà, van topar amb un gall. Així que ja em veus l'ase, el gos, el gat i el gall de camí cap a Bremen.


Però se'ls va fer de nit i van anar a parar en una casa amb una taula molt ben parada. Uns lladres s'havien fet amos de la casa. Per espantar els lladres, els animals van fer un castell; l'ase es va posar a sota, el gos a sobre, el gat a sobre el gos; i a dalt de tot, el gall. Cada animal va deixar anar un crit i els lladres van fugir cames ajudeu-me.

Els quatre animals es van trobar tan a gust en aquella casa, que s'hi van quedar a viure.

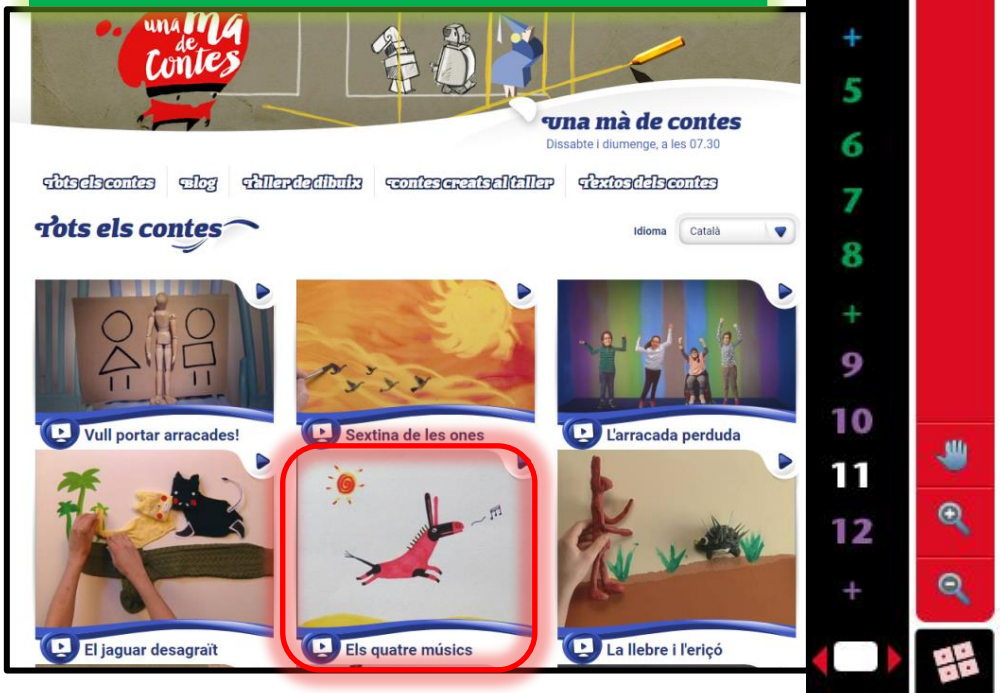
11



Podeu practicar amb les activitats interactives que hi ha de la lectura d'Els músics de Bremen de la pàgina 170. En aquesta lectura també podreu accedir al web d'Una mà de contes on podreu veure el conte 'Els quatre músics' mentre el dibuixen. I després imprimeu la pàgina de la comprensió lectora que us adjuntem en l'altre document.

Cliqueu  per veure el desplegable d'activitats interactives i poder jugar.

Si cliqueu la bola del món s'obrirà la pàgina d'Una mà de contes on podreu buscar el que diu 'Els quatre músics' i veure la història mentre la dibuixen.



1 Marca amb una X quin castell van fer els animals:



2 Relaciona:

- | | | |
|-----------|-----------|-----------------|
| l'ase • | • borda • | • mèu, mèu |
| el gos • | • canta • | • quicquiriquic |
| el gat • | • brama • | • ihà, ihà |
| el gall • | • miola • | • bub-bub |

3 Escriu quin dels quatre "músics de Bremen" t'agrada més. Per què?

Comprensió de la lectura