



Completa con los datos del libro que has leído:

Título

Autor

Ilustradora

Editorial

Puntuación (del 1 al 10)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Completa con tus datos:

Nombre y apellidos

Nombre del centro escolar

Curso

Dirección

Me ha gustado porque

No me ha gustado porque

Envía esta página a editorialbambu@editorialbambu.com y participarás en el sorteo de un lote de libros.

En cumplimiento de lo dispuesto en la LOPD, Editorial Casals y Combel Editorial le informan de que sus datos se han incorporado a un fichero de nuestra responsabilidad, declarado ante el RGPD, donde se conservan bajo estricta confidencialidad. Su finalidad es la de satisfacer los lícitos objetivos del grupo, gestionar la prestación de nuestros servicios y hacerle llegar ofertas e informaciones que puedan ser de su interés. Consideramos que usted **consiente expresamente** al tratamiento de dichos datos por parte de Editorial Casals y Combel Editorial, consentimiento que podrá revocar mediante los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que puede ejercer dirigiéndose con una fotocopia de su DNI a nuestras oficinas de la calle Caspe, 79; 1º; 08013 Barcelona.

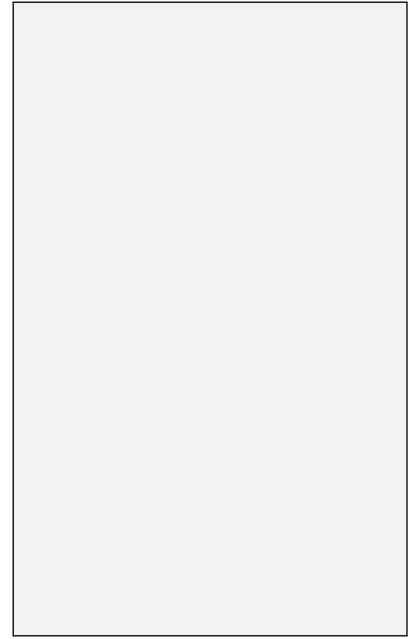
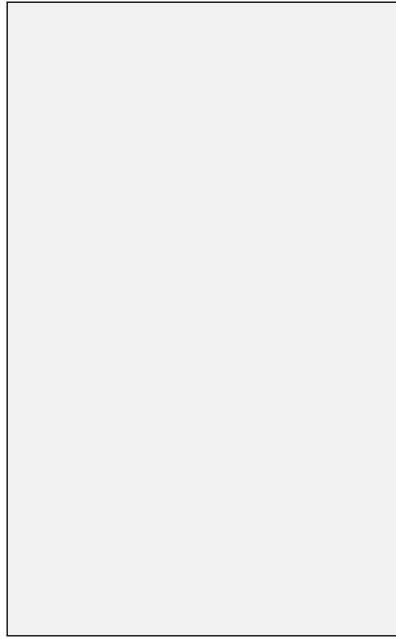
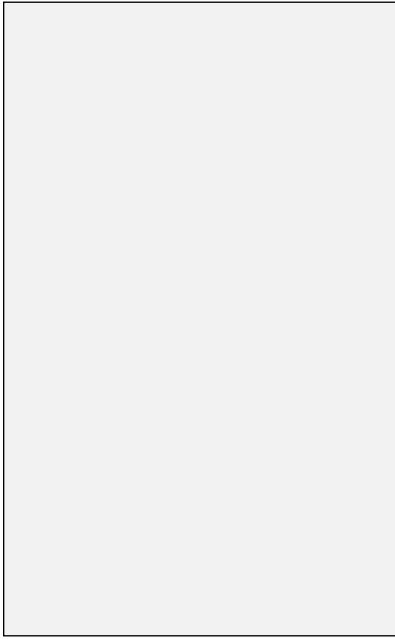
Señala tus preferencias. Me gustan las historias:

- de miedo de aventuras de fantasía realistas
 de animales de valores de humor de amistad

de de

Amigos para siempre

Dibuja a los miembros de la familia real de Sapolandia y pon el nombre debajo de cada uno de ellos.



.....

.....

.....

Observa esta ilustración y dí qué nuevos personajes aparecen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

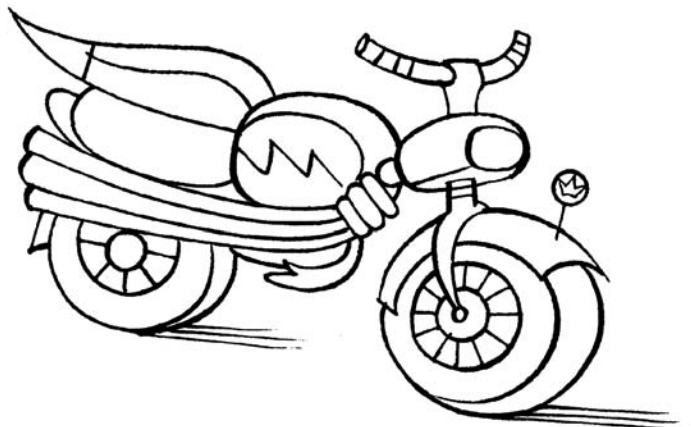


Quizás la princesa Sapita no es como las princesas de otros cuentos que has leído, o como las que viven en tu imaginación. **Dibuja una princesa tal y como tú te la imaginas y ponle un nombre.**



El quid de la cuestión

Colorea los regalos preferidos de Sapita.



Y tú, ¿Con qué regalo sueñas?

.....

Dibújalo.

Jugar con las palabras

Ayuda a los reyes de Sapolandia a escribir el anuncio para encontrar al príncipe encantado:

SE BUSCA



«Se busca encantado por una bruja. Aquel que sea un príncipe , será besado por la princesa y se convertirá en».

Sapolandia es el país de los sapos. Como se llamaría si fuese....

El país de las ranas

El país de los conejos

El país de los mosquitos

El país de los abejorros

Escribe cómo son:

La reina Saponcia es tierna y dulce como

El rey Soponcio es tan cascarrabias como

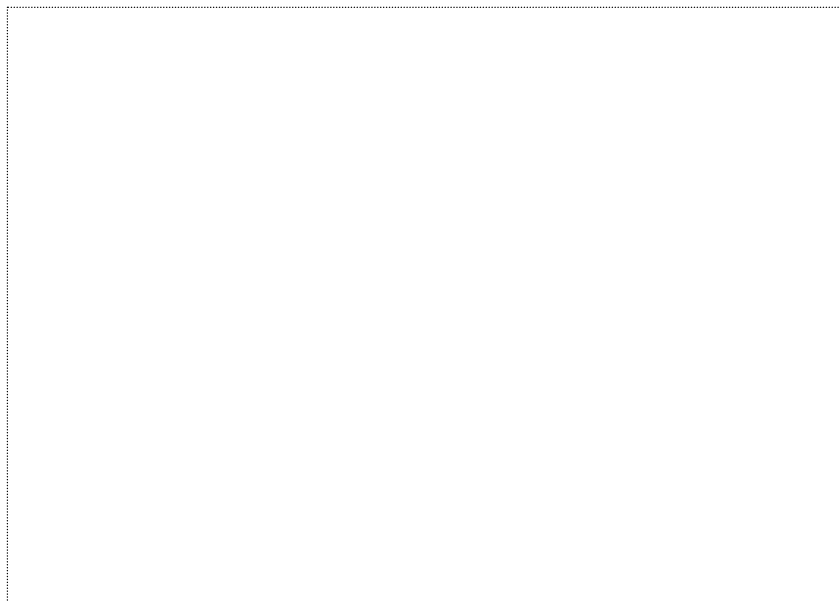
La princesa Sapita es terca como

Jugar con las ilustraciones

**Colorea la laguna verde.
No copies los colores
del libro. Da rienda suelta
a tu imaginación: quizás
te encuentres con una
laguna naranja o azul...**



**Busca en alguna revista
una foto de una moto que
te guste como regalo para
Sapita y pégala aquí:**



Observa las ilustraciones. ¿Qué diferencias observas?



A

B

De boca en boca

**Hay muchas maneras de recomendar un libro a otros lectores.
Realiza la que te guste más de las dos siguientes:**

1

Dibuja una tarjeta con el título y una ilustración del libro.

Pon la fecha en que tú lo has terminado de leer. Deja un espacio para que el nuevo lector ponga también la fecha.

Haz fotocopias para tus amigos y amigas.

2

Dibuja a tu personaje preferido del libro en una tarjeta.

Escribe debajo una frase de recomendación. Por ej: «debes leer este libro porque es divertidísimo»

Haz fotocopias para tus amigos y amigas.



Vuelta a empezar

Vuelve a leer la página 9 y, después, escribe las palabras que faltan:



«La laguna se llamaba
 porque era el país de los
 Entre las piedras de la orilla se encontraba el palacio del rey
reinaba en el país
 junto a su esposa
 tierna y dulce como un plato de
 Tenían una única hija:
 la princesa»

Un paso más

El juego de los sapitos

Cada niño y cada niña de la clase dibujará y recortará un sapito sobre cartulina (procurad que sean todos diferentes, como en la página 18).

El profesor encargará a uno de vosotros que dibuje a Sapita, y a otro, que dibuje una moto.

Poned todos los personajes en una bolsa o en una caja.

Cada niño o niña cogerá uno (sin mirar...). Quien coja a Sapita y quien coja la moto será la pareja ganadora.

Podéis hacer tantas partidas como queráis.

