

# ***El sueño de Pop***

**Cuaderno de actividades**







## EL SUEÑO DE POP

Cuadernillo de actividades

Texto y concepto: M<sup>a</sup> Fuensanta Zomeño Peñarrubia.

Ilustraciones: Roxana Cuenca.

Edición imágenes: José Ripoll.

Reservados todos los derechos.

© 2022 del texto: Fuensanta Zomeño



# EL sueño de Pop



## Relación de actividades

- 1 Sigue la serie.
- 2 Une las figuras.
- 3 Laberinto.
- 4 Sigue el camino.
- 5 Adivina el dibujo repetido.
- 6 Crucigrama.
- 7 Busca las diferencias.
- 8 Sopa de letras.
- 9 Código de números.
- 10 Une las parejas.
- 11 Dominó.
- 12 Laberinto de operaciones.
- 13 Lateralidad.
- 14 Series numéricas.
- 15 Acertijos.
- 16 Instrumentos musicales.
- 17 Frase oculta.
- 18 Completa la otra mitad.
- 19 Dibuja un castillo.
- 20 Notas musicales.
- 21 Dibujo intruso.
- 22 Orquesta sinfónica.
- 23 Juega con los números.
- 24 Adivina el mensaje.
- 25 Los nombres perdidos.
- 26 Vamos a contar.
- 27 Elige las palabras.
- 28 Mensaje secreto.
- 29 ¿Cómo está Pepa?
- 30 Ordena la historia.

Questionario.





# Sigue la serie

Estos tres objetos son los preferidos de Pop. ¿Sabes cómo seguir la serie? Rodea con un círculo la figura que debe continuar.

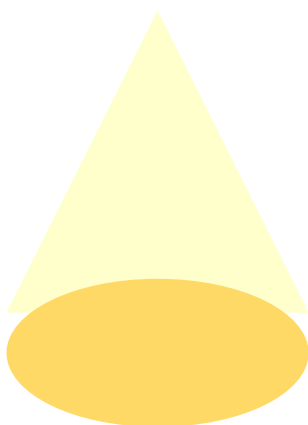
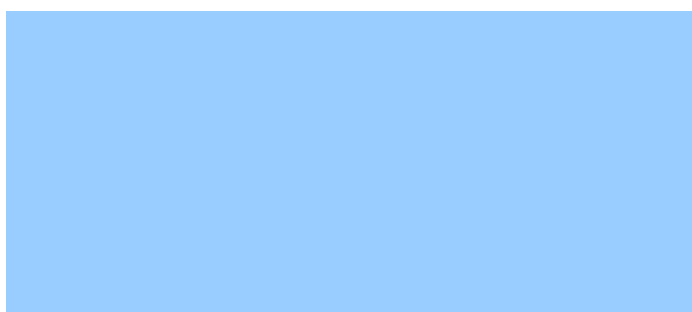
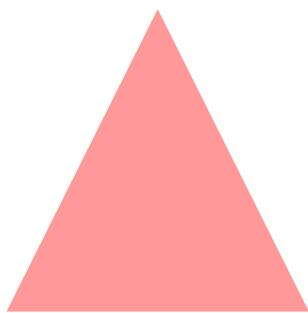
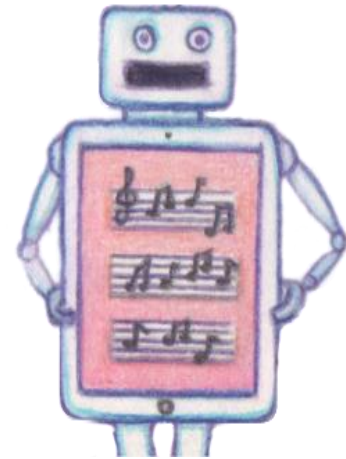
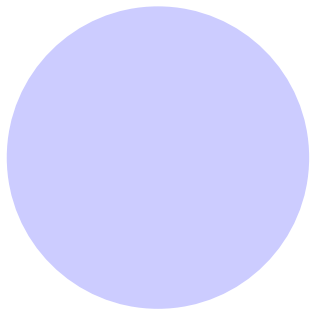
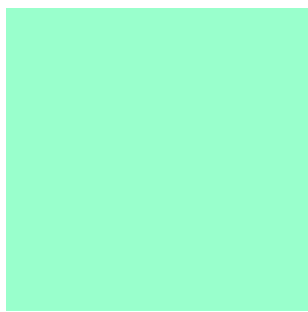

# 2

Actividad



## Une las figuras

Pop quiere jugar con los *Figurines*. Une cada figura con el dibujo que corresponda.

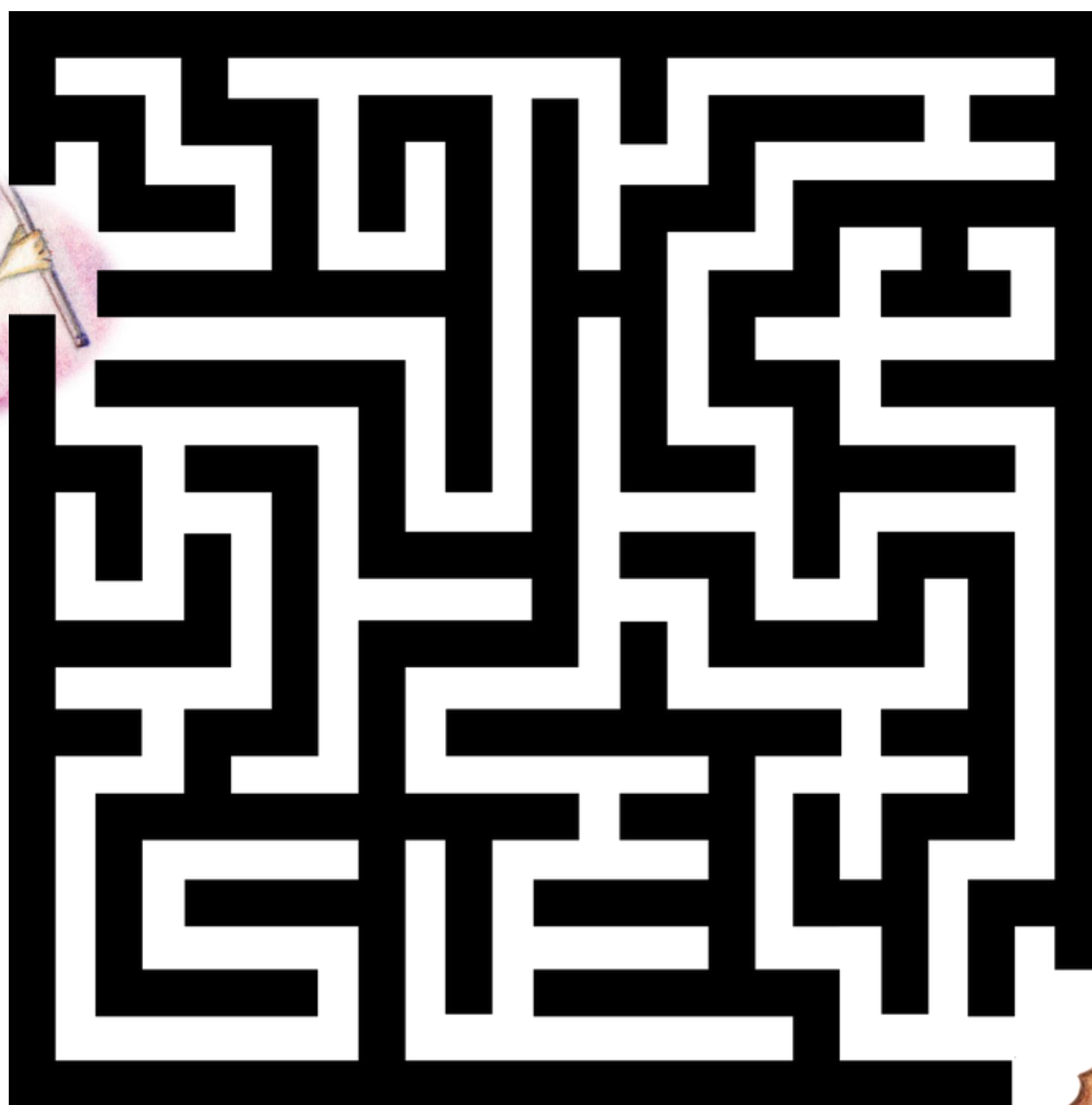






# Laberinto

Pop ha perdido su violín. ¿Puedes ayudarla a encontrarlo?



# 4

Actividad



## Sigue el camino

¿Qué cuatro cuerdas tiene que mover Pepa para jugar con su marioneta Pop? Rodea los números.



## Adivina el dibujo repetido



¿Adivinas qué figura se repite en las cinco filas?

# 6 Actividad



## Crucigrama

Lee atentamente las preguntas y las pistas y escribe las soluciones en las casillas correspondientes.

### Horizontales

1. ¿Cuál es el nombre completo de Pop? Pista: es el nombre de una flor.
2. ¿Qué se cuele por la ventana de la habitación de Pop? Pista: son tantas que chocan y tropiezan entre sí.
3. ¿Qué animal que vuela en una nube con Li es el preferido de Vicky? Pista: echa fuego por la boca.
4. ¿De qué color son las puntas de Eria? Pista: satélite del planeta Tierra.

### Verticales

5. ¿Qué es Itab? Pista: sinónimo de robot.
6. ¿Cuál es el juguete preferido de Pepa? Pista: juguete que se mueve con hilos.
7. ¿Qué instrumento toca Pop? Pista: tiene cuatro cuerdas y rima con Lín.
8. ¿Qué les gusta hacer a las tres hermanas antes de irse a la cama? Pista: sinónimo de divertirse.

# Busca las diferencias

Estos dos dibujos del cuento parecen iguales, pero entre ellos hay 12 diferencias. ¡Encuétralas!



# 8 Actividad



## Sopa de letras

Encuentra las siguientes palabras relacionadas con el cuento.



MARIONETA  
HERMANAS  
JUGUETES  
CUENTO  
VIOLÍN  
MÚSICA  
BAILARINA  
IMAGINACIÓN  
TECNOLOGÍA  
XILÓFONO

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





## Código de números

En el espectáculo del sueño de Pop podrás disfrutar de muchas disciplinas de la danza y también de un deporte. Si quieres saber cuáles son tendrás que seguir el código de números y letras.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z



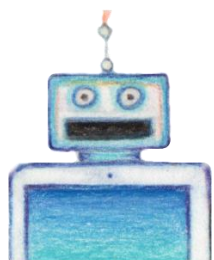
4 1 14 27 1      3 12 1 20 9 3 1



4 1 14 27 1      5 20 17 1 15 16 12 1



4 1 14 27 1      3 16 14 21 5 13 17 16 19 1 14 5 1



4 1 14 27 1 20      22 19 2 1 14 1 20



7 9 13 14 1 20 9 1      19 9 21 13 9 3 1

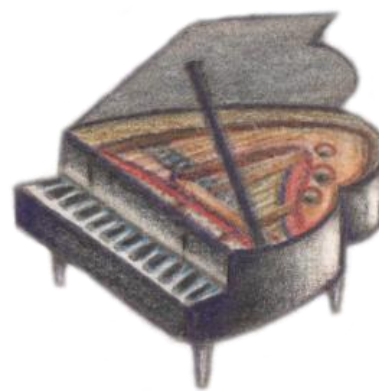
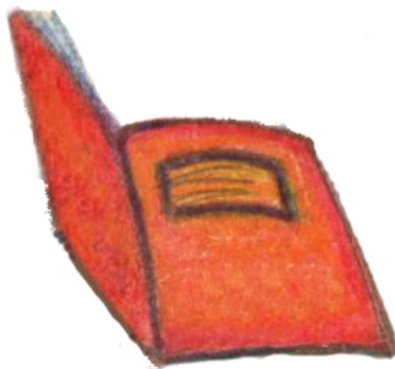
# 10

Actividad



## Une las parejas

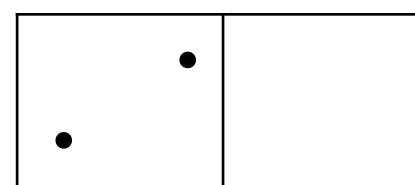
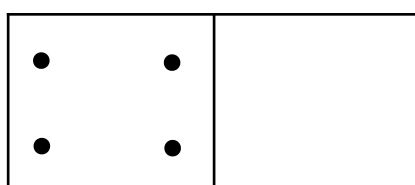
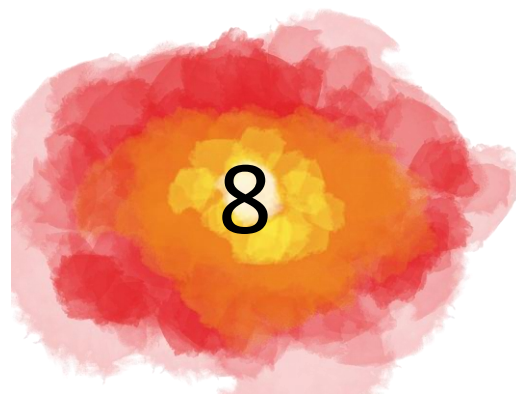
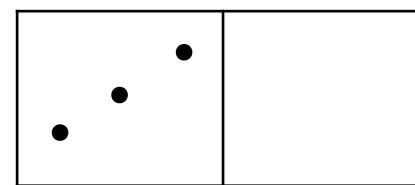
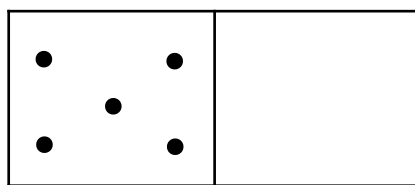
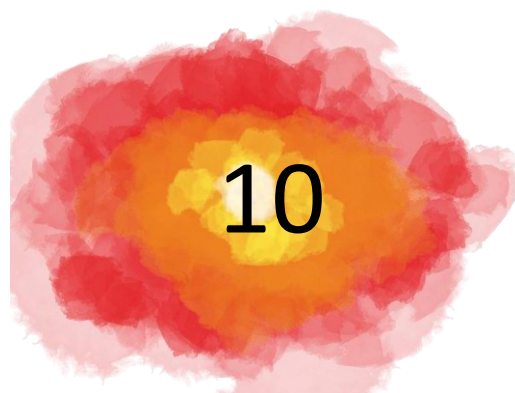
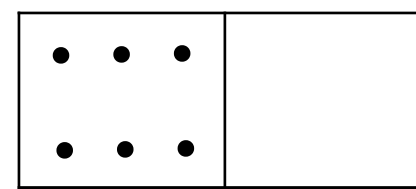
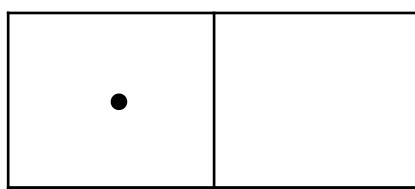
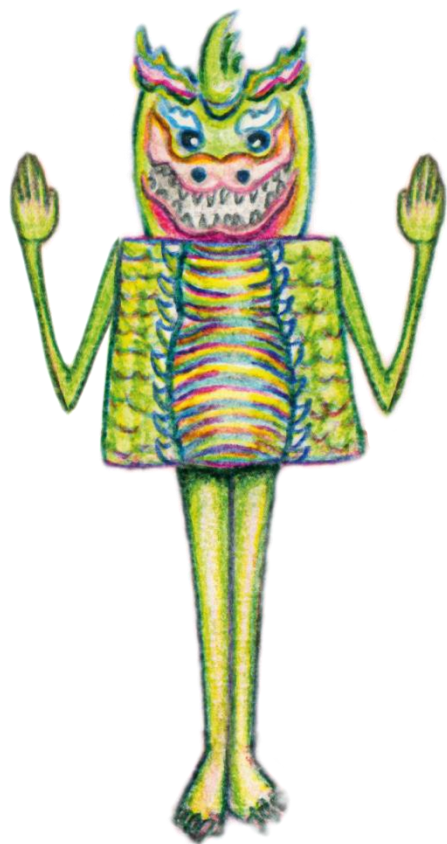
Une mediante una línea cada personaje con el elemento de su afición favorita.





# Dominó

El dragón tiene que resolver el dominó si quiere viajar junto a Li. ¿Puedes ayudarlo a completar las piezas del dominó de modo que la suma corresponda al número que aparece en el fuego?







# 14

Actividad



## Series numéricas

Ayuda a las *Tablis* a completar los números que faltan.

1                      4                      7

2                      6                      10                      14

6                      9                      15

10                      13                      15



# Acertijos

Pop está triste porque no sabe resolver estos acertijos. ¿Podrías ayudarla?



¿Sabes de alguna letrita, que si la vuelta le das, enseguida se convierte de consonante en vocal?



Tengo un arco y soy de madera, pero no una flecha. ¿Qué soy?



En la calle de la P, me encontré con la A y la Z que son amigas de todos. ¿Qué es?



Existe algo que puedes sostener en tu mano derecha fácilmente y nunca en tu mano izquierda. ¿Qué es?



Si Li habla más bajo que Katrina, y Lola más alto que Katrina. ¿Habla Li más alto o más bajo que Lola?



Si dices mi nombre, se rompe.

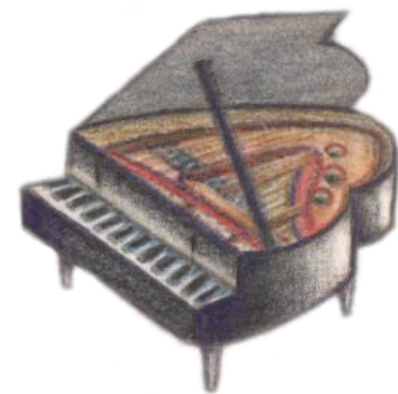
# 16

Actividad



## ***Instrumentos musicales***

Parece que los instrumentos suenan a destiempo. Necesitamos que Doña Batutti ponga un poco de orden en la orquesta de *Marionetas Musicales*. ¿Quieres ayudarla? Rodea de color rojo los instrumentos de viento , de color amarillo los de cuerda  y de color azul los de percusión .





## Frase oculta

¿Quieres saber el consejo que les dio Pepa a Itab y sus tablis? Pues descifra la frase oculta a partir de las iniciales de las palabras de los dibujos.

A	B	C	D	E	F
---	---	---	---	---	---



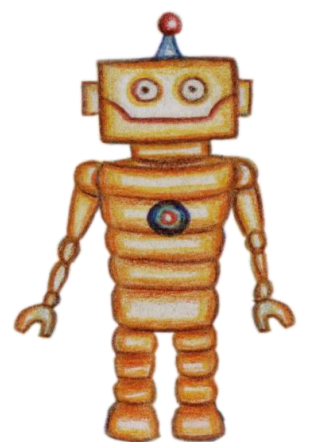
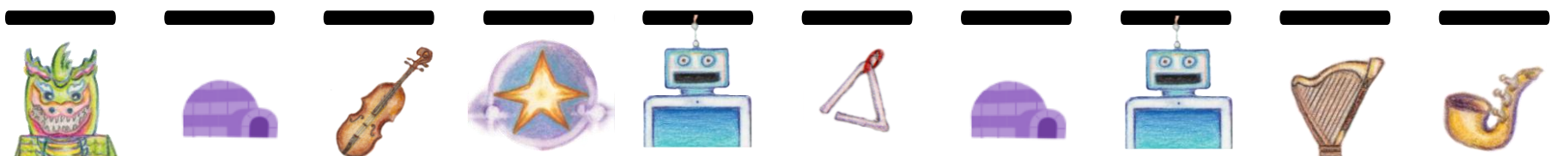
G	H	I	J	K	L
---	---	---	---	---	---



M	N	O	P	Q	R
---	---	---	---	---	---



S	T	U	V	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---



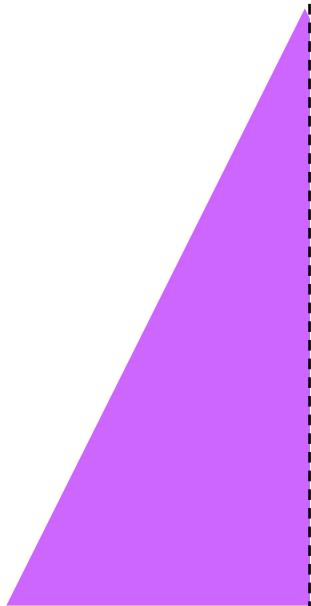
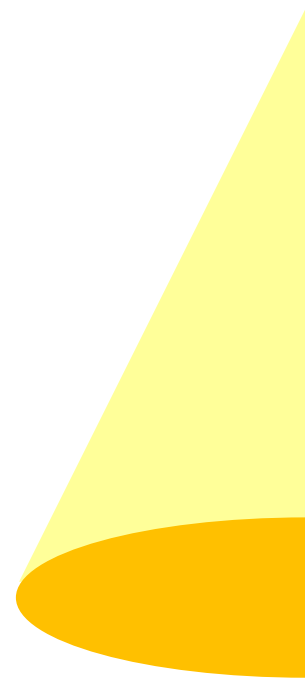
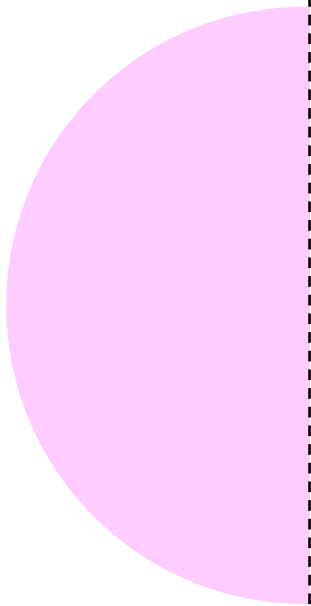
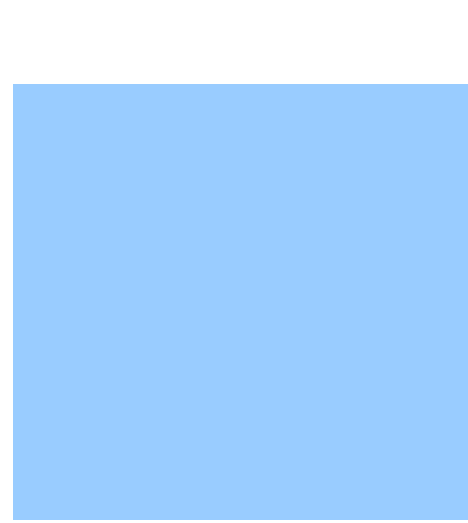
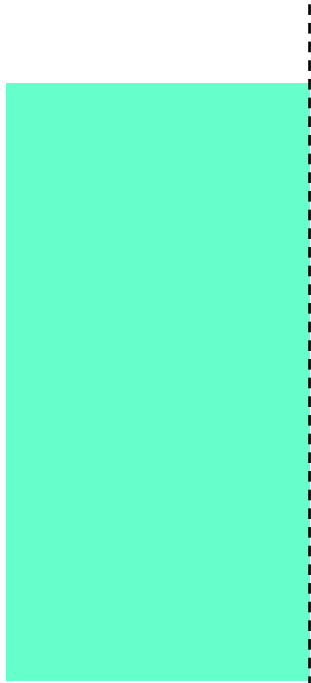
# 18

Actividad



## ***Completa la otra mitad***

Completa la otra mitad de las figuras y después colorea.

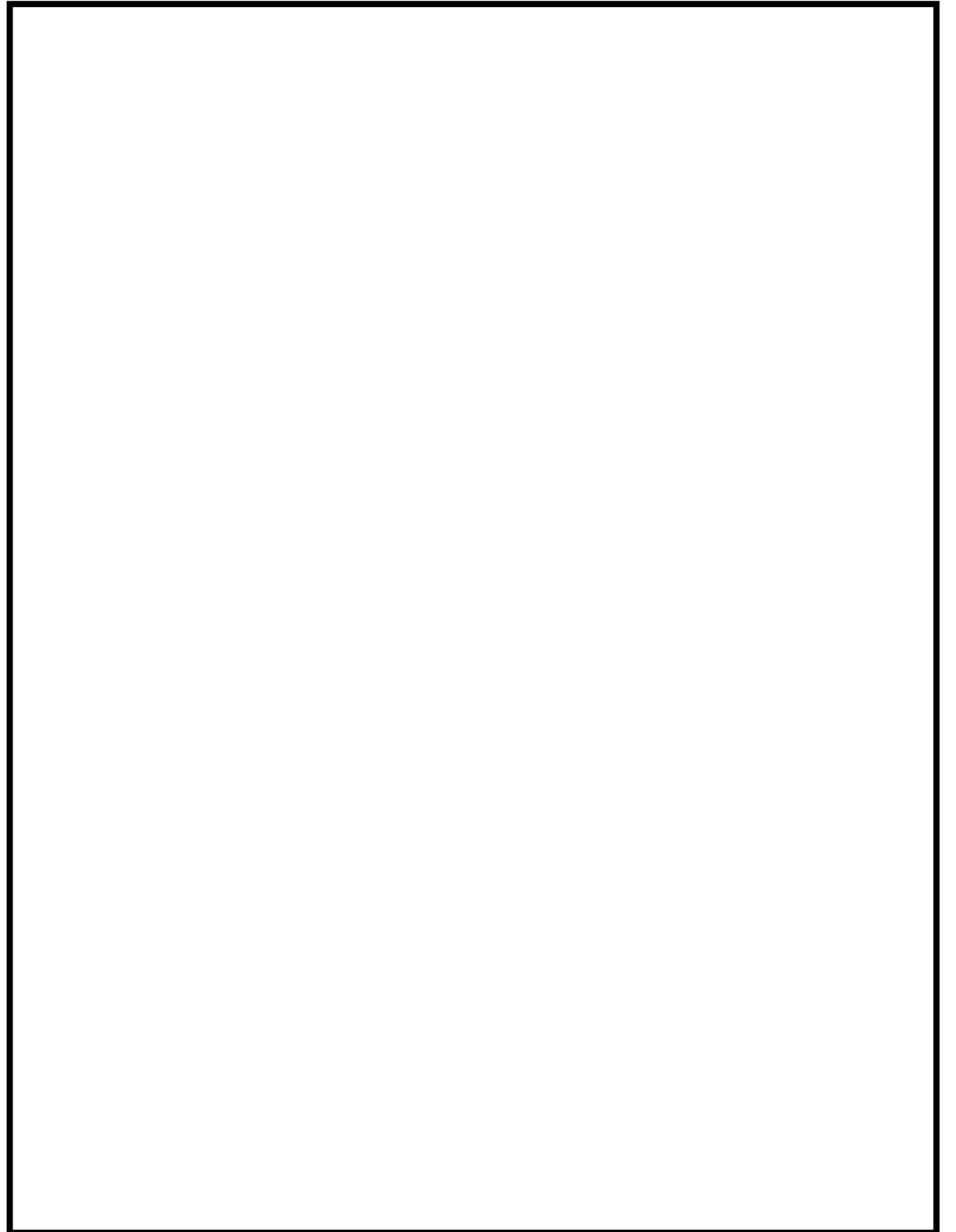






# *Dibuja un castillo*

Eria juega con sus hermanas a construir un castillo. Mira qué bonito les ha quedado. ¿Serías capaz de dibujar uno igual utilizando figuras geométricas?





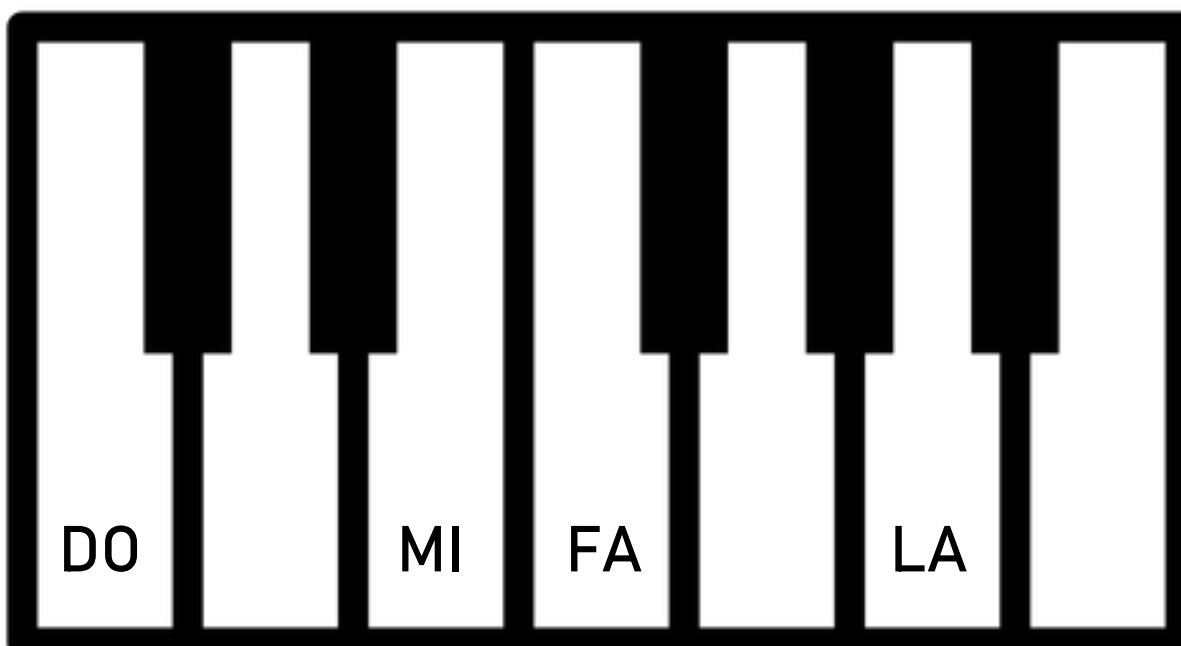
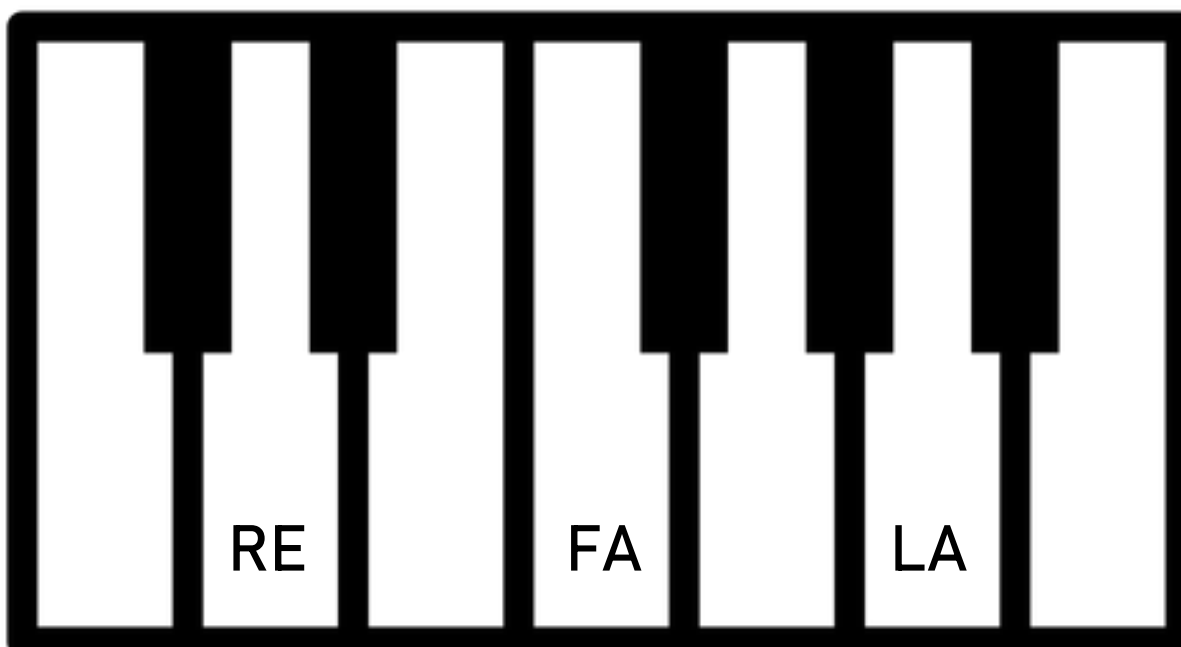
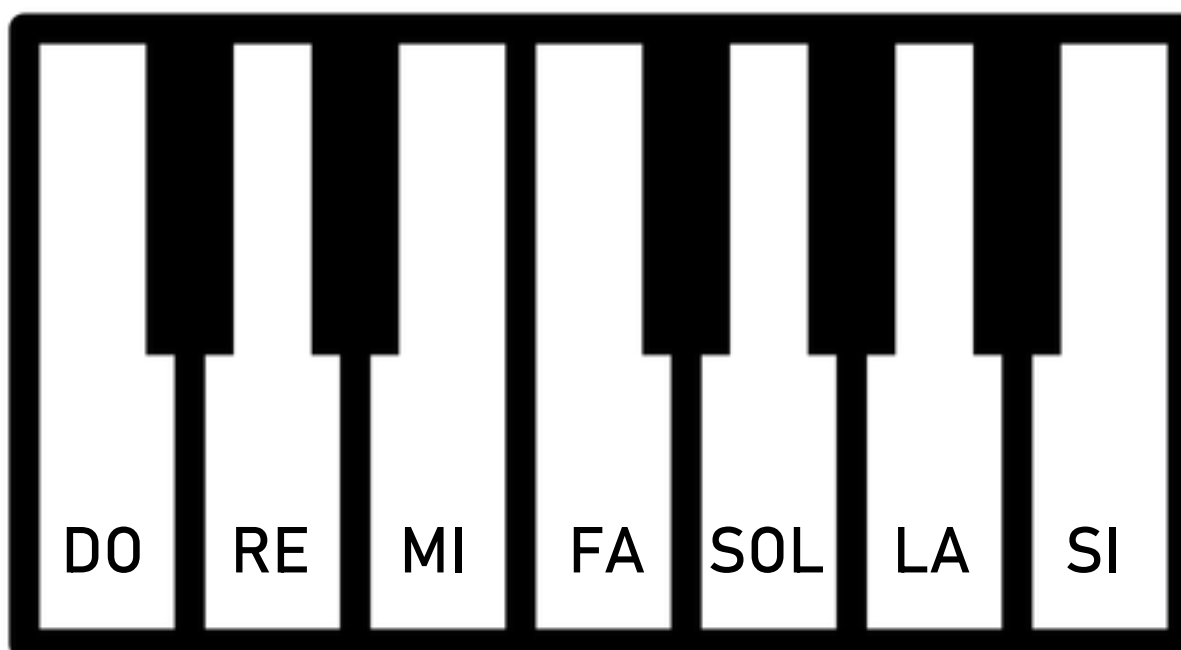
## Notas musicales

A Pepa le chifla la música, por eso os quiere enseñar las notas musicales. Combinando algunas de ellas podréis crear vuestra propia música. Practica completando las notas que faltan.



Las notas musicales son 7

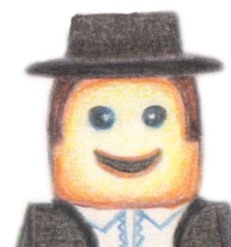
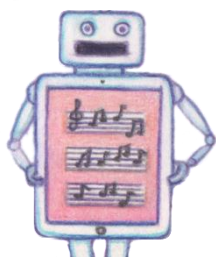
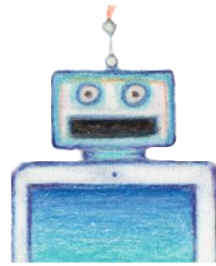
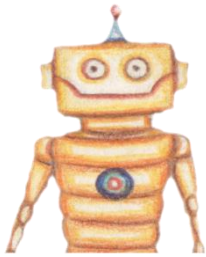
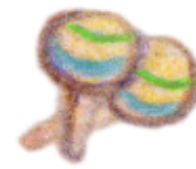
DO RE MI FA SOL LA SI



## Dibujo intruso



¿Puedes ayudar a Vicky a descubrir el dibujo intruso? Tacha en cada fila el objeto que no corresponda.





## Orquesta sinfónica

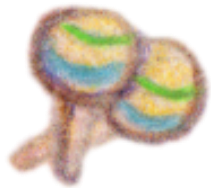
Doña Batutti es la directora de la orquesta sinfónica de las "Marionetas Musicales".  
¿Le puedes ayudar a completar el nombre de los instrumentos?



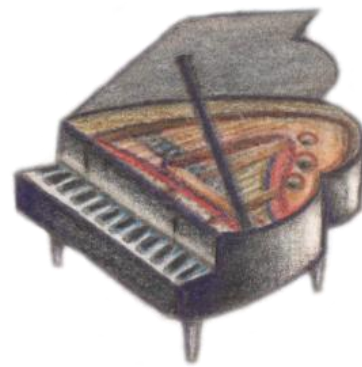
V \_ \_ L \_ N



A \_ \_ A



M \_ \_ A \_ A \_



\_ \_ A \_ O



\_ R \_ M P \_ T \_



T \_ I \_ N G \_ L \_



S \_ X \_ \_ Ó \_



\_ A N \_ E R \_ T \_

# Juega con los números



Cuenta los personajes y los objetos y une cada dibujo con su número correspondiente. Practica con los números y ¡a contar!



4 amapolas



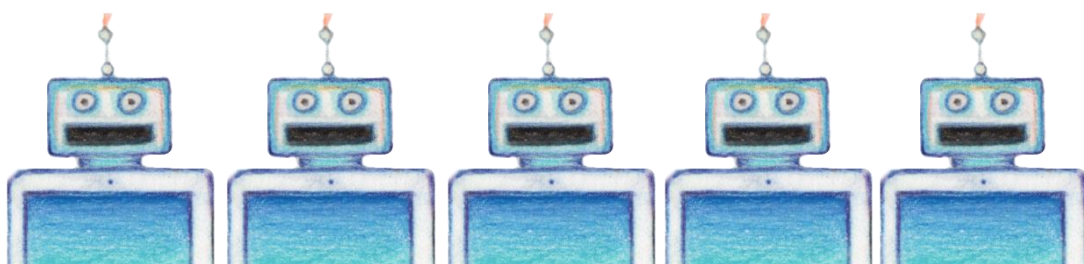
3 dragones



2 pianos



5 tablís



1 marioneta

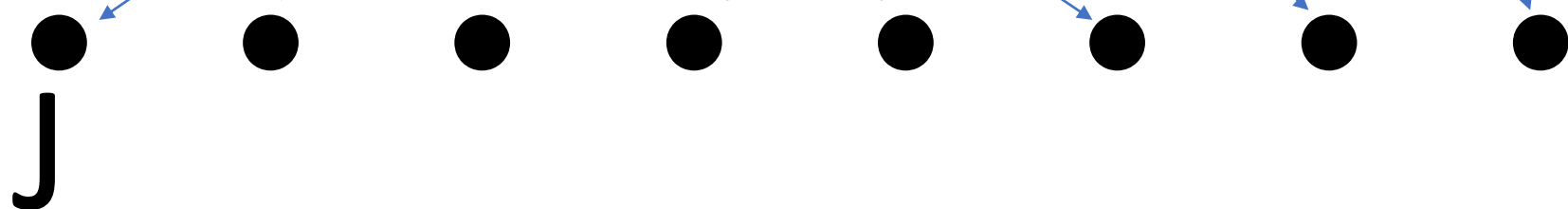


## Adivina el mensaje

Itab, Bat, Wifi y las tablis se han echado unos nuevos amigos. ¿Quieres saber de quién se trata? Pues adivina la palabra escondida.



E T U E J G S U



---

# Los nombres perdidos



Los nombres de los personajes del cuento se han desordenado. Colócalos en su sitio para saber de qué personaje hablamos.

O P P



A A R N K I T



B A T I



T A T B U I T



O N N A O I T





## Vamos a contar

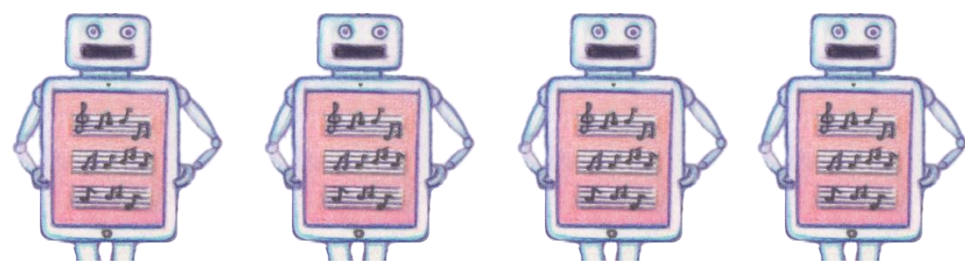
Observa las ilustraciones y completa las frases.



Hay **1** robot.



Hay **2** castillos.



Hay **4** tablís.



Hay **5** dragones.



Hay **9** amapolas.



# Elige las palabras

Si te has leído el cuento y has estado atento sabrás elegir la palabra que necesites para completar estas frases.

Pepa revistas violín contento  
puertas furioso cuentos  
piano Pop estrellas marioneta

Me llamo Amapola pero todos me llaman \_\_\_\_\_ .



Soy una marioneta que sabe tocar el \_\_\_\_\_ .



A Vicky le encanta leer \_\_\_\_\_ .



Con los triángulos construimos \_\_\_\_\_ .



El dragón rugía \_\_\_\_\_ .



## Mensaje secreto

Si ordenas estas palabras desordenadas, descubrirás un mensaje secreto. Después escribe el mensaje. No olvides escribir mayúscula al principio y punto al final.



estrellas

por

se

la

ventana.

Las

cuelan

---



---

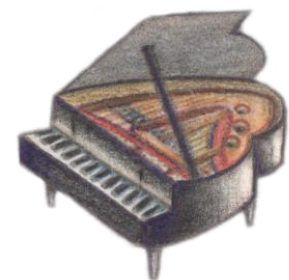


---

sabe

piano.

tocar



el

Pepa

---



---



---

dragón

en

pelea.



furioso

rugía

El

la

---



---



---



# ¿Cómo está Pepa?

A veces Pepa está alegre. Otras veces está enfadada. Escribe cómo se encuentra Pepa en cada dibujo.

pensativa    alegre    triste    sorprendida



---

---



---

---



---

---



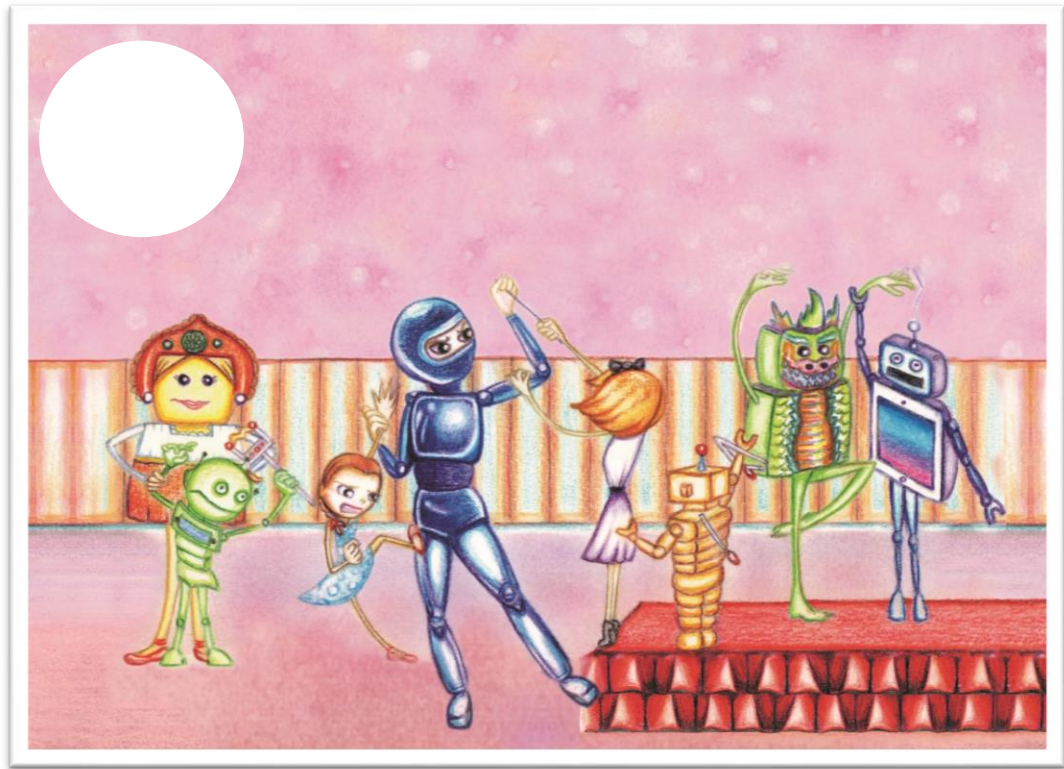
---

---



## Ordena la historia

Observa y coloca los números del 1 al 4 en el círculo que hay en cada dibujo por el orden en que aparecen en el cuento.





# Questionario

Vamos a recordar juntos algunas cosas del cuento.

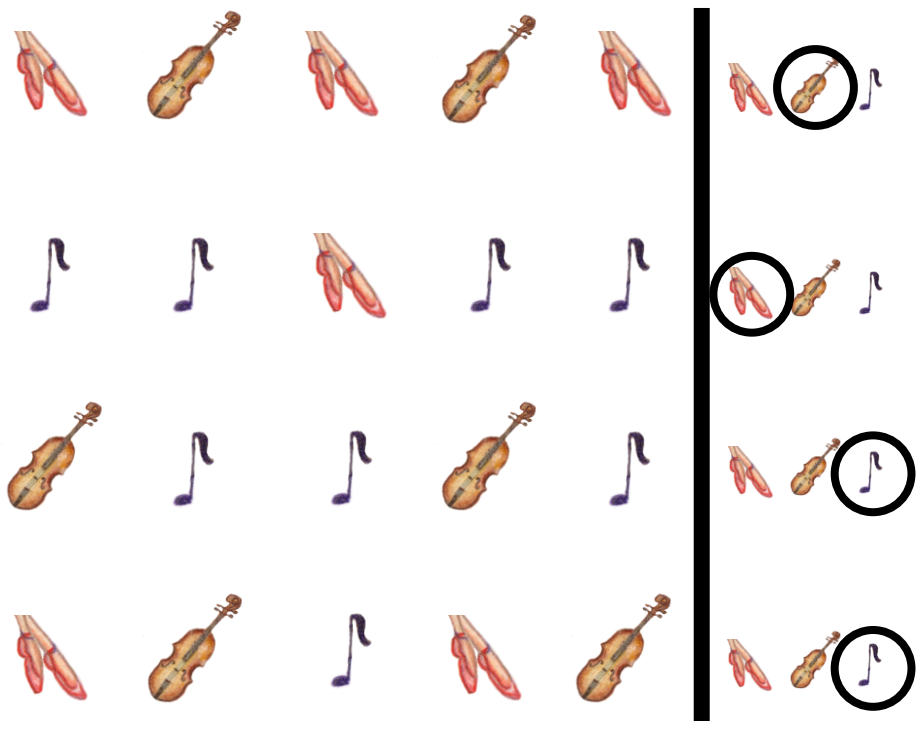
1. ¿Cómo se llama la marioneta protagonista del cuento? \_\_\_\_\_
2. ¿Qué instrumento sabe tocar Pop? \_\_\_\_\_
3. ¿Qué hacen las tres hermanas antes de acostarse? \_\_\_\_\_
4. ¿Cuál es el juego favorito de Vicky? \_\_\_\_\_
5. ¿Quién es Itab? \_\_\_\_\_
6. ¿Qué ha traído Itab del futuro para robar la imaginación de los niños? \_\_\_\_\_
7. ¿Qué hace Pop para que Pepa recupere sus recuerdos? \_\_\_\_\_
8. ¿Qué consejo les da Pepa a los juguetes y a las tablis? \_\_\_\_\_



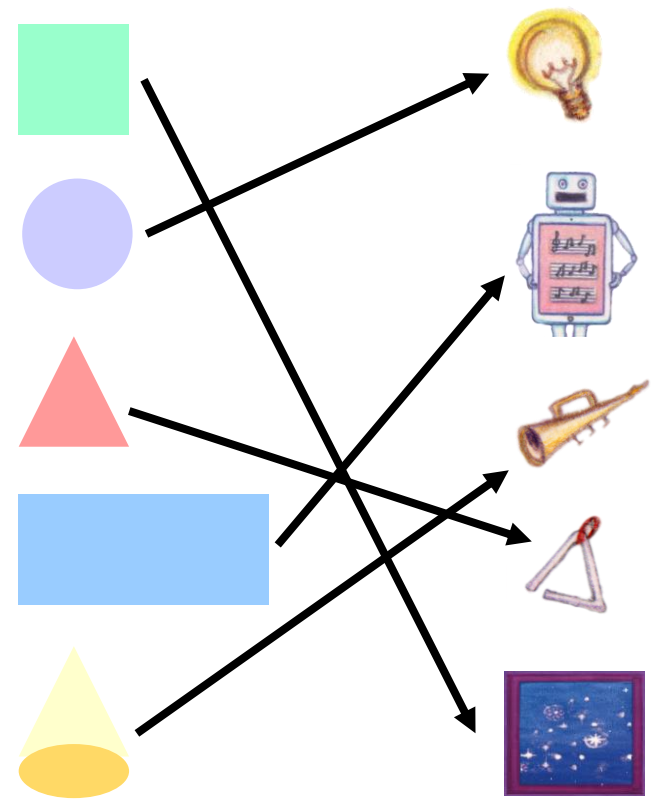


**Soluciones**

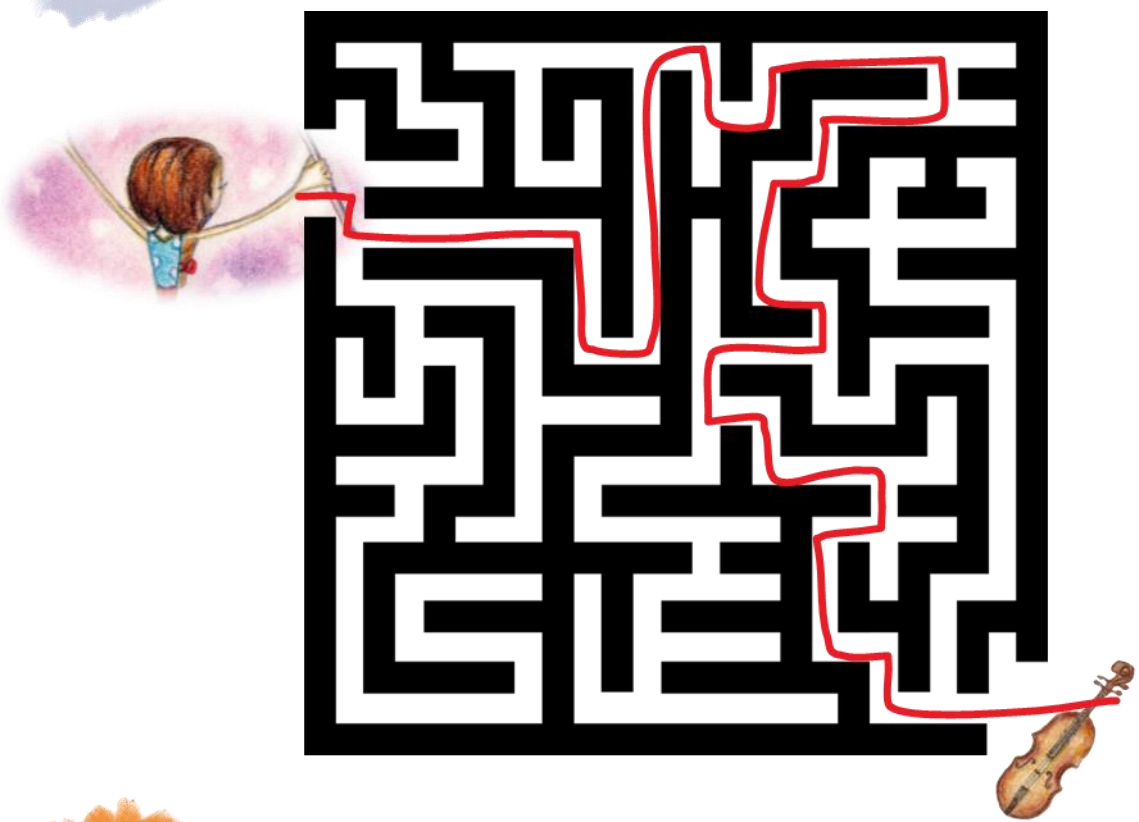
# 1



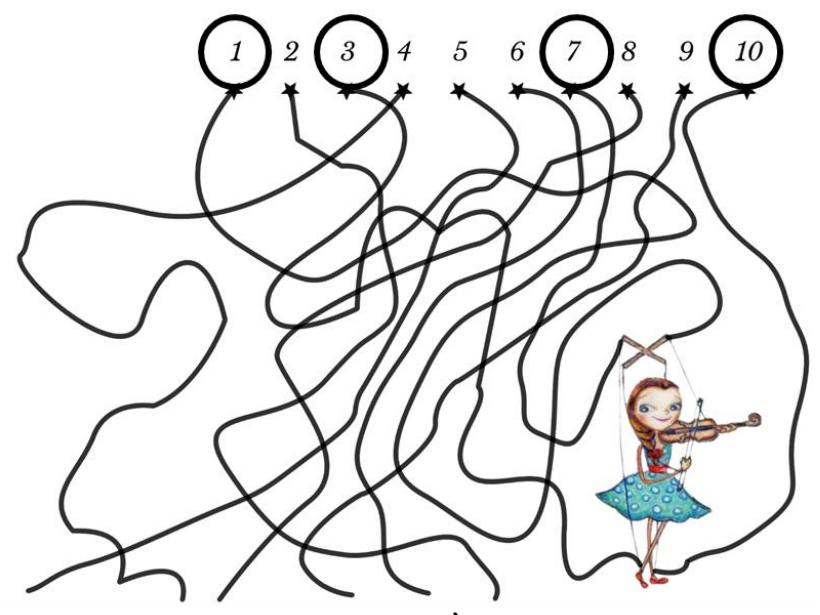
# 2



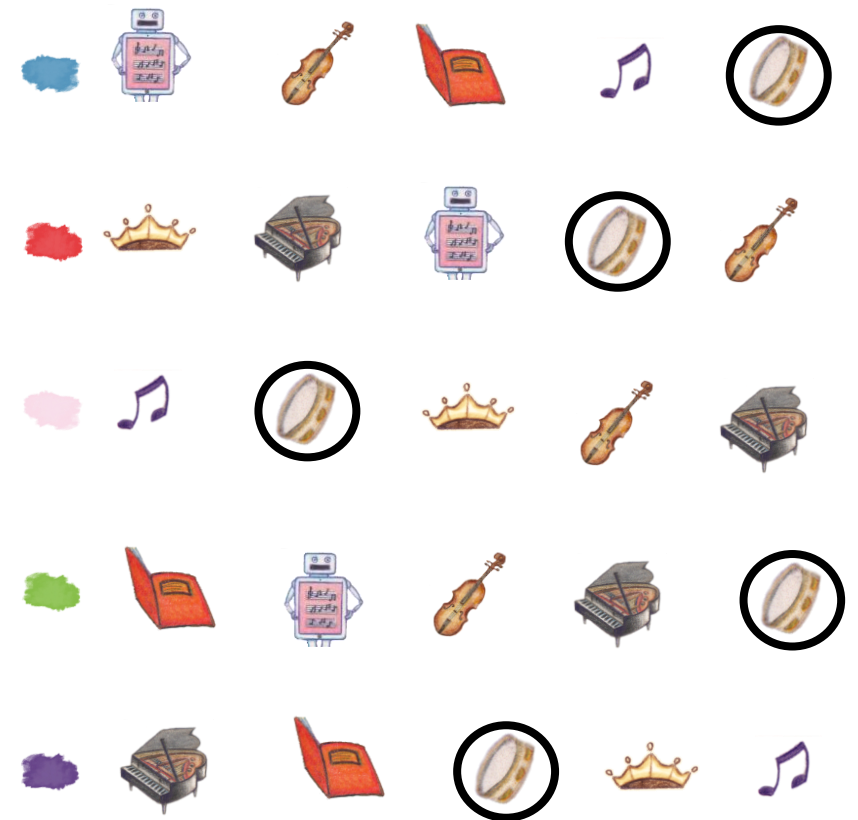
# 3



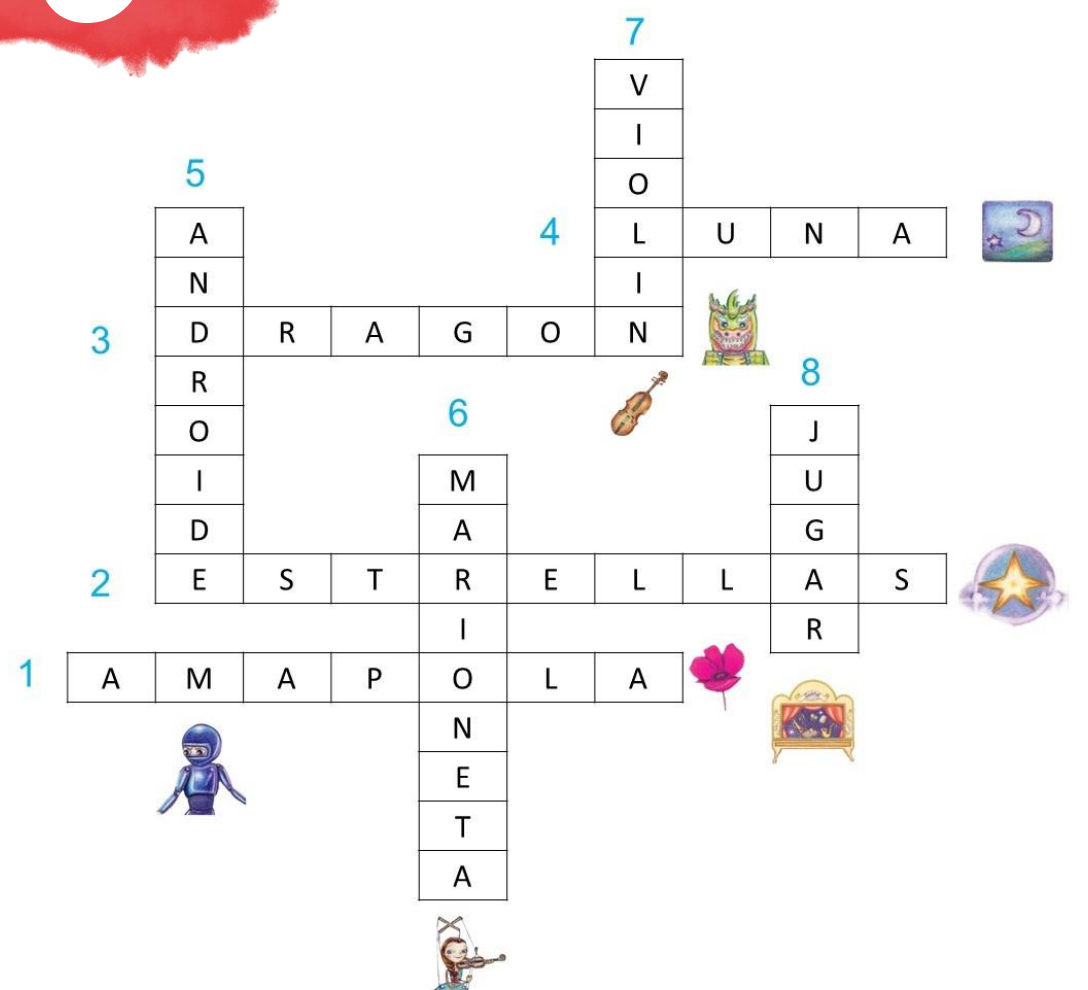
# 4



# 5



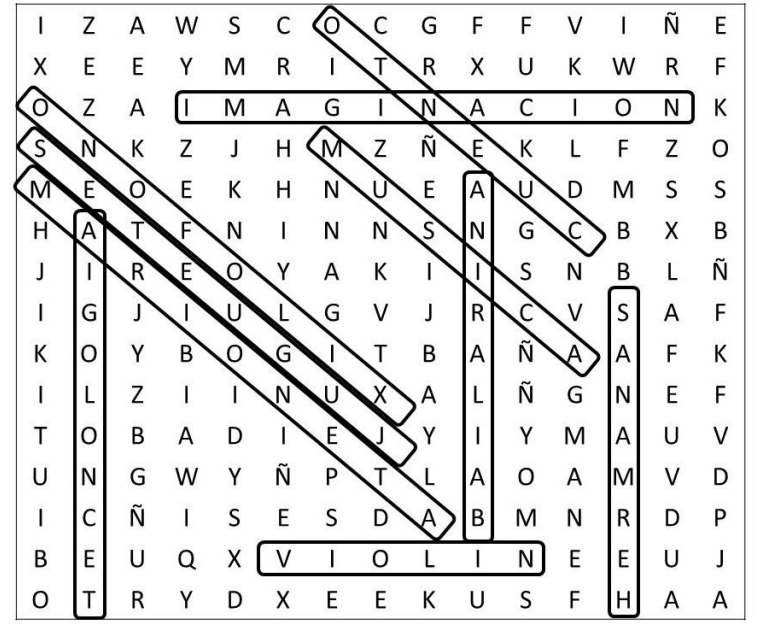
# 6



# 7



# 8



# 9



DANZA CLÁSICA



DANZA ESPAÑOLA



DANZA CONTEMPORÁNEA

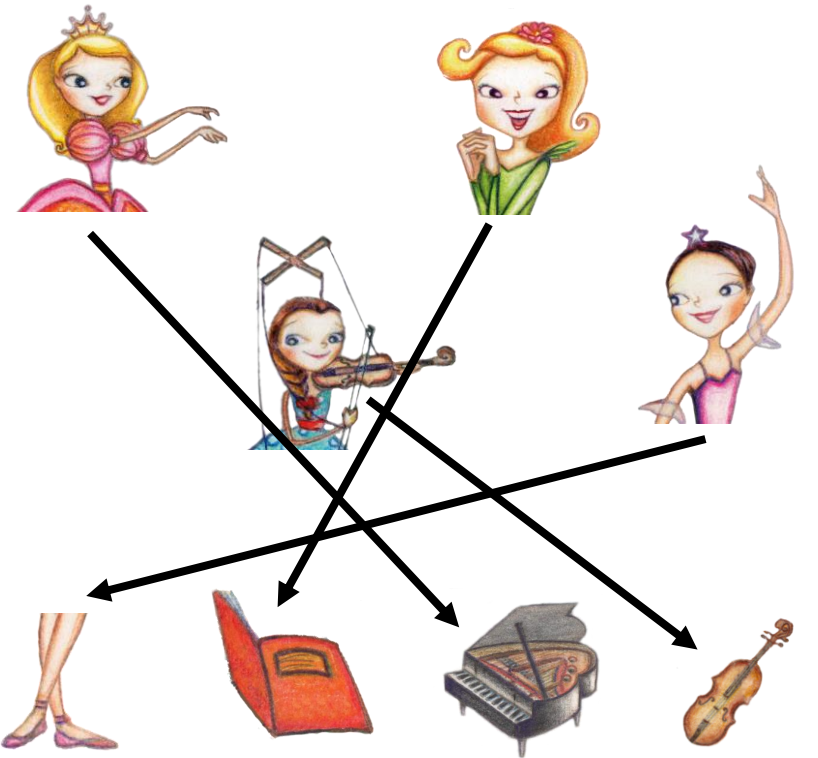


DANZAS URBANAS

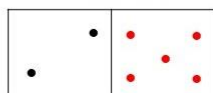
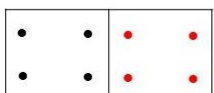
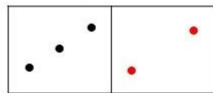
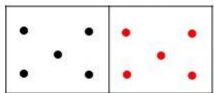
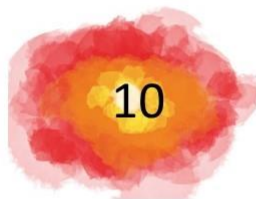
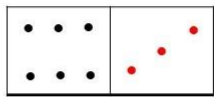
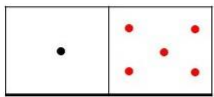
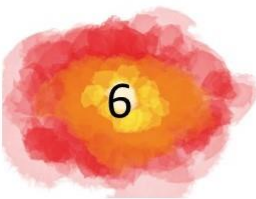


GIMNASIA RÍTMICA

# 10



# 11



# 12



2	+3	5							
		+2							
		7							
		-1	6	-4	2	+5			
						7			
						+3	10		



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



3									
+5			+6	16	-8	8			
8	+2	10				+4			
						12		9	
						-7	5	+4	











# 14



# 15

-  La letra "n".
-  Un violín.
-  La paz.
-  El codo izquierdo.
-  Li habla más bajo que Lola.
-  El silencio.

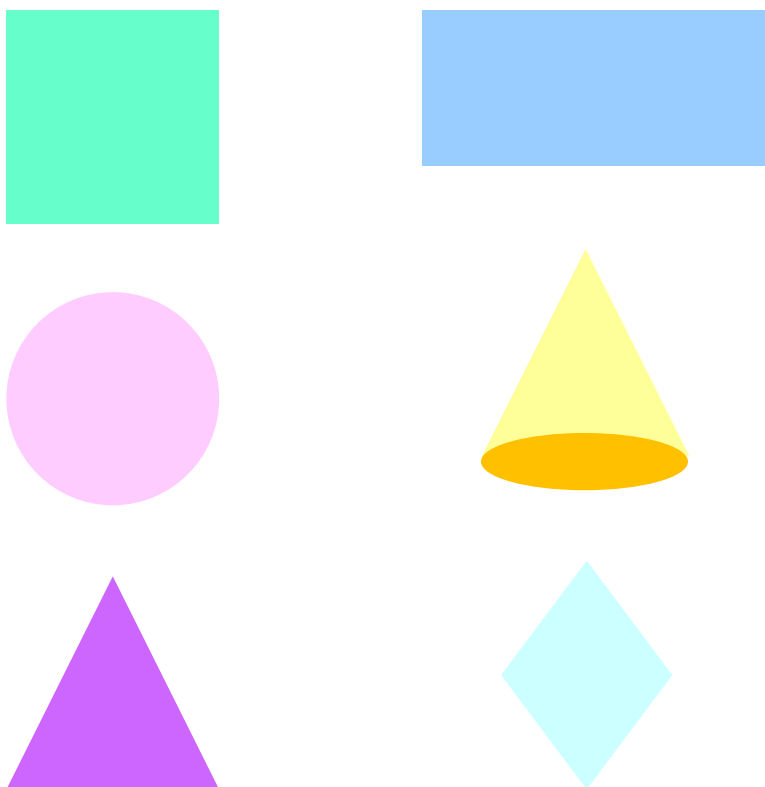
# 16



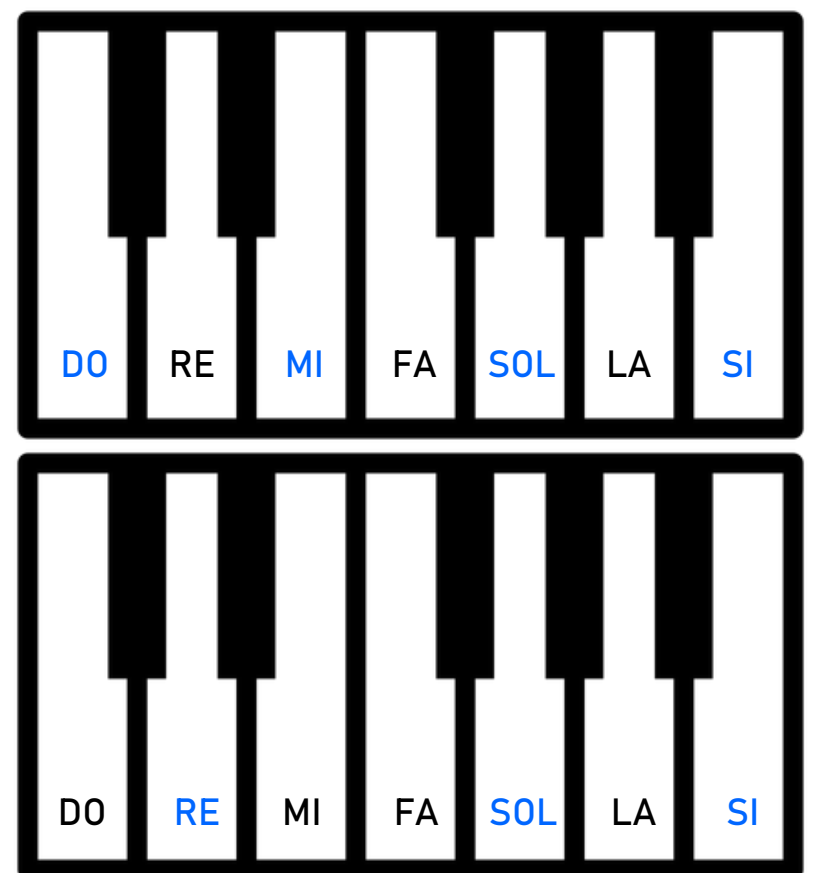
# 17



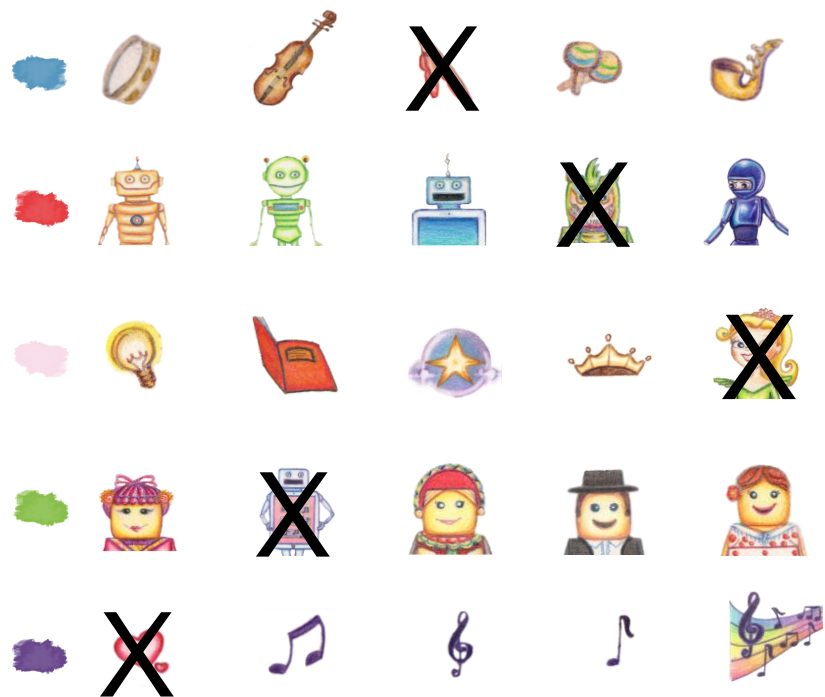
# 18



# 20



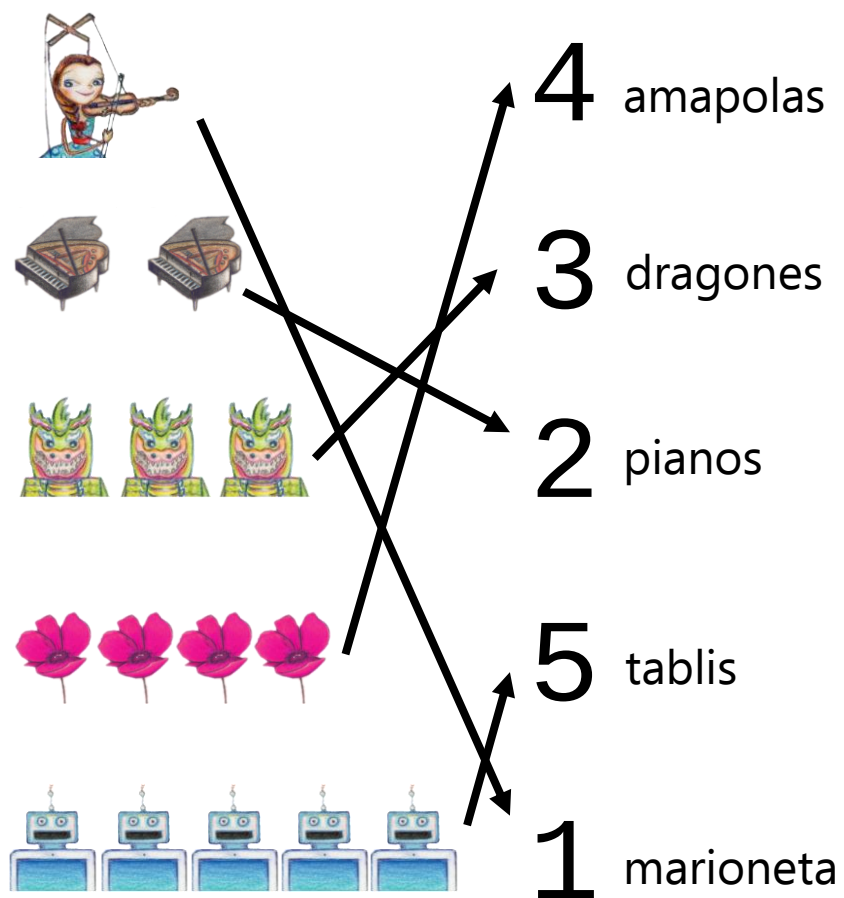
# 21



# 22



# 23



# 24

## JUGUETES

# 25

POP



KATRINA



ITAB



BATUTTI



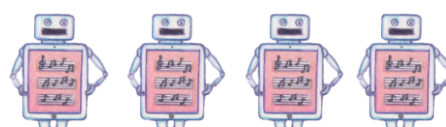
ANTONIO



Hay 1 robot.



Hay 2 castillos.



Hay 4 tablis.



Hay 5 dragones.



Hay 9 amapolas.

# 26

# 27

Me llamo Amapola pero todos me llaman **Pop**.

Soy una marioneta que sabe tocar el **violín**.

A Vicky le encanta leer **cuentos**.

Con los triángulos construimos **estrellas**.

El dragón rugía **furioso**.

# 28



Las estrellas se cuelan por la ventana.



Pepa sabe tocar el piano.



El dragón rugía furioso en la pelea.

# 29



triste



pensativa



sorprendida











alegre

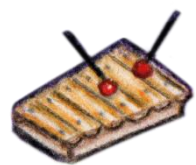
# 30



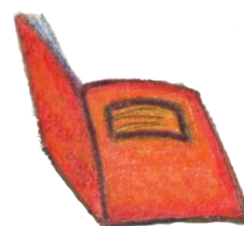
# ¿?

-  1. POP.
-  2. EL VIOLÍN.
-  3. JUGAR JUNTAS.
-  4. LOS LEGO VIAJEROS.
-  5. UN ANDROIDE DEL FUTURO.
-  6. TABLIS.
-  7. TOCAR EL VIOLÍN.
-  8. COMPARTIR Y LLEVARSE BIEN.

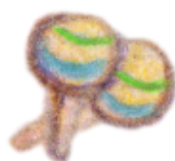




pop!



pop!



pop!

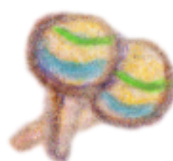




pop!



pop!



pop!





**DANZO.**