

PRÓXIMA PARADA ALFAGUARA

Cuentos para jugar

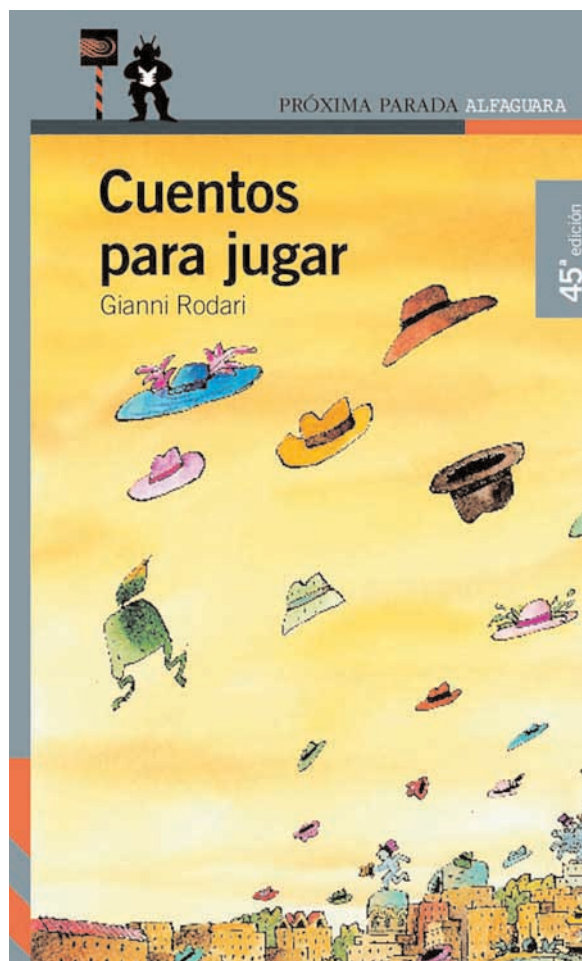
Autor: Gianni Rodari

Ilustrador: Gianni Peg

Páginas: 170

Formato: 12 x 20

Serie Naranja: Desde 10 años



Esta Guía de Lectura ha sido elaborada por Editorial Alfaguara



ÍNDICE DE CONTENIDOS DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES

FICHA TÉCNICA

INTRODUCCIÓN
ARGUMENTO
INTERÉS FORMATIVO Y TEMÁTICO
AUTOR

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

1. JUEGO, ME FIJO Y MARCO
2. TÍTULOS CAMUFLADOS

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

1. PINOCHO, EL GATO Y EL FLAUTISTA
2. TINO, LOS FANTASMAS Y EL PERRO QUE NO SABÍA LADRAR
3. EN MILÁN, EN EL DESIERTO, EN LAS ESTRELLAS
4. UN CIENTÍFICO MALVADO Y SU AYUDANTE
5. FINALES DE CUENTOS

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1. EL JUEGO DEL SUPERTEST

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1. ¡A DIBUJAR UN CÓMIC!
2. HAZ TU CUENTO

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

1. CUENTOS MUY BIEN AMBIENTADOS

ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

1. DESCUBRIR UN MUNDO MEJOR CON RODARI

SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

1. MUCHO CUENTO

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1. SOPA PARA JUGAR
2. EL SOMBRERO VOLADOR
3. AVERIGUA DE QUÉ ILUSTRACIÓN SE TRATA

SOLUCIONARIO



Introducción

Tenemos ante nosotros un libro que contiene veinte cuentos escritos por Rodari para un programa de radio y para una revista de niños. Se trata de una obra muy original, libre y con título creativo: Presenta una historia abierta a tres finales entre los que el joven lector podrá elegir el desenlace que, según su criterio, le corresponde a cada argumento. Otro aliciente más de la obra es el de poder contrastar el desenlace elegido con el que prefiere el autor.

Argumento

Por ayudar a una viejecita, **El tamborilero mágico** tiene un extraño poder: Hacer bailar, con su tambor, sin parar, a cuantos le escuchan. A **Pinocho el astuto** le crecía tanto la nariz por decir mentiras pero en vez de asustarse, se cortaba un buen trozo de su nariz de madera y la vendía. **Aquellos pobres fantasmas** del planeta Bort deciden abandonarlo porque no consiguen asustar a sus habitantes. **El perro que no sabía ladrar**, aprende cuando encuentra el maestro adecuado. **La casa en el desierto** llamaba la atención porque su dueño la había edificado utilizando monedas de oro y plata en vez de piedra y ladrillos. **El flautista y los automóviles** llegaron al río, los niños de aquel pueblo estaban contentos porque las calles se quedaban vacías pero los mayores reclamaban su coche. **La vuelta a la ciudad** siguiendo un círculo dibujado con un compás, era la que pretendía dar Paolo. **Cuando en Milán llovieron los sombreros**, los ciudadanos se preguntan qué podía estar pasando. La **Alarma en el Nacimiento** surgió cuando un niño coloca unas figuras viejas que son rechazadas por algunos pastorcillos. **El doctor Terribilis** ha fabricado un artefacto para arrancar a la Luna de su órbita y pedir un rescate por ella. **Voces nocturnas** son las que oye un viejo señor cuando está en la cama y como es tan bueno, corre a ayudar a quien lo necesite. El **Mago Giró** se da cuenta de que sus trucos ya no interesan a nadie y decide organizar su vida de otra manera. **La aventura de Rinaldo** consistió en que después de caerse de la bicicleta, tuvo un superpoder para crear cualquier objeto sólo con pronunciar su nombre. **El anillo del pastor** le volvió invisible cuando unos bandidos le buscaban para matarle. Un **Taxi para las estrellas** fue el que cogió un extraño señor en dirección al séptimo planeta de la estrella Aldebarán. **La enfermedad de Tino** consistía en que cuando se le dejaba solo, empequeñecía. **La aventura con el televisor** la vivió un doctor al volver casa y encontrar a una presentadora de televisión en el salón. Por más que tiraban de ella el hortelano y su mujer, no conseguían sacar de la tierra a **La gran zanahoria**. **Cien liras en el bolsillo** se encontraba un pobre muchacho cada vez que se metía las manos en el bolsillo de su pantalón. En el tren, **El gato viajero** habla con sus asombrados compañeros de departamento.

Interés formativo y temático

Este libro es una caja de sorpresas, imaginativo, entretenido, útil. Un libro creado para enriquecer la fantasía de los jóvenes lectores, para aumentar su creatividad, para divertir, para contagiar alegría, y ¿por qué no? para imaginar un mundo mejor, más justo, más solidario, para reflexionar sobre valores en alza: la honradez, la generosidad, la tolerancia, en definitiva, un libro que transmite felicidad al que lo lee y le hace reflexionar.

Autor

Gianni Rodari nació en Omegna, Piemonte (Italia). Maestro, periodista y divulgador de la nueva pedagogía en Italia, empezó a escribir para niños en 1950. Publicó más de veinte libros en los que combina magistralmente el humor y la imaginación con una visión irónica del mundo actual. En 1970 recibió por el conjunto de su obra, el premio más importante que se concede a la literatura infantil: El Hans Christian Andersen. Murió en 1980.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

Actividad 1

JUEGO, ME FIJO Y MARCO

Los alumnos ya conocen la portada y, por consiguiente, el título de este libro. Ahora se trata de hacer un **ejercicio de atención** descubriendo y marcando los errores que adviertan en las cuatro portadas que presentamos. Explicamos a los chicos que antes de leer vamos a ser consecuentes con el título del relato y, por tanto, empezamos jugando.

Actividad 2

TÍTULOS CAMUFLADOS

Recordar a los alumnos que el **índice de un libro es la lista ordenada de sus capítulos con indicaciones de la página en la que comienza cada uno**. El índice puede ir colocado al principio o al final del libro. Para realizar esta actividad, hemos camuflado algunos títulos del libro con el fin de que los niños consulten el índice y escriban el título correcto en su cuaderno. Seguidamente leeremos en voz alta el índice ordenado y explicaremos a los niños que este libro está dividido en capítulos independientes, por lo tanto pueden hacer su primera lectura empezando por el capítulo cuyo título les resulte más sugerente. Al terminar cada capítulo el autor plantea tres posibles finales y los niños podrán escoger el más apropiado para cada narración.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

PINOCHO, EL GATO Y EL FLAUTISTA

Recordamos los cuentos populares en los que estos **tres personajes** eran los protagonistas: Pinocho, el entrañable muñeco de madera, el Gato con Botas al servicio de su mísero amo el marqués de Carabás, y el Flautista de Hamelín, que consiguió eliminar con su flauta a todos los ratones de una ciudad. Preguntamos a los chicos y comentaremos en el aula las semejanzas y las diferencias entre el cuento de Rodari y la narración clásica que todos conocen. Los cuentos de Rodari que hemos seleccionado son *Pinocho el astuto*, *El gato viajero* y *El flautista y los automóviles*.

Profesor/a



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 2

TINO, LOS FANTASMAS Y EL PERRO QUE NO SABÍA LADRAR

Después de hacer una primera lectura individual y silenciosa de los cuentos *La enfermedad de Tino*, *Aquellos pobres fantasmas* y *El perro que no sabía ladrar*, queremos que los alumnos sean capaces de **reconocer detalles significativos de cada historia**. Para ellos distinguirán los párrafos que les proponemos y los relacionarán con el argumento al que pertenece cada uno. Para que el reconocimiento sea rápido, es importante recordar quiénes son los personajes que intervienen, la peripecia que vive cada uno de ellos y el lugar donde suceden los hechos.

Actividad 3

EN MILÁN, EN EL DESIERTO, EN LAS ESTRELLAS

Situar los hechos en un lugar concreto, es el objetivo que nos proponemos con esta actividad. Para ello hemos elegido tres títulos de cuentos en cuyo argumento se reconoce explícitamente el lugar donde se desarrolla la acción: *Cuando en Milán llovieron sombreros*, *Taxi a las estrellas*, *La casa en el desierto...* Se trata de que los alumnos reconozcan los lugares donde sucede la acción de los relatos completando un sencillo crucigrama que rellenarán con nombres de lugares.

Actividad 4

UN CIENTÍFICO MALVADO Y SU AYUDANTE

Recordamos con los alumnos la historia del malvado doctor Terríbilis y su ayudante Fámulus trabajando tanto tiempo para llevar a cabo su disparatado proyecto de robar la Luna. Explicamos a los niños que **el personaje principal de un relato es el protagonista, los demás son personajes secundarios**. En este caso, distinguirán entre Terríbilis y Fámulus y harán un breve retrato de su carácter y su físico.

Actividad 5

FINALES DE CUENTOS

Nuestros alumnos ya se han familiarizado con los cuentos de Rodari y éste es un buen momento para sacar algunas conclusiones de la lectura, por ejemplo: en todas las historias hay **un principio, una trama y un final**, en el caso de este libro hay tres finales para elegir el que más nos guste. Recordar que en **el principio o planteamiento**, se presenta a los personajes, en **la trama** surge el conflicto y en **el desenlace** se resuelve el conflicto. Localizar el principio, la trama y elegir el desenlace en los siguientes cuentos: *La aventura de Rinaldo*, *La gran zanahoria* y *Cien liras en el bolsillo*.

Profesor/a

**PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA**Actividad 1**EL JUEGO DEL SUPERTEST**

En este caso, no se trata sólo de que nosotros los profesores comprobemos la comprensión lectora de los niños sino de que éstos, además, **ejerciten su memoria** recordando personajes, lugares, situaciones, adjudicándoselas al relato correspondiente. Sería deseable que los alumnos no consultaran el libro para responder a las preguntas.

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURAActividad 1**¡A DIBUJAR UN CÓMIC!**

Comentar con los niños que **en el cómic se combinan dos elementos**. El dibujo y las palabras. Las palabras que dicen los personajes se encierran en «bocadillos». Asimismo, un cómic puede llevar una leyenda en las viñetas, es decir, un pequeño texto explicativo de la historia. Recordar a los niños que en los cómics se usan frecuentemente las onomatopeyas, las interjecciones etc... Seguidamente les proponemos que resuelvan en un cómic de seis viñetas uno de los cuentos de este relato.

Actividad 2**HAZ TU CUENTO**

Una vez leídos los 20 relatos de este libro, proponemos a los niños la redacción del cuento nº 21. La actividad deberá ser individual, la extensión de cada cuento deberá ser de un folio como máximo, y por supuesto, deberán crear tres finales a su argumento y elegir el que ellos elegirían.

Pedir a los chicos que imaginen una historia para contar y que tengan en cuenta estos puntos:

- **Quiénes van** ser los personajes, a qué se van a dedicar, cómo visten, **en qué momento** va a suceder la acción, **dónde** sucede.
- **Qué** les ocurre a los personajes y si guardan algún misterio en su casa, por ejemplo.
- **Cómo** se soluciona el misterio, quién es el culpable etc...

Profesor/a



ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Actividad 1

CUENTOS MUY BIEN AMBIENTADOS

La mayoría de los cuentos leídos tienen muchas posibilidades teatrales y por eso vamos a proponer a los chicos hacer una dramatización en el aula, eligiendo muy bien el argumento que vamos a representar. Los niños se agruparán en equipos de cinco y una vez decidido el cuento, empezarán a desarrollar estas propuestas durante una semana aproximadamente.

- Preparar un escenario en un lugar de la clase previamente delimitado por el profesor. Para ello contarán con material diverso: papel continuo, corcho blanco, telas, palos, pinturas... y reproducirán el lugar donde sucede la acción.
- Una vez realizado el escenario, imaginarán cómo podrán ser los personajes de ese lugar y se caracterizarán como corresponde: con papel, pelucas, maquillajes...
- A continuación y siguiendo con la ayuda del profesor elegirán una música apropiada que sirva como fondo musical durante la representación.

Seguidamente, cada equipo comenzará a ensayar los diálogos y la puesta en escena de su relato y por último iniciarán la dramatización propiamente dicha, ante sus compañeros y ante niños de otros cursos.

ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

Actividad 1

DESCUBRIR UN MUNDO MEJOR CON RODARI

Nuestros alumnos han leído los veinte cuentos de que consta este libro y estamos convencidos de que los han leído con entusiasmo, disfrutando con los personajes, algunos tan divertidos, otros tan locos, tan entrañables, viviendo peripecias casi siempre imaginativas, fantásticas, disparatadas...

Por medio de tantas historias bonitas y con tanto sentido del humor, nuestros niños desarrollan su lectura comprensiva, su creatividad, su espíritu crítico y reflexionan sobre el mundo que les sale al paso. Un mundo en el que deberían predominar los valores de la generosidad, la honradez, la tolerancia, la compasión hacia el débil... Un mundo que sería más amable, más valiente, más bondadoso si todos lo intentáramos desde nuestra pequeña actividad cotidiana. Proponemos a los alumnos leer los finales del autor y anotar y posteriormente comentar las frases que nos ayudarán a conocerlo un poco mejor. Por ejemplo, «La curiosidad no es un defecto», «Este final anuncia que todavía hay esperanza», «Me gusta el tercer final porque el mago no siente miedo a recomenzar su vida desde el principio», «Siempre estoy a favor del futuro», «Es importante encontrar el maestro adecuado».



SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

Actividad 1

MUCHO CUENTO

Editorial Alfaguara, en su colección Alfaguay, tiene publicados unos libros de cuentos imaginativos, divertidos, deliciosos cuya lectura aconsejamos a los niños que se han quedado encantados con los *Cuentos para jugar*. Proponemos, *Los Lagartijos*, *Emi y Max*. *La aventura de las ballenas...* y aseguramos un buen rato de entretenimiento con su lectura.

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 1

SOPA PARA JUGAR

Es éste un **juego de atención** que consiste en reconocer los nombres de seis personajes de este relato. Advertir a los alumnos que los nombres se leen de izquierda a derecha, de derecha a izquierda y de arriba abajo.

Actividad 2

EL SOMBRERO VOLADOR

Proponemos a los chicos que completen este **juego de observación** que consiste en reconocer el camino que debe atravesar el tamborilero para recuperar su sombrero.

Actividad 3

AVERIGUA DE QUÉ ILUSTRACIÓN SE TRATA

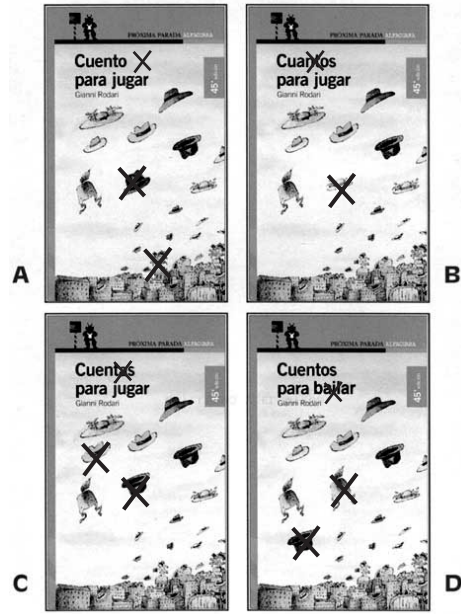
Hemos troceado una ilustración de este relato y se la presentamos al alumno dividida en nueve cuadrados. El alumno deberá **observar con detenimiento** los nueve cuadrados, **deducir** la ilustración a la que pertenecen y copiarla en el cuaderno.



SOLUCIONARIO

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

1. ME FIJO, MARCO Y JUEGO



2. TÍTULOS CAMUFLADOS

- a) Pinocho el astuto. b) La aventura de Rinaldo. c) Cuando en Milán llovieron sombreros. d) Cien liras en el bolsillo.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

1. PINOCHO, EL GATO Y EL FLAUTISTA

PINOCHO: Lo fabricó Gepeto con madera - Le crecía la nariz por mentir - Se asustaba cuando le crecía la nariz.

PINOCHO EL ASTUTO: Se fabricó él solito con madera - Le crecía la nariz por mentir - Cortaba los trozos de nariz y los vendía - Vendiendo la madera de su nariz se hizo rico.

EL FLAUTISTA DE HAMELÍN: Tenía una flauta encantada - Con su flauta consiguió ahogar en el río a todos los ratones de la ciudad.

EL FLAUTISTA Y LOS AUTOMÓVILES: Tenía una flauta encantada - Con su flauta despejó la ciudad de coches.

EL GATO CON BOTAS: Usaba unas botas estupendas - Mintió diciendo que su amo era el Marqués de Carabás. Hablaba nuestro idioma.

EL GATO VIAJERO: Llevaba gafas, abrigo y sombrero - No tenía amo y viajaba en tren por su cuenta.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

2. TINO, LOS FANTASMAS Y EL PERRO QUE NO SABÍA LADRAR

AQUELLOS POBRES FANTASMAS: Un fantasma hacía chirriar (...) un poco de aceite.

LA ENFERMEDAD DE TINO: -¡Calma, calma, señores (...) ¿entienden?

EL PERRO QUE NO SABÍA LADRAR: El perrito (...) iba al bosque.

3. EN MILÁN, EN EL DESIERTO, EN LAS ESTRELLAS

- 1. Desierto, 2. Estrellas, 3. Milán, 4. Río, 5. Roma.

Profesor/a



SOLUCIONARIO (CONT.)

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1. EL JUEGO DEL SUPERTEST

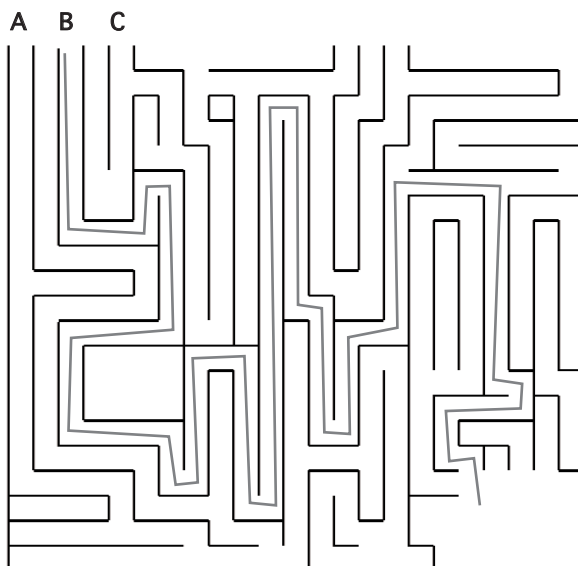
1. No, 2.-Sí, 3. No, 4. Sí, 5. No, 6. No, 7. No, 8. Sí, 9. No, 10. No

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1. SOPA PARA JUGAR

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

2. EL SOMBRERO VOLADOR



3. AVERIGUA DE QUÉ ILUSTRACIÓN SE TRATA:

Ilustración pág. 120

Profesor/a

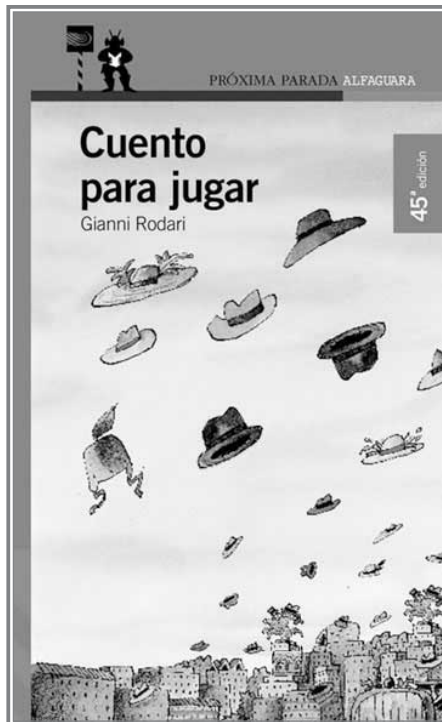


PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

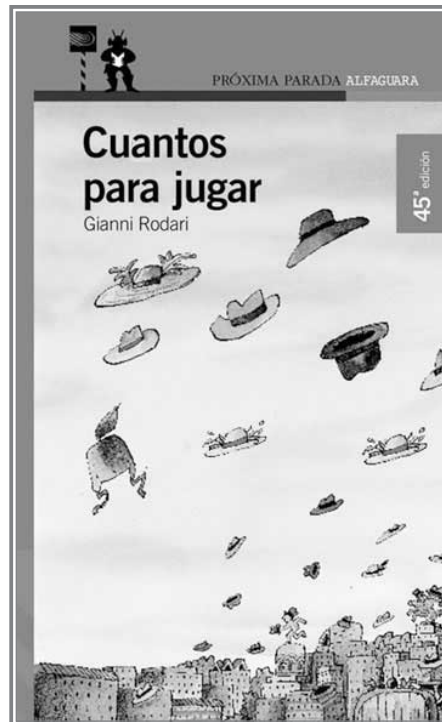
Actividad 1

JUEGO, ME FIJO Y MARCO

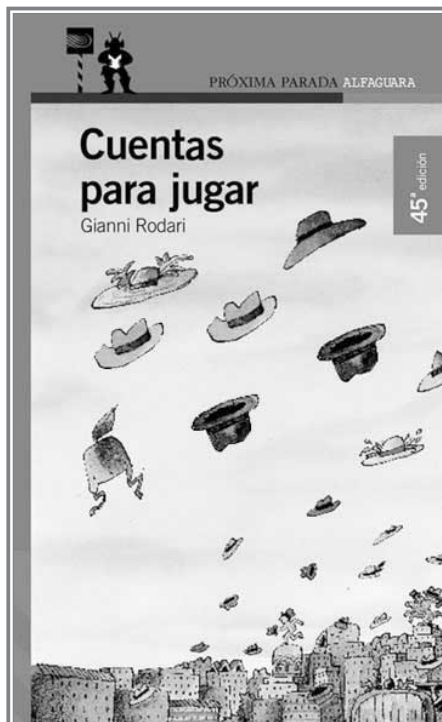
- Ten a mano el libro que vas a leer; te damos cuatro portadas y tú deberás señalar los errores que observes en cada una. ¿Estás listo? Pues marca con una X



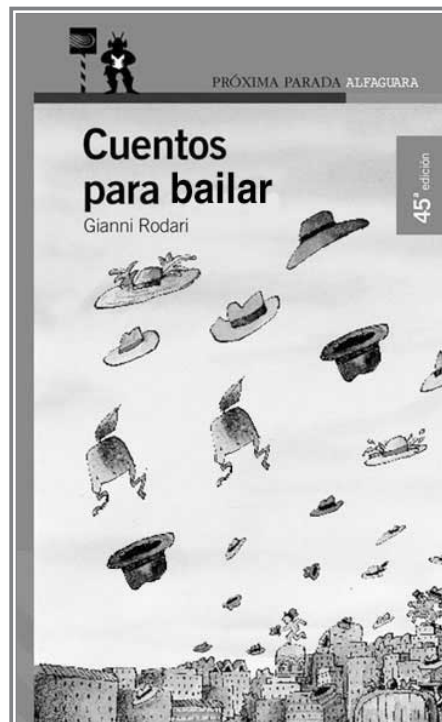
A



B



C



D

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 2

TÍTULOS CAMUFLADOS

- Te damos algunos títulos del cuento camuflados: tú consulta el índice del libro y lo averiguas. Escribe el título correcto.



.....

.....


.....

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

PINOCHO, EL GATO Y EL FLAUTISTA

- ¿Te suenan estos personajes? ¿Recuerdas los cuentos en los que ellos también eran protagonistas? ¿En qué se parecen a los de Cuentos para jugar? Escribe.

	PINOCHO	PINOCHO EL ASTUTO
Lo fabricó Gepeto con madera.		
Se fabricó él solito con madera.		
Le crecía la nariz por mentir.		
Se asustaba cuando le crecía la nariz.		
Cortaba los trozos de nariz y los vendía.		
Vendiendo la madera de su nariz se hizo rico.		

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 1 (cont.)



	EL FLAUTISTA DE HAMELÍN	EL FLAUTISTA Y LOS AUTOMÓVILES
Tenía una flauta encantada.		
Con su flauta consiguió ahogar en el río a todos los ratones de la ciudad.		
Con su flauta despejó la ciudad de coches.		



	EL GATO CON BOTAS	EL GATO VIAJERO
Llevaba gafas, abrigo y sombrero.		
Usaba unas botas estupendas.		
Hablaban nuestro idioma bastante bien.		
Mintió diciendo que su amo era el Marqués de Carabás.		
No tenía amo y viajaba en tren por su cuenta.		

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 2

TINO, LOS FANTASMAS Y EL PERRO QUE NO SABÍA LADRAR

- Relee los tres cuentos en las páginas 23, 31 y 125. Te damos entremezclados tres párrafos, cada uno corresponde a uno de los cuentos. Utiliza el el lápiz de color y marca:
 - En amarillo el párrafo de *Aquellos pobres fantasmas*.
 - En azul, *La enfermedad de Tino*.
 - En verde, *El perro que no sabía ladrar*.

Un fantasma hacía chirriar las cadenas, produciendo un sonido horriblemente triste. Enseguida un bortiano le gritaba:

– ¡Eh, fantasma, tus cadenas necesitan un poco de aceite.

– Calma, calma, señores– dijo el médico– . No hay motivo para alarmarse. Este niño lo que necesita es no quedarse nunca solo. Cuando se queda solo empequeñece. Esto es todo. Necesita compañía, ¿entienden? El perrito volvió a intentarlo una vez, dos, tres. Lo intentaba todos los días. Practicaba a escondidas desde por la mañana hasta por la noche. A veces, para hacerlo con más libertad se iba al bosque.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 3

EN MILÁN, EN EL DESIERTO, EN LAS ESTRELLAS

• Te proponemos un crucigrama muy sencillito. Sólo tienes que recordar los lugares donde suceden algunos cuentos, por ejemplo. Anímate y empieza.

- 1.- Allí fabricó su casa el señor Puk.
- 2.- El taxi iba hacia ellas.
- 3.- En esa ciudad, llovieron sombreros.
- 4.- Los coches y el flautista fueron allí.
- 5.- El tren del gato viajero se dirigía a la capital de Italia.



1

2

3

4

5



Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 4

UN CIENTÍFICO MALVADO Y SU AYUDANTE

- El doctor Terribilis, protagonista de este cuento, es verdaderamente terrible, y ¿qué nos dices de su ayudante Fámulus? Igual de malvados los dos, ¿no crees? Ayúdanos a hacer un retrato de estos dos personajes. Fíjate bien en la ilustración, recuerda sus palabras y escribe cómo son.

	DR. TERRÍBILIS	FÁMULUS	MI PERSONAJE
Cómo es su físico			
Cómo es su carácter			
Qué objetivo quiere conseguir			

- Ahora imagina tú otro personaje y haz que intervenga en la historia. ¿Será tan malvado como los anteriores? ¿Intentará apoderarse del Sol? Tú mismo. Inventa y escribe.

LA HISTORIA CONTINÚA.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 5

FINALES DE CUENTOS

- Ahora que ya has leído los cuentos te pedimos que nos des la opinión que te merecen los finales que propone el autor. Hay finales divertidos, injustos, irreales, disparatados, felices... Consulta el libro y escribe.

<p>UN FINAL BONITO: El del cuento</p> <p>.....</p> <p>UN FINAL CON SORPRESA:</p> <p>.....</p> <p>UN FINAL INJUSTO:</p> <p>.....</p> <p>UN FINAL INCREÍBLE.....</p> <p>.....</p> <p>UN FINAL TRISTE</p> <p>.....</p> <p>UN FINAL CON MUCHA RISA</p> <p>.....</p>

Profesor/a



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 1

EL JUEGO DEL SUPERTEST

- No te permitimos consultar el libro así que haz memoria y responde SÍ o NO a las cuestiones que te presentamos ¡ah! y marca rapidito, ¿de acuerdo? Cada pregunta par acertada vale dos puntos, cada pregunta impar, un punto.

	SÍ	NO
1.- Aquellos pobres fantasmas vivían en el planeta Venus.		
2.- El señor Puk edificó su casa en el desierto.		
3.- Paolo quiso hacer un viaje por el mundo.		
4.- En la ciudad de Milán llovieron sombreros.		
5.- El mago Giró tenía una bola de cristal.		
6.- Rinaldo resbaló con los patines y se cayó.		
7.- La enfermedad de Tino le hacía engordar.		
8.- Giuseppina y Orestes quisieron sacar una zanahoria enorme.		
9.- El gato viajero subió a un tren con destino a Bilbao.		
10.- Pinocho el astuto no decía mentiras.		



Consulta con el libro: Si has contabilizado 15 puntos, eres un lector de los buenos, si has contabilizado entre 8 y 10 puntos no está mal del todo y si has contabilizado menos de cinco puntos, vuelve a leer con más atención, ¿de acuerdo?



 Alumnos/as



ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Actividad 1

¡A DIBUJAR UN CÓMIC!

- Te proponemos que elijas uno de los cuentos que acabas de leer y que lo transformes en cómic. Nosotros te presentamos la historia del doctor Terríbilis, pero tú, en tu cuaderno puedes dibujar el que prefieras. Prepara el lápiz, los rotus de colores y ¡a convertirte en dibujante de cómic!

Alumnos/as



ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA (CONT.)

Actividad 2

HAZ TU CUENTO

- Acabas de leer los veinte cuentos para jugar y te proponemos que escribas el n° 21. No deberá ser muy largo, y por supuesto deberá tener tres finales como los de Rodari. Seguro que tú también tienes una historia bonita que contar. Escríbela



- QUIÉNES VAN A SER LOS PERSONAJES
- CÓMO SON, A QUÉ SE DEDICAN
- CUÁNDO Y EN QUÉ LUGAR SUCEDE LA HISTORIA
- QUÉ LES SUCEDE A LOS PERSONAJES
- CÓMO ACABA LA HISTORIA



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PRIMER FINAL

.....

SEGUNDO FINAL

.....

TERCER FINAL

.....

Alumnos/as



JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 1

SOPA PARA JUGAR

- Te damos nombres de siete personajes de los cuentos de Rodari. Búscalos y rodea. Recuerda que los nombres se leen de izquierda a derecha, de derecha a izquierda y de arriba abajo.

MAGO GIRÓ



FAMULUS

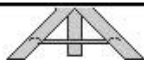


PUK

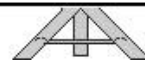


T R Y K U P S T V N R K
 S M K L S M T L L B U T
 F A M U L U S A B C D D
 R G T E R R I B I L I S
 P O R E S T E Y E L E O
 J G I U S E P P I N A P
 R I N A L D O R Y K K Y
 P R P R E T E H J K N R
 E O T R E J K M R E E M

RINALDO



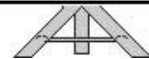
TERRIBILIS



ORESTE



GIUSEPPINA



Alumnos/as



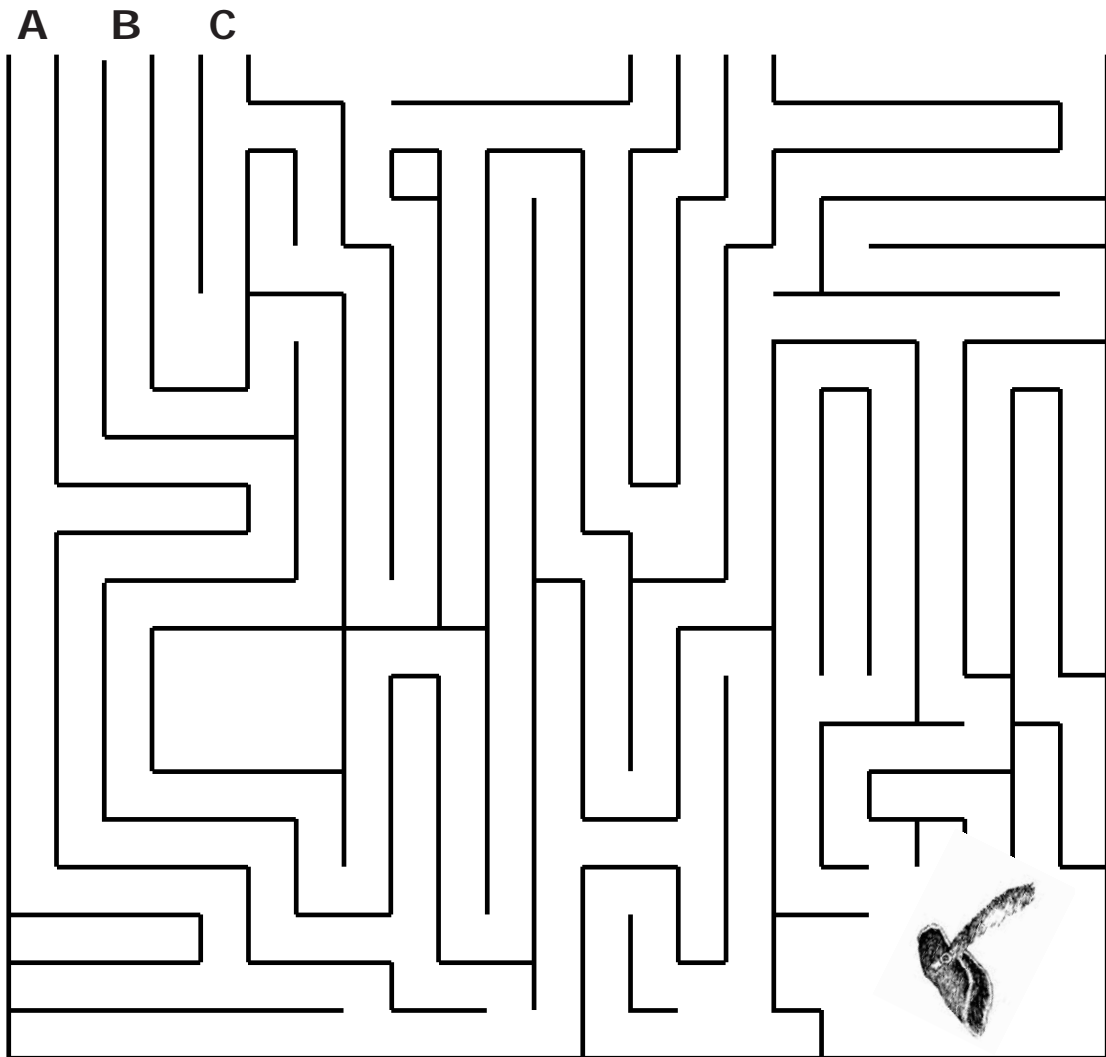
JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS (CONT.)



Actividad 2

EL SOMBRERO VOLADOR

- El viento se ha llevado el sombrero del tamborilero. ¿Le ayudas a encontrarlo? Colorea.



Alumnos/as



JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS (CONT.)

Actividad 3

AVERIGUA DE QUÉ ILUSTRACIÓN SE TRATA

- Fíjate bien. Te damos una ilustración del libro troceada y tú deberás averiguar en qué página del libro está y dibujarla completa en tu cuaderno. ¿Te has enterado? Pues empieza.

