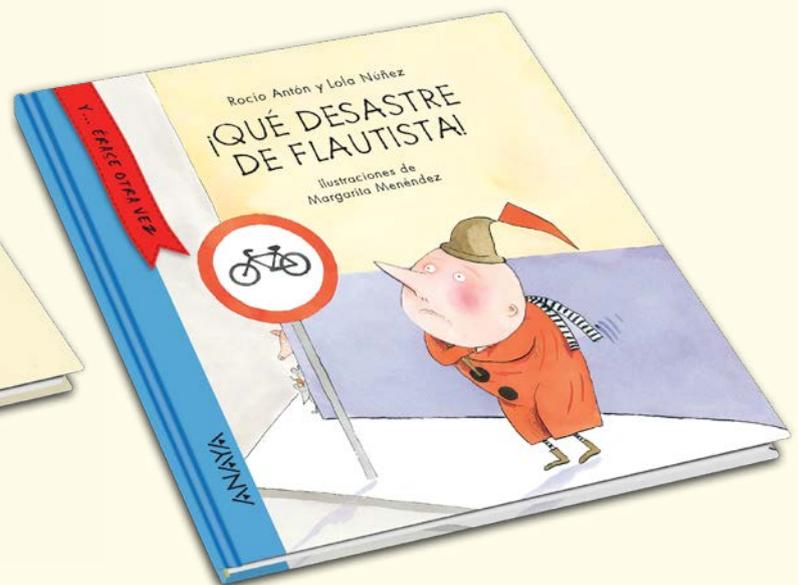
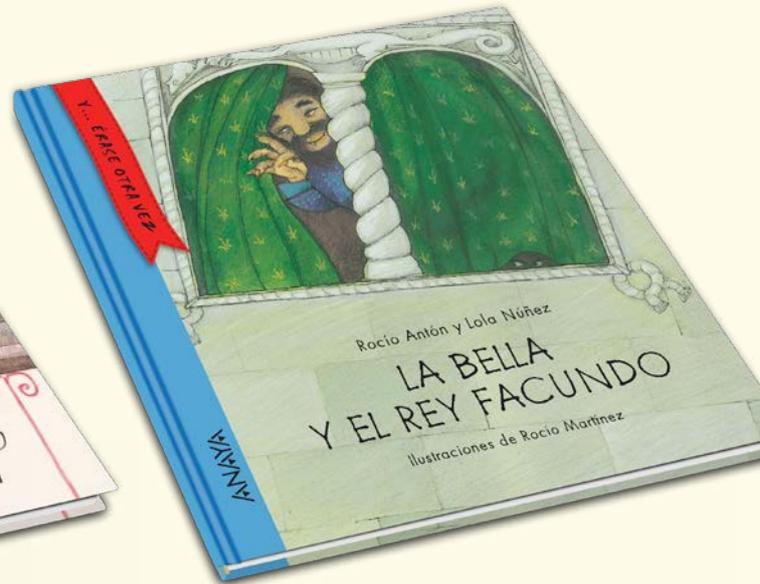
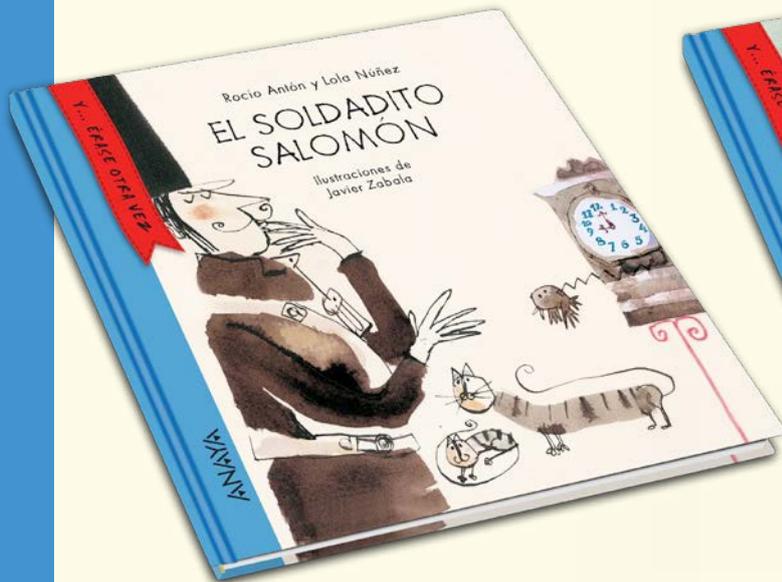


Y... ÉRASE OTRA VEZ

PROYECTO DE LECTURA

Rocío Antón y Lola Núñez



ANAYA

PROYECTO DE LECTURA

Rocío Antón y Lola Núñez

INTRODUCCIÓN

2

LA COLECCIÓN Y... ÉRASE OTRA VEZ es, por un lado, una recreación rimada de algunos cuentos maravillosos y, en otro sentido, sus textos responden al formato de narraciones acumulativas, al modo de los cuentos de tradición oral en los que, según progresa la historia, se mantienen presentes los elementos que han aparecido con anterioridad, ya sean estos objetos, animales o personas.

AUTORAS

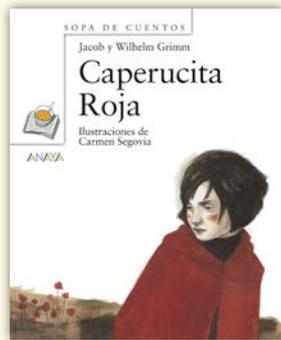
ROCÍO ANTÓN nació en Aranda de Duero, Burgos, en 1964, y tras su paso por la escuela, en Educación Infantil, comenzó a trabajar como editora de libros de texto en la editorial Anaya. Es escritora de libros infantiles, cuenta cuentos y animadora a la lectura.

LOLA NÚÑEZ nació en Madrid en 1961. Trabaja como editora de libros de texto en la editorial Santillana, escribe libros para niños y para adultos, y es cuenta cuentos.

Ambas forman un buen equipo de trabajo, y tienen muchas publicaciones juntas, aunque también son autoras por separado.

RECURSOS PARA EL TRABAJO EN EL AULA

Las ediciones canónicas de los cuentos maravillosos, editados en SOPA DE CUENTOS.



Caperucita Roja

Caperucita Roja era una niña muy buena y obediente. Pero un día, cuando llevaba una cesta a su abuela, el malvado lobo la engañó. ¡Menos mal que apareció un leñador! A la siguiente vez, Caperucita y su abuela ya no necesitaron ninguna ayuda...



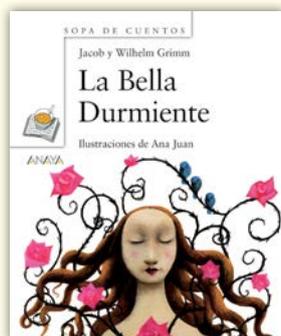
El valiente soldadito de plomo

Una emotiva historia de amor entre un soldadito de plomo al que le falta una pierna, y una bailarina de juguete. Las ilustraciones de Javier Sáez Castán realzan la profundidad y el drama del relato, y captan perfectamente los ambientes y sensaciones que describe el autor.



La princesa y el guisante

Érase una vez un príncipe que había viajado por todo el mundo en busca de una auténtica princesa. Una noche, en medio de una fuerte tormenta, llamó una joven a las puertas de palacio. ¿Sería una princesa de verdad?



La Bella Durmiente

Érase una vez una hermosa princesa a quien todas las hadas concedieron sus mejores dones. Solo un hada envidiosa echó sobre ella una terrible maldición, y la joven princesa quedó profundamente dormida. ¿Cómo podría despertar de su sueño?

PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

«**C**ADA SER HUMANO tiene una combinación única de inteligencias. Este es el desafío educativo fundamental. Podemos ignorar estas diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos tomar las diferencias entre ellas». (H. Gardner, 1995)

Howard Gardner propone una nueva perspectiva para el estudio de la inteligencia. Según el autor, las inteligencias múltiples permiten dar respuesta de forma global a las diferencias personales y abrir un camino a la comprensión de las capacidades e intereses individuales. Este modelo proporciona claves para explicar cómo personas con habilidades extraordinarias en algunos campos pueden resultar no tan brillantes en muchos otros.

Gardner define ocho inteligencias:

Inteligencia lingüístico-verbal

Inteligencia matemática

Inteligencia espacial

Inteligencia musical

Inteligencia corporal cinestésica

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

Inteligencia naturalista



LA BELLA Y EL REY FACUNDO

Ilustraciones de Rocío Martínez

LA ILUSTRADORA

ROCÍO MARTÍNEZ nació en Madrid en 1966. Es licenciada en Bellas Artes, en la especialidad de grabado, por la Escuela de San Fernando de Madrid. Se dedica profesionalmente a la ilustración de libros infantiles y juveniles desde 1990. Ha impartido numerosos cursos y talleres y participado en exposiciones colectivas nacionales e internacionales. Muchas de sus ilustraciones han sido seleccionadas en diferentes muestras y ferias de ilustración. Ha obtenido en dos ocasiones el accésit del Premio Lazarillo de Ilustración en 1999, por *Miguel y las palampalatas* y en 2001, por *La gallina Catalina*. Y entre otros premios, ganó el Primer Premio en el Concurso de Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento en 2006, por *De cómo nació la memoria de El Bosque*.

ARGUMENTO

ROSALÍA ES UNA joven excursionista que un día sale a pasear, ve un castillo a lo lejos y decide visitarlo. En el camino se le irán apareciendo distintos animales, los cuales le advertirán del peligro que corre si llega al castillo, pues en él vive la peor bestia del mundo, que es el rey Facundo. Ella no hace caso a las advertencias, y entra en el castillo. Allí encontrará a un rey infeliz, pues nadie quiere relacionarse con él, por su fealdad. Le acompaña fuera de la fortaleza y le van presentando a los distintos animales, que, uno tras otro van perdiendo el temor. Juntos celebran una gran fiesta en el castillo.

PERSONAJES

Rosalía

La excursionista, una muchacha valiente, es la protagonista femenina. No se le pone nada por delante, la curiosidad y la seguridad en sí misma son sus cualidades.

El rey Facundo

La bestia, es un monstruo aparentemente malvado, pero en el fondo es un ser triste debido a su fealdad.

La ardilla, el ciervo, el conejo y un pájaro

Son los animales que, en el camino hacia el castillo, prevendrán a Rosalía del rey ogro. Personajes que sienten miedo y son desconfiados, aunque al final se darán cuenta de que no hay nada que temer.

TEMAS Y VALORES

La curiosidad

Sin la curiosidad, la protagonista no habría ido al castillo, a pesar de las advertencias de los animales. La curiosidad la impulsa a conocer, a experimentar cosas nuevas.

La generosidad

En el sentido de bondad. El rey premia por ella a la excursionista. Este es un aspecto que casi siempre está presente en los cuentos maravillosos, y siempre es recompensado.

La convivencia

Gracias a la protagonista, los animales pierden el miedo al ogro, y llegan a relacionarse con él, abriéndose así a nuevas relaciones y superando sus prejuicios.

PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
La cubierta	<i>Lingüístico-verbal</i>
El título	<i>Lingüístico-verbal e interpersonal</i>
Después de la lectura	
Las ilustraciones y las estaciones del año	<i>Espacial</i>
Los animales	<i>Lingüístico-verbal</i>
Las mascotas	<i>Naturalista</i>
Jugar y aprender en el cole	<i>Lingüístico-verbal e interpersonal</i>
Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Lingüístico-verbal</i>
Ficha 2	<i>Matemática</i>
Ficha 3	<i>Espacial</i>
Ficha 4	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>

ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

La cubierta

Analizaremos oralmente la cubierta con los niños y niñas, y les pediremos que describan cómo es el personaje que está en la ventana. Por su aspecto, ¿qué carácter tendrá? y ¿quién imaginan que es el personaje del que solo vemos los ojos?

El título

Preguntaremos a los alumnos y alumnas si conocen algún cuento tradicional en el que aparezca la palabra «bella». Por lo menos existen dos: *La bella durmiente* y *La bella y la bestia*. Pediremos, si alguien conoce alguno de ellos, que lo cuente.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Las ilustraciones y las estaciones del año

Les pediremos a los alumnos que digan, a la vista de los paisajes que se ven en el libro, en qué estaciones del año transcurre el cuento. Comentaremos, de paso, cuáles son y qué características tiene.

Los animales

Comentaremos entre todos los animales que aparecen en el cuento: cuáles son y cuáles son las características de cada uno en la vida real.

Las mascotas

A lo largo de la historia aparecen varios animales. Aprovecharemos para hablar con los alumnos sobre quiénes tienen mascota, y qué tareas y qué responsabilidades acarrea.

Jugar y aprender en el cole

Les pediremos a los alumnos que digan el nombre del compañero que tienen al lado y expresen qué es lo mejor de él; los demás le pueden ayudar. Haremos una lista con las cualidades de todos los niños.



¿Qué regalo recibe el rey Facundo?

Un

El pájaro le pregunta a Rosalía si no le asusta la voz terrible del rey. ¿Qué contesta ella? Colorea la respuesta verdadera.

Que su débil
voz no le
asusta nada.

Que su voz
casi no se oye.

Que su voz
de trueno
sirve para
que le oigan
desde lejos.

Que su voz
estruendosa
sirve para
sembrar
el terror.

Y... ÉRASE OTRA VEZ

¿Cuántas copas hay en la celebración de la merienda?
Rodea el número correcto.

8

1

4

9

¿Qué personaje de orejas largas tiene agarrada su copa?

¿De quién es la copa que tiene una pajita?

¿Qué personaje está comiendo lechuga?



Y... ÉRASE OTRA VEZ

- └ Escribe un nombre, que comience por la misma letra, para cada uno de los animales que aparecen en el cuento.

Ardilla

Alicia

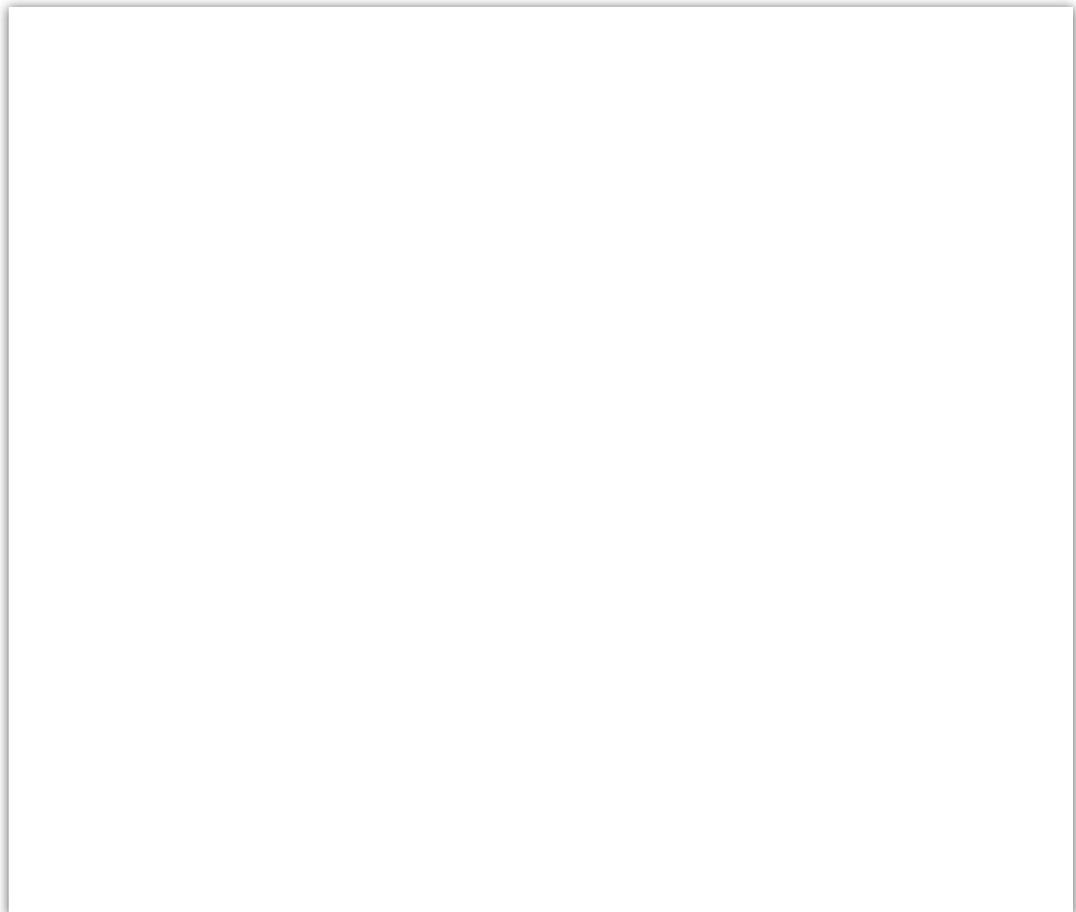
Ciervo

C

Conejo

Pájaro

Inventa un animal que sea una mezcla de todos los anteriores y dibújalo.

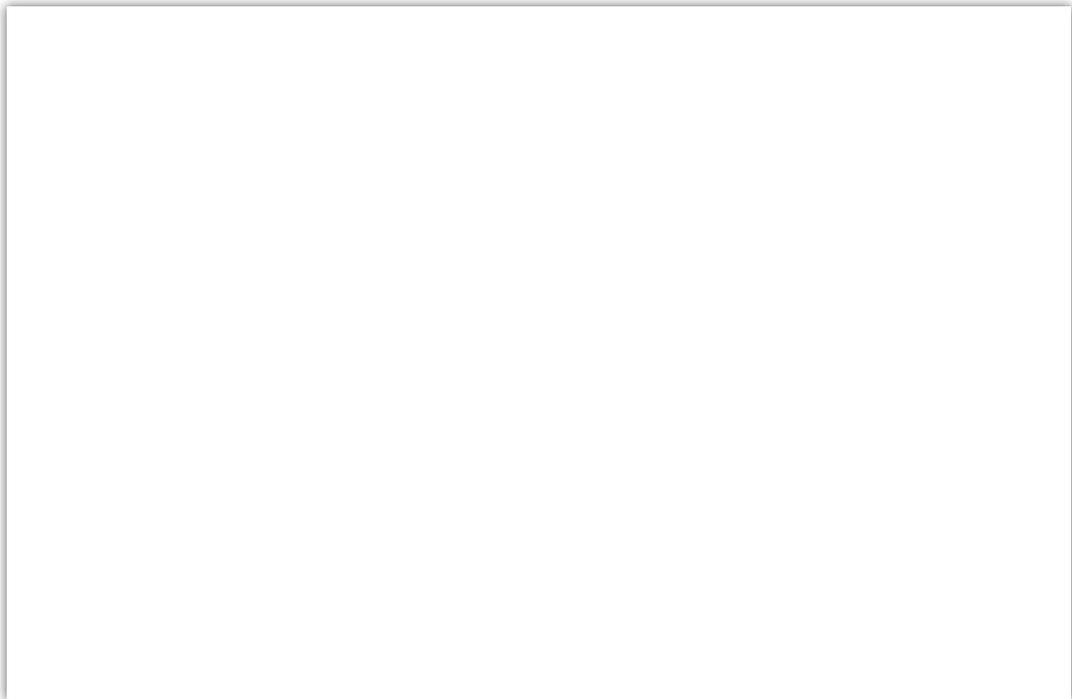


Y... ÉRASE OTRA VEZ

- El cuento que acabamos de leer transcurre en verano. Dibújate a ti mismo en dos paisajes, uno en otoño y otro en invierno.



Otoño



Invierno

EL SOLDADITO SALOMÓN

Ilustraciones de Javier Zabala

EL ILUSTRADOR

JAVIER ZABALA HERRERO nació en León en 1962. Comenzó a estudiar Veterinaria y Derecho, pero lo abandonó para cursar Ilustración y Diseño Gráfico en la Escuela de Artes Aplicadas de Oviedo. Ha realizado ilustraciones para libros infantiles, publicidad, prensa y dibujos animados. Y ha trabajado en diversas editoriales, tanto españolas como extranjeras. Sus libros han sido traducidos a 15 idiomas. Ha ganado diversos premios y menciones, entre otros el Premio Nacional de Ilustración en 2005, por *El soldadito Salomón* y fue nominado al Premio Hans Christian Andersen en 2012.

ARGUMENTO

EL SOLDADITO SALOMÓN es un juguete muy sabio que tiene consejos para todo el mundo. A él acuden diversos objetos para solicitarle ayuda, y él, en cada caso, soluciona su problema, siempre de una manera juiciosa y equitativa.

PERSONAJES

El soldado Salomón

Es el protagonista del cuento. Personaje inspirado en el del cuento clásico *El valiente soldadito de plomo*. Aquí se caracteriza por su buen juicio y su capacidad para empatizar con los demás.

Los objetos que acuden a pedirle consejo

Una **caja de música** a la que una bailarina pisotea, un **muñeco dormilón** al que un reloj de cuco no deja dormir, un **coche** al que una peonza golpea y un viejo **osito de peluche** al que asusta el coco. Todos personajes con problemas que piden ayuda al soldado Salomón.

TEMAS Y VALORES

La resolución de conflictos

El soldadito, en cada caso, resuelve el problema del objeto que acude en su ayuda. Su actitud es de escucha y empatía, y es muy bueno solucionando problemas.

La convivencia

Además de solucionar cada problema, la forma de actuar del soldadito sirve de ejemplo a los vecinos que asisten a los veredictos. Y entre todos crean un clima de convivencia en el que la escucha y el respeto están presentes.

La capacidad de escucha

El soldadito, pacientemente, oye con atención a cada uno de los objetos que necesitan ayuda. Cualidad indispensable para poder entender a los demás y ser capaces de prestar ayuda cuando nos la piden.

PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
La cubierta	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
El título	<i>Lingüístico-verbal</i>
Después de la lectura	
Binomio fantástico	<i>Lingüístico-verbal</i>
Habilidad manual	<i>Corporal cinestética</i>
Parejas lógicas	<i>Matemática</i>
Nosotros somos Salomón	<i>Interpersonal e intrapersonal</i>
Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Ficha 2	<i>Interpersonal</i>
Ficha 3	<i>Matemática y espacial</i>
Ficha 4	<i>Lingüístico-verbal</i>

ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

La cubierta

Analizaremos con los alumnos los elementos que aparecen en la cubierta: cuáles son seres vivos y cuáles no. Quedará la duda de si el soldado es una persona o no. Estableceremos hipótesis sobre el argumento, dependiendo de que lo sea o no.

El título

Les preguntaremos si conocen un personaje histórico que se llame Salomón. Si alguno conociese el famoso juicio del rey Salomón, le pediremos que lo cuente a la clase. De no ser así, lo contaremos nosotros. Y explicaremos que de él procede el dicho «juicio salomónico».

DESPUÉS DE LA LECTURA

Binomio fantástico

Les propondremos deshacer las parejas que aparecen en el cuento: caja y bailarina, muñeco y reloj, coche y peonza, y viejo osito y coco. Les pediremos a continuación que hagan nuevas parejas, y escriban una breve historia.

Habilidad manual

El soldadito ha viajado mucho en un barco de papel. Con papeles, preferiblemente de colores, les enseñaremos a hacerlo, así como otras posibles figuras de papiroflexia: una pajarita, un sombrero, una grulla...

Parejas lógicas

Enumeraremos los ocho elementos que aparecen emparejados en el cuento, y les propondremos que asocien a cada uno de ellos un elemento pertinente, por ejemplo: a la peonza, su cuerda; a la caja de música, su llave...

Nosotros somos Salomón

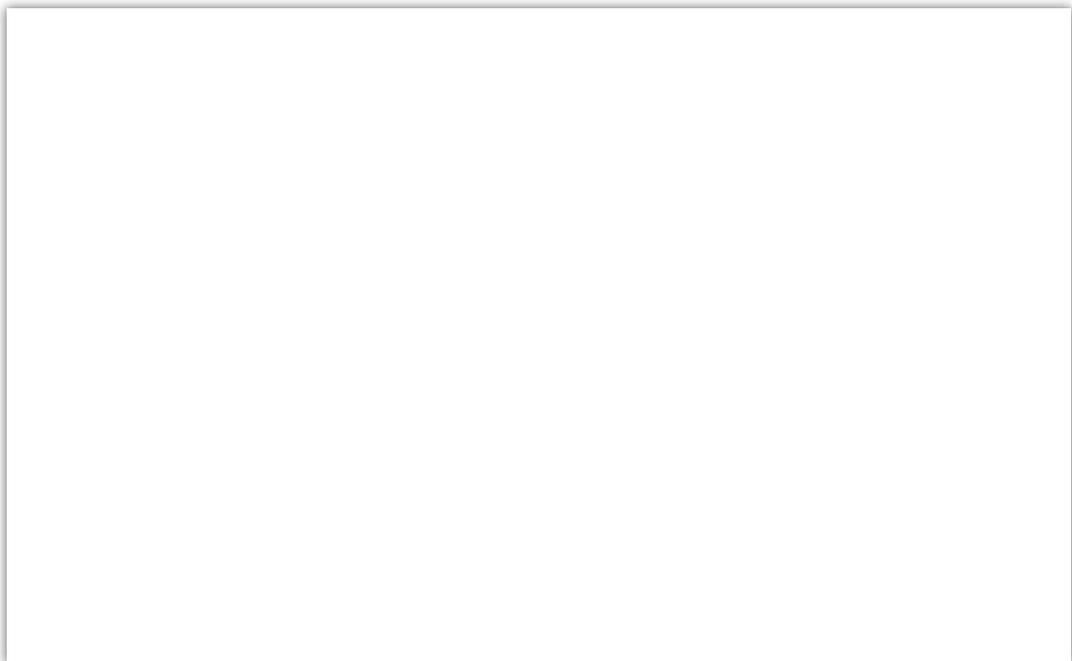
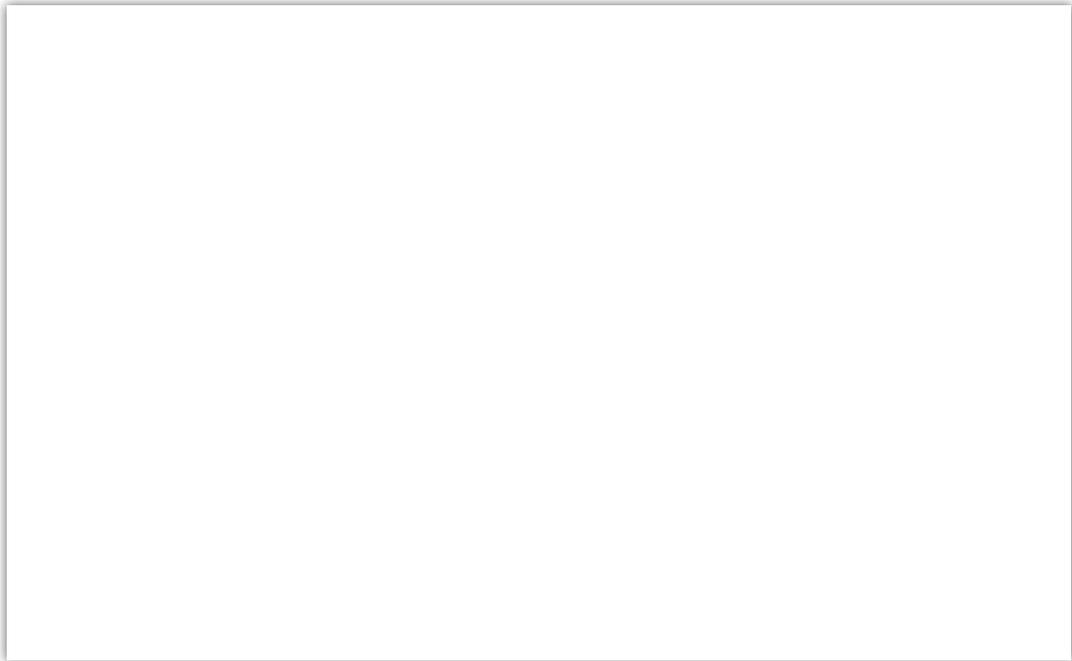
Propondremos a los alumnos un juego en el que sean ellos los que tengan que actuar como el soldadito Salomón. Para ello, colocaremos en el centro de la clase bastantes juguetes y objetos. Un niño saldrá al centro y elegirá dos objetos; a continuación, planteará un conflicto imaginario entre ellos; por ejemplo, el cuaderno está enfadado porque el lápiz le mancha sus hojas blancas y limpias. Entre todos intentarán dar soluciones al problema e, incluso, pueden hacer una lista para votar colectivamente las más adecuadas.



Y... ÉRASE OTRA VEZ

- En la cubierta del libro aparece un reloj de cuco. Escribe otro tipo de reloj que conozcas.

Ahora dibuja un reloj de cuco y otro que tú desees.



- └ ¿De qué se queja cada uno? Une con flechas cada objeto con aquello de lo que se queja.

La caja
de música.

El muñeco
dormilón.

El coche.

El osito.

De que el
reloj de cuco
hace ruido.

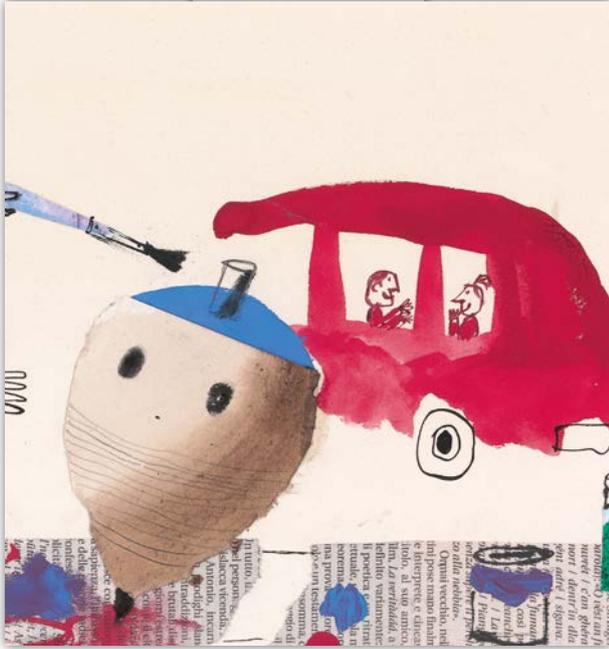
Del coco
fastidión.

De que la
bailarina
le pisa.

De la peonza
alocada.

Y... ÉRASE OTRA VEZ

- Ordena las siguientes ilustraciones, del 1 al 4, según aparecen en el cuento.



- Recuerda lo que has leído y completa las siguientes frases.

Es noche de llena,
 los de
 su barrio le consultan sus
 al
 más sabio.

Después de pensar un poco,
 explica al
 coco:

— Está muy feo .

Dejarás de hacer el

y, si decides ,

antes debes .

¡Y ya nadie teme al

!

UNA RICA MERIENDA

Ilustraciones de Marta Balaguer

LA ILUSTRADORA

MARTA BALAGUER I JULIA nació en Barcelona el 19 de abril de 1953. Es licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona y diplomada en estudios superiores de Antropología Social por la Universidad Autónoma de Barcelona. Ha realizado cursos de grabado en la Escuela de Artes y Oficios de su ciudad natal. Desde finales de los años setenta se dedica a ilustrar libros para niños. Es la ilustradora de la web infantil Chilias Biblioteca Virtual, proyecto que mantiene el Servicio de Bibliotecas de la Diputación de Barcelona. Desde 1993 imparte clases a estudiantes de ilustración. Además de ilustradora es también autora del texto de varios libros. Ha recibido diversos premios, entre ellos el Apel.les Mestres en 1985, por *Libro de voliches, laquidamios y otras especies*, o el Premio Lazarillo de Ilustración en 1990, por *Quina nit de Reis!*

ARGUMENTO

CAPERUCITA VA A casa de su abuelita, y se encuentra con el lobo, que tiene la tripa inflamada y con mucho dolor. Caperucita le ofrece una manzana, pero él quiere un refresco. Van apareciendo sucesivos personajes, y todos le ofrecen alimentos sanos, que él rechaza. Al final, le preparan un batido de frutas y le obligan a tomarlo. Pasados sus dolores, juntos lo celebran.

PERSONAJES

Caperucita y el lobo

Son los protagonistas del cuento. Inspirados en el cuento tradicional, en esta ocasión Caperucita enseñará al lobo a tener una alimentación sana. Y el lobo entrará en razón y cambiará sus malos hábitos alimenticios.

El conejo, el gato, la ardilla, la paloma, el ratón,

Todos estos animales muy concienciados con la importancia de tener una alimentación sana, intentan, cada uno de un modo, ayudar al lobo para que deje de tener dolor de tripa y coma de forma más saludable.

TEMAS Y VALORES

La solidaridad

Todos los personajes se preocupan de que el lobo se sienta bien. Se unen para ayudarlo y darle buenos consejos sobre alimentación.

Una alimentación equilibrada

Todos los productos que ofrecen al lobo, o los que utilizan para hacerle el batido son alimentos naturales, necesarios para tener una buena alimentación y estar sanos.

La gratitud

El lobo les está muy agradecido a todos por su comportamiento, pues le han ayudado a que se le pase el dolor de tripa. Este agradecimiento lo muestra a los demás.

PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
El título	<i>Espacial e interpersonal</i>
La ilustración	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Después de la lectura	
Los animales	<i>Lingüístico-verbal y naturalista</i>
Una buena alimentación	<i>Lingüístico-verbal e interpersonal</i>
Cambiamos un personaje	<i>Lingüístico-verbal y corporal cinestésica</i>
Juego de las tiendas	<i>Interpersonal e intrapersonal</i>
Fichas	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Espacial</i>
Ficha 2	<i>Lingüístico-verbal</i>
Ficha 3	<i>Matemática y espacial</i>
Ficha 4	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>

ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

El título

Seguro que todos los alumnos recuerdan una merienda en una casa o en el campo con sus familiares o amigos. Les pediremos que la describan, que enumeren todas las personas que acudieron y los alimentos que tomaron. Sobre este último punto, podemos comentar, en el sentido del libro, cuáles son saludables y cuáles no.

La ilustración

Preguntaremos quiénes creen que son esos dos personajes que aparecen en la cubierta del libro, a quiénes les recuerdan, ¿qué están haciendo?, ¿parece que están asustados? También les pediremos que digan qué alimentos lleva la niña en la cesta. A la vista de la ilustración, ¿qué estación del año es? Pediremos que razonen su respuesta.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Los animales

Sobre los cinco animales que aparecen en el cuento, además del lobo, les podemos pedir que cuenten qué saben de sus costumbres y comportamiento.

Una buena alimentación

Les propondremos hacer varias listas de alimentos, según una clasificación que estableceremos. Por ejemplo: legumbres, frutas, hortalizas... Anotaremos las distintas listas en la pizarra y les pediremos que hagan un menú saludable para un día: desayuno, comida y cena.

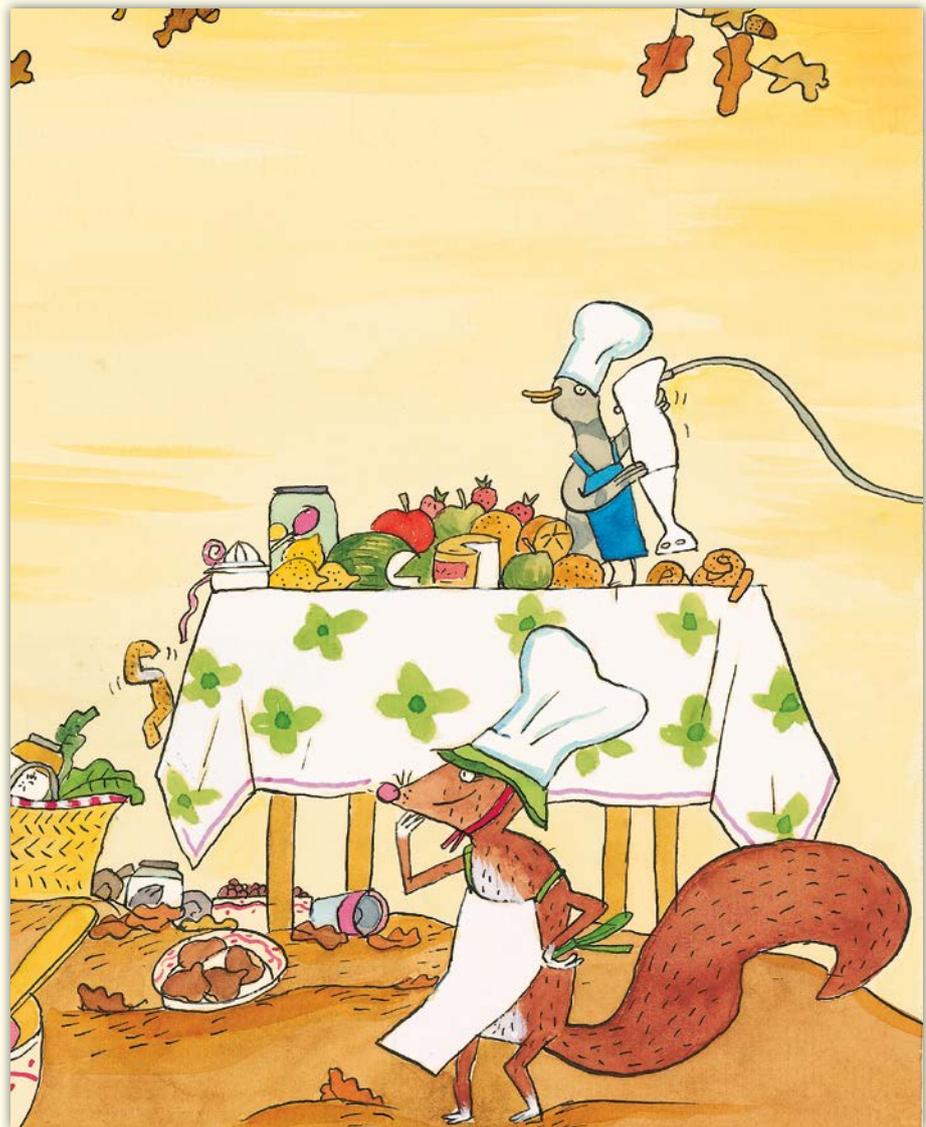
Será una buena ocasión para comentar cuáles son los alimentos importantes para una dieta equilibrada.

Cambiamos un personaje

Les propondremos eliminar uno de los animales que aparecen en el cuento, y les pediremos que cada uno de ellos se convierta en el animal que desee, y se introduzca en el cuento, propiciado una peripecia distinta.

Juego de las tiendas

Organizaremos un mercado en clase con envases vacíos, alimentos de juguete, fotos procedentes de folletos o de cajas de alimentos... Cada niño hará «la compra» y, luego, explicará al resto de la clase qué ha comprado y por qué lo ha elegido.



Y... ÉRASE OTRA VEZ

- Realiza un dibujo diferente para la cubierta de este cuento.

Y... ÉRASE OTRA VEZ

Rocío Antón y Lola Núñez

UNA RICA MERIENDA

WYNNY

Y... ÉRASE OTRA VEZ

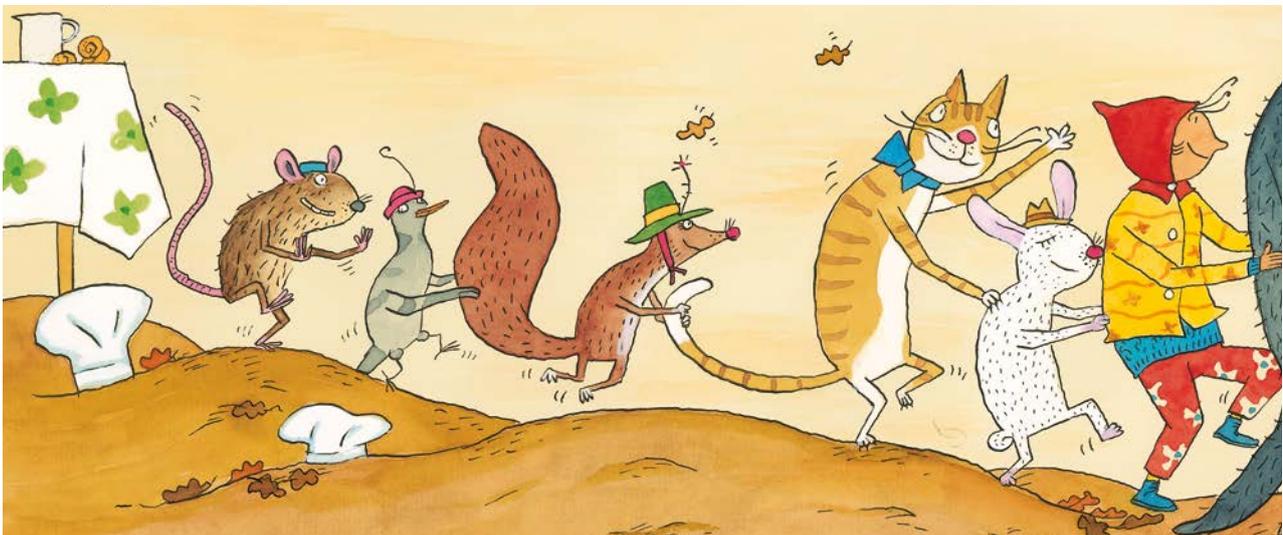
¿Qué le ofrece Caperucita al lobo para curarle el dolor de tripa?

¿Y el gato?

¿Y la ardilla?

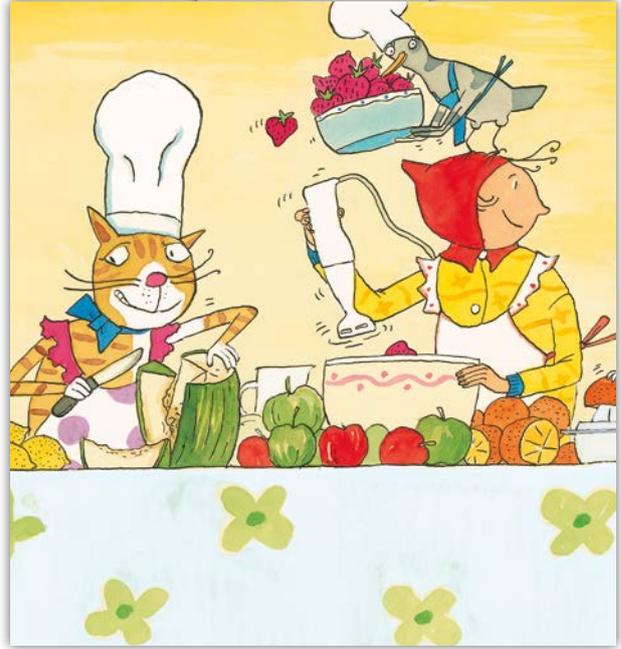
¿Y la paloma?

¿Y el ratón?



Y... ÉRASE OTRA VEZ

- Ordena las siguientes ilustraciones, del 1 al 4, según aparecen en el cuento.



Y... ÉRASE OTRA VEZ

- Los animales ayudan a Caperucita a hacer un batido de frutas para el lobo. ¿Qué frutas utilizan para ello? Completa la lista.

Fresas

Dibújate comiendo la fruta que más te gusta.

¡QUÉ DESASTRE DE FLAUTISTA!

Ilustraciones de Margarita Menéndez

LA ILUSTRADORA

MARGARITA MENÉNDEZ nació en Madrid. Tras varios años dedicándose a la enseñanza, comenzó a ilustrar, primero, libros de texto y después de literatura infantil, principalmente para primeros lectores.

ARGUMENTO

ES FIESTA EN Hamelin, y todo el mundo sigue al flautista que toca muy bien. Pero llegan ante un paso de cebra, y el flautista no sabe qué significa esa señal. Una niña se lo explica, y así continúan por la ciudad, encontrándose con más señales que él desconoce. En la fiesta final todos, incluso él, reconocen que toca muy bien la flauta, pero debe aprender las normas de circulación vial.

PERSONAJES

El flautista

Es el protagonista del cuento. Es alegre y decidido hasta que se topa con aquello que no conoce, entonces no duda en pedir ayuda para poder continuar.

Los personajes secundarios

Son los que le explican las señales de tráfico: una **niña**, un **señor** con barba blanca y paraguas, una **señora** muy elegante y un **hombre** calvo trajeado y con corbata. Personajes todos ellos que le enseñan el significado de las señales para que pueda proseguir su camino.

TEMAS Y VALORES

La educación vial

Es sin duda el tema principal, explícito en todo el argumento del cuento. El hecho de conocer las señales de tráfico es muy importante para saber cuándo pararse o proseguir en la calle como peatón.

La solidaridad

Todos los personajes colaboran y participan en la fiesta, y van explicando las señales de tráfico al flautista. Todos juntos se ayudan y se compenetran poniendo cada uno de ellos lo mejor de sí mismos para que todo sea más fácil y pasarlo bien.



PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
Señales de tráfico	<i>Lingüístico-verbal</i>
El título	<i>Lingüístico-verbal</i>
Después de la lectura	
Las señales de mi barrio	<i>Espacial e interpersonal</i>
Animales y personas	<i>Lingüístico-verbal</i>
Instrumentos musicales	<i>Musical</i>
Juego de adivinanzas	<i>Lingüístico-verbal e interpersonal</i>
Fichas	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Espacial</i>
Ficha 2	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Ficha 3	<i>Matemática y espacial</i>
Ficha 4	<i>Espacial y musical</i>

ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

Señales de tráfico

Dado que en la cubierta del libro aparece una señal de tráfico, pediremos a los alumnos que manifiesten qué señales conocen y qué significan.

El título

Evidentemente, el cuento hace referencia a *El flautista de Hamelin*. Les preguntaremos si conocen el cuento; de no ser así, se lo contaremos, y les pediremos que digan, a la vista del flautista de la cubierta, por qué puede ser un desastre.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Las señales de mi barrio

El argumento gira en torno al desconocimiento que el flautista tiene de las señales de tráfico. Les pediremos que dibujen dos o tres que conozcan y que pregunten a sus compañeros lo que significan.

También pueden observar las señales que aparecen en su calle y en las proximidades de su casa o de la escuela, y traerlas dibujadas para, entre todos, descubrir qué significado tiene cada una.

Animales y personas

Al flautista le acompaña un montón de gente, pero, entre las personas, hay animales. ¿Cuáles son?

Imaginemos qué oficios tienen las personas que aparecen en las ilustraciones.

Instrumentos musicales

La flauta sería uno de los instrumentos más sencillos que existen. Les pediremos que enumeren todos los que conocen y si imaginan alguna forma de clasificarlos.

Juego de adivinanzas

Podemos preparar señales de tráfico de cartulina y colgarlas en las paredes de la clase. Hablaremos sobre ellas y comentaremos su significado. Pondremos ejemplos como: ¿Qué señal es la que tiene dibujados dos coches, uno rojo y otro negro? Cuando un niño o niña lo adivine, debe salir e indicar la señal.

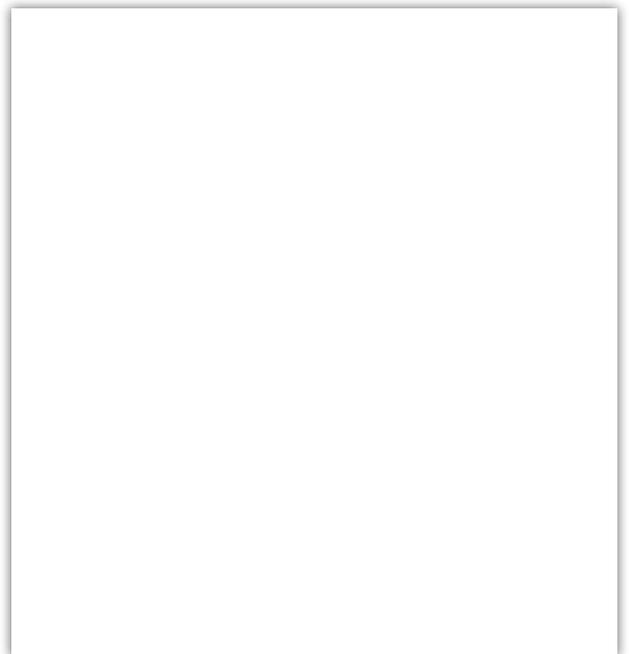
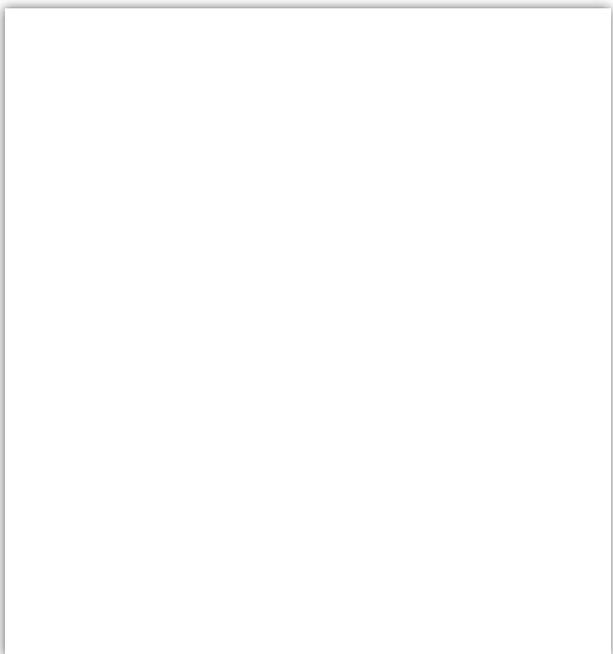
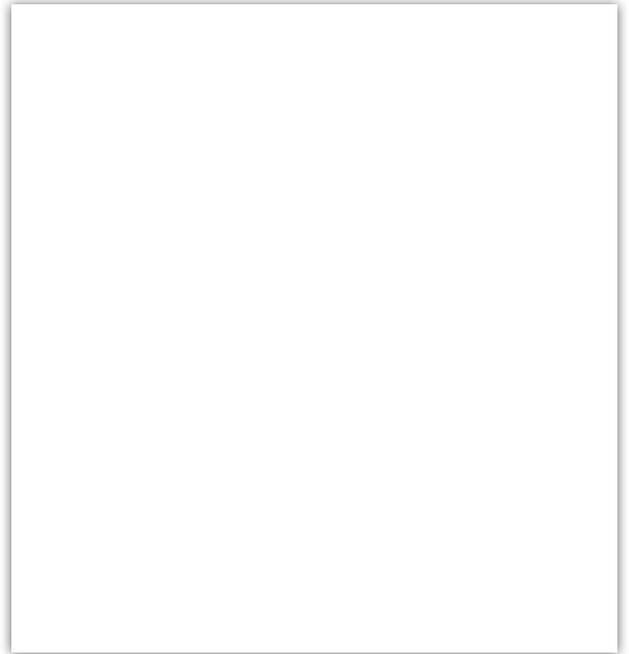
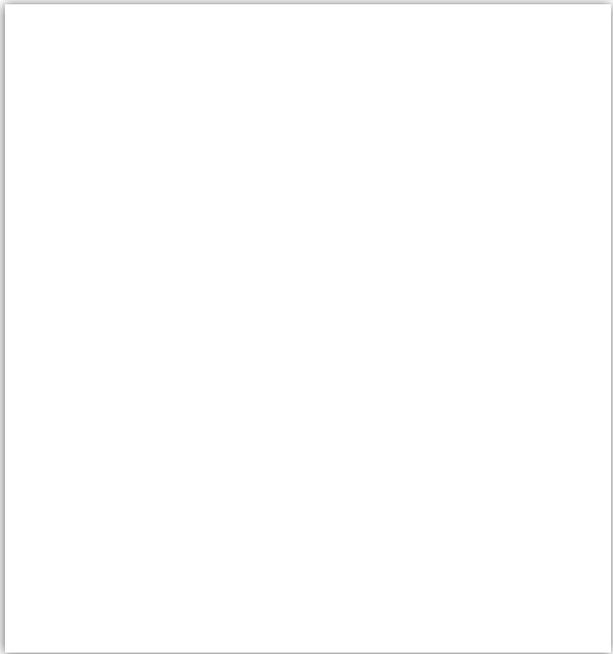
Otra forma de jugar es inventar adivinanzas sobre las señales. Por ejemplo: *La señal que yo veo lleva un sombrero picudo y le gustan mucho los niños* (señal de «Peligro, colegio»). *Es una señal muy vergonzosa que, cuando alguien la mira, se pone colorada y se queda parada* (señal de «Stop»).



Y... ÉRASE OTRA VEZ

- La señal de la cubierta significa que les está prohibido circular a las bicicletas.

Dibuja tú ahora cuatro señales diferentes que prohíban circular con otros tipos de vehículos.



Y... ÉRASE OTRA VEZ

¿Qué animales aparecen en el grupo que mira al flautista intentando saber qué significa una vaca dentro de un triángulo?

Colorea los recuadros correctos.

Pájaro

Gallina

Elefante

Cerdos

Cisne

Serpiente

Ratones

Perro

Gato

Tigre

Cocodrilo

Tortuga

Y... ÉRASE OTRA VEZ

- Seguro que en tu casa hay algún adulto que conduce. Pregúntale qué significado tiene la forma de las señales:

Circulares

Triangulares

Cuadradas

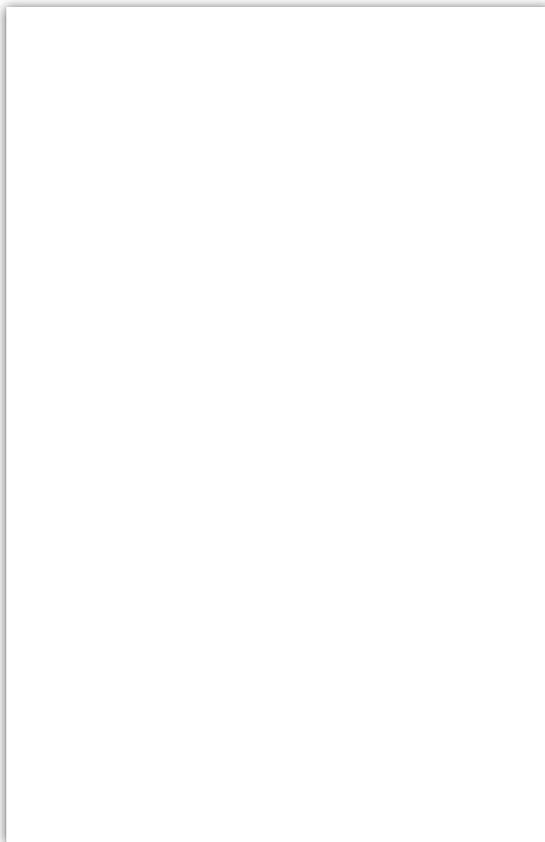
Ahora dibuja una de cada en este recuadro.

--

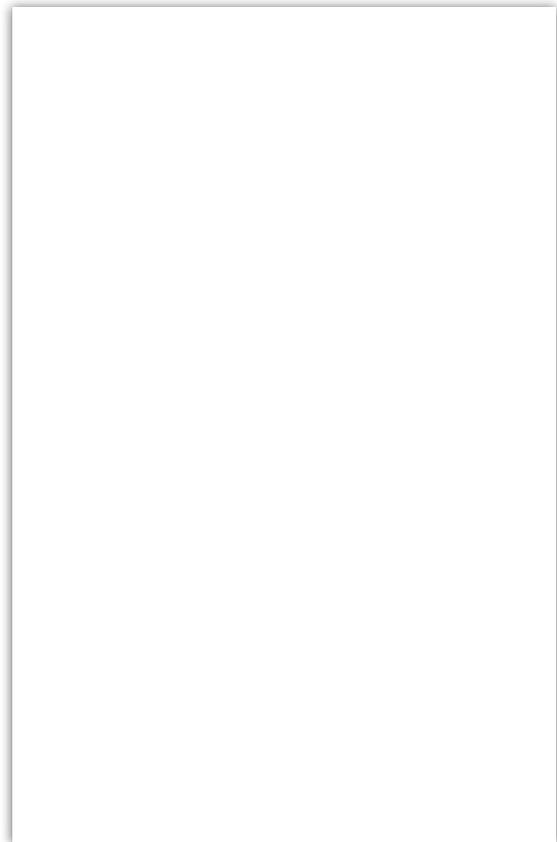
Y... ÉRASE OTRA VEZ

¿Qué instrumentos musicales conoces? Escribe cuatro de ellos a continuación.

Ahora dibuja un instrumento de cuerda y otro de viento.



De cuerda



De viento