
Cuentos que dan mucho juego

Autoras: **S. Albáizar, P. Casado, A. Parada** Ilustraciones: **Avi**

Páginas: **64** Formato: **12 x 20**

Serie Amarilla, libro: Desde 6 años



ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA GUÍA DE LECTURA

FICHA TÉCNICA

INTRODUCCIÓN

ARGUMENTO

INTERÉS FORMATIVO Y TEMÁTICO

AUTORAS

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

1. TE DAMOS UN JUEGO

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

1. JUGAR CON RIMAS, SIN MIEDO

2. CRUZANDO CON EL GATO CON BOTAS

3. YO ME IMAGINO UN DISFRAZ

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1. JUEGO A CLASIFICAR

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1. YO SIGO CON LOS CUENTOS

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

1. RECICLANDO Y APRENDIENDO A COSER: EL GATO CON GUANTE

ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

1. ¡ARRIBA EL TELÓN!

EDUCACIÓN PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

EDUCACIÓN INTERCULTURAL

1. JUEGOS DE PALABRAS DE OTROS PAÍSES

EDUCACIÓN PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECIALES

2. FANTASMAS, GATOS, OGROS, BRUJAS (+)

3. TACHAR AL QUE SOBRA (-)

SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

1. OTROS LIBROS QUE DAN JUEGO

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1. COSAS DE CUENTOS

CUADRO DE OBJETIVOS

A VER SI ME ACUERDO

SOLUCIONARIO

Introducción

Dos cuentos, de Grimm y Perrault, llenos sorpresas, dos historias para leer, cantar y bailar, jugar a hacer teatro, cocinar, hacer marionetas... ¿Hay quién dé más juego? Vamos a disfrutar con el libro, ahora mismo.

Argumento

«Juan sin miedo»: Juan no se asustaba por nada. Un día salió en busca de aventuras y se encontró con una bruja y un ogro aterrador, Juan ni se inmutó al verlos, más tarde se enteró de que un malvado mago había encantado un castillo; el rey que allí vivía escapó, pero prometió la mano de su hija al que consiguiera liberarlo del mago, Juan pasó tres noches en el castillo, enfrentándose a fantasmas y espectros y al propio mago al que venció con un encantamiento. Y Juan, como premio, se casó con la hija del rey. Pasó el tiempo y un día cuando Juan dormía, la princesa le regaló una pecera pero tropezó al inclinarse y el contenido de la pecera, agua y peces, cayó sobre Juan. Y Juan se asustó, por primera vez, pero esto es un secreto.

«El gato con botas»: Juan, el hijo pequeño de un molinero, se sintió perjudicado al recibir la herencia de su padre en la que le dejaba como único bien un gato. Pero el gato le dijo que él le haría rico y le pidió prestadas las botas, el sombrero y una bolsa; entró en el río y con una bolsa de peces se dirigió al palacio y se la entregó al rey de parte de su amo, el marqués de Carabás. Otro día le obsequió con perdices, faisanes y conejos. Hasta que el rey quiso conocer al amo del gato. Pero Juan tenía una ropa muy pobre, entonces el gato hizo que se la quitara y se metiera en el río. Al pasar la carroza del rey, el gato gritó que unos ladrones habían robado todo a su amo. El rey se detuvo e hizo que sus criados proporcionaran un traje muy elegante para Juan. Luego, como el rey quiso conocer la vivienda de Juan, el gato tuvo que vencer con ingenio al ogro de un castillo. Y el rey creyó que aquel castillo y las tierras pertenecían a Juan, el marqués de Carabás, y le concedió la mano de su hija la princesa.

Interés formativo y temático

Un grupo de profesoras presenta los cuentos clásicos de *Juan sin Miedo* y *El gato con botas*, acompañados de indicaciones para hacer disfraces, canciones, rimas, papiroflexia, construcción de marionetas y otras muchas y divertidas propuestas. En esta edad, en la que se afianza la lectura comprensiva, qué mejor que hacerlo de manera lúdica, por medio de actividades que divierten al niño, enriquecen su vocabulario, desarrollan la expresión corporal y las habilidades manuales, ejercitan la atención y la memoria... Actividades divertidas que estimulan la imaginación y el acercamiento a la lectura.

En esta Guía de Lectura hemos incluido un nuevo apartado de Atención a la Diversidad. En él se presenta una propuesta de Educación Intercultural para acercar el libro a niños que se están integrando en nuestras aulas de Educación Primaria. También presentamos actividades para alumnos con Necesidades Especiales, de ampliación con el signo (+), para niños de rendimiento escolar alto, de apoyo con el signo (-), para niños que no consiguen superar los niveles mínimos de conocimiento. También incluimos un cuadro de Objetivos con Contenidos, Procedimientos y Actividades Complementarias que vamos a trabajar con esta Guía de Lectura. Por último, presentamos el apartado «A ver si me acuerdo» con cuestiones relacionadas con la lectura para que el profesor pueda comprobar si los alumnos se han enterado de lo que han leído.

Merece la pena que el profesor dedique unos minutos a la lectura de la Guía completa, de esta forma podrá seleccionar la propuesta de actividades más didáctica, más adecuada para su grupo de alumnos.

Autoras

Sonia Albáizar, Paloma Casado y Ana Parada son profesoras de Educación Infantil y Primaria que aportan sus conocimientos y experiencias docentes presentando dos cuentos clásicos acompañados de indicaciones para hacer disfraces, canciones, rimas etc... y demás propuestas divertidas para los alumnos.

Profesor/a

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

Actividad 1

TE DAMOS UN JUEGO

Presentar los cuentos de manera lúdica es una actividad motivadora para crear lectores entusiastas. Observar la cubierta del libro, el título, la ilustración y demás detalles. Seguidamente y para **ejercitar la atención y la agilidad visual**, marcar las diferencias entre cuatro ilustraciones aparentemente iguales.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

JUGAR CON RIMAS, SIN MIEDO

A los niños les fascinan las rimas, las repeticiones, las retahílas, para ello proponemos leer rimas relacionadas con el argumento de *Juan sin miedo*, **incluso les animamos a crear sus propias poesías. Comprobar la comprensión lectora del argumento de un cuento** es el objetivo. Leer estrofas y reconocer la rima en cada caso.

Actividad 2

CRUZANDO CON EL GATO CON BOTAS

Comprobar la comprensión literal de datos del cuento, de manera lúdica es el objetivo de la actividad. Los niños leen y completan un juego de cruzada con datos de personajes y situaciones del cuento *El gato con botas*.

Actividad 3

YO ME IMAGINO UN DISFRAZ

En las páginas 16 y 17 y 40, 41, 42 y 43 **se dan instrucciones para confeccionar disfraces** de fantasma y gato con botas. **Imaginar disfraces para hacer con materiales mínimos**, por ejemplo, con cajas viejas de cartón se hace la cabeza de un robot, con papel de aluminio un traje de astronauta... Dibujar un disfraz, escribir el nombre y decir al profesor cómo confeccionarlo.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 1

JUEGO A CLASIFICAR

Distinguir datos de los cuentos y relacionarlos con el argumento que corresponde es el objetivo. Decir en voz alta frases que pertenecen a los dos cuentos y relacionarlas con su cuento: Por ejemplo, «El fantasma arrastraba una cadena con una bola de cristal» (*Juan sin miedo*), «Decía que su amo era el marqués de Carabás» (*El gato con botas*).

Profesor/a

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Actividad 1

YO SIGO CON LOS CUENTOS

Ejercitar la creatividad imaginando una posible aventura para los personajes de los cuentos es el objetivo de la actividad. Los niños releen el final de cada cuento y escriben la continuación.

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Actividad 1

RECICLANDO Y APRENDIENDO A COSER: EL GATO CON GUAANTE

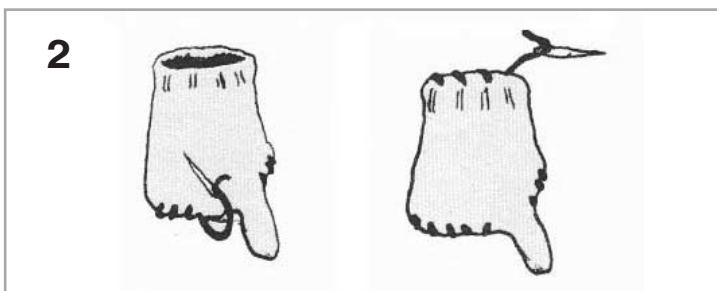
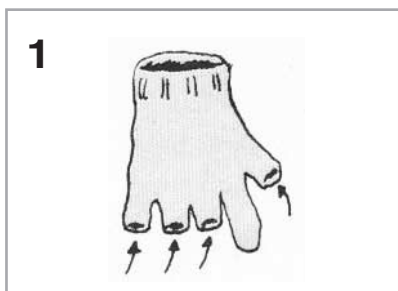
Reciclar, seguir instrucciones y aprender a coser son los objetivos de esta actividad multidisciplinar.

MATERIALES NECESARIOS PARA HACER UN GATO

- Un guante de lana viejo.
- Algodón o gomaespuma para meter en el guante.
- Una aguja gorda y hebras de lana.
- Cintas de colores.
- Dos botones de tamaño mediano, da igual que sean de diferente color.

MODO DE HACERLO

1. Coger el guante de lana, meter hacia dentro todos los dedos y con la ayuda del profesor, coserlos todos menos el índice
2. Rellenar el guante con algodón y cerrarlo cosiéndolo.



3. Anudar una cinta alrededor de cada oreja y otra alrededor del cuello. Dos botones servirán como ojos y una cruz de lana serán el morro.



Profesor/a

ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

Actividad 1

¡ARRIBA EL TELÓN!

El libro se presta para organizar una función en el aula. Una ocasión estupenda para pasarlo bien trabajando en equipo: hay niños que enseguida querrán disfrazarse, otros preferirán decir adivinanzas o cantar, otros hacer los dibujos del decorado, otros las marionetas...

Hable con los alumnos del trabajo en equipo, pregúnteles si les gusta trabajar así o prefieren hacerlo individualmente y por qué.

Haga que cada uno diga lo que prefiere hacer en la función de clase. En papel continuo dibujar un sencillo organigrama con apartados correspondientes a dramatización de cuentos, recitado de poesías, canciones y bailes, disfraces y caracterización de personajes, construcción de marionetas; luego, cada alumno escribe su nombre en el apartado en que quiere colaborar y explica cómo lo va a hacer.

Para facilitar esta labor, indicamos las páginas del libro donde se encuentran algunos ejemplos de los apartados citados:

- Dramatización de uno de los cuentos del libro: *Juan sin miedo* (págs. 6-15), *El gato con botas* (págs. 30-39).
- Recitado de poesías: *El fantasma* (págs. 24 y 25), *Los gatos* (págs. 50-51).
- Canciones y bailes: *Los esqueletos* (págs. 18 y 19), *Don Melitón* (págs. 44 y 45).
- Disfraces y caracterización de personajes: (págs. 16 y 17), (págs. 40-43).
- Adivinanzas: (págs. 54-57).
- Construcción de marionetas: (págs. 58 y 59).

Prepare la función con antelación y recuerde a los niños que cada uno debe cumplir con el trabajo al que se ha comprometido y colaborar en todo para obtener un buen resultado.

EDUCACIÓN PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Actividad 1

JUEGOS DE PALABRAS OTROS PAÍSES

La afición a jugar con palabras no la hemos perdido, ni debemos perderla. Recordar entre todos nombres de juegos de palabras: «Veo, veo». «De la Habana ha venido un barco cargado de», «El colmo». En casi todos ellos intervienen la memoria, **la rapidez de reflejos, el humor, la imaginación...**

Llamamos la atención de los alumnos hijos de inmigrantes y les pedimos que, con la ayuda de sus padres, nos enseñen **un juego de palabras de su lugar de origen:** un trabalenguas, una adivinanza, una canción... lo aprendemos bien y lo jugamos en la clase.

Mostrar interés y aprecio por conocer otros juegos de lenguaje y comprobar los puntos en común que podemos tener con ellos, son los objetivos de la actividad.

EDUCACIÓN PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (CONT.)

EDUCACIÓN PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECIALES

Actividad 2

FANTASMAS, GATOS, OGROS, BRUJAS... (+)

Proponer a los alumnos recordar un cuento o inventarlo; en dicho cuento deberá intervenir obligatoriamente uno de los personajes de *Juan sin miedo* o de *El gato con botas*. Los alumnos escriben su cuento y lo leen en voz alta ante sus compañeros. **Ejercitar la memoria, vocalizar y leer con expresividad**, son los objetivos de la actividad.

Actividad 3

TACHAR AL QUE SOBRA (-)

Ejercitar la atención y la memoria es el objetivo de la actividad. Para ello escribimos en la pizarra los nombres de personajes de los cuentos de este libro. Los niños deberán distinguir y anotar en el cuadro los que pertenecen a *Juan sin miedo* y a *El gato con botas*, y tachar a los personajes que no pertenecen a ninguno de los dos.

| | <i>Juan sin miedo</i> | <i>El gato con botas</i> |
|-----------------------|-----------------------|--------------------------|
| El marqués de Carabás | | |
| El hijo del molinero | | |
| El lobo | | |
| El dragón | | |
| Caperucita Roja | | |
| La bruja | | |
| El mago | | |

SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

Actividad 1

OTROS LIBROS QUE DAN JUEGO

Implicar a la familia en el proyecto de lectura de sus hijos es el objetivo de esta actividad. Leer juntos y disfrutar del argumento, contemplar las ilustraciones, jugar a las adivinanzas, aprender una rima, confeccionar títeres... son algunas de las agradables actividades que también se pueden hacer en familia. Además recordamos otros títulos de contenido parecido, editados por Alfaguara en serie amarilla, libro: *Sí, poesía, Versos para jugar... ¡y actuar!*, *Pinto, pinto, gorgorito, Un buen rato con cada plato*.

Profesor/a

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 1

COSAS DE CUENTOS

Ejercitar la atención y la agudeza visual son los objetivos de esta actividad. En una sopa de letras, los alumnos rodean cinco nombres pertenecientes a los dos cuentos del libro. Los nombres se leen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

SOLUCIONARIO

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

1. TE DAMOS UN JUEGO

- A) Título: CUENTOS QUE DAN MUCHO FUEGO. La figura del gato repetida.
- B) Título: CUENTO CUENTOS QUE DAN MUCHO JUEGO. Repetida la torre con el gato.
- C) Título: CUENTAS QUE ME DAN MUCHO JUEGO. Repetida la torre y el fantasma.
- D) La cubierta auténtica.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

1. JUGAR CON RIMAS, SIN MIEDO

Miedo, asusta, malvado, pija, alaridos, valiente, pecera.

2. CRUZANDO CON EL GATO CON BOTAS

1. Molinero, 2. Gato, 3. Carabás, 4. Botas, 5. Castillo, 6. Ogro.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1. JUEGO A CLASIFICAR

Juan sin miedo:

Juan no se asustaba por nada.
La princesa le regaló una pecera a su marido.
El ogro se convirtió en ratón.

El gato con botas:

Érase una vez un molinero que tenía tres hijos.
Majestad, os traigo este manjar de parte de mi amo, el marqués de Carabás.

Tachar: El padre de Juan le dejó como herencia un caballo precioso.

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1. COSAS DE CUENTOS

Rodear: Molino, fantasmas, bota, castillo, esqueleto.

A VER SI ME ACUERDO:

SÍ: 4, 5, 6.

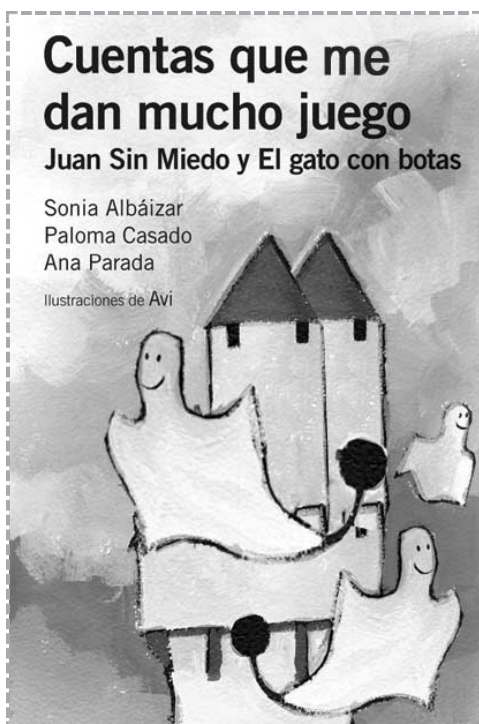
NO: 1, 2, 3, 7, 10.

| | OBJETIVOS | CONTENIDOS | PROCEDIMIENTOS | A. COMPLEMENTARIAS |
|---------------------------------------|--|--|--|---|
| ANTES DE LA LECTURA | <ul style="list-style-type: none"> • Descubrir el aspecto lúdico de dos cuentos clásicos. | <ul style="list-style-type: none"> • Narración: juegos, rimas, canciones... | <ul style="list-style-type: none"> • Descubrir las diferencias entre cuatro portadas del libro. | <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar nuevas cubiertas. |
| DURANTE LA LECTURA | <ul style="list-style-type: none"> • Disfrutar de la musicalidad de la rima. Memorizar. • Ejercitar la memoria. • Desarrollar la imaginación. | <ul style="list-style-type: none"> • Poema rimado. • Juego de cruzada. • Creación de disfraz. | <ul style="list-style-type: none"> • Leer un poema con ritmo y elegir la palabra que rima en cada caso. • Completar un juego de cruzada con detalles de un cuento. • Diseñar un disfraz, dibujar y describir. | <ul style="list-style-type: none"> • Memorizar un poema. • Concurso de disfraces. |
| DEPUÉS DE LA LECTURA | <ul style="list-style-type: none"> • Comprobar la comprensión lectora. | <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de datos. | <ul style="list-style-type: none"> • Leer datos correspondientes a dos cuentos, distinguir y clasificar. | |
| LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la creatividad. | <ul style="list-style-type: none"> • La continuación de una historia. | <ul style="list-style-type: none"> • Imaginar y redactar una nueva peripecia para los personajes. Leer en voz alta. | |
| ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES | <ul style="list-style-type: none"> • Reciclar, seguir instrucciones y confeccionar un personaje. | <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a coser. | <ul style="list-style-type: none"> • Preparar una función de teatro utilizando juegos y propuestas del libro. | |
| ÁREAS TRANSVERSALES | <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer que el trabajo en equipo requiere compromiso y responsabilidad. | <ul style="list-style-type: none"> • El trabajo en equipo. | <ul style="list-style-type: none"> • Función de teatro. | |
| EDUCACIÓN INTERCULTURAL | <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar interés por conocer juegos de otros países. | <ul style="list-style-type: none"> • Descripción de juegos. | <ul style="list-style-type: none"> • Aprender juegos característicos de otros países. | |
| NECESIDADES ESPECIALES | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la creatividad. (+) • Ejercitar atención y memoria. (-) | <ul style="list-style-type: none"> • Redactar un cuento. • Datos de personajes. | <ul style="list-style-type: none"> • Escribir una nueva narración. • Relacionar personajes y cuentos. | |
| JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS | <ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la atención y la agudeza visual. | <ul style="list-style-type: none"> • Sopa de letras. | <ul style="list-style-type: none"> • Rodear cinco nombres de elementos citados en los cuentos. | |

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

1 TE DAMOS UN JUEGO

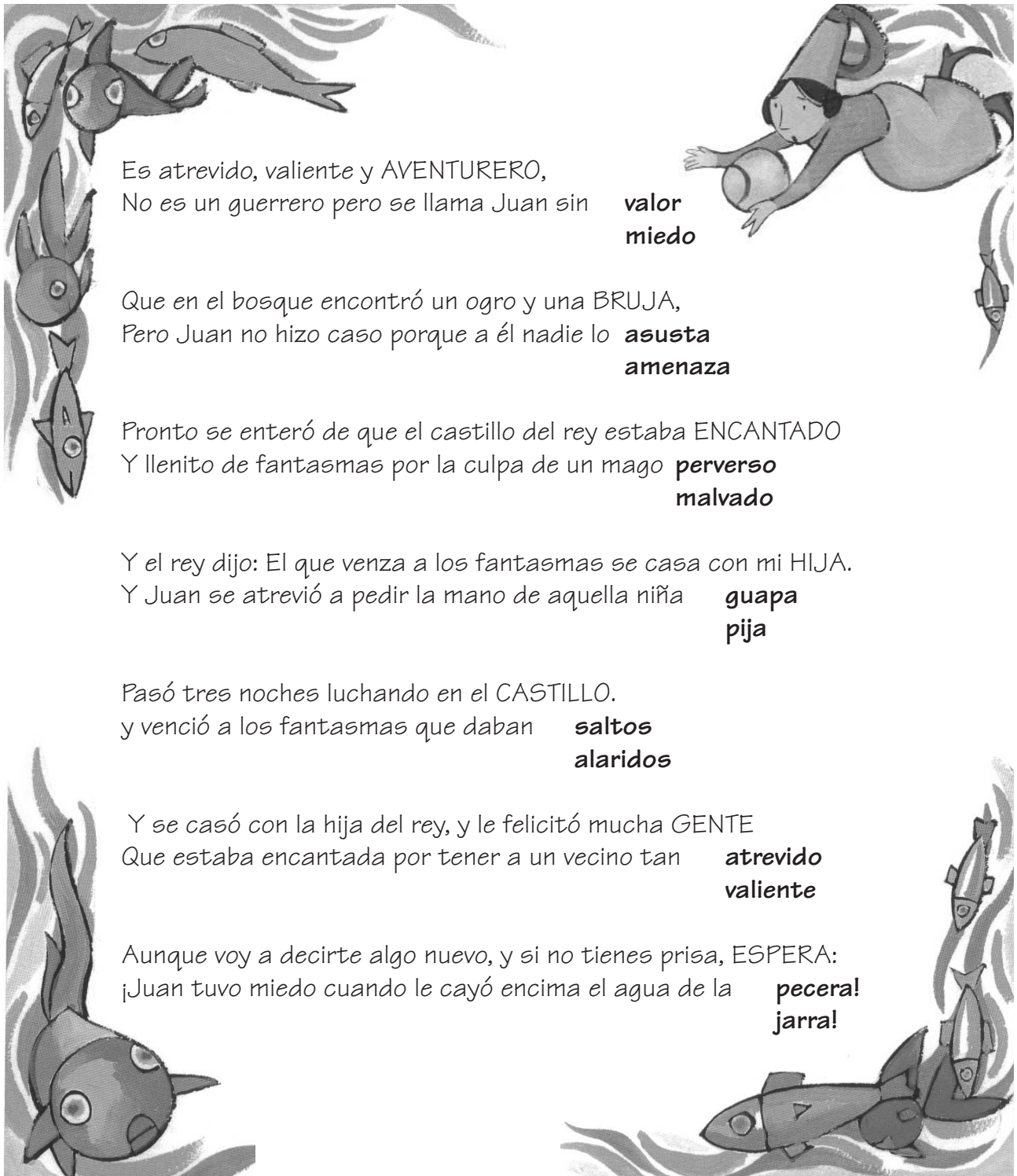
- Voy a empezar jugando. Me fijo muy bien en el título del libro y en las cuatro ilustraciones, parecen iguales pero no lo son. Yo marco las diferencias entre las cuatro y coloreo la auténtica.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

1 JUGAR CON RIMAS SIN MIEDO

- ¡Me encanta el cuento de Juan sin Miedo! Ahora juego con las rimas, leo, elijo y coloreo la palabra que rima con la palabra destacada en letra mayúscula. Y si quiero me aprendo una rima.



Es atrevido, valiente y **AVENTURERO**,
No es un guerrero pero se llama Juan sin **valor**
miedo

Que en el bosque encontró un ogro y una **BRUJA**,
Pero Juan no hizo caso porque a él nadie lo **asusta**
amenaza

Pronto se enteró de que el castillo del rey estaba **ENCANTADO**
Y llenito de fantasmas por la culpa de un mago **perverso**
malvado

Y el rey dijo: El que venza a los fantasmas se casa con mi **HIJA**.
Y Juan se atrevió a pedir la mano de aquella niña **guapa**
pija

Pasó tres noches luchando en el **CASTILLO**.
y venció a los fantasmas que daban **saltos**
alaridos

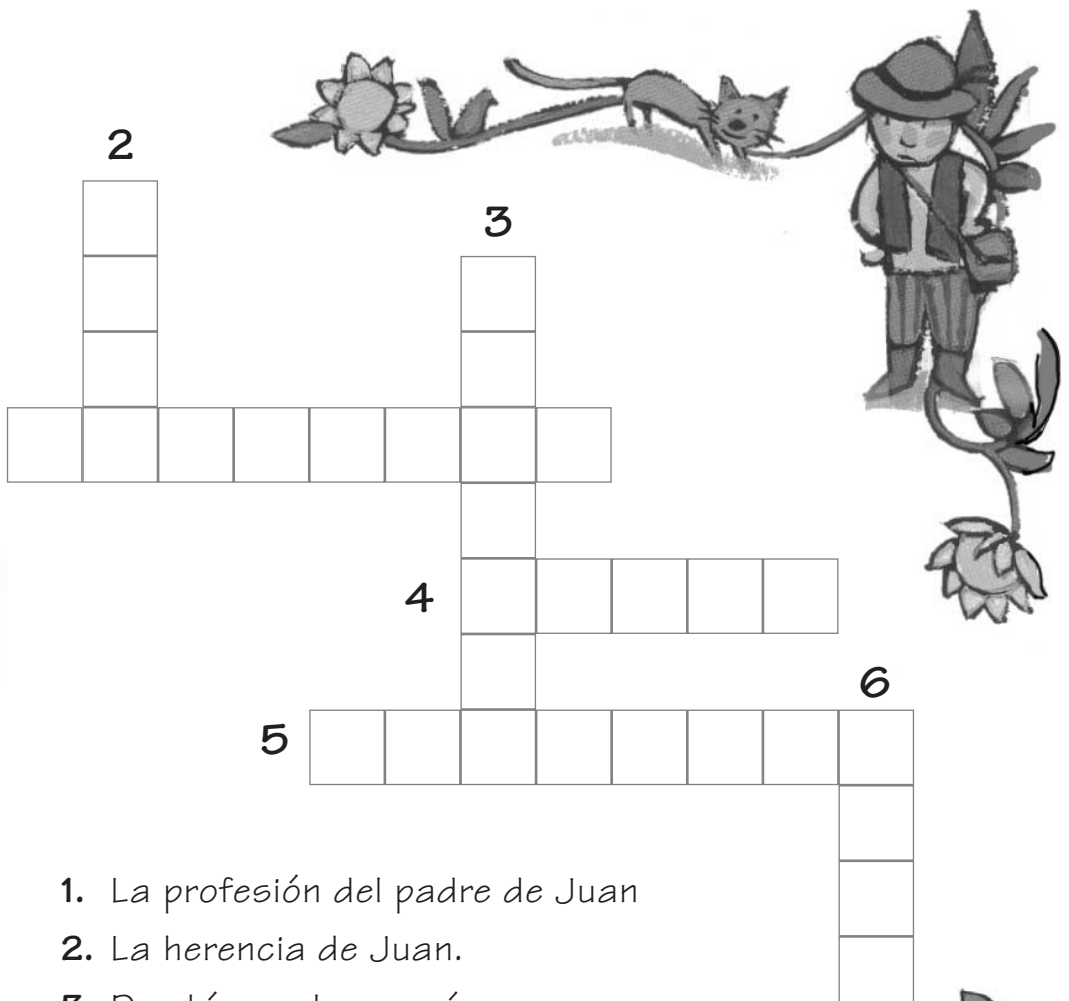
Y se casó con la hija del rey, y le felicitó mucha **GENTE**
Que estaba encantada por tener a un vecino tan **atrevido**
valiente

Aunque voy a decirte algo nuevo, y si no tienes prisa, **ESPERA**:
¡Juan tuvo miedo cuando le cayó encima el agua de la **pecera!**
jarra!

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

2 CRUZANDO CON EL GATO CON BOTAS

- Me lo sé todo de *El gato con botas* y lo demuestro jugando. Leo y cruzo los nombres, escribo cada letra en un cuadrado, muy despacito, sin salirme...



The crossword puzzle grid consists of the following structure:

- 1:** A horizontal row of 8 squares.
- 2:** A vertical column of 3 squares, starting from the second square of row 1.
- 3:** A vertical column of 3 squares, starting from the seventh square of row 1.
- 4:** A horizontal row of 5 squares, starting from the fourth square of row 1.
- 5:** A horizontal row of 8 squares, starting from the fourth square of row 1.
- 6:** A vertical column of 3 squares, starting from the eighth square of row 1.

Clues:

1. La profesión del padre de Juan
2. La herencia de Juan.
3. De ahí era el marqués.
4. Las llevaba puestas el protagonista.
5. Donde vivía el rey.
6. Se convirtió en un ratón y el gato se lo comió.

Alumnos/as

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

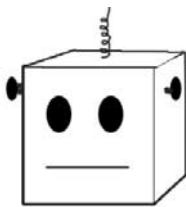
3 YO ME IMAGINO UN DISFRAZ



- Con una sábana blanca y unos rotuladores puedo convertirme en un fantasma



- Con unas botas, un sombrero y una bolsa, puedo ser el



- Con una caja de cartón, un muelle y rotuladores, puedo hacer la cabeza de un

- Con papel de aluminio, puedo hacer un traje de astronauta.

• Ahora me imagino un disfraz para mí y digo cómo puedo hacerlo.

Escribo cómo hago mi disfraz

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dibujo mi disfraz

Alumnos/as

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

1 JUEGO A CLASIFICAR

- Ahora leo y relaciono las frases de los cuentos *Juan sin Miedo* y a *El gato con botas* con las figuras de Juan sin Miedo y el gato con botas. También hay una frase que no pertenece a ninguno de los dos cuentos y yo la tachó.



Juan no se asustaba por nada.

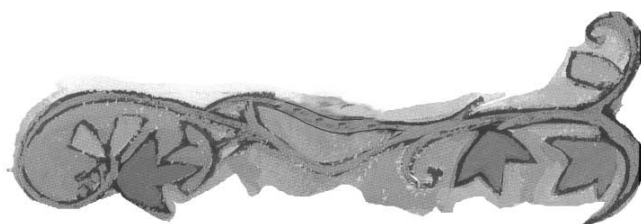
Érase una vez un molinero que tenía tres hijos.

Majestad, os traigo este manjar de parte de mi amo, el marqués de Carabás.

El padre de Juan le dejó como herencia un caballo precioso.

El ogro se convirtió en un ratón.

La princesa le regaló una pecera a su marido.



Alumnos/as

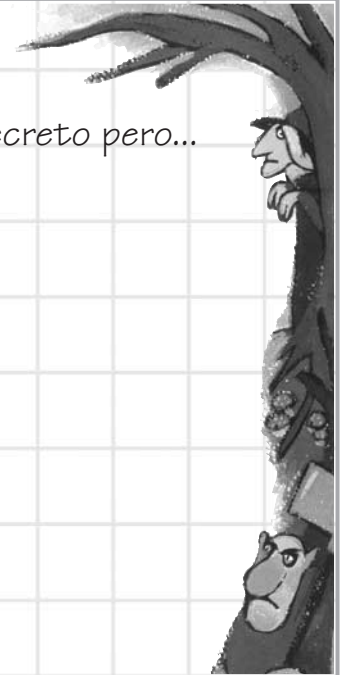
ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1 YO SIGO CON LOS CUENTOS

- No quiero que se acaben estos dos cuentos tan bonitos y yo escribo la continuación. ¿Se descubrirá algún día el secreto de Juan sin Miedo? ¿Vivirá muy feliz el gato con botas con el marqués de Carabás y la princesa? Escribo y luego leo ante mis compañeros.

ASÍ PUEDE CONTINUAR *Juan sin miedo*

La princesa le dijo a Juan sin Miedo que guardaría su secreto pero...



ASÍ PUEDE CONTINUAR *El gato con botas*

El gato con botas se quedó a vivir con la familia del marqués de Carabás en el castillo. Una noche cuando todos dormían...

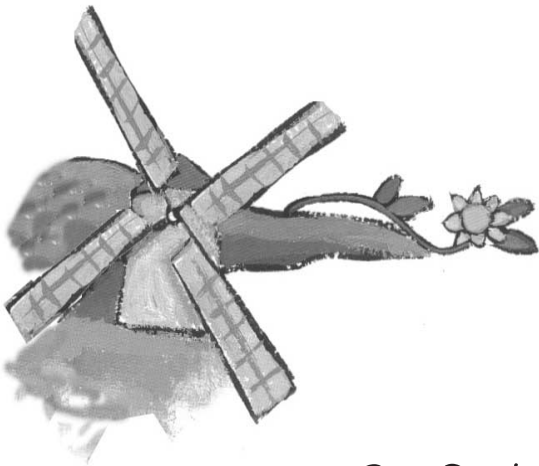


Alumnos/as

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1 COSAS DE CUENTOS

- En esta sopa de letras me encuentro con cinco nombres de figuras de este libro. Los nombres se leen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Observo y rodeo.



S C A S T I L L O K

D J K H G F D A J G

A T O B M N V G L M

B M O L I N O K L N

S A M S A T N A F B

N M N B V X C B N M

H E S Q U E L E T O



A VER SI ME ACUERDO

• Te hacemos diez preguntas relacionadas con el libro que acabas de leer y tú contestas, SÍ o NO, según lo que recuerdes.

| | SÍ | NO |
|--|----|----|
| 1. ¿El hermano mayor de Juan sin Miedo se llamaba Pedro? ----- | | |
| 2. ¿El molinero de <i>El gato con botas</i> , tenía cuatro hijos? ----- | | |
| 3. ¿Consiguió asustar la bruja a Juan sin Miedo? ----- | | |
| 4. ¿El marqués de Carabás era el amo del gato con botas? ----- | | |
| 5. ¿Cortó Juan sin Miedo la cadena del fantasma con un hacha? ----- | | |
| 6. ¿Le dio las gracias el rey al marqués de Carabás? ----- | | |
| 7. ¿La princesa le regaló una cartera a Juan sin Miedo? ----- | | |
| 8. ¿Se transformó el ogro en un ratón? ----- | | |
| 9. ¿El secreto de Juan sin Miedo era que tenía miedo de algo? ----- | | |
| 10. ¿El gato con botas dejó a su amo porque estaba cansado de servirle? ----- | | |

Tu profesor te dice las respuestas correctas. Si son más de ocho, enhorabuena, si estás entre cinco y ocho respuestas, no está mal pero debes fijarte un poco, y si has acertado menos de cinco respuestas... ¿por qué no lees de nuevo? Ya verás qué bien lo pasas.