



PRÓXIMA PARADA ALFAGUARA

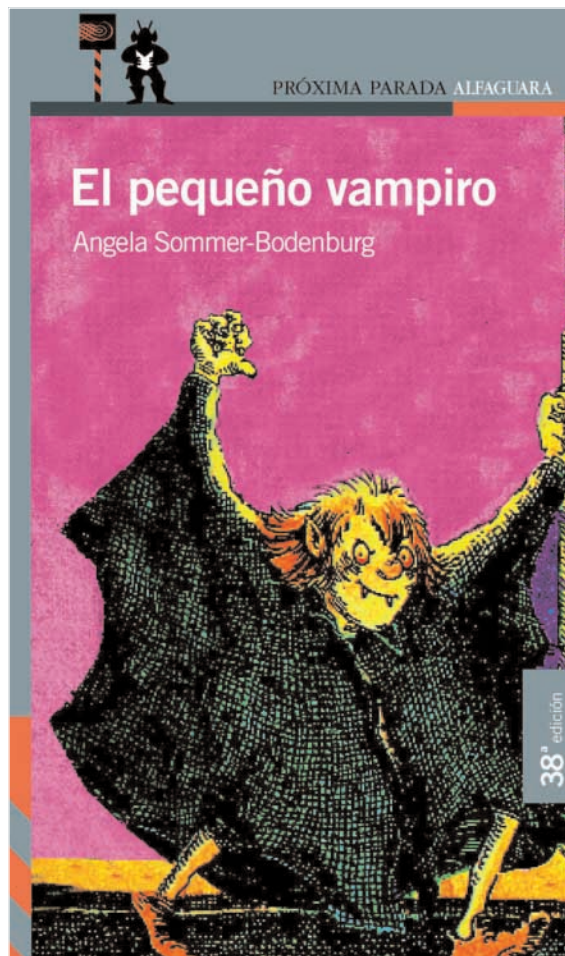
El pequeño vampiro

Autora: Ángela Sommer-Bodenburg Ilustradora: Amelie Glienke

Páginas: 193

Formato: 12 x 20

Serie Naranja: Desde 10 años





ÍNDICE DE CONTENIDOS DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES

FICHA TÉCNICA

- INTRODUCCIÓN
- ARGUMENTO
- INTERÉS FORMATIVO Y TEMÁTICO
- AUTORA

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

1. ¿UN VAMPIRO ENTRE NOSOTROS?
2. QUÉ SERÁ... SERÁ...
3. ¡VAYA AFICIONES...!

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

1. ¿ESTÁS AL CORRIENTE?
2. LA IDEA BRILLANTE

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1. CUADRO DE FAMILIA
2. CUESTIÓN DE AMISTAD

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1. MÁS QUE MIEDO
2. NOMBRES RAROS

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

1. UN EXTRAÑO OLOR A TIERRA HÚMEDA
2. EL «MUFTI ELEGANTE»

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

1. NOCHE DE DISFRACES

ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

1. ¿Y QUÉ ES... CUIDAR?

SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

1. SOBRE VAMPIROS
2. REALIDAD Y FICCIÓN

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1. EN EL CEMENTERIO
2. DE ATAÚD A ATAÚD...

SOLUCIONARIO



Introducción

Un niño al que le encantan las historias de terror, emocionantes y espantosas, entabla amistad con un chico poco corriente que resulta ser... nada menos que un vampiro.

El autor descubre con humor e ingenio la dimensión, el espacio que hay entre lo real y lo fantástico, lo posible y lo inverosímil, los vivos y los muertos. Viviendo esta extraña y peculiar amistad y superando sus miedos hará todo lo posible por comprender ese mundo desconocido que le fascina e intentará vencer las suspicacias de su incrédula familia.

Argumento

La habitación de Antón dice mucho de sus aficiones, en ella se pueden ver dibujos e imágenes de King-Kong, Frankenstein, Drácula, o cualquier otro protagonista de las historias emocionantes y espantosas que le gusta leer. Un anochecer recibe una extraña visita. Ante su incredulidad y su espanto inicial descubre en la repisa de la ventana a un pequeño vampiro llamado Rüdiger. Su curiosidad ante las historias de misterio y terror y la coherencia de las explicaciones del vampiro, que afortunadamente viene ya cenado, le ayudan a vencer su miedo y a entablar una amistad fuera de toda norma. Sortear la suspicacia de sus padres y convencerles de la existencia de los vampiros dará pie a escenas llenas de humor e ingenio. A través del vampiro conocerá a una familia terrorífica que vive en una misteriosa cripta y, para culminar sus problemas, descubrirá que Ana, la hermana pequeña del vampiro, se enamora de él. Todo ello le proporcionará arriesgadas experiencias que le llevarán a nuevas y emocionantes aventuras.

Interés formativo y temático

Muchos autores han descubierto esa especial predilección de los jóvenes lectores hacia la literatura fantástica y de terror. Personajes presuntamente horrorosos, como vampiros, fantasmas, brujas, enanos o espectros, tienen una especial atracción para los niños, sobre todo si están tratados con sentido del humor y existe cierta complicidad en sus aventuras frente a los adultos, como en este caso.

La curiosidad ante lo desconocido, el compartir y superar los miedos, la trasgresión de la norma, son factores de interés en el entorno de esta lectura.

El empeño del protagonista por compartir con sus padres su extraña experiencia y la incredulidad y suspicacia de los mayores, aporta temas de debate en la relación padres-hijos. También es una buena ocasión para tratar con humor, mas bien negro, la desmitificación de ataúdes, muertos y cementerios.

Autora

Ángela Sommer-Bodenburg nació en 1948 en las cercanías de Hamburgo (Alemania). Realizó estudios de Sociología y Pedagogía y fue profesora de Primaria durante doce años. En la actualidad, gracias al éxito obtenido por su *Pequeño vampiro*, se dedica exclusivamente a la literatura infantil.

El pequeño vampiro es el primer libro de los quince protagonizados por Antón y Rüdiger. El éxito ha llevado al *Pequeño vampiro* a cine, teatro y televisión.

**PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA****Actividad 1****¿UN VAMPIRO ENTRE NOSOTROS?**

El objetivo es **estimular el interés por lo desconocido y afrontar con curiosidad un personaje** que puede dar mucho de sí. El «pequeño vampiro» tiene nada menos que quince historias publicadas. Si los alumnos se acercan con interés a este singular personaje, podrán contar con un nuevo «compañero» de aventuras que probablemente entrará a formar parte de los personajes que recordarán con ternura de esta etapa escolar. Por otra parte, el «pequeño vampiro» es un radical ejemplo de la diferencia y una buena oportunidad de ejercer la capacidad de entenderla.

Actividad 2**QUÉ SERÁ... SERÁ...**

Con el fin de que aprendan a argumentar, les proponemos un pequeño juego de asociación. Dependiendo de la opción que hayan elegido en la Actividad 1, se habrán fijado más en alguno de los elementos que caracterizan al personaje. Al terminar la historia podemos debatir qué elemento tiene más fuerza a la hora de describir al personaje.

Actividad 3**¡VAYA AFICIONES...!**

A través de esta actividad proponemos **potenciar valores como la tolerancia o la aceptación de la diferencia**. Para ello presentamos una pequeña lista en la que deben marcar las características que podrían asociar con su mejor amigo y las que podrían asociar con un supuesto «vampiro».

Si tienen alguna característica en común puede ser un buen comienzo. (Posiblemente la 3, 5, 7, 10, sean comunes a ambos).



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

¿ESTÁS AL CORRIENTE?

Al finalizar el primer capítulo (página 28), podemos ver que Antón está al corriente de las costumbres de los vampiros. Con el fin de **trabajar la comprensión lectora y la asimilación de contenidos** proponemos el siguiente ejercicio de recapitulación.

Actividad 2

LA IDEA BRILLANTE

A partir de la página 79 se nos presenta una buena ocasión para **trabajar la improvisación y la anticipación**. Los niños ya conocen el problema de Antón. Sus padres están interesados en conocer a su amigo Rüdiger. ¿Qué puede hacer Antón? ¿Cómo crees que reaccionará? Las cuatro variantes permiten improvisar. Esta actividad alcanza su plenitud si los niños pueden argumentar y defender la opción elegida en la propia clase.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 1

CUADRO DE FAMILIA

Memoria, asociación e imaginación son buenas premisas para completar este cuadro de familia. A través de la lectura y las ilustraciones del libro, los niños han adquirido los elementos necesarios para **imaginar** al resto de la familia y relacionar el apodo con el nombre. Al mismo tiempo **desarrollarán su capacidad de síntesis** inventando un apodo para el protagonista. Es divertido elaborar una lista con todos los apodos propuestos y elegir entre todos ellos el que se adapte mejor al personaje.

Actividad 2

CUESTIÓN DE AMISTAD

A través de este cuadro de posibilidades profundizamos en el conocimiento del personaje. Al mismo tiempo invitamos a **ordenar las ideas y fomentamos la práctica de la evaluación** de cualquier cuestión a través de la enumeración de sus pros y sus contras. Es interesante debatir en clase o con la familia el resultado.

Profesor/a



ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Actividad 1

MÁS QUE MIEDO

El vocabulario como herramienta. **La descripción y el uso del vocabulario específico relacionado con el miedo** presente en el texto, sienta las bases para este ejercicio que invita a recordar expresiones terroríficas para la definición del escenario.

Actividad 2

NOMBRES RAROS

Pretendemos **jugar con las letras, formar palabras, recordar palabras con ejercicios fáciles** que les familiaricen con su uso y disfrute y les inviten a deletrear con facilidad. Recordar el apellido más corto y más largo, buscando la colaboración de abuelos, padres, amigos, etc. es un ejercicio de comunicación y diálogo que aporta situaciones divertidas.

Una variante para trabajar en clase es elaborar una lista con los apellidos de la clase o los recordados por los niños de su árbol familiar y elaborar una estadística tomando como base el número de letras que los forman. No olvidemos su deletreo en voz alta.

| | | |
|-------|----------------------------|------------------------------------|
| LISTA | Apellidos de 1 letra ____ | Apellidos de 6 letras ____ |
| _____ | Apellidos de 2 letras ____ | Apellidos de 7 letras ____ |
| _____ | Apellidos de 3 letras ____ | Apellidos de 8 letras ____ |
| _____ | Apellidos de 4 letras ____ | Apellidos de 9 letras ____ |
| _____ | Apellidos de 5 letras ____ | Apellidos de más de 10 letras ____ |

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Actividad 1

UN EXTRAÑO OLOR A TIERRA HÚMEDA

Un juego de relación y estímulo de los sentidos. A través de los buenos y malos olores descubrirán diferencias y afinidades que inviten a la comunicación. Una buena oportunidad de relacionar el olfato con los otros sentidos. ¿Es compatible un mal olor con un buen sabor? ¿Y con una buena imagen? El olor, a veces agresivo, de los quesos fuertes y su prestigio gastronómico pueden ser un buen escenario para buscar el **diálogo y la comprensión del niño**.

Profesor/a



ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO (CONT.)

Actividad 2

EL «MUFTI ELEGANTE»

Un ejercicio de imaginación hasta el disparate con la finalidad de **saber ponerse en lugar del otro**. Anotando los ingredientes que podrían gustar a Ana y dibujando un envase que le resulte atractivo, pretendemos sensibilizar a los niños en la atención a la diferencia y a las querencias de los demás. Al mismo tiempo la creación de un eslogan publicitario les facilita la asociación de contenido temático con contenido visual y da pie a un diálogo sobre la influencia de las marcas y la comunicación con nuestro día a día y nuestras preferencias.

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Actividad 1

NOCHE DE DISFRACES

Saber reírse de uno mismo es todo un aprendizaje. A través de modificar hasta la caricatura el dibujo de cada uno, alentamos a los niños a que sepan reírse de ellos mismos y con los demás, creando situaciones cómicas que inviten a dar soluciones diferentes y personales. El simple hecho de pintarrapear al compañero y aceptar su caricatura les invita a la tolerancia y, en cualquier caso, a la participación.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

Actividad 1

¿Y QUÉ ES... CUIDAR?

La pregunta de Ana *¿Y qué es...cuidar?* nos proporciona una buena ocasión para que los niños valoren conceptos tan ricos en contenido como el hecho de **cuidar a los demás**. Con el simple hecho de reflexionar y escribir la pequeña lista de cuidados que les gusta recibir cuando están enfermos o tristes, valorarán sus privilegios. Igualmente el hecho de pensar y responder a las cuestiones planteadas ayudará a conocerlos y a que se conozcan mejor y desarrollará su interés por **mirar a su alrededor**, en especial **hacia su entorno humano mas próximo**.



SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

Actividad 1

SOBRE VAMPIROS

La literatura fantástica y de terror despierta un especial interés entre los jóvenes lectores. Aprovechar este interés para dialogar sobre el tema. Los vampiros están presentes en todos los ámbitos de la cultura: literatura, cine, teatro, cómic, pintura... Muchas veces se les presenta como seres solitarios y sensibles, diferentes a los demás y a los que les encanta la lectura, como a nuestro protagonista. Recordar la biblioteca de Antón, con títulos tan clásicos como *Drácula*, *Frankenstein*, *King-Kong*, *Historias Inquietantes*, *Tarzán*, *Superman*, etc. Descubrir sus preferencias, comparar protagonistas.

Quedan muchas incógnitas por descubrir sobre *El pequeño vampiro*. Dependiendo de los intereses de los niños podemos elegir entre quince títulos más con historias tan emocionantes y divertidas como *El pequeño vampiro en peligro* o *El pequeño vampiro y el paciente misterioso* todas ellas editadas por Alfaguara.

Actividad 2

REALIDAD Y FICCIÓN

Es interesante dialogar sobre el tema a través de personajes que los niños conocen, desde Superman o los Vampiros pasando por la aterradora Familia Adams, hasta nuestro pequeño vampiro, que también ha sido llevado al cine recientemente. En la película de Spielberg hay personajes cien veces más raros que nuestro pequeño vampiro. Cualquier personaje que les resulte atractivo proporcionará buena ocasión para una conversación activa. Un elemento atractivo para los niños es invitarles a recordar al personaje inolvidable de «sus» primeros cuentos.

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 1

EN EL CEMENTERIO

Los juegos pretenden **desarrollar capacidades, imaginar, observar, relacionar, captar su atención y adquirir vocabulario.**

En esta sopa de letras deberán descubrir nueve palabras que se citan en el libro, relacionadas con el cementerio.

Profesor/a

**JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS****Actividad 2****DE ATAÚD A ATAÚD y tiro porque me toca**

La segunda parte de esta actividad resulta más atractiva trabajada en equipo, aunque pueda desarrollarse de forma individual, por parejas, cuartetos o mitades de la clase. A la vez que los niños imaginan e inventan, deben dialogar sobre los temas a tratar y buscar elementos cohesionados como base de la creación del juego, además deberán tener en cuenta una única condición: el juego debe gustar a los vampiros.

Es interesante que, en la medida de lo posible, los equipos para la elaboración del juego estén equilibrados, tanto en creatividad, como en organización y sentido del orden. El juego puede proporcionar una interesante práctica en la metodología de trabajo en equipo y un resultado creativo enriquecedor que fomente su competitividad creativa. A la búsqueda de un primer elemento de competitividad creativa proponemos la concesión del «Oscar» al mejor juego por votación de la clase.

SOLUCIONARIO**PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA****1. ¿ESTÁS AL CORRIENTE DE...?**

b), c), a), b), b), a)

2. LA IDEA BRILLANTE

D (Lo importante no es que acierten, sino que improvisen, anticipen y debatan sobre las posibilidades).

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA**1. CUADRO DE FAMILIA**

Sabine, la Horrible; Wilhelm, el Tétrico; Ludwig, el Terrible; Hildegard, la Sedienta; Dorothee, la Sanguinaria; Lumpi, el Fuerte; Ana, la Desdentada.

2. CUESTIÓN DE AMISTAD

Aspectos buenos: 1, 3, 6, 8, 10, 11

Aspectos malos : 2, 4, 5, 7, 9, 12

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA**1. MÁS QUE MIEDO**

VOZ DE ULTRATUMBA; AULLIDO TERRORÍFICO, SILENCIO SEPULCRAL;
FANTASMAGÓRICAMENTE PÁLIDA; RÍGIDO DE ESPANTO; MIRADA COLÉRICA.

2. NOMBRES RAROS

tieso, nieto, leche, triste

Como ejemplo de apellido corto: PI

Como ejemplo de apellido largo: ITURRIBERRIGOERROTAGOEOETXEA

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS**1. EN EL CEMENTERIO**

CEMENTERIO, CRIPTA, MUERTO, SEPULCRO, NICHOS, TÚMULO, ULTRATUMBA,
LÁPIDA, ATAÚD.

2. DE ATAÚD A ATAÚD

ENDEMONIADO, VAMPIRO- NO- TE- ENFADES.

Profesor/a



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

Actividad 1

¿UN VAMPIRO ENTRE NOSOTROS?

- Observa atentamente la ilustración. ¿Con qué frase te quedarías antes de conocer su historia? Rodea la opción elegida.

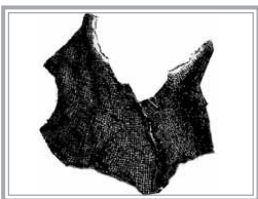
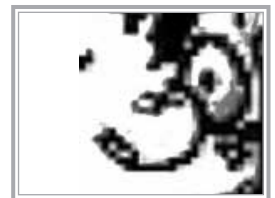
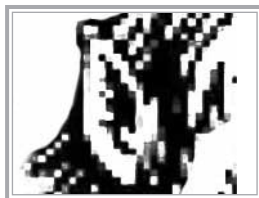
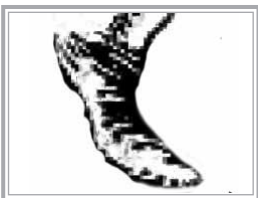


1. Es feo, tiene la nariz gorda y los ojos saltones. Quiere dar miedo, pero no lo consigue.
2. Es simpático, parece que vaya disfrazado y está a punto de asustar a sus amigos.
3. Es un vampiro que sale de noche y enseña los colmillos dispuesto a todo.

Actividad 2

QUÉ SERÁ... SERÁ...

- Observa los detalles de la ilustración. Señala los elementos que te han llamado más la atención para decidir la opción elegida.



Alumnos/as



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

Actividad 3

¡VAYA AFICIONES... !

Fíjate en este «pequeño vampiro». Marca las características que pueden tener en común el pequeño vampiro y tu mejor amigo.

| <u>EL VAMPIRO</u> | <u>MI MEJOR AMIGO</u> | <u>CARACTERÍSTICAS</u> |
|-------------------|-----------------------|-------------------------|
| | | Sale de noche |
| | | Tiene colmillos largos |
| | | Le gusta asustar |
| | | Chupa la sangre |
| | | Le gusta tener amigos |
| | | Puede volar |
| | | Vive en familia |
| | | Le gusta la luna |
| | | Tiene los ojos rojos |
| | | Le gusta reír y chillar |
| | | Le gusta lo dulce |
| | | Sabe su edad |

Si tienen alguna referencia común puede ser un buen comienzo...



Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

¿ESTÁS AL CORRIENTE?

- A Antón le gusta leer historias emocionantes y espantosas y cuando se encuentra con Rüdiger ya sabe mucho de vampiros. ¿Y tú, ya te has puesto al corriente? Marca la respuesta correcta

1. Los vampiros se alimentan...

- a) comiendo insectos
- b) chupando la sangre de los vivos
- c) con zumo de tomate

2. Su rostro es...

- a) rojo como la sangre
- b) negro como la noche
- c) blanco como la cal

3. ¿Cómo se acaba con los vampiros?

- a) si les atraviesas el corazón con una estaca de madera
- b) si les expones a una corriente de aire
- c) si los reflejas en un espejo

4. Viven en...

- a) los bosques
- b) las tumbas
- c) las alcantarillas

5. Para ellos es veneno...

- a) lo amargo
- b) lo dulce
- c) lo salado

6. Salen a alimentarse...

- a) cuando se pone el sol
- b) cuando amanece
- c) a mediodía





PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 2

LA IDEA BRILLANTE

- Antón está en un buen lío. Sus padres están interesados en conocer a su amigo Rüdiger y le proponen que lo invite. ¿Qué puede hacer Antón? Además no sabe cómo ponerse en contacto con Rüdiger para prevenirle. ¿Qué decisión crees que tomará?
 - A) Dirá que su amigo se ha ido de viaje inesperadamente.
 - B) Les dirá la verdad exponiéndose a que crean que ha perdido la cabeza.
 - C) Les dirá en el último momento que su amigo se ha puesto enfermo.
 - D) Convencerá a un amigo del colegio para que se haga pasar por Rüdiger.
 - E) Esperará que Rüdiger aparezca por la noche, antes del miércoles, para urdir un plan y salvar la situación.

En el próximo capítulo sabrás si has acertado...

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 1

CUADRO DE FAMILIA

- La familia de Rüdiger tiene nombres realmente terribles, algunos personajes ya han salido de sus tumbas... y aquí esta su retrato. Escribe su apodo debajo de su nombre y dibuja a los que todavía no has visto....



SABINE, LA ABUELA

.....



WILHELM, EL ABUELO

.....

Alumnos/as



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

Actividad 1 (cont.)



LUDWIG, EL PADRE



HILDEGARD, LA MADRE



DOROTHEE, LA TÍA



LUMPI, EL HERMANO



RÜDIGER, EL HERMANO



ANA, LA HERMANA

• Aquí tienes los apodos para que los distribuyas entre los miembros de esta «singular familia». Como verás, falta el apodo de Rüdiger. Invéntate uno y coméntalo con tus amigos.

El Terrible

La Horrible

El Fuerte

El Tétrico

La Sedienta

La Desdentada

La Sanguinaria

.....



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

Actividad 2

CUESTIÓN DE AMISTAD

- La amistad entre Antón y Rüdiger crea una serie de problemas, pero sin duda tiene ventajas e inconvenientes. Conociendo a Antón, señala qué aspectos distinguen a Antón y a Rüdiger. Marca.

| | Antón | Rüdiger |
|-------------------------------------|--------------|----------------|
| Promete no morderle | | |
| Vive en las tumbas | | |
| Le presta su capa para volar | | |
| Toma sangre | | |
| Es difícil explicar a la familia | | |
| Le protege de los demás vampiros | | |
| La hermana pequeña se enamora de él | | |
| Comparte su afición a la lectura | | |
| No es fácil conocer a su familia | | |
| Conoce historias terroríficas | | |
| Es emocionante | | |
| Es peligroso | | |



Alumnos/as



ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Actividad 1

MÁS QUE MIEDO

- Se supone que los vampiros dan miedo, piensa en otras formas de «poner los pelos de punta». Relaciona palabras de cada una de las filas para formar expresiones terroríficas como las que salen en el libro.

VOZ

AULLIDO

SILENCIO

MIRADA

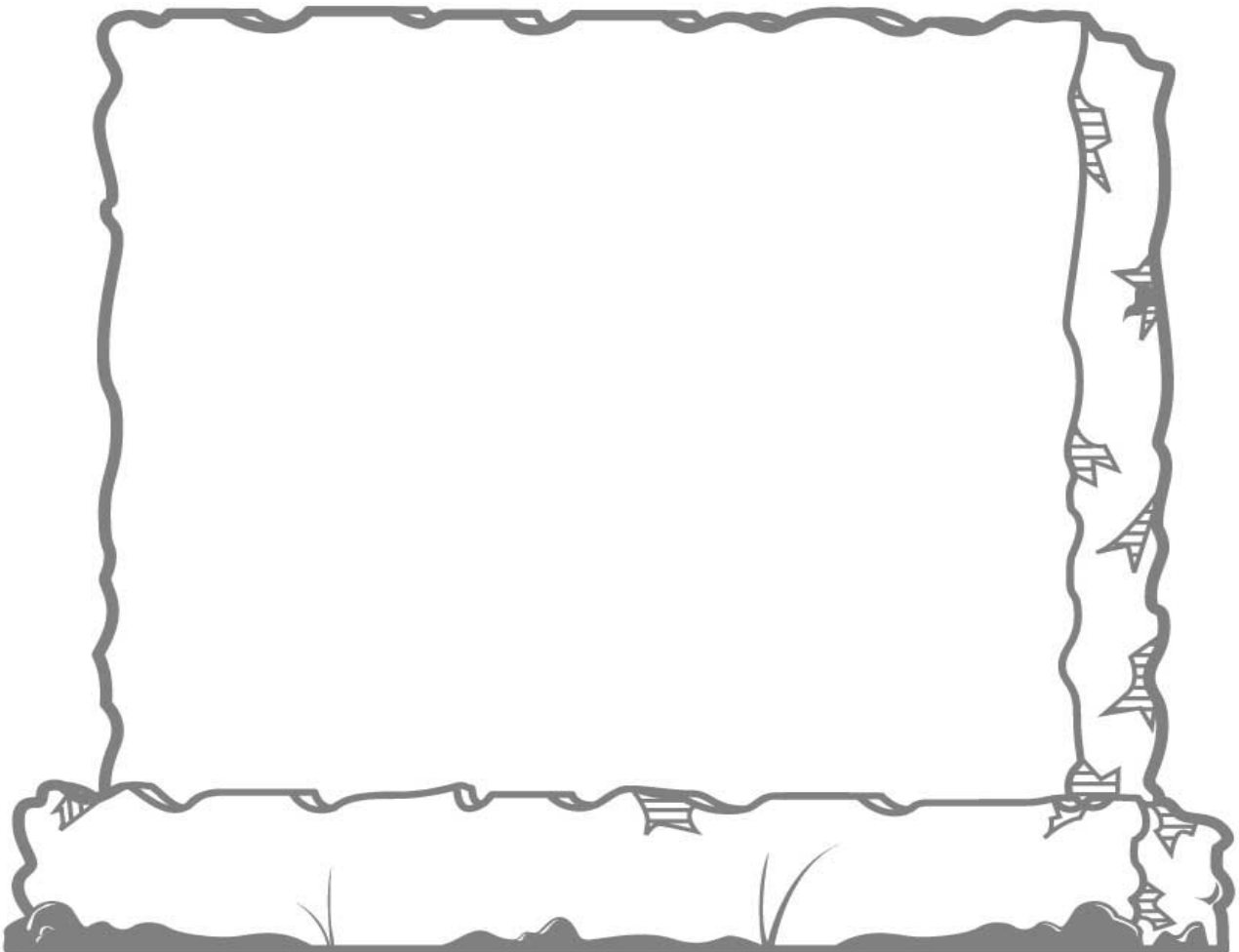
TERRORÍFICO

SEPULCRAL

COLÉRICA

DE ULTRATUMBA

- Imagina que una noche la mano fría de un vampiro te toca la cara y te despierta. Describe ese momento utilizando las palabras que has relacionado antes.



Alumnos/as



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

Actividad 2

NOMBRES RAROS

La familia de Rüdiger tiene un apellido muy raro y muy largo, Schlotterstein, pero todavía puede ser más largo y más raro si lo escribimos como si lo gritáramos

¡ S C H L O O T T E R S T T E E E E I I I N ... !

- Utilizando todas sus letras completa las siguientes frases. Redondea cada letra a medida que la utilices. Verás que no sobra ni una.

Al oír el aullido se quedó T _ _ _ _ de espanto

Wilhelm era el abuelo, por tanto Rüdiger era su N _ _ _ _

Ana era pequeña y todavía tomaba L _ _ _ _

Antón no sabía si su amigo llagaría esa noche y estaba un poco T _ _ _ _

- Para nombres raros... alguno que recuerdan mis padres o mis amigos... Escribe en el recuadro el apellido más corto que conozcas y el más largo

| |
|--|
| |
|--|

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Actividad 1

UN EXTRAÑO OLOR A TIERRA HUMEDA

- La capa del vampiro tiene manchas de sangre, olor a tierra húmeda, madera podrida y rancio aire de tumba... Hay olores que pueden ser buenos para unos y malos para otros o al revés. Compara con tus compañeros el resultado.

¿Qué olores horribles recuerdas?

¿Qué olores buenísimos recuerdas?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Alumnos/as



ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO (CONT.)

Actividad 2

EL «MUFTI ELEGANTE»

- Ana quiere causar buena impresión a Antón y se perfuma con el «Mufti Elegante»... Veamos que perfume alternativo se te ocurre para regalarle a Ana... Busca un nombre y unos ingredientes que le puedan gustar...

El «Mufti Elegante»

El «.....»

Ingredientes

Cebollas

.....

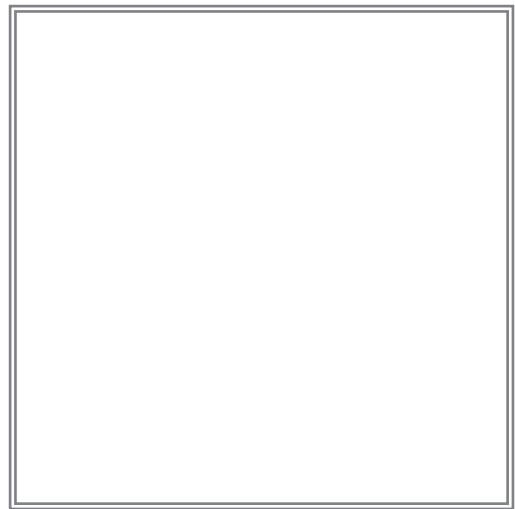
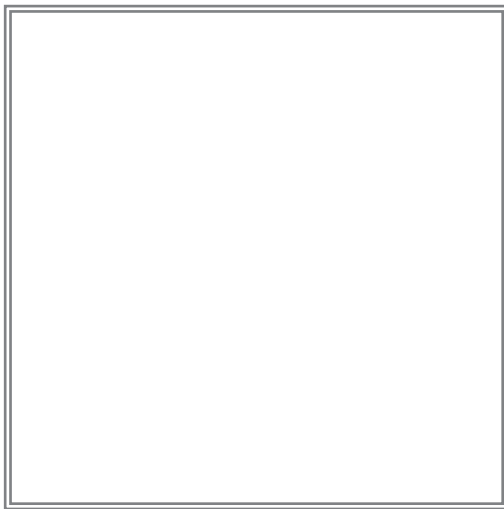
Colmenillas pestilentes

.....

Brotos hediondos

.....

Imagina y dibuja su envase



- Sabes que los perfumes suelen hacer publicidad. Busca una frase corta, eso que llaman un *eslogan*, para la publicidad de cada uno de los dos perfumes.

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

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

Alumnos/as



ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Actividad 1

NOCHE DE DISFRACES

Rüdiger trae una capa de vampiro a su amigo ¿Recuerdas la inquietud de Antón...?: «¿No se convertiría él mismo en un vampiro si se ponía la capa?»

- Juguemos a ser amigos y vampiros.....
 - Cada uno debe dibujarse a sí mismo en pijama.
 - A continuación cambiáis el dibujo con el de vuestro compañero.
 - Cada uno transformará el dibujo del otro convirtiéndolo en un auténtico vampiro.
 - Cuantos más detalles, mejor... transformar orejas, dientes, manos, capa, etc...
 - Recortarlos y colgarlos en la clase...
 - ¡Quién sabe si de noche se pondrán a volar...!

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

Actividad 1

¿Y QUÉ ES... CUIDAR?

- ¿Y qué es... cuidar? Preguntó ella. Al parecer no había oído nunca la palabra. Escribe los «cuidados» que te gusta recibir cuando estás enfermo

.....

.....

.....

¿A quién te gustaría cuidar?

.....

¿Quién te gustaría que te cuidase?

.....

Alumnos/as



JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 1

EN EL CEMENTERIO

- Antón ha recorrido el cementerio... busca entre estas letras y encontrarás nueve palabras que están o tienen que ver con los cementerios...

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

Actividad 2

DE ATAÚD A ATAÚD... y tiro porque me toca

- Pon a prueba tu memoria. Antón juega con su madre a un juego de tablero con dados. ¿Recuerdas cómo se llama?

Los vampiros invitan a Antón a jugar a otro juego de tablero. ¿Recuerdas su nombre?

¿Es muy parecido a algún juego de los que tu conoces? ¿A cuál?

SÍ

NO

¿A cuál?.....

Alumnos/as



JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS (CONT.)

Actividad 2 (cont.)

- Piensa en un juego de tablero, como el parchís o el juego de la oca y transfórmalo en un juego que Antón pueda regalar a sus amigos vampiros con ciertas garantías de que lo entiendan y lo puedan disfrutar.
Esta actividad es más divertida en grupo. Si el tablero es para cuatro jugadores podéis formar un grupo de cuatro para pasar una tarde divertida inventando un juego para los vampiros...

Te proponemos el siguiente procedimiento:

- 1) Elegir un nombre.
- 2) Recortar un tablero de cartulina. Su forma dependerá del juego que os inventéis. Podéis pensar con algún tablero clásico delante vuestro.
- 3) Pensar en un juego para cuatro jugadores. Todos debéis aportar ideas. Las ideas pueden ser más divertidas si todos aportan algo.
- 4) Decidir el motivo principal del juego, por ejemplo, un cementerio, el juego de las lápidas, la carrera de los vampiros, vampiros contra fantasmas... etc.
- 5) Marcar las casillas principales en la cartulina ¿Habrán cuatro casas seguras, como en el parchís? ¿Qué forma tendrán las casas?
- 6) Decidir los colores básicos y colorear cada una de las cuatro partes con los tonos elegidos.
- 7) Diseñar la ilustración de las casillas con motivos sugerentes y adecuados al motivo principal de vuestro juego.
- 8) Inventar y escribir las normas del juego ¿Cómo se gana? ¿Cómo se pierde? ¿Todos llegan al final o hay eliminados? Ya sabéis que en el parchís «se matan» las fichas y en el ajedrez «se comen» las figuras... ¿qué pasa en vuestro juego?
- 9) Inventar frases que sustituyan a la que todos los «vivos» conocéis, como «de oca a oca y tiro por que me toca» o «de dado a dado y tiro porque me ha tocado», por otras que puedan gustar de forma especial a los «vampiros». No es necesario que rimen... pero mejor si lo hacen... por ejemplo «si caes en la cruz te caes por el tragaluz»...

- 1
- 2
- 3
- 4

- 10) Intercambiar vuestros juegos, practicar cada uno de ellos y luego darle «el Oscar», por votación, al que mas os guste.

Profesor/a