

ÍNDICE

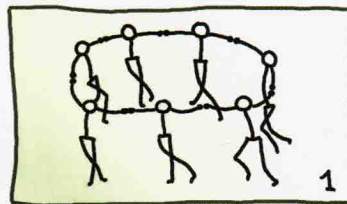
	Página
Unidad 1 ¡Qué lío!	7
Unidad 2 Números y letras	11
Unidad 3 Ahí hay un niño que dice ¡ay!	15
Unidad 4 De colores	19
Unidad 5 Compro y vendo	25
Unidad 6 ¿Y... se puede saber por qué?	33
Unidad 7 ¡Vivan los novios!	37
Unidad 8 ¿Juegas o no juegas?	41
Unidad 9 Tiempo al tiempo	47
Unidad 10 Y hablo porque me toca	55
Unidad 11 Algo de ti	61
Unidad 12 ¡Qué será, será!	67
Unidad 13 Lo pasado, pasado está	73
Unidad 14 Chicos y chicas	79
Unidad 15 Todo es de color	85
Unidad 16 A quien se rasca, algo le pica	89
Unidad 17 Atención ¡Acción!	93
Unidad 18 ¡Ay, qué dolor!	99
Unidad 19 ¡Atentos!	103
Unidad 20 ¡A jugar!	107
Recortables	111

Unidad

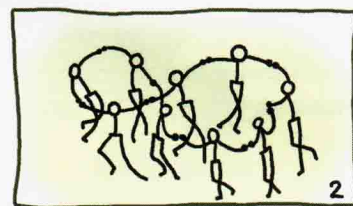
1

¡Qué lío!

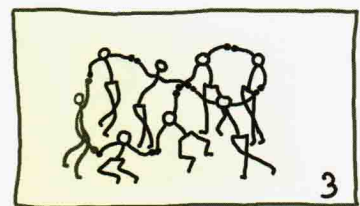
ACTIVIDAD 1 El nudo



(fig. 1)



(fig. 2)



(fig. 3)

A Cómo se juega

1. Juegan todos juntos.
2. Todos se dan las manos y hacen un corro, con los brazos bien estirados (fig. 1).
3. Un chico o una chica pasa entre los brazos de otros dos compañeros o compañeras (fig. 2).
4. Pero antes de hacer ese movimiento, debe decir su nombre:
-Soy... /-Me llamo...
5. Todos, uno tras otro, hacen lo mismo, en el orden que quieran, hasta que se hace un nudo humano y nadie más puede moverse (fig. 3).

B Pero... hay una condición

Tenéis que acordaros del nombre de cada uno. No podéis soltar las manos en ningún momento. En caso contrario, tenéis que empezar otra vez.

C ¿Cómo se deshace el nudo?

1. El último en moverse, sin soltar las manos, debe preguntar:
-¿Quién soy?
-¿Cómo me llamo?
El resto del grupo responde:
-Te llamas...
-Eres...
2. Cuando los otros dicen su nombre correctamente, entonces ese chico o chica hace el movimiento contrario al que había hecho para empezar a deshacer el nudo.
3. Del último al primero, todos van haciendo lo mismo, deshaciendo poco a poco el nudo, hasta lograr el corro inicial (fig. 1).

ACTIVIDAD 2 Mensaje cifrado

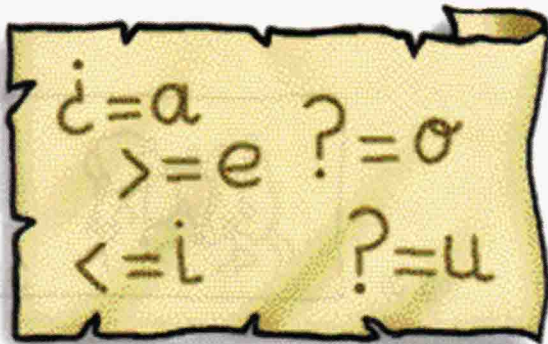
A *Cómo se juega: prepárate*

1. En parejas.
2. Cada pareja elige una frase aprendida o hace una frase nueva, pero que no tenga más de seis palabras.
3. Ahora hay que transformar la frase en un "mensaje cifrado".

B *Cómo se escribe un mensaje cifrado*

1. Inventad un símbolo para cada vocal.

Ejemplo:

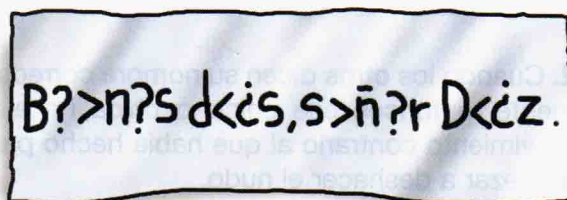


En la frase, sustituid cada vocal por el símbolo que le corresponde.

Ejemplo:

Buenos días, señor Díaz.

Se escribirá:



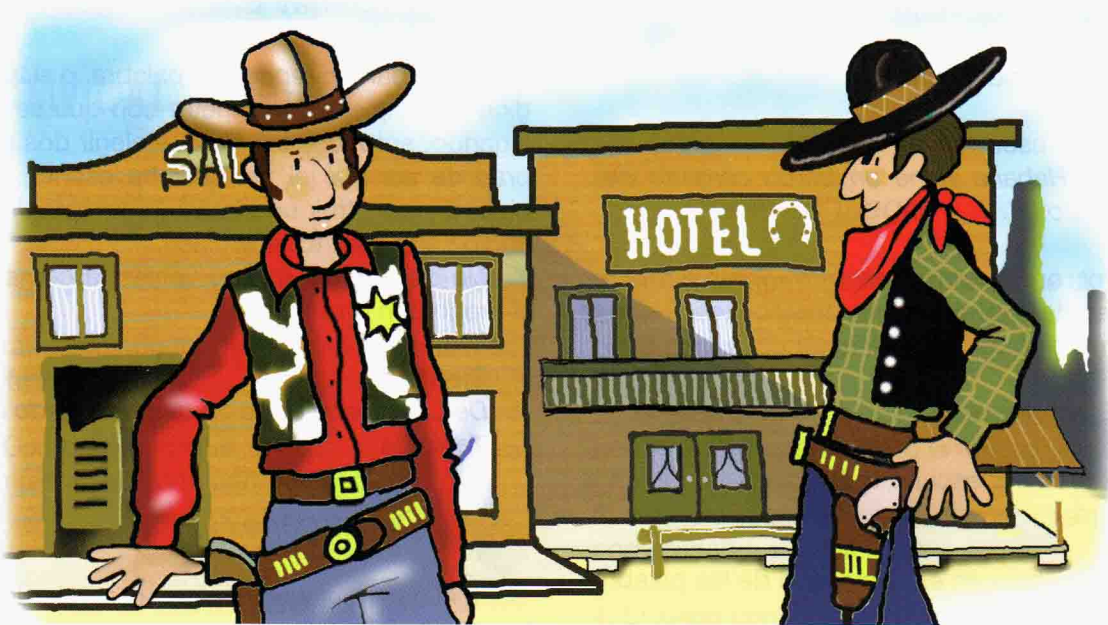
2. Intercambiad vuestro mensaje con otra pareja y descifradlo.

C *¿Quién gana?*

Gana la pareja que descifre primero el mensaje de la otra.



ACTIVIDAD 3 El ahorcado



A Cómo se juega

1. Se elige una pareja.
2. Uno de los miembros de la pareja piensa en una palabra (**ejemplo: ventana**) y escribe la primera letra. El resto de letras se representarán con rayas: V _ _ _ _ _ .
3. El compañero irá diciendo letras hasta adivinar la palabra. Cada vez que diga una letra correcta, escríbela en el lugar adecuado.

Ejemplo: A

V _ _ _ _ _ A _ _ A.

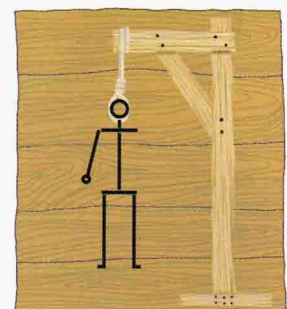
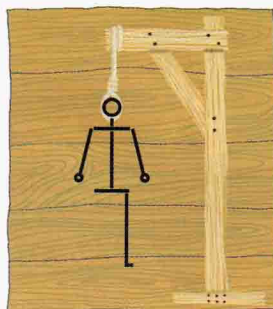
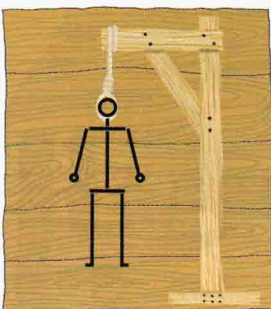
4. Pero si el compañero se equivoca, se añadirá una rayita en el dibujo del ahorcado.

B ¿Quién gana?

Gana quien más veces ahorque a su compañero antes de que éste adivine la palabra (cada ahorcado corresponde a siete letras equivocadas).

C Sugerencia

El alumno que escribe la palabra también va anotando aparte, y a la vista del otro, las letras incorrectas que dice su compañero, para que no las repita.



ACTIVIDAD 4 De La Habana viene un barco cargado de...

A Cómo se juega

1. Juegan todos juntos.
2. El profesor dice en voz alta:
*De La Habana viene un barco cargado de...
Bolígrafos.*
3. Por orden, uno tras otro, y rápidamente, deben decir otra palabra que comience con la misma letra que *bolígrafo*, es decir, con **B**.

Ejemplo: *blanco, Brasil...*

4. El profesor escribe todas las palabras en la pizarra.
5. ¡Fíjate bien en el significado de las palabras que se escriben en la pizarra!

B Pero... hay una condición

Si un compañero repite una palabra, o si la que dice no empieza con la letra con que se está jugando, entonces tendrá que elegir dos palabras de las que el profesor ha escrito en la pizarra y construir una frase. Tiene que decirla en voz alta para toda la clase. Y sólo después él mismo volverá a comenzar el juego con otra letra.

Ejemplo:

*De La Habana viene un barco cargado de...
Tomates.*

C ¿Quién gana?

Gana el que nunca se haya equivocado durante el tiempo que dure el juego.

