

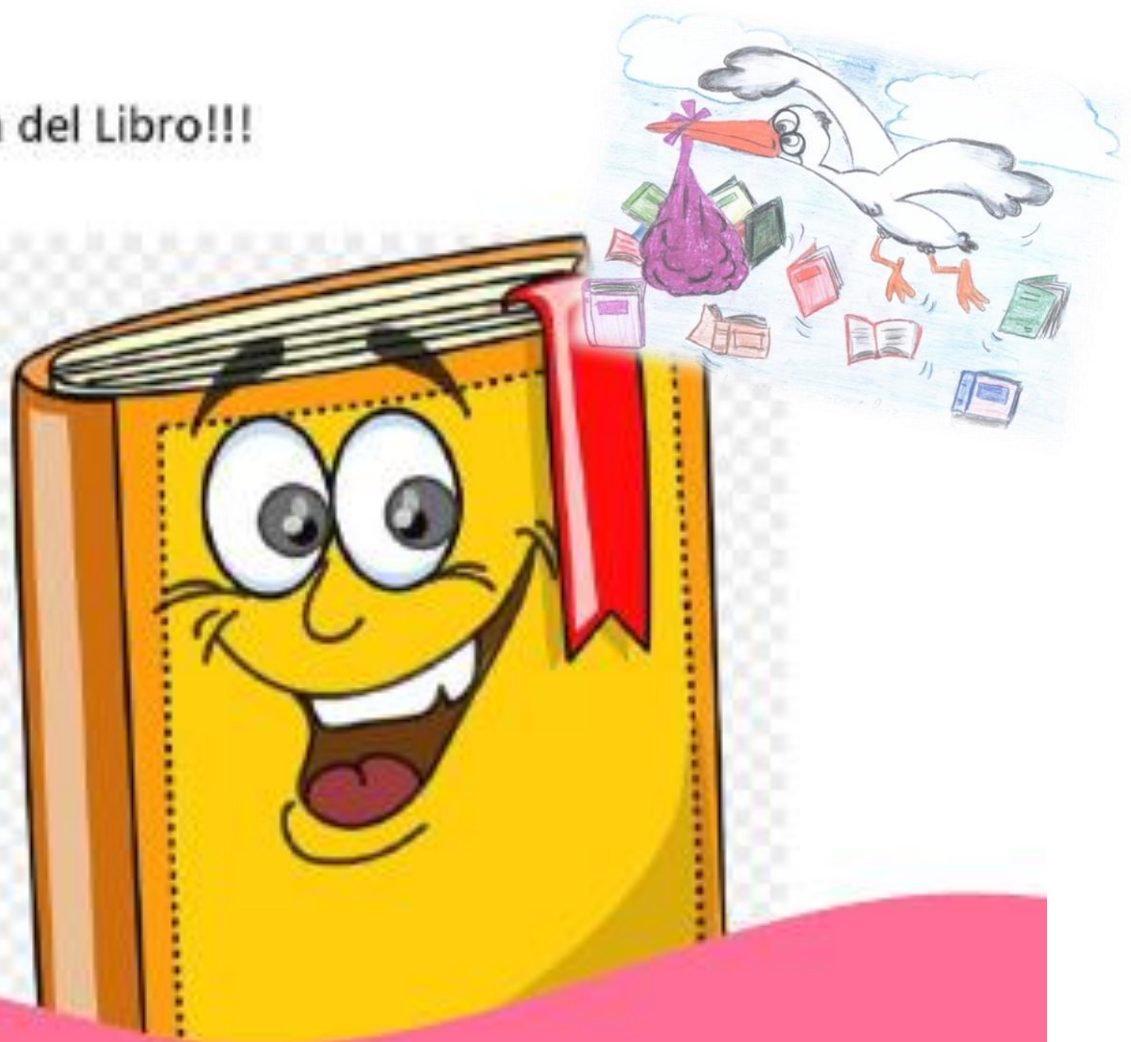
Día del libro



Este Día del Libro tan excepcional, os invito a jugar con los cuentos en casa, toda la familia!!!!

Os ofrezco una variedad de pruebas, podéis hacer las que queráis, las que más os gusten o las que se adapten a vuestras necesidades...Estáis preparados? ¿Cuánto sabes de lectura?

FELIZ Día del Libro!!!



Prueba 1

LA BRUJITA QUITAVOCALES

Menuda bruja ha aparecido por las casas,
entra a lo cuentos y se lleva todas las vocales
para cocinar sus pócimas malvadas...No!!!! Un
cuento no puede decir nada si no tiene
vocales i!!!!

¿Quiénes serán los que encuentren las
vocales?

¿Puedes resolver este caso?

¿Seréis capaces de adivinar cuál es el
cuento?

Ayuda a estos cuentos a estar completos y
habrás ganado este reto!!!

ÁNIMO!!!



L_ C_n_c__nt_

R_p_nz_l

L_s m_s_c_s d_ Br_m_n

_l M_g d_ _z

_l R__ L__n

C__nt_s _n v_rs_ p_r_ n_ñ_s p_rv_rs_s

_l s_str_c_ll_ va_l__nt_

_l g_t_ c_n b_t_s

C_p_r_c_t_ R_j_ y _l l_b_ f_r_z

Bl_nc_n_v_s y l_s s__t_ _n_n_t_s

_l p_t_t_ f__

_l s_ld_d_t_ d_ pl_m_



CONCURSO DE TRABALENGUAS

¿Eres UN BUEN HABLADOR?

¿Quiénes en casa serán capaces de decir un
trabalenguas sin fallar?

Puntuad el concurso...y gana 5 puntos el que
diga el trabalenguas sin ningún error

Siempre teniendo en cuenta la edad del niño,
los papás puntuarán según la situación.

Elegid los trabalenguas al azar y así será más
justo.



TRABA LENGUAS

*Rosa Rizo reza ruso,
ruso reza Rosa Rizo.*

R
017

TRABA LENGUAS

*Pancha plancha
con cuatro planchas.
¿Con cuántas planchas
plancha Pancha?*

PL
018

TRABA LENGUAS

*Paco Peco, chico rico insultaba
como un loco, a su tío Federico
Y éste dijo:
-Poco a poco Paco Peco, poco pico.*

P
019

TRABA LENGUAS

*Por pucheretes
fui a la pucherería
y me dijo el pucherero
que pucheretes no había.*

P
020

TRABA LENGUAS

*Si Pinto pinta con muchas pintas,
¿con cuántas pintas pinta Pinto?
Si Pínto pinta con pocas pintas,
¿con cuántas pintas pinta Pinto?*

P
021

TRABA LENGUAS

*Poquito a poquito
Paquito empaca
poquitas copitas
en pocos paquetes.*

P
022

TRABA LENGUAS

*Pedro Pablo Pérez Pereira
pobre pintor portugués
pinta pinturas por poca plata
para pasar por París.*

P
023

TRABA LENGUAS

*Pepe Pecas pica papas con un pico,
con un pico pica papas Pepe Pecas.
Si Pepe Pecas pica papas con un pico,
¿dónde está el pico
con que Pepe Pecas pica papas?*

P
024





TRABA LENGUAS

*La sapa le preguntó al sapo
por qué no comes sopa sapo
y a la sapa, le dijo el sapo,
porque no sepo sapa.*

S
099



TRABA LENGUAS

*Tres tristes tigres
triscan trigo en un trigal.*

T
100



TRABA LENGUAS

*Teresa trajo tizas
hechas trizas*

R
011



TRABA LENGUAS

*El perro de San Roque
no tiene rabo
porque Ramón Ramírez
se lo ha robado.*

R
012



TRABA LENGUAS

*Había un perro
debajo de un carro,
vino otro perro
y le mordió el rabo.*

R
013



TRABA LENGUAS

*Erre con erre cigarro.
Erre con erre barril.
Rápido corren los carros
cargados de azúcar al ferrocarril.*

R
014



TRABA LENGUAS

*¡ Rosa Rosales
cortó una rosa,
Qué roja la rosa
de Rosa Rosales!*

R
015



TRABA LENGUAS

*Rosa Rizo reza ruso,
ruso reza Rosa Rizo.*

R
016



Prueba 3

MÍMICA DE CUENTOS

¿Quién no ha jugado en casa a las películas?

Este juego es el que uno con mímica y gestos tiene que imitar el título de una película, pues este mismo juego lo haremos, pero con el título de los cuentos.

El que adivine un título, gana 1 punto!!!

Os dejo títulos a modo de ejemplo, pero podéis hacer los que queráis o conozcáis mejor.



CAPERUCITA ROJA

LOS TRES CERDITOS

CENICIENTA

EL FLAUTISTA DE HAMELÍN

BLANCANIEVES Y LOS 7
ENANITOS

EL POLLO PEPE

A QUÉ SABE LA LUNA

LOS 7 CABRITILLOS Y EL
LOBO

LA RATITA PRESUMIDA

PULGARCITO

EL GATO CON BOTAS

EL PATITO FEO

MAGO DE OZ

PINOCHO

RICITOS DE ORO

HANSEL Y GRETEL

LOS MÚSICOS DE BREMEN

PETER PAN



Prueba 4

ADIVINA DE QUÉ CUENTO SE TRATA

¿Sabrías reconocer los fragmentos de estos cuentos? OS DEJO LAS CLAVES AL FINAL.



1

Sopló y la casita voló. Después hundió a empujones la de troncos. Pero corrieron a casa de su hermano mayor, que estaba hecha de ladrillos.

2

Al llegar a casa, el niño jugó con los soldados. Los puso formados encima de la mesa y vio que uno de ellos era cojo.

-¡Anda –exclamó-, si sólo tiene una pierna!

3

-Gran Señor –se presentaba- traigo este regalo de parte del Marqués de Carabás.

Dejando al rey complacido, volvió junto a su amo.

4

¿Qué haré para ganar dinerito? –se preguntaba-. Con lo que saque de la leche, compraré una cesta de huevos y una gallina que los empolle. Muy pronto nacerán pollitos...

5

La señora pata estaba muy contenta incubando sus huevos y pensando en los simpáticos y gorditos patitos que pronto tendría.

6

A medio camino empezó a llover muy fuerte y, para no mojarse, se paró junto a un huerto y se escondió bajo una col.

7

La niña se levantaba muy temprano, servía el desayuno a unos animalillos amigos suyos, a la madrastra y a sus hermanastras.

8

Al día siguiente se dispuso a hacer unos zapatos con el trocito de piel que le quedaba. Pero... ¡qué extraño! El zapatero vio que los zapatos estaban cosidos y acabados.



9

Había una vez un hombre muy pobre y muy inocente. Pero, he aquí que en su huertecillo crecía una mata de habas muy especial, que subía hasta el cielo cuantas veces se lo pedía.

10

Mientras, al lobo se le hacía la boca agua y se relamía pensando en el manjar que serían las tiernas y apetitosas cabritas.

11

Le dijo que allí encontraría un tesoro y una lámpara mágica. Y le puso un anillo para que le protegiera. El chico tenía miedo y el mago, de un empujón, le tiró dentro del hoyo.

12

Para que distinguiera entre el bien y el mal, y obedeciera siempre a su conciencia, el hada dejó al grillo ser su guardián en las tentaciones.

13

Se puso un gorro en la cabeza y se metió en la cama. Cerró bien la ventana para que no entrase la luz y procuró taparse bien con la ropa.



14

En la mano del niño brillaba el diente como si fuera una perla. El animalito lo miró y le dijo:

-Si yo tuviera muchos dientes como este, haría un palacio brillante como el tuyo.



15

Maravillado, espió un poco más y los vio salir cargados con sacos. Entonces, el capitán volvió a decir:

-¡Ciérrate, Sésamo! -Y la roca se cerró.

16

Al atardecer, cuando el frío era más vivo, la pobre señora volvía a casa. Una casa pequeña y limpia, como de juguete. Y preparaba las castañas para el día siguiente.

17

Pasaron los días. Por las noches, todo el castillo se llenaba de hermosas melodías que el monstruo componía en honor a ella. Y la joven empezó a quererlo.

18

Entonces el burro le propuso que lo acompañara como músico a tocar un instrumento cada uno. Quedaron así cuando encontraron a un gato.



Día del libro



CLAVES:

- Los tres cerditos.
- El soldadito de plomo.
- El gato con botas.
- El cuento de la lechera.
- El patito feo.
- Garbancito.
- Cenicienta.
- Los duendes zapateros.
- La habichuela mágica.
- Los siete cabritillos y el lobo.
- Alí Babá y los cuarenta ladrones.
- Pinocho.
- Caperucita Roja.
- El ratoncito Pérez.
- Aladino.
- La castañera.
- La Bella y la Bestia.
- Los músicos de Bremen.



Prueba 5

AHORCADO DE CUENTOS

¿Quién no ha jugado nunca al ahorcado?

Hoy lo harás con los títulos de estos cuentos de Disney.

Ya sabes, dibuja tantas líneas como letras tenga el título, y el resto de la familia tendrá que ir diciendo letras hasta completar todas las líneas.

Los títulos que te ofrezco son:

| |
|------------------------|
| DUMBO |
| BAMBY |
| EL REY LEÓN |
| ALADDÍN |
| LA BELLA Y LA BESTIA |
| LA DAMA Y EL VAGABUNDO |
| MERLÍN EL ENCANTADOR |
| EL LIBRO DE LA SELVA |
| ROBIN HOOD |
| LA SIRENITA |
| POCAHONTAS |



Prueba 6

VAMOS A CREAR HISTORIAS

Os invito a inventar un cuento en familia, sólo necesitáis un dado, lo lanzáis tres veces y según el número que te haya tocada te corresponde un personaje, un escenario y una situación... y a partir de ahí, a inventar!!!!

Espero que lo disfrutéis y echéis a volar vuestra imaginación





CREA UNA HISTORIA

| ¡LANZA EL DADO! | PERSONAJE | ESCENARIO | SITUACIÓN |
|---|------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
|  | Un monstruo de dos cabezas | Dentro de una cueva escondida. | Se encuentra una capa mágica |
|  | Un dragón que no lanza fuego | En una granja | Fue cazado por un tornado |
|  | Una princesa muy valiente | En un cálido desierto | Se perdió en el espacio |
|  | Un robot destartado | En un lago | Le separaron de su amigo |
|  | Un oso poco feroz | En un castillo mágico | Se comió una cereza envenenada |
|  | Una estrella que habla | En un bosque encantado | Perdió la memoria |



**“Este año
más que
nunca la
lectura nos
acompaña”**

