

5 AÑOS

El objetivo es conocer la opinión de los niños sobre la obra:

- * Lo que más me gustó fue...
- * Lo que menos me gustó fue...
- * Lo más divertido fue cuando...
- * Lo menos divertido fue cuando...
- * El personaje que más me ha gustado era...
- * El personaje que menos me ha gustado era...
- * El más divertido hablando era...

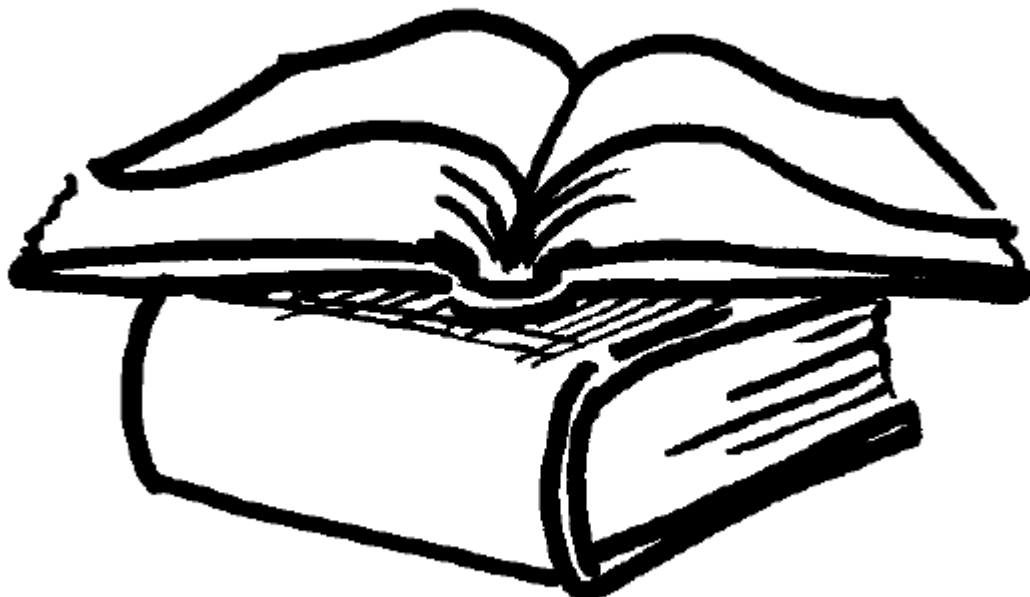
Al final se dibujarán emoticonos en la pizarra y cada uno tendrá que elegir el que mejor representa cómo se ha sentido. En la imagen de ejemplo os proponemos algunos emoticonos, en orden de izquierdo a derecha y de arriba abajo representarían las siguientes cosas: me ha hecho feliz, me ha puesto triste, me he reído, me ha dejado confuso, me ha dado un poco de miedo, me he enfadado (con el Gato, por ejemplo), he llorado, me ha sorprendido.



• LOS LIBROS DE CUENTOS

Al protagonista de nuestro espectáculo, el ratón Don Quesote de la mancha, le encantan los libros de cuentos de caballerías. En estos cuentos hay caballeros andantes, brujas, reyes, reinas, gigantes y princesas. Y a vosotros...

- * ¿Os gustan los cuentos?
- * ¿Tenéis libros de cuentos en casa?
- * ¿Papá o mamá os leen cuentos por la noche?
- * ¿Qué cuentos conocéis?
- * ¿Qué personajes de cuento os gustan más?
- * ¿Alguien conoce el cuento de Caperucita Roja?
- * ¿Alguien conoce el cuento de Los Tres Cerditos?
- * ¿Alguien conoce el cuento de Blancanieves?



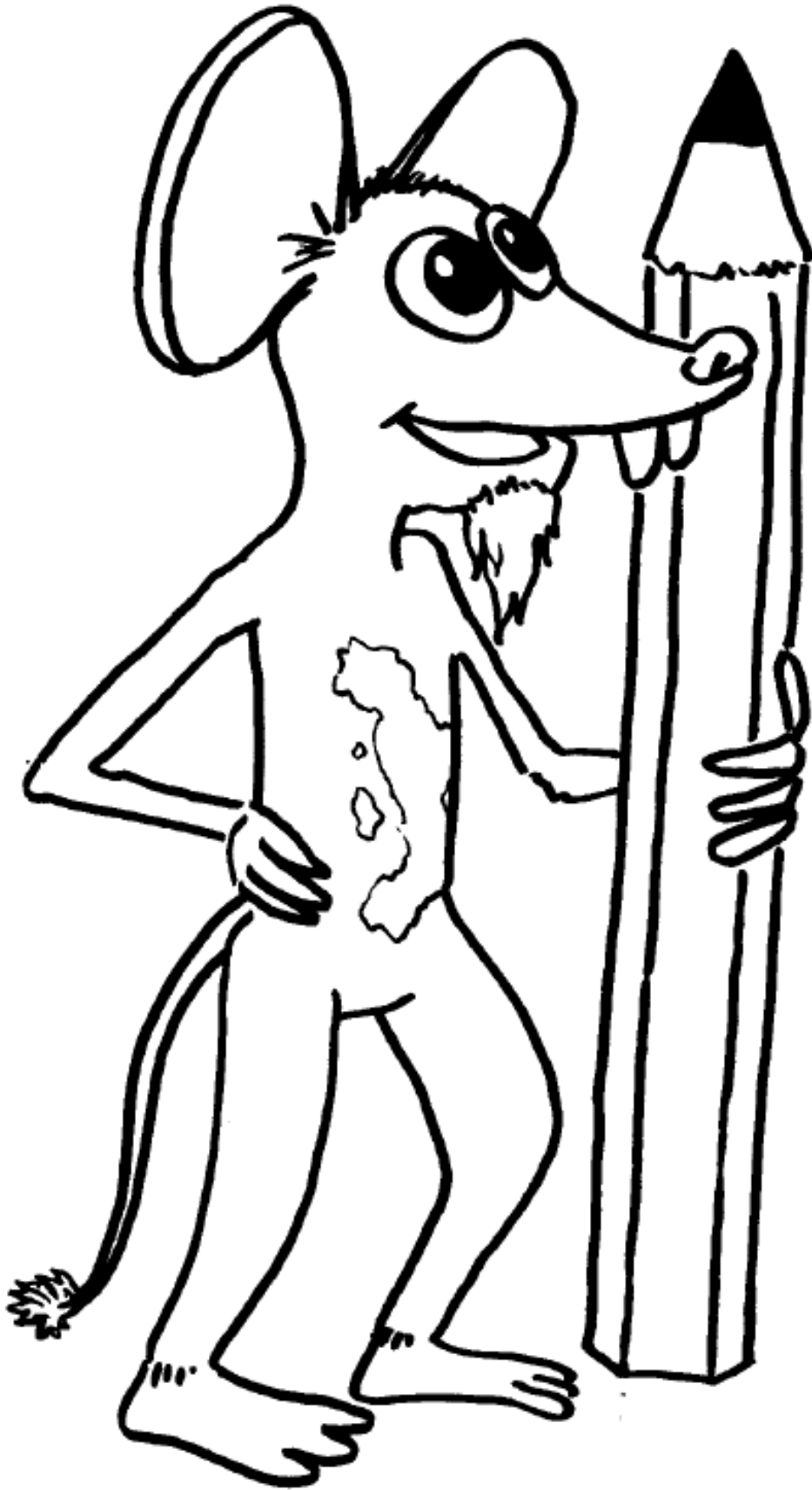
• PINTAR A LOS PERSONAJES

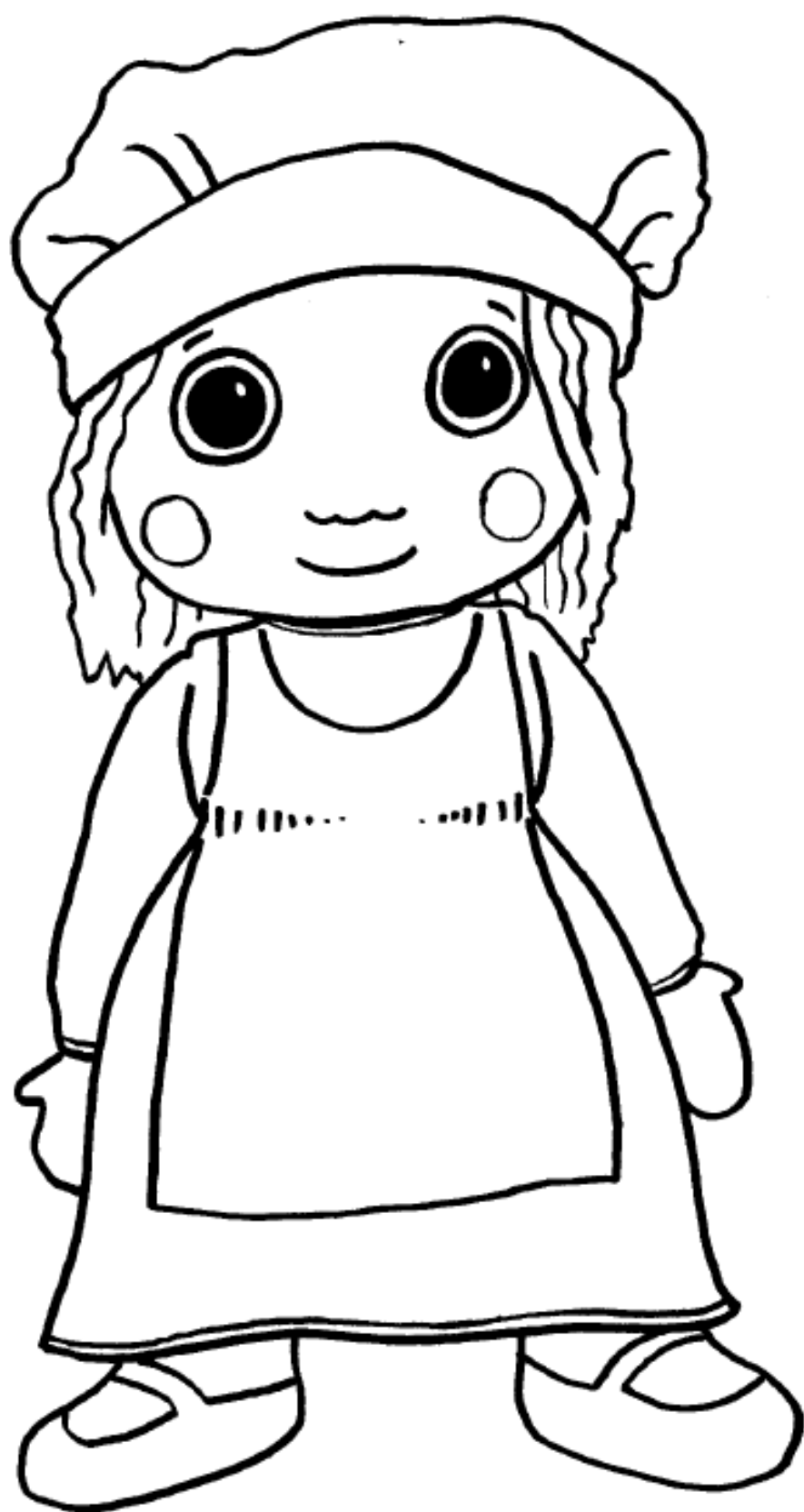
Os proponemos que pintéis a los personajes de la obra con los colores que más os gusten. Después, podéis recortarlos y con todos ellos hacer un mural pegando los dibujos en una pared de la clase.



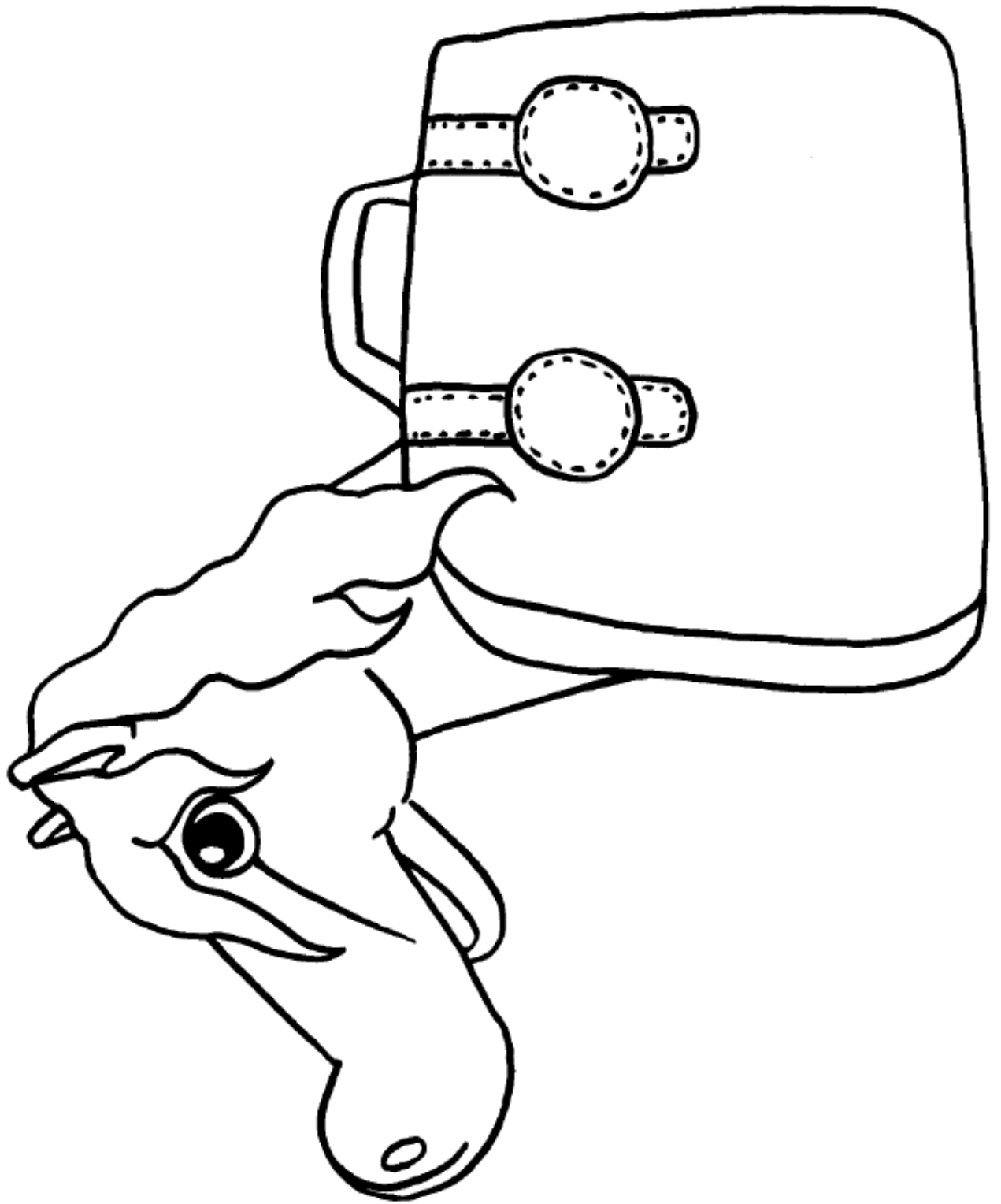
En las próximas cinco páginas están los dibujos que hemos hecho para vosotros de Don Quesote, Dulcinea, Sancho, Rocinante y el Gato, ¡esperamos que os gusten! Podéis aprovechar para hablar un poco más de los personajes, o incluso hacer vuestra propia versión del cuento en clase con los personajes.













APRENDER CON ANIMALES

• ¡QUÉ CUERPO TIENE ESTE RATÓN!

El protagonista de nuestra historia era un ratón. En la siguiente página, hay un dibujo de un ratón con las partes del cuerpo señaladas con flechas.

Como los niños están aprendiendo a distinguir estas partes en su propio cuerpo, no debería ser muy difícil para ellos. La maestra o maestro explicará que algunas partes son distintas porque son animales y tienen por ejemplo cola o los bigotes, mientras que las personas no las tenemos. De esta manera pueden reconocer primero las partes del cuerpo en el dibujo del ratón.

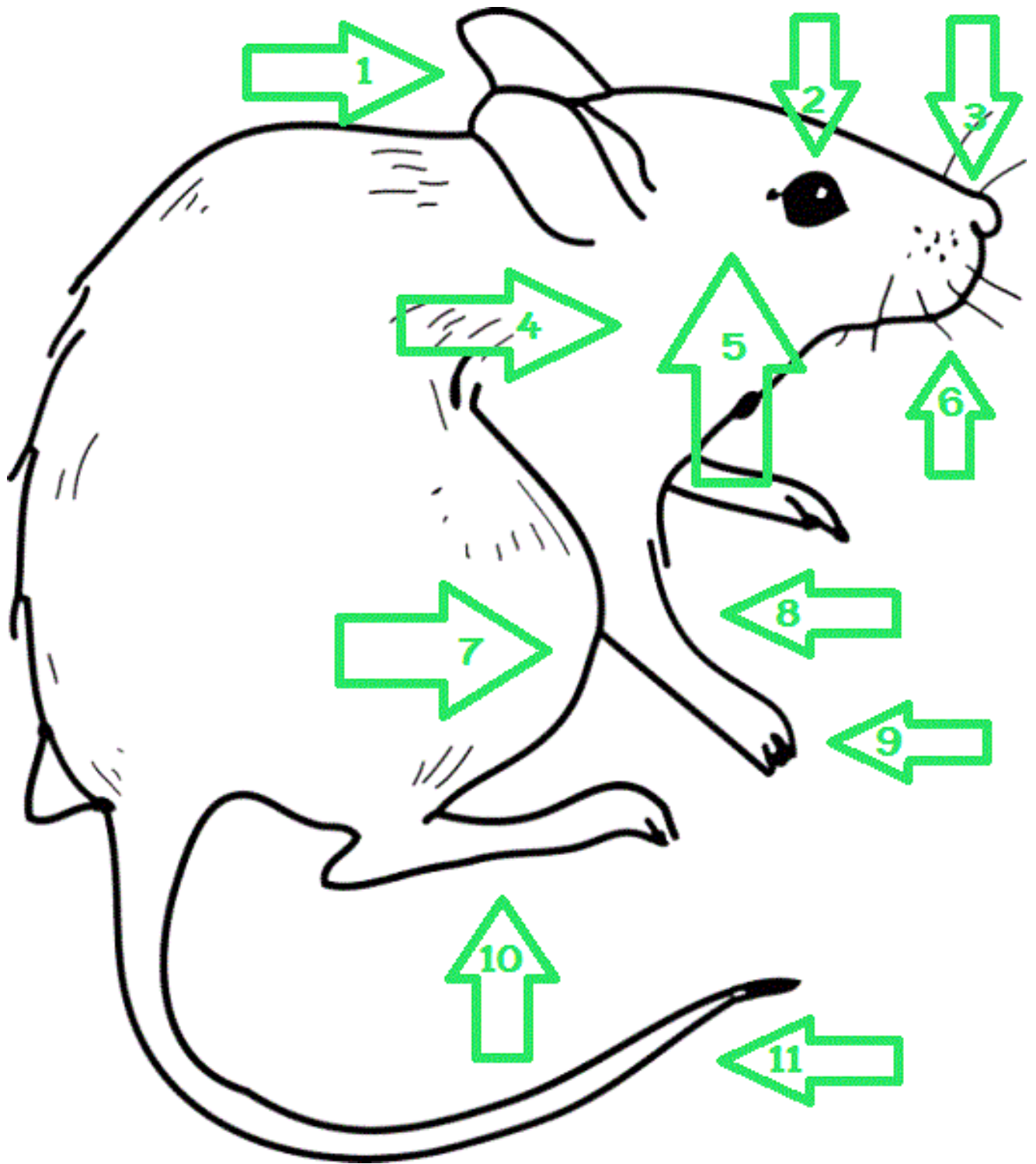
* 3 AÑOS

Cabeza (5), cola (11), pies (10), brazos (8)

* 4-5 AÑOS

Cabeza (5), cola (11), pies (10), brazos (8), manos (9), nariz (3), orejas (1), bigotes (6), cuello (4), rodillas/piernas (7)

Después pueden señalar diferentes partes del cuerpo en sus compañeros y luego en ellos mismos. Se puede convertir en un juego, “Con una mano, nos cogemos un pie y con la otra mano, nos cogemos la cabeza. Soltamos, ahora con una mano...” etc.



• VAMOS A CONTAR Y PINTAR

Aprende a contar con este ejercicio, y a pintar de un color una parte de un dibujo y de otro color otra. La imagen que se utilizará para el ejercicio está en la siguiente página, es un dibujo de unos ratones comiéndose un queso, recomendamos fotocopiarla para repartírsela a los niños.

A continuación las instrucciones de la actividad por edades:

* 3 AÑOS

Se les hará la pregunta 1 “¿Cuántos ratones hay en el dibujo?”, y se les dirá que escriban la respuesta (el número 3) en la parte de debajo de la hoja. Se les propondrá colorear los ratones de marrón y el trozo de queso de color amarillo.

* 4 AÑOS

Se les harán la pregunta 1 y la pregunta 2. Contarán a los tres ratones y se les dirá que los pinten de color marrón. Después contarán el número de agujeritos que hay y se les dirá que los pinten de naranja y el queso de amarillo. Se les dirá que escriban la solución, 3 ratones y 7 agujeritos.

* 5 AÑOS

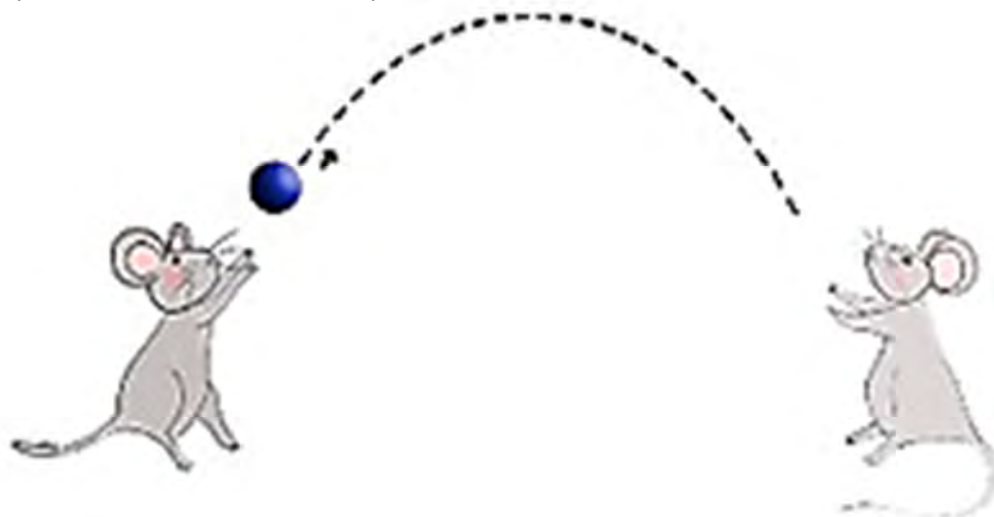
Se les hacen todas las preguntas. Distinguirán sin dificultad a los 3 ratones y se les dice que los pinten de marrón. Seguidamente se les pediría que distinguieran entre los agujeros grandes, 4 y los pequeños, 3, y que escriban las soluciones. Para finalizar se les propondría una suma, la suma de los agujeritos, $4 + 3 = 7$.



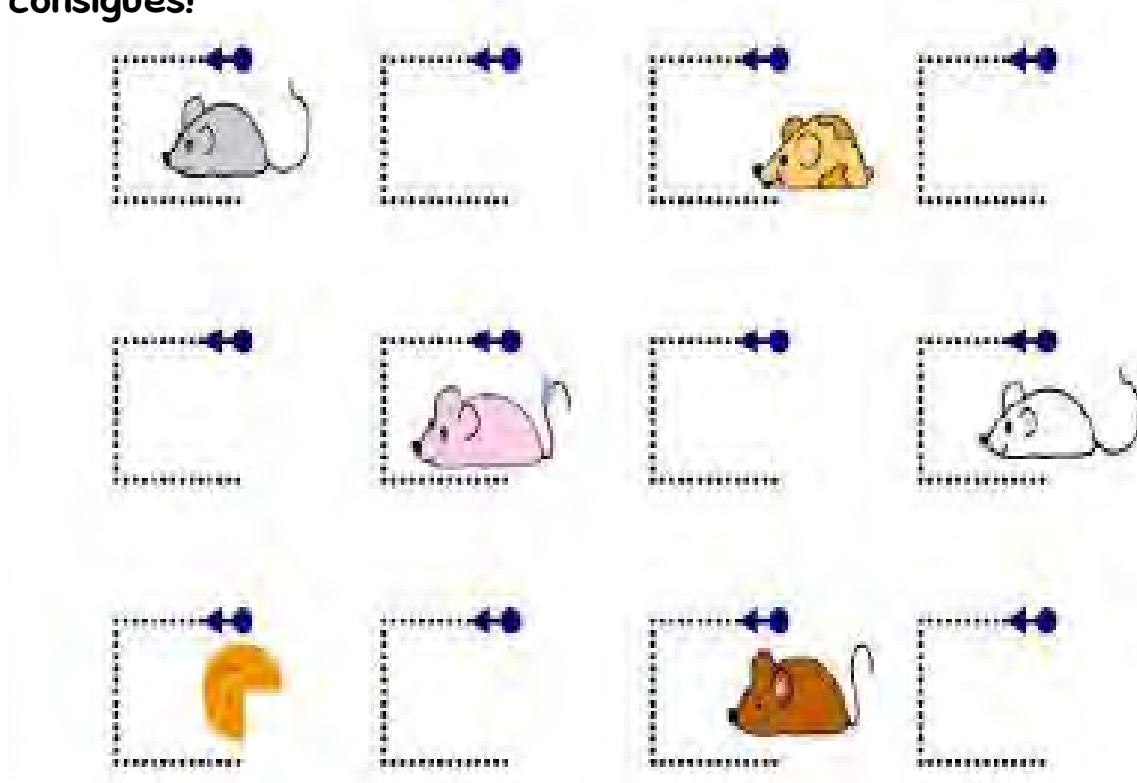
1	¿Cuántos ratones hay en el dibujo?	
2	¿Cuántos agujeros hay en el queso?	
3	¿Cuántos agujeros grandes?	
4	¿Cuántos agujeros pequeños?	
5	¿Cuánto es $3 + 4$?	

• GRAFOMOTRICIDAD CON RATONES

3 - 4 AÑOS: los ratones se están peleando por el queso, ¿les ayudamos? Dibuja una línea encima de la línea discontinua empezando por la flecha. Los niños de 4 años pueden hacer una línea por la mitad del queso para representar las dos partes.



5 AÑOS: los ratones han construido sus casitas, ¿serás capaz de completarlas sin salirte? Adelante, ¡seguro que lo consigues!



• LA FAMILIA DE GATOS

En esta ficha se pueden trabajar muchos conceptos a partir del dibujo de una familia de gatos que hay en la siguiente página: mamá gata, papá gato y bebé gato.

* 3 AÑOS

Colorear: a cada uno de un color diferente, por ejemplo: mamá marrón oscuro, papá marrón claro y bebé naranja.

Medidas: pequeño - grande. ¿Quién es pequeño y quién grande? (Papá y mamá son grandes, bebé es pequeño).

Posiciones: delante - detrás. ¿Quién está delante, quien está detrás? (Bebé delante de papá y mamá, mamá delante de papá detrás de bebé, papá detrás de bebé y mamá).

* 4 AÑOS

Lo de 3 años añadiendo...

Escribir: nuestro nombre al lado del que nos guste más.

Posiciones: ¿Están juntos o separados? (Están juntos)

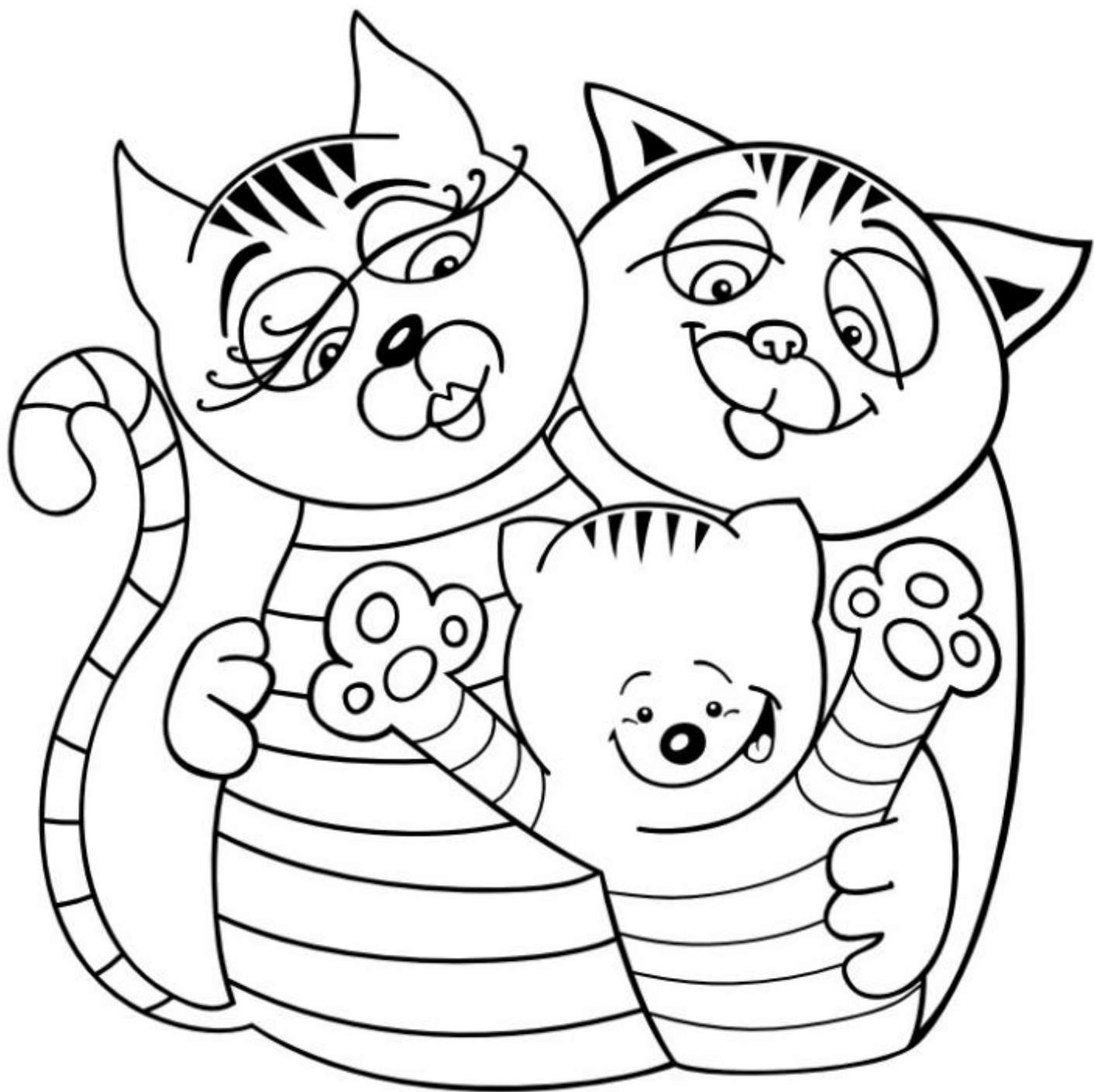
* 5 AÑOS

Escribir: las palabras “mamá”, “papá” y “bebé” al lado del gato que corresponda.

Colorear: de diferente color las partes del cuerpo pequeñas (ojos, boca, manos, cola, orejas) y las partes grandes (cuerpo, cara), por ejemplo marrón oscuro y marrón claro.

Medidas: rodear el más grande y hacer un cuadrado en el más pequeño.

Posiciones: ¿Quién está entre papá y mamá? ¿Quién está al lado de papá/mamá? ¿Quién está más adelante/atrás?



JUEGOS PARA EL AULA DE PSICOMOTRICIDAD

• EL GATO Y EL RATÓN

Los jugadores hacen un círculo tomados de las manos. Un jugador dentro del círculo, será el ratón y un jugador fuera del círculo será el gato.

El juego consiste en que el gato tratará de pillar al ratón. Los jugadores forman el círculo ayudan al ratón e impiden la entrada del gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo. Si el gato logra agarrar al ratón otros jugadores saldrán a participar adoptando otros roles.

• PERSONAJES DE CUENTO

El protagonista de nuestro espectáculo es Don Quesote de la mancha, un ratón al que le encantan los libros de cuentos de caballeros. Os proponemos que juguéis a moveros como si fuerais diferentes personajes de cuentos. Se puede poner algo de música para moveros con más ganas. Os proponemos una serie de personajes que nos parecen divertidos para este juego, con gestos, sonidos y formas de andar que tienen que ver con esos personajes:

-Princesas y príncipes (elegantes, muy elegantes, muy guapas y guapos, se saludan, se hacen reverencias).

-Caballeros y caballeras (con pesadas armaduras y espadas mágicas, se saludan al pasar, se dan la mano).

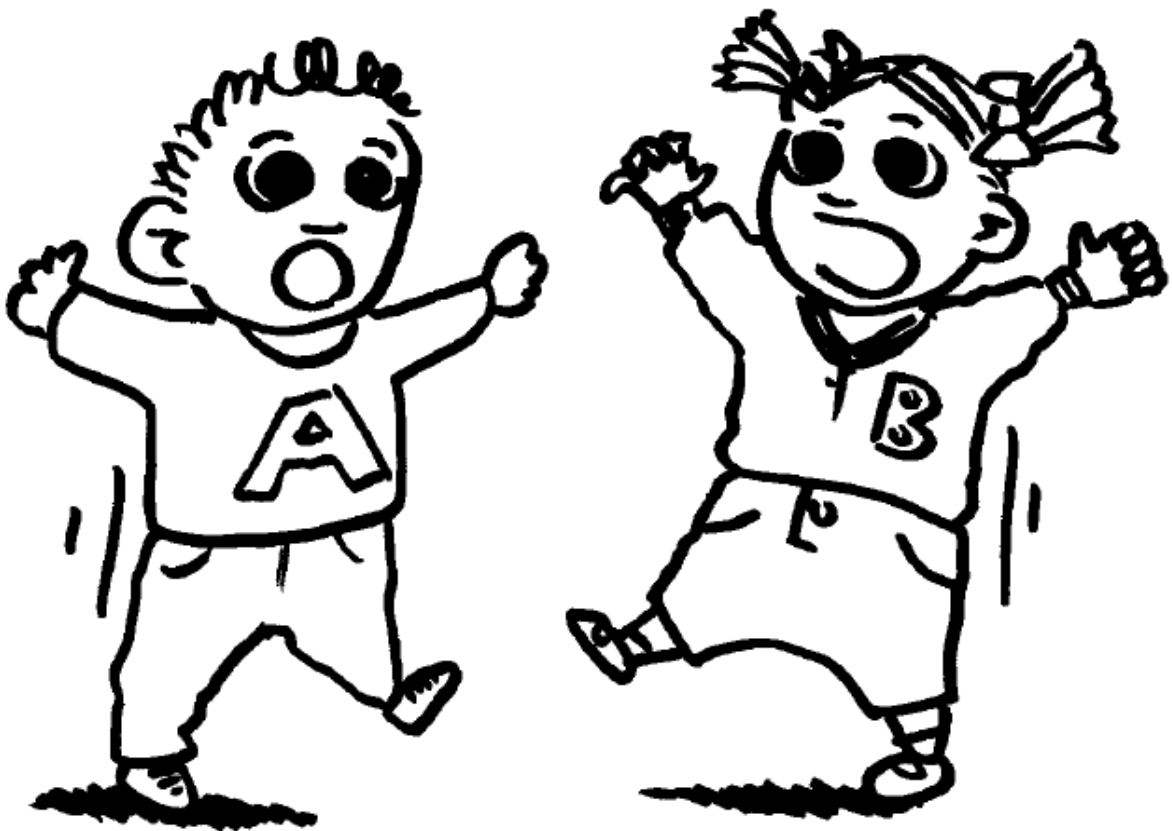
-Brujas y brujos (van por ahí lanzando hechizos y con una risa malvada, pueden hacer sonidos mágicos: ¡fiu! ¡chas!).

-Gigantes y gigantas (muy grandes, cuando caminan tiembla el suelo, se mueven despacio).

-Enanitas y enanitos (muy pequeñitas/os, van dando saltos, son alegres, se ríen, se hacen cosquillas).

-Lobos y lobas (les gusta engañar, aúllan, tienen colmillos y garras, pueden ir a cuatro patas).

Se puede ir cambiando de unos personajes a otros, moverse más rápido, más despacio... Para terminar cada uno puede hacer el personaje que más le guste.





Diseño de actividades
Natalia González

Maquetación
Álvaro Torre

El espectáculo de teatro de títeres *El Ratón de la mancha* y esta propuesta de actividades complementaria son productos de **TÍTERES SOL Y TIERRA**

solytierra@solytierra.com - 91 841 60 45

www.solytierra.com



Amigos de Sol y Tierra