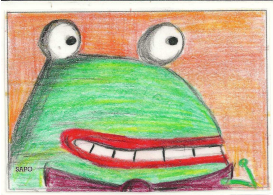


## LA CASA DE LA MOSCA FOSCA ¿QUIÉN, CÓMO, CUÁNDO?

### 1ª FASE

Un cuento que conocemos bien. Divertido, entretenido y original que nos sirve para jugar a atrapar su atención y desplegar su memoria.

A) Necesitamos fichas con las ilustraciones de los personajes y otras con otros contenidos de la narración:



Piélago

4º EN LLEGAR

me río de cualquier cosa

1. Las fichas ilustradas: esta parte de la actividad la podemos realizar de varias maneras. De la más fácil a la más divertida ...

- ⊙ Hacemos nosotros los dibujos, hacemos fotocopias ...
- ⊙ En la biblioteca o en el aula les mostramos el cuento y les pedimos que elijan uno de los personajes para hacer una versión del mismo. Se puede hacer una pequeña exposición con todos los personajes que han pintado alrededor de una tarta gigante y elegir los mejores para hacer las fichas.

2) Las fichas con el orden de llegada (las tenéis al final)

3) Las fichas con el nombre sólo o con nombre y descripción: yo las hice con el nombre y las descripciones, pero se pueden hacer por separado en función del número de participantes o la mayor o menor dificultad que deseemos dar al juego.

B) A quién lo dirigimos: está claro que es para lo más pequeños, yo la he realizado en los club de lectura de siete a nueve años y ha funcionado bien.

Una actividad laboriosa pero divertida y que dura y dura ...

### 2ª FASE

1.1. Leemos el cuento al grupo.

1.2. JUGAMOS:

- Disponemos las fichas en tres montones:

- ⊙ LLEGADAS
- ⊙ PERSONAJES
- ⊙ CARACTERÍSTICAS

- Por orden, los participantes van cogiendo las fichas pasando del primer montón al segundo según se van acabando los mismos.

COGEMOS LEEMOS EN VOZ ALTA COLOCAMOS

- Cada uno va colocando su fichas: primero las llegadas (esta parte es super-fácil, para que se animen)

4º EN LLEGAR

- Luego van poniendo debajo de las anteriores el animal que llega en ese orden (Aquí la cosa se complica y habrá quién no esté de acuerdo con el orden que le han dado) Calma.



- Por último pondrán bajo cada animal la ficha que se lo describe : nombre, acciones, cualidades, etc. (la discusión va en aumento)



## LA CASA DE LA MOSCA FOSCA ¿QUIÉN, CÓMO, CUÁNDO?

1.3 DISCUSIÓN Y ACUERDOS: como ya he indicado durante el desarrollo se plantearán discusiones sobre el acierto o no en la colocación. El monitor coordinará y pondrá orden pero no decidirá nada. Ellos son los que juegan.

1.4 FINAL: cuando estén casi todos o todos de acuerdo damos por finalizado el juego y hacemos una lectura rápida para que los participantes corrijan.

Os aseguro que es muy divertido y les gusta mucho.

