

A partir
de **3** años

El Valor de



un Cuento

Guía de lectura

Sam McBratney

Adiviña cuánto te quiero



© FAD, 2004

Edita

FAD
Fundación de Ayuda contra la Drogadicción
Avda. de Burgos, 1 y 3
28036 Madrid
Teléfono: 91 383 80 00

Dirección Técnica

Eusebio Megías Valenzuela (Director técnico de la FAD)
Pedro Cerrillo Torremocha (Director del CEPLI)

Coordinación

Susana Méndez Gago (Jefe del Departamento de Desarrollo de Programas de la FAD)
Santiago Yubero Jiménez (Subdirector del CEPLI)

Texto

Elisa Larrañaga Rubio
Santiago Yubero Jiménez

Cubierta

Jesús Sanz

Diseño y maquetación

Quadro
Plaza de Clarín, 7 - 28529 Rivas Vaciamadrid (Madrid)

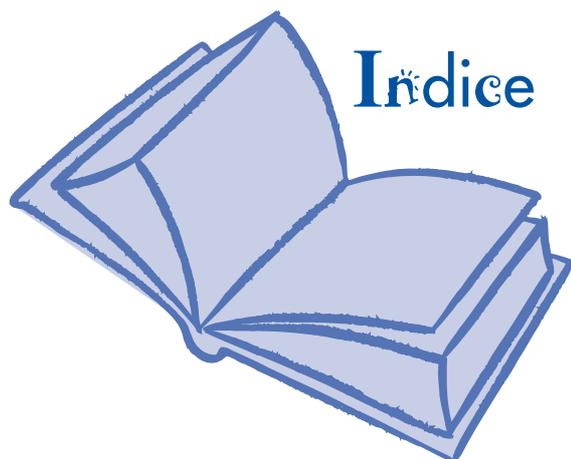
Impresión

Ancares Gestión Gráfica, S.L.
Ciudad de Frías, 12 - Nave 21 - 28021 Madrid

Obra completa: ISBN 84-95248-34-4

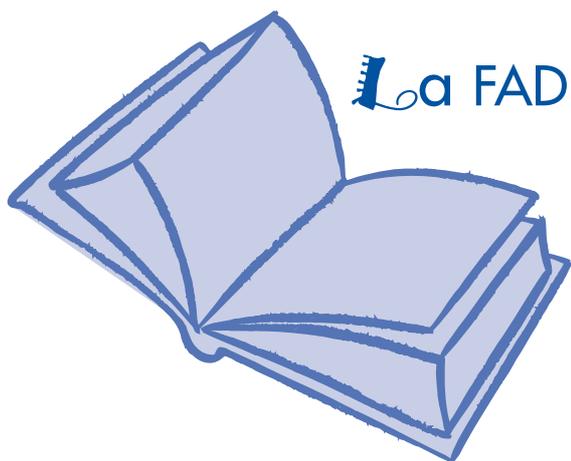
Gúa de lectura de "Adivina cuánto te quiero": ISBN 84-95248-35-2

Depósito legal: M-47177-2004



Índice

La FAD y la literatura	5
Presentación	7
El autor y la ilustradora	9
Antes de la lectura	11
1. Érase una vez...	12
2. Mi liebre favorita	12
3. Un círculo y un animal	13
4. La liebre y la tortuga	14
Durante la lectura	15
1. @ con amor	15
2. ¿Qué da más alegría?	16
3. Adivina qué animal es	17
4. De colores se pintan las emociones	18
5. Si tú fueras...	19
6. Sigue los números	20
7. ¿Cómo eres?	20
8. ¡Por los aires!	21
9. Quisiera ser	22
10. Los consejos del búho	22
11. Un poco buenos	23
12. El juego del zorro	24
13. Vamos a dormir	24
Después de la lectura	27
1. Los dedos parlantes	27
2. Una historia de conejos	28
3. El conejo Don Consejo	29
4. En el campo	30
Actividades comodín	31
1. Don Alegre y Don Tristán	31
2. A elegir compañeros	32
Fichas	33



La FAD y la literatura

La revolución de las nuevas tecnologías y de la mercadotecnia audiovisual han situado a los individuos y a las sociedades en un contexto de constante información y de fuerte estimulación. Cada vez es mayor y más intensa la capacidad socializadora de los medios de comunicación, hasta el punto de competir con los vehículos tradicionales de esta socialización: la familia y la escuela.

Esta realidad mediática conlleva el desplazamiento a segundo plano de otros soportes, muchas veces básicos, que precisan de revisión y de reforzamiento de su papel. Este es el caso de la lectura.

Los cuentos, los relatos, las novelas, los libros en general, han sido siempre un vehículo privilegiado para la transmisión de actitudes y contenidos culturales. Gracias a ellos la memoria histórica ha sido posible, la conservación lingüística es una realidad, y las experiencias, valores y propuestas de hombres y mujeres de otro tiempo siguen estando presentes.

El valor de la lectura en nuestra sociedad de la información, a la vez que cuestionado, se ha vuelto especialmente importante. Leer es una de las herramientas más indicadas para poder situarse de una manera autónoma, libre y responsable en un contexto donde la "sobreabundancia" informativa puede suponer un germen de desinformación real y profunda. Incentivar la lectura es una necesidad urgente para las instituciones, públicas y privadas, y para la sociedad en su conjunto.

La FAD considera la lectura precisa para la salud individual y colectiva porque:

- **Aumenta la creatividad.** Los lectores estimulan su imaginación y creatividad como un proceso natural, intrínseco a la acción de leer; creatividad necesaria para afrontar situaciones, para resolver conflictos, para tomar decisiones, etc.
- **Favorece posiciones activas.** La lectura implica una motivación e interés del sujeto que lee. Leer requiere estar activo y dejar de ser un mero receptor pasivo de estímulos externos.
- **Enseña experiencias.** Permite que el sujeto, a través de la identificación con los personajes, interiorice actitudes y comportamientos que aumentan sus recursos operativos.
- **Favorece la capacidad crítica.** Las personas que leen incorporan una dimensión de juicio crítico, cada vez más autónomo y libre, condición indispensable para la vida.
- **Es en sí misma una actividad de ocio y tiempo libre,** alternativa al repertorio consumista, y que enriquece las posibilidades y opciones vitales.

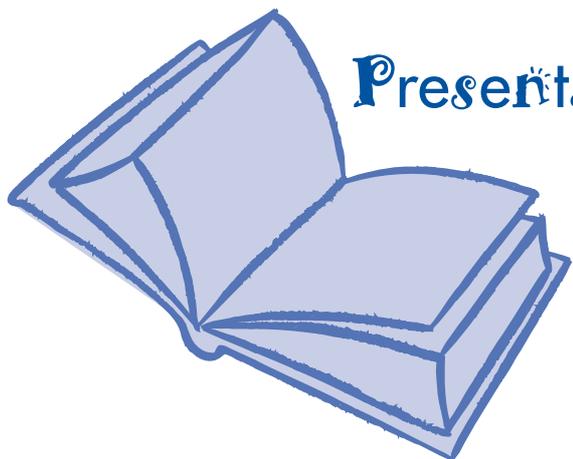
Si, además, la lectura se plantea sobre temas previamente seleccionados, que combinen contenido educativo e interés, se redobla su potencial, llegando a convertirse en una herramienta extraordinaria para fomentar valores y actitudes prosociales y para facilitar la identificación y el reconocimiento de habilidades imprescindibles para afrontar situaciones críticas.

Desde esa perspectiva, la FAD, con la colaboración de CEPLI, ha elaborado el programa ***El valor de un cuento***, cuyo objetivo es fomentar valores y actitudes positivas hacia la salud y apoyar el aprendizaje de habilidades sociales, a través de la incentivación de la lectura en niños y adolescentes.

El marco de desarrollo del programa es muy amplio: la escuela, la familia y la comunidad son ámbitos en los que puede utilizarse ***El valor de un cuento***. La lectura trasciende los distintos espacios, y en todos ellos se puede desarrollar un programa de estas características.

El valor de un cuento se construye a partir de la selección de un conjunto de obras de distintos autores, sobre las que se han elaborado unas guías didácticas. La función de estas guías es, en ese objetivo educativo y de incentivación de la lectura, ayudar a profesores, padres y mediadores a trabajar fácilmente con niños y jóvenes de 3 a 16 años.

El valor de un cuento es, en definitiva, una propuesta abierta y flexible, capaz de adaptarse a diferentes ámbitos y que puede ser desarrollada por distintos agentes de manera sencilla, ajustando la temporalidad y la metodología de aplicación a la realidad en la que se trabaja.



Presentación

La guía de lectura que el educador tiene en su mano, sólo es un instrumento que propone actividades de carácter lúdico en torno a la lectura de una excelente historia, con el único fin de facilitar al lector su acercamiento al libro, tratando de construir un puente que los aproxime.

El educador debe entender que esta guía no es un cuaderno de trabajo, sino que pretende ser algo parecido a una chistera de mago, de donde deben sacarse cuantas actividades se crean necesarias para que el lector siga manteniendo el interés por la lectura, con la intención de construir poco a poco su hábito lector.

La estructura de la guía marca tres momentos esenciales: el antes, el durante y el después de la lectura. Además, como podrá observarse, las actividades se han estructurado en sesiones, incluyendo dos en cada sesión, más algunas actividades comodín, que el propio educador puede incorporar, si lo cree necesario, cuando lo considere oportuno. Las actividades tienen una orientación lúdica y de carácter grupal, siguiendo el hilo conductor de la historia.

No se debe olvidar que la guía es para el educador y trata de facilitar su labor. Por ello, la mayoría de las actividades debe transmitir las él mismo, para que sean realizadas por los niños. No obstante, algunas de las actividades necesitan ser trabajadas en papel, bien por escrito o dibujadas, por lo que se han diseñado para que puedan ser fotocopiadas y entregadas a los niños. El educador se dará cuenta enseguida de que para tratar de facilitar su labor, le hemos dado un título a cada actividad, también una orientación metodológica para su realización, así como una referencia sobre los principales aspectos trabajados.

Sólo queda decir que el educador puede y debe utilizar todas las estrategias que domine para aumentar la motivación lectora del niño; pero, aunque parezca obvio, el más motivado ha de ser él mismo, porque no debemos olvidar que nadie puede transmitir lo que no siente.



El autor y la ilustradora

El libro que os presentamos, *Adivina cuánto te quiero*, fue escrito por **Sam McBratney** en 1994, tuvo un éxito espectacular, y en 1996 fue ganador del premio ABBY Award. Desde entonces ha vendido más de 13 millones de copias a lo largo de todo el mundo, convirtiéndose en uno de los libros infantiles de mayor éxito para niños de todas las edades. Prueba de ello es que en Irlanda existen más de quince ediciones diferentes, en cartón duro, en tela, en tamaño grande, unas acompañadas de un peluche de la liebre, otras incluyen pegatinas, calendario, también hay álbumes de fotos, portarretratos, y hasta un medidor de altura para los niños pequeños.

En España ha sido traducida por Esther Rubio y editada por Kókinos. La primera edición se realizó en 1995 y en 2001 ya va por la quinta edición.

Aparece recomendado en muchos listados de selecciones de lectura, tanto para los más pequeños, como libro de lectura con mediador adulto, hasta para los primeros lectores; incluso a los más mayores les entusiasmará la emoción que transmite. Existe, también, una edición inglesa para enamorados (for Valentine's Day) con un espacio que permite rellenar el nombre del destinatario, publicitándolo como "la manera perfecta de compartir el afecto con la persona amada."

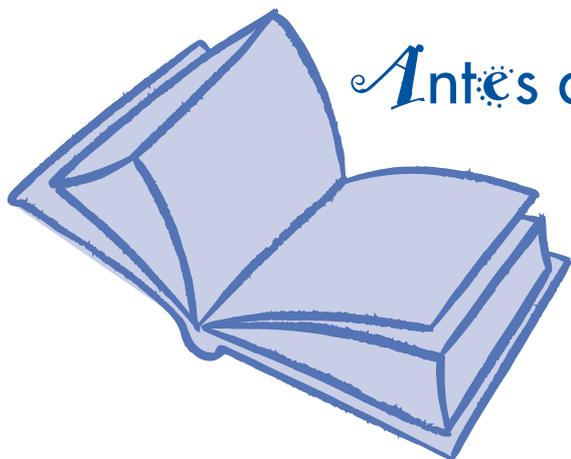
Adivina cuánto te quiero relata la relación inmensurable entre una liebre grande y una liebre pequeña, narrando una conversación entre ambas antes de irse a dormir. Aunque no aparece en el libro especificado que se trate de una relación entre padre e hijo, Sam McBratney dice "aunque mi padre murió antes de que yo empezara a escribir, el padre de mis historias tiene una voz y una presencia en la que se reconocería mi padre."

Sam McBratney nació en Irlanda, donde sigue viviendo junto a su familia. Durante muchos años fue maestro en una escuela y, justo entonces, fue cuando empezó a escribir. Su objetivo era el de ayudar a sus alumnos que tenían problemas leyendo. Pero continuó escribiendo, según afirma él mismo, por una razón más personal, porque el "acto de imaginar me hacía sentirme bien." Afirma que cuando escribe una historia infantil intenta pensar lo que les gustaría a los niños, no obstante, ha escrito también relatos para adultos y una colección de historias cortas.

El éxito de este libro le sorprendió, antes ya había publicado otros cuentos y no era un autor muy conocido; sin embargo, desde la primera vez que presentó esta historia a la editorial, su editora se entusiasmó con él. Sam McBratney cree que se debe a que este libro “crea oportunidades para que pequeños y grandes puedan vivir juntos momentos preciosos.” Nuestro objetivo en su elección ha sido el mismo, confiamos que podáis vivir juntos “momentos preciosos”.

Anita Jeram es la ilustradora que da vida a las liebres, con sus suaves dibujos en acuarelas acompaña perfectamente las dulces palabras de Sam McBratney, consiguiendo aumentar la magia del relato. Anita Jeram afirma que para ella es “un libro de amor” que le recordó desde la primera lectura los encuentros con su hijo cuando le acostaba.

Sin duda, entre los dos han conseguido un libro entrañable, con una historia llena de afecto y sentimientos positivos, en la que la relación entre padres e hijos se muestra como un preciado tesoro que se ha de cuidar.



Antes de la lectura

Ya sabemos que el objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acercar los libros a los niños, para que puedan establecer una relación en la que se despierte su interés por el contenido atrapado entre sus páginas; contenido que espera impaciente la libertad que sólo puede darle la imaginación del lector. Esta relación afectuosa es el origen de la motivación por la lectura que ha de formar el hábito lector. En este sentido, la guía de lectura sólo es un instrumento facilitador que el educador tiene en sus manos para conseguir este fin. Entendemos que el hábito lector puede ser un factor positivo para el desarrollo de un estilo de vida personal orientado a la salud.

Es por ello, por lo que es tan importante poner al niño en el camino del libro y de lo que la lectura puede ofrecerle: entretenimiento, diversión, aventuras... Ésta es la función principal de estas actividades antes de la lectura, el despertar el interés hacia lo que encierran las páginas de nuestro libro, hacia su lectura, dejando entrever algunas de las sugerentes propuestas que nos hace el autor, a través de los protagonistas de la historia.

En este apartado hemos propuesto cuatro actividades, que bien podrían desarrollarse en dos sesiones, aunque sólo se trata de propuestas y es el propio educador el que debe seleccionar y marcar su temporalización de acuerdo con las características de los niños.



ACTIVIDAD 1. ÉRASE UNA VEZ...

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión escrita*

Expresión emocional, conocimiento de uno mismo.

La capacidad de reconocer y expresar las emociones permite al niño tomar conciencia de los estados emocionales y avanzar en su autoconcepto y autoestima. A partir de ahí, podrá controlar su conducta y compartir sus emociones. Las primeras emociones son personales: de pena, dolor, alegría, miedo..., luego surgen las emociones sociales: vergüenza, culpa, orgullo...

El libro que vamos a leer es una conversación entre dos liebres, creando una situación que produce una sensación placentera de alegría y satisfacción. Cada uno de nosotros ha sentido en algunas ocasiones alegría, en otras un poco de pena, unas veces orgullo y otras vergüenza.

Antes de leer la historia de las liebres, vamos a crear nuestra propia historia, los niños serán los protagonistas. Cada niño puede contar una ocasión en la que se haya sentido muy contento, alegre u orgulloso; pero debemos intentar que lo hagan como un cuento. Al tratarse de un cuento, hemos de recordarles que los cuentos empiezan: "Érase una vez...", y que el protagonista es él, que se trata de su propia historia.

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

ACTIVIDAD 2. MI LIEBRE FAVORITA

Creatividad, acercamiento a los protagonistas.

En este cuento que vamos a leer las protagonistas son dos liebres, una liebre grande y otra liebre pequeña. ¿Has visto alguna vez una liebre? Son animales muy parecidos a los conejos, pero con las orejas más largas.

Cada niño puede pintar una liebre y colorearla (podrían poner un nombre a la liebre), después pueden comprobar si su liebre se parece a la del cuento. A las liebres del cuento podemos ponerles un nombre, que podrían ser aquellos que más nos gusten de los propuestos en clase. Todas las liebres dibujadas pueden quedar expuestas en la clase.



© Anita Jeram

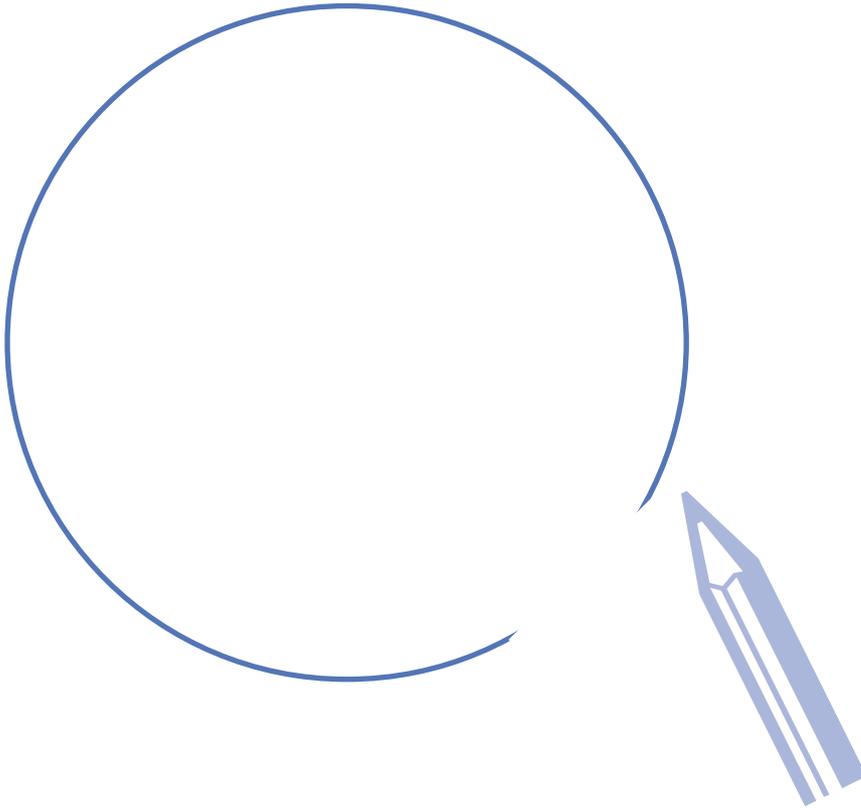


ACTIVIDAD 3. UN CÍRCULO Y UN ANIMAL

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

Trabajo en grupo, toma de decisiones, capacidad descriptiva.

Hay muchos animales que se pueden pintar a partir de un círculo. Esta actividad consiste en dibujar un círculo e ir añadiéndole diferentes elementos, que van a ser los que caractericen a cada animal.



Por ejemplo, para hacer una liebre, se pueden seguir estas instrucciones:

- Dibujar un círculo.
- Poner unas largas orejas en la parte de arriba.
- Pintar dentro del círculo unos ojos grandes, el bigote y una nariz pequeña.
- Dibujar un círculo más grande que rodee al otro; con éste tenemos el cuerpo, ahora sólo queda pintarle un rabo redondo.

Distribuidos por grupos, los niños pueden pensar cómo dibujar otros animales. Cada grupo dibujará dos animales y luego puede dar instrucciones, explicando a los demás compañeros cómo hacer el mismo animal. Algunas opciones de animales sencillas que se pueden realizar son: un cangrejo, un pez, un caracol, un ratón, una mariquita, un gusano, una araña, un pulpo o un búho.

ACTIVIDAD 4. LA LIEBRE Y LA TORTUGA

✓ *Expresión oral*
✓ *Comprensión*

Analizar los puntos de vista de los demás, análisis de las consecuencias.

Una fábula es un relato ficticio breve en el que los protagonistas son los animales. De manera que a través de la historia que se cuenta se pretende extraer una moraleja, una enseñanza. La fábula que vamos a contar tiene como protagonistas, precisamente, a una liebre y a una tortuga. La fábula es de Esopo, un personaje de gran popularidad, pero también rodeado de gran misterio. Se dice que nació en el siglo VI antes de Cristo y que fue un esclavo que logró su libertad por su sabiduría y su uso del lenguaje, el que consideraba como la mayor riqueza de la que puede disponer el hombre.

Es conveniente que el educador cuente la fábula explicando a los niños aquellos términos que no entiendan.

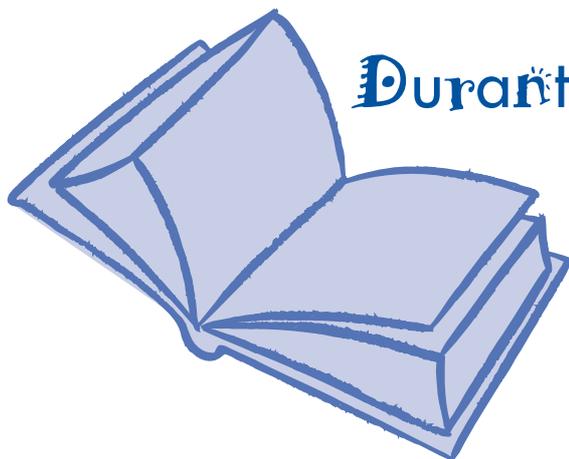


La liebre y la tortuga

Andaba una liebre riéndose de la lentitud de una tortuga. Una tarde, con actitud irónica, le dijo la tortuga: "Qué maravilla, qué bien pasas el tiempo, haciendo de tu ocio sueño y gordura". Que sepas que lo que tú recorres en un día, yo lo hago en uno o en dos simples saltos, dijo la liebre. Aunque me encuentre tan gorda y tan poco ágil, si lo deseas acordamos una fecha y un lugar para emprender una carrera. Desafiante y sonriente, le respondió la tortuga: "Bien, la apuesta está hecha."

Llegó el día e iniciaron la carrera. La tortuga iba haciendo su camino con la lentitud que la caracterizaba, mientras que la liebre partió como un rayo; hasta que extenuada se puso a descansar con toda la confianza; pero con la mala suerte que se quedó dormida como un tronco. Y mientras se despertaba y no se despertaba se hizo de noche. Cuando se despabiló volvió a emprender la marcha, pero ya era tarde. La tortuga, que la estaba esperando en la línea de meta, la recibió diciéndole que creía que se había perdido y le dijo: "¡Ah, que sepas que he ganado la apuesta!"

El educador debe tratar de que los niños en grupo hablen sobre el significado de la fábula, de manera que entre todos se pueda llegar a la moraleja. Es un buen momento para destacar la necesidad del esfuerzo continuado y de los hábitos que debemos ir aprendiendo poco a poco en nuestra vida. La sesión puede terminar, si el educador todavía dispone de tiempo, con la realización de dibujos sobre el contenido de la historia.



Durante la lectura

Todavía no hemos comenzado a leer el libro, pero ya estamos en disposición de hacerlo. Hemos de recorrer juntos el camino y lo vamos a hacer deteniéndonos sólo para jugar con los personajes de esta historia, de la que a partir de este mismo momento ya formamos parte todos.

Hemos dividido la lectura del libro en seis sesiones. Durante la primera sesión será el educador el que leerá todo el texto a los niños. En las cinco sesiones siguientes, los niños irán leyendo un fragmento del mismo, hasta finalizar su lectura completa. En cada una de las sesiones proponemos dos actividades; aunque, como ya hemos dicho anteriormente, le corresponde al educador seleccionar y temporalizar las sesiones, siempre considerando las características propias de los niños. Además, se han de tener en cuenta dos cuestiones: la primera es que no basta con leer esta historia, sino que debe ser interpretada, de modo que los niños puedan vivirla; la segunda es que, posiblemente, la calidad de esta extraordinaria historia no necesite animación específica, porque a todos los niños les gusta, pero no debemos olvidar que lo que se está educando es una relación de futuro entre los niños y la lectura, y, desde luego, todo el esfuerzo merece la pena.

LECTURA DEL LIBRO POR EL EDUCADOR

ACTIVIDAD 1. @ CON AMOR

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión escrita*

Compartir sentimientos.

La lectura de este libro abre una oportunidad maravillosa para reconocer y expresar los sentimientos, una opción de compartir afectos.

A veces no encontramos el momento, ni la manera, de expresar nuestros sentimientos, de decir a nuestros padres que les queremos.

Ahora vamos a intentarlo y, aunque nuestros padres no están con nosotros en el colegio no importa, nosotros vamos a hacerlo, además, como si fuese un mensaje a través del ordenador. Para ello, sorprendentemente, no necesitamos ordenador, entre todos vamos a pensar cómo les diríamos a nuestros padres que les queremos y el mensaje va a quedar escrito en la pizarra. Después sí debemos intentar escribirlo cada uno en una hoja y le vamos a dar una dirección de correo electrónico: papá.mamá@casa.com.

El ordenador, ahora, vamos a ser cada uno de nosotros, porque al llegar a casa debemos dárselo a nuestros padres, ¡ya veréis que contentos se ponen!

ACTIVIDAD 2. ¿QUÉ DA MÁS ALEGRÍA?

✓ *Expresión oral*

Toma de decisiones, análisis de situaciones.

El cariño es una necesidad que tenemos todas las personas. Es importante querer a los demás, pero también necesitamos que los demás nos quieran. La liebre pequeña quiere mucho a sus padres, pero lo más importante es que sus padres también la quieren mucho a ella.

Nosotros también queremos mucho a nuestros padres, y ellos a nosotros. Pero queremos a muchas más personas: a nuestros abuelos, a nuestros hermanos, y a nuestros amigos; y necesitamos que ellos también nos quieran a nosotros.

Pero, para que los demás nos quieran, a veces es preciso tomar algunas decisiones que nos cuestan esfuerzo. El educador puede leer al grupo las alternativas que se proponen a continuación y sería interesante que se pudieran comentar, también colectivamente, las respuestas de los niños.

- 1 *Que todos vean que eres el mejor,
o ser el mejor compañero de todos.*
- 2 *No hacer caso a quien te pide ayuda,
o pararte a ayudar a quien te pide ayuda.*
- 3 *Portarte mal con los que no son tus amigos,
o portarte bien con tus amigos.*
- 4 *Ponerte como una fiera para conseguir las cosas,
o pedir las con una sonrisa.*
- 5 *Tener cosas porque las tienen tus amigos,
o tener lo que tú quieras sin copiarles.*



LECTURA DE LAS DOS PRIMERAS PÁGINAS DE TEXTO DEL LIBRO

ACTIVIDAD 3. ADIVINA QUÉ ANIMAL ES

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

Pensamiento abstracto a través del juego de adivinar.

La liebre pequeña le propone una adivinanza muy fácil a su madre. Nosotros también proponemos cuatro adivanzas fáciles, cada una se refiere a un animal.

*¿Sabes quién es el que hace
—ya le pregunten o no—
con la cabeza que sí
y con la cola que no?*



*Es la reina de los mares
su dentadura es muy buena,
y por no ir nunca vacía,
siempre dicen que va llena.*

*Orejas largas,
rabo cortito,
escapo y salto
muy ligerito.*



*Es verde como esmeralda,
y no es joya de artesano;
charla casi como un hombre
y tampoco es ser humano.*

Esta actividad se puede completar con un juego sacado del libro *¿De quién es este rabo?* (Editorial Miñón). Sería interesante que el educador conociera este libro. El juego consiste en que los niños traigan a la clase adivanzas sobre animales y, divididos en pequeños grupos, dibujen el rabo del animal que es la solución de la adivinanza, para ayudar y dar más pistas a sus compañeros. De manera que cuando lean su adivinanza, enseñen el dibujo y pregunten: "¿de quién este rabo?" Los demás niños deben responder dibujando el animal que ellos creen que resuelve la adivinanza.

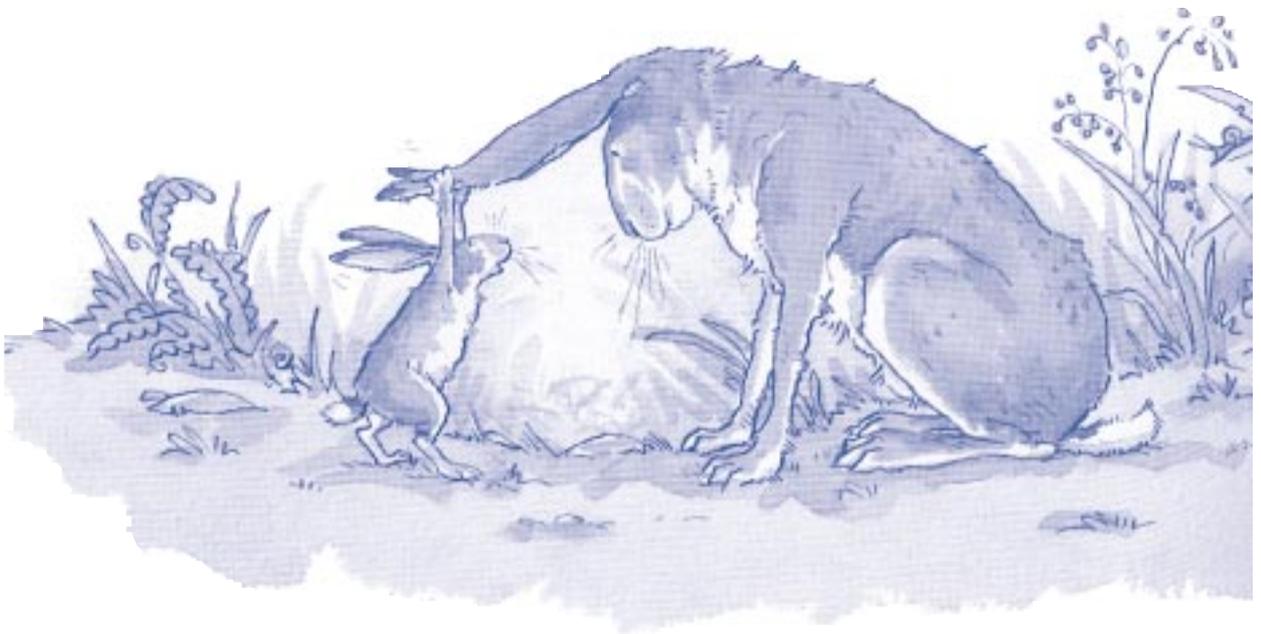
ACTIVIDAD 4. DE COLORES SE PINTAN LAS EMOCIONES

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

Pensamiento divergente, abstracción, defensa de su opinión.

La liebre pequeña desea mostrar a la liebre grande cuánto le quiere. Las liebres van descubriendo diferentes formas de medir su amor, pero los sentimientos no son una cosa fácil de medir. Anita Jeram expresa a través de sus dibujos toda la ternura de la historia. Una forma de expresar sentimientos es también a través de la expresión plástica, tanto la música, como la pintura. Los colores pueden ser la expresión del estado en que nos encontramos.

Podemos pedirles a los niños que dibujen su cara, pero con distintos estados emocionales: alegría, tristeza, sorpresa, temor y vergüenza, y que pinten de un color distinto cada una de esas emociones. Después, cada uno puede explicar a los demás el motivo de su elección.



LECTURA DE LAS CINCO PÁGINAS DE TEXTO SIGUIENTES

ACTIVIDAD 5. SI TÚ FUERAS...

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

Respeto a la diferencia, acercamiento a los otros.

El cariño se puede demostrar de formas muy diferentes, pero lo verdaderamente importante es demostrarlo. En este cuento-juego de Marie Aubinais se describe cómo distintos animales juegan a hacerse mimos, cada uno a su manera.

Vamos a leerlo primero y luego, divididos los niños por parejas, pueden interpretarlo.

*Si fueras un chivito,
te tirarías de la barba
veinte veces:
tú me mirarías fijamente,
y el primero que se riera
pagaría una prenda.*

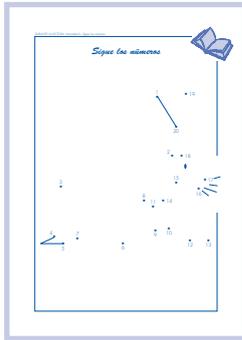
*Si fueras un bebé elefante,
te haría caricias
con esta nariz tan grande;
y tú me dirías:
—¡Para, para,
que me haces cosquillas!*

*Si fueras un león pequeño,
yo te revolvería el pelo;
y tú jugarías
a hacerte el valiente
enseñándome
las garras y los dientes.*

*Pero como eres mi Gaby
y tienes unos mofletes
muy ricos,
déjame que te dé
un mordisquito.*

ACTIVIDAD 6. SIGUE LOS NÚMEROS

✓ *Cálculo*
✓ *Expresión plástica*



Aprendizaje de normas, seguimiento de un orden secuencializado.

En esta actividad proponemos que los chicos unan los números de manera secuencial (ficha página 35), de manera que al final consigan el dibujo de una de las liebres protagonistas. Los dibujos pueden colorearse y exponerse en clase.

ACTIVIDAD 7. ¿CÓMO ERES?

✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión oral*

Autoconcepto, conocimiento de los demás.

Cada uno de nosotros somos diferentes a los demás, pero buscamos a otros con los que compartimos nuestros gustos y afinidades. Así resulta más sencillo compartir el tiempo de ocio.

Cada uno de los niños debe intentar primero describirse a él mismo. Estas indicaciones que ponemos a continuación pueden servir como modelo.

¿Cómo eres?

ME LLAMO , TENGO AÑOS
 Y VIVO EN

TENGO HERMANOS. VOY AL COLEGIO

MI ASPECTO ES: CABELLO, ALTURA,
 TENGO LOS OJOS, Y DICEN QUE ME PAREZCO
 A

LO QUE MÁS ME GUSTA ES

Y LO QUE MÁS ME ENFADA ES

Después, la actividad puede realizarse en grupo. Se propone que cada niño se junte con los que cree que tiene más cosas en común y cada uno de los grupos explique a los demás compañeros las cosas que les gusta hacer juntos, por qué piensan que se parecen y las cosas que más les molestan. Esta actividad permite comprobar que todos tenemos muchas más cosas en común con los demás de las que creemos.



LECTURA DE LAS SIETE PÁGINAS DE TEXTO SIGUIENTES

ACTIVIDAD 8. ¡POR LOS AIRES!

✓ *Expresión oral*
✓ *Desarrollo motriz*

Aprendizaje de normas, valoración del tiempo de ocio.

La liebre grande coge de las patas a la liebre pequeña y la sube por los aires. A ella le encanta que su padre le haga eso. Seguro que todos nosotros hemos jugado en el campo y en el parque con nuestros padres, nuestros hermanos y nuestros amigos. Nosotros ahora os proponemos unos juegos para que los hagáis con vuestros compañeros en el patio del colegio.

Un, dos, tres, congelados

Mientras los niños están haciendo lo que les apetece (correr, saltar, hacer el pino...), el educador u otro niño les observa y, en un momento determinado, grita:

¡congelados!

Todos deben quedarse quietos en la posición en la que se encuentren, hasta que oyen:

¡descongelados!

(o bien una palmada).

Tula

Jugamos en un espacio amplio y no nos pueden pillar si estamos subidos a un bordillo, a un banco o agarrados a un árbol, sin tocar el suelo. Uno de los niños se queda y debe intentar tocar a alguno de los otros; cuando lo hace debe gritar: **¡tula!**

Tocar color

El educador grita: **¡tocar blanco!** y todos los niños deben intentar tocar algún objeto que tenga color blanco. Quedará eliminado el último que lo consiga. Después podrá decir: **¡tocar azul!** Y todos tendrán que intentar tocar algo azul.

ACTIVIDAD 9. QUISIERA SER

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión escrita*

Autoconcepto, ideales y valores sociales.

La liebre pequeña muestra a la liebre grande cuánto la quiere: tanto como sus brazos pueden alcanzar y hasta donde puede saltar..., pero la liebre grande puede alcanzar mucho más lejos y puede saltar mucho más. ¡Cuánto le gustaría parecerse a él!

Podemos proponer a los niños que digan en qué les gustaría parecerse a sus padres y en qué no.

LECTURA DE LAS CUATRO SIGUIENTES PÁGINAS DE TEXTO

ACTIVIDAD 10. LOS CONSEJOS DEL BÚHO

✓ *Expresión oral*

Cooperación con el grupo, identificación de normas.

Lejos, muy lejos, vivía el búho. El búho es uno de los animales más sabios del bosque, quizá porque es un gran observador de todo lo que pasa. Su carácter es muy filosófico y siempre habla con afirmaciones un poco extrañas.

Un día la liebre pequeña, para mejorar sus relaciones en el colegio, le pidió consejo al búho para que le ayudara a hacer amigos. El búho le dio estos cuatro consejos, que la liebre no entendió muy bien. Entre todos debemos intentar darle sentido a lo que, realmente, quería decirle el búho a la liebre pequeña.

1. Si el mal humor te dura mucho rato, tus amigos se irán sin ti, y nadie te hará caso.
2. Cuando se burlen de ti, sabrás que sienta mal.
3. Cuando mientes a menudo, nadie puede adivinar si lo que cuentas es mentira o si dices la verdad.
4. Si quieres hacer amigos, tienes que intentar no ser tímido.



ACTIVIDAD 11. UN POCO BUENOS

✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión plástica*

Búsqueda de soluciones, asertividad.

Todos solemos ser un poco buenos y un poco malos. Somos malos cuando hacemos daño, con palabras o con acciones. A veces, el comportarse mal es una forma de llamar la atención de los otros, pero tenemos que pensar que cuando somos malos una y otra vez, podemos acabar quedándonos solos. Cada uno debe pensar lo que le puede ocurrir si se porta de una manera u otra.

Ahora vamos a contar un fragmento de la historia de un gigante:

El gigante egoísta

DE

Oscar Wilde

...Al llegar vio a los niños jugando en el jardín.

—¿Qué estáis haciendo aquí? —gritó una voz áspera.

Y los niños huyeron a todo correr.

—Mi jardín es mi jardín —dijo el Gigante—. Eso lo puede comprender cualquiera. Y no voy a permitir que nadie juegue, excepto yo mismo.

Entonces levantó alrededor una tapia muy alta y puso un cartel que decía:



* INFRACTORES: los que no cumplen una norma.

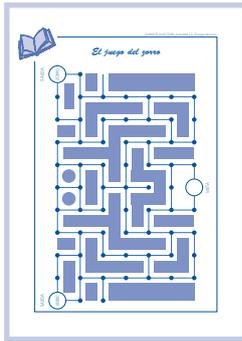
La liebre pequeña tenía tanto sueño que ya no podía pensar, pero como nosotros estamos bien despiertos, tenemos que pensar qué le pasó al gigante de esta historia y qué tendría que haber hecho para no quedarse solo. Los niños podrían dibujar al gigante, según piensen que termina la historia. El educador puede leer la historia completa de *El gigante egoísta*, con el final que el autor pensó para esta historia.

LECTURA DE LAS ÚLTIMAS PÁGINAS DE TEXTO

ACTIVIDAD 12. EL JUEGO DEL ZORRO

✓ *Expresión oral*

Desarrollo social, toma de decisiones, análisis de situaciones.



El zorro es un cazador muy hábil, que vive en el campo, en el bosque y en la montaña, por eso cuando las liebres ven un zorro salen corriendo asustadas. Y en esto, precisamente, consiste el juego que proponemos: *El juego del zorro*.

En este juego pueden participar todos los niños, pero en cada tablero participan dos jugadores, uno hará de liebre y el otro de zorro. Para ello, deben colocar su ficha en la salida y comenzar a tirar un dado para avanzar por el tablero (ficha página 36). Pueden hacerlo

en todas las direcciones, en función de las puntuaciones que saquen con sus dados. El juego consiste en que la liebre tiene que llegar a su casa antes de que el zorro la intercepte y se la coma. Ganará el juego quien consiga su objetivo.

ACTIVIDAD 13. VAMOS A DORMIR

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión musical*

Reconocimiento de situaciones, análisis de la realidad.

La liebre pequeña se va a dormir, y antes de acostarse está hablando con su padre. Cuando somos bebés nuestros padres nos duermen muchas veces con una canción, con una nana. Las nanas son composiciones musicales sencillas y dulces que ayudan a conciliar el sueño. Normalmente, las letras de estas nanas son mensajes que reflejan el amor de los padres hacia sus bebés.

De todas formas, seguro que ya no necesitan escuchar una nana para dormirse, pero ahora podemos preguntarles qué hacen antes de dormir y si sus padres les cuentan cuentos.

© Anita Jeram



Aquí incluimos una nana, que se llama *Canción de cuna*.

Canción de cuna

*Duerme mi dulce bien,
duérmete mi amor.
Cierra lo ojos
que ya te velo yo.*

*Todo es tranquilo
alrededor.
Duérmete mi niño,
ahora duérmete mi amor.*

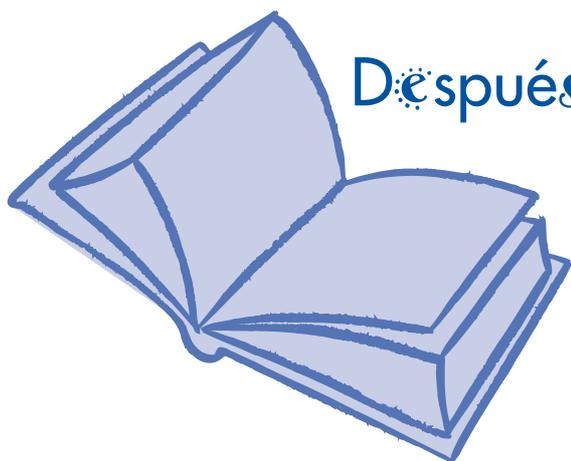
*Hoy cuidará de ti
un ángel de paz,
que con anhelo,
sus estrellas te dará.*

*Duérmete precioso,
duérmete ya.
Que en tu cunita
estará tu mamá.*

*Corazoncito
querido eres tú.
Mi muñequito,
mi pequeño querubín.*

*Deja que el tiempo
pase así.
Mientras yo canto,
esta nana para tí.*

Podemos proponer a los niños que se la aprendan entera o bien alguna estrofa. También, si conocen alguna, pueden recitarla en clase.



Después de la lectura

Aunque ya lo hemos leído, aún podemos seguir disfrutando de este magnífico libro. Nosotros proponemos algunas actividades que, de alguna manera, pueden guardar relación con la historia.

ACTIVIDAD 1. LOS DEDOS PARLANTES

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

Vivencia de emociones, juego de roles, creatividad.

Cuando a un niño se le asigna el rol de un personaje ficticio, puede adoptar su estado emocional, de manera que esto le puede ayudar a interpretar y evaluar sus emociones y, partiendo de sí mismo, comprender las emociones de los demás, facilitando la comunicación afectiva con ellos. Ahora vamos a proponer a los niños que adopten el papel de las liebres y traten de vivir sus mismas emociones.

Para ello, vamos a construir a las protagonistas de la historia, recortando los dedos de un guante de plástico y con rotuladores permanentes haciendo las caras de la liebre pequeña y la liebre grande. Hemos hecho unos títeres de dedo y, con ellos, vamos a representar la historia que acabamos de leer. Se puede hacer de manera individual o bien con dos compañeros, cada uno interpretará una liebre. También se pueden crear otros personajes, un padre, una madre, hijos, un bebé..., o bien otros animales. Todo dependerá de nuestra imaginación y de la capacidad que tengamos para inventar una historia con ellos.



© Anita Jeram

ACTIVIDAD 2. UNA HISTORIA DE CONEJOS✓ *Expresión escrita*

Acercamiento a otras lecturas.

Janosh tiene un libro precioso que se titula *Historia de conejos* (editorial Espasa Calpe), del que recomendamos su lectura. Ahora incluimos un fragmento de este libro, en el que el autor nos cuenta en verso, cómo la madre prepara un exquisito guiso para la familia de conejos:

*Con mano sabia y precisa
la mamá conejo guisa.
Sobre el fogón se calienta
un manjar que mucho tienta:
zanahoria y berenjena,
¡comerlas vale la pena!
y también coles y nabos,
que a los conejos sus rabos
hacen menear de gusto
(aunque a alguno le dé susto).
Los conejos impacientes,
tienen ya largos los dientes.*

Tras la lectura de la receta de la Sra. Coneja, podemos pedir a los niños que inventen una receta, aunque también podría ser real, de una comida que les guste mucho. Se puede pedir ayuda en casa, a los padres o a los abuelos.

Después, cada uno debe contar su receta y entre todos elegir la que más nos gusta. Con ellas se puede elaborar un menú para el restaurante del bosque: "La liebre glotona".



ACTIVIDAD 3. EL CONEJO DON CONSEJO

✓ *Expresión oral*
 ✓ *Expresión plástica*

Acercamiento a la poesía.

Gloria Fuertes ha escrito muchas poesías para niños. Algunas de ellas son poesías de animales, en las que se viven las más disparatadas situaciones. La poesía que mostramos a continuación habla de un conejo que da buenos consejos.

Aleluyas del conejo don Consejo



© Anita Jeram

Un cepillo para el diente.

Freno para la pendiente.

El helado y la manzana

es una comida sana.

Pero el mejor alimento,

es que siempre estés contento.

Un "te quiero" mañanero,

te vale más que el dinero.

Y si tú lees un libro

no eres borrico borrico.

Ya sabes lo que te digo:

Si tú tienes un amigo,

eres rico, rico, rico.

¿Cómo sería el conejo don Consejo? Los niños podrían hacer un dibujo de este personaje y, después, contar cómo piensan ellos que sería este conejo.

ACTIVIDAD 4. EN EL CAMPO

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión escrita*

Cooperación, trabajo en grupos.

Las liebres de la historia de Sam McBratney viven en el bosque, pero también pueden vivir en el campo.



© Anita Jeram

En el campo los campesinos colocan espantapájaros para proteger sus cosechas. El espantapájaros que ha puesto este campesino está muy triste, en pequeños grupos los niños deben decidir qué mensajes le alegrarían. Se pueden escribir los mensajes y luego pegarlos en el espantapájaros (ficha página 37), así estará más contento y no se sentirá solo.





Actividades comodín

Estas actividades comodín pueden realizarse en cualquier lugar de la lectura, por lo que son intercambiables, según el criterio del propio educador. Pueden servir de complemento en una sesión que ha quedado incompleta o funcionar, propiamente, como una sesión.

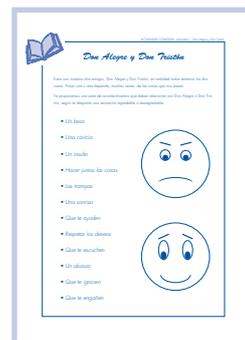
ACTIVIDAD 1. DON ALEGRE Y DON TRISTÓN

✓ *Expresión oral*

Reconocimiento de emociones, análisis de las situaciones.

Estos son nuestros dos amigos, Don Alegre y Don Tristón (ficha página 38); en realidad todos tenemos las dos caras. Poner una u otra depende, muchas veces, de las cosas que nos pasen.

Te proponemos una serie de acontecimientos que debes relacionar con Don Alegre o Don Tristón, según te despierte una sensación agradable o desagradable.



ACTIVIDAD 2. A ELEGIR COMPAÑEROS*✓ Expresión oral*

Análisis de personajes, toma de decisiones.

La liebre pequeña tiene un montón de conocidos en el bosque, pero es que sólo puede elegir a tres para realizar un juego. No le va a resultar fácil, porque no se decide y nosotros le tenemos que ayudar. Estos son sus compañeros; además, sería bueno que les pusiéramos un nombre:

Es una gran chica, el único problema es que no le gusta jugar al fútbol.

Es un cochino, sólo le gusta jugar en el fango.

Es divertido y simpático, siempre está sonriendo.

A veces se enfada mucho y nadie quiere estar a su lado.

Jamás se lava, pero por lo demás no está mal.

Pincha a todos los animales y no les deja trabajar.

Por la noche se queda jugando y luego no tiene ganas de hacer nada.

Es un poco tímido pero si te acercas a él siempre quiere jugar contigo.

Es supersimpático pero si no haces lo que quiere se enfada y se va.

De repente se pone a dar gritos y a llorar.

Es bueno y tranquilo.

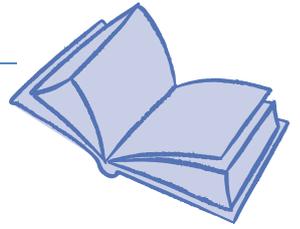




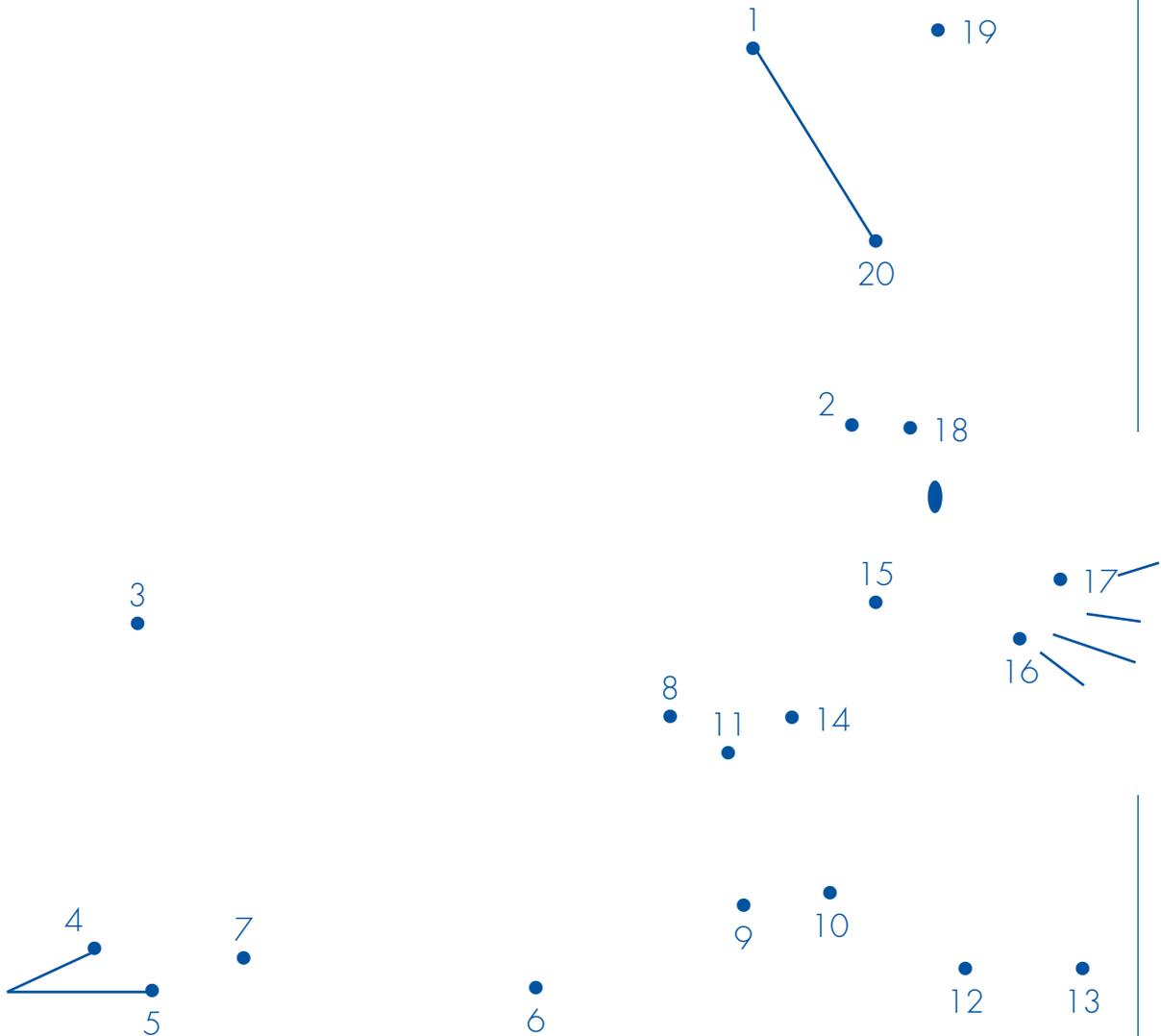
FICHAS

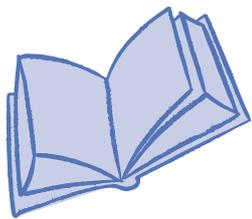
Las páginas que se incluyen a continuación son las fichas a las que se ha hecho referencia en distintos momentos a lo largo de esta guía. Para realizar estas actividades, el animador puede fotocopiarlas y distribuirlas entre los alumnos. En la parte superior de cada una de las fichas encontrará la referencia al apartado y la actividad a la que corresponden.

En la última página aparecen las "Soluciones" de los pasatiempos.



Sigue los números





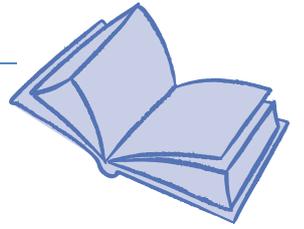
El juego del zorro

SALIDA

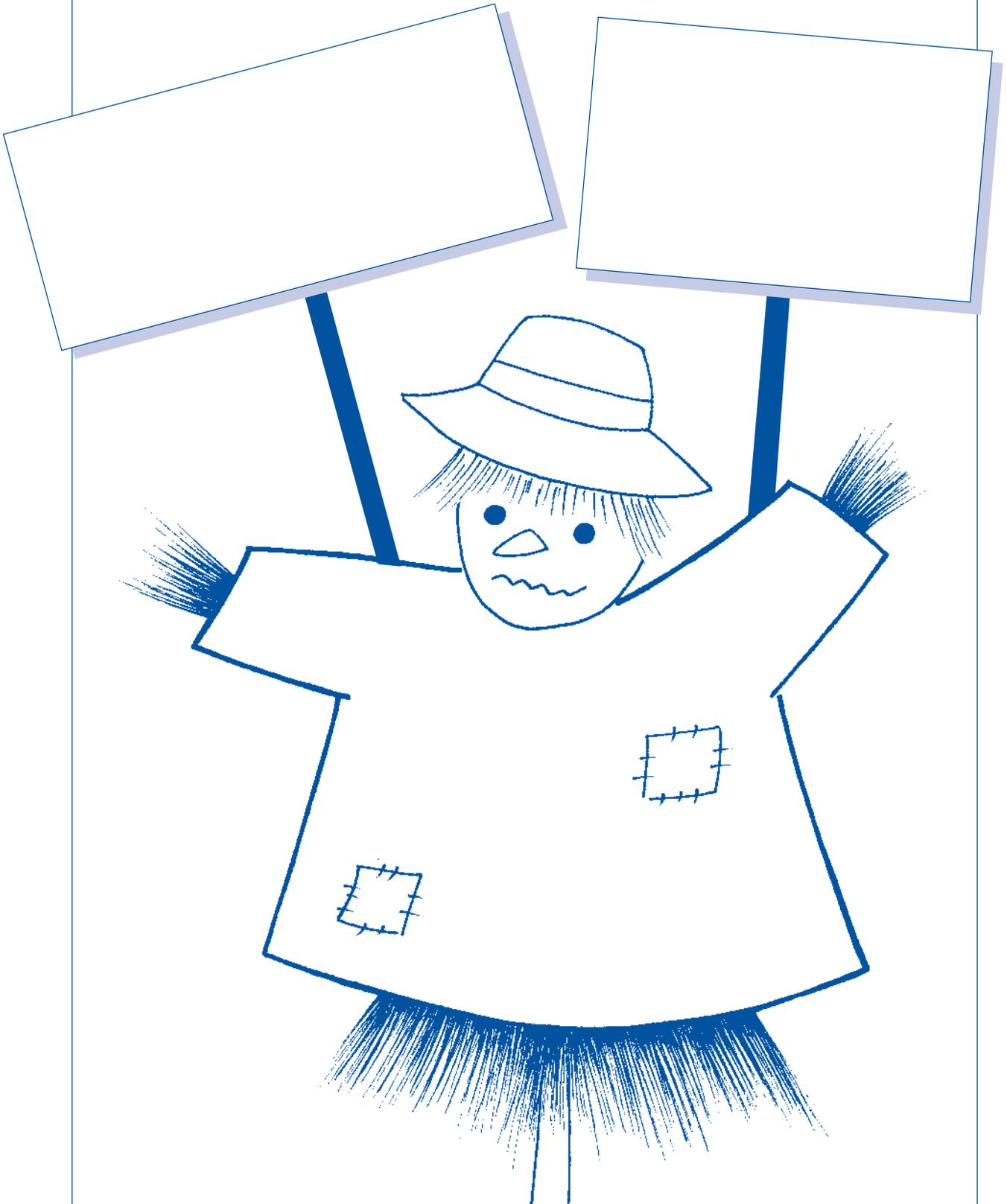
ZORRO

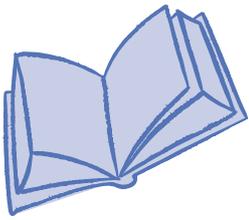
LIEBRE

META



En el campo





Don Alegre y Don Tristón

Estos son nuestros dos amigos, Don Alegre y Don Tristón; en realidad todos tenemos las dos caras. Poner una u otra depende, muchas veces, de las cosas que nos pasen.

Te proponemos una serie de acontecimientos que debes relacionar con Don Alegre o Don Tristón, según te despierte una sensación agradable o desagradable.

- *Un beso*
- *Una caricia*
- *Un insulto*
- *Hacer juntos las cosas*
- *Las trampas*
- *Una sonrisa*
- *Que te ayuden*
- *Respetar los deseos*
- *Que te escuchen*
- *Un abrazo*
- *Que te ignoren*
- *Que te engañen*



SIGUE LOS NÚMEROS

