

A partir  
de **3** años

El Valor de



un Cuento

Guía de lectura

Paz Rodero | José Morán

# Un bicho raro



© FAD, 2005

**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**

Pedro C. Cerrillo  
Luz M<sup>ª</sup> Ruiz Soria  
César Sánchez Ortiz

**Cubierta**

Jesús Sanz

**Diseño y maquetación**

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

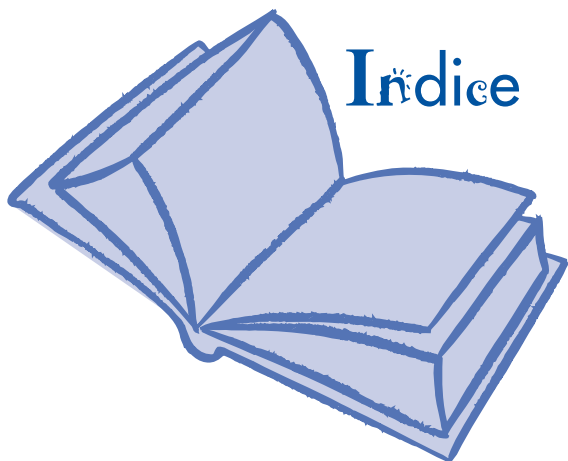
**Impresión**

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

**Obra completa:** ISBN 84-95248-34-4

**Gúa de lectura de "Un bicho raro":** ISBN 84-95248-71-9

**Depósito legal:** M-



# Índice

La FAD y la literatura .....	5
Presentación .....	7
El ilustrador y los autores .....	9
<b>Antes de la lectura</b> .....	<b>11</b>
1. El juego del espejo .....	11
2. Los pollitos .....	12
3. Que llueva, que llueva... ..	12
4. Abrazo de <i>bicho raro</i> .....	13
5. Un marcapáginas nada extraño .....	13
<b>Durante la lectura</b> .....	<b>15</b>
A) Comienza la aventura, ¡llueven huevos del cielo!	
1. De vacaciones con el camaleón .....	15
2. ¡Catacrac! .....	16
3. Te dibujo .....	16
B) Seguimos leyendo: el <i>bicho raro</i> se encuentra con la tortuga.	
4. ¡S.O.S! .....	16
5. Gracias, tortuga .....	17
C) A continuación... el <i>bicho raro</i> no teme a los cocodrilos.	
6. Cruzando el río .....	17
7. El juego de los aros .....	18
D) La lectura continua: el encuentro con el avestruz.	
8. Hola, avestruz .....	18
9. Juego del avestruz .....	19
E) Y leyendo un poco más encontramos a las serpientes.	
10. Así soy yo .....	19
11. La serpiente Marioneta .....	20
12. El juego de las serpientes .....	20
F) Y ahora con la serpiente roja...	
13. Fotógrafo de profesión .....	20
14. La viborita .....	21
G) No te rindas jamás, no te rindas jamás...	
15. En familia .....	21
16. Una broma nos quieren gastar .....	22

Después de la lectura .....	23
1. ¿Cómo era? .....	23
2. Juego: Un <i>bicho raro</i> no se rinde jamás .....	23
3. Que sí, que no .....	25
Fichas .....	27



## 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 "sobrereabundancia" 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 redobra 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

Esta guía ofrece diversas propuestas de actividades a partir de la lectura de *Un bicho raro* dirigidas a niños de Educación Infantil. Pretende servir como instrumento para que los mediadores, en función de su grupo y situación particular, utilicen o transformen las propuestas dadas con la finalidad de desarrollar objetivos relacionados con áreas de expresión lingüística, plástica, corporal y con distintos valores sociales y humanos.

Maestros, bibliotecarios, padres, animadores culturales, ... todos ellos pueden y deben potenciar las relaciones entre el lector infantil y la obra literaria, contribuyendo así al desarrollo de otras múltiples facetas en el niño. Pero para ello es fundamental que el niño se acerque al libro de forma motivada, con carácter lúdico, en un ambiente afectivo y estimulante, para lo que es muy importante la labor del mediador.

La guía está estructurada en tres momentos esenciales que deberán ser tenidos en cuenta por los mediadores. En primer lugar, en el apartado "Antes de la lectura", previo al contacto directo con el libro, se pretende motivar a los niños e introducirlos de alguna manera en la historia que luego se les va a leer; por medio de diversos juegos y actividades manipulativas se estimula a los niños y se despierta su curiosidad hacia la lectura posterior. A continuación tienen lugar las actividades paralelas a la lectura, diseñadas y agrupadas en función de las diversas situaciones que se va encontrando nuestro personaje; la finalidad de las mismas es la comprensión y seguimiento de la historia que se nos narra y la consecución de diferentes objetivos relacionados con la expresión lingüística (oral y escrita), la creatividad, la autoestima y la socialización, entre otros. Finalmente, en las propuestas de "Después de la lectura", se trata de resumir, sintetizar y afianzar los principales aspectos o ideas que se han podido desarrollar a partir de las actividades anteriores, con el último objetivo de impulsar el deseo de leer y conocer otras creaciones.







## El ilustrador y los autores

**Emilio Urberuaga, ilustrador.** Nacido en Madrid, trabajó como grabador antes de comenzar a ilustrar libros infantiles y juveniles en los años ochenta, iniciándose en este campo con la obra *Un tiesto lleno de lápices* de Juan Farias. Sus trazos, por lo general sencillos, delimitan intencionadamente los contornos de sus característicos personajes, como podemos comprobar, además de en libros, en periódicos, libros de texto, carteles publicitarios... Sus personajes más conocidos son Olivia y Manolito Gafotas, ambos creados en colaboración con Elvira Lindo, y en ellos se observan los rasgos más característicos del estilo de este ilustrador madrileño. «Una vez me dijeron de un dibujo de Manolito que no estaba bien acabado, que tenía algún error o algo así. Ya —dije—, pero es que yo quiero que los niños, desde que son unos macacos, aprendan que las cosas nunca son perfectas».

**Paz Rodero, autora.** Salmantina con una amplia formación en el mundo de las artes, como demuestran sus estudios y trabajos en la Escuela de Artes y Oficios de Salamanca o el Círculo de Bellas Artes de Madrid, entre otros. Su dedicación a la ilustración infantil es tan sólo una parte de su trabajo que abarca otros ámbitos como la publicidad institucional, el diseño gráfico o el mundo editorial.

Aunque en este caso aparece como autora del texto, en el mundo de la literatura infantil y juvenil es en general más conocida por su faceta de ilustradora de libros, como la serie de Tano, personaje de Fernando Alonso que editó Anaya en 1989, *Poemas de lunas y colores* (Martín Anguita, C. Pearson Education, 2002), *La sirenita* (Adaptación de José Morán. SM, 2000) o el más reciente *Pigacín* (A. Gomez Cerdá, Everest, 2005). Además ha escrito *Dos amigos* (Kókinos, 1995) y *Kakú, el niño y su cuerpo* y *Latazo, el niño y su entorno social* (editados por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha).

**José Morán, autor.** Nació en Madrid en 1956. Fue director literario de Susaeta Ediciones. Es profesor de Literatura Infantil. Colabora con diversas editoriales y revistas especializadas. Escribe cuentos y ha publicado, además del álbum sobre el que vamos a trabajar, otro álbum ilustrado titulado *Querido Espantapájaros* (Kalandraka).





## Antes de la lectura

A los niños —y también a los mayores— les gusta el misterio, les atrae lo desconocido, les encanta descubrir secretos... Eso creemos que busca este primer apartado de cualquier animación a la lectura: proponerles actividades y juegos de un libro del que posiblemente no conozcan más de lo que el mediador o animador les haya querido mostrar, que tiene entre sus páginas las más inimaginables historias de los más entrañables personajes que, en breve, serán un compañero más en la vida diaria de los pequeños.

Estas actividades propuestas buscan precisamente eso, animar a los más pequeños a coger el libro para disfrutar de sus ilustraciones y su historia, hacérselo más atractivo para que la predisposición para su lectura sea positiva, y mostrarles lo que pueden llegar a divertirse una vez que estén adentrados en su lectura.

### ACTIVIDAD 1. EL JUEGO DEL ESPEJO

✓ *Expresión corporal*

Conocer el propio cuerpo y el de los demás, aceptando las diferencias y valorando las posibilidades y limitaciones de acción y expresión.

En el cuento que vamos a leer aparece un personaje que nace de un huevo en el campo y no sabe quién es. Sin duda nosotros sabemos quiénes y cómo somos: altos, bajos, rubios, morenos... y es que en nuestras casas y en el colegio tenemos espejos donde nos miramos. Juguemos, entonces, al juego del espejo.



Juntamos a los alumnos por parejas, uno de ellos será el espejo y el otro el que se mira en él, por lo que cada movimiento, gesto, emoción... que realice o exprese uno debe imitarlo el otro como si se tratara de un espejo. Para que todos comprendan el juego, el primer ejemplo lo realizará el mediador con uno de los niños.

**ACTIVIDAD 2. LOS POLLITOS**

- ✓ Juego
- ✓ Socialización

Sentir la pertenencia a un grupo, desarrollando actitudes de ayuda y cooperación.

Muchos animales, como los avestruces, los pájaros, las ranas, y otros bichos raros nacen de huevos. También los pollitos, que es como se llama el juego al que vamos a jugar a continuación.

Situados todos los niños en círculo, se les vendan los ojos convirtiéndose así en pollitos recién salidos del cascarón que no pueden ver y buscan a ciegas a su mamá gallina. El mediador hará saber a uno de los alumnos que es la gallina. El resto, aleteando como los pollitos, deben andar por toda la habitación en su busca; cuando uno choque con otro compañero piará y el otro pollito responderá de igual modo, continuando así la búsqueda. Cuando se choquen con un compañero que no responda habrán encontrado a mamá gallina, a quien se abrazarán en silencio para continuar el juego unidos hasta que el último pollito los encuentre.



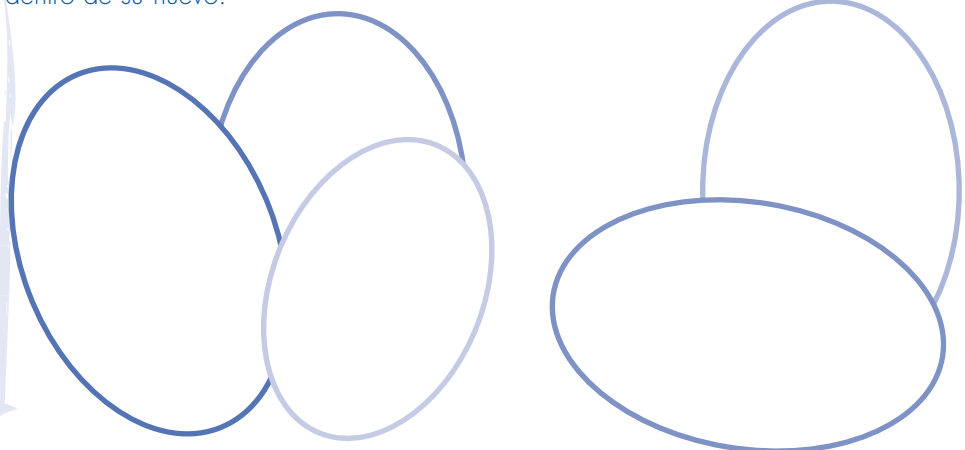
**ACTIVIDAD 3. QUE LLUEVA, QUE LLUEVA...**

- ✓ Expresión plástica
- ✓ Creatividad

Valorar el trabajo en grupo respetando las diferentes formas de expresión.

Una popular canción titulada *Que llueva, que llueva* dice que del cielo debería caer un *charrón de azúcar y turrón*. Esta vez, sin embargo, lo que han caído son huevos pero no sabemos de qué animal serán.

En un pliego de papel continuo, donde previamente habrá pintados tantos huevos como niños haya en el grupo, cada uno de ellos dibujará el animal —real o imaginario— que crea que hay dentro de su huevo.



**ACTIVIDAD 4. ABRAZO DE BICHO RARO**

- ✓ *Juego*
- ✓ *Expresión corporal*

Expresar emociones y sentimientos de cariño y amistad y saber recibir los que a cada uno se le expresan, de manera que se sienta querido y aceptado.

En la selva, al igual que nos ocurre a nosotros con nuestros compañeros y familia, los animales también son muy amigos. Sentados en círculo, cada niño elegirá ser un animal que se presenta y da la bienvenida al resto.

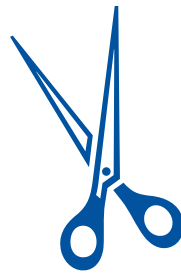
El mediador comienza el juego dirigiéndose al niño que tiene a su derecha y, abrazándolo, le dice: "Yo soy un *bicho raro*, y esto es un abrazo". El que lo ha recibido se lo devuelve repitiendo: "Un abrazo", y se presenta al animal que tenga a su derecha con la frase: "Yo soy un..... y esto es un abrazo". El que lo reciba esta vez lo vuelve a devolver repitiendo: "Un abrazo", y el que recibe esta última respuesta lo pasa de nuevo al de su izquierda repitiendo: "Un abrazo", así hasta llegar al animador. Cuando esta frase llega al animador el último niño que recibió un abrazo se presenta de nuevo al de su derecha, y así sucesivamente.

- ✓ *Expresión plástica*
- ✓ *Creatividad*

**ACTIVIDAD 5. UN MARCAPÁGINAS NADA EXTRAÑO**

Valorar el trabajo personal y bien hecho, aumentando la autoestima al comprobar cómo con nuestro esfuerzo y creatividad somos capaces de realizar cosas útiles.

Antes de comenzar a leer el libro, vamos a realizar una última actividad en la que nos vamos a hacer un regalo: un marcapáginas. Y es que leer un libro es más divertido cuando se tiene un marcapáginas hecho por cada niño. Para ello necesitaremos cartulina, lápices, pinturas, rotuladores y varios hilos de lana.



El mediador repartirá a cada niño un trozo de cartulina de unos 15 cm. x 25 cm. En una de las caras de la cartulina los niños dibujarán la escena o el personaje de algún cuento que hayan leído, y por el otro lado pondrán el título del libro o cuento y su propio nombre, o bien cualquier idea o palabra que se les ocurra. Una vez coloreado, el mediador agujereará uno de los extremos y le pondrá un hilo de lana para acabarlo.



## Durante la lectura

Ha llegado el gran momento. Después de divertirnos con los juegos y actividades previos, todos estarán pendientes del momento de abrir el libro y descubrir qué historia encierra sus páginas.

Su formato de álbum ilustrado, la brevedad del texto y la calidad de sus ilustraciones nos permitirán irlo compartiendo con los niños página tras página. Como no está estructurado en capítulos, nos serviremos de los distintos sucesos que van ocurriendo a lo largo de la narración para el desarrollo de las diferentes actividades propuestas. Y como es tan sencillo de retener, en cada nueva sesión sería bueno recordar brevemente la narración desde su inicio.

### A) COMIENZA LA AVENTURA, ¡LLEVEN HUEVOS DEL CIELO!

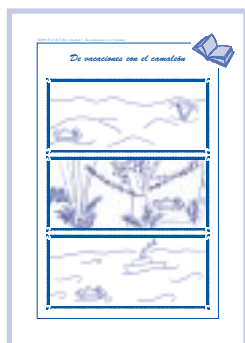
(Lectura de las tres primeras páginas con texto del libro hasta “Y se marchó. Pero yo le seguí.”)

#### ACTIVIDAD 1. DE VACACIONES CON EL CAMALEÓN

✓ *Expresión plástica*

Conocer y aceptar las normas y reglas de convivencia que rigen la vida en grupo, fundamentalmente en la casa y la escuela.

Como podemos ver, el narrador de esta historia es un camaleón, un animal conocido por sus cambios de colores para adaptarse a distintos medios, igual que nosotros, en nuestra vida diaria, debemos adaptarnos a las diferentes situaciones y aceptar las normas que rigen la vida en grupo en los diferentes lugares: en casa, en la escuela...



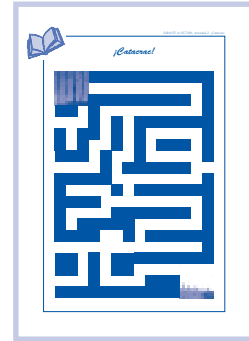
En la ficha (página 29) aparecen distintos lugares a los que al camaleón le gusta ir a pasar unos días con sus amigos, y desde allí nos ha mandado distintas postales.

Buscaremos ahora al camaleón en cada postal y lo colorearemos según el lugar donde esté.

**ACTIVIDAD 2. ¡CATACRAC!**✓ *Percepción visual  
y atención*

Pedir ayuda cuando se necesite, desarrollando sentimientos de confianza y seguridad.

Cuando el huevo se rompió —“¡Catacrac!”— *apareció un bicho muy raro con cara de despiste* que no sabía muy bien dónde estaba. A veces nosotros también nos perdemos y no sabemos dónde estamos, y entonces nos gusta mucho que nos ayuden. Por eso ahora vamos a ayudar a este “bicho” a encontrar el camino de salida del bosque en el que ha caído el huevo (ficha página 30).

**ACTIVIDAD 3. TE DIBUJO**✓ *Expresión plástica*

Reconocer el propio cuerpo, tanto global como parcialmente, respetando las diferencias con los demás

Nada más salir del huevo, el animalito que acaba de nacer queda sorprendido por todo lo que le rodea e incluso no sabe responder quién es cuando le pregunta el caimán. Nosotros sí que sabemos qué y quiénes somos, por eso vamos a enseñárselo al caimán.

Por parejas, uno de los niños se tumba sobre un pliego de papel continuo y su compañero dibuja el contorno de su cuerpo, formando la silueta del niño. Después las colorearán con pintura de dedos y pondrán su nombre en el interior.

**B) SEGUIMOS LEYENDO: EL BICHO RARO SE ENCUENTRA CON LA TORTUGA**

(Lectura desde “Se encontró con la tortuga” hasta “los cocodrilos, que siempre están hambrientos.”)

**ACTIVIDAD 4. ¡S.O.S.!**✓ *Expresión oral*

Concienciar sobre la necesidad de pedir ayuda y de ayudar a los demás.

Las personas buenas siempre ayudan a quien lo necesita. En diálogo con los niños preguntaremos sobre estas cuestiones relacionadas con el texto: ¿Qué es lo que le ocurre a la tortuga? ¿Le ayudó el *bicho raro*? Si tuviéramos un problema como el de la tortuga, ¿nos gustaría que alguien nos ayudara? ¿Quién nos suele ayudar más cuando tenemos algún problema? Y a nosotros, ¿nos gusta también ayudar a los demás?

**ACTIVIDAD 5. GRACIAS, TORTUGA**

Crear en los niños el hábito de dar las gracias en los momentos adecuados.

La tortuga, agradecida por la ayuda recibida, le da al final al *bicho raro* un consejo para que no se lo coman los cocodrilos. Así que ahora nosotros, para agradecerle a la tortuga su buena obra, la moldearemos con plastilina.

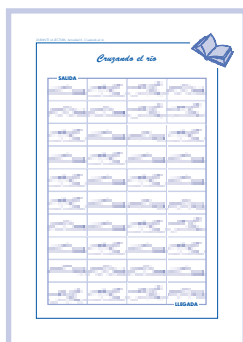


### C) A CONTINUACIÓN... EL BICHO RARO NO TEME A LOS COCODRILOS

(Lectura desde "el curioso pajarraco" hasta "no pudieron comérselo.")

**ACTIVIDAD 6. CRUZANDO EL RÍO**

Saber reconocer las situaciones que implican peligro, adoptando una actitud de cuidado y precaución.



La tortuga le había advertido al *bicho raro* que tuviera cuidado con los cocodrilos del río porque estaban muy hambrientos. Imaginemos que somos el *bicho raro* y tenemos que cruzar el río, saltando de cocodrilo en cocodrilo con cuidado de que no nos muerdan...

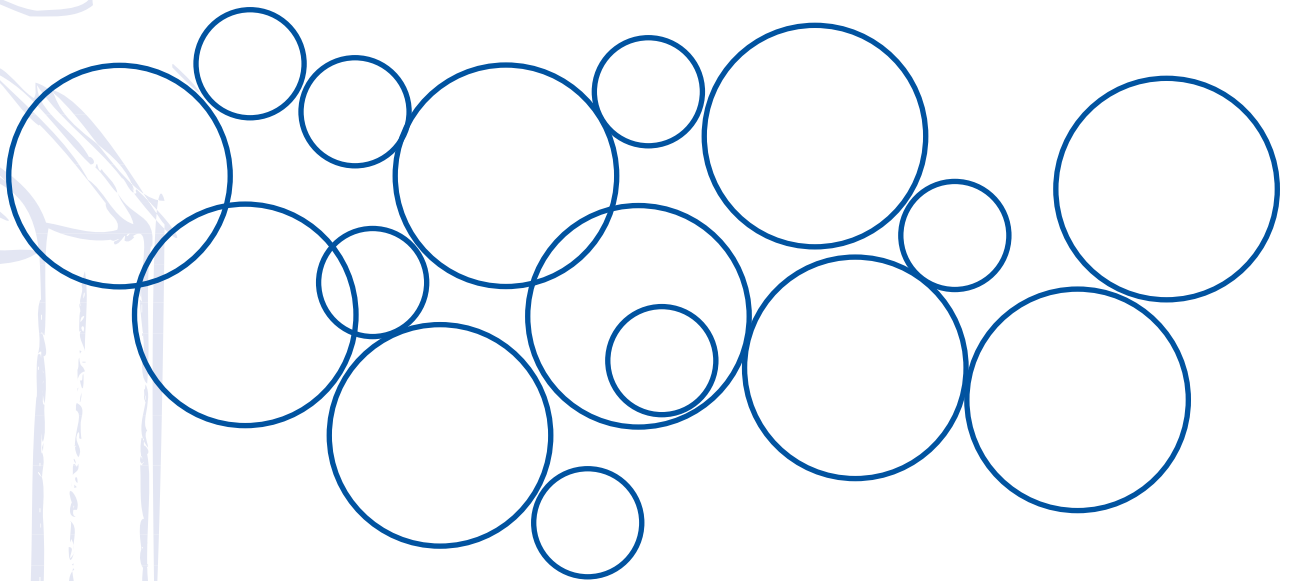
Cada niño tiene que colorear en el dibujo (ficha página 31) las cabezas de los cocodrilos por las que podrá pisar, como si fueran piedras, sin miedo a ser mordido.



**ACTIVIDAD 7. EL JUEGO DE LOS AROS**✓ *Motricidad*

Valorar las propias posibilidades motrices, desarrollando sentimientos de seguridad y confianza en sí mismo.

Por el espacio donde se vaya a jugar repartimos aros grandes y pequeños. Los aros grandes serán los cocodrilos dormidos y los pequeños los despiertos y preparados para comer. Los niños tendrán que cruzar al otro lado de la clase pisando únicamente los aros grandes; si pisan uno pequeño el cocodrilo se los comerá y deberán empezar de nuevo.

**D) LA LECTURA CONTINÚA:  
EL ENCUENTRO CON EL AVESTRUZ...**

(Lectura desde "—¡Socorro! —gritó el avestruz" hasta "Y se marchó.")

**ACTIVIDAD 8. HOLA, AVESTRUZ**✓ *Expresión oral*

Identificar los problemas que podemos tener en la vida cotidiana y sus posibles soluciones, reconociendo la importancia de la ayuda de las personas que nos rodean.

Leemos el texto y comenzamos un diálogo con los niños para que nos contesten a preguntas relacionadas con la ayuda a los demás, el enfrentamiento con los problemas...

- ¿Qué problema tiene el avestruz?
- ¿Por qué ha escondido su cabeza?
- ¿Le ayuda el *bicho raro*?
- ¿Qué consejo le da el avestruz?

**ACTIVIDAD 9. JUEGO DEL AVESTRUZ**

Disfrutar con los juegos grupales, resaltando valores de cooperación y amistad.

- ✓ *Juego*
- ✓ *Socialización*
- ✓ *Motricidad*

Como hemos visto, los avestruces son unos animales bastante veloces y cuando tienen un problema esconden su cabeza debajo de la tierra. Vamos a jugar ahora a ser avestruces:

Un niño intentará pillar a los demás, que para evitar que los atrape gritarán "¡Avestruz!" y, agachando la cabeza, se quedarán quietos sin poder moverse hasta que un compañero llegue a ellos y les de un abrazo de amigo y así puedan seguir de nuevo corriendo.

## E) Y LEYENDO UN POCO MÁS ENCONTRAMOS A LAS SERPIENTES

(Lectura desde "El pajarraco se encontró con las serpientes" hasta "y no tenéis patas.")

**ACTIVIDAD 10. ASÍ SOY YO**

Afianzar una auto-valoración positiva, aceptando sus posibilidades y limitaciones, así como sus características personales que lo diferencian de los demás.

- ✓ *Lecto-escritura*

El *bicho raro* se encontró con las serpientes, que atadas por el animalito intentaron burlarse de él por su rareza, pero nuestro amigo les contestó que para raras ellas porque son calvas, no tienen patas y se cuelgan cabeza abajo. Llegamos ahora al momento en que podemos pensar cómo somos cada uno de nosotros.



Cada niño expresará cómo se ve a sí mismo, y apuntaremos en la pizarra las palabras que vayan saliendo (alto, bajo, chico, chica, guapo, alegre, feliz...). Luego escogerán las que más se ajusten a la persona de cada uno y las escribirán —o se las escribiremos para que ellos las coloreen, dependiendo del nivel— en la serpiente del dibujo (ficha página 32).

**ACTIVIDAD 11. LA SERPIENTE MARIONETA**

- ✓ *Creatividad*
- ✓ *Expresión plástica*

Reconocer que todos somos capaces de expresarnos a través de nuestras creaciones, en este caso a través de una marioneta.

Una actividad que puede tener gran acogida entre los niños, y que en este caso podemos llevar a cabo por la sencillez del animal a realizar, es la construcción de una marioneta de serpiente con un calcetín.

Para ello cada niño traerá un calcetín de casa, del color que quiera, y lo adornaremos pegándole los ojos, la boca, pintándolo de colores, etc.

- ✓ *Juego*
- ✓ *Socialización*
- ✓ *Psicomotricidad*

**ACTIVIDAD 12. JUEGO DE LAS SERPIENTES**

Disfrutar con los juegos grupales, enriqueciendo las relaciones de amistad y cooperación entre los miembros.

Divididos los niños en cuatro grupos, se colocarán en fila uno detrás de otro, de manera que formen aparentemente cuatro serpientes. El primero de cada fila será la cabeza y se moverá por el espacio intentando alcanzar la cola de otra serpiente. Si la pilla pasará a formar parte de esta serpiente, convirtiéndose en su cabeza.

**F) Y AHORA LA SERPIENTE ROJA...**

(Leer desde "Pero quedaba libre una serpiente roja" hasta "no te rindas jamás.")

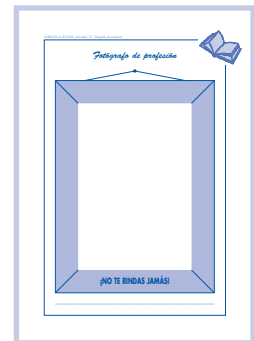
- ✓ *Creatividad*
- ✓ *Expresión oral y escrita*
- ✓ *Expresión plástica*

**ACTIVIDAD 13. FOTÓGRAFO DE PROFESIÓN**

Valorar la identidad de cada uno fomentando la seguridad en sí mismo y la confianza en sus posibilidades.

Al poco de dejar el lugar donde estaban las serpientes, el *bicho raro* entabla conversación con una serpiente roja que le ha venido siguiendo y que le dice que parece enfadado.

- ¿Qué le pasa al pequeño animal sin nombre?  
.....
- ¿Qué nombre le podíamos poner?  
.....
- ¿Qué consejo le da la serpiente?  
.....



En el siguiente recuadro (ficha página 33) los niños, como si fuesen fotógrafos, dibujarán al protagonista de la historia y le pondrán el nombre que cada uno imagine.

## ACTIVIDAD 14. LA VIBORITA

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión corporal*

Inculcar el gusto por las actividades en grupo, aceptando las diferencias individuales.

La autora argentina María Elena Walsh recoge en su libro *El Reino del Revés*<sup>1</sup> una selección de sus canciones más conocidas como "Manuelita la tortuga", "El reino del revés", "Twist del Mono Liso", etc. Entre ellas está una dedicada a una serpiente, que nos podrá servir para enseñarla a los niños y dramatizarla con las marionetas que previamente hemos realizado.

**La viborita**

*La viborita se va  
corriendo a Viborotá  
para ver a su mamá.*

*La cabeza ya llegó  
pero la colita no.*

*Terminó.*

**G) NO TE RINDAS JAMÁS, NO TE RINDAS JAMÁS...**

(Leer desde "Estaba muy cansado el pobrecillo" hasta el final del libro.)

## ACTIVIDAD 15. EN FAMILIA

Resaltar la importancia de la familia.

- ✓ *Comprensión y expresión orales*
- ✓ *Expresión plástica*

Fiel al consejo de la serpiente roja, el *bicho raro* siguió adelante. Mientras cruzaba el río comenzó a llover, pero no caían gotas de agua: ¿qué llovía? ¿Quiénes salieron de los huevos? ¿Se puso contento el *bicho raro*?

Como él, nosotros también nos ponemos contentos cuando estamos con nuestra familia. Y para que todos la conozcan, se la presentaremos al resto de compañeros en un dibujo.

Mientras se realiza la actividad, o tras su conclusión, al mostrar al resto los resultados, intentaremos que los niños hablen de su familia, sus costumbres, los oficios de sus padres...

1. WALSH, María Elena: *El Reino del Revés*. Madrid: Santillana, 2001, p. 27

**ACTIVIDAD 16. UNA BROMA NOS QUIEREN GASTAR**

Estimular la participación colectiva en las actividades grupales, reconociendo la necesidad de colaboración entre unos y otros.

Cuando se rompen los huevos y el protagonista se encuentra con su familia les cuenta lo genial que es nuestro planeta, aunque, eso sí, esté poblado de bichos raros, como el camaleón que cambia de color, la tortuga vuelta del revés, el avestruz que esconde la cabeza o las serpientes. Pero lo que nadie sabe es que nosotros conocemos bichos más raros aún que los que aparecen en el cuento...

En varias cartulinas dibujamos los animales que aparecen en el cuento: tortuga, serpiente, cocodrilo, avestruz y camaleón. Debajo de cada animal pondremos en grande su nombre, cuidando que la mitad de las sílabas queden debajo de la cabeza, y la otra mitad debajo del cuerpo. Una vez realizados, las cartulinas se parten por la mitad y se mezclan.

Repartimos todas las partes, bocabajo para que no las vean hasta que no tenga cada niño la suya (habrá varios cocodrilos, tortugas, etc. para que cada uno tenga una pieza).

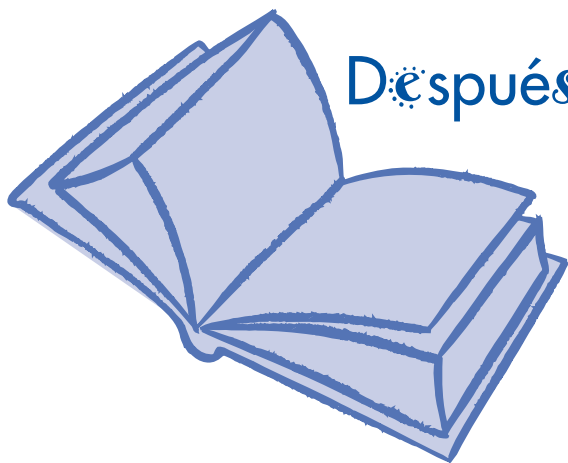


Andamos por el espacio repitiendo rítmicamente "Los animales van / de acá para allá / unos han perdido su cabeza / otros su cola / cuando la encuentren / enteros estarán / ¡A buscar!". Y cada uno buscará su otra media pareja para formar un animal. De nuevo andamos por el espacio, pero ahora diciendo: "Los animales van / de acá para allá / unos han perdido su cabeza / otros su cola / y una broma nos quieren gastar / ¡a buscar!". Y ahora buscarán la mitad de otro animal diferente de manera que compongan así un nuevo animal, diciendo su nombre.

Ejemplos:

**CAMA** **PIENTE** es un animal que tiene cabeza de camaleón y cuerpo de serpiente.

**AVES** **TUGA** tiene cabeza de avestruz y cuerpo de tortuga.



## Después de la lectura

Aunque hemos concluido la lectura, aún podemos seguir haciendo actividades que nos permitan pasárnoslo bien con nuestro amigo el *bicho raro*, como éstas que siguen a continuación:

### ACTIVIDAD 1. ¿CÓMO ERA?

✓ *Localización temporal y espacial*

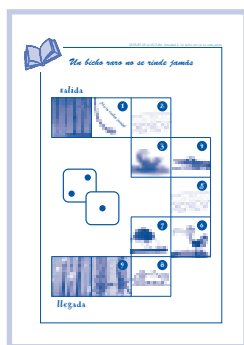
Desarrollar la capacidad de dialogar, dar opiniones y trabajar coordinadamente con los demás, respetando las opiniones ajenas.

Secuenciar las imágenes en el orden correcto. La misma ráfaga de viento que le quitó la gorra al señor que iba en la barca al final del libro, nos ha mezclado todas las hojas del libro y ahora no recordamos cómo era la historia... ¿Alguien se atreve a colocarlas en orden?

Tras mostrarlas a los niños, las ilustraciones previamente fotocopiadas, aumentadas y recortadas se irán colocando en el orden que ellos digan, hasta lograr el orden correcto, o no, colgándolas en la pizarra, en la pared o en algún panel.

### ACTIVIDAD 2. UN BICHO RARO NO SE RINDE JAMÁS

✓ *Juego*



Fomentar la confianza y seguridad en sí mismo para resolver pruebas y afrontar situaciones diversas.

Allí, a la otra orilla del río, están lloviendo huevos; y el *bicho raro* quiere llegar hasta ellos para saludar a su familia. Pero para ello tendrá que cruzar el temeroso río sin que se lo lleve la corriente...

Como una especie de tablero de parchís, pero adaptado a la situación (ficha página 34, y con un dado que sólo contiene unos y doses, los niños tendrán que ayudar a nuestro protagonista a reunirse con su familia cantando canciones, resolviendo adivinanzas, y otras

muchas pruebas que los dados les irán indicando. A continuación proponemos una serie de pruebas posibles a realizar cuando se caiga en determinadas casillas:

**CASILLA Nº 1:** *¡Hay que empezar con más ánimo! Regresa a la salida y vuelve a lanzar los dados. Y recuerda siempre un consejo: "No te rindas jamás".*

**CASILLA Nº 2:** *Como has sido valiente continúa hasta el otro puente. ¡Y tira!, porque te lleva la corriente.*

**CASILLA Nº 3:** Adivinanzas. Existen muchísimas. Aquí ofrecemos algunos ejemplos.

**S**oy un viejo muy arrugadito,  
me echan en agua  
y me pongo blandito.  
El garbanzo

**S**obre la vaca, la o,  
¿A que no lo aciertas? ¿No?  
El bacalao

**B**lanca por dentro,  
verde por fuera,  
si quieres que te lo diga,  
espera.  
La pera

**T**iene dos patitas y no tiene pies,  
plumas de colores y pico también.  
Cuando tiene hambre suele decir "pío".  
Cuando tiene frío se mete en el nido.  
El pollito

**CASILLA Nº 4:** *Un temible cocodrilo duerme en esta casilla. Cántale una nana para que no se despierte... si no, te mandará de vuelta a la casilla número uno.*

**CASILLA Nº 5:** El otro puente.

**CASILLA Nº 6:** *TODOS SOMOS BICHOS RAROS... para poder seguir adelante todos los niños se tendrán que disfrazar de bichos raros pintándose la cara, disfrazándose, etc.*

**CASILLA Nº 7:** *¿Qué cuento es? Ya casi no queda nada para llegar a la otra orilla del río, pero en esta casilla vive un cuento sin palabras que debéis adivinar. El mediador dirá al oído a un pequeño grupo de niños el título de un cuento popular que deberán interpretar sin palabras ante el resto del grupo hasta que adivinen de qué cuento se trata.*

**CASILLA Nº 9:** *A un paso para el final... para volver a tirar el dado y alcanzar por fin la otra orilla el grupo deberá recitar un trabalenguas. Si no, volverán a la casilla de salida. Aquí tenemos algunos ejemplos:*

*Si cien sierras sierran cien cipreses  
seiscientas sierras sierran seiscientos cipreses.*

**CASILLA Nº 10:** FINAL.

**ACTIVIDAD 3. QUE SÍ, QUE NO**

Reflexionar sobre ciertas situaciones, expresar opiniones, sentimientos y emociones, y respetar las opiniones de los demás.

Durante la lectura del cuento hemos visto que el *bicho raro* no se acobardaba ante la incomprensión o las bromas que el resto de animales le hacían por ser diferente a ellos, y encontraba una contestación para cada uno de ellos: al camaleón le dice que más raro es él que cambia de color; a la avestruz que esconde la cabeza; etc.

De la mano de esta situación podemos realizar una dinámica consistente en que los niños den sus opiniones sobre ciertos temas, primero relacionados con el libro y después con otras situaciones que nos interese trabajar. Para ello se divide el espacio en dos mitades, la mitad del "sí" y la mitad del "no" (palabras que podemos dibujar con tiza, cinta de pegar, cartulina, ... en el suelo), y se sitúa a los niños en el centro. A cada afirmación del mediador los niños deberán situarse en un lado o en otro dependiendo de si la frase es verdad o mentira, o si están de acuerdo o no con ella. Y el mediador preguntará a alguno el porqué de su elección, ayudándole así a expresar sus sentimientos y opiniones.

Ejemplos:

- El *bicho raro* nació de un huevo que cayó del cielo.
- El *bicho raro* es muy cobarde y se rinde enseguida.
- El avestruz es el animal más listo, porque esconde la cabeza cuando tiene problemas.

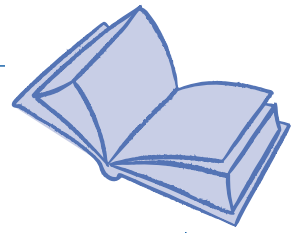




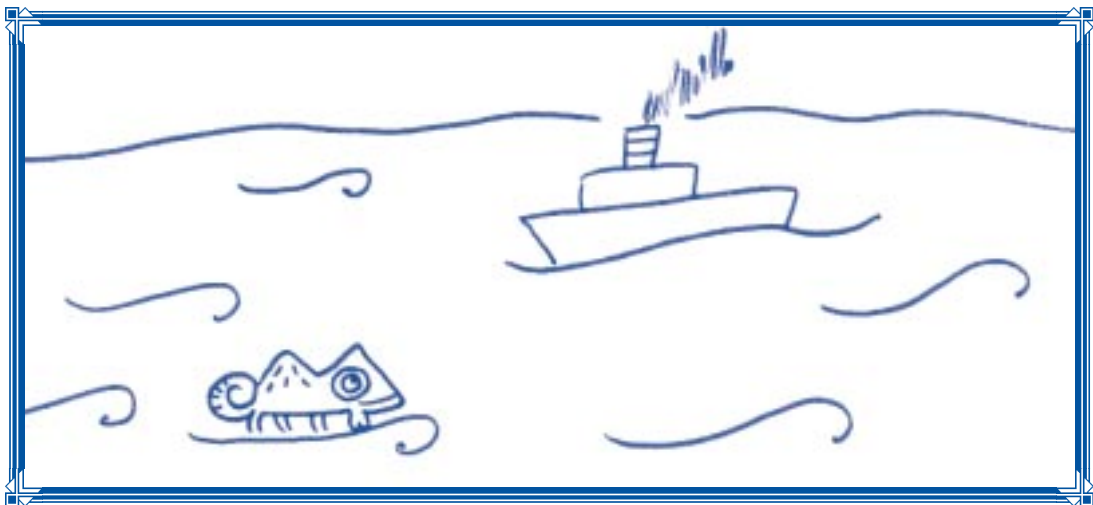
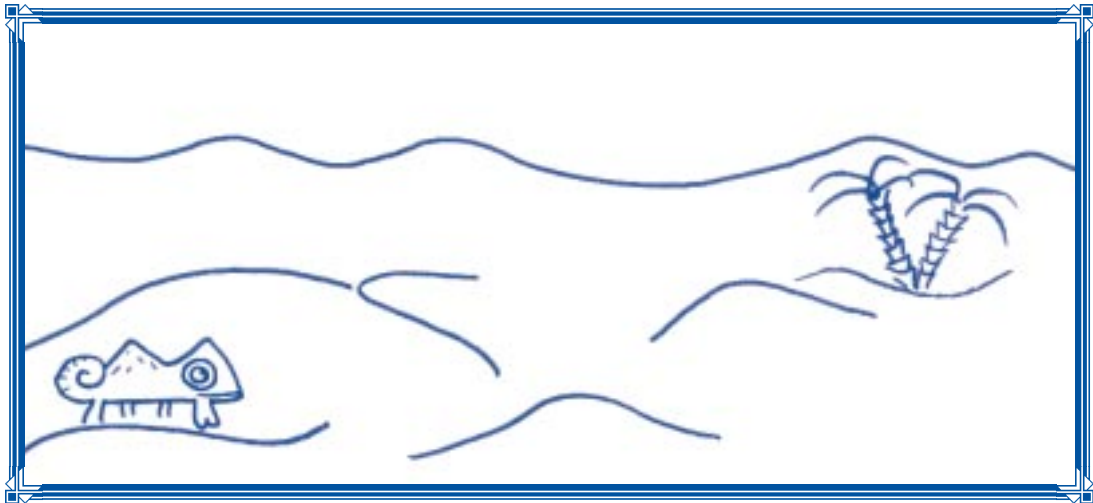
# FICHAS

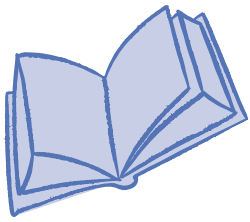
Las páginas que se incluyen a continuación son las fichas a las que se ha hecho referencia en distintos momentos a lo largo de esta guía. Para realizar estas actividades, el animador puede fotocopiarlas y distribuirlas entre los alumnos. En la parte superior de cada una de las fichas encontrará la referencia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

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

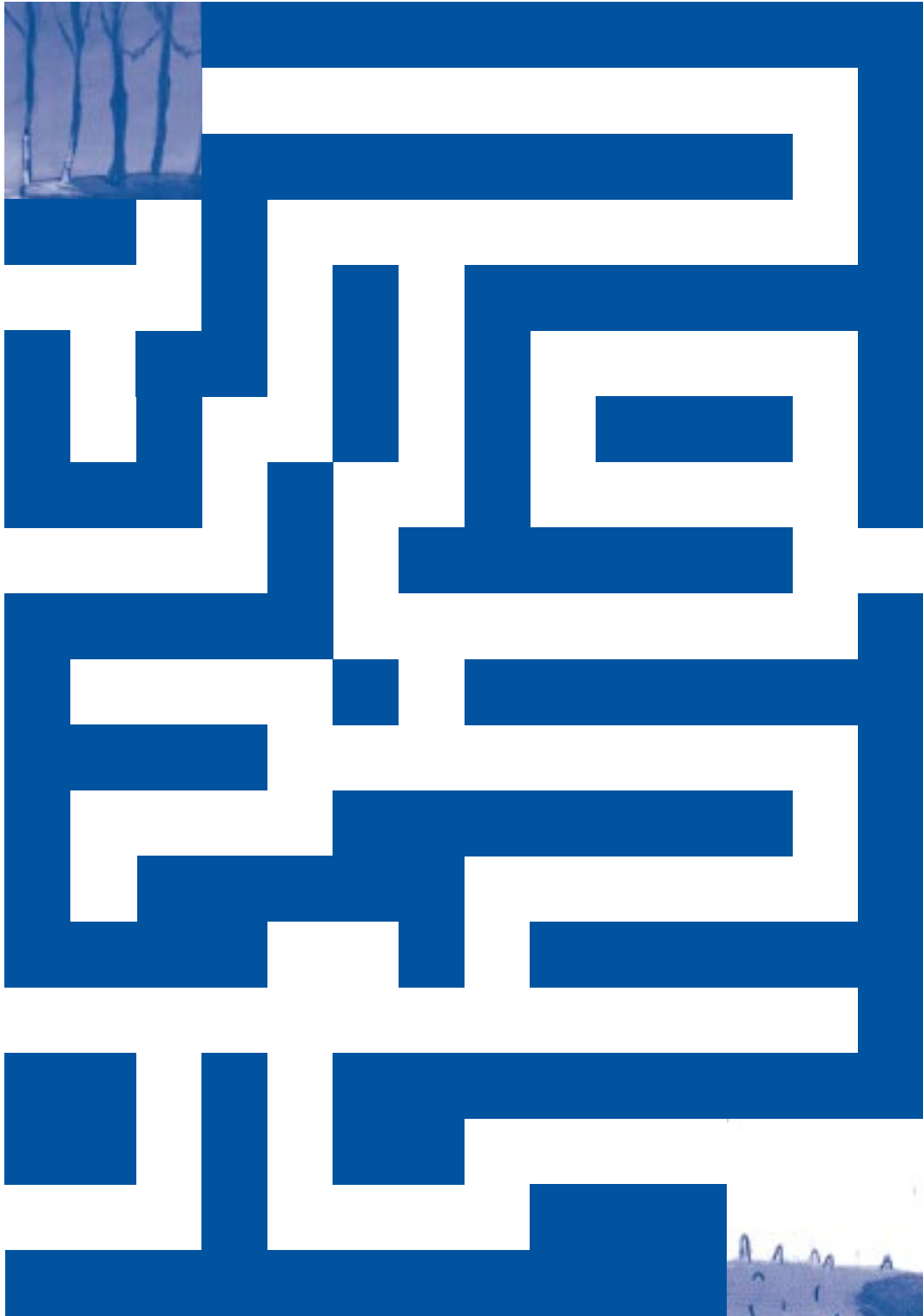


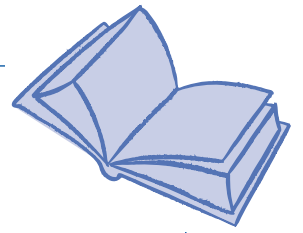
## *De vacaciones con el camaleón*





## ¡Catacrac!

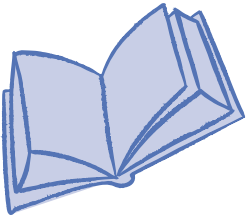




# Cruzando el río

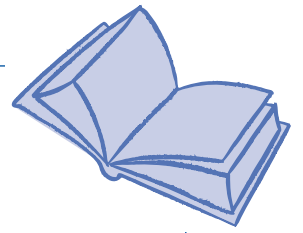
<b>SALIDA</b>				

**LLEGADA**

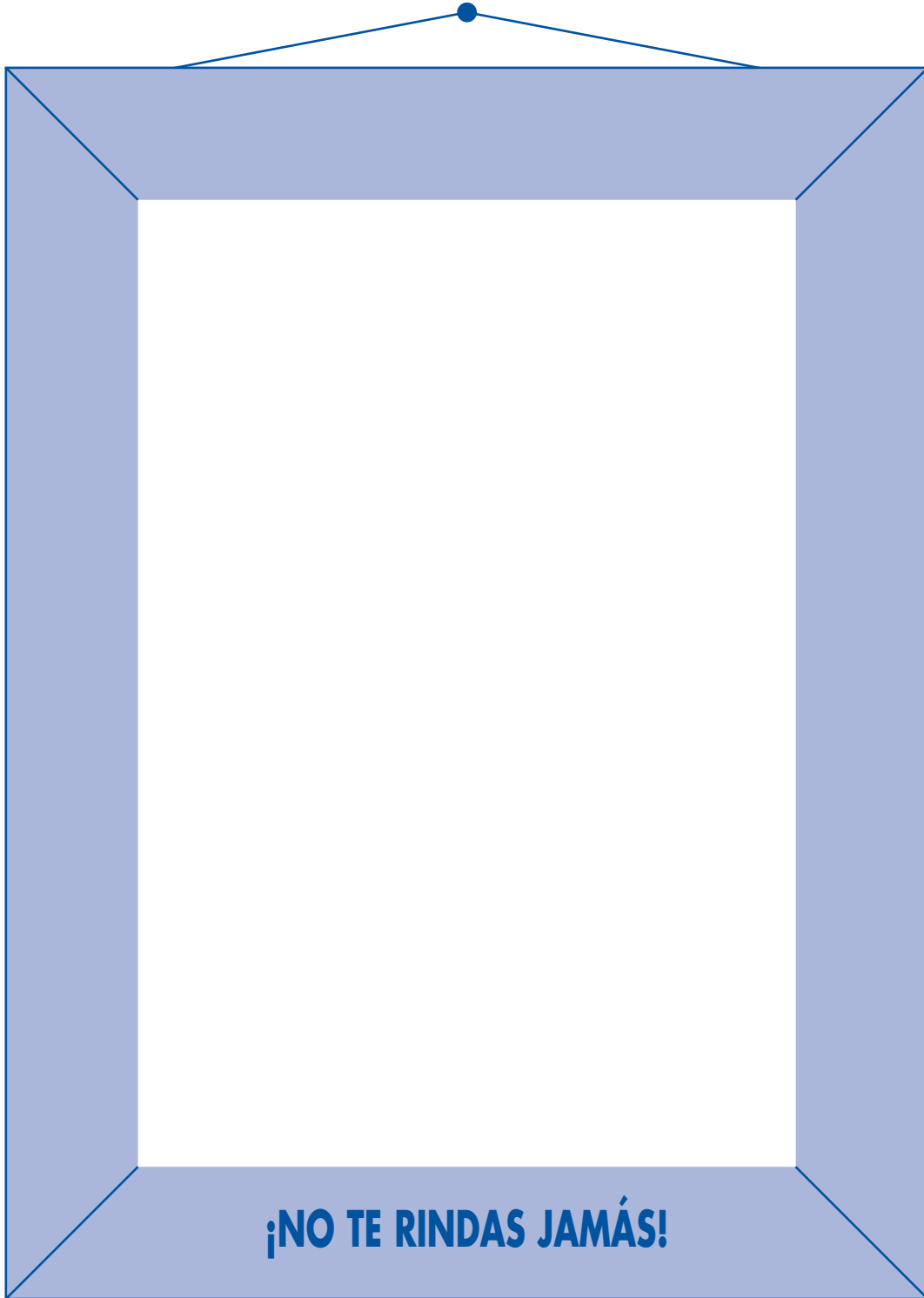


*Así soy yo*

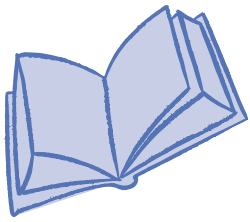




## *Fotógrafo de profesión*



**¡NO TE RINDAS JAMÁS!**



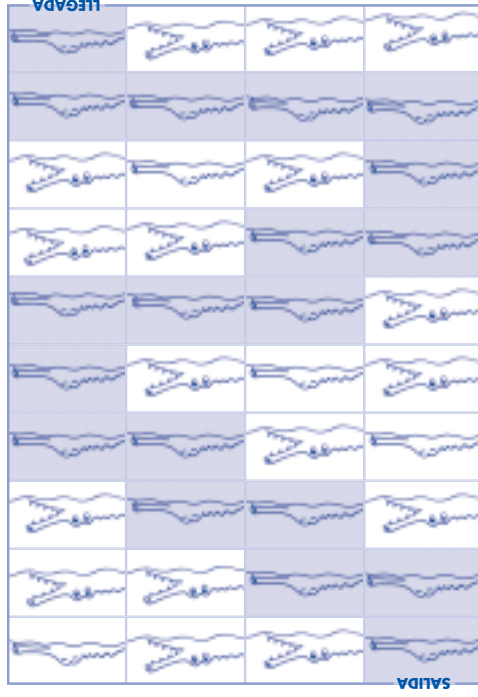
## *Un bicho raro no se rinde jamás*

salida

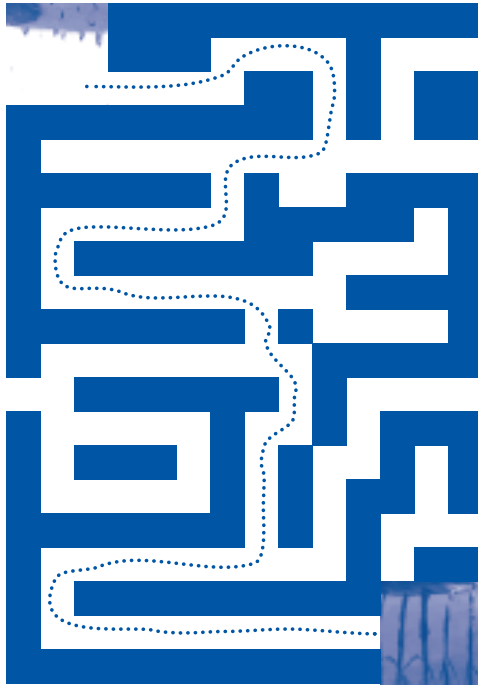
	<p>1</p>	<p>2</p>
	<p>3</p>	<p>4</p>
		<p>5</p>
	<p>7</p>	<p>6</p>
<p>9</p>	<p>8</p>	

llegada





CRUZANDO EL RÍO



¡CATACRACI!