

ANIMACIÓN A LA LECTURA - JUEGO EN EQUIPO - CREATIVIDAD



“Los cuentos no duermen a las niñas ni a los niños, les hacen soñar.”



“TALLER DE CUENTOS”

**Actividad grupal, lúdica y cooperativa
para fomentar la animación a la lectura.**

(Complementaria al juego cooperativo de mesa **“LIBRONAUTAS”**)

- A partir de 8 años -

ekilikua  **.com**

PARA REUNIONES FAMILIARES, JORNADAS DE SENSIBILIZACIÓN,
CURSOS FORMATIVOS, SEMANAS CULTURALES, ENCUENTROS DE OCIO Y TIEMPO LIBRE...

Descripción de la actividad

ATENCIÓN: La duración, la dificultad del juego, el número grupos y de participantes son perfectamente adaptables para que se adecuen a las características del grupo con el que realicéis la actividad.



Para un taller de 2 horas:

5-10 minutos. **Presentación de la actividad.**

10 minutos.- **Preparación inicial y espacio de juego:**

Creamos, al azar, grupos de 4 personas cada uno aproximadamente. Cada grupo quedará sentado en torno a una mesa. Las mesas y por lo tanto los grupos, tienen que quedar bien diferenciados y separados unos de otros.

30 minutos. **PARTE UNO: "LIBRONAUTAS".**

Jugamos al juego de mesa cooperativo. No es imprescindible para el desarrollo de la actividad, pero puede servir para crear un clima propicio y ponernos en situación. Cada grupo jugará una partida al juego de corta duración "Escalera de cuentos".

60 minutos. **PARTE DOS: "CREANDO CUENTOS DISPARATADOS"**

En esta parte cada grupo creará un cuento utilizando la técnica que se describe, basada en "el cadáver exquisito", que utilizaban surrealistas y dadaistas para realizar composiciones artísticas.

10 Minutos: **DESPEDIDA y cierre de la actividad.**

4 Juegos cooperativos
+7 AÑOS

PARTE 1 "LIBRONAUTAS"

¡Pasión por los libros y la aventura!"

(Es conveniente, pero no es imprescindible para el desarrollo de la actividad).
Para crear un clima propicio y ponernos en situación, repartiremos un juego de mesa cooperativo por grupo. Tras leer el supuesto inicial en voz alta, cada grupo jugará una partida a "Escalera de cuentos".



Una divertida aventura en la que tendréis que demostrar vuestra pasión por la lectura, las historias y las palabras, si queréis rescatar unos libros perdidos y a todos los personajes que los habitan.

Para lograrlo tendréis que superar retos, componer cuentos disparatados, ejercitar la memoria, jugar con las letras y las palabras, tomar decisiones conjuntas, tener algo de suerte con los dados y sobre todo, jugar en equipo.



PARTE 2.- "CREANDO CUENTOS DISPARATADOS"



Preparación:

Necesitaremos lápiz y papel.

Repartimos las 4 hojas con las preguntas a cada grupo. Se cortan para obtener las 12 fichas con las 12 preguntas sueltas.

Componer el cuento:

- Se barajan y reparten las 12 tarjetas entre los miembros de cada grupo.
- Cada persona escribirá las respuestas a las preguntas que le toquen, sin que las vea nadie, poniendo su numeración correspondiente y siguiendo las instrucciones que os damos más adelante.
- Cuando todos hayáis acabado formaréis el cuento final, poniendo en orden las respuestas escritas en los papeles.
- Una vez leída la historia podéis completar la actividad inventando un título, el nombre del autor y dibujando la posible portada del libro o una escena.
- Quien dinamiza, puede pasar por las mesas para motivar o despejar posibles dudas sobre la actividad.

Puesta en común:

- Cuando todos los grupos hayan acabado, se nombra una persona portavoz de cada grupo y se leen las historias en voz alta.

Variante:

- Si se desea, pueden pasarse de mano en mano varias historias a la vez.
- Si sobra tiempo, también se puede hacer una historia conjunta con fichas de todos los grupos los grupos, componiendo un cuento final entre toda la clase. Metemos las fichas de todos los grupos en 12 sobres numerados del uno al doce y sacamos una tarjeta de cada sobre. Se forma el cuento al azar y se lee en alto. Luego le ponemos un título de manera consensuada.

¿Cómo contestar las preguntas?

Os ofrecemos ejemplos, pero es más divertido si inventáis vuestras propias historias. Dejar volar la imaginación y escribir lo primero que se os ocurra... Todo vale...

¡Cuanto más disparatadas y más adornéis las respuestas más divertido será el resultado final!



¡¡En cuanto empezéis no podéis parar!!

IMPORTANTE: SALVO LA 1, 2 Y 6, EMPEZAD LAS RESPUESTAS ESCRIBIENDO EL ENCABEZAMIENTO QUE APARECE EN ROJO.

- 1.- ¿Cuándo pasó? ¿cuándo ocurrió la historia?
- 2.- ¿Quién? Personaje masculino.
- 3.- **Que era...** ¿Qué o cómo era el protagonista? (adjetivos, descripción, profesión).
- 4.- **Se encontró con...** Personaje femenino.
- 5.- **Que era...** ¿Qué o cómo era la protagonista? (adjetivos, descripción, profesión).
- 6.- ¿En dónde, en qué lugar?
- 7.- **Él...** ¿Qué hizo él?, ¿cómo reaccionó?, una acción. Se puede añadir **porque...**
- 8.- **Ella...** ¿Qué hizo ella?, ¿cómo reaccionó?, una acción. Se puede añadir **porque...**
- 9.- **Él dijo...** ¿Qué dijo él?, enunciado.
- 10.- **Ella dijo** ¿Qué dijo ella?, enunciado.
- 11.- **Y la consecuencia fue que...** ¿Qué pasó entonces?
- 12.- **Y todo el mundo dijo...** enunciado, conclusión, final...



Ejemplo: “La primavera del monstruo”

- 1.- El día 4 de abril, un frío día de primavera...
- 2.- El monstruo Frankenstein...
- 3.- **Que era** un ferretero muy afamado de Pamplona...
- 4.- **Se encontró con** una alubia...
- 5.- **Que era** guapa y presumida...
- 6.- En mitad del arco iris...
- 7.- **Él** se asustó - **porque** pasó una gallina con 3 patas...
- 8.- **Ella** se puso a coser una bufanda – **porque** la vida es maravillosa...
- 9.- **Él dijo:** creo que mi tío me va a regalar una peonza...
- 10.- **Ella dijo:** ¡¡pues sí que estamos buenos!!
- 11.- **Y la consecuencia fue que** las margaritas florecieron...
- 12.- **Y todo el mundo dijo:** ¡¡Cómo está el servicio!!

1 ¿CUÁNDO?

1.- ¿Cuándo pasó? ¿Cuándo ocurrió la historia? ¿en qué tiempo, fecha, momento, día...?

Cuando las ranas criaron pelo... El día del cumpleaños de Pedro... El día que me salió mi primer diente... Justo después de la batalla de Trafalgar... Cuando el Barcelona ganó la liga... Antes del diluvio universal... El día en que se extinguieron los dinosaurios... En el momento en que se inventó el tren eléctrico... Mientras me lavaba los pies... Cuando Toby se escapó de la cárcel... En una noche negra... En el año 1.234...



2 ¿QUIÉN?

PERSONAJE MASCULINO

2.- ¿Quién? Personaje masculino. Puede ser un personaje famoso, alguien de vuestro barrio, un animal, un personaje de dibujos animados, un personaje inventado...

El Lobo Feroz... David Bisbal... El sol... Un duendecillo del bosque... El árbol gigantesco del parque... Bob Esponja... Tomás, el conserje del colegio... El diablillo enamorado... El mono cantor... El señor Huevo... Un vampiro... Un pingüino... El príncipe de Persia... Nuestro amigo Genaro... El gorila Facundo... Mi zapato...



3 DESCRIPCIÓN PERSONAJE MASCULINO

Que era...

3.- Que era... ¿Qué o cómo era el protagonista? ¿Cómo era físicamente -adjetivos-, cómo era interiormente, a qué se dedicaba...?

Alto y fuerte como un oso... Un chiflado encantador.. Un albañil enamorado... Peludo y sonriente... Un mago valenciano... Tímido y sensible... Un dentista muy famoso... Un cantante de orquesta... Un poeta triste y pobre... Amarillo y suave... Un pintor feliz...

4 PERSONAJE FEMENINO

Se encontró con...

4.- Se encontró con... ¿Con quién se encontró? Personaje femenino: Puede ser una mujer famosa, un animal (hembra, acordaros), un personaje de dibujos animados, un personaje inventado...

La cabra Filomena... Una lombriz... Caperucita Roja... La profesora de matemáticas... Su compañera de clase... La luna... La flautista de Vallecas... Petra, "la astronauta"... Lola, "la camella voladora"... Una chincheta... Ana... La madre de Superman...



5 DESCRIPCIÓN PERSONAJE FEMENINO

Que era...

5.- Que era... ¿Qué o cómo era la protagonista? (¿Cómo era físicamente -adjetivos-, cómo era interiormente, a qué se dedicaba...?).

Guapísima... Una gran trapecionista... Valiente y ágil como una tigresa... De color verde... Una vaquera del Oeste... Una piloto de coches de carreras... Un poco tozuda... Una gran estudiante de historia... Una guitarrista maravillosa... Aventurera y habladora...



6 ¿EN DÓNDE? ¿EN QUÉ LUGAR?

6.- ¿En dónde, en qué lugar pasó?

En el desierto... En un bosque encantado... Dentro de una cacerola... En un pueblecito costero de Francia... Encima de una tortuga gigante... Bajo una terrible tormenta... En el planeta Venus... En el cuarto de baño de mi tía Luisa... Dentro de una nuez... En la cima de un volcán... En el nido de un cuervo cantarín... En la cama... En el Polo Norte.. En una isla misteriosa... En la oreja de un gigante... En mi espalda... En una nave espacial...

7 ¿QUÉ HIZO ÉL? - ACCIÓN -

Él...



8 ¿QUÉ HIZO ÉLLA? - ACCIÓN -

Ella...



9 ¿QUÉ DIJO ÉL?

Él dijo...

7.- Él... ¿Qué hizo él?, ¿cómo reaccionó?, una acción. Se puede añadir porque...

Se compró un bolso... Atravesó un espejo... Recitó un poema... Se quedó cojo porque pisó un erizo... Se comió un guisante... Atrapó un rinoceronte... Bailó un pasodoble porque tenía frío... Se escondió en un botijo... Se echó a volar... Se durmió... Se cortó las uñas... Se pegó una ducha... Se enamoró de su vecina...

8.- Ella... ¿Qué hizo ella?, ¿cómo reaccionó?, una acción. Se puede añadir porque...

Fabricó un camión... Pintó un submarino de verde porque era su color favorito... Bostezó... Amaestró una jirafa... Se fue a pescar truchas... Plantó una tomatera... Se subió al tejado porque quería ver las estrellas... Se puso azul... Se subió al tren...

9.- Él dijo... ¿Qué dijo él?, enunciado. Cualquier cosa que se os ocurra...

¡Qué buen tiempo hace!... Prefiero la playa a la montaña... Mañana es el cumpleaños de mi tío... Me gustan las motos rojas... De pequeño me mordí la lengua... Me voy a casar contigo... Mi mejor amiga es una avestruz... No me gusta el fútbol... Me gusta tu nariz... Soy de Mósto-les...

10 ¿QUÉ DIJO ELLA?

Ella dijo...

10.- Ella dijo... ¿Qué dijo ella?, ella le dijo a él... Enunciado, cualquier cosa que se os ocurra...

La primavera esta cerca... Mi padre es el rey de Francia... Un día vi un marciano en mi bañera... Me gustan las serpientes... Si fueras más salado te comía... Enterré un tesoro en mi salón...

No me gusta cocinar... ¡Me has manchado el vestido!... ¿Porqué me miras así?...



11 ¿Y QUÉ PASÓ?

Y la consecuencia fue que...

11.- Y la consecuencia fue que... ¿Qué pasó entonces? ¿Qué pasó en el mundo? ¿Y entonces qué hicieron los dos? ¿Qué les pasó?...

Casi los atropella un elefante... Se fueron a vivir a Sevilla... Se compraron un rebaño de cabras... Adoptaron una jirafa... Se derritieron los polos... Crecieron las zanahorias... Se despertaron en un plato de sopa.. Nadie volvió a verlos... Atravesaron un espejo... Vivieron debajo de un puchero viejo... Un lagarto se mudó de piso... Abrieron una ferretería en Saturno...



12 *Y todo el mundo dijo...*

12.- Y todo el mundo dijo... ¿Qué dijo la gente? Cualquier cosa que se os ocurra... Todo vale... ¿Qué dijeron las personas que los estaban mirando y vieron la escena?, enunciado, conclusión final...

¡¡Hay que ver como está la juventud!!... ¡¡Mañana otra vez al cole!!... Los elefantes azules no existen... ¡¡Batman es el mejor!!... ¡¡Nos encanta la tortilla de patata!!... ¡¡Estos dos cada día están mejor!!... ¡¡Vaya pareja encantadora!!... ¡¡Nos vemos en la piscina de mi abuela!!... ¡¡Viva la fiesta!!... ¡¡Que no se mueran los feos!!...

En los Juegos Cooperativos de Ekilikua...

- Las personas **juegan con las demás**, no contra las demás.
- Se favorece la interacción entre las personas y el **juego en familia**.
- Se juega para **superar desafíos** u obstáculos, no a otras personas.
- Son divertidos y fomentan la **imaginación y la creatividad**.
- Se da importancia a **metas colectivas** y no a metas individuales.
- Se busca la **participación** de todo el grupo.
- Se desarrollan actitudes de **empatía, aprecio y comunicación**.
- **No se discrimina** a las personas que tienen dificultades.
- A través de mundos de fantasía y aventura se abordan valores y temáticas como **igualdad de género, ecología, derechos humanos, convivencia en diversidad, no violencia...**



***Realizados en empresas locales bajo garantías medioambientales.**

Comprando estos materiales apoyas a pequeñas empresas, lo que fomenta la diversidad empresarial y el reparto económico.



Ekilikua somos un original proyecto editorial especializado en la creación de juegos de mesa cooperativos que promueven valores positivos para la convivencia. A través de mundos de fantasía y aventura abordamos temáticas como la igualdad de género, diversidad, cuidado del medio ambiente...

Paralela y complementariamente, realizamos materiales de sensibilización y actividades que dejamos a disposición de Centros de formación o asociaciones para facilitar su labor educativa.

Ojalá os guste nuestro trabajo. Si os parece interesante, os agradeceríamos que nos ayudarais en la difusión del mismo.



www.ekilikua.com

C/ San Antón, 38 Tudela
-Navarra- C.P. 31500

Tfno.- 948 41 40 32

info@ekilikua.com

Síguenos en...



You Tube



Encontrarás: Sorteos de juegos cooperativos, artículos sobre educación, campañas de sensibilización, dibujos, citas...

Puedes descargar e imprimir este material de forma casera para realizar las actividades propuestas (sin salida comercial). © Ekilikua es la propietaria de los derechos de reproducción de este material y se reserva todos los derechos para usos diferentes a los mencionados.

Ilustraciones, textos y creación de los juegos: © Eneko González Yagüe.