

300 Alas blancas
Presenta

UNA RECETA...TREPIDANTE



TODAS LAS FLORES



Interpretes **Ana Torres Lara y Javier Jiménez** Dramaturgia y Dirección **Borja Rodríguez**

Diseño de Escenografía, Diseño de Iluminación y Espacio Sonoro **Borja Rodríguez** Realización de Escenografía y Atrezzo **Victoria Paz Álvarez** Vestuario **Carmen Beloso** Coreografía **Paula Sánchez Arévalo**
Música **Luis Pérez Duque** Video **Pixelarus** Fotografía **Daniilo Moroni** Asistente de Producción **Isabel Casares** Técnico en Gira **Juan de Dios López** Material Pedagógico **Verónica Caballero**

Producción y distribución **300 Alas blancas** Coproduce **Junta de Castilla-La Mancha**



www.300alasblancas.com

A lo largo de estas páginas vas a encontrar recursos y estrategias metodológicas para poder trabajar con niños y niñas, partiendo de la obra de teatro titulada "Todas las flores" producida por 300 Alas blancas.

En esta maravillosa obra escrita y dirigida por Borja Rodríguez e interpretada por Ana Torres y Javier Jiménez aprenderemos valores como la amistad, el amor, la felicidad, la empatía, la igualdad de género... entre muchos otros. En este cuaderno vamos a profundizar y trabajar todos ellos de una forma muy significativa, utilizando una metodología activa y basada en el Diseño Universal del Aprendizaje con actividades motivadoras e innovadoras.

Las actividades que verás a continuación están divididas para trabajar antes y después de visualizar la obra teatral, así que **¡mucho cuidado! porque a partir de la página 10 puedes conocer parte del argumento de la obra.** Han sido elaboradas por **Verónica Caballero Ruiz**, docente apasionada e innovadora titulada en Educación Infantil, Educación Primaria y Audición y Lenguaje. Puedes seguirla en sus redes sociales como @auladeveronica.

Este cuaderno está confeccionado para que docentes y/o familiares caminen por sus páginas con los más pequeños **¿Nos acompañas en este viaje trepidante?**



MATERIAL PEDAGÓGICO REALIZADO POR VERÓNICA CABALLERO RUIZ

PUEDES ENCONTRAR [TODO EL MATERIAL ANEXO AQUÍ](#)



SE HA UTILIZADO:



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
CC BY-NC-SA



ÍNDICE

OBJETIVOS.....	4
1. EL TEATRO.....	5
2. PROFESIONALES DEL TEATRO	5
3. ENCUENTRA LOS ERRORES	8
4. TODAS LAS FLORES	8
5. QUIERO SER ARTISTA	9
5. NOS VAMOS AL TEATRO	10
6. KAHOOT	11
7. TINO Y TINA	11
8. COLOREA A TINA.....	12
9. REGRESAMOS DEL TEATRO.....	13
10. COSAS HECHAS DE FELICIDAD	14
11. LAS HISTORIAS SE PIERDEN	15
12. ÁRBOL GENEALÓGICO	15
13. PRODUCTOS ORGÁNICOS	16
14. CHAPEAUGRAPHY.....	17
15. ME CONOCES.....	17
16. JUEGOS DE SIEMPRE	19
17. RULETA DE JUEGOS.....	19
18. A LA MANCHA MANCHEGA	25
19. FLORES Y ROBÓTICA	28
20. RECETAS DEL MUNDO	29
21. NOS RELAJAMOS	31
22. MUJERES QUE MUEVEN EL MUNDO	32
23. EL JUEGO DE MESA DE TODAS LAS FLORES	36

OBJETIVOS

Conocer características propias del teatro.

Fomentar el aprendizaje colaborativo entre compañeros.

Conocer diferentes técnicas plásticas.

Progresar en la adquisición correcta de conciencia fonológica.

Progresar en el pensamiento computacional.

Desarrollar la escritura creativa.

Reconocer y valorar el valor de la amistad.

Utilizar diferentes estrategias para la resolución de problemas emocionales.

Fomentar el juego para alcanzar multitud de aprendizajes, reconociendo diferentes juegos tradicionales de diferentes países, así como juegos de mesa tradicionales y actuales.

Desarrollar la educación emocional fomentando la autoestima y la empatía.

Utilizar diferentes medios digitales para conocer el teatro.

Acercar el folklore a través de actividades vivenciales del entorno próximo.



1 EL TEATRO

Antes de comenzar esta aventura necesito que descubras cuánto sabes del teatro, así que te propongo una actividad muy divertida e interactiva. Se trata de que no te explote la bomba. Lee detenidamente la pregunta y después tendrás que ir cortando los cables de las respuestas incorrectas para dejar sin cortar la respuesta correcta, en el caso de que cortes la verdadera, la bomba explotará y habrás perdido el juego. Escanea el siguiente código QR o [pincha aquí](#) y tendrás acceso al genialy.



2 PROFESIONALES DEL TEATRO

El teatro que vas a ver se titula **Todas las Flores** y está realizado por la compañía de teatro 300 Alas Blancas, protagonizado por la **actriz** Ana Torres y el **actor** Javier Jiménez. Pero en una obra de teatro hay muchísimos más profesionales que la hacen posible. Te muestro algunas personas que forman el equipo de 300 Alas Blancas en esta producción. ¿Serías capaz de averiguar a qué se dedican?

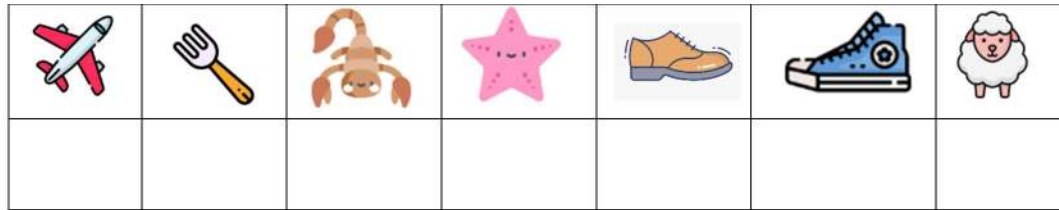
BORJA RODRÍGUEZ se encarga de la dramaturgia, el diseño de la escenografía, el diseño de iluminación y el espacio sonoro, pero además es el

_____.

(Intenta descifrar el enigma y completa).

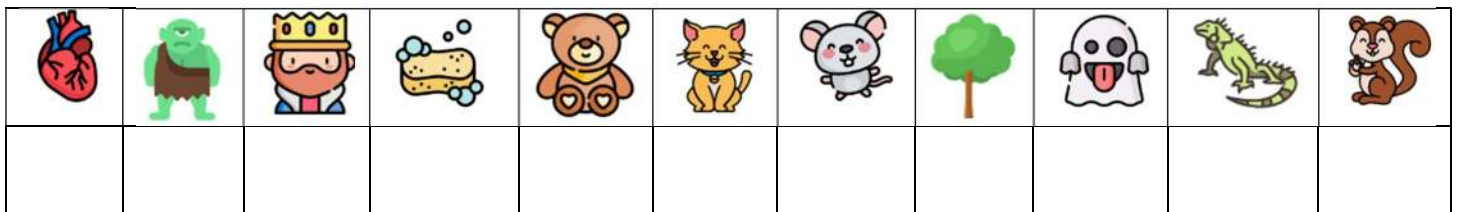
VICTORIA PAZ ÁLVAREZ se encarga de la escenografía y del _____.



CARMEN BELOSO se encarga del _____.



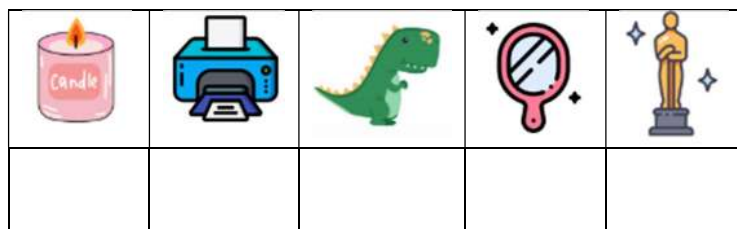
PAULA SÁNCHEZ ARÉVALO ha creado la _____.



LUIS PÉREZ DUQUE ha compuesto la _____.



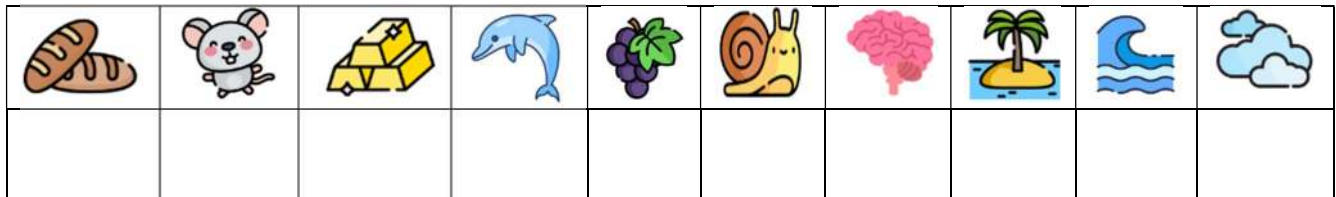
PIXELARUS se encarga de el _____.



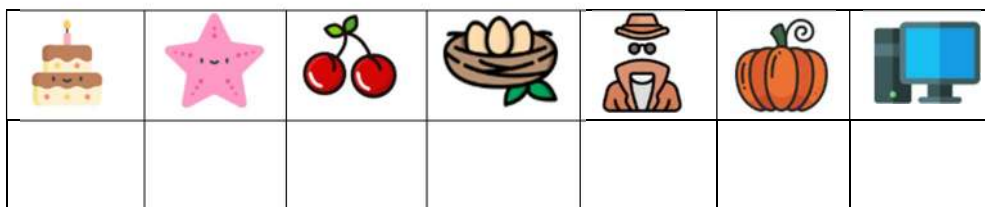
DANILO MORONI se encarga de la _____.



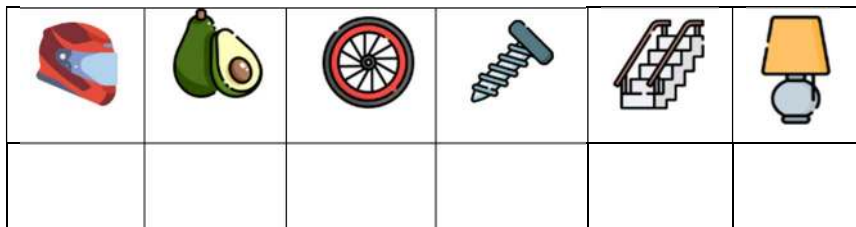
ISABEL CASARES es asistente de _____.



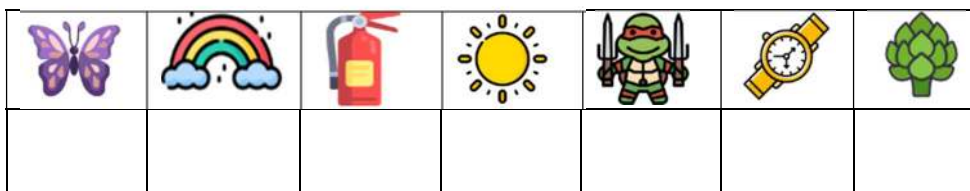
JUAN DE DIOS LÓPEZ es _____ de gira.



JAVIER NAVAL hizo el _____.



VERÓNICA CABALLERO es la encargada de realizar el material pedagógico y su profesión es _____.



Colabora el Ayuntamiento de Puertollano y coproduce la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. Ya ves que hay muchísimas profesiones, pero si tú formarás parte de esta obra ¿de qué te gustaría trabajar?

3. ENCUENTRA LOS ERRORES

Parece que alguien intenta equivocarte, la imagen de la izquierda es el cartel de promoción de la obra y el de la derecha parece que alguien lo ha manipulado. ¡Hay 8 errores! ¿Eres capaz de encontrarlos?



4. TODAS LAS FLORES

Vaya título más original ¿verdad? ¡TODAS LAS FLORES! Te atreverías a imaginarte sobre qué puede ir la obra de teatro. Escríbelo a continuación.

SÓQUERO SER ARTISTA

Los actores y actrices antes de estrenar una obra han trabajado mucho utilizando diferentes técnicas de calentamiento, respiración, articulación, dicción, análisis de texto, memorización, concentración, expresión corporal, relajación, etc. Te propongo a continuación una serie de tarjetas con diferentes ejercicios para que practiques tu faceta de artista.

★ LA PELÍCULA ★

En grupo o individual, utilizando solo mímica representa una película que tienen que adivinar el resto de compañeros.

★ CANCIONES CON VOCES ★

Busca una canción que te guste y cántala utilizando diferentes voces (enanito, león, gigante etc.)

★ SOY UN GLOBO ★

Túmbate y pon la mano sobre tu estómago, infla la tripa como si fueras un globo y suelta el aire lentamente. Repite varias veces

★ MEMORIÓN ★

Observa varios objetos y memorízalos. Tápalos con un pañuelo y dílos en voz alta. Aumenta la dificultad añadiendo más objetos.

★ PALABRAS PROHIBIDAS ★

Coge un texto y represéntalo sin decir las palabras prohibidas.

★ SOY ESPEJO ★

Un compañero será el espejo y deberá comportarse como si fuera el reflejo de otro niño/a.

★ TRABALENGUAS ★

Para mejorar la dicción busca trabalenguas y reproduce cada vez más rápido.

★ SOY ESCULTURA ★

Adopta posturas para convertirte en una escultura humana y que otros adivinen qué eres.

SO NOS VAMOS AL TEATRO

Antes de irnos al teatro necesitamos nuestra entrada, pero parece que no viene ni la hora, ni el día ni el lugar. ¿Me ayudas a completar tu entrada?



Puedes descargar más para tus amigos [aquí](#).

A PARTIR DE AQUÍ ¡CUIDADO! ALGUNAS DE LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES TE PUEDEN HACER SPOILER. ¿SABES QUÉ QUIERE DECIR ESTA PALABRA? ¿ALGUNA VEZ TE HICIERON O HICISTE SPOILER?

Según la RAE, spoiler es la revelación de detalles importantes de la trama o el desenlace de una obra de ficción, que reduce o anula el interés de quien aún no los conocen.

DISFRUTA DEL TEATRO Y VUELVE A ESTE CUADERNO PARA CONTINUAR CON ESTE VIAJE TREPIDANTE.



6&K&A&H&O&O&T

Te dejo [aquí](#) un kahoot para realizarlo con más compañeros, pero si quieres realizarlo tú solo debes pinchar en la opción de jugar en solitario, creándose varios jugadores ficticios ¿Estás seguro que has prestado atención?



7&T&I&N&O&Y&T&I&N&A

Constantino y Celestina son los protagonistas de esta obra, en una de las partes describen a estos personajes como un melocotón y una ciruela. ¿Te los imaginas con forma de frutas? Atrévete a dibujarlos.



SCOLORATA A TINA



RECREAMOS DEL TEATRO

El mensaje que quiere transmitir la obra:

EL MOMENTO MÁS
DIVERTIDO

INVENTA: ¿CUÁL FUE EL SIGUIENTE
VIAJE DE TINO Y TINA?

¿Te ha gustado la obra?



MI PERSONAJE
FAVORITO



10 COSAS HECHAS DE FELICIDAD

En la vida hay muchas cosas que nos dan felicidad, aunque a veces pensamos que no lo hacen, no les damos importancia, son cosas comunes, incluso insignificantes, pero nos dan energía y nos llenan el corazón de positividad. Esas cosas "hechas de felicidad" que nos dan tranquilidad, que nos hacen olvidar lo negativo de nuestras vidas, también pueden contagiar a otras personas y ofrecerles bienestar...solo hay que buscarlas en nuestra mente. Te invito a hacer una reflexión primero de forma individual y después de forma grupal compartiendo pequeñas cosas que te hacen feliz. Escribe tus cosas hechas de felicidad en cada pétalo de la siguiente flor, por ejemplo: el olor de una calle mojada por la lluvia, abrir un libro nuevo, un atardecer en la playa, andar descalzo, etc.

Después corta tu flor y júntala con el resto de flores de otras personas. Lee lo que puede hacer feliz a otra persona y prueba si eso también te puede generar bienestar a ti.



11 LAS HISTORIAS SE PIERDEN

¿Alguna vez te has preguntado cómo se conocieron tus padres? ¿Y tus abuelos? ¿Y otros familiares? Gracias a esas hermosas casualidades, hoy estamos aquí. Te propongo un ejercicio de investigación. Pregunta a tus familiares cómo se conocieron, escribe un pequeño relato en un cuaderno, busca fotos antiguas (haz copias) y pégalas en ese cuaderno. Será un maravilloso recuerdo que incluso podrán continuar tus hijos! Porque aquellas historias que no se cuentan, terminan por desaparecer y se pierden.



12 ÁRBOL GENEALÓGICO

Te invito a crear tu árbol genealógico. Consiste en realizar un árbol en el que tienes que ir colocando a los miembros de tu familia.

Puedes hacer muchísimos modelos, yo te recomiendo que utilices la aplicación de Canva educación para realizarlos, aquí por ejemplo tienes uno que puedes modificar. Si [pinchas](#) sobre la imagen te llevará a Canva.



13 PRODUCTOS ORGÁNICOS

Cuando Tino y Tina eran jóvenes, la mayoría de los productos alimentarios eran caseros o de la huerta, no llevaban aditivos, colorantes, conservantes y se utilizaban abonos orgánicos. Actualmente se utilizan muchos químicos para que nuestros alimentos duren mucho más y se descartan muchos alimentos que no son estéticos visualmente tirándolos incluso a la basura!

Te muestro a continuación una imagen de una manzana y una pera orgánica, pero que no son estéticas, es decir son algo "feas" (Son de una empresa Talkual que se dedica a rescatar este tipo de fruta). ¿Te las comerías? ¿Por qué?



¿Alguna vez has comido frutas o verduras de algún campo? ¿Crees que tienen otro sabor al que compramos en las tiendas?

Busca información sobre los productos orgánicos. ¿Conoces alguna tienda o huerto cercano que los venda?

14 CHAPEAUGRAPHY

El chapeaugraphy es una técnica antigua para crear personajes utilizando múltiples sombreros. Esta técnica se utiliza en la obra de teatro. Te propongo buscar sombreros o gorras por casa o incluso hacerlos tú mismo con ayuda de papel o cartón. Cuando tengas los sombreros ¿serías capaz de inventarte una historia corta y representarla?



15 SOMOS CONOCIDOS

Todos somos iguales, pero está claro que cada uno somos diferentes. ¡Qué contradictorio! Y es que, a cada uno nos gustan diferentes cosas, pero también tenemos experiencias que no son las mismas y nos toca vivir distintos momentos. Esto hace que cada uno seamos únicos y especiales, formando nuestra propia personalidad. Hasta aquí, todo bien, pero ¿podríamos conocer a un amigo entre muchos otros solo sabiendo algunas características? ¿De verdad somos iguales pero diferentes?

Te propongo una actividad muy divertida para hacer en grupo (tienen que ser más de tres personas).

En la siguiente página vas a encontrar una hoja que cada persona que participe tiene que rellenar. ¡Antes de repartirlas, hay que poner un número del uno hasta las personas que sean en la parte izquierda! Por ejemplo, si somos 16 personas, necesitas 16 fichas y a cada una le debes poner un número. Después las mezclas y das el folio boca abajo para que no se conozca el número de la persona a la que se la das. NO SE PUEDE PONER EL NOMBRE.

Una vez que se rellena entera, se entregan boca abajo y se vuelven a mezclar. Se colocan en la pared toda juntas o separadas por distintas zonas.

Y ahora viene lo divertido ¡adivinar a quién pertenece cada ficha solo leyendo lo que hay!

Para ello necesitamos escribir en un papel una pequeña lista con los números y añadiremos el nombre de las personas que creemos que han escrito con ese número, por ejemplo:

- El 1 pertenece a Ana.
- El 2 pertenece a Verónica.
- El 3 pertenece a Javier.

Por último, todos dirán quién era el dueño de cada número para averiguar los aciertos.

Nº ¿ME CONOCES?

UNA FRASE/PALABRA
QUE REPITO MUCHO:

MI COMIDA PREFERIDA:

MI PELÍCULA PREFERIDA ES:

MI SERIE:

POR LAS TARDES VOY A:

¡ASÍ SOY YO!

VIVO CON:

Mi asignatura:

MI JUEGO FAVORITO

MI NÚMERO:

DE MAYOR ME
GUSTARÍA SER:

MI DEPORTE:

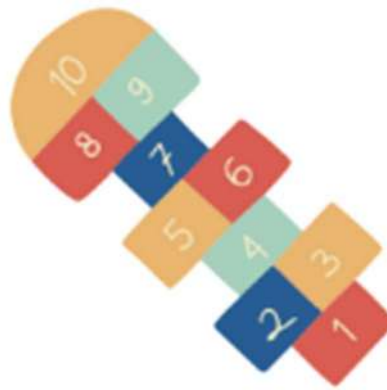
MI COLOR:

MASCOTAS:

SI YO FUERA MAESTRA/ O:

16 JUEGOS DE SIEMPRE

En una de las partes de la obra Tino y Tina quieren jugar a algo y comienzan a decir muchos juegos tradicionales. Es decir, juegos que han pasado de generación en generación y al igual que pasa con las flores de azúcar también reciben diferentes nombres dependiendo de la zona geográfica. Por ejemplo; al juego que aparece en la imagen, yo le llamo rayuela, mi madre "a la pata coja" y otra amiga colombiana lo llama "golosa" ¿Podrías investigar cómo se puede llamar este juego en diferentes lugares del mundo?



¿Conoces algún otro juego tradicional que se llame de forma diferente en otro lugar?

17 RULETA DE JUEGOS

Los juegos tradicionales se están perdiendo con la llegada de las nuevas tecnologías, a veces en el patio del colegio no sabemos a qué jugar, por eso te traigo la solución. La gran ruleta de los juegos tradicionales.

Recorta los círculos y pégalos en una ruleta Ikea o realiza una ruleta de cartón y colócala en el patio. Cuando no sepas a qué jugar lanza la ruleta, mira la imagen y lee el juego que te ha tocado jugar. Hay un total de 24 juegos tradicionales muy divertidos ¡Así no te aburrirás nunca! Te dejo [aquí](#) el enlace de canva por si quieres ampliarlo y mejorar la calidad.



MATERIAL NECESARIO Ninguno

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Un equipo "la liga" siendo los policías y tienen que atrapar al otro equipo que serán los ladrones. Cada jugador pillado se lleva a un lugar en el que formará una cadena. Estos jugadores pillados podrán ser salvados si otro jugador de su equipo que no ha sido arrestado choca a mano con el que está en el extremo de la cadena. Finaliza cuando no hay ningún ladrón suelto. Después se cambian los roles.

VARIANTES

Los ladrones pueden tener una casa (pintada en el suelo o delimitada) en la que no pueden ser pillados pero solo pueden estar un minuto.

POLICÍAS Y LADRONES



AGRUPAMIENTO

2 equipos con el mismo número de jugadores.

MATERIAL NECESARIO Ninguno

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los niños y niñas se sientan en grupo formando un círculo o línea. Un niño/a susurra un mensaje rápidamente al que tiene al lado. Ese mensaje pasará en forma de susurro por todo el grupo. El último tendrá que decirlo en voz alta.

VARIANTES

Hacerlo en varios idiomas.

Decir una frase muy corta pero con solo una vocal e intentar averiguar la frase real con todas las vocales. Por ejemplo, la palata raja (la pelota roja).

EL TELÉFONO ESCACHARRADO



AGRUPAMIENTO

Para que sea divertido, más de cuatro personas.

MATERIAL NECESARIO Ninguno

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El jugador que se la liga deberá pillar al resto persiguiéndoles y tocándoles de la mano. Cada jugador pillado se irá uniendo al resto, formando una cadena cada vez más larga. El juego termina cuando se ha pillado a todos. Solo pilla el que se la queda y el resto le sigue. No se puede pillar a otros jugadores si el látigo se ha roto.

EL LÁTIGO



AGRUPAMIENTO

Gran grupo

MATERIAL NECESARIO Ninguno

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Uno de los participantes se la queda de "torito" y tendrá que pillar a otro, al que pillen es el nuevo "torito". Es igual que el pilla pilla pero la diferencia es que puedes descansar subiéndote en algún sitio alto para que no te pillen.

TORITO EN ALTO



AGRUPAMIENTO

A partir de cuatro.

MATERIAL NECESARIO Pelota

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los participantes se reúnen formando un círculo en el centro de juego, el jugador que se "la liga" se coloca en el centro con la pelota. Este jugador lanza la pelota verticalmente hacia el cielo y dice el nombre de un jugador, el jugador nombrado debe coger la pelota y decir ¡pies quietos!. Cuando se lanza la pelota todos tienen que correr para ponerse a salvo ya que el que la vuelve a coger tendrá que lanzar la pelota sobre uno de los participantes. El jugador puede esquivar la pelota con el cuerpo pero no puede levantar los dos pies del suelo. Si no da a otro jugador lanza la pelota desde el centro, si da a un jugador será este el que lance desde el centro.

VARIANTE El que recoge la pelota puede dar tres pasos para dar a un participante.

¡PIES QUIETOS!



AGRUPAMIENTO

A partir de cinco jugadores.

MATERIAL NECESARIO: Yoyó.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Se enrolla el cordón anudado al dedo. Una vez que el cordón está metido en el interior del yoyó se hace girar lanzándolo hacia abajo. Hay también muchas posiciones y figuras que puedes hacer.

VARIANTE

Controla el tiempo para ver quién dura más enroscando el yoyó.

Reta a tu compañero para hacer figuras.

EL YOYÓ



AGRUPAMIENTO

Desde un jugador.

MATERIAL NECESARIO: Ninguno.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Cada jugador se sitúa en una de las cuatro esquinas. En el centro se dibuja una cruz o círculo y ahí se sitúa el que "la liga". El jugador que está en el centro realiza una señal acústica y todos tienen que cambiar de esquina y el del medio buscar también una esquina. Siempre habrá uno que se quede sin esquina y se tenga que situar en el centro.

4 ESQUINAS



AGRUPAMIENTO

5 participantes

MATERIAL NECESARIO: Ninguno.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los participantes se colocan en frente de la persona que se "la liga" formando una fotografía. El fotógrafo los observa muy detenidamente durante un minuto. Después se da la vuelta y uno de los componentes de la fotografía que previamente han tenido que elegir en grupo se cambia de postura o posición. El fotógrafo deberá averiguar la persona que ha cambiado de posición. Después elegirá quién será el fotógrafo nuevo.

VARIANTE Pueden moverse más personas en la fotografía.

FOTOGRAFÍA



AGRUPAMIENTO

De 4 a 7 participantes.

MATERIAL NECESARIO: Chapas.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Consiste en llevar la chapa desde el inicio hasta el final de un circuito dando toquecito con los dedos sin que se salga del circuito. El circuito puede estar pintado en el suelo o puede ser de tierra o similar, se pueden poner zonas de salto, hundimientos, muros... Se puede golpear la chapa del compañero para echarlo o desviarlo. Si se sale fuera del circuito se vuelve a empezar.

LAS CHAPAS



AGRUPAMIENTO

A partir de dos jugadores.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Ninguno.

MATERIAL NECESARIO:

Uno de los jugadores se "la liga" y el resto de esconde. Después de contar en una pared sin mirar hasta un número elegido por los jugadores dirá en voz alta ¡Quién no se haya escondido, tiempo ha tenido! Cuando el que "la liga" encuentre a un jugador se elimina del juego. Si un jugador que se esconde quiere salvarse tiene que ir a la pared en la que contó y decir -¡Mi malla! -sin que le vean. El nuevo buscador será al que descubran primero.

EL ESCONDITE



AGRUPAMIENTO

A partir de tres jugadores.

MATERIAL NECESARIO: Pañuelo o similar (cinta, bufanda, trapo etc.)

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los participantes forman dos equipos, uno a cada lado del campo. El jugador del medio que sostendrá el pañuelo asignará a cada persona un número. Después esas personas se colocan en línea en los extremos del campo. El jugador con el pañuelo gritará un número al azar y ese número tendrá que salir a robar el pañuelo. Quién se lleve el pañuelo tendrá que correr a la línea de su campo sin ser pillado por el que no lo tiene. No se puede invadir el campo contrario si el pañuelo sigue en manos del encargado.

EL PAÑUELITO



AGRUPAMIENTO

A partir de 7 jugadores en dos equipos.

VARIANTE En lugar de números se puede asignar nombres de animales, letras, multiplicaciones, alimentos, colores etc.

MATERIAL NECESARIO: Ninguno.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El participante que se "la liga" tendrá que pillar al resto, pero justo cuando te vayan a pillar puedes decir la palabra tulipán y no te pillan pero te quedarás quieto con las piernas abiertas, para volver a jugar alguno de los participantes tiene que pasar por debajo de las piernas. Si te atrapan te la quedas, si todos están en tulipán, se la quedará el primero que se quedó quieto.

¡TULIPÁN!



AGRUPAMIENTO

A partir de cinco jugadores.

VARIANTE En lugar de pasar por debajo se puede dar en la mano, diciendo el que está corriendo "tuli" y al que le dan "pan".

MATERIAL NECESARIO: Una comba

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Dos jugadores cogen la comba de los extremos y comienzan a girarla. Puede saltar un jugador o varios jugadores. Si hay varios jugadores pueden saltar varios juntos o por separado, entrando y saliendo por la comba.

Hay muchas canciones como por ejemplo:

En un castillo había tres huevos, rojo, blanco y "morao", cogí el rojo me quedé cojo, cogí el blanco me quedé manco, cogí el "morao" y me quedé "escalabrado". Fui al médico, me quitó lo cojo, me quitó lo manco, me quitó el "escalabrado" y le di cinco euros y me quedé curao.

LA COMBA



AGRUPAMIENTO

A partir de 3 jugadores.

MATERIAL NECESARIO: Trompo y cuerda.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El jugador deberá liar el trompo con una cuerda y lanzarlo de tal manera que gire sobre sí mismo.

Podrá girarlo un jugador solo o retar a algunos compañeros/as para observar el trompo que tarda más en parar.

EL TROMPO



AGRUPAMIENTO

A partir de 1 jugador.

MATERIAL NECESARIO: Goma elástica.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Dos participantes desde los extremos se enganchan la goma y en el medio otro realiza el juego. Hay muchas canciones para realizar movimientos. Puedes jugar a los numeritos, al chicle americano, anclas-patancas, doña Conchita, Don Melitón etc.

LA GOMA



AGRUPAMIENTO

A partir de 3 jugadores.

MATERIAL NECESARIO: cuerda y pañuelo.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Se dividen los participantes en dos grupos y cada uno agarra la cuerda con las manos. Se coloca un pañuelo en la cuerda para identificar el centro del campo. Alguien en el medio dará la salida, los participantes tendrán que tirar de la cuerda para arrastrar al otro grupo. Ganará el equipo que se lleve el pañuelito a su campo, por eso no vale soltar la cuerda.

LA SOGA



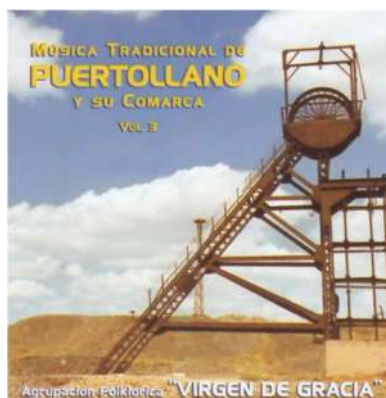
AGRUPAMIENTO

A partir de seis jugadores en dos grupos.

18. A LA MANCHA MANCHEGA

La decoración de la obra, el vestuario y la música hace alusión a los pueblos de Castilla -La Mancha y a sus trajes regionales. Investiga sobre el folklore de tu localidad. ¿Tienen algún traje típico? ¿Tienen algún baile regional? ¿Cuál es la comida típica de tu zona? ¿Cuáles son los monumentos y paisajes más importantes?

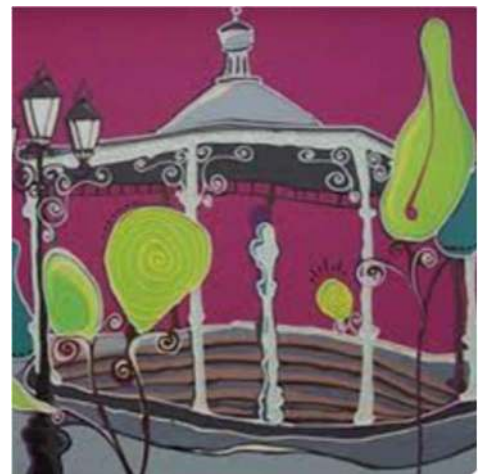
Al final de la obra los actores bailan una jota mezclada con algunos movimientos muy divertidos. ¿Serías capaz de bailar una jota "a su estilo"? Busca el baile regional de tu región y pasa un rato de risas inventando nuevos pasos. Si pinchas sobre la imagen te dejo la jota de Puertollano cantada por el grupo folklórico [Virgen de Gracia](#), la seguidilla a Membrilla del grupo folklórico [Fuente Agria](#) cantada por [Andrea Portero](#) y la jota cantada por el grupo Siembra "A la mancha manchega".



Te propongo otra actividad muy divertida para conocer tu entorno más cercano y tu folklore. La manchega Cristina García Rodero, fue la primera mujer fotógrafa en exponer en el Museo Nacional del Prado, sus obras han recorrido todo el mundo, nacida en Puertollano en 1949.



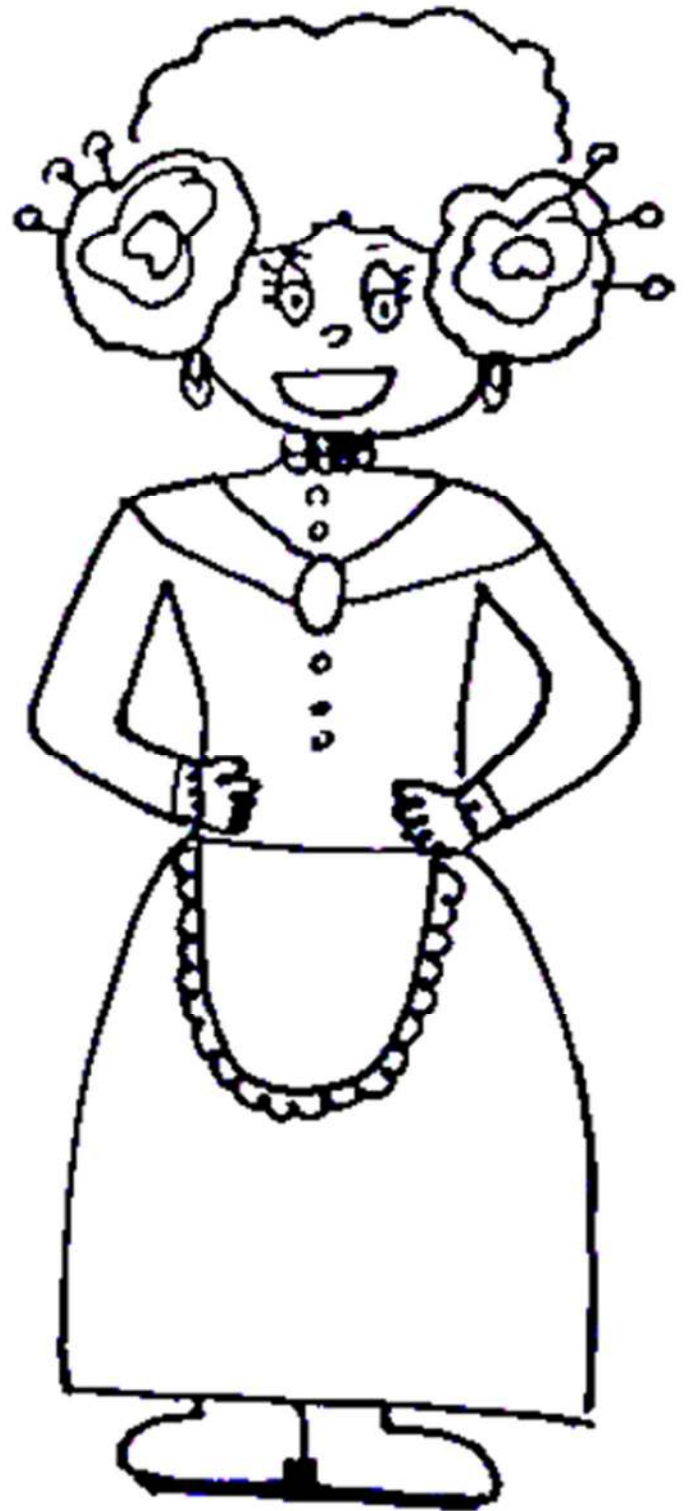
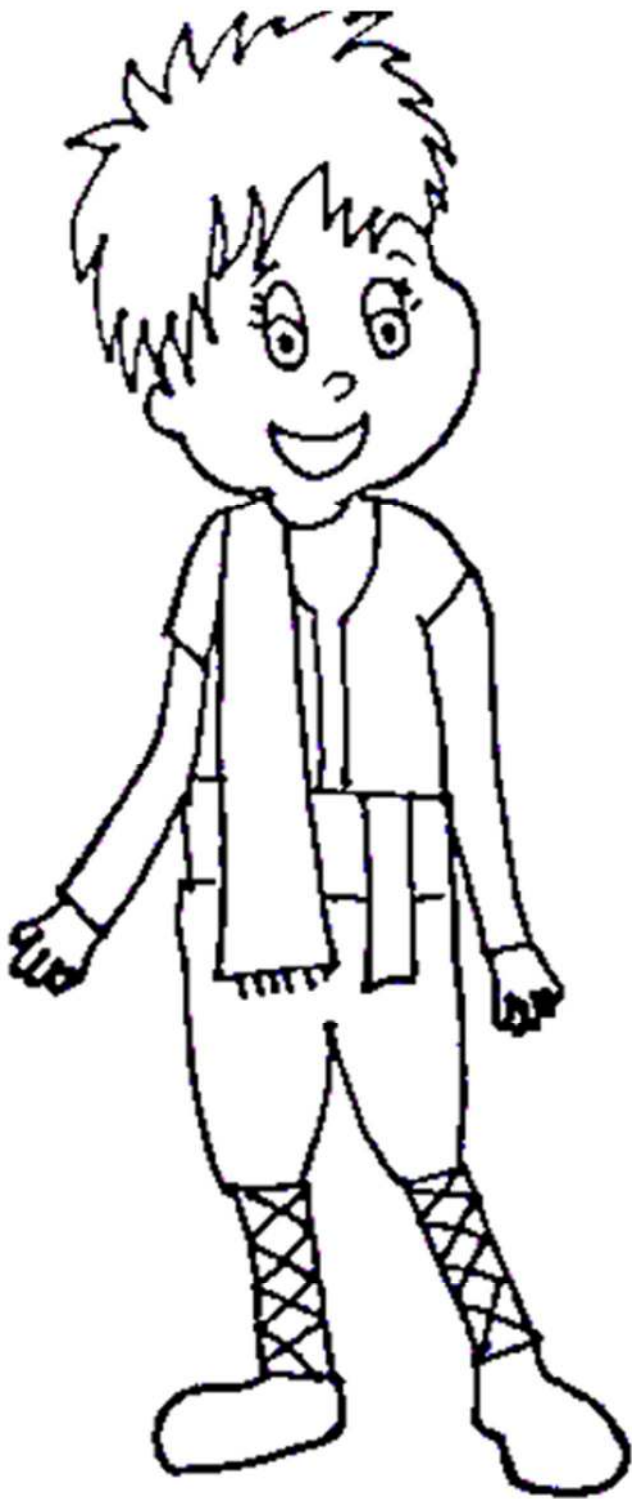
Ahora te toca a ti fotografiar un monumento o paisaje importante de tu región. Imprime esa imagen y en otro soporte (cartón, folios, lienzos, etc.) realiza un cuadro. Pero ese cuadro no va a ser exactamente igual que la fotografía, le tienes que dar otro concepto a la imagen, debe aparecer el monumento o paisaje, pero utilizando otros colores y otras líneas. Para ello, puedes emplear diferentes técnicas pictóricas y/o artística como collage, témpera, acuarela, acrílico, spray, oleo... Por ejemplo el artista puertollanense [Basilio García](#), convierte un monumento típico de su ciudad "La Fuente Agria" en un cuadro maravillo de arte figurativo. Aunque si te atreves también puedes hacer un cuadro abstracto. ¡Deja volar tu imaginación y creatividad!



¿Conoces a más personajes famosos de tu localidad? Te propongo investigar sobre ellos y hacer un pequeño coloquio con más compañeros o incluso con tu familia, sobre todas las personas de tu entorno cercano que influyen de una forma positiva con sus acciones o descubrimientos.

Y para cerrar nuestra investigación sobre el folklore de la zona en la que vives, te propongo buscar los trajes típicos, dibujarlos y colorearlos. ¡Qué maravillosas son las tradiciones! Yo te dejo un dibujo para que también puedas decorarlos según el traje típico de tu región.

TODAS LAS FLORES



99 FLORES Y ROBOTICA

Te propongo un juego muy divertido para desarrollar el pensamiento computacional. ¡Convertirnos en robots!

Lo primero que necesitas es un panel de suelo de cinco por cinco, lo puedes confeccionar con un mantel transparente y cinta aislante, puedes hacerlo directamente en el suelo dibujándolo o pegando cinta aislante o de carroceros (si lo haces con cinta de carroceros se podrá quitar una vez terminado el juego). Después recorta las imágenes que están [aquí](#) y plastifícalas, también encontrarás un vídeo explicando el juego [aquí](#). Se incluyen las tarjetas de dirección de juego para realizar secuencias de programación.

Este juego se puede jugar solo o en equipos, también puedes utilizar más paneles de suelo para hacerlo más emocionante.



Uno de los niños será el robot (se debe colocar la tarjeta redonda de la moto de Tina a modo de medalla en el cuello del niño/a robot), este se situará en la casilla de salida y otro de ellos será el programador (pueden ser varios programadores). El programador será el encargado de realizar la secuencia.

La misión es llegar a la sartén, pero antes deberán recoger algunos de los ingredientes necesarios para cocinar una flor de azúcar, aunque por el camino se pueden encontrar inconvenientes:

- Ingredientes que no llevan las flores. Saltar encima de ellos una vez (eso hará que se eliminen del panel).

- Los/as vecinas cotillas. Borrar.

Los programadores deberán realizar con las tarjetas de delante, detrás, arriba, abajo, recoger y saltar una secuencia en el suelo para recoger los ingredientes

de las flores y llegar a la sartén. La misión la podemos complicar lo que queramos, por ejemplo:

- Podemos pedir que se recoja un ingrediente y se eche a la sartén y se vuelva a iniciar la secuencia.

- Que recojan varios ingredientes y lleguen a la sartén.

- Que recojan ingredientes pero que también eliminen al menos dos ingredientes que no son necesarios.

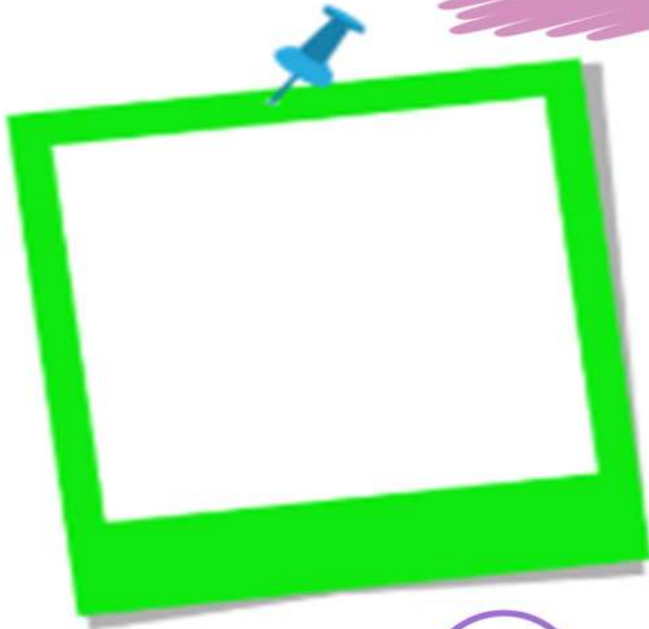
Antes de comenzar el juego deberéis investigar la receta de las flores, podéis preguntar en casa o buscar por internet y vais a ver que os ocurrirá igual que pasa en la obra y es que hay muchísimos ingredientes, en el juego aparecen los más comunes, si aparecen nuevos ingredientes puedes hacer tus propias tarjetas de juego incluyendo aquel que falte.

200 RECETAS DEL MUNDO

Te dejo una plantilla para realizar una actividad muy curiosa. Te propongo que entre todos busquéis recetas típicas de cualquier parte del mundo. También puedes centrarte en recetas solo de vuestra Comunidad Autónoma o de España. Incluso también puedes realizar otra actividad en la que podéis traer entre todos una misma receta, por ejemplo; de la tortilla de patata, de gachas, de asadillo, de cocido, etc. ¡Ya veréis que casi todas van a ser diferentes! y que en cada hogar se le da un toquecito de algo que cambia la receta y que fue pasando de generación en generación. Además puede que te des cuenta que a veces no es lo mismo unas gachas manchegas que unas gachas andaluzas. A mi pasó una anécdota muy divertida cuando estudiaba en Jaén y es que un día en una comida me dijeron que llevase gachas. Yo cociné mis gachas manchegas y cuando dijeron que yo llevaba el postre me quedé muy descolocada, porque las gachas andaluzas es un postre y las manchegas es un primer plato.



RECETA DE:



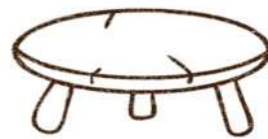
INGREDIENTES:



TIEMPO DE ELABORACIÓN:



COMENSALES:



ELABORACIÓN:

Large blank area for the recipe instructions, framed by a pink border and a blue spiral binding at the top.



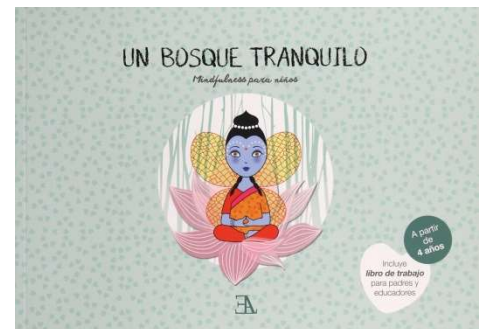
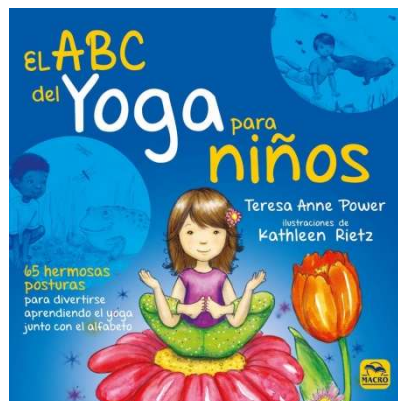
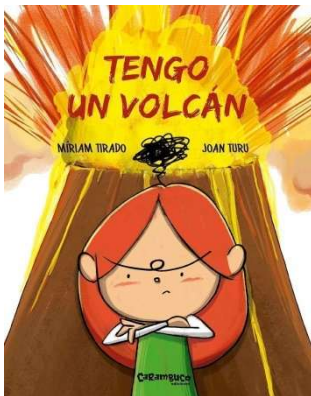
29 NÓS RELAJAMOS

La última carta que recibe Tino de Tina no es capaz de leerla, debido a su impulsividad y a su rabia, si se hubiese controlado, seguro que el momento de enfado y tristeza que vino después lo habría evitado. Para controlar esos momentos es necesario parar y respirar, buscar nuestra paz interior y empatizar con la situación. Hay muchísimas técnicas que te pueden ayudar.

El libro de *Tranquilos y atentos como una rana* de Eline Snel no puede faltar en tu biblioteca. Si pinchas [aquí](#) tienes uno de sus audios muy interesantes.



Te recomendamos los siguientes libros para tener en casa o en la biblioteca del colegio.



Y juegos para practicar posturas de yoga y fomentar diferentes estrategias de mindfulness. La peonza de Miniland, Yogi dice y dominó Yogi.



Las texturas agradables también nos ayudan a relajarnos, si por ejemplo en el aula a veces no nos podemos controlar y decimos lo primero que se nos viene a la cabeza puedes ponerte un trocito de terciopelo pegado en la mesa en forma de espiral y antes de hablar o de decir algo que no debes, tienes que girar tu dedo desde dentro de la espiral hasta fuera. También puedes poner un par de manos o una mano y cuando te encuentres muy intranquilo poner las manos encima y sentir su tacto respirando con profundidad.



22 MUJERES QUE MUEVEN EL MUNDO

Tina en la obra, termina viajando por todo el mundo, es una mujer valiente y empoderada. ¿Sabes lo que significa la palabra empoderada? Búscala en el diccionario y copia su significado.

A lo largo de la historia las mujeres no han podido optar a muchas carreras y profesiones porque eran exclusivamente para hombres, suena raro ¿verdad? En la actualidad en muchas partes del mundo las mujeres no pueden optar a muchas profesiones, en nuestro país esto no es así porque hubo mujeres pioneras en todo el mundo que dejaron atrás esas ideas en las que decían que una mujer no era capaz de hacer determinadas cosas, fueron valientes, pero también criticadas, abriendo el camino al resto de mujeres que hoy en día se dedican a la ciencia, a la política, cuerpos de seguridad, médicos, catedráticas etc. Gracias a ellas la mujer tiene más opciones laborales que hace unos años ¿Conoces alguna mujer que cambiara el mundo con sus inventos o que abriese el paso de otras en alguna profesión actual? Yo te dejo algunos trípticos interesantes. Tienes que doblarlo como en la fotografía.



AMELIA EARHART

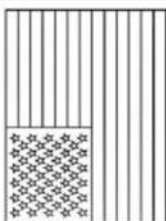
FUE LA PRIMERA MUJER
EN CRUZAR EL OCEANO ATLANTICO
EN SOLITARIO.

DURANTE EL VIAJE
COMO NO LE GUSTABA EL CAFÉ
NI EL TÉ PARA NO DORMIRSE OLÍÁ SALES.



*"Las mujeres como los hombres,
deben tratar de hacer lo imposible.
Y cuando no lo logran hacerlo,
su fracaso debe ser un desafío para los demás"*

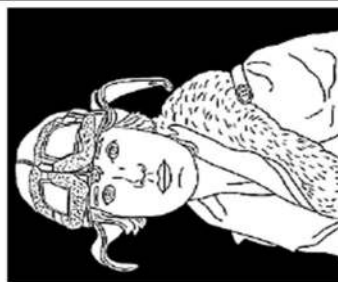
NACIÓ EN 1897 EN
ESTADOS UNIDOS EN
UNA FAMILIA ACONCADA



EN LA PRIMERA
GUERRA MUNDIAL
FUE AYUDANTE
DE ENFERMERIA



DESAPARECIÓ
EN EL OCEANO PACÍFICO
INTENTANDO DAR
LA VUELTA
AL MUNDO.

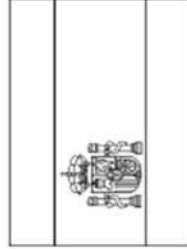


MARÍA LUISA CABAÑERO

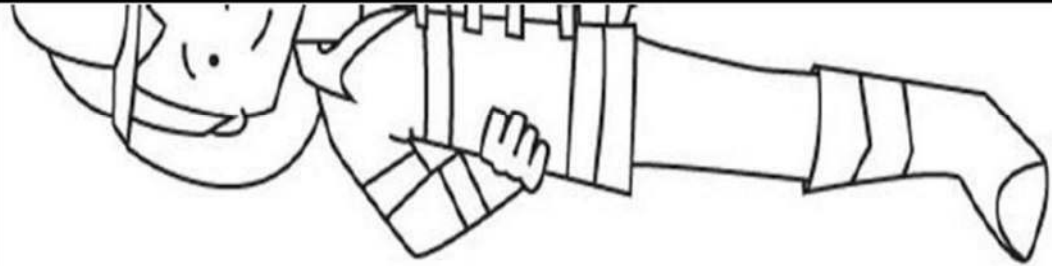
**María Luisa Cabañero
es la primera mujer
bombero de España.**



**NACIÓ EN
PUERTOLLANO
(ESPAÑA)
EN 1966**



**Su lema
"Si quieres
puedes"**



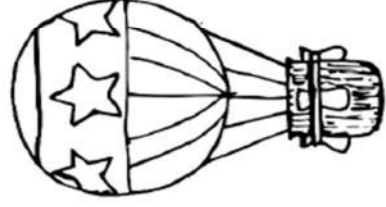
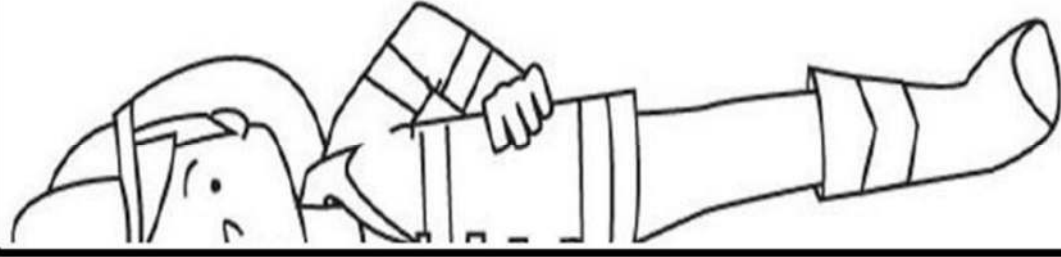
**¡ES UNA GRAN
NADADORA!**



**EN SU VIDA HA
LOGRADO SUPERAR
MUCHOS RECORDS:**

**CRUZÓ 2 VECES EL
ESTRECHO DE GIBRALTAR
SIN NEOPRENO**

**AGUANTÓ 24 HORAS
NADANDO EN PISCINA**



**SE SACÓ EL CARNET
DE PILOTO PARA
MONTAR EN GLOBO
¡Y COMPTE EN CARRERAS
DE GLOBOS CON BRÚJULA
Y MAPA EN LUGAR DE TABLET!**

PAQUI MORENO

- *Ha sido campeona de España de Judo Y Jiu Jitsu 10 veces consecutivas.
- *4 veces campeona de Europa.
- *Campeona del mundo por equipos en el 1995.
- *Sigue cosechando éxitos gracias a su esfuerzo y a su amor por el deporte.

FUE LA PRIMERA MUJER EN EL MUNDO EN LOGRAR UN 6º DAN EN DEFENSA PERSONAL PRIMERA MUJER EN TENER EL 7º DAN DE JIUJITSU ES 7º DAN DE JUDO. PRIMERA MUJER EN RECIBIR LA MEDALLA DE ORO DE LA UNIDAD DE GESTIÓN DE LAS FUERZAS ARMADAS.

Es responsable del departamento de defensa de la Real Federación Española.

¡En su ciudad uno de los pabellones deportivos lleva su nombre!



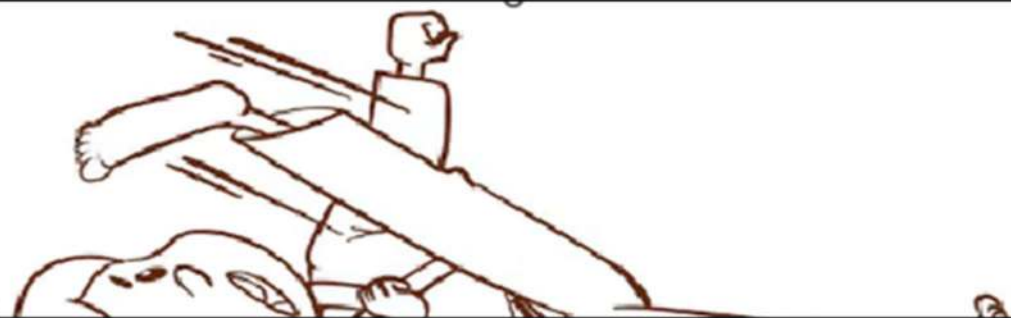
Nació en
Puertollano el
21/10/1967



Trabaja como agente de movilidad en su ciudad y enseña a otras personas, todo lo que aprendió en su ámbito deportivo.



"Defiendo la práctica de estos deportes, lejos de incitar a la violencia, favorece y mejora las capacidades psicológicas, pedagógicas y físicas en los niños y niñas adaptándose a sus características individuales"



23 EL JUEGO DE
MESA DE MUCHAS
FLORES

Te dejo en el siguiente genially un juego de mesa creado exclusivamente para trabajar las emociones. Y es que esta obra también va de eso, de sentir, de empatizar, de darnos cuenta que a veces somos iguales y que otras somos diferentes. Si pinchas [aquí](#) o sobre la fotografía te llevará a un genially en el que podrás descargar las tarjetas de juego y un vídeo explicativo con las normas.



Resumiendo, se trata de un juego en el que tendrás que leer diferentes situaciones y expresar la primera emoción que sentirías si te pasara. Si coincides con el resto de participantes te llevas un punto que tiene forma de flor de azúcar. Hay tarjetas también en el que te mandarán tirar un dado que también está en los materiales que se adjuntan para que lo puedas crear. En el dado te pueden salir diferentes opciones de juego, podrás dibujar la emoción que tú quieras, contar una escena de película que te recuerde a una emoción, contar una situación que implique una emoción, realizar con mímica una emoción, quién adivine la emoción se llevará un punto y tú te llevarás otro. En el dado también podrás ganar dos flores extra o regalar una flor a quién tú quieras diciéndole algo bonito.

Un juego muy divertido para jugar todos juntos y ver que a veces las emociones no son tan diferentes en cada uno de nosotros.

Ya hemos llegado al final de este cuaderno pedagógico, espero que estas actividades te sirvieran para aprender muchísimo y que disfrutaras con ellas tanto como yo al hacerlas.

Podrás encontrar todo el material y mucho más [pinchando aquí](#).



Recuerda que nuestra vida es un viaje y que es mucho mejor viajar acompañados. ¿Nos vemos en el próximo destino?

Verónica Caballero Ruiz

SOLUCIONES A LAS ACTIVIDADES.

ACTIVIDAD 2

BORJA RODRÍGUEZ: DIRECTOR

VICTORIA PAZ: ATREZO

CARMEN BELOSO: VESTUARIO

PAULA SÁNCHEZ ARÉVALO: COREOGRAFÍA

LUIS PÉREZ DUQUE: MÚSICA

PIXELARUS: VÍDEO

DANILO MORONI: FOTOGRAFÍA

ISABEL CASARES: PRODUCCIÓN

JUAN DE DIOS: TÉCNICO

VERÓNICA CABALLERO: MAESTRA

ACTIVIDAD 3

