



INTRODUCCIÓN


El juego es la forma natural de aprender que tienen los niños. Este libro nos ayuda a compartir esa idea con ellos. Además, permite trabajar la educación del consumidor y la educación ambiental. Con esta historia los niños se darán cuenta de que para pasarlo bien no necesitan juguetes caros. Además, nos permitirá desarrollar la creatividad de niños y niñas.


Aquí puedes acceder a información adicional sobre este libro, [Cuando juego...](#), [Marinella Terzi](#) (autora) y [Avi](#) (ilustradora). También puedes consultar nuestra página web www.macmillan-lij.es

ANTES DE LEER




ACTIVIDADES COLECTIVAS


 **Motivación para la lectura:** el profesor preparará una caja con distintos objetos (un trozo de tela, una tapadera redonda, el cilindro de un rollo de papel, botes de plástico vacíos, yogures o tapones...). Estando todo el grupo en corro, vamos sacando cada uno de los objetos y pensando qué podemos hacer con ellos. En el fondo de la caja hay un libro: ¿qué libro es?

 **Hipótesis del título:** Cuando juego... ¿A qué juego? ¿Con qué juego? ¿Qué necesitamos para jugar? ¿Nos podemos inventar los juegos?

DESPUÉS DE LA LECTURA

 Repasamos oralmente y con el apoyo de las ilustraciones la historia del cuento.




 Analizamos las ilustraciones: ¿Qué es realidad y qué es ficción? Por ejemplo: ¿Está el niño en el espacio? ¿Qué cree que es el sofá? ¿Y la silla? ¿Qué hacen los niños del edificio antes de irse a dormir? ¿Quién es el dragón que aparece al final? ¿Y la princesa?

 Cogemos objetos de la clase e invitamos a los niños y las niñas a que imaginen otros usos de aquellos que les son propios. ¿A qué podemos jugar con esto?






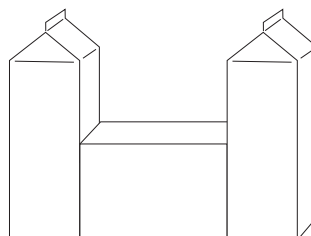
ACTIVIDADES PSICOMOTRICES Y DE ORIENTACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL


-  Cuando realicemos segundas lecturas del cuento, comentaremos con los niños y niñas qué hacen durante el día, intentaremos ordenar esas acciones cronológicamente.
-  Dramatizamos las distintas acciones de los juegos: somos futbolistas, astronautas, cantantes, motoristas, piratas, malabaristas, detectives, chefs de cocina...
-  Describimos objetos. Guardamos en una caja un objeto que solo un niño o niña podrá ver. Tendrá que describírselo a sus compañeros y estos tendrán que adivinar qué objeto es (color, tamaño, forma, uso...).


ACTIVIDADES DE PLÁSTICA

-  **Taller de juguetes.** Con la colaboración de las familias conseguimos material desechable para construir juguetes o un lugar de juego. Ejemplos:


- Construimos con *tetrabriks* vacíos y limpios los muros de un castillo...
- Malabarista o futbolista: fabricamos un balón o las pelotas con papel...



-  Comentamos con los niños los distintos juegos que aparecen en el libro y qué necesitamos para jugar: ¿Nos hace falta todo lo que pensamos? ¿Podemos sustituirlo por otras cosas?
 - Astronauta: ¿qué podemos utilizar para construir nuestra nave espacial?
 - Cantante: ¿qué podemos utilizar como micrófono?
 - Podemos usar ropa vieja y retales para disfrazarnos.

-  Cada niño realiza un dibujo sobre su juego o juguete favorito y realizamos una exposición en un mural.

ACTIVIDADES COLECTIVAS

-  Aprovechando la llegada de los Reyes Magos, los niños y niñas pueden traer al aula algún juguete, que dejarán en un espacio determinado y que compartirá con el resto de compañeros. Según vayan llegando los juguetes, se los mostraremos al resto de compañeros, el dueño indicará cómo se juega y los demás propondremos otros juegos (si es posible).

