

Ficha de lectura compartida

Siruela *ilustrada*

para lectores y lectoras que buscan...

- conversar sobre lo que cuenta la obra,
- descubrir y experimentar emociones,
- ponerse en el lugar del otro,
- aportar sus propias conclusiones,
- crear para pensar mejor,
- disfrutar juntos!

Para compartir en casa, en el colegio, en la biblioteca, en la librería, en el centro cultural... ¡en el lugar en el que preferís seguir leyendo!

conversar

crear

pensar

leer

expresar

¿Releemos mi historia?

Trabajaremos estos valores y emociones:

amistad

cooperación

ilusión

satisfacción

miedo

alegría

creatividad

1 Había una vez un barquito llamado...

¿Qué nombre tiene el velero de Serafina?

- La Mosca La Libélula
 Ardilla Nadadora La Jirafa

2 Expedición revuelta e incompleta

Unid cada nombre con el personaje y su tarea en el barco. De los 5 amigos hay uno que no aparece en esta relación, ¿quién es?

Ernesto	Rana	Timonel
Beryl	Cocodrilo	Capitana del velero
Hugo	Jirafa	Capitán del bote
Serafina	Canguro	Vigía

3 ¿De quién hablamos?

Poned al lado de cada frase la inicial del nombre del personaje.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Sabe pescar con caña. | <input type="checkbox"/> Inventa una solución para arreglar el mástil. |
| <input type="checkbox"/> Cocina muy bien. Especialista en barbacoas. | <input type="checkbox"/> Está pendiente de llamar a la abuela para decirle que han regresado bien. |
| <input type="checkbox"/> Resuelve la falta de espacio para el equipaje. | |



4 Pescando soluciones

¿Qué hubierais hecho en su lugar? Volved a hablar sobre estos obstáculos que se encuentran y convertid sus experiencias en consejos para la próxima navegación en grupo. ¡A pescar ideas!

- Tripulante mareado
- Agua salada para el baño de ranas
- Tripulante que se atraganta
- Tripulante hambriento y enfadado
- Bote hundido por fuerte tormenta

5 Regata de veleros

¿Qué otros elementos pueden servir como mástil?
¡Pensad en cosas finas, largas y resistentes!

Tomad como ejemplo la doble página del libro y fabricad un gran mural sobre el que superponer vuestros diseños de barcos. Llenadlo de color y velas con formas divertidas sujetas por creativos mástiles (¿una fregona extragrande?, ¿un martillo gigante?...).

Al igual que Seráfina, ¡no olvidéis ponerle nombre a cada velero!!



6 ¿Qué siente? ¿Qué dice? ¿Cómo suena?

Sorpresa, miedo, angustia, soledad, tristeza, llanto... Poned voz al pensamiento de este cocodrilo y palabras a sus emociones. Añadid ruidos u onomatopeyas a modo de efectos especiales para dramatizar la escena. **AVISO IMPORTANTE: El fuerte oleaje ha desordenado la secuencia del libro, antes de realizar el doblaje de voz, conversad sobre cómo sucedieron los hechos.**

