

# Ficha de lectura compartida

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,
- **idisfrutar** 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!

## Siruela ilustrada

### 1 Ordenando el final

El viento ha movido estas palabras de su sitio y el orden en el que van los versos, ¿qué tal si las colocáis para que vuelvan a rimar? ¡Unid con flechas!

- 1 Vuestra ayuda os \_\_\_\_\_ **maravillosa**
- 2 ¡Todos acuden a nuestra \_\_\_\_\_! **choza**
- 3 ¡Vaya, qué cosa tan \_\_\_\_\_! **ayudaremos**
- 4 ¡Ahora nosotros os \_\_\_\_\_! **agradeceremos**

¿Releemos  
nuestra  
historia?

Trabajaremos estos  
valores y emociones:

ayuda                      gratitud  
familia                      colaboración  
amistad

### 2 ¿Quién regala qué?

Trazad líneas entre los personajes y sus obsequios.

- Panales de miel
- Harina para el pan
- Verduras y semillas
- Piñas para encender el fuego
- Herramientas con las que arreglar el tejado
- Cabras para tener leche
- Árboles para que les diesen fruta

- Hadas sabias
- Palomas
- Liebre
- Ciervo
- Gnomos

### 3 ¿Dónde estaba el anillo?

- En el bolsillo de una cortesana.
- Dentro de una manzana.
- En la madriguera del zorro.
- En el fondo del estanque.
- En la pata de rana de la bruja.
- Dentro del gorro del gnomo.

### 4 Explorando aventuras

¿Qué podemos hacer en este libro?  
Marcad las correctas.

- Localizar elementos.
- Elegir el camino correcto.
- Encontrar las diferencias entre imágenes.
- Relacionar parejas.
- Colorear cosas.
- Trazar caminos.
- Saltar páginas.
- Leer una historia.



**Fijaos en otras propuestas, y... ¡a inventar más juegos visuales!**

### 5 ¿Qué «Veo, veo...»?

1 Elegid un elemento (un objeto, animal, vegetal...).

2 Dibujadlo. Por ejemplo: *Pájaro*.

3 Repetidlo para crear varias series a lo largo de la página. *Haced unos plumajes parecidos variando color y tramas y en diferentes direcciones (tumbados, bocabajo, de pie, al revés...).*

4 Modificad una característica o incorporad algún detalle (en uno o en varios de los elementos). En este caso: *manchas en el pico*.

5 Invitad a localizarlo dando alguna pista a modo de enigma: *Tres pajaritos comieron pastel, ¿los ves?*

### 6 ¡A por la palabra oculta!

Completad con las letras que faltan.

- 1 Nombre de uno de los protagonistas.
- 2 Parentesco entre los dos.
- 3 Desunión. Riña. Algo que destruye.
- 4 Concordia. Las hacen al final de la historia.
- 5 Suerte. Están de acuerdo en que tienen que salir a buscarla.
- 6 La bruja se transforma en una.
- 7 Nombre del otro protagonista.

			4			
	2		P	5	6	
1	H		A	F	R	7
J	E	3	C	O	A	P
U	R	D	E	R	N	E
N	A	S		U		R
	N	C		N		O
	O	O		A		
	S	R				
		D				
		I				
		A				