

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 leer
pensar leer crear
expresar

¿Releemos mi historia?



Con los personajes de esta historia vamos a reforzar valores como: **amistad, confianza, colaboración y trabajo en equipo.**

También observaremos y comentaremos algunas **emociones** como: **alegría, diversión, frustración, preocupación, felicidad o enfado.**



1 Catalejos selváticos

Fabricad un sencillo catalejo enrollando un folio. Mirad por el imaginando que estáis en lo alto del árbol Torre Eiffel contemplando nuevas vistas, ¿qué más aventuras podrían tener? ¿Qué nuevos personajes podrían aparecer en esta selva? ¿Quizá un elefante muy conocido con el que la jirafa Serafina comparte creador? ¿Sabéis quién es? ¡Toca investigar e inventar!

2 Percusionistas de cumpleaños

¿Cómo sonaría la popular canción *Cumpleaños feliz* que Conejo y Cocodrilo interpretan con toques de cuchara y chasquidos de dientes? Buscad elementos de percusión improvisados y versionad esta conocida canción a vuestro ritmo.

3 Diccionario de códigos secretos

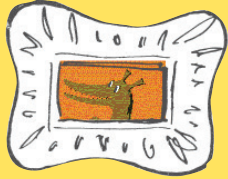
Conejo y Canguro se lanzan mensajes que diferencian según el número de toques de canicas. Este código es demasiado original y divertido para tan pocas claves. ¿Y si lo ampliamos? Combinad los sonidos de las canicas con otros elementos para crear nuevos mensajes. En función de la edad, invítadles a dibujar sus mensajes a modo de pictograma para crear un lenguaje compartido. Por ejemplo: 2 canicas+1 destello con linterna+ casa+ zanahoria: "Te invito a comer crema de zanahoria en mi casa". ¡A por un diccionario propio y secreto de mensajes!

4 Confusión de cartelas

Los nombres de los personajes están mal colocados. Intentad recordarlos y señalad con flechas los cambios correctos. Si os falla la memoria, ¡buscadlos en las guardas del libro!



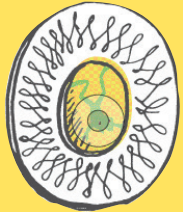
Doctor Jerónimo



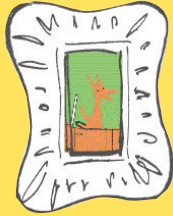
Beryl



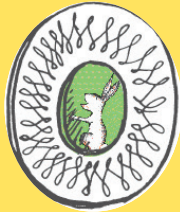
Ernesto



Señora Rinoceronte



Patrick



Hugo

6 Autorretratos para resumir un año

Precioso colgante con medallón el que regala Serafina a su abuela, ¿verdad? Con nuestra ayuda vamos a darle ideas para que, el próximo año, la sorprenda aún más con un autorretrato de cuerpo entero. No olvidéis incluir elementos y detalles que ayuden a Serafina a resumir todo lo que le ha sucedido a lo largo del tiempo que no se han visto. Probad también a hacer el retrato de la abuela, imaginando su año. ¡A dibujar jirafas de cuerpo entero!



5 Lista de regalos

¡Con tantos regalos la abuela se ha hecho un lío! ¿Qué tal si ayudamos a recordar de quién son? Cada animal invitado con su regalo. ¡Unid con flechas!

Tres zanahorias enormes

Sombrero de hojas

Botella de zumo de piña

Flor Nenúfar

Piedras doradas del río

Señora Rinoceronte

Ernesto

Beryl

Hugo

Patrick

7 ¿Quién hace qué?

Seguimos mirando los retratos de la actividad 4 para repasar cómo colabora cada personaje en la historia. Hay alguien importante que no aparece dibujado entre estos personajes ¿quién es?

A. Ingenia un sistema de cuerda para sacar a su amiga del agujero de su madriguera.

B. Serafina se alegra de haber regresado al reencontrarse con ella en la charca.

C. Con su cola hace palanca y saca el coche atascado en el barro.

D. Llama al doctor y cuida de la rana toda la noche.

E. Les facilita conseguir la tarta para celebrar el cumpleaños.

F. Colabora con conejo prestando su coche para socorrer a Serafina.

G. Atiende con rapidez y gran profesionalidad a la rana.

8 Sucedió en esta selva...

Leed en voz alta esta sección de sucesos y señalad los que no han ocurrido.

- Jirafa de visita queda atrapada en agujero de entrada a una madriguera.**
- Un grupo de amigos se pierde en la selva al no llevar luces en el coche.**
- Coche atascado en barro retrasa la hora de llegada al cumpleaños de la abuela.**
- El famoso delincuente Cocodrilo Negro roba el coche de Canguro. Nadie presencia el incidente.**
- Beryl cae desde lo alto de un árbol debido a un brusco y desafortunado movimiento.**
- Carro tirado por avestruces descarrila por exceso de velocidad.**
- Una distracción arruina la elaboración de una especial tarta de limón.**