Cuentos armables

Con estos cuentos puedes trabajar memoria de detalles, secuencia lógica, comprensión de lectura, concepto de antes y después.

Materiales adicionales:
- Tijeras
- Grapas

Instructivo:
1. Imprime este documento.
2. Elige el cuento a trabajar.
3. Permite a tu hijo (a) colorearlo y familiarizarse con los personajes y las escenas.
4. Recorta las escenas.

Ideas:
1. Cuenta el cuento mostrando cada escena en secuencia, después pide a tu hijo (a) que te relate el cuento siguiendo la misma secuencia.
2. Muestra las escenas desordenadas y pide a tu hijo (a) que las ordene relatando la historia.
3. Pon las escenas bocabajo. Tu hijo (a) levanta una y narra lo que sucede antes o después.
4. Si imprimes las escenas de todos los cuentos dobles, puedes jugar memoria. Para ganar una pareja tu hijo (a) debe decir el nombre del cuento y qué sucede en la escena.
5. Esconde las escenas en la casa o en el jardín. Dale pistas a tu hijo (a) para que las busque, las encuentre y complete la historia.
6. Cuando termines de trabajar con las fichas puedes unirlas con grapas para formar pequeños libritos.

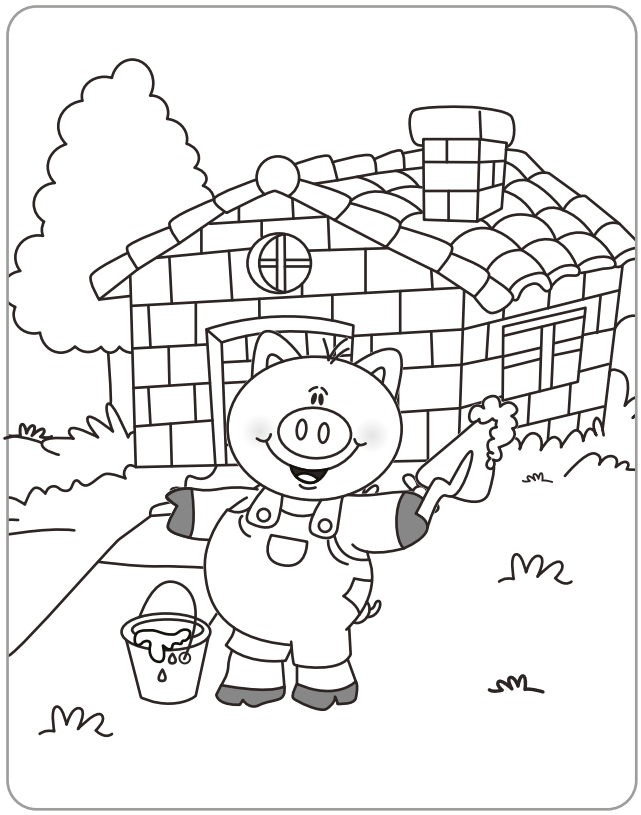
¿Qué sucedió después?

Instrucciones: Pinta tus tarjetas del cuento de Caperucita Roja; luego recorta en la línea punteada. Después pónlas volteadas y cada jugador volteará una tarjeta y describirá qué pasó después de la escena que está en la tarjeta que volteó.

1

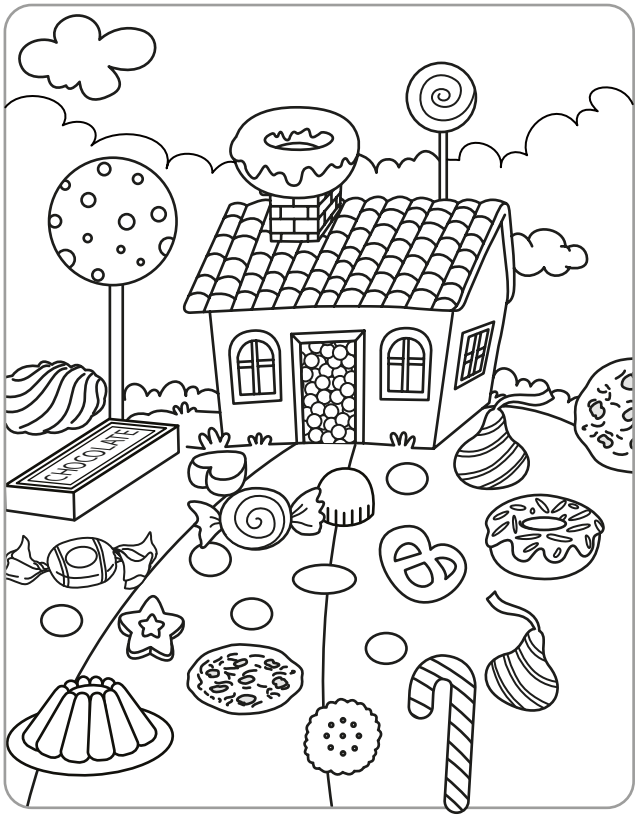
¿Qué sucedió después?

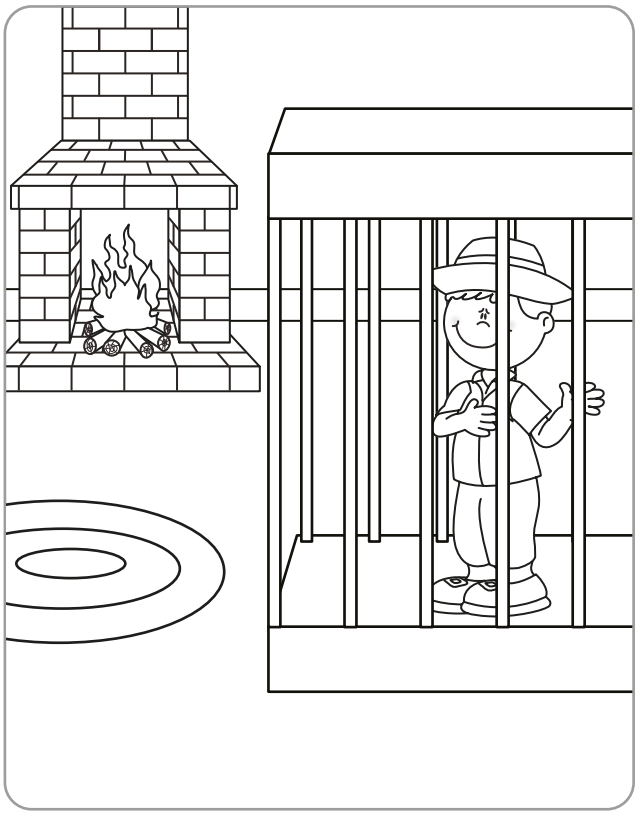
Instrucciones: Pinta tus tarjetas del cuento de Los Tres Cerditos; luego recorta en la línea punteada. Después pónlas volteadas y cada jugador volteará una tarjeta y describirá qué pasó después de la escena que está en la tarjeta que volteó.

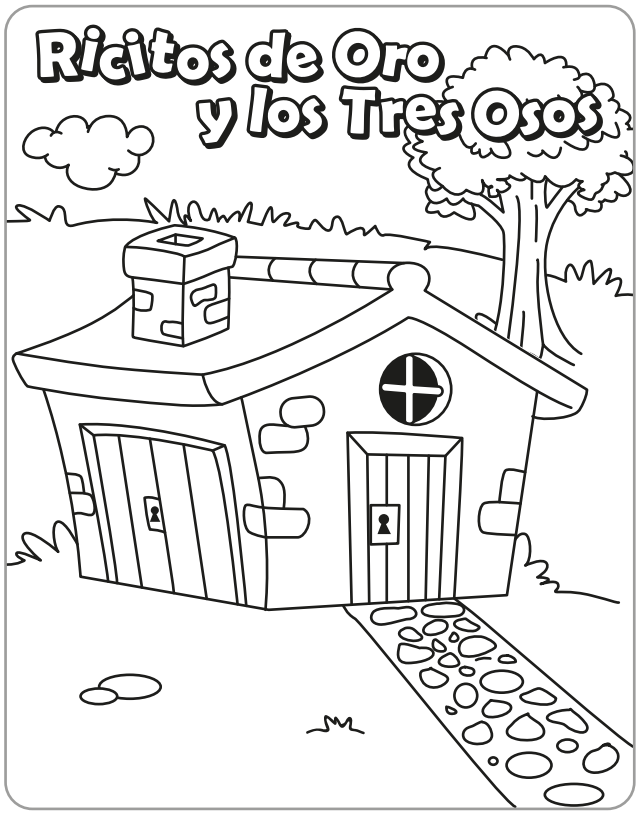
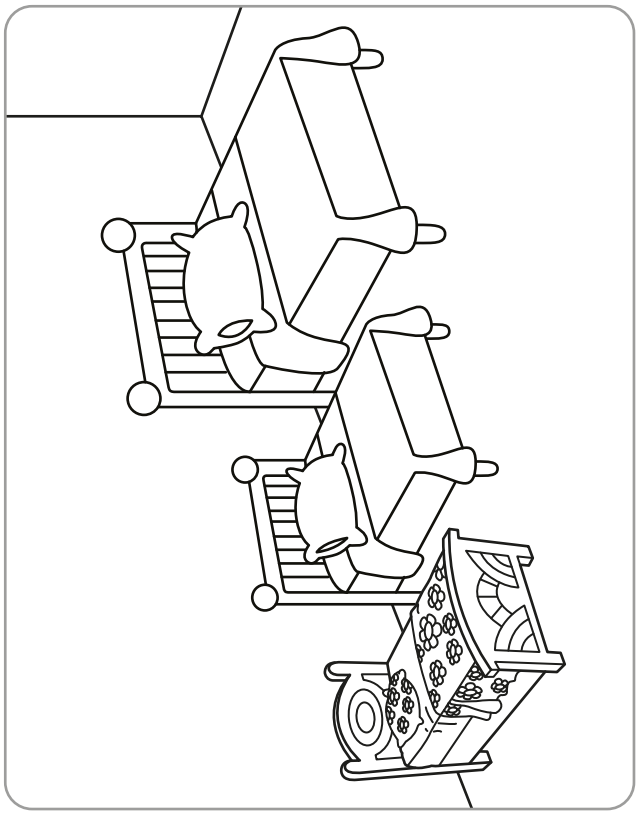


¿Qué sucedió después?

Instrucciones: Pinta tus tarjetas del cuento de Hansel y Gretel; luego recorta en la línea punteada. Después pónlas volteadas y cada jugador volteará una tarjeta y describirá qué pasó después de la escena que está en la tarjeta que volteó.





¿Qué sucedió después?

Instrucciones: Pinta tus tarjetas del cuento de Ricitos de Oro y los Tres Osos; luego recorta en la línea punteada. Después pónlas volteadas y cada jugador volteará una tarjeta y describirá qué pasó después de la escena que está en la tarjeta que volteó.