

GUÍA DIDÁCTICA DE LOS GUARDIANES DEL CASTILLO

IMAGINACIÓN

LA IMAGINACIÓN ES JUEGO, APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN.

A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS, LAS HISTORIAS, LA MÚSICA Y LOS SUEÑOS, TODOS LOS NIÑOS, AL IGUAL QUE NUESTROS PROTAGONISTAS, PUEDEN CONSEGUIR TRANSPORTARSE A UN MUNDO MÁGICO CARGADO DE AVENTURAS DONDE CUALQUIER COSA PUEDE SUCEDER.

PORQUE UN NIÑO TIENE NECESIDAD DE APRENDER Y CONOCER EL MUNDO QUE LE RODEA, CREAR EL SUYO PROPIO Y ESFORZARSE POR CONSEGUIR SUS METAS.

¿LES AYUDAMOS A DESARROLLAR SU IMAGINACIÓN? ¿LES AYUDAMOS A CRECER?

¿POR QUÉ GUARDIANES DEL CASTILLO?

LOS GUARDIANES DEL CASTILLO TIENEN ILUSTRACIONES MUY LLAMATIVAS PARA CAPTAR LA ATENCIÓN DE LOS MÁS PEQUEÑOS, LLENAS DE INTERACCIONES QUE HARÁN QUE LA LECTURA SE CONVIERTA EN UN JUEGO. ES UN LIBRO CREADO PARA SER LEÍDO Y RELEÍDO... Y VUELTO A LEER.

TIENE UN MILLON DE POSIBILIDADES QUE HARÁN QUE LOS ADULTOS PUEDAN SACARLE TODO EL PARTIDO SEGÚN LAS NECESIDADES DE LOS PEQUEÑOS.

PORQUE LEER, DIVERTIRSE Y APRENDER A LA VEZ, ES POSIBLE.

¿CÓMO UTILIZAR LOS GUARDIANES DEL CASTILLO?

LOS GUARDIANES DEL CASTILLO POR SÍ MISMO ESTA LLENO DE PRUEBAS Y AVENTURAS.

ES UN LIBRO - JUEGO EN EL QUE PUEDES DETENER LA LECTURA PARA INTERCTURAR SIN PERDER EL HILO CONDUCTOR Y DISFRUTAR DE CADA NUEVO RETO CON UN SINFÍN DE VARIACIONES, SOLO HAY QUE DEJAR VOLAR LA IMAGINACIÓN.

PERO ADEMÁS DE LAS PROPUESTAS ADJUNTAS EN EL PROPIO CUENTO, OFRECEMOS MÁS PARA REALIZAR EN EL AULA O EN CASA.

¿EMPEZAMOS A JUGAR? ¿COMENZAMOS A APRENDER?

EL CÍRCULO MÁGICO

Actividad para desarrollar la imaginación y creatividad, además de ayudar a perder el miedo a hablar en público. ¡Ideal para los días de lluvia!

1. Se dibujará un círculo en la pizarra con las palabras dentro: **¡ILLO, ILLO, ILLO!**
2. Cada vez que el docente pulse el círculo, nombrará una acción (saltar, dar palmas, tocar algo de color verde...) y cuando vuelva a pulsar diciendo **¡ILLO, ILLO, ILLO, GUARDIANES DEL CASTILLO!**, todos los niños deberán quedarse quietos sin moverse hasta esperar la siguiente acción.
3. A continuación, cada uno de los niños pueden convertirse en un auténtico guardián del castillo pulsando el círculo y ordenando acciones a sus compañeros.
4. Recordad: **¡ILLO, ILLO, ILLO, GUARDIANES DEL CASTILLO!** y podéis paralizar a vuestros compañeros en cualquier momento.

Objetivos:

- Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños.
- Perder el miedo a hablar en público.
- Pasarlo genial y divertirse

Ideal para días de lluvia y juegos en el aula.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
 - o Hablar en voz alta para el resto de los compañeros de la clase.
 - o Perder el miedo a hablar en público.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA)
 - o Prestar atención a las “órdenes” de sus compañeros/as para no repetir y cada vez conseguir “órdenes” más originales y divertidas.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA) + Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)
 - o Trabajo individual, siempre que uno quiera mejorar y superarse en sus respuestas, en su ingenio y se ofrezca como voluntario para pulsar el botón *¡illo, illo, illo, los guardianes del castillo!*
- Competencias sociales y cívicas (CSC)
 - o Al ser la mayoría de las actividades en gran grupo, los niños deberán aprender a trabajar con más personas, respetarse, respetar el ritmo de otros compañeros, apoyarse los unos a los otros, etc.

Desarrollo de las actividades:

Simulando el círculo que los protagonistas se encuentran en el parque y, que es a su vez es la entrada al túnel que les transporta al Reino de la Imaginación, el docente dibujará un círculo en la pizarra, donde escribirá las palabras: *jillo, illo, illo!*

A continuación, los niños se situarán frente a la pizarra, sentados o de pie, pero con suficiente espacio entre ellos.

El docente explicará que tienen que superar una nueva prueba para convertirse en unos auténticos GUARDIANES DEL CASTILLO.

Cada vez que el docente toque el círculo, nombrará una acción (saltar, dar palmas, tocar algo de color verde, etc.) y cuando vuelva a tocar y diga: *jILLO, ILLO, ILLO, GUARDIANES DEL CASTILLO!*, todos los niños deberán quedarse quietos sin moverse hasta esperar la siguiente acción. Por ejemplo:

- Dar vueltas sobre sí mismos
- Tocarse un pie
- Masajear al compañero de la derecha
- Tocar algo de algún color en concreto.
- Cantar la canción “El patio de mi casa” (o cualquiera que hayan aprendido en clase)

Una vez los niños han aprendido la dinámica, será el turno de que, de forma voluntaria o uno por uno, vayan atribuyendo nuevos poderes al círculo para que todos sus compañeros repitan la acción hasta que se vuelva a tocar el círculo al son de *jillo, illo, illo, guardianes del castillo!* donde quedarán paralizados hasta que el docente nombre al siguiente compañero y de la nueva orden.

A continuación, os detallamos nuevas propuestas y versiones diferentes de juego con la idea de la actividad principal.

Propuesta 1

Esta vez los niños pueden colocarse formando un círculo, el círculo mágico. Puede comenzar a dotar de poderes mágicos al círculo el docente o, si ya conocen la dinámica, otra opción es que comiencen los niños. Una vez realizada la acción, se parará al son de *jillo, illo, illo, guardianes del castillo!* y se nombrará una nueva acción. Todas ellas serán llevadas a cabo sin romper el círculo cogidos de la mano (para dar unidad y cohesión a la clase, vernos todas las caras, etc.):

- Que el círculo gire para la derecha
- Que el círculo se haga más pequeño
- Que el círculo se haga más grande
- Círculo de pie
- Círculo sentado
- Círculo saltarín
- Círculo sobre un suelo que quema, etc.

Por último, el docente podría cerrar la actividad diciendo que el último poder del círculo mágico es, precisamente, la siguiente actividad. Así, cada actividad de la clase comenzaría de manera motivadora con toda la clase coreando *jillo, illo, illo, guardianes del castillo!*

Propuesta 2

En esta ocasión se le repartirá a cada niño un folio o cartulina y se les pedirá que dibujen su propio círculo. Podemos aprovechar para trabajar técnicas diferentes (lápices de colores, ceras, rotuladores, témperas, acuarelas, pintura de dedos, collage, punzones...).

Una vez terminados los círculos, el docente les entregará una pegatina con el botón *jillo, illo, illo, guardianes del castillo!* que pegarán en el centro de su círculo.

Por último, los niños podrán llevárselo a casa como recuerdo del libro y que les servirá para no olvidar que todo esfuerzo vale la pena si trabajan en equipo y utilizan su imaginación como los protagonistas... *Se podrán convertir en GUARDIANES DEL CASTILLO*

MATERIALES QUE SE NECESITAN:

1. Pegatina *jillo, illo, illo, guardianes del castillo!*
2. Opcional: silueta círculo.

LA CAJA VENCE-MIEDOS

Actividad para la ayudar a comunicar ideas y pensamientos sobre un tema concreto, vencer miedos, reconocer objetos con el tacto y buscar objetos en la oscuridad.

1. Uno a uno sacarán fichas de la caja vence-miedo, por ejemplo, imágenes de: un peluche, una flor, un libro, un balón, animales, una tableta de chocolate, unas zapatillas, un columpio, una manzana (las fichas pueden estar relacionados con vocabulario o temario que se esté trabajando en clase esos días para hacerlo más didáctico).
2. El docente preparará de nuevo la caja vence-miedo, pero esta vez con objetos que él haya traído, lo más disparatados posibles, con tectos diferentes para hacer más divertido y generar mayor emoción a la actividad, incluso que puedan generar confusión para que luego sea una sorpresa.
3. Por último, pueden buscar estos objetos escondidos o esparcidos por el docente en la clase con las luces apagadas y con la ayuda de linternas encontrarlos.

Objetivos:

- Comunicar ideas y pensamientos sobre un tema concreto.
- Ayudar a vencer el miedo a la oscuridad.
- Reconocer objetos con el sentido del tacto.
- Buscar y encontrar objetos en la oscuridad.

¡Así convertiremos nuestros temores en juegos divertidos!

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
 - o Hablar en voz alta para el resto de los compañeros de la clase sobre el miedo a la oscuridad.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
 - o Experimentación con el sentido del tacto.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) + Competencia para aprender a aprender (CPAA)
 - o Los niños tendrán que realizar inferencias y conexiones entre sus conocimientos previos para averiguar qué objeto está palpando, si se parece a algo conocido, a algo que haya aprendido recientemente, etc.

Desarrollo de las actividades:

La clave de estas actividades es ayudar a vencer el miedo a la oscuridad tan común en los más pequeños pasando un rato divertido.

Propuesta 1

Para introducir esta actividad se mantendrá una conversación con los niños preguntándoles si tienen miedo o no a la oscuridad, si duermen con un muñeco, con sus papás o con una luz encendida... Y se les dirá que a veces es divertido jugar con la oscuridad, igual que lo hacen los Guardianes del Castillo. Pero esta vez se hará... ¡con nuestra amiga la Caja Vence-miedo!

A continuación, se presentaría la Caja Vence-miedo y se les explicaría que dentro esconde un montón de fichas con dibujos, palabras y fichas. Cada niño deberá meter la mano dentro y decir en voz alta el objeto que ha encontrado.

Se puede aprovechar para hacer clasificaciones por temáticas (alimentos, juguetes, letras, animales de la granja, prendas de vestir, objetos de lugares concretos etc.)

La ficha puede estar relacionada con el temario que se esté trabajando en clase, de manera que esta actividad pueda servir como actividad de introducción o de repaso.

Propuesta 2

El docente prepara de nuevo la Caja Vence-miedo, pero esta vez con objetos que el haya traído, lo más disparatados posibles con tactos diferentes para hacer más divertido y generar mayor emoción a la actividad.

Propuesta 3

Esta actividad posee la misma dinámica que la anterior, pero esta vez serán los niños los que metan objetos pequeños que les gusten de la clase y tengan que adivinarlos de nuevo a través del tacto.

Una vez hayan sacado uno a uno todos los objetos de la caja, el docente los esparce y esconde por toda la clase (los que han introducido los niños, las fichas de la primera actividad o los objetos que ha preparado) mientras que los alumnos esperan con los ojos cerrados

A continuación, se intenta dejar la clase con una luz tenue o lo más oscura posible donde los niños, ayudados de linternas traídas de casa, deberán encontrar los objetos. Esto puede hacerse de manera individual o en pequeños grupos. Si se hace por grupos, no hace falta que todos tengan linterna, lo cual evitará que alguien a quien se le haya olvidado o no la haya podido traer no pueda jugar.

Se puede añadir un grado de dificultad a esta propuesta si se pone un límite de tiempo.

MATERIALES QUE SE NECESITAN

1. Caja negra
2. Fichas de dibujos, palabras, colores y formas

¡REÍR SIN LÍMITES!

Esta actividad es ideal para perder la vergüenza y disfrutar de una buena sesión de risoterapia.

1. Caminaremos por la clase saludándonos de mil formas diferentes: alegre, triste, con dolor de barriga, jorobado, orinándose, con sueño, a cámara lenta, enfadado, como elefantes...
2. Volveremos a pasear por la clase como si fuéramos desconocidos y presentándonos, poniendo voces divertidas o sin que se vean los dientes, tapándolos con los labios.
3. Crearemos nuestro propio Rincón de la Risa todos juntos.

Objetivos:

- Perder la vergüenza.
- Disfrutar de una buena sesión de risoterapia.
- Crear un espacio en el aula dedicado a la risa.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
 - o Comunicación de diferentes formas a las que estamos acostumbrados.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA) + Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)
 - o Mostrarse abiertos a todas las actividades, esforzarse por ser cada vez más originales en sus representaciones, mantener siempre el interés, la motivación y una actitud acorde a esta sesión tan divertida. ¡Nada de caras serias ni quedarse quieto!
- Competencias sociales y cívicas (CSC)
 - o Al ser la mayoría de las actividades en gran grupo, los niños deberán aprender a trabajar con más personas, respetarse, respetar el ritmo de otros compañeros, apoyarse los unos a los otros, etc.

Desarrollo de las actividades:

Utilizando como base el episodio del libro donde los protagonistas tuvieron que hacer reír al Guardia Serión, vamos a hacer que los niños experimenten y descubran todos los beneficios que puede aportarles la risa ya que, cuando una persona se ríe, mejora su estado de ánimo y además... ¡Es muy contagiosa!

Propuesta 1

Para esta actividad los niños caminarán por toda la clase saludando a los compañeros de diferentes maneras que indicará el docente: alegre, triste, con dolor de barriga, jorobado, orinándose, con sueño, a cámara lenta, enfadado, como elefantes...

Es una manera sencilla de poner a prueba las dotes interpretativas y creatividad de los niños. Además, ¡va a ser imposible no reírse con tantas caras y muecas graciosas.

A continuación, os detallamos nuevas propuestas y versiones diferentes de juego con la idea de la actividad principal.

Propuesta 2

Siguiendo la dinámica de la actividad anterior andando por toda la clase, los niños tendrán que imaginar que no se conocen y cada vez que se crucen con un compañero nuevo, tendrán que presentarse (Ej.: ¡Hola! Soy Sonia, ¿y tú?) pero tendrán que hacerlo sin mostrar los dientes tapándose los labios.

¡Cuidado! Es más difícil de lo que parece... ¡y por eso es tan divertido!

Propuesta 3

En esta actividad intentaremos crear un espacio en el aula especial para la risa, donde nadie se sienta triste nunca. ¡Lo crearemos entre todos!

El docente previamente diseña un mural con el icono de cara sonriente y distribuye a cada niño una parte del puzle que todos deberán pintar del color que quieran

A continuación, el docente unirá las piezas formando un espacio de la risa y de la alegría en el aula.

De esta manera, al igual que nuestros personajes solos no hubieran podido vencer al Guardia Serión y tuvieron que ponerse todos al mismo tiempo para hacerle cosquillas por todos lados, la clase necesita de la ayuda de todos para enfrentarse a cualquier problema y poder ayudarse los unos a los otros como un gran equipo... ¡Juntos es mejor!

MATERIALES QUE SE NECESITAN:

1. Icono de la risa partido en tantas piezas como alumnos tengamos en el aula

¡JUGAMOS CON LAS LETRAS!

Actividad para comenzar a desarrollar la lectoescritura y reconocer las letras del abecedario.

1. Pintaremos las letras en grupo y entre todos formaremos un abecedario para nuestra aula.
2. Jugaremos a adivinar palabras que le falten letras.
3. Fomentaremos el refuerzo en casa a través de un juego sencillo de buscar palabras que empiecen por la inicial marcada.

Objetivos:

- Comenzar a desarrollar la lectoescritura.
- Reconocer las letras del abecedario.
- Asociar palabras a cada letra del abecedario.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
 - o Realizar un mural con el abecedario.
 - o Asociar palabras a las letras.
 - o Jugar adivinando las letras secretas de las palabras o frases de “El ahorcado”.
 - o Empezar a trabajar la lectoescritura.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA)
 - o Se trabajará estando atentos a las palabras que se escriben en el mural.
 - o Al intentar asociar el sonido de cada fonema a sus letras correspondientes.
 - o Realizar inferencia con los contenidos aprendidos en clase para adivinar las palabras o frases en el clásico juego “El ahorcado” pero en este caso se llamará “Los peldaños”
 - o Y al intentar encontrar palabras nuevas para cada letra.
- Competencias sociales y cívicas (CSC)
 - o Al ser algunas actividades en grupo o en familia, los niños deberán aprender a trabajar con más personas, respetarse, respetar el ritmo de otros compañeros, apoyarse los unos a los otros, dejarse guiar, aconsejar, etc.

Desarrollo de las actividades:

Basándonos en el episodio del libro donde los protagonistas tuvieron que localizar sus iniciales en un jardín con un alocado abecedario, vamos a hacer que los niños se familiaricen con ellas de un modo divertido y comiencen a desarrollar su capacidad lectoescritora para ir formando palabras en su mente.

Actividad

Primero se dividirá a la clase en grupos de tres o cuatro componentes. A continuación, a cada grupo se le repartirá cartulinas con las siluetas de las letras para que las pinten y decoren como ellos quieran.

Entre toda la clase se creará un mural con el abecedario que tendremos visible en el aula. Debajo de cada letra el docente escribirá la palabra que comience con esa inicial con la ayuda de la clase que le dará ideas en voz alta de qué palabra tiene que escribir.

A continuación, os detallamos nuevas propuestas y versiones diferentes de juego con la idea de la actividad principal.

Propuesta 1

Jugaremos al clásico juego de “El ahorcado” pero en este caso se llamará “Los peldaños” donde tendrán que adivinar una palabra escrita en la pizarra a la que le falten las letras, pero en lugar de destacar los errores cambiaremos las reglas y dibujaremos una escalera de peldaños en la cual el final, en la parte de arriba, esté pintado el botón con las palabras *Illo illo illo*.

Cada vez que acierten una letra iremos subiendo los peldaños de la escalera para poder llegar entre todos al botón que aparece muy muy muy lejos como les sucedió a nuestros personajes que todos juntos lo consiguieron en equipo.

El que adivine la palabra en su turno podrá gritar con fuerza ¡ILLO, ILLO, ILLO, GUARDIANES DEL CASTILLO! Convirtiéndose en un auténtico guardián.

Propuesta 2

Jugaremos igual que en la primera propuesta de nuestra escalera colaborativa, pero en este caso daremos un paso más y escribiremos una frase (puede ser frases relacionadas con el tema que estén trabajando en clase o uno pasado a modo de recordatorio).

Propuesta 3

El docente repartirá una letra a cada niño al azar y la llevarán a casa, donde deberán pensar palabras que empiecen por esa letra durante toda la tarde. Al día siguiente harán una puesta en común donde comenten entre todos, las palabras que han elegido con esa letra, devolverán las fichas y el docente volverá a repartirlas de nuevo al azar. De esta manera se puede incentivar el juego en casa a través de los padres dándoles pie a que puedan pensar más iniciales y fomentar el trabajo iniciado en clase.

MATERIALES QUE SE NECESITAN

1. Cofre.
2. Fichas de letras para pintar
3. Mural abecedario

4. Fichas plastificadas para llevar a casa y jugar con los padres.

EL COFRE DE LA IMAGINACIÓN

Es la actividad perfecta para desarrollar la imaginación y creatividad.

1. En un cofre se meterán muchas fichas con diversos dibujos que representen, por un lado, algunos personajes del libro y, por otro, objetos o emociones que los niños conozcan, por ejemplo: flor, perro, niño, pelota, lluvia, biberón, zapato, sonrisa, tristeza, etc.
2. El docente sacará tres fichas, se las enseñará a los niños y les contará una historia corta con ellas y, a ser posible, divertida.
3. Uno por uno los niños irán sacando tres fichas y crearán una historia con ellas.

Objetivos:

- Inventar y contar un cuento corto.
- Desarrollar la imaginación y creatividad.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
 - o Inventar un cuento (creación literaria).
 - o Hablar en voz alta para el resto de los compañeros de la clase.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA)
 - o Los estudiantes deberán estar atentos a los cuentos de los demás tanto para no repetirlos como para nutrirse de otras historias con el fin de crear otras nuevas y propias.
- Competencias sociales y cívicas (CSC)
 - o Al hablar siempre en voz alta, cada vez ser el turno de un compañero e incluso llegar a jugar y crear una historia todos juntos, el alumnado deberá aprender a respetar el turno de palabra, el ritmo de otros compañeros, apoyarse los unos a los otros, etc.

Desarrollo de las actividades:

La clave de esta actividad es intentar seguir el ejemplo de los Guardianes del Castillo y valerse de la imaginación para crear miles de historias y aventuras para pasar un rato divertido.

Actividad

Lo primero que se ha de hacer es presentarles a los niños nuestro Cofre de la Imaginación. Se les dirá que dentro encierra cientos de historias diferentes, pero que están desordenadas y somos nosotros los que hemos de crear cuentos a partir de algunos elementos clave.

Estos elementos serán, por un lado, los cuatros niños que forman los Guardianes del Castillo, el enorme dragón y el guardia tristón; y, por otro lado, objetos o emociones con los que los niños estén familiarizados, por ejemplo: flor, perro, pelota, lluvia, escudo, zapato, sonrisa, tristeza, enfado...

A continuación, el docente sacará cuatro fichas (o las que él crea conveniente), se las enseñará a los niños y les contará una historia corta con ellas, a ser posible, divertida, para que les sirva a modo de ejemplo de la dinámica del Cofre de la Imaginación.

Una vez hecho esto y habiendo confirmado que todos los alumnos han comprendido el funcionamiento de esta actividad, ¡los niños ya estarán preparados para crear sus propias historias! Así, uno por uno (el docente elegirá bajo su criterio el orden), irán sacando sus fichas correspondientes y crearán una historia con ellas.

Si hay algún niño a quien le cueste más (o menos) crear su propio cuento, se puede adaptar el número de fichas a sus necesidades. Además, el docente puede ir aportando ideas si ve que alguien repite mucho una fórmula ya empleada, si se queda en blanco, etc., para que así los niños puedan ir abriendo su mente a otras posibilidades.

A continuación, os detallamos nuevas propuestas y versiones diferentes de juego con la idea de la actividad principal.

Propuesta 1

Una vez se haya dominado la dinámica de la Actividad 1, podemos hacer cuentos más personalizados siendo los propios niños quienes elijan las tres palabras (o las que convenga el docente) que debe contener la historia. Por ejemplo, si se va a realizar la actividad en círculo, podemos establecer que sea el compañero de la izquierda el que elija las frases de la persona a quien le corresponda el turno.

Además, los elementos escogidos se pueden dibujar y escribir su nombre en la pizarra (o proyectar en la PDI) para que no se olviden y se vayan familiarizando con su escritura.

Propuesta 2

Si ya se ha dominado la dinámica de la Propuesta 1 podemos ir un paso más allá ¡y escribir una historia todos juntos! De esta manera, se establecerá un orden para que cada niño sepa cuándo intervenir. Después, cada uno elegirá previamente la palabra que va a introducir, esta puede ser escogida libremente, también pueden ser los niños quienes elijan una ficha del Cofre de la Imaginación o se les puede adjudicar una de manera aleatoria para que sea sorpresa.

A continuación, y siguiendo el orden establecido previamente, comenzará el docente con la palabra que le ha tocado construyendo una frase (dos o tres como mucho, ¡porque los demás tenemos que acordarnos para que la historia tenga coherencia!).

¡Truquito de Guardián! Las frases se pueden dejar sin terminar para asegurarnos la atención del resto de la clase y que la historia sea más divertida y alocada. De esta manera, el siguiente compañero deberá continuar la historia justo donde el primero la dejó. Y así sucesivamente.

Para hacerlo más fácil y controlar más la historia, podemos establecer un máximo de elementos por cuento, por ejemplo, cada cinco niños, comenzamos una historia nueva.

¿Seremos capaces de crear una historia tan fascinante como la de los Guardianes del Castillo?
¡Seguro que sí! ¡LA IMAGINACIÓN ES NUESTRO MAYOR TESORO!

MATERIALES QUE SE NECESITAN:

1. Cofre de la Imaginación
2. Fichas de los cuatro Guardianes del Castillo, del enorme dragón y del guardia tristón, así como otras que representen objetos y sentimientos familiares para los niños (flor, perro, pelota, lluvia, escudo, zapato, sonrisa, tristeza, enfado...).