

NOVIEMBRE

DRAMA



PRIMARIA

INTRODUCCIÓN

Introducción	Conocemos el género cinematográfico del Drama Trabajamos la tristeza 
Talleres (creando con IRCO)	Pasta faces emotion Caras tristes El elefante Dumbo Máscara alegría/tristeza Manualidad lápices Coco Máscara mejicana día de los muertos
JUEGOS	PRIMARIA SPLASH Drama silueta El cementerio Cazatornados
CINEFORUM 	Coco Dumbo Bambi Del revés (Manualidad tristeza) Cortometraje la luna

MOVIMIENTO IRCO	Juego del Coco La cadena Caballería Balón al cesto Cazadores y liebres El oso hormiguero Cocodrilos come ranas
MUJERES DE ESTRELLA 	ANA DUATO  Actividad para trabajar la coeducación
ANIMACION A LA LECTURA	Vacío (Ana Llenas) Actividad cuento
IRCO ACTIVITY	Menú temático 
ANEXOS	• Dibujo Coco • Pasatiempos en inglés

- Dibujo Dumbo
- Plantilla la botella de la alegría

INTRODUCCIÓN

La tristeza

“La tristeza es una emoción básica que surge de la experiencia de la pérdida de algo o alguien con quien hemos establecido un vínculo afectivo”



Durante este mes de noviembre trabajaremos el género cinematográfico del drama, muy vinculado a este género estaría la emoción de la tristeza.

Desde el origen del cine a través de sus películas, nos han provocado diferentes sentimientos que son grandes guías, para aprender qué queremos realmente y qué necesitamos para sentirnos mejor en caso de que [estemos mal o tristes](#).

[La tristeza](#) es un sentimiento muy fuerte que nos indica que algo no va bien en nuestro interior y que debemos buscar herramientas para conseguir estar mejor. La tristeza es un sentimiento muy importante porque además también nos enseña valores que hay que saber interpretar.

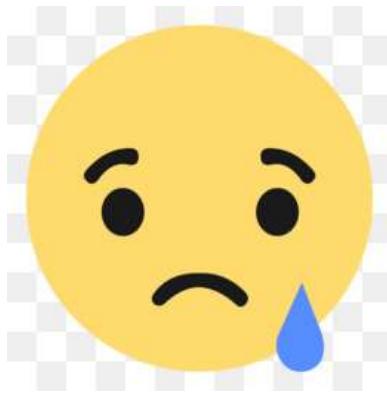
1. Si existe la tristeza también [existe la felicidad](#).
2. La decepción y el sufrimiento son temporales y pueden ayudarnos a aprender y a crecer.

3. Aprenderán a comprender las sensaciones de uno mismo y de los demás.
4. Aprenderán a tolerar la desilusión, [la frustración](#), el fracaso o la injusticia.
5. A veces se pierde y a veces se gana.
6. Los demás también se ponen tristes.
7. La tristeza nos ayuda a buscar soluciones que nos ayuden a estar mejor.

La tristeza es un sentimiento que no debe reprimirse, en caso de que se reprima los niños tendrían consecuencias negativas, como por ejemplo: mal comportamiento, [mala asertividad](#), mala comprensión de los sentimientos, baja tolerancia a la frustración, etc.

Ahora que ya sabemos algo más de una emoción tan intensa como la tristeza os proponemos diferentes actividades lúdicas para trabajar con los niños.

¡Estáis preparados!



TALLERES (creando con IRCO)

NOMBRE DEL TALLER: Caras tristes

Nº DE PARTICIPANTES: el grupo

ESPACIO: Exterior

DURACIÓN: 45 minutos

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:



- 1- Cortamos un trozo de papel construcción con la forma de un escudo. Estas instrucciones te ayudarán a hacer una máscara que represente una “comedia” o “tragedia” y que son utilizadas a menudo para simbolizar un drama. Aunque la expresión en cada máscara es diferente, es la misma forma de un escudo redondo o de una cresta. Cortamos esta forma de tu pedazo de cartulina. Utiliza la mayor parte del papel para que tu máscara sea lo suficientemente grande para cubrir tu cara.
- 2- Cortamos dos formas de comas agrandadas para los ojos. Tanto las máscaras para comedia como para tragedia usan la misma forma básica para los ojos, una coma redondeada o la forma de media luna con una esquina gruesa y la otra estrecha. Sin embargo, según sea el motivo, cambia la colocación de los ojos. Para la máscara de comedia, corta los ojos de manera que el lado ancho quede hacia fuera. Esto imita las mejillas en posición de risa. Para la de tragedia, corta los ojos de manera que el lado grueso quede hacia adentro, para imitar el ceño fruncido de una cara triste o consternada. En cualquier caso, corta los ojos doblando la máscara ligeramente para que puedas cortar los espacios en el centro de esta sin tener que hacerlo desde los lados.
- 3- Para hacer los ojos, haremos la forma básica de la boca tanto para la máscara de comedia como para la de tragedia es la misma, pero cambia la orientación. Para la máscara de comedia, dibuja una sonrisa cortando una forma de plátano hacia arriba. Para la de tragedia, dale vuelta para crear el ceño.

- 4- De nuevo, en cualquier caso, dobla el papel y corta desde el centro para evitar cortar desde las orillas de tu máscara.
- 5- Pega un depresor de madera a nuestra máscara. A menudo, estas máscaras se usan pegando palitos para que la persona que las utilice las sostenga frente a la cara con la mano. Puedes hacer esto con un depresor de madera, solo pega el palo en la parte inferior de la máscara para que puedas sostenerla.

MATERIALES NECESARIOS:

- Rollos de papel higiénico reciclado
- Un cuenco con agua
- Pinturas de acuarela o témpera
- Pinceles
- Feltro negro o lana
- Ojos móviles
- Varilla de madera
- Cinta adhesiva
- Pegamento
- Pinzas de la ropa

NOMBRE DEL TALLER: Marionetas emociones

Nº DE PARTICIPANTES: el grupo

ESPACIO: Exterior

DURACIÓN: 45 minutos

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:



Lo primero que vamos a hacer es cortar unos círculos que nos servirán como base para hacer las caras. Ahora vamos a dibujar los rostros representados distintas emociones: tristeza,

alegría, vergüenza, dolor, pena, sorpresa... Podemos hacerlo con los rotuladores o, también si tenemos más tiempo y materiales, con goma eva u otras cartulinas de distintos colores. Para hacerlas más atractivas les hemos pegado unos trocitos de lana a modo de pelo.

Luego las pegamos a un depresor de madera. Y ya sólo nos queda que los niños nos cuenten **como se sienten cada día**, aprendiendo a relacionar sus estados de humor con esas caras que nos muestran tan variados gestos.

MATERIALES NECESARIOS:

Cartulinas de colores, lana, depresores de madera, pegamento y rotuladores

NOMBRE DEL TALLER: Lapiceros Hector y tía Rosita

Nº DE PARTICIPANTES: el grupo

ESPACIO: Exterior

DURACIÓN: 45 minutos

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:



Con ayuda de la plantilla que os adjuntamos de Héctor y tía Rosa plasmaremos las imágenes a una cartulina del color blanco. Pintamos todos los detalles de la plantilla con rotuladores de colores. Con ayuda de un cartón fino o cartulina marrón haremos la forma del sombrero que lleva Héctor durante la película. Una vez lo tengamos listo por la parte de atrás cortaremos un trozo de cartulina en forma rectangular. Lo sujetaremos por la parte de atrás dejando el espacio justo para poder pasar un lápiz y que no caiga.

MATERIALES NECESARIOS:

- Lápices
- Goma eva o cartulina
- Rotuladores permanentes
- Patrón de Héctor y la Tía Rosa

NOMBRE DEL TALLER: Calavera día de los muertos

Nº DE PARTICIPANTES: el grupo

ESPACIO: Exterior

DURACIÓN: 30 minutos

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:



1. Cortamos el plato de cartón en forma de calavera
2. Usamos un rotulador negro para hacer los ojos y la nariz (un corazón en forma invertida) y en las marcas del plato pintaremos los dientes.
3. Decoramos con diferentes objetos para darle el carácter festivo que tienen.
4. Para poder usarlo podemos pegar por detrás un depresor de madera.

MATERIALES NECESARIOS:

Platos de cartón, rotulador negro, papeles de colores, gomets, pegamento y depresores de madera.

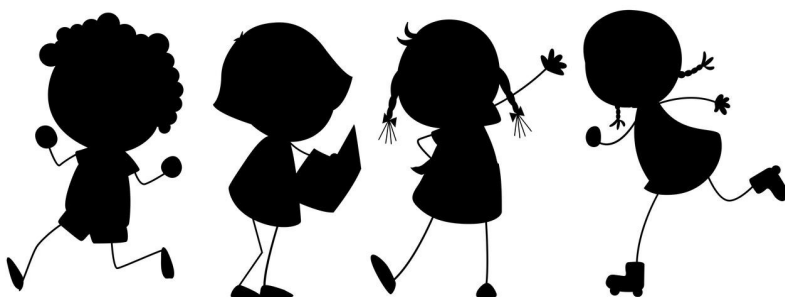
JUEGOS



NOMBRE DEL JUEGO: SPLASH		Nº DE PARTICIPANTES: el grupo
ESPACIO: Exterior	DURACIÓN: 15 minutos	
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO: Necesitamos una sala amplia sin obstáculos. Ha de ser proporcional al número de participantes. Se puede calcular 2 metros cuadrados por persona. Todas corren por la sala mientras otra pilla, es decir va corriendo a tocar a alguien. Las demás corren por la sala para no ser tocadas. Si se encuentran en peligro de ser pilladas gritan "splash" dando una fuerte palmada con sus manos y se quedan quietas con los brazos estirados y las manos agarradas formando un círculo cerrado con los brazos. Entonces no pueden ser pilladas, pero tampoco pueden correr hasta que otra jugadora entra en el hueco de sus brazos y le da un beso (o un abrazo). Quien pilla deja de pillar al tocar a alguien que no esté congelada con los brazos en círculo. Entonces la persona tocada, pasa a ser la que pilla. Pueden pillar dos personas a la vez si hay más de doce personas. Se puede poner un distintivo a las personas que pillan para saber quiénes son.		

MATERIALES NECESARIOS:	
Ninguno	

NOMBRE DEL JUEGO: Silueta drama		Nº DE PARTICIPANTES: el grupo
ESPACIO: Exterior		DURACIÓN: 15 minutos
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO: Los jugadores se sientan delante de una pantalla y tras de ésta se coloca una vela o linterna. Todos los jugadores se tapan los ojos con las manos (se exige limpieza en el juego) y el director del juego coge a uno de los jugadores y lo coloca detrás de la pantalla. El primero que adivine de quien se trata es el vencedor. NOTA: No hay problema de que alguno descubra quien falta porque estarán a oscuras. VARIANTE: Representaciones de oficios, mímicas con las manos, sombras chinescas, siluetas de objetos...		



MATERIALES NECESARIOS:	
Ninguno	

NOMBRE DEL JUEGO: El cementerio

Nº DE PARTICIPANTES: el grupo

ESPACIO: Exterior

DURACIÓN: 15 minutos

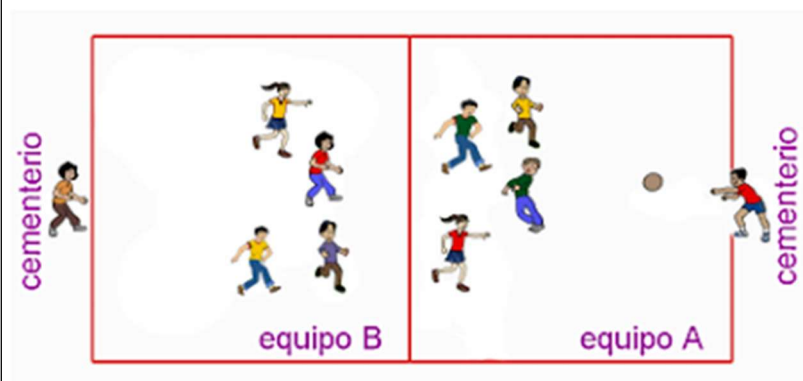
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

El juego consiste en tocar los miembros de un equipo a los del otro, lanzando el balón con las manos. El jugador golpeado pasa a ser "muerto", y va a la zona de "Cementerio".

Cada equipo se sitúa en una de las zonas. Uno de sus componentes se va a la línea de fondo (Cementerio). Este se salva al llegar el primer "muerto". El Profesor/a sorteará a ver quién saca. A una señal del monitor/a, el equipo que tiene el balón lo lanza para intentar darles, directamente, a los jugadores del equipo contrario. Si golpea a un jugador, éste va al "Cementerio", y empieza a tirar. Así sucesivamente mientras queden jugadores no "muertos". El "muerto" que golpee desde el "Cementerio" a un contrario, se salva y vuelve al campo a jugar. El juego acaba cuando todo un equipo ha sido "muerto". Si no pasa esto, por falta de tiempo, puede darse como campeón al equipo que más contrincantes ha "matado".

Reglas:

- Para que un toque sea válido ha de ser directo, sin bote.
- Si el jugador que es tocado sujeta la pelota, tampoco es "muerto".
- El lanzamiento puede hacerse desde su campo, o desde el "Cementerio."
- Cuando el balón sale por los laterales del campo, éste es para el equipo contrario al que lo ha lanzado.

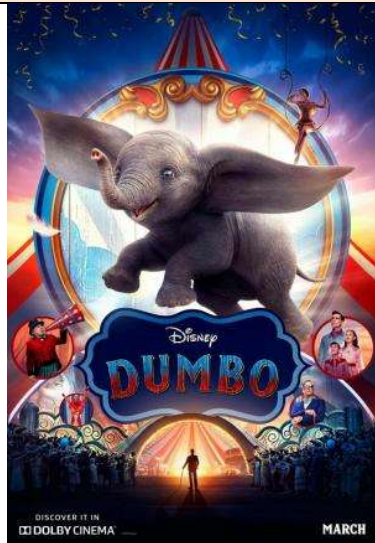


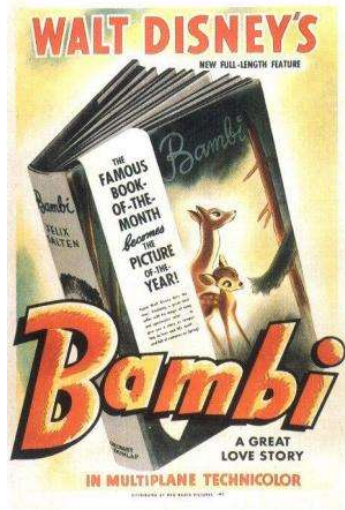
MATERIALES NECESARIOS:

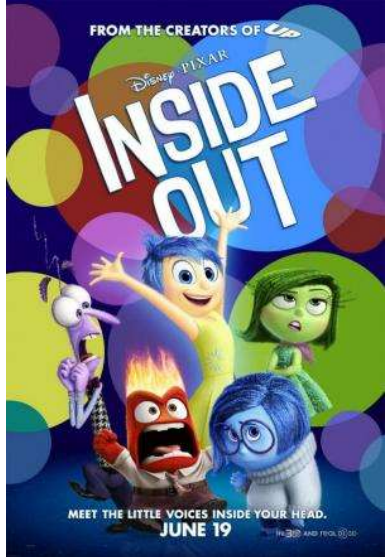
Balón

NOMBRE DEL JUEGO: Caza tornado		Nº DE PARTICIPANTES: el grupo
ESPACIO: Exterior		DURACIÓN: 15 minutos
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO: En este juego se forman grupos de cuatro niños que unidos por los hombros harán un círculo, uno de ellos llevara enganchado en el pantalón a modo de cola. Un quinto jugador que estará fuera del círculo tiene que intentar agarrar el pañuelo mientras sus compañeros giran en círculo para intentar que no lo atrape. Cuando consiga atraparlo tendrán que cambiar de rol.		
MATERIALES NECESARIOS:		
Pañuelos		

CINEFORUM

TÍTULO	DUMBO	
AÑO: 2019	DURACIÓN: 111MINUTOS	GÉNERO: AVENTURA, FANTÁSTICO
SINOPSIS: Holt Farrier (Colin Farrell) cuenta con la ayuda de sus hijos Milly (Nico Parker) y Joe (Finley Hobbins) para cuidar a un elefante recién nacido cuyas orejas gigantes le hacen ser el hazmerreír en un Circo que no pasa por su mejor momento. La familia circense de Holt incluye además a la señorita Atlantis (Sharon Rooney), Rongo (DeObia Oparei), Pramesh Singh (Roshan Seth) y su sobrino (Ragevan Vasan), La grandiosa Catherine (Zenaida Alcalde) y el magnífico Iván (Miguel Muñoz). Max Medici (Danny DeVito) dueño del circo, se decepciona al saber sobre las enormes orejas del pequeño paquidermo hasta que descubre que es capaz de volar, llevando al circo de regreso a la prosperidad.		

TÍTULO	BAMBI	
AÑO: 1942	DURACIÓN: 70 MINUTOS	GÉNERO: ANIMACIÓN, DRAMA,
SINOPSIS: Con los primeros rayos del sol iluminando la pradera, un nuevo príncipe ha nacido en el bosque. Tan pronto como Bambi aprende a dar sus primeros pasos, comienza a jugar con sus nuevos amigos, Tambor, el conejo juguetón, y Flor, la tímida y adorable mofeta. Pero la diversión de patinar sobre el lago helado, de mordisquear las florecillas y de jugar entre los árboles del bosque será sólo el principio de un largo aprendizaje. Guiado por su sabio amigo el Búho, Bambi aprenderá lecciones sobre el valor del amor, la pérdida de los seres queridos, la madurez; en definitiva, aprenderá a seguir el camino de la vida.		

TÍTULO	DEL REVÉS	
AÑO: 2015	DURACIÓN: 94 MINUTOS	GÉNERO: ANIMACIÓN, FANTÁSTICO, AVENTURA, COMEDIA
SINOPSIS: Riley es una chica que disfruta o padece toda clase de sentimientos. Aunque su vida ha estado marcada por la Alegría, también se ve afectada por otro tipo de emociones. Lo que Riley no entiende muy bien es por qué motivo tiene que existir la Tristeza en su vida. Una serie de acontecimientos hacen que Alegría y Tristeza se mezclen en una peligrosa aventura que dará un vuelco al mundo de Riley.		

NOMBRE DEL TALLER: Tristeza

Nº DE PARTICIPANTES: el grupo

ESPACIO: Exterior

DURACIÓN: 45 minutos

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

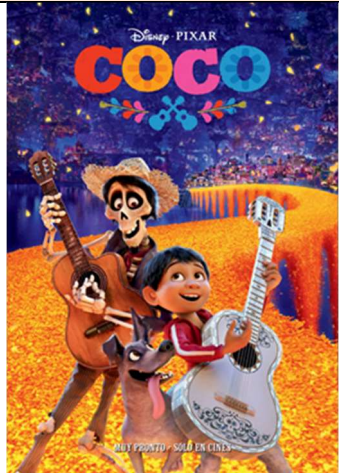


La tristeza es uno de los personajes de la película del revés. Para hacer a tristeza necesitamos un rollo de cartón de papel higiénico. El rollo lo pintaremos de color azul y lo dejaremos secar.

Para hacer el pelo necesitamos cortar hebras de lana azul y las pegaremos sobre el cartón a modo de pelo. Ahora haremos los detalles de la cara de tristeza (los ojos, nariz y boca) con ayuda de un rotulador negro y con ayuda de un limpiapipas al que le daremos forma de ocho crearemos las gafas que lleva y las pegaremos sobre el cartón. Y a tenemos lista nuestra tristeza.

MATERIALES NECESARIOS:

Cartón de papel higiénico, lana azul, tijeras, rotulador negro y limpiapipas.

TÍTULO	COCO	
AÑO: 2017	DURACIÓN: 94 MINUTOS	GÉNERO: ANIMACIÓN, FANTÁSTICO, AVENTURA, COMEDIA
SINOPSIS: Miguel es un niño que sueña con ser músico, pero su familia se lo prohíbe porque su tatarabuelo, músico, los abandonó, y quieren obligar a Miguel a ser zapatero, como todos los miembros de la familia. Por accidente, Miguel entra en la Tierra de los Muertos, de donde sólo podrá salir si un familiar difunto le concede su bendición, pero su tatarabuela se niega a dejarlo volver con los vivos si no promete que no será músico. Debido a eso, Miguel escapa de ella y empieza a buscar a su tatarabuelo.		

JUEGOS PARA TRABAJAR LA COEDUCACIÓN

NOMBRE DEL JUEGO: Yo soy y puedo		Nº DE PARTICIPANTES: el grupo
ESPACIO: Exterior	DURACIÓN: 15 minutos	
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO: Crea unas tarjetas con el dibujo de un niño y una niña. Debajo de cada ilustración escribe el texto “yo soy una niña y puedo...” o, en el caso del varón, “yo soy un niño y puedo...”. El monitor/a indicará una acción y los niños tendrán que levantan la tarjeta del personaje que lo puede hacer o ambas, si creen que no hay diferencias entre que lo haga un niño o una niña. El juego trata de hacer ver que todos pueden hacer las mismas cosas: reír, estudiar, correr, cocinar, llorar, barrer o coser. Si durante el juego el niño no levanta su tarjeta tendremos que preguntarle por qué cree que no está capacitado para hacer esa acción.		

MATERIALES NECESARIOS:

- Ninguno

MOVIMIENTO IRCO



NOMBRE DEL JUEGO: Balón al cesto

Nº DE PARTICIPANTES: el grupo

ESPACIO: Exterior

DURACIÓN: 15 minutos

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Este juego se puede jugar en parejas o bien de manera individual. Se coloca a los niños en una fila y, a cierta distancia, se coloca un aro de baloncesto. Cada niño tiene 3 posibilidades para poder encestar el balón. Cada balón que ingrese en el cesto representará 5 puntos para ese niño. Los niños podrán arrojar el balón tantas veces como quieran para obtener mayor cantidad de puntos si así lo quisieran.

MATERIALES NECESARIOS:

Balones y una caja o papelería	
NOMBRE DEL JUEGO: COCO	Nº DE PARTICIPANTES: el grupo
ESPACIO: Exterior	DURACIÓN: 15 minutos
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO: Este juego está compuesto por una serie de tarjetas con animales reflejados en éstas. Los jugadores cogerán una tarjeta de cada uno sin mirar el contenido de ésta. Se la colocarán en la cabeza sosteniéndola con un pequeño elástico y comenzarán a hacer preguntas a los demás jugadores cuando les toque, hasta conseguir adivinar el animal que tienen.	
MATERIALES NECESARIOS:	
Pequeños elásticos	

NOMBRE DEL JUEGO: Caballería	Nº DE PARTICIPANTES: el grupo
ESPACIO: Exterior	DURACIÓN: 15 minutos
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO: Coloca a todos los niños en una fila. Uno de los pequeños ejerce de caballero, colocándose enfrente de ellos. Cuando grite “¡caballería!” sus amigos deberán salir corriendo para llegar a tocar el muro que estará a la espalda del caballero sin ser atrapados por éste. Todos los “potrillos” cazados se convierten en caballeros y empiezan también a cazar. El primer jugador atrapado liga en el turno siguiente.	
MATERIALES NECESARIOS:	
Ninguno	

NOMBRE DEL JUEGO: Cazadores y liebres		Nº DE PARTICIPANTES: el grupo
ESPACIO: Exterior	DURACIÓN: 15 minutos	
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO: Necesitamos un sitio muy amplio para poder correr mucho. Nos colocamos todas de pie en un círculo muy amplio mirando al centro. Nos agarramos lateralmente una mano a otra persona por parejas. En el centro una intentará cazar a otra para lo que van sueltas corriendo. Cuando la liebre se ve en peligro se agarra a otra persona y la que está en el lado opuesto de esa pareja sale convertida en cazadora mientras que la cazadora se convierte en liebre. El juego sigue con el mismo mecanismo. Una persigue a otra. Si esta es tocada se convierte en cazadora y la otra pasa a ser liebre.		
MATERIALES NECESARIOS:		
Ninguno		

NOMBRE DEL JUEGO: Cocodrilos come ranas		Nº DE PARTICIPANTES: el grupo
ESPACIO: Exterior	DURACIÓN: 15 minutos	
DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO: Elegiremos dentro del grupo a uno de los niños que se convertirá en cocodrilo y el resto serán ranas. Dentro del espacio determinado colocaremos hojas de loto que serán hojas recicladas, círculos pintados en el suelo o aros de colores. Las ranas deberán saltar de hoja en hoja y no podrán permanecer dentro de la hoja más de 3 segundos. Si la rana está dentro de la hoja no se le podrá comer solo mientras salta. Si el cocodrilo consigue tocarlo mientras salta pasara a un lugar apartado que denominaremos estomago de cocodrilo. Este estomago será un pequeño circuito con cuerdas que la rana deberá traspasar sin tocar el suelo si consigue lograrlo podrá volver a incorporarse al juego.		
MATERIALES NECESARIOS:		
Aros, tizas, papeles y cuerdas largas.		

NOMBRE DEL JUEGO: El oso hormiguero

Nº DE PARTICIPANTES: el grupo

ESPACIO: Exterior

DURACIÓN: 20 minutos

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Se elige un niño por cada 20 niños que será el oso hormiguero. Este oso hormiguero llegará un tubo de cartón o y pañuelo largo a modo de trompa.

A la señal del dinamizador todos los niños corren por un espacio limitado y el oso hormiguero tendrá la obligación de cazar a sus compañeros (hormigas), si alguno de ellos es tocado por la trompa caerá al suelo bocarriba. Cuando sus compañeros vean que ha sido tocado, cuatro de ellos irán a rescatarlo llevándolo a una zona segura (previamente establecido).

Mientras están salvándolo el oso no puede pillarlos pasados unos minutos la hormiga podrá volver a jugar. Cuando el oso se canse podemos cambiarlo por otro compañero.

MATERIALES NECESARIOS:

Tubo de cartón o pañuelo.



MUJERES DE ESTRELLA



DÉJAME QUE TE CUENTE...

ANA DUATO

HISTORIA

Ana Duato es una conocida **actriz española** de cine y televisión.

Su papel de Merche en 'Cuéntame cómo pasó' a lo largo de más de una década la ha convertido en el icono de toda una época y una de las actrices más galardonadas de la historia de la televisión española.

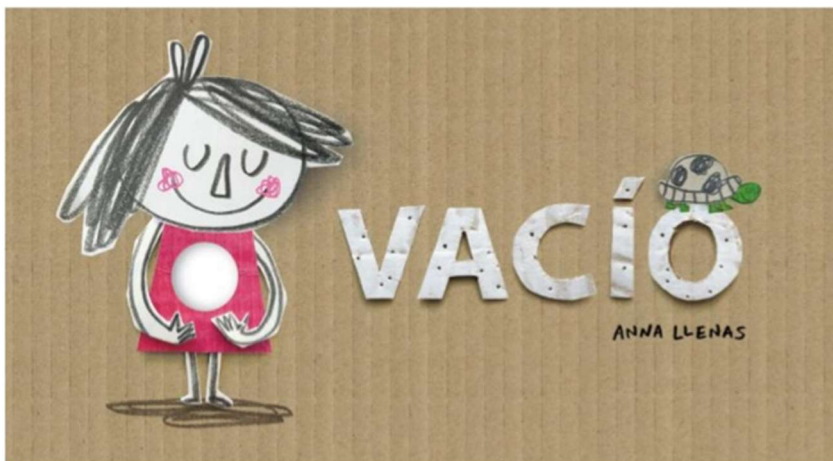
Ana Duato Boix nació en Valencia el 18 de junio de 1968. Desde temprana edad se dedicó al mundo de la interpretación, pero no fue hasta la década de los 90 que alcanzó la popularidad por sus películas y, en especial, por sus trabajos para la pequeña pantalla, donde se convirtió en una de las caras imprescindibles de la ficción televisiva.



ANIMACIÓN A LA LECTURA



Cuento vacío (Ana Llenas)



(Ver PDF)

<https://www.youtube.com/watch?v=VabTj50onAE>

El principito (ver PDF anexo)

Mi heroína eres tú (ver PDF anexo)

ANEXOS



Car - Coche



House - Casa



Clouds - Nubes



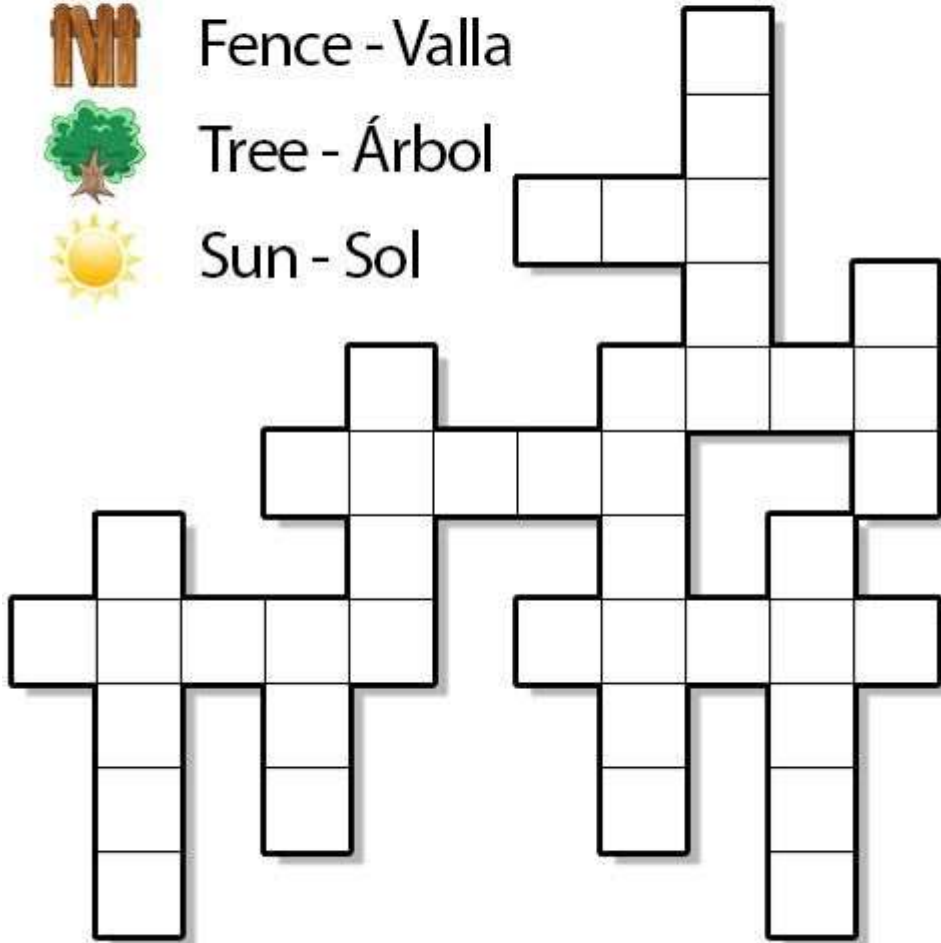
Fence - Valla



Tree - Árbol

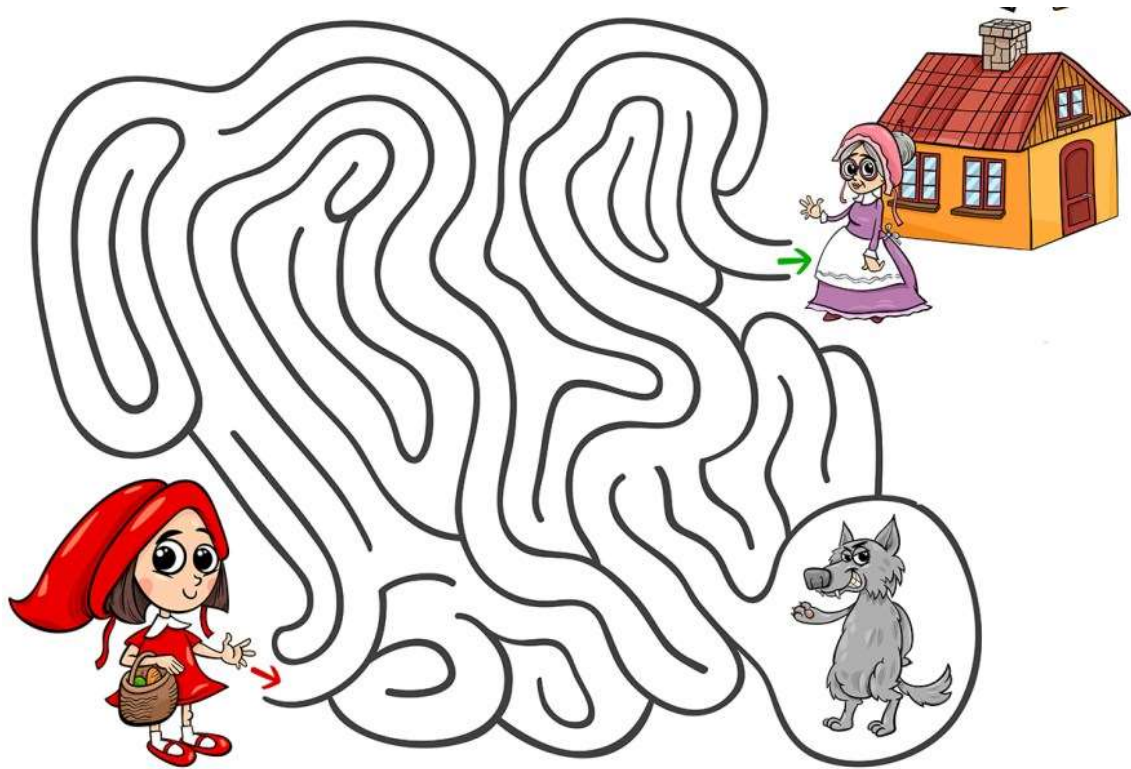


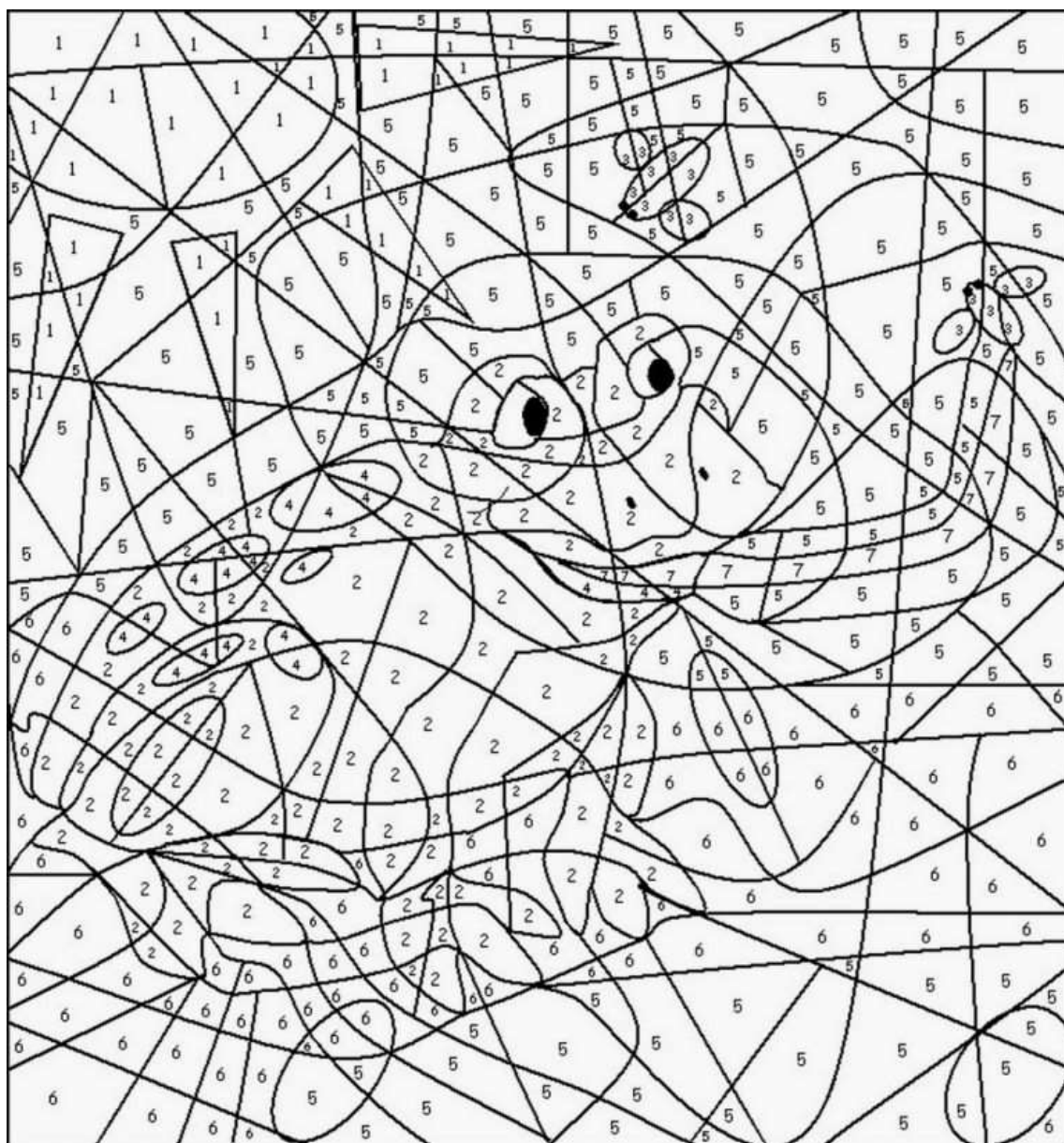
Sun - Sol



Gifmania

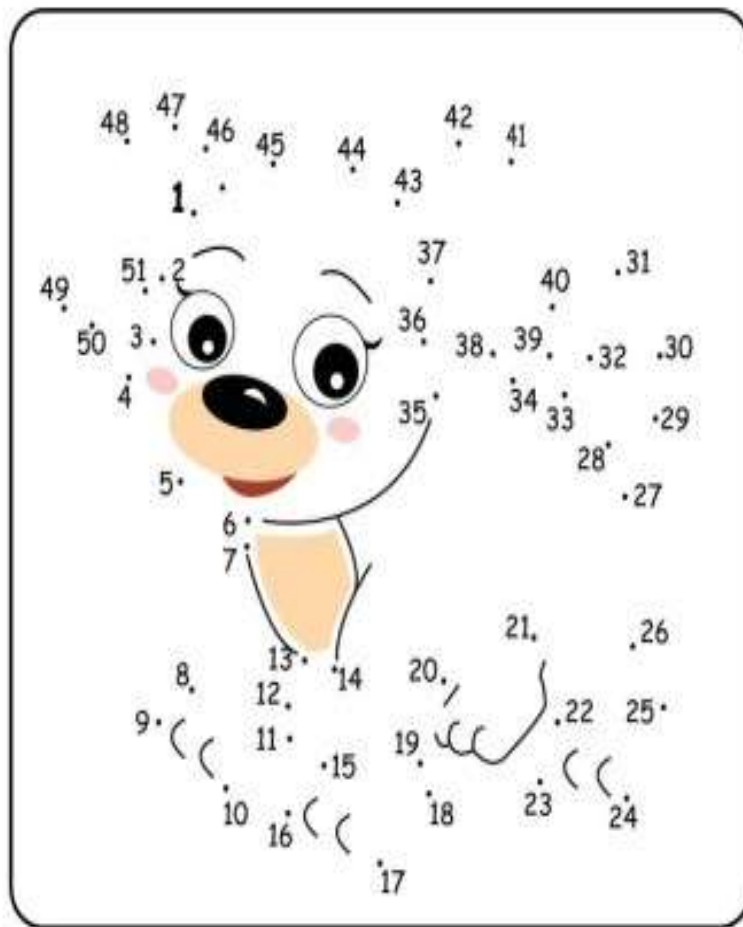


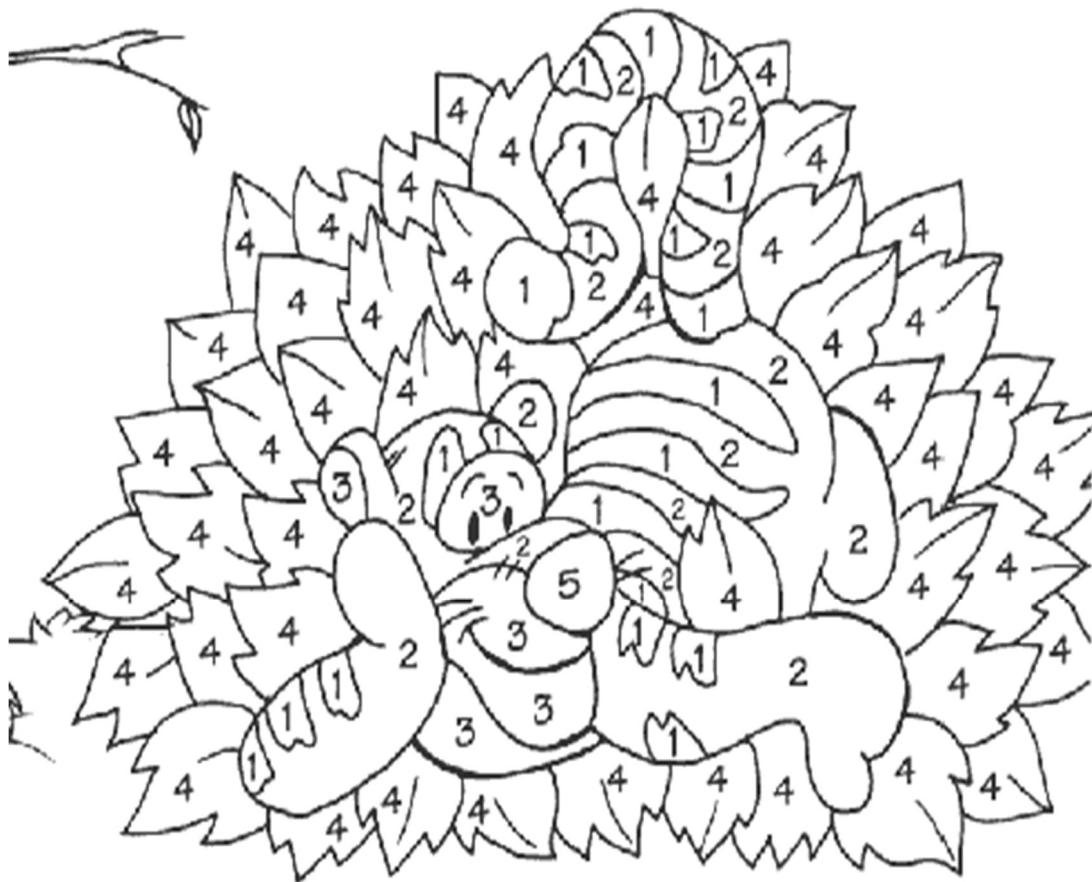




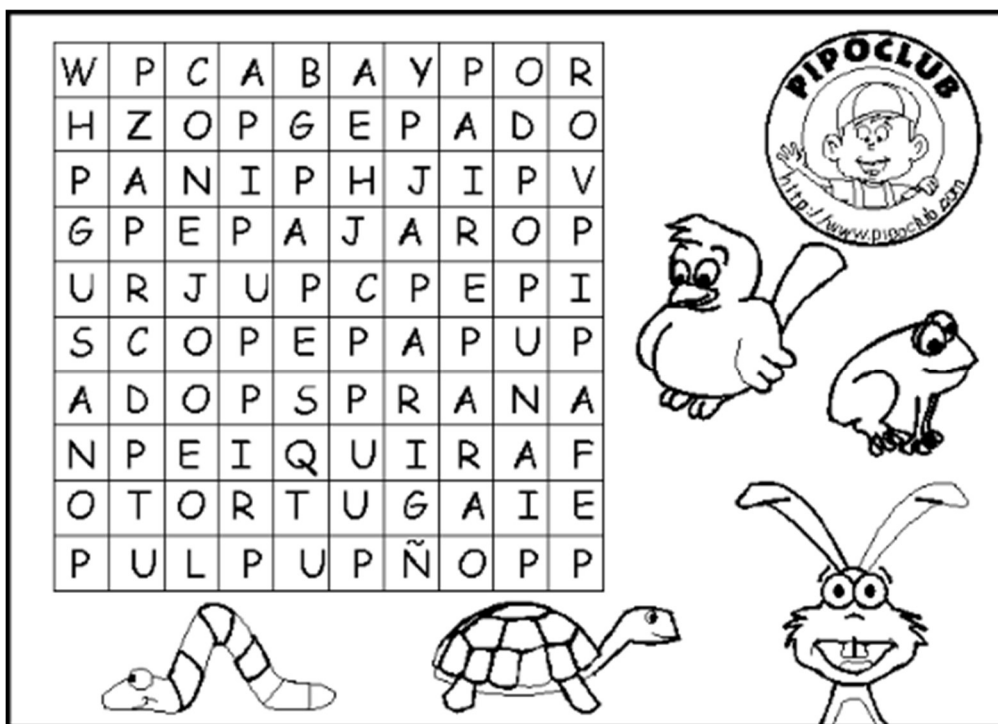
1: GROC 2= VERD 3= GRIS 4= VERD FOSC
 5= BLAU 6= MARRÓ 7= ROSA

Une los puntos y colorea





1. Negro 2. Naranja 3. Amarillo 4. Verde 5. Rosa





Read and match.

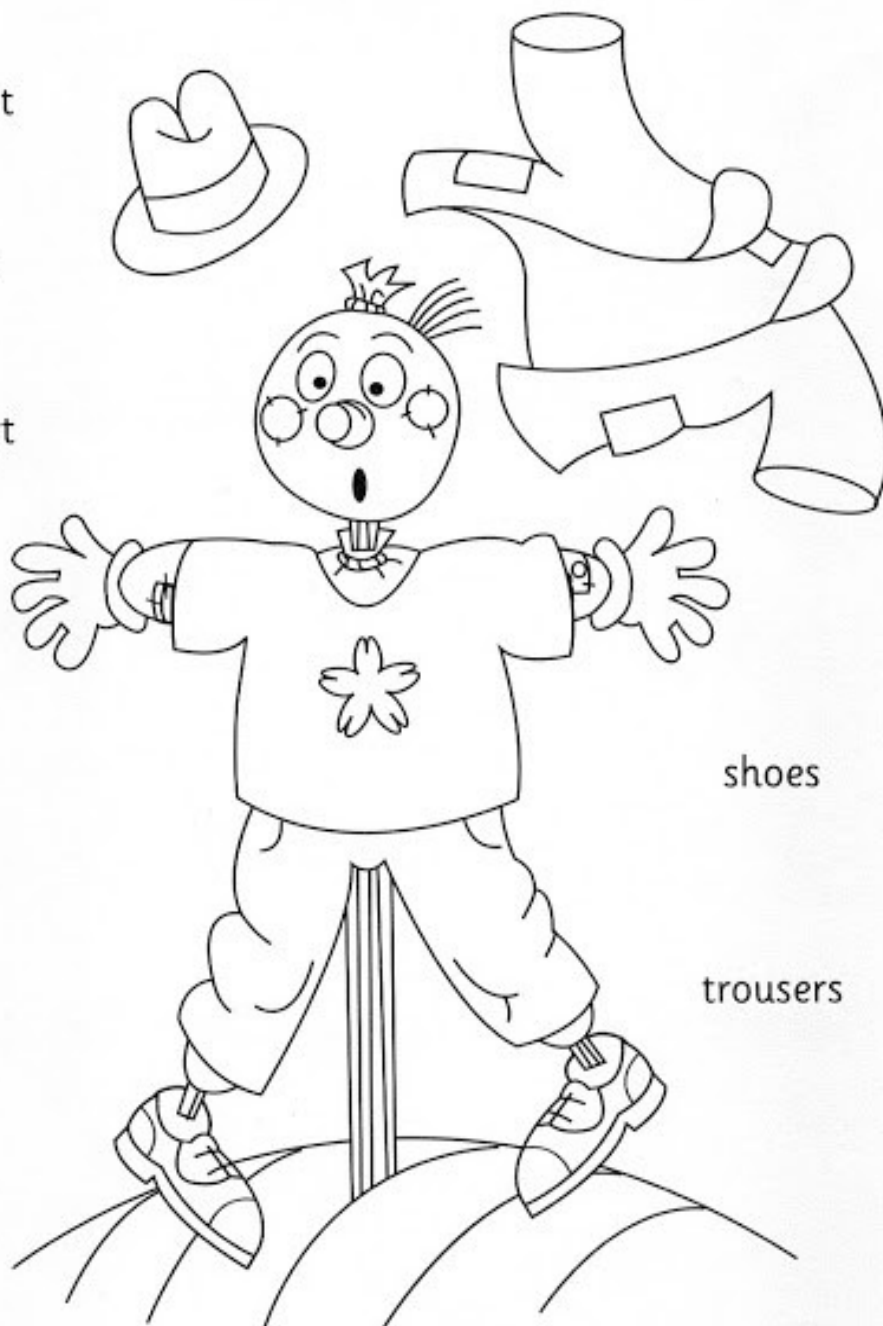
jacket

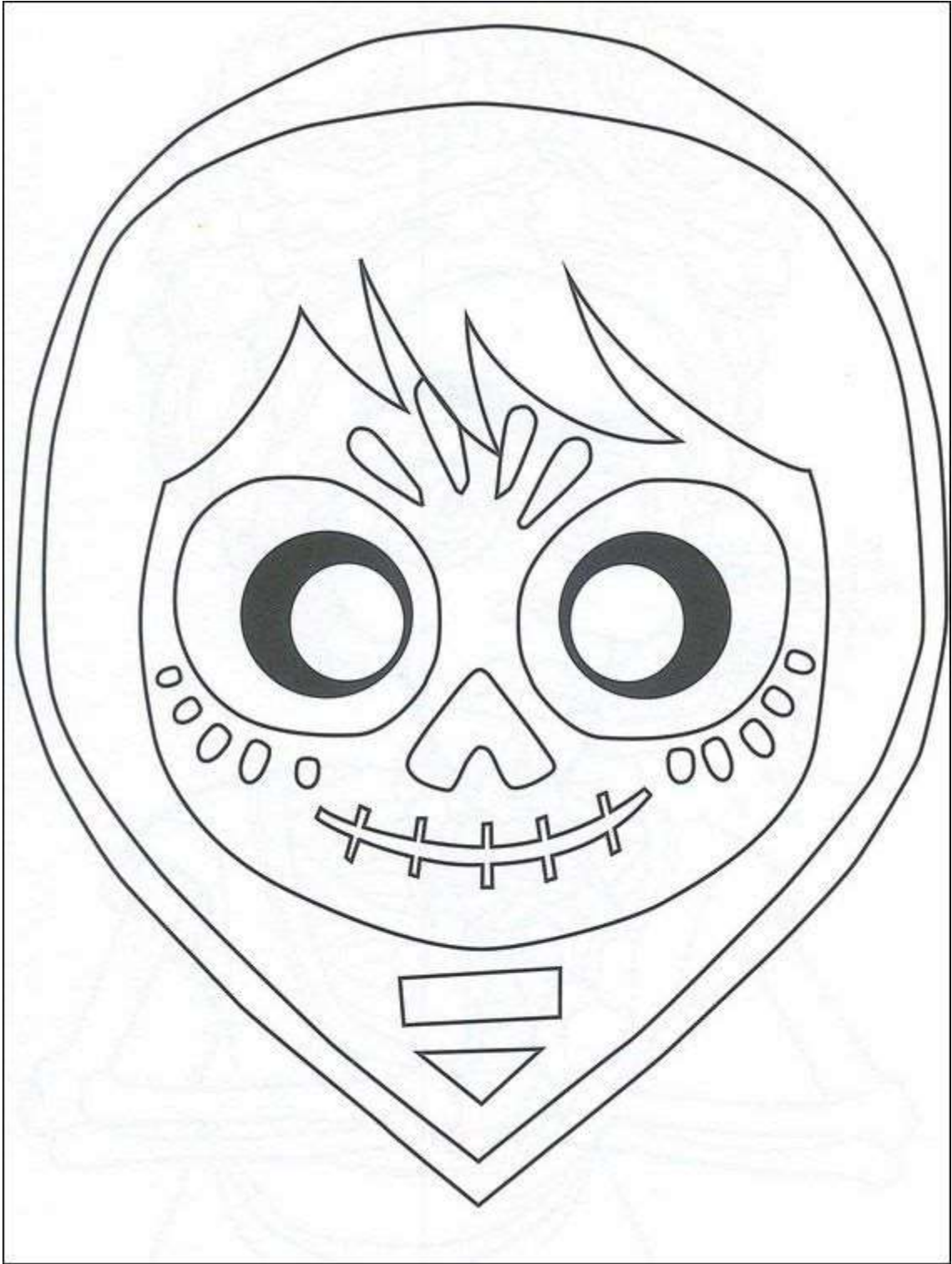
hat

t-shirt

shoes

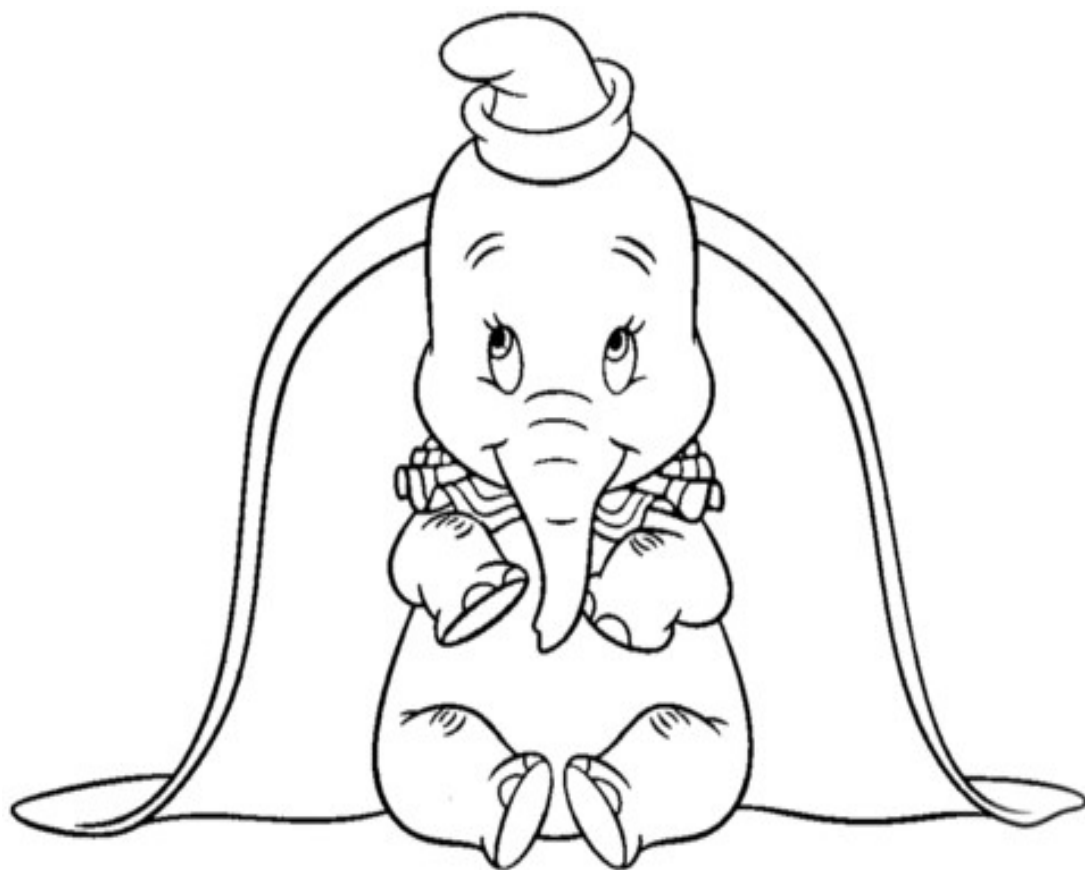
trousers

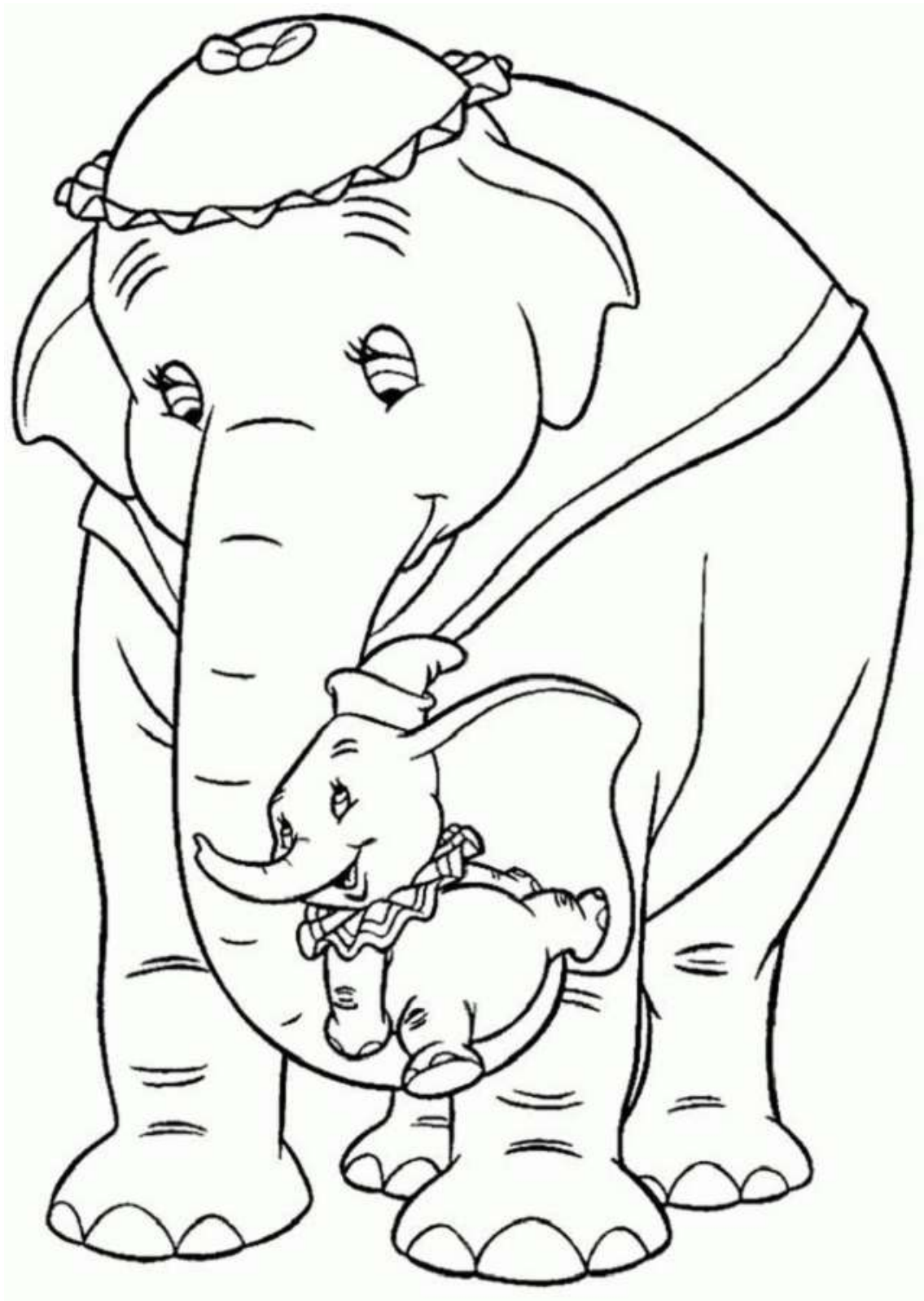


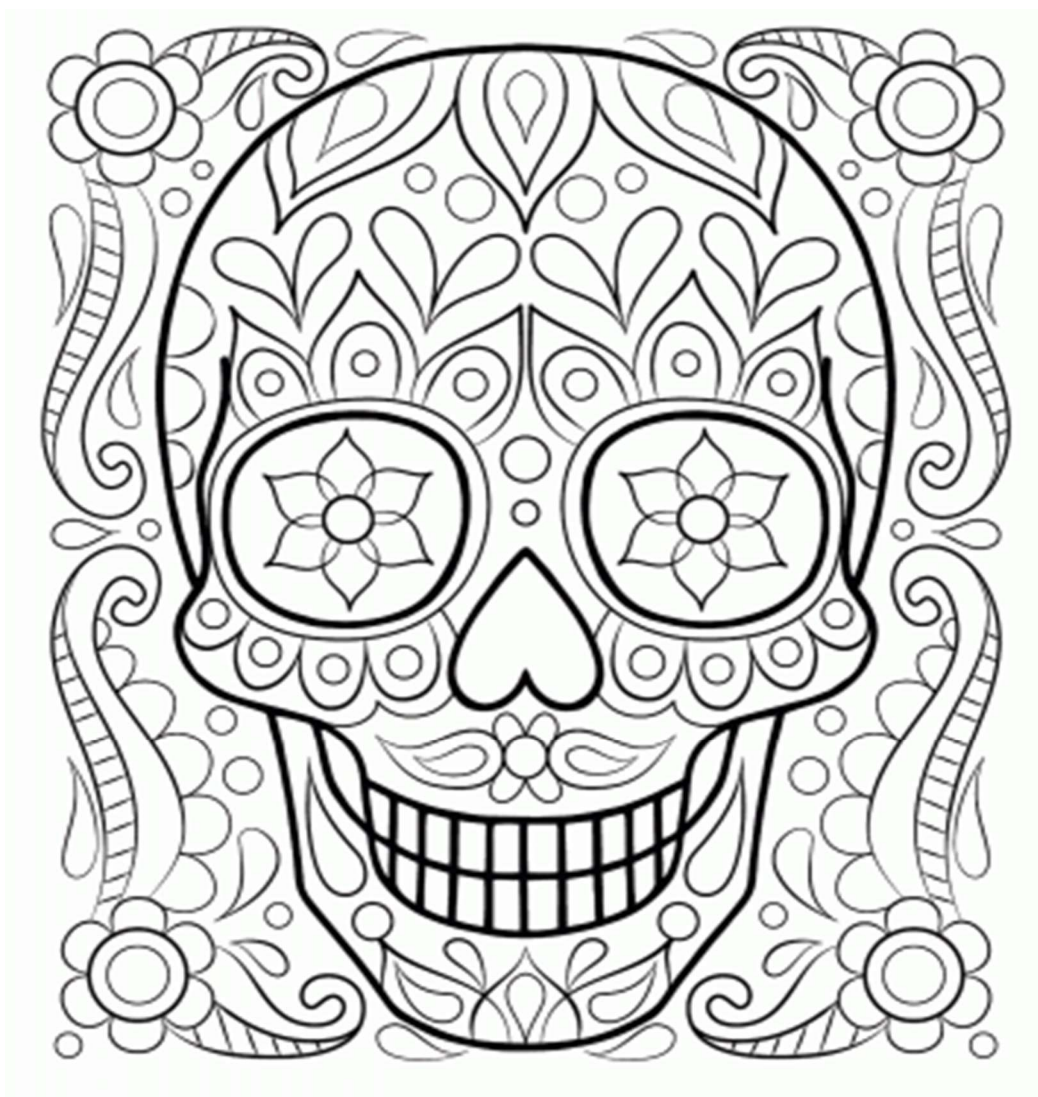


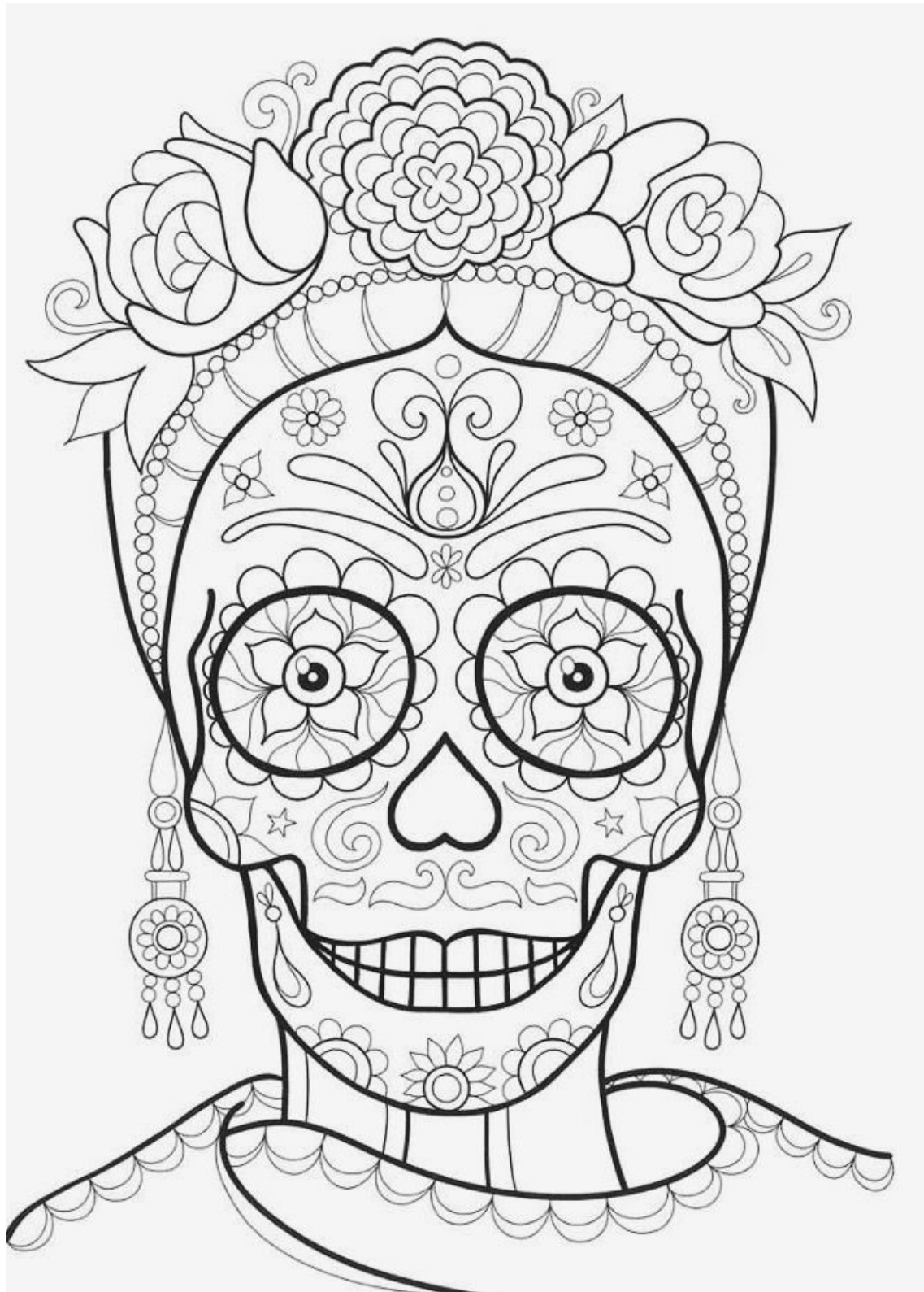












Médio



VAMOS PREENCHER O QUADRO
COM NÚMEROS DE 1 A 6? NÃO
VALE REPETIR NA HORIZONTAL,
VERTICAL, NEM DENTRO DOS
QUADRINHOS MENORES.

1	4			3	6
	2	1		5	
		3	4		
		4	3		
	5			2	
6	3		5	4	1

55

EL OTOÑO



Name _____ date _____

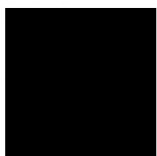
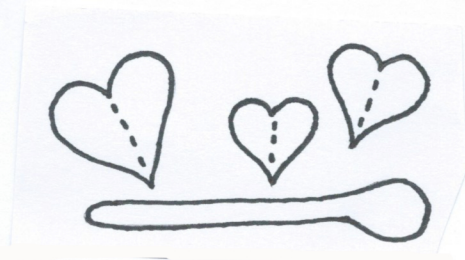
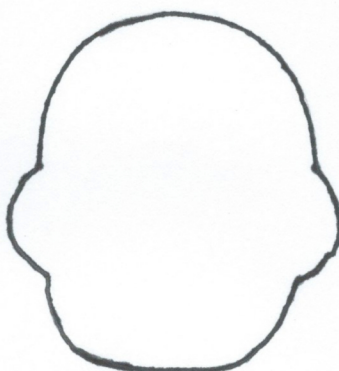
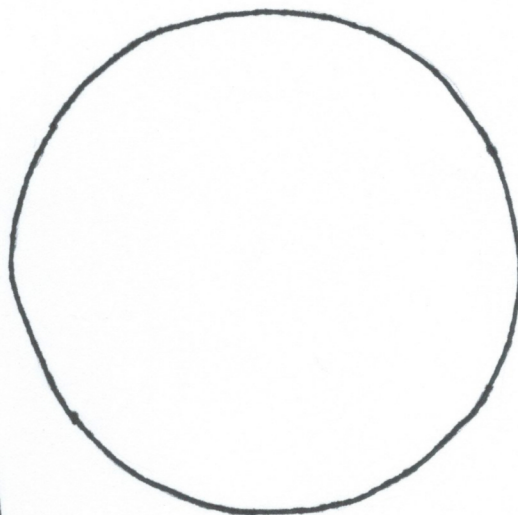
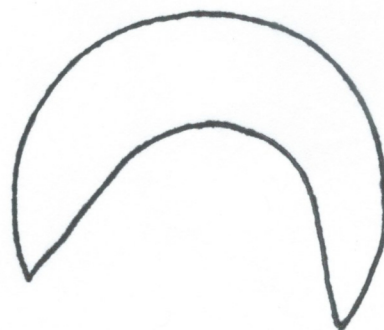
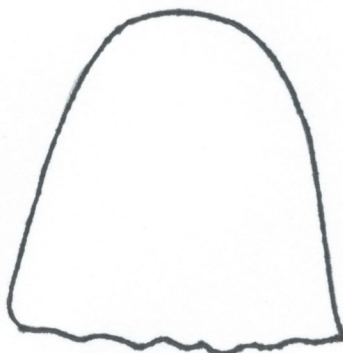
Actions

Run, sit down, skip,
Stand up, stomp your
Feet, swim, walk,
Turn around

o	i	i	s	s	k	i	p	f	y	p	k	f
m	s	y	p	t	k	y	s	t	f	u	n	y
r	a	v	w	a	l	k	d	s	c	w	r	n
y	c	r	e	n	i	s	w	x	h	j	i	x
b	j	r	y	d	k	r	q	q	k	a	i	l
w	m	m	i	u	j	p	t	t	r	q	d	k
s	t	o	m	p	y	o	u	r	f	e	e	t
w	e	r	q	x	a	q	r	h	k	p	n	e
i	f	n	j	g	d	f	n	v	g	c	i	c
m	k	j	n	s	i	c	a	r	k	i	h	o
c	s	k	r	n	r	k	r	u	n	l	r	q
l	d	w	d	p	c	r	o	s	v	r	f	i
b	y	b	x	d	l	i	u	f	u	e	o	r
k	g	e	x	q	j	o	n	n	b	u	n	v
o	q	d	q	s	i	t	d	o	w	n	t	u

Word searches

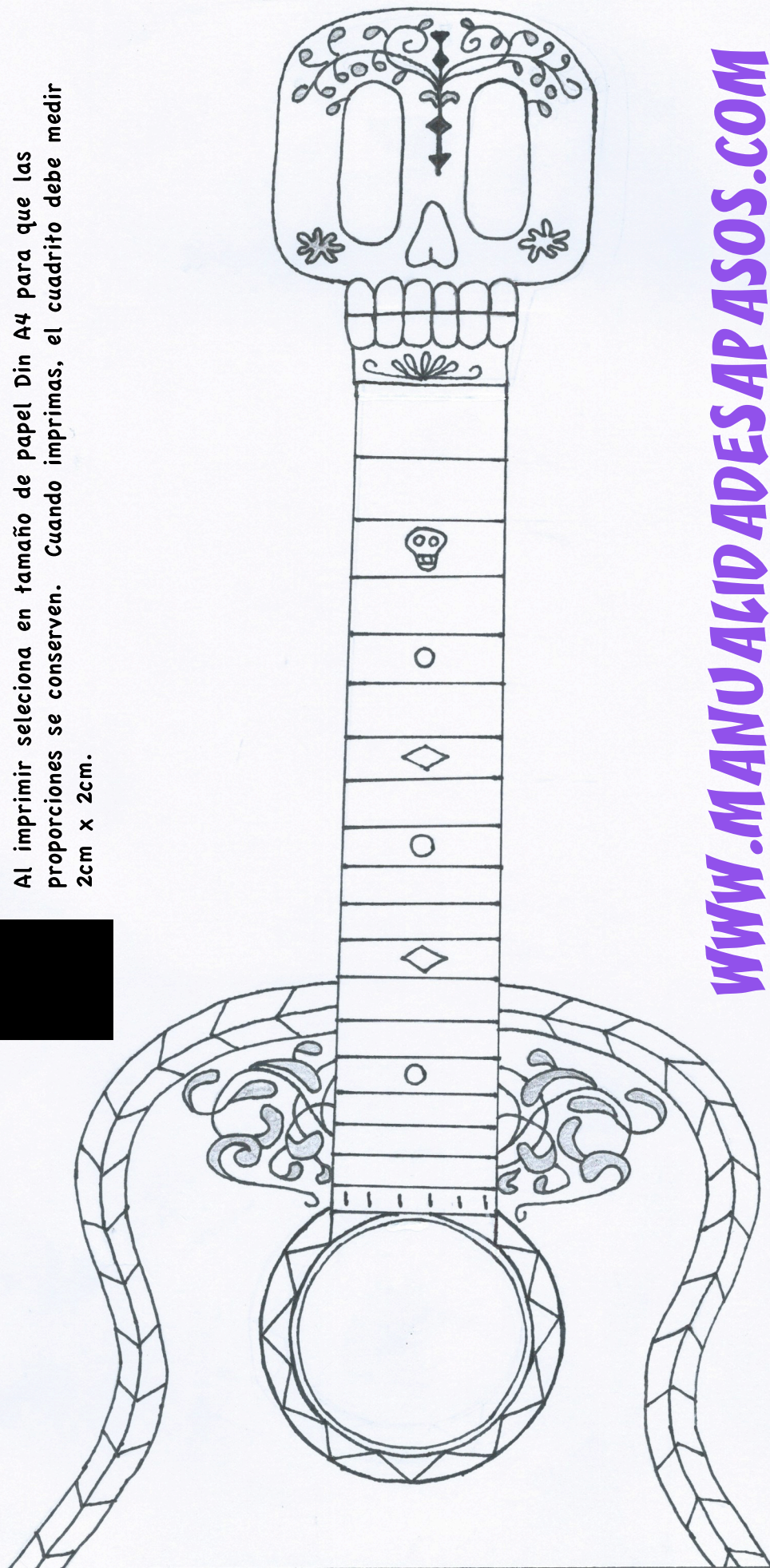
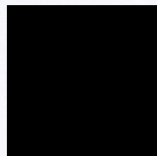
www.voyaprenderingles.com



Al imprimir selecciona en tamaño de papel Din A4 para que las proporciones se conserven. Cuando imprimas, el cuadrito debe medir 2cm x 2cm.

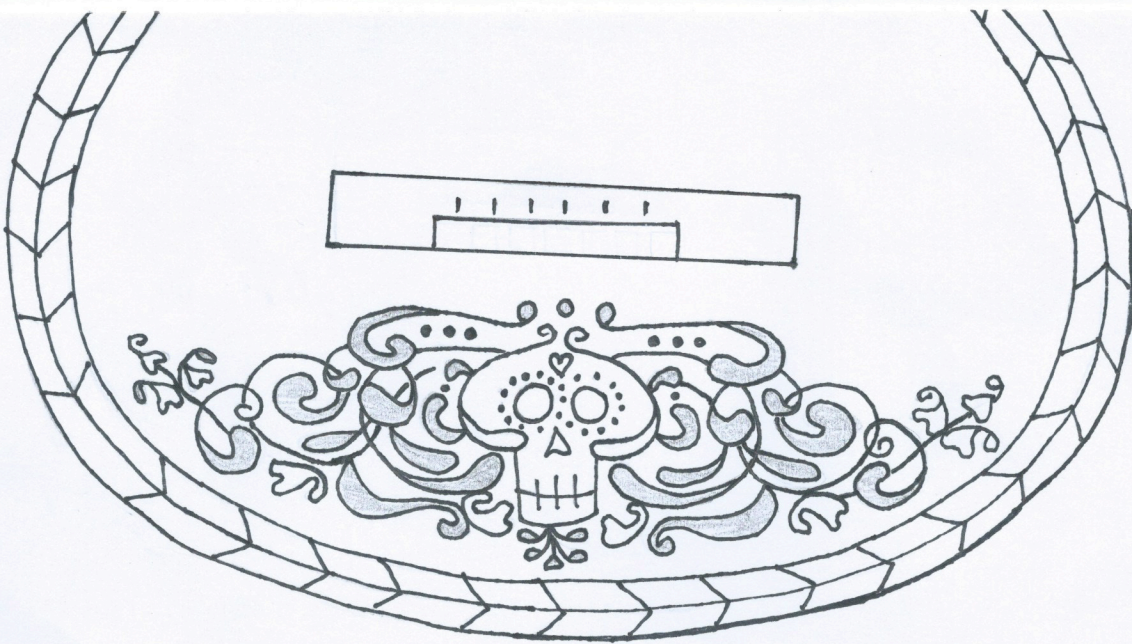
WWW.MANUALIDADESAPASOS.COM

Al imprimir selecciona en tamaño de papel Din A4 para que las proporciones se conserven. Cuando imprimas, el cuadrado debe medir 2cm x 2cm.



WWW.MANUALIDADESAPASOS.COM

WWW.MANUALIDADESAPASOS.COM



Al imprimir selecciona en tamaño de papel Din A4 para que las proporciones se conserven. Cuando imprimas, el cuadrito debe medir 2cm x 2cm.

NOVIEMBRE

DILLUNS	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENDRES
2.	3.	4.	5.	6.
9.	10.	11.	12.	13.
16.	17.	18.	19.	20.
23.	24.	25.	26.	27.
30.			CENTRO: Monitor:	

UN AÑO DE CINE