

## **TRABALLO SOBRE O CONTO “IMOS CAZAR UN OSO”**

1. **XOGO PSICOMOTRICIDADE:** Mediante esta canción será máis doado realizar o xogo.

<https://www.youtube.com/watch?v=DxJJr-jtslw>

Unha vez coñecida a historia, xa podemos representala meténdonos nela como se fose a nosa propia aventura. Só temos que decidir con que movementos queremos representar cada tramo cando avanzamos. Por exemplo: cantar e andar no sitio o principio de “vamos a cazar un oso” xesticulando para describir con xestos ao oso grande e fabuloso.

-POR ENCIMA NO PODEMOS PASAR!: Estirámonos cos brazos levantados pero non podemos.

-POR ABAJO NO PODEMOS PASAR: Agachámonos, pero non podemos.

-¡MI MODO, LO TENDREMOS QUE ATRAVESAR!: Sinalándonos a nós mesmos e logo sinalando cara a diante a modo de “seguídeme”

- CAMPO: facer o xesto de cortar a herba con tesoiras de podar (suish suash)

-RÍO: facendo que nadamos (glo glo)

- BARRO: levantando moito os xeonllos como se nos quedasemos pegados (plochi plo)

-BOSQUE: andando con saltiños (tupititú pititá).

-TORMENTA: tapándonos a cabeza algo agachados e movéndonos para os lados con dificultade (HU HU).

- CUEVA: a gatas (tiqui tiqui tá). Aquí imos tocando as partes da cara que nomea a canción...E volta!

ABRIMOS A PORTA, ENTRAR AO CUARTO, MIRAR BAIXO A CAMA E TAPARNOS.

O factor sorpresa tamén pode facer as delicias dos nenos e nenas, así que se alguén se esconde no final do camiño á cova ou se deixamos agochada unha cabeza de oso debuxada pegada a un paíño ou palla e a sacamos para perseguilos, será moito máis divertido.

## **2. REPRESENTAMOS A NOSA AVENTURA CON MARIONETAS E UN ITINERARIO**



Podemos simplemente ir debuxando os distintos espazos a medida que imos contando o conto, o que lles axuda moito á orientación espacial e temporal ou ben decidir primeiro onde situar cada lugar, decoralo, poñer os detalles cos materiais que prefirades (plasti, papel de cor, cartolina decorada, t mpera, l , pintado simplemente con ceras/rotus...).

Os monicreques ser n os personaxes debuxados e recortados cun pa o ou palli a para ir mov ndooos ao ritmo da historia.

### **3. LECTOESCRITURA: OS ADXECTIVOS.**

Escribir libremente ou con axuda da pronunciaci n, pero non como tarefa de copia.

Este conto am sanos unha grande riqueza de adxectivos e vocabulario en xeral, que axuda moito   hora de facer descrici ns.

#### **3 ANOS:**

ESCRIBIMOS LIBREMENTE, NUN FOLIO, UN LISTADO DAS CUALIDADES QUE SE LLE ATRIB EN AO OSO AO LONGO DO CONTO. CADA NENO/A ESCRIBE EN FUNCI N DA S A ETAPA DE ESCRITURA. O IMPORTANTE   TRABALLAR O VOCABULARIO.

- GRANDE,
- FABULOSO,
- NARIZ... H MIDO / BRILLANTE,
- ORELLAS... PELUDAS,
- OLLOS... FURIOSOS, ETC.

**4 ANOS:** (Lembrar a distribuci n dos listados, con gui n e colocando un elemento debaixo do outro)

LISTADO DOS ADXECTIVOS QUE DESCRIBAN ALG NS ESPAZOS: (poden engadir se se lles ocorren m is).

POR EX:

#### **R O**

- PROFUNDO
- FR O

#### **BOSQUE**

- ESCURO
- GRANDE

#### **TREBOADA**

- VENTOSA
- XEADA

## 5 ANOS

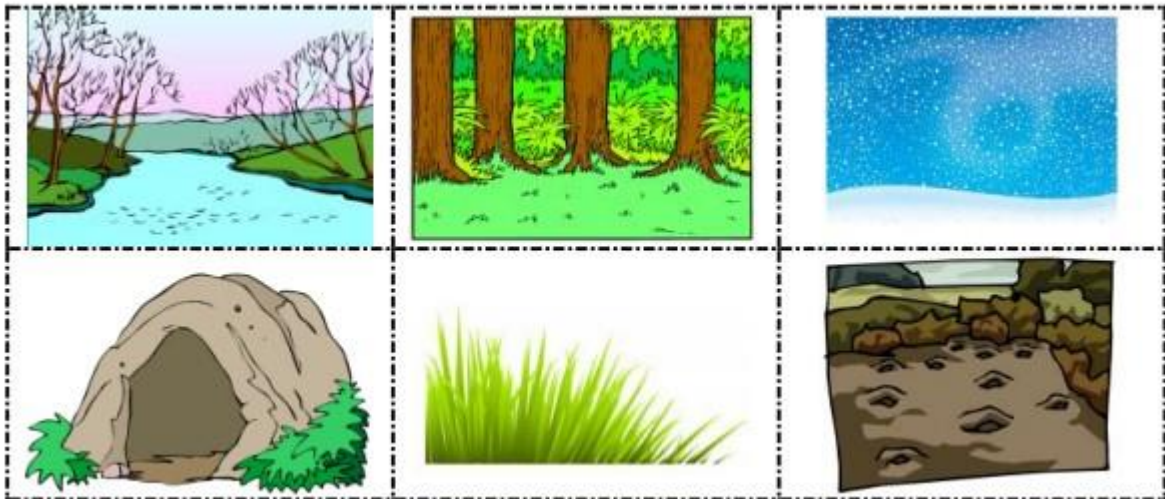
PARTINDO DA LECTURA E RECORDO DAS DESCRICIÓNS QUE APARECEN NO CONTO, TERÁN QUE FACER:

1º) UN LISTADO CON DÚAS OU TRES CUALIDADES DOUTRO PERSONAXE TEMIBLE DOS CONTOS, COMO PODE SER UNHA BRUXA OU MONSTRO, ANIMAL MOI FERO, ETC. Podemos axudar con preguntas: como ten a cara? como é o seu nariz, pelo, orellas, corpo?, etc.

2º) REDACTAR UN TEXTO CORTO DESCRIBINDO AO PERSONAXE OU A ESCENA DO QUE PODE ESTAR FACENDO. (POR EXEMPLO: A BRUXA TIÑA OS DENTES TORTOS, O NARIZ PUNTIAGUDO E UNHA GRANDE VERRUGA NO NARIZ).

### 4. **SECUENCIA TEMPORAL:** \*(para imprimir ao final do documento)

Axudándonos do texto se o necesitan, propoñemos aos nenos e nenas ordenar as 6 viñetas que poden imprimirse ou debuxar en 6 recadros de forma esquemática: campo, río, barro, árbores, treboada, cova. O fundamental é que comprendan como poñer o que pasa 1º, 2º, 3º, etc e colocalo con continuidade. Se queren, poden poñerlles os números ou os ordinais no caso dos nenos e nenas de 5 anos.



SECUENCIA TEMPORAL  
RECORTAR AS IMAXES E PEGAR NA ORDE CORRECTA

1	2	3
4	5	6

