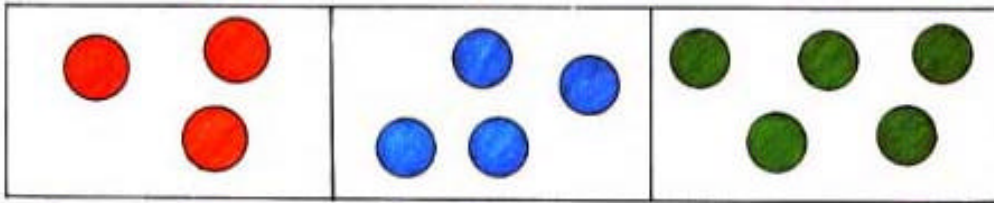


Ficha 7

1 Actividad de conceptos básicos y expresión plástica

- Dibujar *tres conjuntos* que sean **diferentes** a los aquí representados (por su forma, tamaño, color y número de elementos).



--	--	--

2 Juegos con letras: sopa de letras

- Con las letras que se incluyen en el recuadro, formar los nombres de los once animales que figuran dibujados a su alrededor: **avispa, canguro, hipopótamo, jirafa, león, mariposa, mono, pájaro, pavo, pez y serpiente**.
- Estos nombres pueden leerse tanto en horizontal como en vertical y diagonalmente, y en cualquier sentido.

The word search grid contains the following letters:

N	P	S	N	R	U	W	Z	Z	U	E	I	L
L	O	O	S	U	X	R	R	Q	T	V	V	S
T	E	H	K	H	O	R	Q	N	L	L	O	O
L	K	M	P	R	J	H	E	H	K	M	P	L
T	R	R	A	D	G	I	L	P	S	V	A	I
I	G	J	O	R	P	P	R	Q	T	V	P	R
V	A	D	H	R	I	O	R	A	D	G	S	D
P	S	U	E	I	L	P	S	U	F	J	I	O
C	E	S	V	Y	Z	O	O	S	O	A	V	C
I	A	Z	Z	U	Q	T	W	S	P	P	A	O
M	L	N	Q	T	T	A	C	F	A	D	G	C
N	Q	T	G	K	N	M	K	V	S	V	Y	Z
Z	W	T	P	U	V	O	O	R	K	I	G	J
J	M	J	I	G	R	Q	T	N	Q	T	W	Y
Y	W	T	Q	S	Q	O	R	T	O	K	N	Q

3 Coordinación viso-motora

- Completar el retrato de la niña y del niño dibujando la mitad que a cada uno le falta.



4 Actividades de memoria

• Reunidos un pequeño grupo de compañeros -hasta cinco-, confeccionar, con la *colaboración sucesiva de cada uno*, una *lista de elementos heterogéneos*, que debe *retenerse en la memoria* y ha de ser *repetida y ampliada con un nuevo elemento* por cada miembro del grupo que vaya interviniendo en este juego.

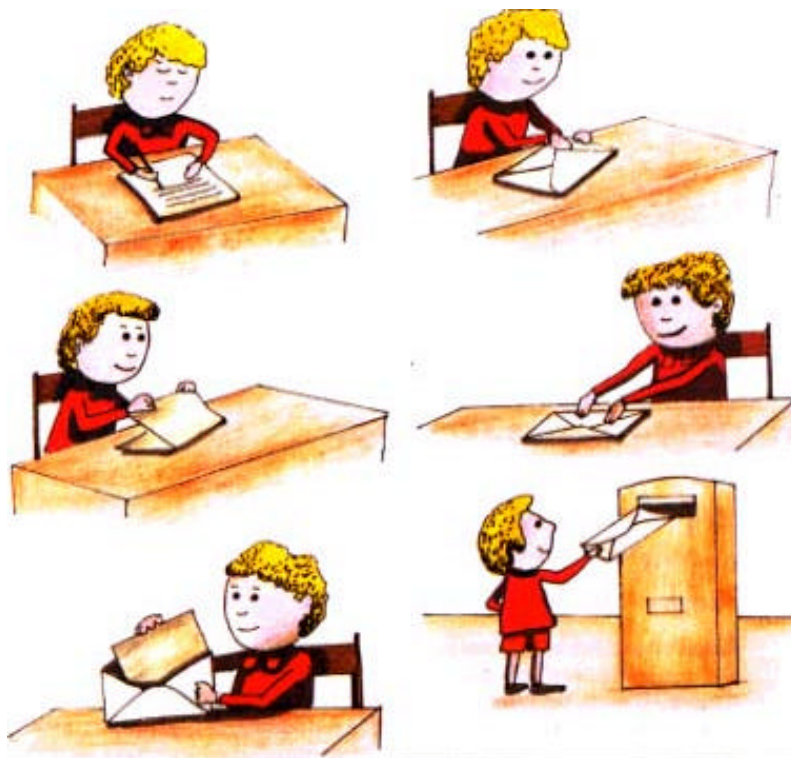
Aquel que se equivoque al nombrar los elementos citados por sus compañeros o altere el orden en que han sido nombrados quedará eliminado del juego. El ganador será quien repita, sin errores, la serie más larga de elementos.

He aquí un modelo de referencia:

- **Jugador 1.** Fui a la Habana y compré un **peine**.
- **Jugador 2.** Fui a la Habana y compré un **peine** y un **abrigo**.
- **Jugador 3.** Fui a la Habana y compré un **peine**, un **abrigo** y una **pluma**.
- **Jugador 4.** Fui a la Habana y compré un **peine**, un **abrigo**, una **pluma** y una **silla**.
- **Jugador 5.** Fui a la Habana y compré un **peine**, un **abrigo**, una **pluma**, una **silla** y un **libro**.
- **Jugador 1 (de nuevo).** Fui a la Habana y compré un **peine**, un **abrigo**, una **pluma**, una **silla**, un **libro** y un **reloj**.
- **Jugador 2 (de nuevo).** Fui a la Habana y compré un **peine**, un **abrigo**, una **pluma**, una **silla**, un **libro**, un **reloj** y un **perro**.
- <Y así sucesivamente>.

5 La historieta muda

- Relatar por escrito lo que sucede en estas seis viñetas, ordenadas de arriba abajo y en dos columnas sucesivas.
- Escribir dos frases por viñeta, separándolas por el punto y seguido.
- Organizar el relato en tres partes diferentes, de acuerdo con la secuencia **presentación** (viñeta 1) / **nudo** (viñetas 2, 3, 4 y 5) / **desenlace** (viñeta 6), separando por medio del punto y aparte cada parte.
- Poner un título a la historieta que resuma su contenido.



Título:
