



La ruleta de los cuentos mágicos (Anexo XXXIV)

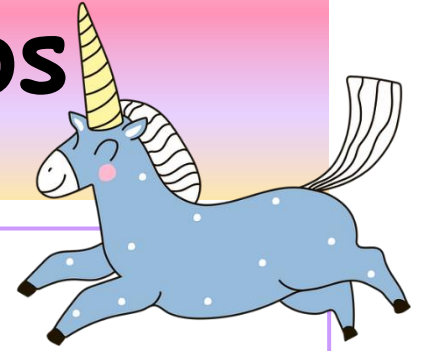
Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH
de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC



Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org). Licencia: CC (BY-NC-SA).
Propiedad: Gobierno de Aragón (España)
También se han utilizado imágenes con licencia Pixabay.

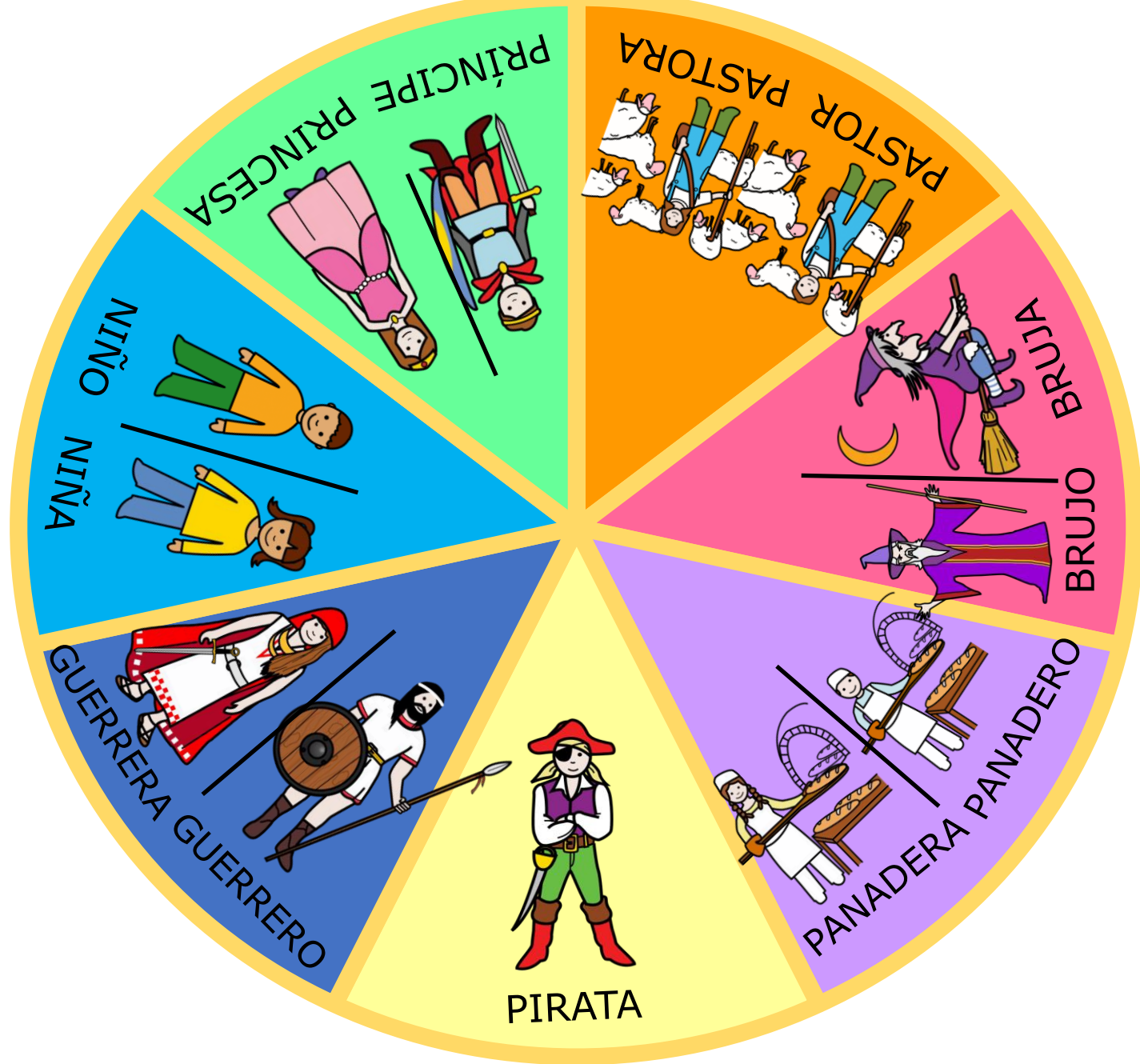
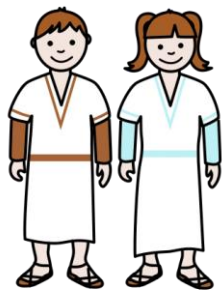


La ruleta de los cuentos mágicos



- Esta actividad consiste en que los alumnos inventen historias.
- Para ellos se crean grupos de 4- 5 alumnos. Cada grupo va a seleccionar: 1) un personaje, 2) un ser fantástico, 3) un animal, 4) un lugar y 5) un objeto.
- Con los elementos que le han tocado, cada grupo inventará una pequeña historia en los que aparezcan. Luego cada grupo contará su historia al resto.
- Esta actividad está pensada para EI 5 años, pero se puede disminuir la complejidad introduciendo menos personajes, creando la historia entre todos, etc.

1. ELIGE UN PERSONAJE



2. ELIGE UN SER MÁGICO

A circular spinner divided into seven colored segments, each containing a different magical creature and its name in Spanish. The segments are: a green segment with a unicorn (UNICORNIO), an orange segment with a mermaid (SIRENA), a pink segment with a goblin (GENIO), a purple segment with an ogre (OGRO), a yellow segment with a dragon (DRAGÓN), a blue segment with a fairy (HADA), and a light blue segment with a robot (ROBOT). A red arrow is positioned at the bottom center, pointing towards the spinner.

UNICORNIO

SIRENA

GENIO

OGRO

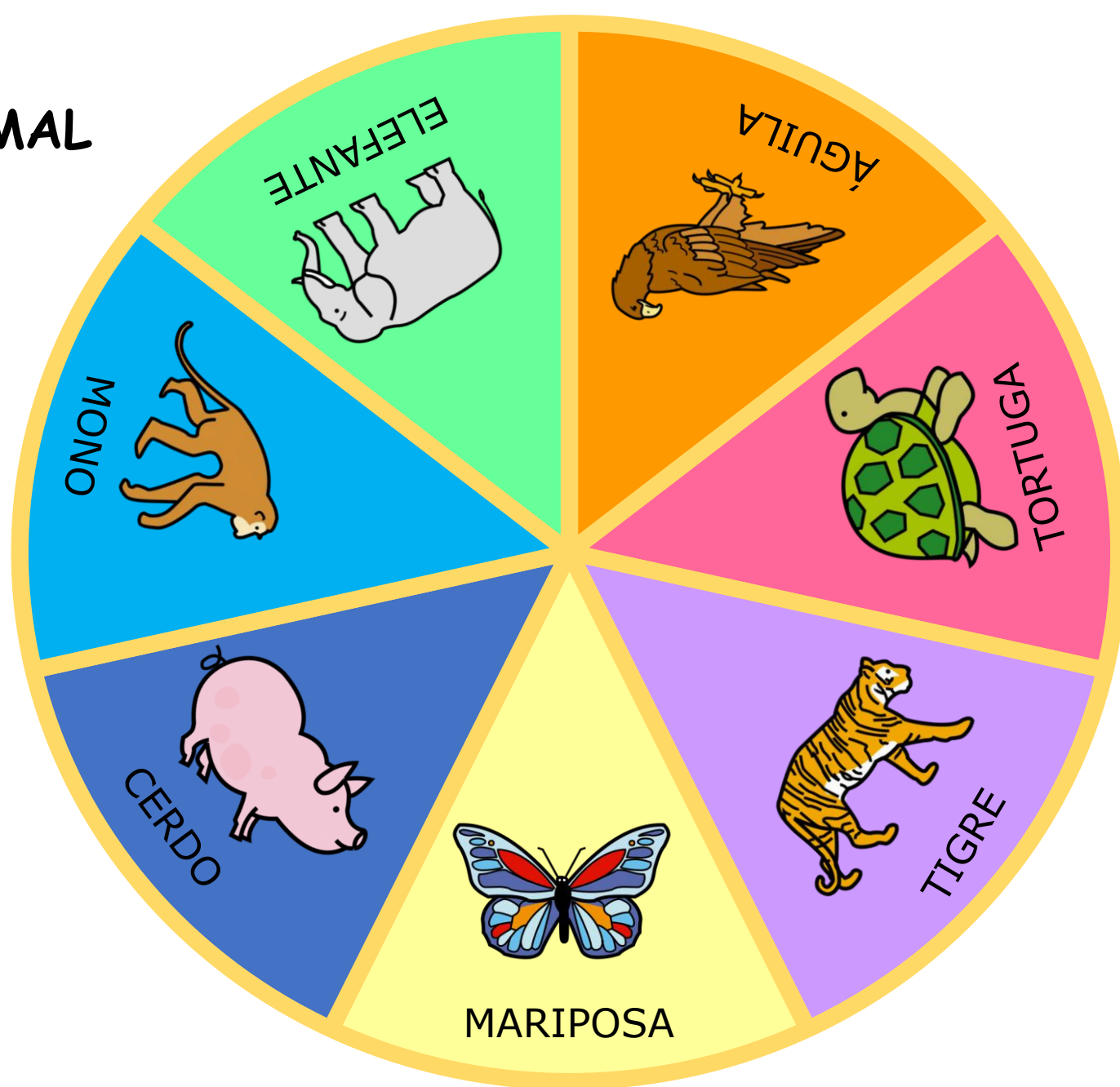
DRAGÓN

HADA

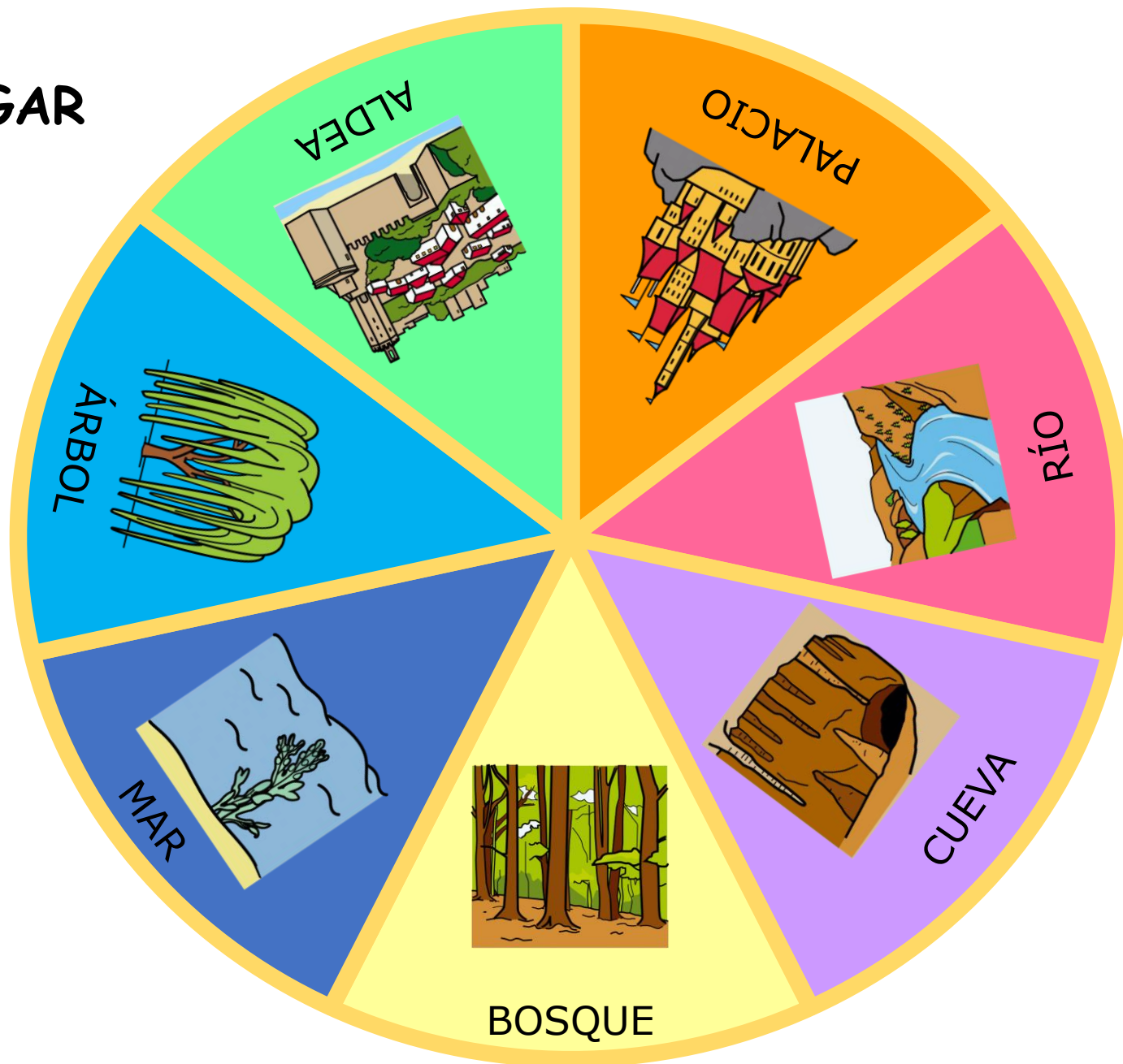
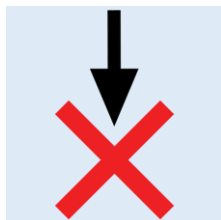
ROBOT



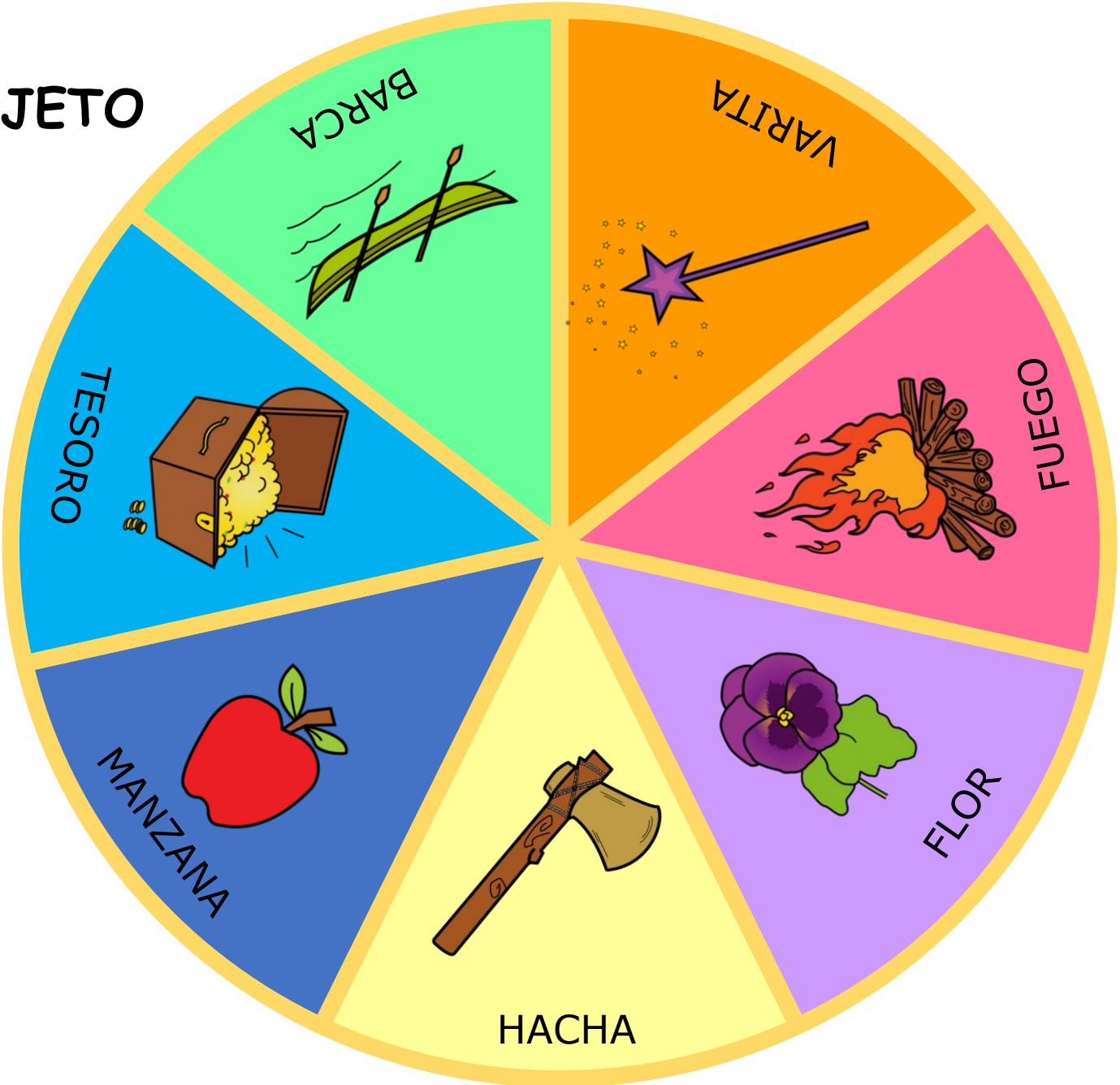
3. ELIGE UN ANIMAL



4. ELIGE UN LUGAR



5. ELIGE UN OBJETO



BARCA



VARITA



FUEGO



FLOR



HACHA



MANZANA



TESORO

