



# La ruleta de los cuentos mágicos (Anexo 70)

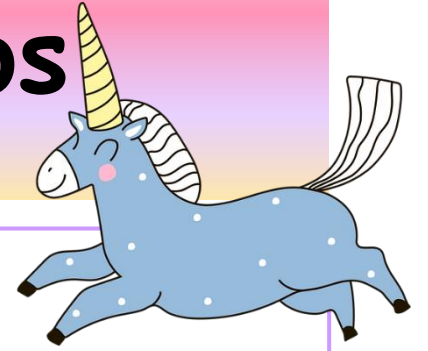
Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH  
de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC



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.

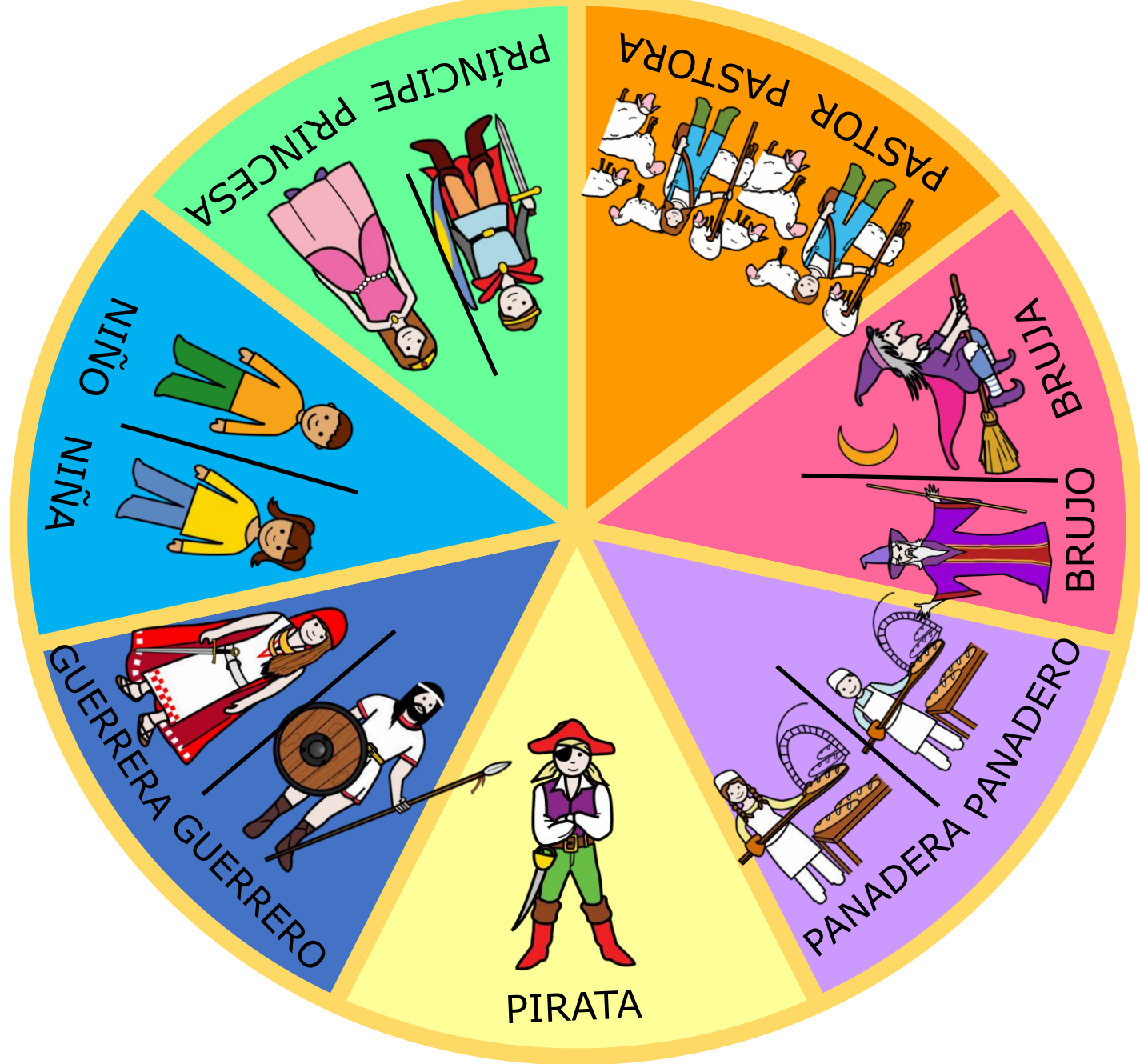
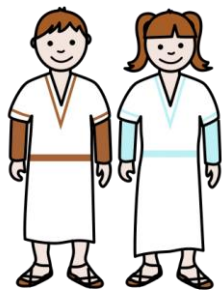


# La ruleta de los cuentos mágicos



- 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

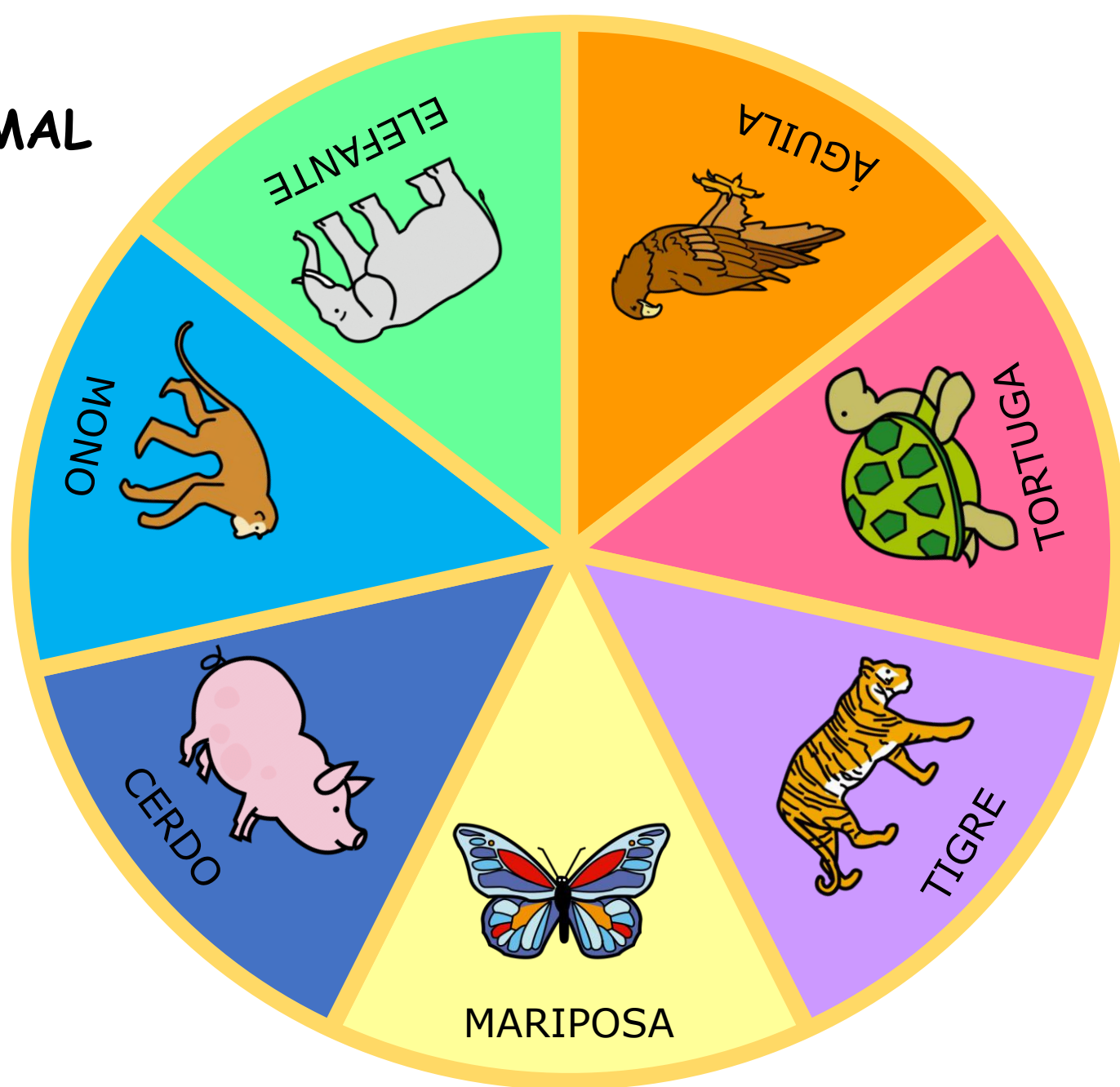
HADA

ROBOT

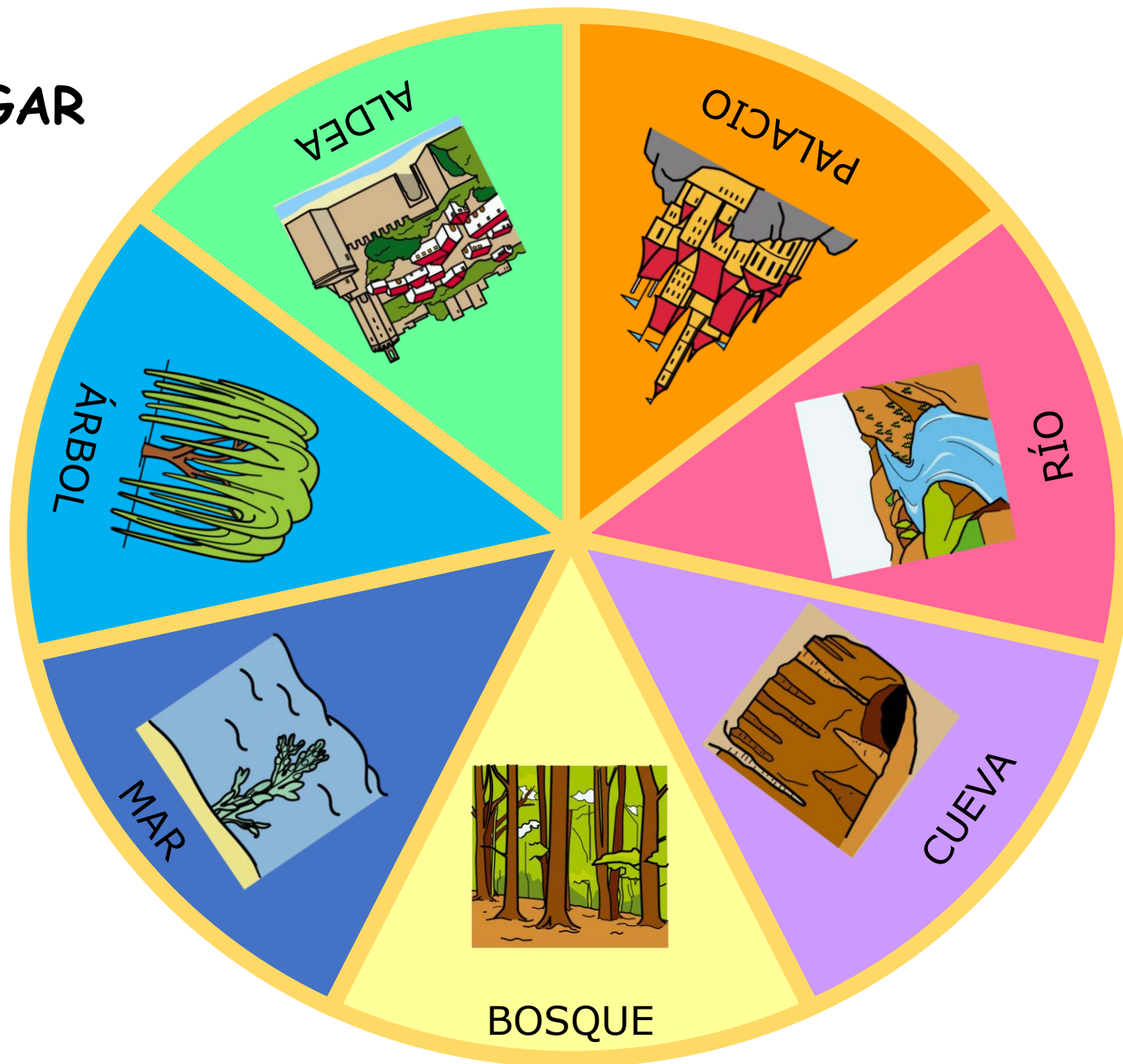
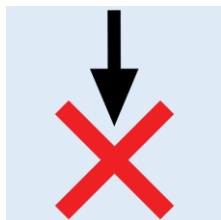




### 3. ELIGE UN ANIMAL



# 4. ELIGE UN LUGAR



# 5. ELIGE UN OBJETO



BARCA

VARITA

FUEGO

FLOR

HACHA

MANZANA

TESORO