

D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIJUEGOS)



JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIJUEGOS)

Si en todas las actividades el componente lúdico está presente, en este grupo es su característica más destacada.

Se puede constatar que es el grupo con mayor número de actividades diseñadas, puesto que desarrollan estrategias que han dado buen resultado en cualquier grupo de edad. Los juegos y concursos tienen una fuerte connotación competitiva y, aunque un poco de competición puede resultar beneficioso, siempre se procura restar el protagonismo individual y fomentar el trabajo en equipo. Como contrapunto, con adultos, se ha desarrollado un juego que permite la participación individual "El test de los lectores compulsivos", que tiene como objetivo que todos los usuarios que entren en la biblioteca puedan participar sin necesidad de concertar con antelación la actividad. Pretendemos que en un ambiente relajado y divertido se aprenda algo sobre temas que nos parecen interesantes o atractivos para trabajar: el mundo de las ilustraciones, géneros literarios, el sistema de clasificación de la biblioteca, etc.

Vivimos en una sociedad en la que ganar puede llegar a ser lo único importante, por lo que debemos intentar que comprendan que ya sólo con participar están consiguiendo alcanzar una meta: "la diversión".

Buscamos que aprendan a colaborar y que todos aporten sus capacidades en el desarrollo de la actividad y en la consecución del juego.

El bibliotecario debe desarrollar un papel activo involucrando a todos los participantes y equilibrando los equipos. Un colaborador y el profesor son necesarios para reforzar equitativamente a todos los que precisen apoyo.

D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS)

BINGO-LIBRO

(BASADO EN UNA IDEA DE ALFAGUARA JUVENIL,
PROYECTO DE LECTURA, 1999. MADRID).

**MATERIAL**

- Cartulinas.
- Un Bingo o una lotería.
- Algún tipo de distintivo para el ganador de la línea y del bingo.

DURACIÓN

1 hora y 30 minutos

PREPARACIÓN

Cartones para jugar al bingo que se preparan en cartulinas y se plastifican.

También necesitamos fichas para tapar los números que van apareciendo (pueden ser gomets).

Hay dos versiones: la del "Biblibingorratón", con preguntas relacionadas con ratones y temas bibliotecarios y, el "Bingo-libro" que explicamos aquí.



Necesitamos elegir un libro que esté acorde con los intereses y la edad del curso que va a realizar la visita. Previamente los niños tienen que leer este libro y preparar algo sobre el autor.

Las preguntas que vamos a realizar son de varios tipos: unas son preguntas sobre el libro que hemos elegido, otras son preguntas sobre el autor y las últimas, sobre curiosidades. También prepararemos trabalenguas, adivinanzas y pequeños poemas.



DESARROLLO

Es un juego de preguntas y respuestas, que sigue la mecánica del bingo. Repartimos un cartón por niño y empezamos a sacar números del bingo. Levantan la mano sólo aquellos que tienen el número, se les hace la pregunta o prueba que corresponda a ese número y van respondiendo uno a uno todos los que lo tienen. Cuando han contestado todos se les da la respuesta correcta y los que hayan acertado tapan el número y pasamos al siguiente, así hasta que se cante línea o bingo, o hasta que se terminen las preguntas. Se premia al primero que haga línea y al primero que haga Bingo.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

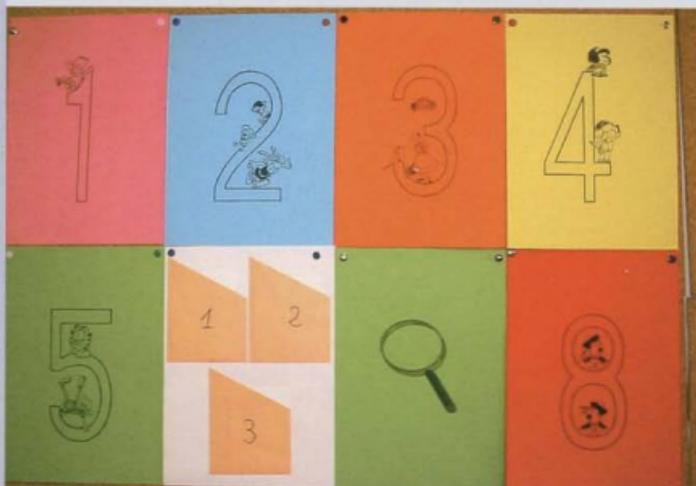
El bibliobingorratón se desarrolló junto con el "Rincón de los ratones" (exposición de libros con ratones como protagonistas), y bajo el lema "Ratones de biblioteca", pretendía "premiar" a nuestros usuarios más fieles y a los apasionados de la lectura.

TEMAS TRABAJADOS

Comprensión del libro elegido y conocimiento de su autor.

En el Bibliobingorratón (conocimiento de curiosidades bibliotecarias y ratoniles).

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS)

DIME CON QUIEN ANDAS
(EL PANEL DE LOS PERSONAJES)

MATERIAL

- Un panel.
- 21 hojas DINA-4 con números del 1 al 21.
- 21 hojas DINA-4 con 21 ilustraciones de personajes de la literatura infantil y juvenil.
- 3 pistas por cada uno de los personajes:
 - La primera hace una descripción del carácter del personaje.
 - La segunda es una descripción física.
 - La tercera indica el libro donde se le puede encontrar.
- Papeles de colores con el símbolo de las pruebas que tienen que pasar para conseguir las pistas: Recitar una poesía (un rollo de papiro lacrado), una adivinanza (una lupa), decir un trabalenguas (un cuadro con un montón de letras mezcladas), contar un chiste (una cara sonriente) o cantar una canción (nota musical)
- Caja de cartón decorada con un orificio en la parte superior donde se introducirán los papeles con los símbolos de las pruebas.
- Pizarra para anotar las puntuaciones que van consiguiendo los grupos.

DURACIÓN

1 hora y 30 minutos

PREPARACIÓN

Colocamos en el panel los 21 personajes tapados con una hoja, que tiene pegados tres sobres con las tres pistas y encima una hoja con los números.

DESARROLLO

Después de una breve explicación sobre la biblioteca, su ordenación y clasificación, se divide a los chicos en grupos. Cada uno de ellos, elige un número y deben adivinar qué personaje se oculta debajo. Si lo adivinan con la primera pista ganan 10 puntos, si no lo adivinan para conseguir la siguiente pista deben pasar una prueba. Meterán la mano en la caja de las pruebas y sacarán la hoja con el símbolo. El resto de participantes juzgará si lo han hecho bien o mal, aunque la última palabra al respecto la tendrá el bibliotecario. Una vez superada la prueba leeremos la segunda pista, si adivinan con ésta el personaje obtienen 6 puntos, sino deberán superar otra prueba y pasaremos a la tercera pista por la que ganarán 4 puntos.

Gana el grupo que más puntos acumule.

SUGERENCIAS

Dependiendo del tiempo del que disponemos se puede limitar el número de pruebas que deben realizar a una.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Con esta actividad presentamos los "Bibliocromos". Para incentivar el préstamo infantil-juvenil, lanzamos un álbum y una colección de cromos, que podían conseguir con el préstamo de libros.

TEMAS TRABAJADOS

Conocimiento de personajes de cuento, y cómics, no sólo su aspecto exterior sino también sus personalidades.

Trabajo en equipo.



D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS) MALOS DE SIEMPRE

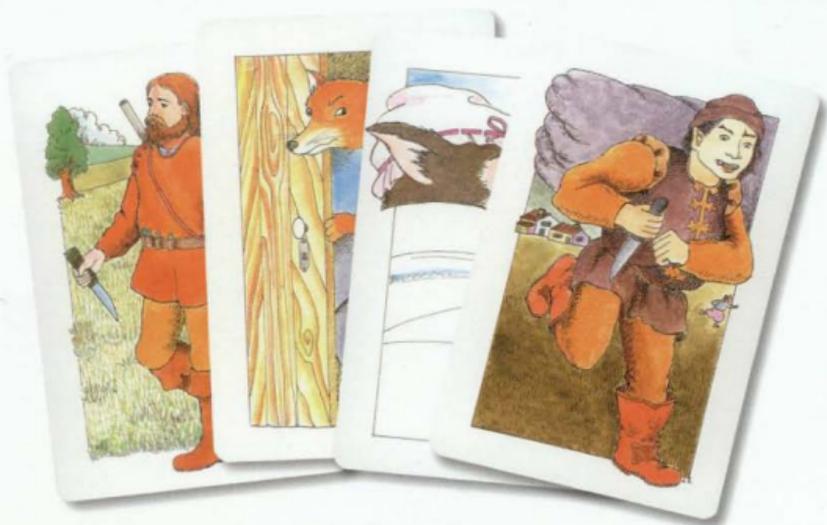


MATERIAL

- Baraja de cartas de distintos cuentos de las que separaremos las cartas de los 5 cuentos seleccionados. (Blancanieves, Caperucita roja, Cenicienta, Pulgarcito, Los tres cerditos).
- Una fotocopia por cada cuento en la que constan las cartas seleccionadas para cada uno de ellos.
- Una fotocopia individual de cada una de las cartas seleccionadas.
- Un objeto que represente a cada cuento, por ejemplo: una cesta para Caperucita, un ladrillo para los tres cerditos, piedrecitas para Pulgarcito, etc.
- Una versión de cada cuento desde el punto de vista del malo.
- Cartulinas y pegamento.

DURACIÓN

1 hora



PREPARACIÓN

Colocamos las mesas y las sillas para formar tantos grupos como cuentos hemos seleccionado, de manera que queden en círculo sin darse la espalda, teniendo en cuenta que se va a realizar un juego de cartas en las que cada grupo es un jugador.

DESARROLLO

Vamos a exponer las distintas fases del desarrollo de la actividad, se deja al criterio del bibliotecario la posibilidad de suprimir alguna de ellas, dependiendo del tiempo disponible o de las edades.

1. Sobre cada mesa habrá un objeto significativo de cada cuento.
2. Se reparte a cada niño una carta, excepto las de los malos.
3. Pedimos a los niños que piensen a que cuento pertenece su carta y que se sitúen en la mesa correspondiente guiándose por los objetos que hay sobre ellas.
4. A los niños que no tengan carta les repartimos las de los malos. Los demás tienen que hacerles preguntas para averiguar de qué personaje se trata, pudiendo solo responder SÍ o NO.
5. Insistimos para que los niños memoricen la carta que tienen en las manos y el resto de las de la mesa, que forman un cuento.

MALOS DE SIEMPRE



A continuación se recogen todas las cartas y se barajan, repartimos una a cada niño y pasamos a jugar a algo parecido al juego de cartas de "las familias".

- Cada mesa tendrá que recuperar todas las cartas de un cuento. A los niños más pequeños les damos la hoja fotocopiada para recordar qué cartas pertenecen a cada cuento.
- Cada mesa pedirá una sola carta a una de las otras mesas, si ésta tiene la carta solicitada la tiene que entregar.
- Va pasando el turno de pedir cartas por todas las mesas, estableciendo un orden previo.
- Gana el grupo que antes consiga reunir todas las cartas de un cuento.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Otra parte de la actividad consiste en establecer un diálogo con los niños para contemplar las historias desde el punto de vista de los malos. Les preguntamos por qué creen que los malos actúan así y pasamos a contarles o leerles las versiones ya preparadas de estos cuentos.

Para finalizar, se reparten las fotocopias de las distintas cartas de los cuentos en A5. Las colorean y pueden tener dos destinos: formar un mural de cada cuento o se pueden pegar en una cartulina y formar una baraja completa para que jueguen en el colegio.

Esta actividad se pensó para realizarla complementando una exposición titulada "malos malísimos", (desarrollada en el apartado de exposiciones).

TEMAS TRABAJADOS

Los cuentos tradicionales desde un punto de vista distinto.

La memoria.



D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS) SOMBRA LIBRESCAS



MATERIAL

- 20 hojas numeradas, cada una con la sombra de un personaje, que pertenecen a cuatro grupos: aventuras, misterio, animales como protagonistas y fantasía.
 - 40 preguntas numeradas que se corresponden con los personajes.
- Panel expositor.

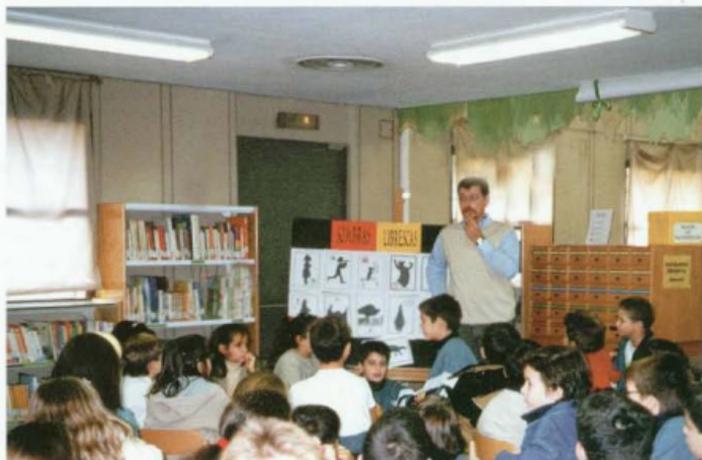
DURACIÓN

1 hora y 30 minutos

PREPARACIÓN

Colocamos en un panel las 20 siluetas, y distribuimos las mesas y sillas de forma que todos las vean.

Exponemos durante la actividad los libros que corresponden a los personajes de las siluetas.



DESARROLLO

Antes de comenzar la actividad se explicará a los niños cómo están clasificados y ordenados estos grupos en las estanterías, para que sepan localizar los libros rápidamente.

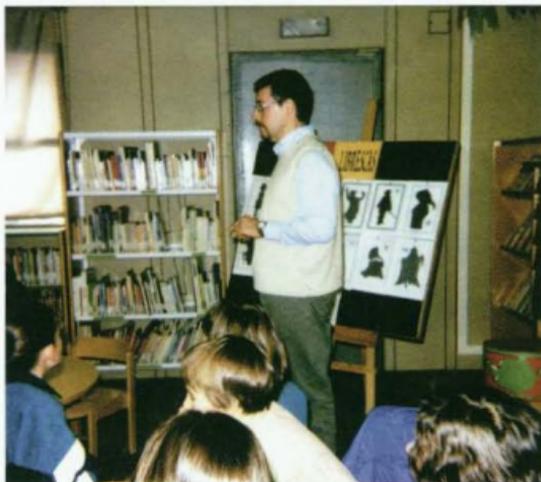
Se hacen cuatro equipos y a cada uno se le asigna uno de estos grupos, por ejemplo al equipo A le corresponden los libros de aventuras.

La finalidad del juego es que cada equipo reúna las cinco sombras de los personajes que pertenecen a su grupo, para ello tienen que superar todas las pruebas que se le presentan.

Comienzan a jugar por turno y el primer equipo pide una de las sombras que cree que le pertenece, si no aciertan elige el siguiente equipo.

Si aciertan, para conseguir la sombra tienen que responder a dos preguntas que se les irán entregando siguiendo la ronda de todos los equipos. Para responderlas, se podrán ayudar consultando, los diccionarios y enciclopedias (tanto en papel como en CD-Rom), de la biblioteca. Una vez resuelta la primera pregunta se les da un punto y se les entrega la segunda, pudiendo, para responderla, acudir al propio libro. Al resolverla tendrán que decirnos el nombre del personaje y el libro, de esta manera habrán conseguido otro punto y la silueta del personaje que han adivinado.

Los que no elijan correctamente la sombra tendrán otra oportunidad, pero ya no conseguirán al acertar un punto, sino medio. Si siguen sin acertar se les da una tercera oportunidad pero sin puntos.

SOMBRAS LIBRESCAS

El juego continuará hasta que todos los equipos hayan conseguido sus 5 sombras, sumando más o menos puntos en función de los aciertos o fallos a la hora de escoger las sombras.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Al finalizar el juego se pueden tener preparadas fotocopias de estos personajes para colorear y recortar. Los niños pueden llevárselas a casa o colocarlas en algún sitio de la biblioteca infantil.

TEMAS TRABAJADOS

Asociar personajes literarios con su género correspondiente.

Búsquedas en diccionarios y obras de referencia.

Conocer una selección de libros.

3



EDAD

Mayores
de 14 años

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS)

D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS)

EL TEST DE LOS LECTORES COMPULSIVOS



MATERIAL

- Fotocopias de los textos seleccionados y de las portadas de los libros que servirán para averiguar la solución.
- Plantillas para que el usuario anote sus respuestas.
- Fotocopia con los resultados del test y el comentario a los mismos.
- Un tablón de corcho y chinchetas.

DURACIÓN

15/20 minutos

PREPARACIÓN 1

En esta actividad los usuarios deben identificar el título de una obra, de entre tres propuestos, a través del reconocimiento de uno de sus pasajes.



Se clavan en el corcho las fotocopias de las portadas de los libros una al lado de la otra. Se deben situar encima las fotocopias del texto correspondiente a la portada, de tal manera que se puedan levantar desde la parte inferior. Debajo de los textos se ofrecen tres posibles soluciones. De esta forma el usuario puede leer el texto y comprobar la solución.

Se deberá además disponer de alguna funda donde colocar las plantillas en las que los usuarios puedan anotar sus respuestas.

PREPARACIÓN 2

Se pueden situar únicamente en el corcho las fotocopias de los textos de tal forma que los usuarios no puedan conocer las soluciones. Se pediría entonces a los participantes que dejaran sus respuestas al personal de la biblioteca quienes se encargarían de su corrección y de la publicación de los nombres de los usuarios con la puntuación más alta.

DESARROLLO

La actividad está diseñada para que los usuarios la realicen sin necesidad de que intervenga el personal bibliotecario.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

En caso de optar por la primera opción, podemos aprovechar para realizar algún tipo de sorteo entre todos los participantes, o sólo entre los ganadores, en caso de optar por la segunda.

TEMAS TRABAJADOS

Desarrollo de la capacidad lectora.

Promoción de determinados fondos de la biblioteca.

D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS)

LA TÍA ÁGATHA

**MATERIAL**

- Tres juegos de cartas:
 - Con los personajes y pistas falsas
 - Con las habitaciones
 - Con las pistas
- Pruebas: cuchillo, guante, pajarita, carta de amor, foto, pañuelo, seta, frasco de veneno, corazón, mechón de pelo, autopsia detallando las causas de la muerte y la hora, factura de compra de ropa de caballeros a cargo de una mujer, Cartas de Tarot, colmillos, 5 pergaminos describiendo por partes el ritual mágico, reloj de agua roja (sangre licuada).
- Servilletas imitando la piel de un leopardo.
- Selección de libros y materiales que queremos presentar acompañando a las pruebas (hasta 20 títulos) que pueden ser revistas, CDs, etc.
- Tablón para colocar las cartas de los personajes y pistas falsas.
- Cinco copias del testamento de la Tía Ágatha.
- Cinco cartas en las que se despide y proclama su última voluntad Lady Ágata.



- Plano de la biblioteca con la disposición de las materias en cada estantería.
- Cinco tablas con la C.D.U y sus materias correspondientes.
- Una hoja con la foto de todos los herederos.
- Cinta grabada con:
 - Lectura del testamento por el notario, y de la carta de despedida realizada por la propia Lady Ágatha.
 - Informe del detective en el que se explica que el ritual mágico pertenece a una secta.
- Casete.

DURACIÓN

De 1 hora y media a 2 horas.

PREPARACIÓN

Se deberán elaborar tres juegos de cartas distintos que constarán de:

- Juego de 20 cartas con los personajes y pistas falsas:
En el anverso: el detective, los 9 herederos y 10 pistas falsas
En el reverso: aparecen numeradas del 1 al 20 y con la silueta de un cadáver.
- Juego de 20 cartas con todas las habitaciones de la mansión:
En el anverso: 20 habitaciones seleccionadas de acuerdo a los números de la CDU que queramos que nuestros visitantes conozcan porque consideremos de su interés. En el reverso: silueta de una mansión.
- Juego de 20 cartas con las pistas:
En el anverso: una pista sobre el contenido del libro que vamos a intentar localizar y su título. En el reverso: una gran interrogación con el nombre de la habitación correspondiente.

LA TÍA ÁGATHA



Cinco copias del testamento en papel timbrado, redactado de una forma oficial, en el que se indica el nombre de todos los que heredan y qué, con una cláusula final en la que se anuncia que si fallece uno de los herederos su parte se repartirá entre los supervivientes.

Tabla de la CDU con las materias correspondientes.

Plano de la biblioteca en el que las estanterías se corresponden con las habitaciones y cada habitación a su vez con un número concreto de la CDU.

Foto de todos los herederos (se pueden reunir en una hoja A4).

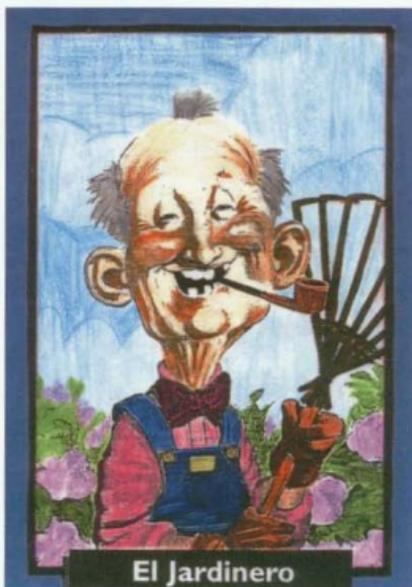
Pruebas: al principio se han enumerado una serie de objetos como posibles pruebas, en realidad, puede ser cualquier objeto que queramos que se relacione con el culpable o con los culpables, y que puede aparecer en las fotos. Deben ser lo más reales posibles, pero, si es necesario, se pueden sustituir por fotocopias en color de los objetos seleccionados.

DESARROLLO

En la biblioteca, colocamos en un lugar visible las cartas con los herederos, el detective y las pistas falsas boca abajo, de forma que sólo vemos el reverso en el que figura el número y la silueta del cadáver.

Dividimos a los participantes en la actividad en cuatro o cinco grupos, dependiendo de su número y, les situamos en la escena del crimen informándoles de que la agencia de detectives a la que pertenece cada uno de los grupos, ha sido contratada para descubrir quien asesinó a Lady Ágatha.

LA TÍA ÁGATHA



El Jardinero

Como primer paso, han sido invitados a la lectura del testamento de Lady Ágatha en la mansión y, posteriormente, se les permitirá recorrerla buscando pruebas. Para localizar estas pruebas, deben conocer como está clasificada y organizada la biblioteca, por lo que se les da una breve explicación sobre la CDU (siguiendo la tabla que se les entrega a cada grupo), con algunos ejemplos prácticos. La organización de la biblioteca, la descubriremos siguiendo el plano de la misma, en el que las estanterías han pasado a convertirse en habitaciones y cada una de ellas corresponde a un número de la CDU.

El recorrido comienza eligiendo, al azar, una carta de las correspondientes al grupo de las habitaciones, que les mostraremos por el reverso (la mansión). Una vez elegida irán con ella hasta el otro juego de cartas (el de las pistas), en el que encontraremos el título del libro que debemos localizar. Las habremos dispuesto en una mesa, por el reverso, con la interrogación y el nombre de la habitación, en montones bien visibles.

Sólo con el título del libro deberán averiguar a qué número de la CDU corresponde y, ubicarlo en el plano de la biblioteca, procediendo a su localización en la estantería. Una vez encontrado el libro y la prueba, se expondrá ante el resto de los grupos para su análisis, presentando una teoría sobre los posibles sospechosos.

LA TÍA ÁGATHA



A continuación, eligen una carta de las expuestas en el tablón numeradas del 1 al 20, de modo que, dependiendo de lo elegido, podrán ir eliminando sospechosos, recibir la ayuda del detective o bien caer en una pista falsa y quedarse igual que estaban.

El juego continúa hasta que se terminen todas las cartas de las habitaciones, reúnan todas las pistas y elaboren su teoría. El bibliotecario, debe animarles a explorar todas las teorías que se les ocurran, por peregrinas que puedan parecer, fomentando la imaginación, pero debe también equilibrarlo con ciertos toques de realismo, haciendo hincapié, por ejemplo, en la importancia de que sus teorías se sustenten en pruebas contundentes que nos permitan llevar a los culpables ante la justicia.

En definitiva, está permitido todo: despistar dirigiendo las sospechas hacia el más inofensivo, ahondar en una historia plausible pero equivocada o encauzarles hacia la verdadera. Lo importante es que se paren a pensar, a relacionar pistas, a observar escenas y sobre todo, que se diviertan descubriendo la biblioteca como un lugar en el que las historias, a veces, cobran vida y ellos pueden protagonizarlas.

VARIANTES

Esta actividad, se ha llevado a cabo con grupos de niños de 9 a 11 años y también con adolescentes, con buenos resultados en todos los casos. Se varía únicamente el fondo que seleccionamos en la presentación, pero las cartas, pruebas, grabaciones, etc. se mantienen igual.

TEMAS TRABAJADOS

La biblioteca: su espacio y servicios.

Observación y reflexión.

La imaginación.



Norman Messenger. "La Casa de Ana". A&B

EDAD

Mayores
de 14 años

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS)

D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS)

TOP-BIB



MATERIAL

- TOP BIB (juego de preguntas y respuestas, creado por un grupo de bibliotecarios del Ayuntamiento de Madrid, sobre literatura, cine y cultura general).
 - Obras de referencia.
 - Ordenadores.
 - Catálogo.

DURACIÓN

2 horas

PREPARACIÓN

Instalaremos en los ordenadores las obras de referencia y el catálogo. También exponemos una serie de obras de referencia en papel.

Disponemos las mesas y las sillas, preparando el espacio para el desarrollo del juego, cerca del catálogo y de los ordenadores con las obras de referencia instaladas.



DESARROLLO

Visita guiada por la biblioteca, con indicación de los principales servicios, apoyada en un plano-croquis de la misma.

Organizamos una partida de TOP BIB con el grupo, que se dividirá en cinco equipos (uno por cada color de las fichas).

Para responder a las preguntas, los participantes pueden utilizar enciclopedias en papel (de cine, literatura y una general) y en CD-Rom.

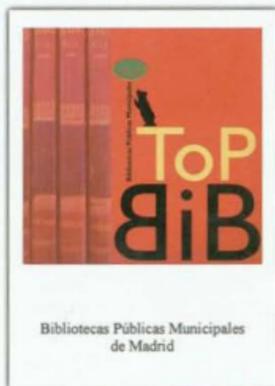
A cada equipo se le da un máximo de dos minutos para responder a las preguntas. Pueden utilizar hasta un máximo de cuatro veces el comodín del profesor (si está de acuerdo) o el del bibliotecario (profesor o bibliotecario contestarán la pregunta del equipo o ayudarán a encontrar la solución).

Se procura que cada miembro del equipo tenga una participación en el juego equilibrada.

TEMAS TRABAJADOS

Profundizar en el conocimiento de la literatura: autores, títulos, personajes y curiosidades.

Uso del catálogo y obras de referencia en papel y CD-Rom.



D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIJUEGOS) VERSOS DE COLORES



MATERIAL

- Un sobre-recortable por niño (plantilla).
- Hojas de colores.
- Bolígrafos, pegamento y tijeras.
- Una cartulina grande.
- Fotocopias de las poesías que vamos a trabajar.
- Fotocopias de las poesías para coleccionar.

DURACIÓN

1 hora y 30 minutos

PREPARACIÓN

Fotocopiamos las poesías que previamente hemos escogido. Es importante señalar que la selección de poesías que hagamos y su presentación debe ser muy atractiva para los niños, esto va a ser fundamental para que la actividad tenga éxito.



DESARROLLO

El hilo conductor de la actividad es que los niños coleccionan poesías y las guardan en un sobre que ellos mismos recortan y pegan. Estas poesías las consiguen realizando una serie de juegos que a continuación se describen:

1) Entre rimas anda el juego.

Según van entrando los niños en la biblioteca infantil, sacan de una caja una cuartilla con el mismo poema, este se ha impreso en hojas de cuatro colores diferentes. En las mesas hemos colocado las plantillas de los sobres, un color en cada mesa, de manera que se sienten en la mesa del mismo color que el poema y así formaremos los cuatro grupos.

Una vez colocados, el bibliotecario recita el poema en voz alta con el fin de trabajar el concepto de rima. A continuación, vuelve a leer la poesía, pero esta vez, cuando llegue al final del verso, los niños tendrán que cambiar la palabra con rima por otra que rime igual, aunque el significado sea diferente.

Antes de pasar al siguiente juego confeccionan el sobre y guardan el poema que les hemos dado al entrar.

2) Fuga de palabras

A cada grupo se le entrega una poesía (una diferente a cada uno). A los cuatro poemas les faltan unas cuantas palabras, que aparecen escritas en la parte inferior del folio arbitrariamente. Cada grupo tiene que completar correctamente su poesía.

VERSOS DE COLORES



Cuando terminan, se reparte a cada niño su poema entero para engrosar la colección que ha comenzado.

3) En busca del verso perdido.

En esta ocasión se trata de encontrar varios versos de una poesía (cada grupo también tendrá una distinta), de la que les indicamos el autor del libro.

Para ello tendrán que acercarse a una mesa en la que se habrán expuesto diversos materiales: libros de poemas, de canciones, de adivinanzas, etc., donde buscarán la solución.

Una vez completados los versos desaparecidos, tendrán que hallar en el mismo libro o material en el que encontraron aquél, otro poema, del que les indicamos el tema.

Después se les entrega para su colección los dos poemas con los que han trabajado.

4) Adivina, adivinanza.

El bibliotecario lee una adivinanza en voz alta para que cualquier niño pueda contestar (si alguno acierta, recibe una poesía como premio). Si no es así, se escoge a un portavoz de uno de los grupos para que la escenifique. Si los de su equipo descubren la respuesta, se les da a cada uno una poesía, pero si ese grupo no acierta, hay rebote y pasa el turno a otro equipo y así sucesivamente.

5) Poetas por un día.

Entre todos los niños se confeccionará un poema de palabras encadenadas.

Para ello, a cada grupo se le da la primera y la última palabra de una estrofa de cuatro versos, junto con otra palabra intermedia (concretamente la última del segundo verso de la estrofa).

Cada niño tiene que componer un verso, teniendo en cuenta que para que la poesía sea encadenada, siempre la última palabra de un verso será la primera del siguiente. Después se pegan las estrofas en una cartulina para que se la puedan llevar a su clase o exponerla en la biblioteca.

6) Continúa tu colección de poesía.

Con el fin de fomentar que los niños sigan leyendo poesía, se les entrega a la salida una hoja en blanco con el título "**CONTINÚA TU COLECCIÓN DE POESÍA**".

TEMAS TRABAJADOS

Todos los elementos de la poesía (rima, ritmo, entonación).

La relación entre el folklore infantil y la poesía.

Algunos autores de poesía en la literatura infantil.



D

JUEGOS Y CONCURSOS (BIBLIOJUEGOS)
LA VIÑETA ENMASCARADA**MATERIAL**

- Papel continuo blanco.
- Fotocopias de la viñeta ampliada.
- Ceras de colores.
- Cartulinas.
- Panel expositor.

DURACIÓN

1 hora

PREPARACIÓN

Elegimos una viñeta de un cómic que sea atractiva. A continuación, la fotocopiamos ampliada (a tamaño 200 X 50 cm. aproximadamente). Trazamos una cuadrícula sobre la viñeta y la recortamos con lo que obtenemos 40 rectángulos (de 12 X 20 cm. aproximadamente) que se numeran en un lugar que sólo sea visible por nosotros, de manera que sepamos el lugar dónde hay que colocarlo.



Por otro lado, preparamos un panel que puede hacerse de cartón forrado de papel continuo blanco, o poner éste directamente sobre un corcho. En este panel se dibuja un rectángulo del tamaño de la viñeta y las divisiones de las casillas dónde se van a colocar los rectángulos en los que hemos dividido la viñeta.

En definitiva, habremos hecho un rompecabezas con la viñeta y un panel donde los niños tendrán que recomponerlo.

También tenemos, metidas en sobres, tantas preguntas como casillas tiene el panel.

DESARROLLO

Los niños se disponen alrededor del panel y, por turno, van pidiendo una pregunta. Si saben la respuesta la dicen en el momento y si no pueden consultar los libros (para agilizar el juego estos libros pueden tenerse preparados en alguna cajonera o carrito dispuesto para tal fin).

Las preguntas son en su mayoría sobre personajes de la literatura infantil, también se pueden intercalar algunas de cultura general.

Cuando dan la respuesta correcta les entregamos uno de los rectángulos de la viñeta que tienen que colocar en el lugar que crean es el correcto. Al principio el número de errores es muy alto por lo que al colocar un rectángulo tienen la oportunidad de colocar el que estaba mal colocado en ese lugar. De esta manera se irá completando la viñeta-rompecabezas.

LA VIÑETA ENMASCARADA



ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Esta actividad resulta adecuada para trabajar el género del cómic, por lo que las preguntas que se preparan pueden ser sobre este tema y completarlo haciendo dibujos o manualidades con personajes de cómic.

Cuando se realizó en las bibliotecas durante la "semana del libro", mientras se completaba la viñeta, los niños hacían unos móviles con personajes y unas tarjetas bidimensionales.

TEMAS TRABAJADOS

El mundo del cómic.

Conocimiento de personajes de la literatura infantil.

Trabajo en equipo.

