

## **Normas del Juego De Cleo.**

(Texto de Joaquín Nieto e ilustraciones de M<sup>a</sup> Ángeles Maldonado)

Salida: Hay que decir de quién se trata (nombre, especie, personalidad,...). El primero/a que diga algo correcto puede empezar a tirar el dado.

Casillas verdes: Paseo aventurero de Cleo (sin consecuencia).

Casillas naranjas: Describir lo que la relaciona con Cleo.

### Consecuencias si la descripción es correcta:

La "camioneta de la fruta" te lleva a la casilla nº 11.

Con "Clara" vas a la casilla nº 17.

Con "Trucha" avanzas hasta la casilla 23.

"Don Tejedor" te deja en la casilla nº 24.

"La Dama de Noche" te envía a la casilla nº 29.

La familia de Cleo finaliza la partida.

Para ganar debe decirse alguna característica del final del libro (de la familia, del castillo y sus habitantes,...).

### Consecuencias si la descripción no es correcta:

La "camioneta de la fruta" te lleva a la casilla nº 1, el primer paso de la aventura.

Con "Clara" pierdes un turno (la noche en su casa).

Con "Trucha" pierdes dos turnos (por marearte y desmayarte).

"Don Tejedor" te hace perder tres turnos (por sus tres patas perdidas).

A "La Dama de Noche" debes decir una de las promesas de Cleo para poder volver a avanzar en el siguiente turno.

La familia de Cleo te manda a la "camioneta de la fruta".

## **CLASIFICA LOS ADJETIVOS**

(Actividad 4 del libro)

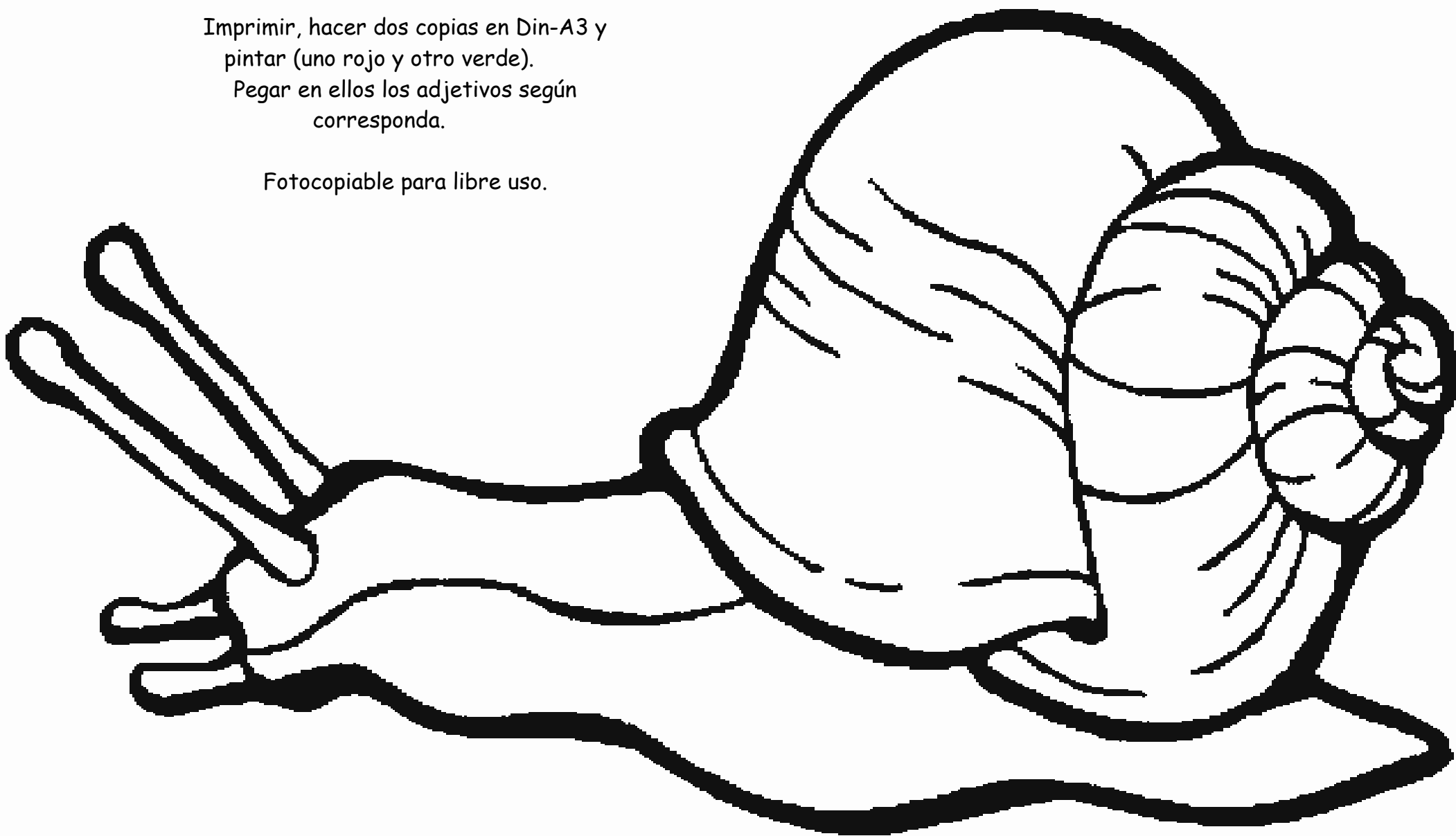
Clasifica los adjetivos según se traten de cualidades que creas que puedan ser buenas o de cualidades menos agradables. Explica o pon un ejemplo al hacerlo.

Adjetivos son: ATREVIDO - PRESUMIDO - ASTUTO - MENTIROSO - BONDADOSO - CHARLATÁN - OBSTINADO - BUEN HIJO - SOÑALOR - IRRESPETUOSO - GUAPA - TÍMIDA - INSEGURA - BUENA - AMBICIOSA - PRESUMIDA - SOÑADORA - MIEDOSA - OBSTINADA - HALAGADORA.

Imprimir, hacer dos copias en Din-A3 y  
pintar (uno rojo y otro verde).

Pegar en ellos los adjetivos según  
corresponda.

Fotocopiable para libre uso.



BONDADOSO

ATREVIDO

PRESUMIDO

ASTUTO

MENTIROSO

HALAGADORA

SOÑADORA

AMBICIOSA

OBSTINADA

MIEDOSA

PRESUMIDA

BUENA

INSEGURA

TÍMIDA

GUAPA

IRRESPECTUOSO

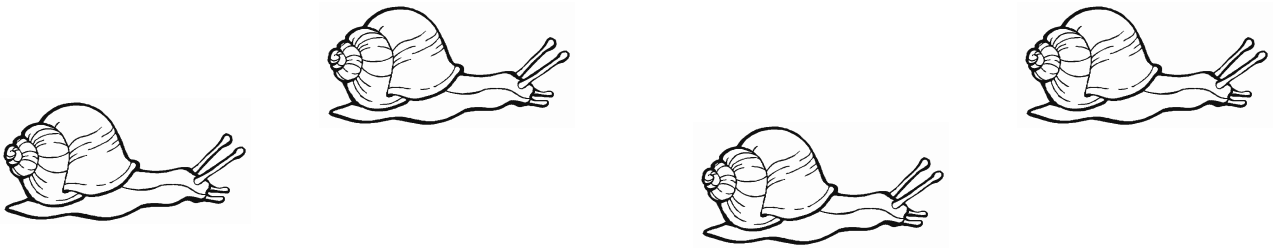
SOÑALOR

BUEN HIJO

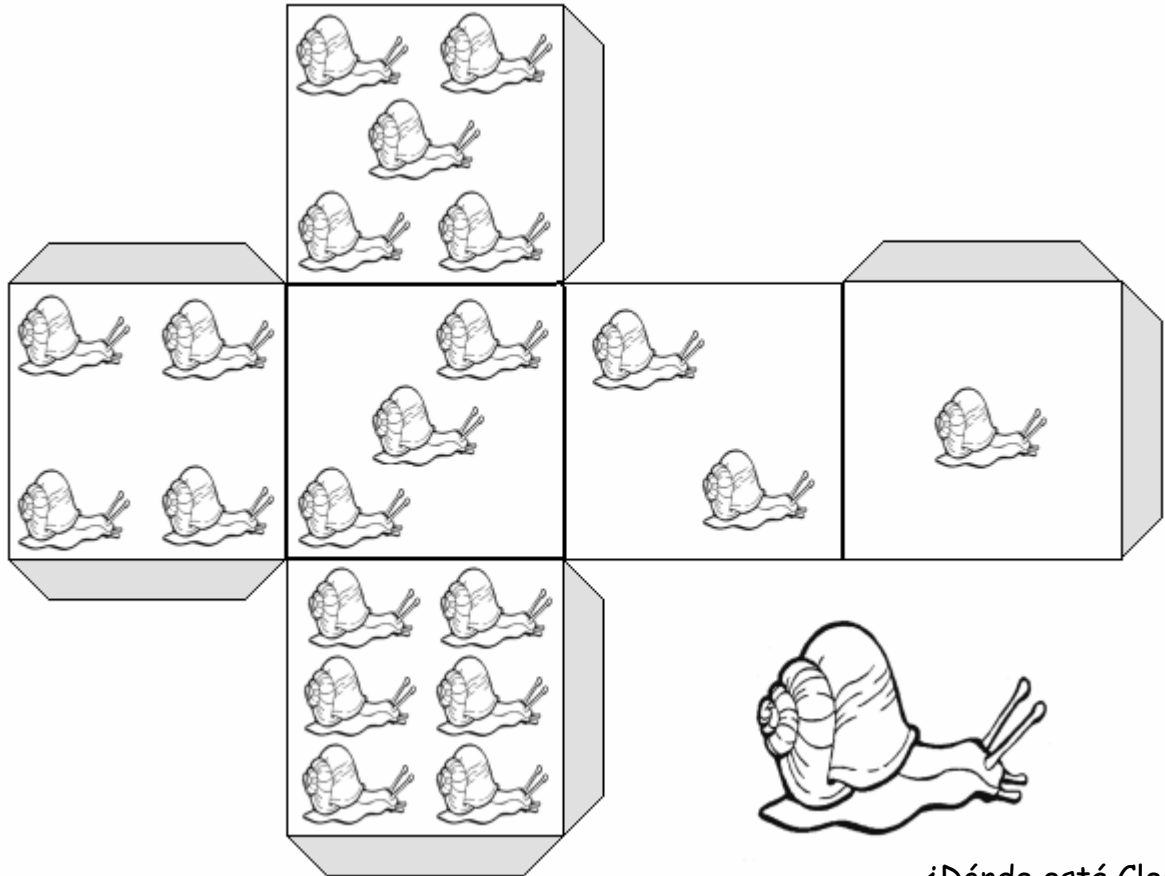
OBSTINADO

CHARLATÁN



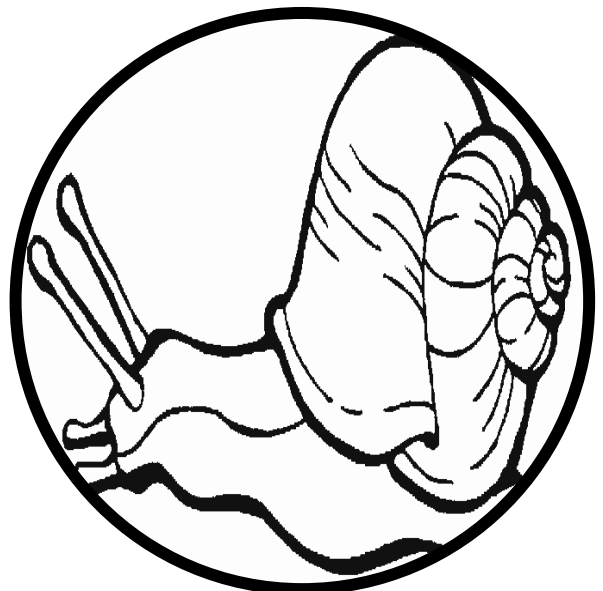
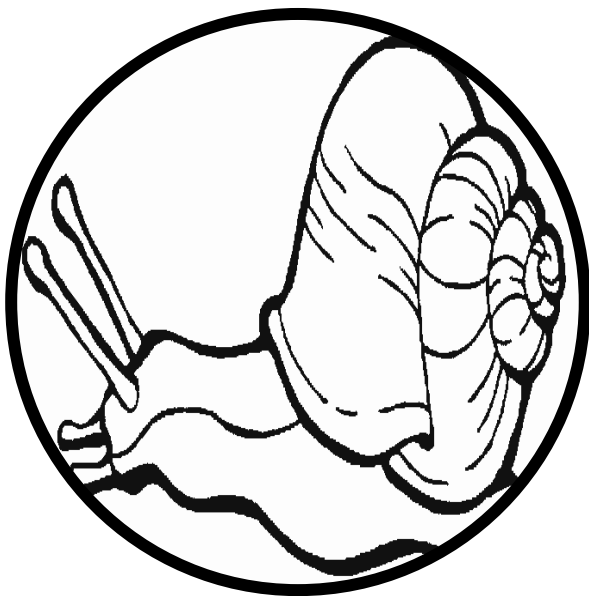


Fichas y dado



¿Dónde está Cleo?

Medallas/pegatinas



## ¿Dónde está Cleo?

Cleo, el caracol aventurero está paseando por nuestra biblioteca. ¿Dentro de qué libro está?

<b>Pista</b>	<b>Título del libro</b>	<b>Alumno/a que lo encontró y fecha.</b> (Debe esconderlo y poner alguna pista)
<b>Cleo fue a visitar a unos monstruos en la sección infantil. ¿En dónde estará?</b>		

## ***Puzzle de Cleo***

(Texto de Joaquín Nieto e ilustraciones de M<sup>a</sup> Ángeles Maldonado)

En papel continuo existen trozos de velcro donde va alguna pieza del "caracol aventurero".

Se recomienda pegar con "macilla" dicho papel a la superficie de trabajo para mayor manipulación.

## ***Móvil del libro***

(Texto de Joaquín Nieto e ilustraciones de M<sup>a</sup> Ángeles Maldonado)

Piezas para imprimir, pegar y colgar, de las distintas partes de la historia.

