



El juego de la granja

PENSAMIENTO CREATIVO

PROCEDIMIENTO

Introducción

Según el número de alumnos de la clase, se preparan tarjetas con los dibujos de diferentes animales de la granja: cerdos, gallinas, vacas, etc., para formar grupos de cuatro o cinco alumnos.

Tarea I

Se entrega una tarjeta a cada niño y se les explica que deben imitar los sonidos y la forma de desplazamiento del animal que les haya tocado.

Tarea III

Los niños deberán encontrar a los compañeros que estén imitando el mismo animal que ellos y formar un grupo. Cuando se hayan formado todos los grupos, los alumnos deberán identificar qué animal está representando cada grupo.

Conclusión

Luego se preguntará a los alumnos en qué se parece y en qué se diferencia su animal del de los otros grupos.

OBJETIVO

Crear los sonidos y formas de desplazamiento de distintos animales

HABILIDADES

Flexibilidad y originalidad

DISPOSICIÓN DEL AULA

Libre de obstáculos (libre de mesas, sillas, etc.)

MATERIALES

Tarjeta de los diferentes animales de la granja