

# Kodor

## Fichas didácticas

Contenidos adecuados para niños y niñas entre 6 y 9 años

## **Fichas didácticas**

### **Contenidos**

- La constancia
- El esfuerzo
- La confianza/ Desconfianza
- La amistad

### **Objetivos**

- Aprender a ser constantes
- Valorar la constancia como un valor positivo
- Aprender a esforzarse
- Experimentar que todo esfuerzo tiene su recompensa
- Tomar conciencia de los beneficios del trabajo en equipo
- Ganar confianza en uno mismo
- Confiar en los compañeros
- Identificar mentiras
- Valorar y reflexionar sobre la amistad
- Tomar conciencia de los objetivos que se quieren alcanzar
- Trabajar en equipo

## Propuesta 1

### GINCANA

#### Objetivos:

- Experimentar que todo esfuerzo tiene su recompensa
- Aprender a esforzarse
- Tomar conciencia de los objetivos que se quieren alcanzar
- Trabajar en equipo

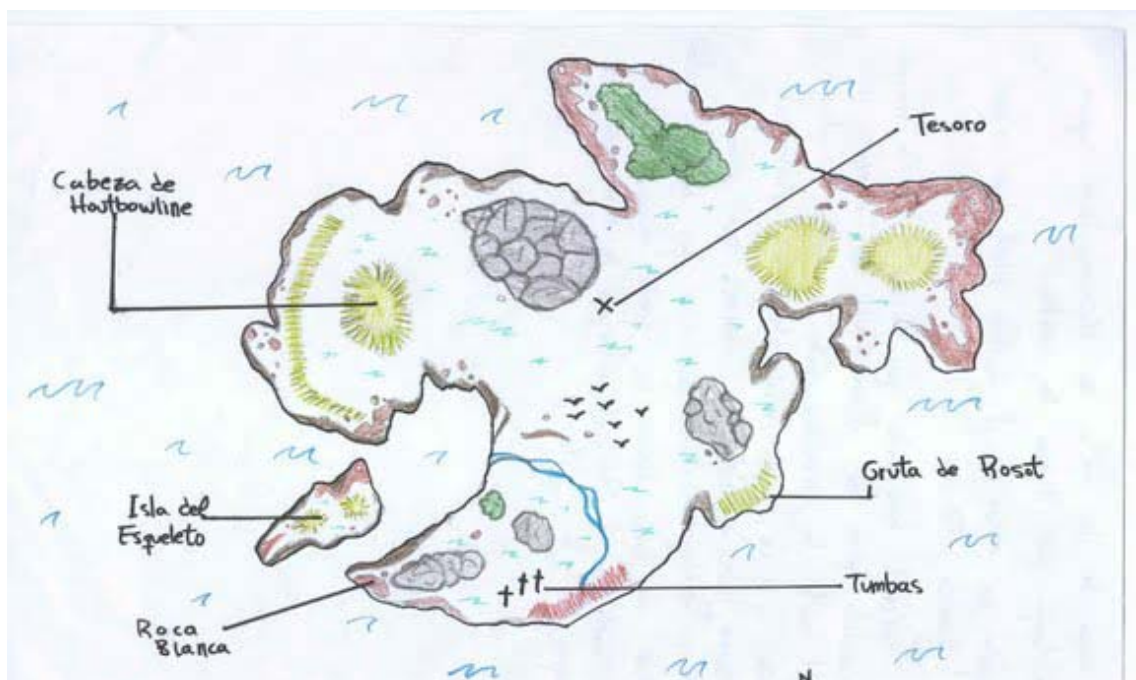
#### Descripción de la actividad

Es recomendable realizar esta actividad en el patio de la escuela.

Se trata de crear un circuito con 5 pruebas relacionadas con el contenido del cuento, que los alumnos deberán ir superando. Deberán ser conscientes de que las pruebas han de ser superadas en equipo.

En la primera prueba, los niños y niñas se organizarán en grupos de cuatro o cinco. A medida que vayan avanzando en la actividad, irán obteniendo partes de un mapa hasta completarlo, una vez terminadas todas las pruebas y encajados los distintos retazos conseguidos. El mapa les indicará dónde encontrar el objetivo final: una rama de Lylogum.

Este es el ejemplo de un mapa para el desarrollo de la gincana. Para que los niños puedan encontrar la rama, el mapa deberá tener elementos reales y característicos del lugar en el que se realice la actividad.



Una vez organizados los grupos, se entregará una carta en la que esté indicada la ubicación de la siguiente prueba. Esta carta se entregará a cada uno de los grupos y, en ella, los alumnos encontrarán la primera parte del mapa que, junto a las cuatro restantes, completará el dibujo que les permitirá descubrir dónde se esconde la rama de Lylogum.

### Carta para los niños y niñas

#### Primera prueba

Para acceder a la siguiente prueba, debéis buscar (por ejemplo) debajo de la canasta del patio. Allí encontraréis un circuito que deberéis recorrer entre todos los componentes del grupo. Debéis correr a la pata coja, haciendo ver que sois el dromedario herido por los leones. En ningún momento podéis apoyar uno de los pies en el suelo.

Esta carta contiene una parte importante del mapa que os servirá para localizar dónde está escondida la rama de Lylogum. Debéis guardarla junto a las otras tres restantes que obtendréis a medida que superéis las otras pruebas. En la última prueba, obtendréis el mapa al completo.

El mapa debe reflejar algunos elementos reales propios del sitio donde se realice la gincana. De esta manera, será posible que los niños y niñas encuentren la rama.



Ejemplo de una parte del mapa

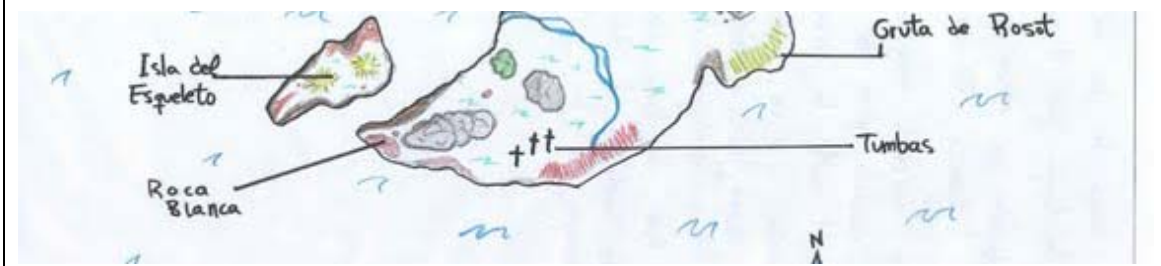
Una vez superada la primera prueba, se les entregará la segunda carta donde habrá otro trozo del mapa y las indicaciones para encontrarlo y superar la siguiente prueba.

## Carta para los niños y niñas

### Segunda prueba

Esta prueba deberá realizarla uno de los componentes del grupo con los ojos tapados con un pañuelo. Es importante este miembro del grupo confíe en sus compañeros, ya que ellos serán los encargados de proporcionarle las indicaciones para realizar la prueba con éxito. Para conseguir la preciada rama, el niño o niña que lleve los ojos tapados deberá lanzar una espada de cartón y tocar un árbol, tal y como lo hacía Kodor. El resto de compañeros, deberán indicarle la dirección correcta para lanzar la espada.

Segundo trozo de mapa que el grupo debe guardar

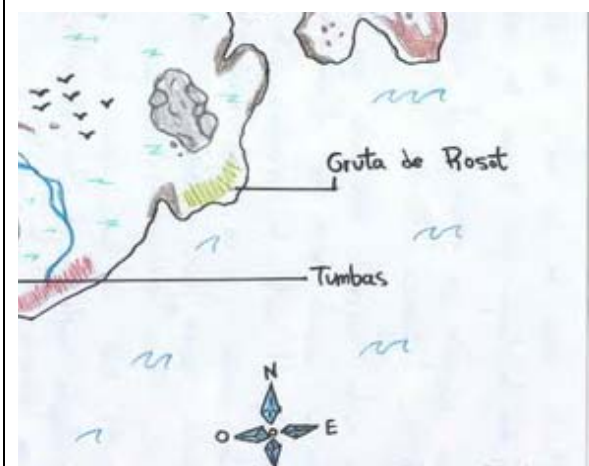


Una vez superada la segunda prueba, la maestra entregará la siguiente carta.

## Carta para los niños y niñas

### Tercera prueba

Debéis dirigiros a la zona de los columpios con las caretas de leones que hicisteis. Entre todos, debéis elegir al componente más rápido del grupo, para que corra hasta la meta, mientras los demás le perseguís, simulando ser leones.



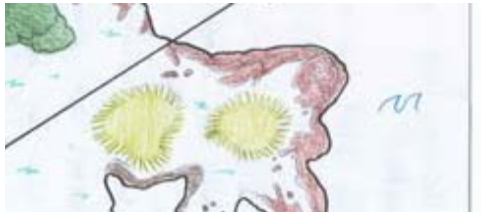
Al finalizar la prueba, se les entregará la penúltima carta.

## Carta para los niños y niñas

### Cuarta prueba

Esta vez, tenéis que ir a la puerta de la escuela, donde encontraréis unos pañuelos de colores que debéis ponerlos en la cabeza, en forma de turbante, tal y como lo llevaba Kodor. Junto a los pañuelos, encontraréis la última carta que os indicará qué debéis hacer para superar la última prueba y encontrar la parte del mapa que os falta y que os permitirá saber dónde está escondida la rama de Lyloum.

Trozo de mapa



La última carta está situada en el mismo lugar que la última prueba, junto a los pañuelos.

**Enhorabuena!!!!** Habéis conseguido llegar a la última prueba y superar todas las anteriores.

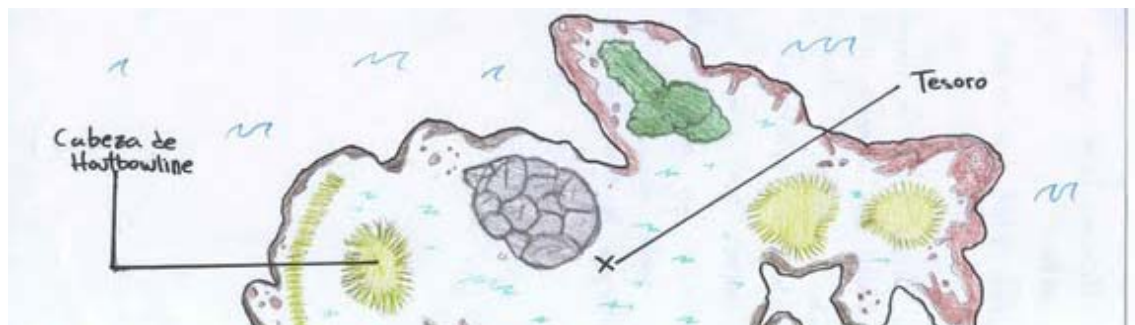
Ahora sólo queda encontrar el último trozo del mapa, juntar todas las partes, interpretar el mapa y averiguar dónde está escondida la rama.

### Carta para los niños/as

#### Última Prueba

Para encontrar el último trozo de mapa, debéis localizar la papelera situada más al norte de la escuela. Debajo de ésta, encontraréis la parte del mapa que tanto deseais. Pero para poder encontrar la papelera, primero hay que averiguar donde está el norte... Podéis utilizar esta brújula para poder descubrirlo.

Última parte del mapa escondida debajo de la papelera que se encuentre más al norte de la escuela



Ésta es una actividad divertida que los niños y niñas podrán disfrutar jugando. Pero es importante, que después de la actividad, se reflexione sobre los diferentes valores que han surgido durante la ejecución de las pruebas.

1. La necesidad de trabajar en equipo para conseguir mejor nuestro objetivo
2. Tener los objetivos claros desde el principio
3. Confiar en nuestros compañeros (en la prueba en la que uno de los componentes tiene que avanzar con los ojos tapados)
4. Reflexionar sobre el esfuerzo que ha supuesto el juego y la recompensa que se ha obtenido. Es importante transmitir que la recompensa no es sólo para el primer grupo que la ha logrado. Hay que destacar, por encima de todo, el placer de jugar y pasarlo bien, de hacer las cosas bien y de compartir con los amigos un buen rato.

### MI COMPAÑERO O COMPAÑERA

#### Objetivo

- Valorar y reflexionar sobre la amistad

#### Descripción de la actividad

Los alumnos deberán elegir a un compañero/a de clase para hacer una redacción sobre él o ella: sobre las cosas que más le gustan y también, de una forma constructiva, de las que le gustan menos. Una vez terminada la redacción, se reunirán para leerla, con el objetivo de dialogar sobre lo que se opina de ellos/as. De esta manera, podrán valorar y reflexionar sobre las virtudes que ven en ellos los amigos/as e intentar corregir aquellos aspectos no del todo positivos. Este es un trabajo importante de autoconocimiento y de aceptación de las críticas, que deben ser enfocadas como una oportunidad para mejorar su personalidad.

### MÁSCARAS

#### Objetivo

- Trabajar en equipo
- Confiar en los compañeros
- Identificar mentiras

#### Descripción de la actividad

Realizaremos máscaras de yeso y las pintaremos con pinturas. Los niños trabajarán en parejas para poder ayudarse. Esta actividad sería imposible de realizar sin la ayuda de un compañero.

Las máscaras deben ser construidas manualmente, haciendo un molde directamente en la cara del compañero. Usaremos la técnica del molde con venda de yeso, el cual aplicaremos sobre el rostro del niño, para obtener el modelo.

Los materiales que necesitaremos son los siguientes:

1. Vaselina
2. Venda de yeso (de las utilizadas en los hospitales para enyesar).
3. Yeso
4. Tijeras, recipientes, una brocha pequeña, trapos etc..
5. Periódico, pinturas acrílicas, óleo o similares.
6. Harina para preparar engrudo

## **Preparación del rostro a moldear**

### **Paso 1**

Lo primero que debemos hacer es asegurarnos que el niño o niña que va hacer de modelo esté bien acomodado en una silla, durante todo el tiempo que su compañero/a invierta en cubrirle la cara con la venda.

### **Paso 2**

Tomaremos una importante cantidad de vaselina y la aplicaremos por toda la cara, procurando que el vello de las cejas o bigote queden bien impregnados y pegados a la piel. Esto se realizará antes de aplicar la venda, para evitar que el yeso se adhiera al vello a la hora de retirar el molde.

### **Paso 3**

Consistirá en recortar varios trozos de venda de diferentes tamaños. Según los vayamos aplicando, iremos comprobando los tamaños que necesitamos para cada caso.

### **Paso 4**

A continuación, tomaremos uno de los trozos de venda y lo pegaremos sobre la cara del modelo y, para adherirlo, humedeceremos agua y la aplicaremos con la brocha, de tal modo que la venda quede bien mojada. De esta manera, el yeso comenzará a actuar...

Iremos trabajando sobre todas las áreas de la cara del mismo modo, pegando un trozo de venda sobre otro, humedeciendo los trozos de venda en cada aplicación. Continuaremos aplicando la venda de yeso en el resto de la cara, hasta completar una primera capa, dejando descubiertas las fosas de la nariz y ojos. Aplicaremos una segunda capa y posteriormente una tercera. Finalmente, esperaremos a que el yeso de la venda endurezca. Podemos acelerar el proceso utilizando un secador de pelo.

### **Paso 5**

Una vez seco el yeso, con mucho cuidado, separaremos la máscara de la cara del compañero.

### **Paso 6**

Volveremos a repetir la operación, pero esta vez, el niño que hacía de modelo será el escultor, y el escultor será el modelo.

### **Paso 7**

Cuando todos los niños y niñas tengan sus máscaras, pasaremos a decorarlas con pinturas. Cada pareja deberá pintar una de las máscaras con una cara alegre, serena, que nos inspire confianza y, la otra cara, no tan sonriente, más seria.

### **Paso 8**

Los niños, por parejas y con las dos máscaras (la de la verdad y la de la mentira), deberán explicar partes del cuento, e inventarse otros trozos, colocándose en el rostro una u otra máscara. El resto de compañeros, deberá identificar cuándo la pareja les está diciendo la verdad o les está intentando engañar...