

**GUÍA**  
DIDÁCTICA

# Un día muy normal

Mark Janssen



Basada en la guía de la editorial Lemniscaat

© Editorial Flamboyant

 Flamboyant

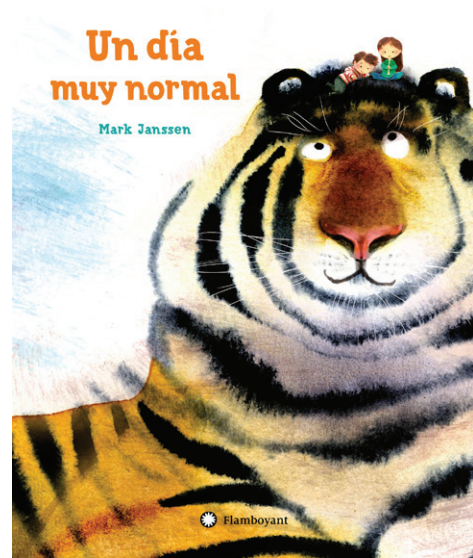
**Sara** y **Nico** consideran que su vida es muy normal, incluso un poco monótona, rutinaria...

Total, ¿hoy qué han hecho?

Saludar a unos amigos, descansar, comerse una manzana, tirarse por el tobogán...

Nada especial. **¿Nada? ¿Seguro?**

Este álbum, con ilustraciones de explosivos colores y lleno de fantasía, nos obligará a visitar nuestro día a día. ¿Es posible que nuestras vidas sean más extraordinarias de lo que pensamos?



---

Una vez leído el libro, os proponemos que recorráis de nuevo las ilustraciones y las complementéis con las preguntas y los juegos que os mostramos a continuación.

**¡Disfrutad de la lectura!**



## ¡AL AGUA!

---

Fijaos en la página en la que **Nico** le cuenta a **Sara** que ha nadado un rato.



¿Dónde está **Nico**? ¿Dónde debe de estar nadando? Pensad en lugares en los que se pueda nadar. ¿Qué es necesario para irse a dar un chapuzón? ¿Sabéis nadar? ¿Y nadar bajo el agua?

Fijaos bien en todo lo que puede ver **Nico**. Cuando vosotros os dais un baño, ¿qué soléis ver? ¿Alguna vez habéis nadado con una ballena? ¿Tenéis juguetes o juegos especiales para cuando os bañáis (en la playa, en un lago, en la piscina... o en la ducha o la bañera de casa).

---

## VEO, VEO... ¡UN PEZ!

---

Para poder practicar este juego, tenéis que ser, al menos, dos personas. Sentaos uno al lado del otro con el libro delante. Uno de vosotros tendrá que escoger mentalmente uno de los peces y, sin decir de cuál se trata, lo describirá lo mejor que pueda, dando cada vez más pistas hasta que la otra persona adivine cuál es.

**¡Juguemos!**



Veo, veo... un pececito risueño que no es ni grande ni pequeño. Tiene el ojo del color de su sonrisa y solo tiene una alita. Es de color negro.

### ¿Cuál es? ¿Lo habéis encontrado?

Podéis jugar sin dar pistas y que sea la otra persona la que os vaya haciendo preguntas hasta descubrir el pez que habéis escogido. ¡Cuidado! ¡Solo podéis contestar sí o no! No vale hacer preguntas abiertas.

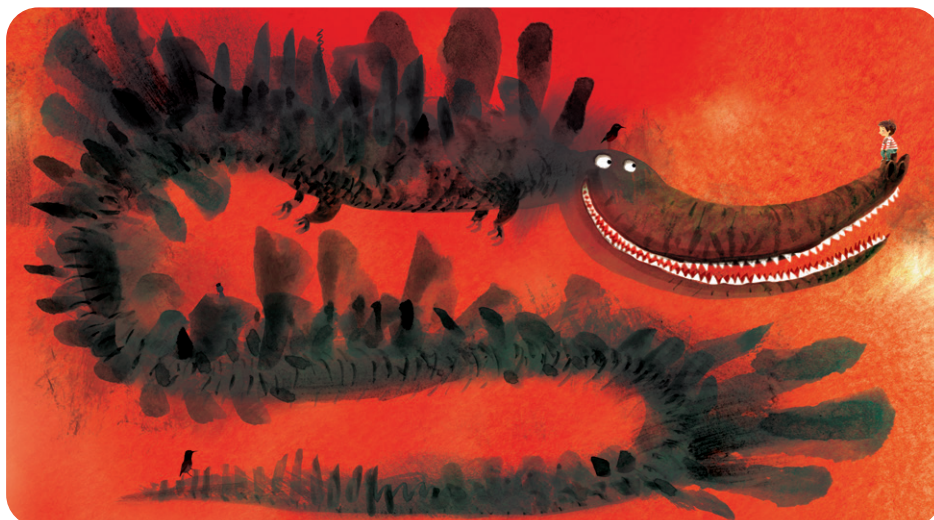
## PECECITOS Y PECEZOTES

Os habréis dado cuenta de que en esta ilustración no todos los peces tienen el mismo tamaño. ¿Cuál os parece el pez más grande, y cuál el más pequeño? ¡Cuidado! ¡Las ballenas no son peces! A continuación, fijaos en las cosas que tenéis a vuestro alrededor. Pensad cuáles son grandes y cuáles son pequeñas. Después, podéis jugar a «**más grande, más pequeño**».

Para comenzar, escoged un objeto de la habitación. Por turnos, tenéis que decir una cosa más grande que la que haya dicho el jugador anterior, y el siguiente, una cosa más pequeña. ¡No vale repetir objetos! Al principio puede parecer sencillo, pero ya veréis como la cosa se va complicando.

**Ejemplo.** Objeto inicial: el libro. La cama es **más grande** que el libro, dice uno. La zapatilla es **más pequeña** que la cama, dice el otro. La almohada es **más grande** que la zapatilla. El calcetín es **más pequeño** que la almohada. La ventana es **más grande** que el calcetín...

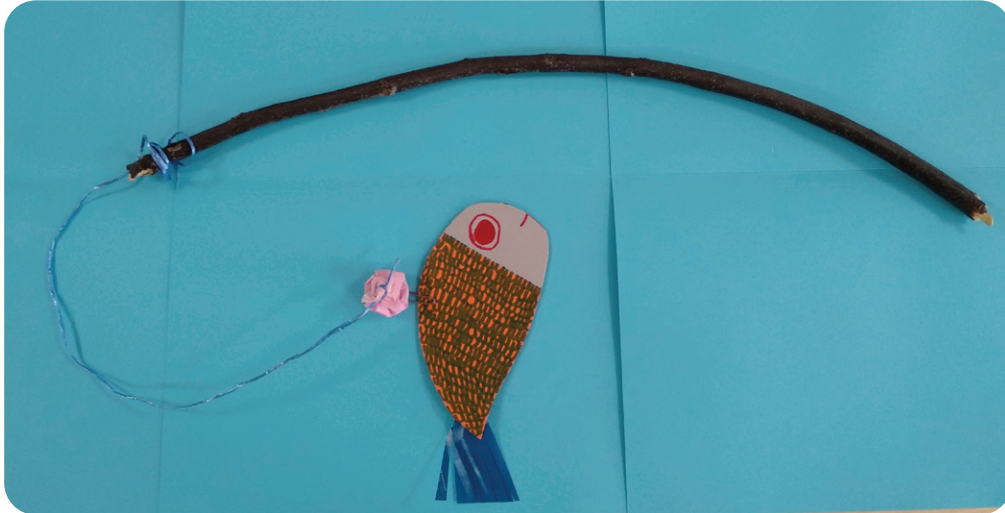
También podéis recoger varios objetos y ordenarlos por su tamaño, de **mayor a menor**.



# VAMOS DE PESCA

---

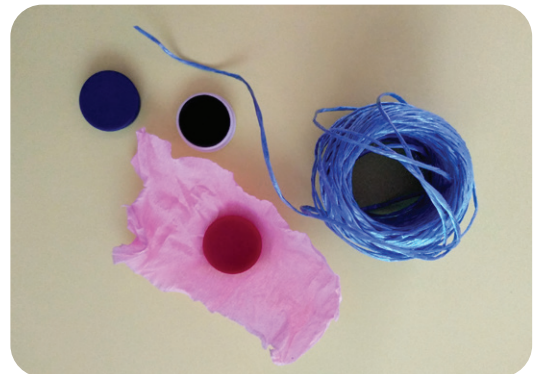
Para llevar a cabo el juego que os proponemos a continuación, primero tendréis que construir todos sus componentes.



## Peces

Dibujad y pintad peces de colores en una cartulina. ¡Los peces han de tener colores o estampados diferentes! Que no sean todos iguales. Podéis inspiraros en los peces de la ilustración de Mark Janssen, que son muy bonitos.

Después, recortadlos y enganched un clip a cada pez, usad cinta adhesiva si es necesario.



## Caña de pescar

Necesitaréis un imán, un palo e hilo. En un extremo del hilo anudáis el imán, y al otro extremo, el palo.

Para jugar, colocad todos los peces sobre la mesa o en el suelo. Tendréis que pescar los peces con la caña. Usaréis el imán como anzuelo porque atrae objetos metálicos como... ¡los clips enganchados en cada pez! Practicad una poco y, después, marcaos retos como pescar el pez de un color concreto o pescar seis peces de colores diferentes.



# PECES MULTICOLOR

---

Buscad imágenes de peces reales y fijaos en sus colores. Algunos tienen tonos plateados o marrones, y otros presentan colores llamativos, rayas, topos...

Imaginaos una nueva especie de pez: ¿tendrá forma redondeada, alargada, de flecha...? ¿Cuántas alitas tendrá? ¿Su boca será alargada, pequeña, grande? ¿Y los ojos? ¿De qué color serán las escamas? ¿Tendrá algún tipo de estampado?

Una vez que hayáis decidido cómo será vuestro pez, dibujadlo en una cartulina. El dibujo debe tener, por lo menos, el tamaño de medio DIN A4. El siguiente paso será buscar revistas, folletos publicitarios y papeles de colores, y recortar trozos pequeños de los colores que necesitáis para colorear vuestro pez. Pegad los trozos con pegamento de barra o cola blanca. Después, recortad los peces que habéis hecho y colgadlos en la pared.



Foto por Vural Yavas (Pexels)



Foto por Skitterphoto (Pexels)

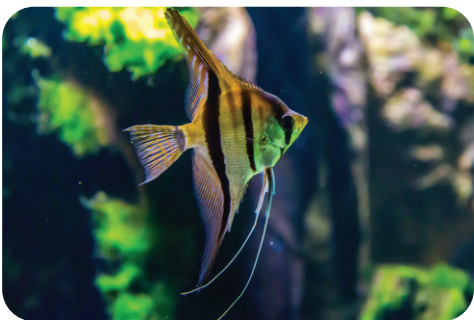


Foto por Fahad AlAni (Pexels)



Foto por Fahad AlAni (Pexels)



Foto por Skitterphoto (Pexels)

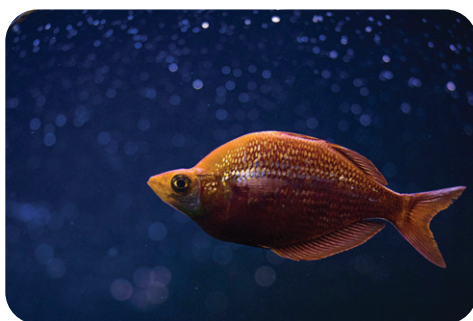


Foto por Samarth Singhai (Pexels)



# ¿QUÉ HAS HECHO HOY?

---

En **Un día muy normal**, **Nico** y **Sara** se cuentan el uno al otro lo que han hecho a lo largo del día. **Nico** ha hecho el pino, ha nadado un rato y ha visto unos ratoncitos. **Sara**, en cambio, se ha puesto un sombrero, se ha tirado por el tobogán y ha tocado la flauta. Un día como cualquier otro, vaya.

## Tu día

¿Y vosotros? ¿Qué habéis hecho hoy? Pensad en las cosas que os han pasado a lo largo del día y compartidlas entre vosotros. ¿Ha sido un día aburrido u os han sucedido algo interesante? Escoged una de vuestras actividades de hoy y dibujadla o escribidla en un diario personal o en un calendario.

Intentad dedicar un rato al día a hacer este ejercicio cada día, durante una semana.

## ¡IDEA!

Para ayudaros a recordar qué habéis hecho durante el día, fabricad un «dado de las preguntas». Al final de esta guía encontraréis la plantilla para hacerlo. Dibujad un elemento que ilustre la pregunta, con la pregunta escrita debajo, en cada cara del dado:

- Niño o niña: ¿Con quién jugaste hoy?
- Comida: ¿Qué cosa deliciosa has comido?
- Juego: ¿A qué jugaste?
- Autobús: ¿Dónde has ido?
- Sombrero de fiesta: ¿Qué has celebrado?
- Sol y nube: ¿Qué tiempo ha hecho hoy?

\* En la página final encontraréis la plantilla

---

## PATAS ARRIBA

---

**Nico** ha hecho el pino. En vez de quedarse de pie, se ha puesto del revés con las manos haciendo de pies. ¿Sabéis hacer el pino? Si alguien del grupo sabe hacerlo, que lo haga delante del resto y explique qué ve y cómo lo ve. ¡Es el mundo al revés!



¿Preparados para jugar? Uno de vosotros tiene que hacer un movimiento, y el resto ha de responder con el movimiento contrario. Por ejemplo, si uno levanta la mano derecha, los demás levantan la izquierda; si uno da un paso adelante, el resto, para atrás, etc.

Si queréis, podéis rotar el papel de guía.

## PÍO, PÍO

**Nico** ha escuchado el canto de los pájaros y **Sara** ha tarareado una canción. Observad la imagen de **Nico** y los pájaros.

Colocaos en la misma postura, en silencio, durante un rato. ¿Qué oís? Describid los sonidos que percibís.

Después, aún en la misma posición y, si queréis, con los ojos cerrados, imitad el canto de un pájaro. Primero, el resto del grupo deberá imitar la cancioncilla que tararee el guía. Después, cada cuál debe tararear su propia canción (puede ser una figura melódica corta). Podéis hacerlo por turnos o imaginar que estáis en un bosque lleno de pájaros que cantan a la vez. El guía puede dar indicaciones de intensidad (flojo, fuerte) y de tiempo (rápido, lento).





# COMEMOS MANZANAS

---

Una de las actividades de **Sara** consistió en comerse una manzana. En gran grupo, pintad un gran manzano en un mural. En una cartulina aparte, pintad, recortad y enganchad manzanas al árbol. Colgad el mural en la pared.

Fijaos en la ilustración:



¿Cómo ha conseguido **Sara** llegar a la manzana? ¿Ha necesitado ayuda? Pensad en maneras de alcanzar las manzanas de vuestro árbol. Dibujad, construid o representad vuestra solución.

**¡Buena suerte!**

---

# UNA DE SOMBREROS

---

**Sara** se ha puesto un sombrero estrafalario.

Pensad oficios, personas o personajes de ficción que lleven sombrero (piratas, Merlín, cocineros, exploradores, policías, la reina de Inglaterra...). Dibujadlos, cada uno en una tarjeta de cartón, y escribid el nombre u oficio debajo. Una vez tengáis hecho esto, por turnos, cada uno tomará una tarjeta y tendrá que representar a la persona o personaje que le haya tocado para que el resto adivine de quién se trata.



Después, podéis hacer un taller de sombreros e intentar crear algunos estrambóticos. Utilizad sombreros viejos, objetos variados, papeles de colores, materiales reciclados...

Pensad, por ejemplo, que en la época de María Antonieta, en el siglo XVIII estaba de moda llevar maquetas de barco en el sombrero o que la cantante y actriz Carmen Miranda popularizó los sombreros de frutas.

## ¡No pongáis límites a vuestra imaginación!

Organizad una exposición con vuestras creaciones.

.....

¿Creéis que el día que han pasado **Sara** y **Nico** ha sido realmente aburrido? ¿Qué opináis?

**¿Y vuestro día? ¿Os ha pasado algo interesante hoy?**



## \*Plantilla

