



Muchas

Gracias

JUEVES 18 DE JUNIO DE 2020

Hola familias,

Muchísimas gracias por el vídeo, ¡EL MEJOR REGALO!, me ha hecho muchísima ilusión volver a verlos a todos, qué mayores están y qué ganas tengo tenerlos otra vez en el cole... Hasta me eché a llorar de la emoción... Esto ha sido muy duro, pero después de ver el vídeo se le quitan a uno las penas. ¡Qué bonitos todos!

De nuevo, **GRACIAS**.

Hoy ya es el último día que voy a enviar tareas. Terminamos el libro y con ello doy por finalizado el curso. Los tres días restantes (viernes, lunes y martes) enviaré algún cuento y poco más. Pero ya de tarea nada, bastante han hecho y habéis hecho. Gracias también por vuestro esfuerzo.

Por cierto, me han comunicado que Emilia ya no va a venir a este colegio, una pena no habernos podido despedir de ella.

LÁMINA 24

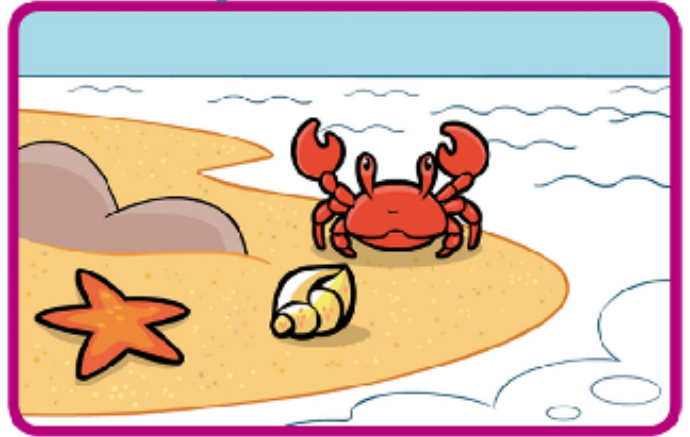
Como es repaso, dejo el vídeo nada más.

Para hacer la ficha:

- Colorear todos los pájaros.
- Rodear al pájaro más pequeño.
- Pegar un gomet en la nube de color violeta.
- Por detrás, colorear las ilustraciones que no tienen color.

<https://www.youtube.com/watch?v=CaONMnMJmbM>





¡Hasta mañana!

A continuación la tarea de **RELIGIÓN**

Buenos días a todos.

Ya acabamos. Y por ser la Última vamos hacer actividades diferentes: Un Juego y una Manualidad (podéis hacer una o las dos actividades, A ELEGIR) para Compartir con Amigos y Familia este verano.... EL JUEGO DE LA OCA Y UN PULPO COMEBOLAS. 😊

Enviarme el resultado al correo mbberrocal@educa.jcyl.es , Ya sabéis foto de la tarea con el nombre del chic@ y el curso.

TAREA JUEVES 18 DE JUNIO DE 2020

- EL JUEGO DE LA OCA

Os paso Tablero de Juego para imprimir y pintar y las Instrucciones del Juego.



- EL PULPO COMEBOLAS

Con Cartón y Rollos de papel higiénico.

Solo os dejo una muestra, cada uno lo puede pintar y dibujar como quiera.





El Gran Juego de la Oca de la clase de Religión

Se juega igual que en el conocido juego de la Oca.

Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 43 casillas con dibujo alegóricos a conceptos de clase de religión.

Puede hacerse grupos de 4, 5 o 6 alumnos.

En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar. Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 43, donde le espera la figura de Jesús.

Origen

Existen tres versiones sobre el origen de este juego:

- Podría ser una creación de los griegos durante el asedio a Troya. Esta teoría se basa en el disco de Pasitos, que data del año 2000 a.C. y podría ser un tablero de juego.
- Otros piensan que nació en la Florencia de los Médicis y que luego se extendió por las cortes europeas...
- La última teoría afirma que lo crearon los templarios en el siglo XI inspirándose en el camino de Santiago.

Explicación de las casillas

Cada casilla hace referencia a un contenido dado en clase de tercero o cuarto.

Se trata de un buen juego para hacer un repaso o para ir asentando y recordando conceptos.

Numero de casilla y contenido

1. Paloma
2. Abraham
3. Moisés
4. Antiguo Testamento
5. Mateo
6. Marcos
7. Paloma
8. Lucas
9. Juan
10. Nuevo Testamento
11. María
12. Paloma
13. Niños enfadados
14. Bautismo
15. Confirmación
16. Eucaristía
17. Paloma
18. Penitencia
19. Matrimonio
20. Catedral
21. Paloma
22. Orden sacerdotal
23. Unción de los enfermos
24. Niño con una admiración
25. Niños riñendo
26. Paloma
27. Sacerdote
28. Niño con interrogante

29. Templo
30. Paloma
31. Navidad
32. Pascua
33. Pentecostés
34. Varias palabras: racismo, insolidaridad, injusticia, violencia, etc
35. Obispo
36. Paloma
37. Sacerdote
38. Religiosa
39. Guerra
40. Paloma
41. Solidaridad
42. Amor
43. Jesús de Nazaret en grande

Casillas especiales

El profesor antes de jugar explicará el recorrido para que los niños repasen-aprendan conceptos y valores.

La Paloma:

Es símbolo del Espíritu Santo. Cuando se cae en una de estas casillas se avanza hasta la siguiente Paloma y se vuelve a tirar. Al avanzar se dice: "El Espíritu de Jesús, hace siempre avanzar"

Antiguo y Nuevo Testamento

Están dibujados en la casilla 4 y 10. Cuando se cae en una de estas casilla se avanza o retrocede hasta el otro Testamento y se vuelve a tirar. Se dice: "De Testamento a Testamento, porque están unidos"

Niños enfadados

En la casilla 13. Cuando se cae en esta casilla se pierde un turno. Ahí quietos hasta que se pase el enfado.

Niños riñendo

En la casilla 25. ¿Pero esto qué es?. Cuando se cae en esta casilla no se pueden volver a tirar los dados hasta que otro jugador caiga en esta casilla y acabe la pelea.

El Obispo y su catedral

En las casillas 20 y 35. Cuando se cae en una de estas dos casillas se avanza o retrocede a la otra y se vuelve a tirar. Se dirá "El obispo a su catedral" o "Una catedral para cada obispo"

El niño con el interrogante

En la casilla 28. Cuando se cae en esta casilla se está obligado a retroceder a la casilla 24. Hay que intentar resolver los interrogantes de la vida.

Palabras feas

En la casilla 34. Cuando se cae en esta casilla se pierden tres turnos. Ya está bien de dejarse llevar por palabras feas.

La guerra

En la casilla 39. Cuando se cae en esta casilla se vuelve a la casilla 1. ¿A estas alturas guerras? ¡Ni hablar! Ni grandes ni pequeñas: ni en el mundo, ni en casa, ni en el cole, ni con los amigos...

SALIDA

