



## Juego de Pistas "Las Aventuras de Don Quijote de La Mancha"

### Materiales:

- Pistas impresas (a continuación)
- Tareas de laberintos
- Libros de caballería
- Lanza
- Escudo
- Rocinante
- Montura
- Espejo con foto de Dulcinea
- Remedio
- Molinos
- Molinos pequeños de recuerdo

### Instrucciones:

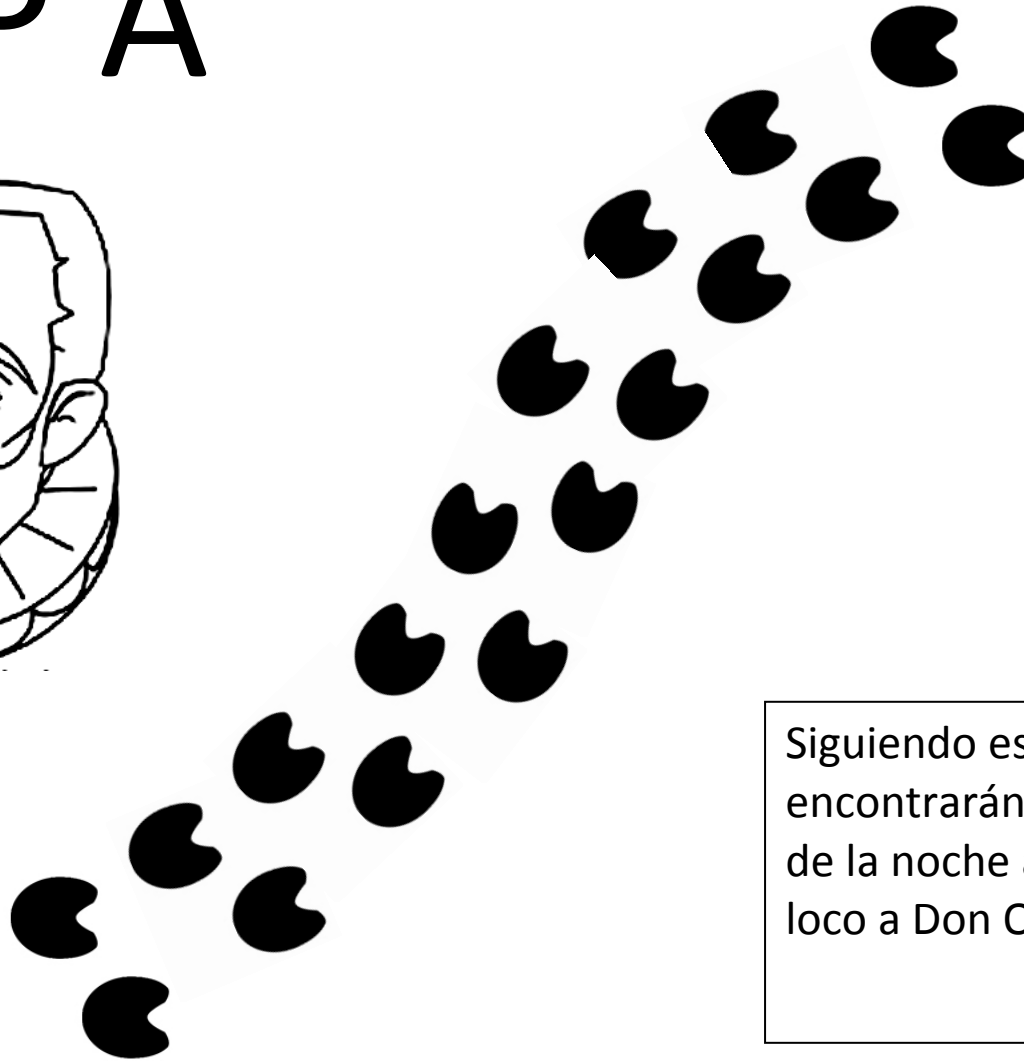
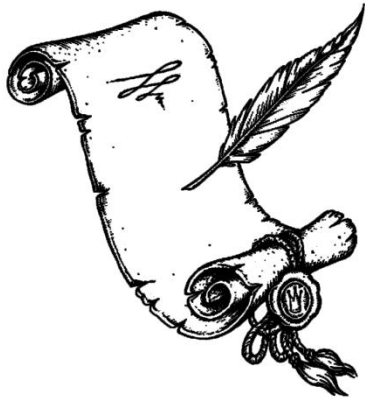
Cada pista dirige a los niños y niñas a través de un mapa hacia un lugar específico de la escuela, que puede ser una sala, un árbol, etc. Para esto, es necesario que antes de imprimir las pistas escojan estos lugares, busquen imágenes representativas de ellos, los impriman y los peguen en las pistas (adjunto algunos ejemplos) en el espacio que corresponde al lugar donde se deben dirigir (al terminar las líneas punteadas). Luego escondan los objetos junto con las pistas que les corresponden en los lugares escogidos.

Al comenzar, ingresa Don Quijote hablando disparates, ingresa Sancho y Dulcinea. Sancho les pide a los niños y niñas, que les ayuden a buscar las cosas que se le han perdido a Don Quijote, siguiendo las pistas del mapa que ha dejado Miguel de Cervantes. Pero antes deben convertirse en Caballeros y Dulcineas, para esto, deben resolver el laberinto que llevará a Don Quijote hacia los gigantes.

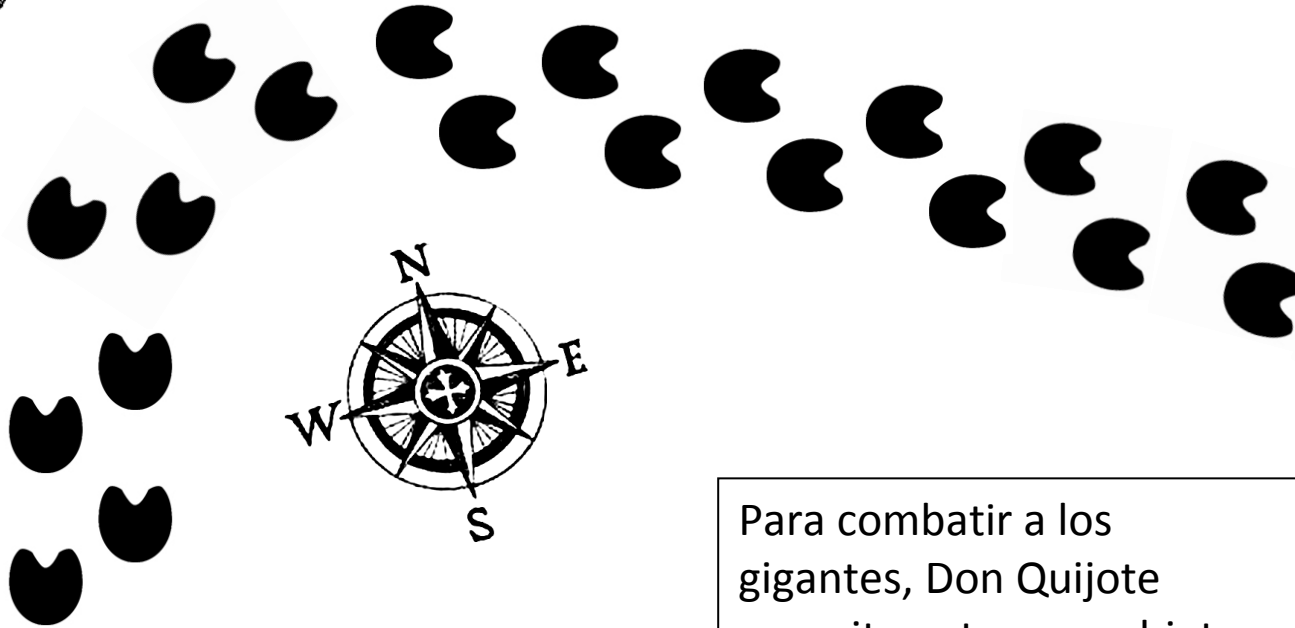
Antes de mostrarles el mapa (pista) al grupo, el/la educador/a debe leer el acertijo en voz alta y esperar a que el grupo identifique el elemento que tendrán que buscar (libros, lanza, escudo, etc) hay que leer las adivinanzas pausadamente y entregarles más pistas si fuera necesario. Luego se les muestra el mapa para que identifiquen a qué lugar de la escuela deben dirigirse para encontrar el objeto y la siguiente pista. Esta actividad fue pensada para niños entre 4 y 6 años, pero pueden adaptar las adivinanzas para niños más pequeños o mayores. Pueden modificarla cuanto quieran y hacerla aún más entretenida, agregar pistas, elementos, etc.



# MAPA

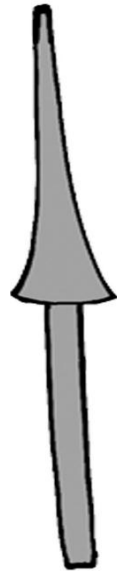
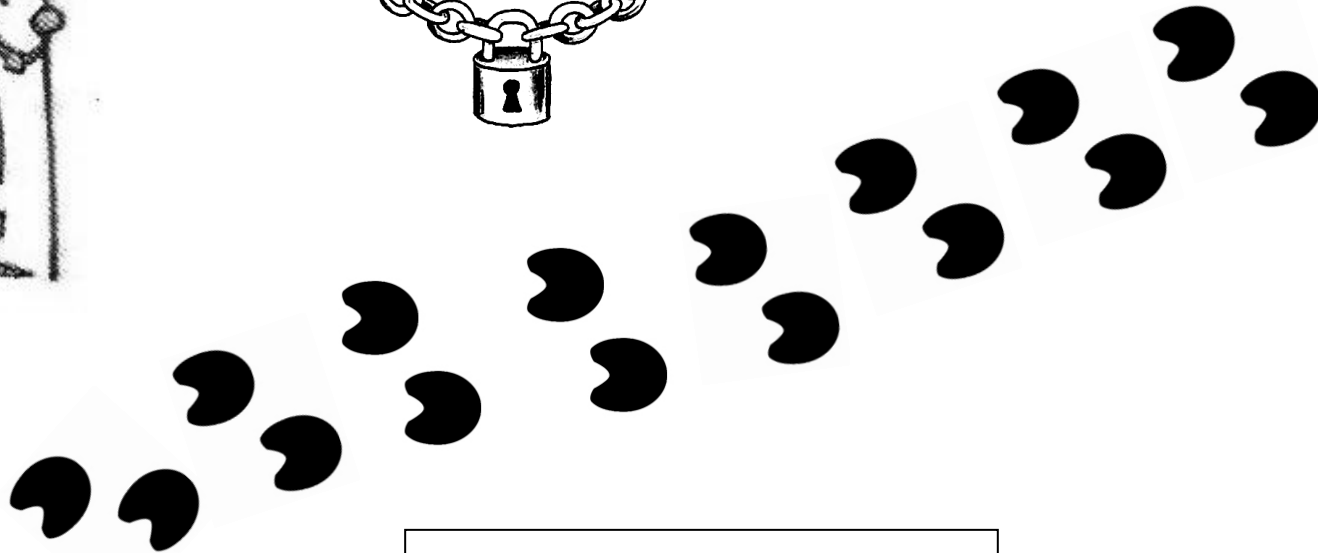
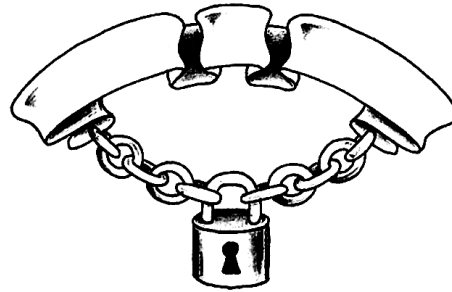
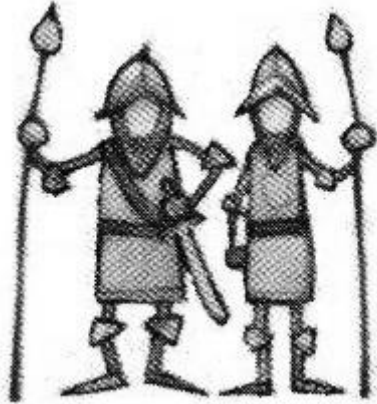


Siguiendo este mapa encontrarán, lo que de tanto leer de la noche a la mañana, ¡dejo loco a Don Quijana! ¿Qué serán?

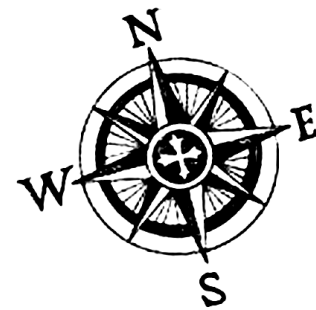


Para combatir a los gigantes, Don Quijote necesita antes, un objeto largo y puntiagudo para golpearlos muy duro ¿Qué será?



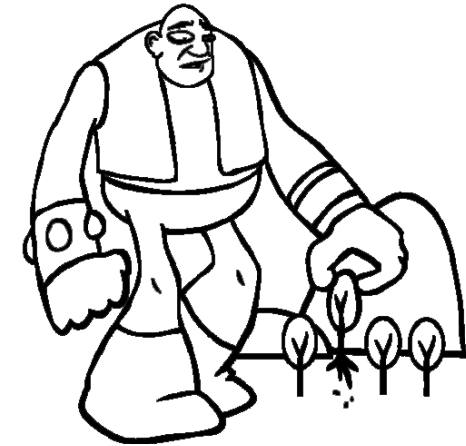
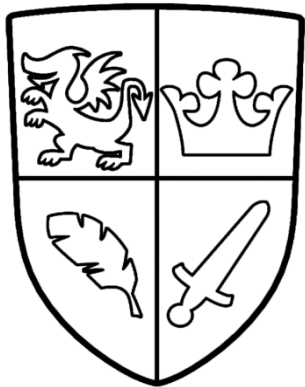


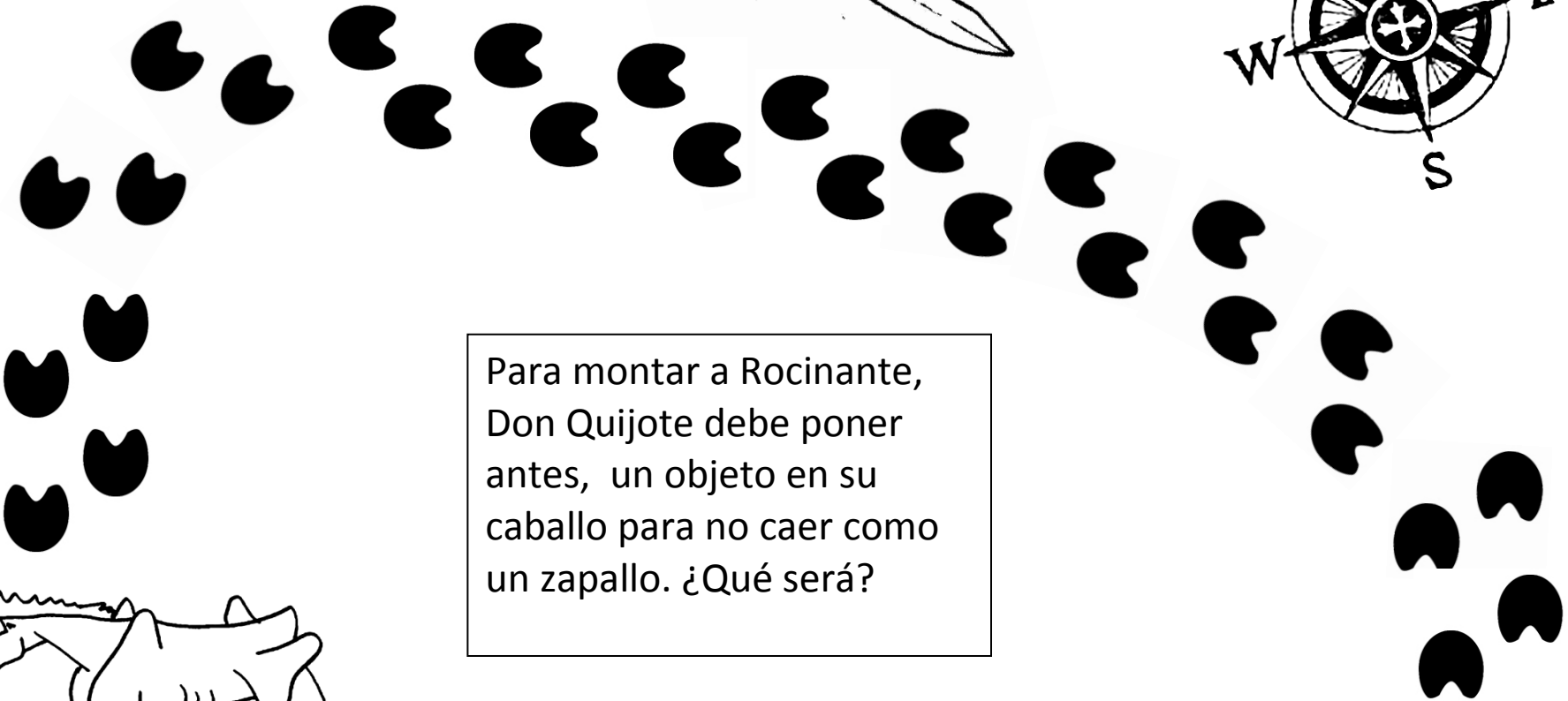
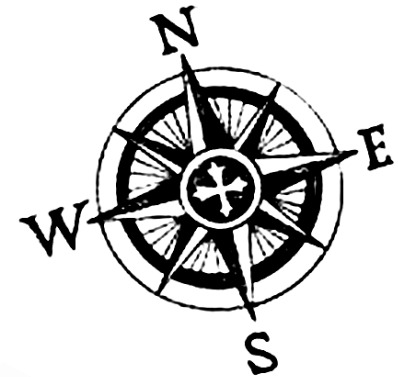
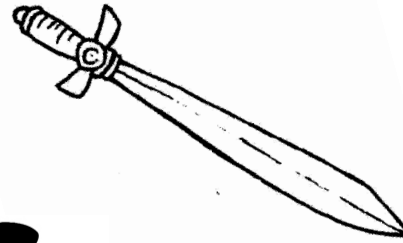
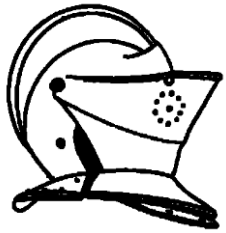
Ya tenemos su lanza pero  
¿qué otra cosa más le falta?  
Un objeto redondo y de  
consistencia dura para  
completar su armadura.  
¿Qué será?



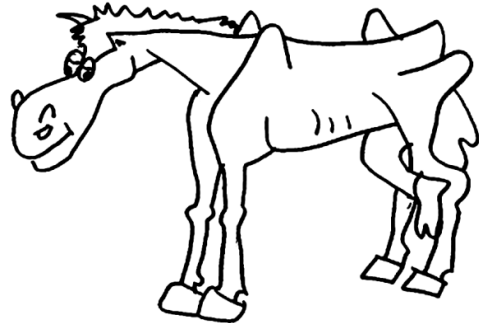


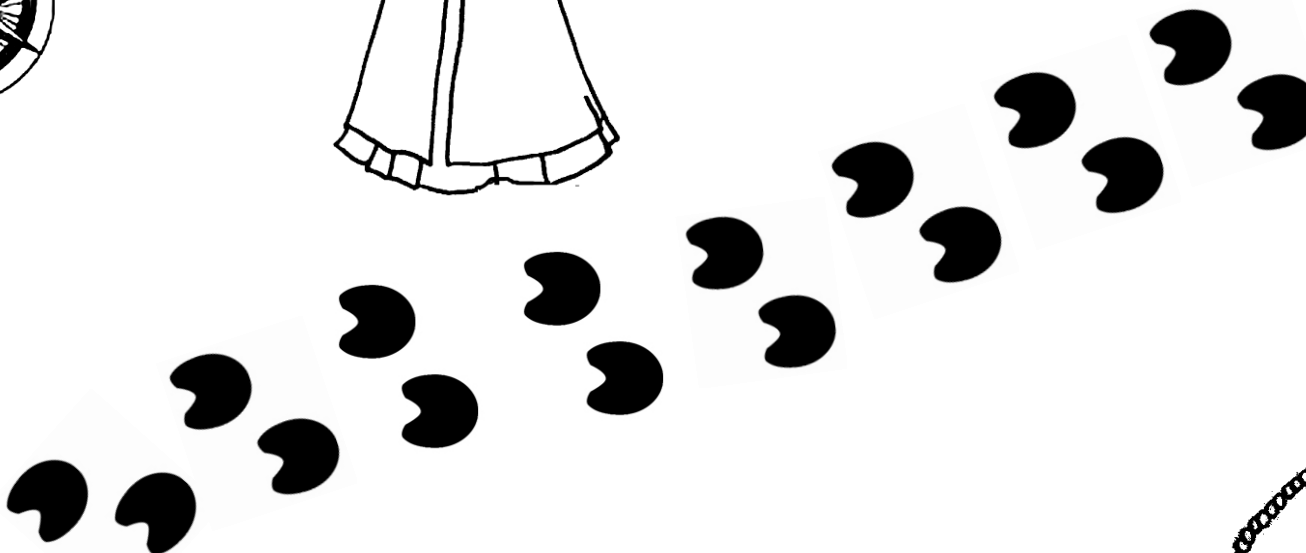
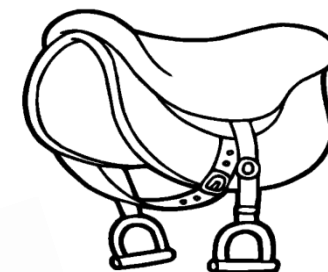
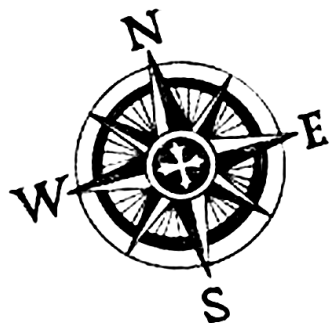
Para estar en sus peleas, a su amigo escogió, que por ser flaco y chueco, despacito lo llevo. ¿Quién será?





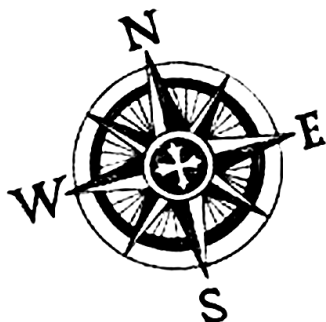
Para montar a Rocinante, Don Quijote debe poner antes, un objeto en su caballo para no caer como un zapallo. ¿Qué será?





En la confusión su novia  
dulcinea también ha  
perdido un objeto para ver  
su belleza y si no lo  
encuentra se llenará de  
tristeza ¿qué será?



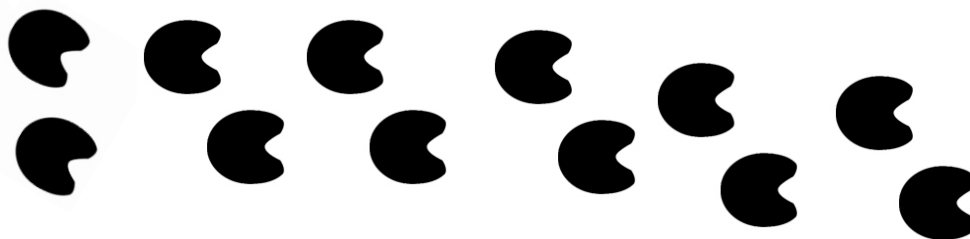
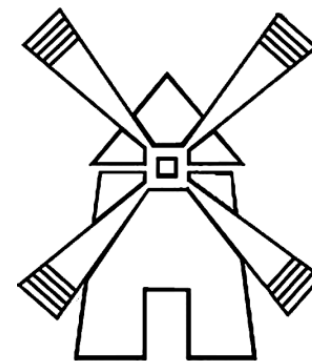
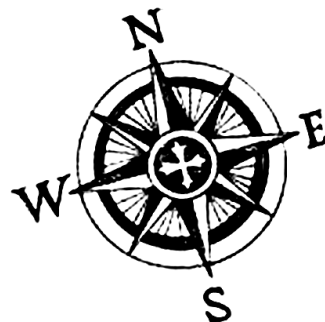
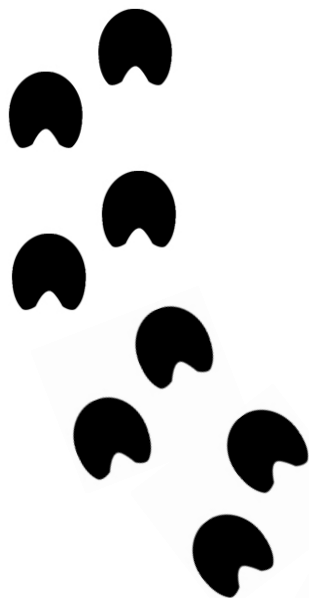


De tanto caminar y pelear Don Quijote se nos ha enfermado, tenemos que ir a buscar una poción para curar su dolor. ¿Qué será?



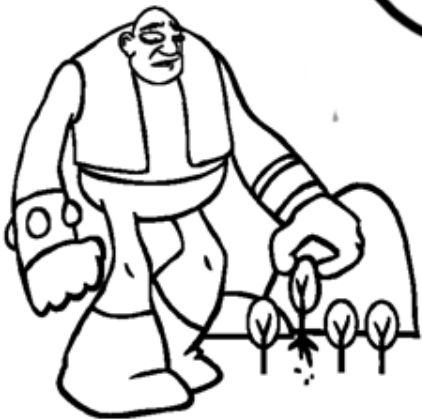
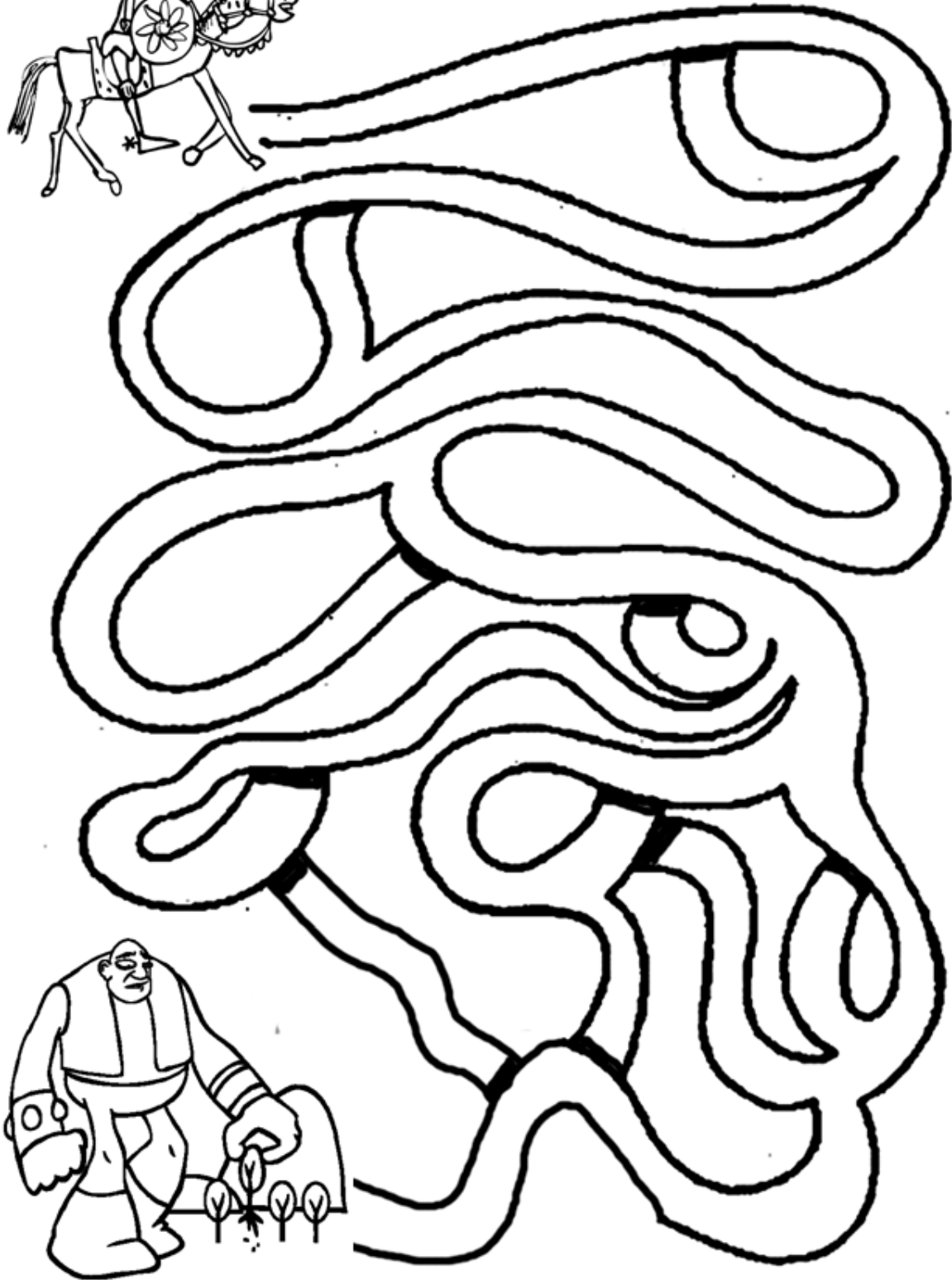


Esta es nuestra última aventura, Don Quijote tiene que encontrar a los gigantes con que luchará y así el amor de dulcinea conquistará. Pero los gigantes no son gigantes ¿qué son?





Sigue el laberinto





# Miguel de Cervantes





*Actividades pedagógicas - Carolina Rebolledo Silva*



Más actividades en <http://rebolledoc.wordpress.com/>