



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

Actividad 1

CRUCIGRAMA MARAVILLOSO

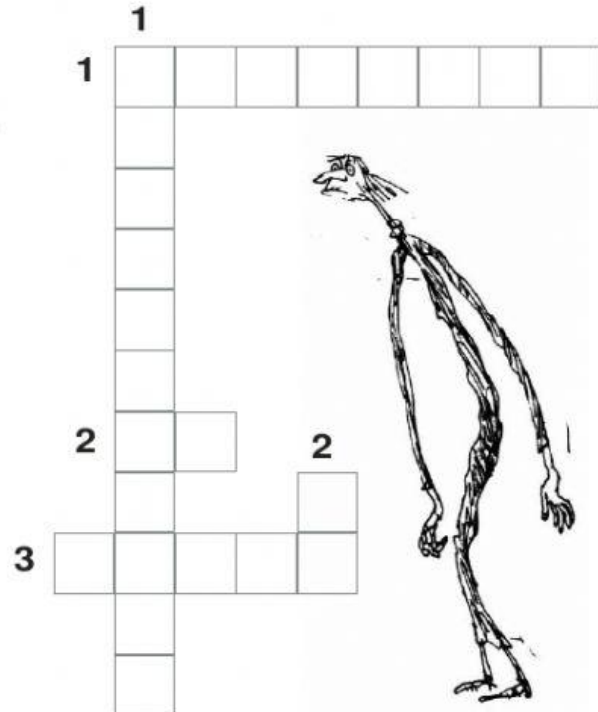
- Te damos este crucigrama para que averigües el título de este cuento. Complétalo, ordena las palabras y escribe su título.

HORIZONTALES

1. La tomamos cuando estamos enfermos y nos cura.
2. Sexta nota musical
3. En inglés se dice George.

VERTICALES

1. Una chica que es una maravilla.
2. Quinta letra del abecedario.



Actividad 2

LO QUE PUEDE SUCEDER EN ESTE RELATO

- Ya conoces el título de este libro y ahora con ese título y esa portada... demuestra tus dotes de adivino, lee y marca.

UNA MEDICINA COMO LA DEL TÍTULO PUEDE SER...



- Un jarabe para la tos. ☐
- Una pomada curatodo. ☐
- Una poción para volar como Peter Pan. ☐
- Una píldora mágica para tener los músculos de Schwarzenegger. ☐



Y a ti, ¿qué se te ocurre?.....

.....

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

¡VAYA FAMILIA!

- Te damos las imágenes de los personajes de este cuento. Obsérvalos y luego escribe quiénes son y qué hacen en la historia.



¿QUIÉN ES?

¿QUÉ LE PASA EN ESTA HISTORIA?

PERSONAJE 1.

.....
.....

PERSONAJE 2.

.....
.....

PERSONAJE 3.

.....
.....

PERSONAJE 4.

.....
.....

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 2

JORGE TIENE UN PLAN Y TÚ TAMBIÉN

- Está claro que Jorge y su abuela no se llevan demasiado bien. ¿Has leído el capítulo «El maravilloso plan»? Pues ponte en el lugar de Jorge y a ver qué se te ocurre para dar un buen susto a su abuela. Escribe tu plan.

PARA ASUSTAR A LA ABUELA DE JORGE



Alumnos/as

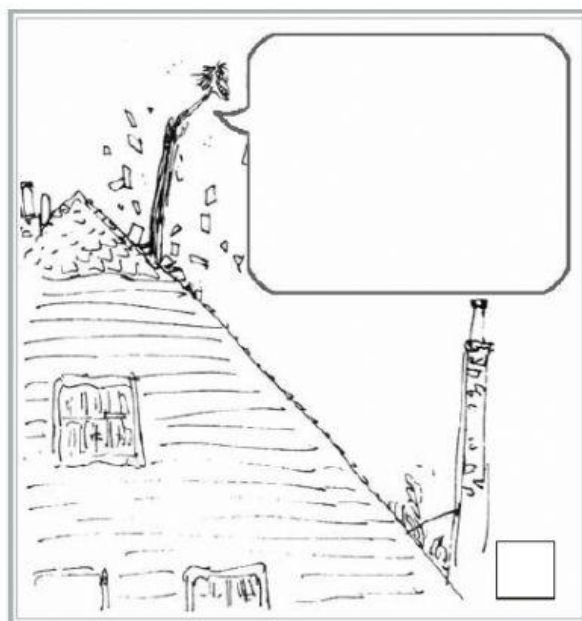


PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 3

¿UNA MARAVILLOSA MEDICINA?

- Después de tomar la maravillosa medicina, la abuela de Jorge empieza a crecer sin parar. Te damos desordenadas cuatro imágenes del capítulo «La abuela toma la medicina». Numéralas del 1 al 4 y recuerda lo que hablan la abuela y el nieto. Escribe.



Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 1

LA MARAVILLOSA MEDICINA Nº 5

- Por más que mezcla betún con matarratas, anticongelante y aceite de coche, Jorge no consigue la fórmula mágica para crear animales grandes y extraños. Vuélvete un poco Locatis y ayuda a Jorge. Inventa la medicina nº 5, prueba con topos muertos, uñas de los pies de las brujas, telarañas... Tú mismo. Escribe.

LA MARAVILLOSA MEDICINA Nº 5

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Alumnos/as

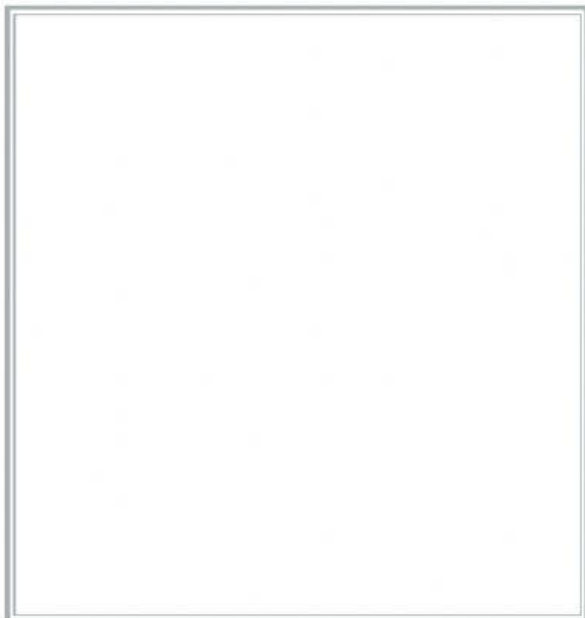


ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Actividad 1

AQUÍ FALTA ALGO

- Te damos una secuencia incompleta de esta historia. Dibuja la viñeta que falta y escribe.



- La viñeta que has dibujado representa

Alumnos/as



ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA (CONT.)

Actividad 2

MENÚ PARA UNA BRUJA

- Dice la abuela de Jorge que lo mejor del repollo son las orugas que tiene dentro; una babosa con gusanos entre las hojas de la lechuga es algo delicioso...

¿Te has quedado mudo del susto? Venga, demuestra que tienes sentido del humor y escribe un menú para la abuela Locatis y sus amigas. ¿Sapo al horno con moscas y patatitas con escarabajo dentro?, ¿flan con nata y telarañas? Escribe los disparates que quieras y lee a tus compañeros.



PRIMER PLATO

SEGUNDO PLATO

POSTRE

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 1

SOPA MUY RARA

- Te damos una sopa de letra con los productos que encontró Jorge en el cuarto de baño, ya sabes, champú, laca, crema para la dentadura postiza... Tú deberás rodear las SEIS marcas de SEIS productos del cuarto de baño.



B R I L L O D O R A D O H H M A
S U P E R E S P U M A R E S M F
T N E D I L L I R B J D L P B V
O B A N E D S E R O L F G U K P
Y E S O R O S A T R G G A L S T

Alumnos/as



JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 2

EL ESTANTE DE LAS MEDICINAS

- Fíjate bien, Jorge mira el estante de las medicinas y nosotros en la lámina B hemos cambiado de lugar siete objetos. Demuestra que tienes buena vista, encuéntralos y marca.



A

B



Alumnos/as