

CUADRILLA y CÍA.

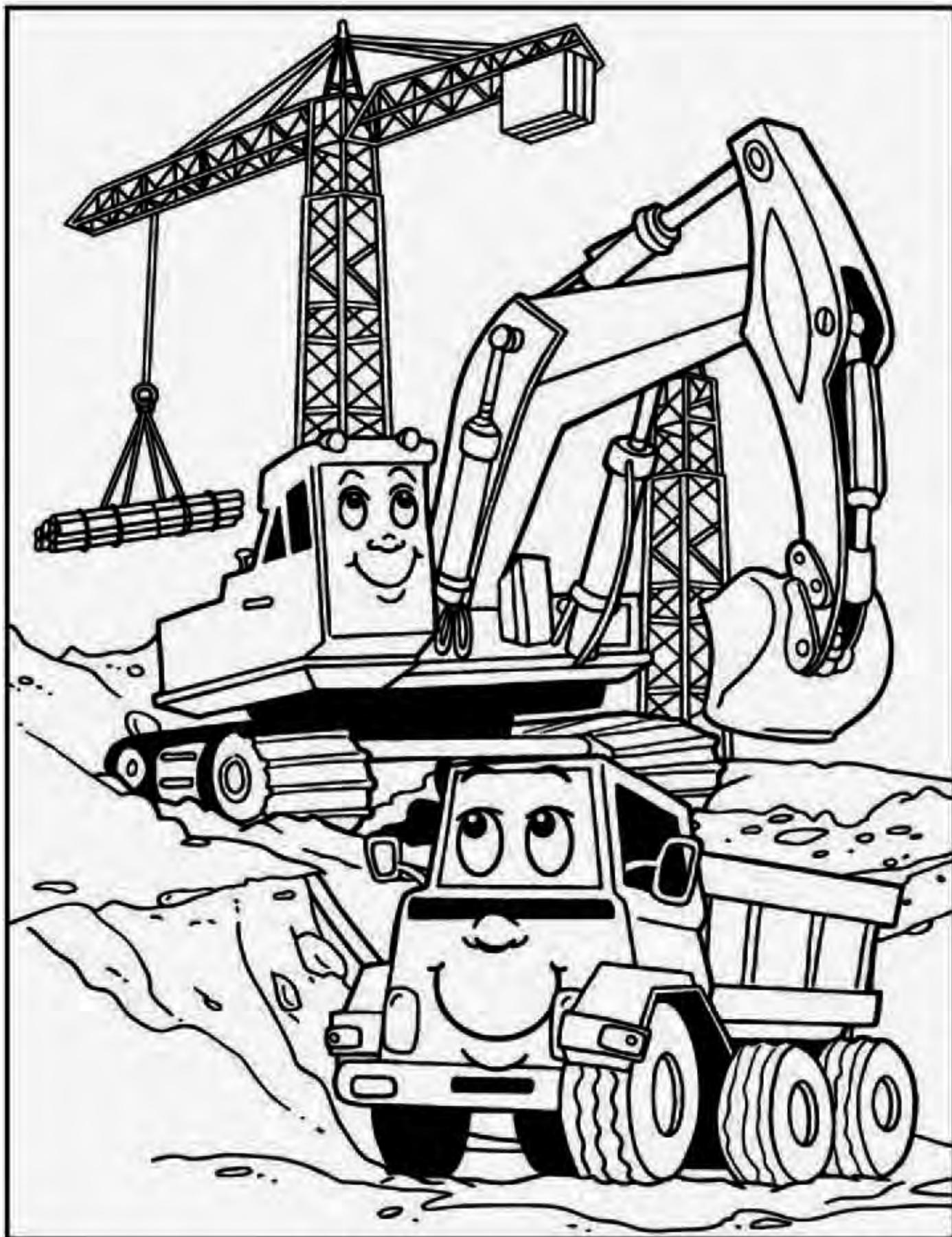
CUADRILLA y CÍA.

**P
A
S
A
T
I
E
M
P
O
S**





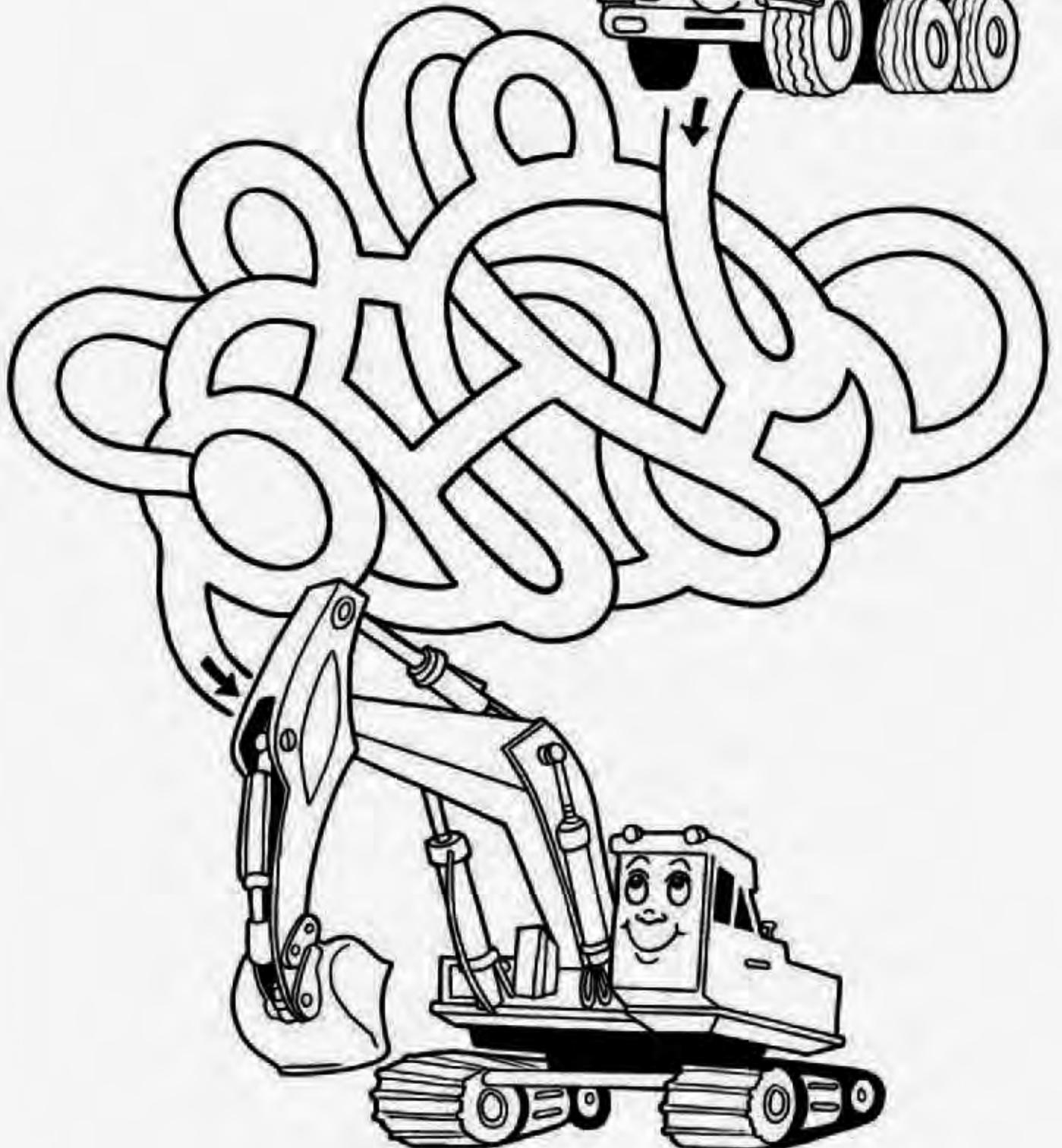
Página para colorear





Trabajo en equipo

Ayuda a Pepe Volquete a encontrar a su amiga Cavi para que puedan trabajar en equipo.





Une los puntos

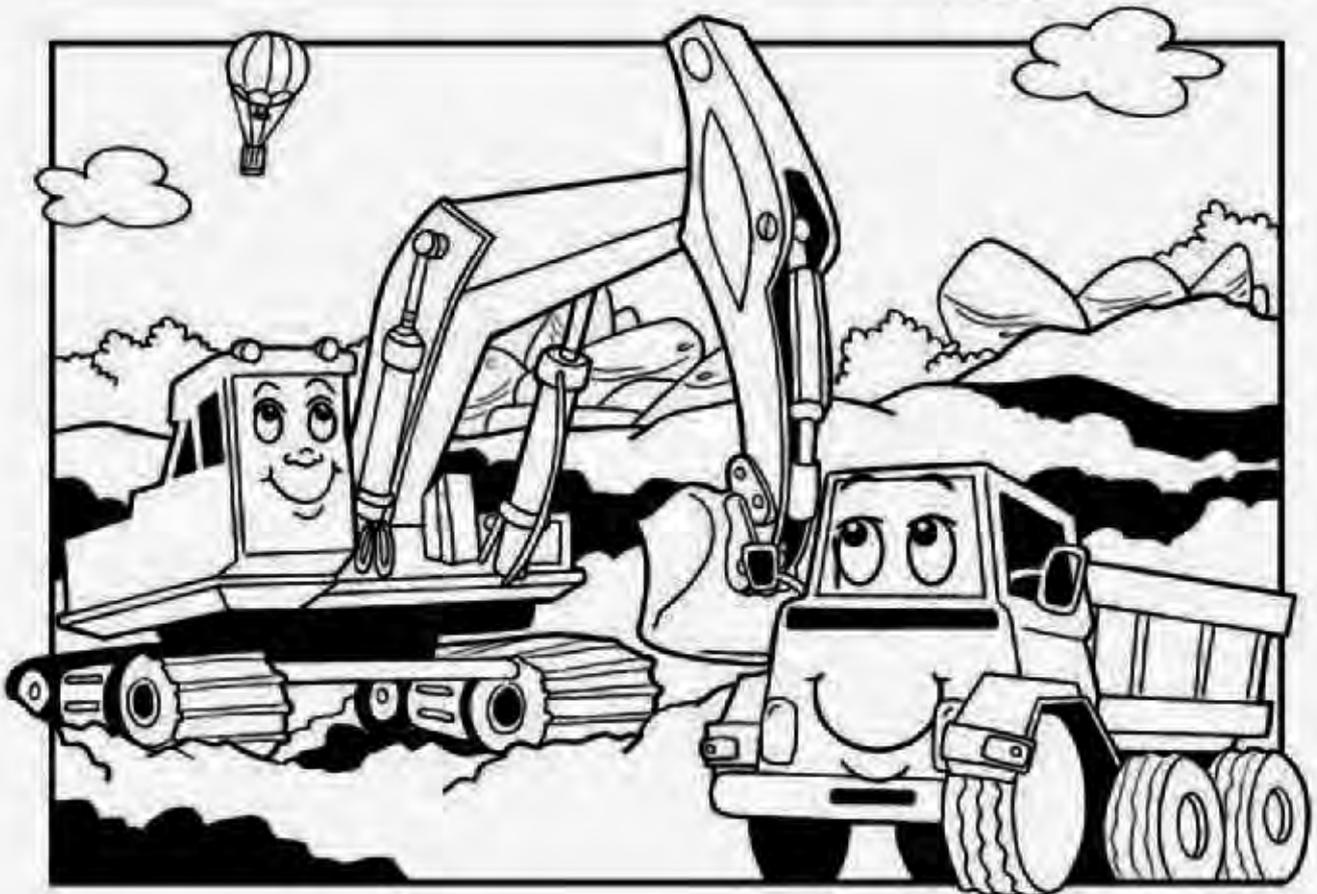
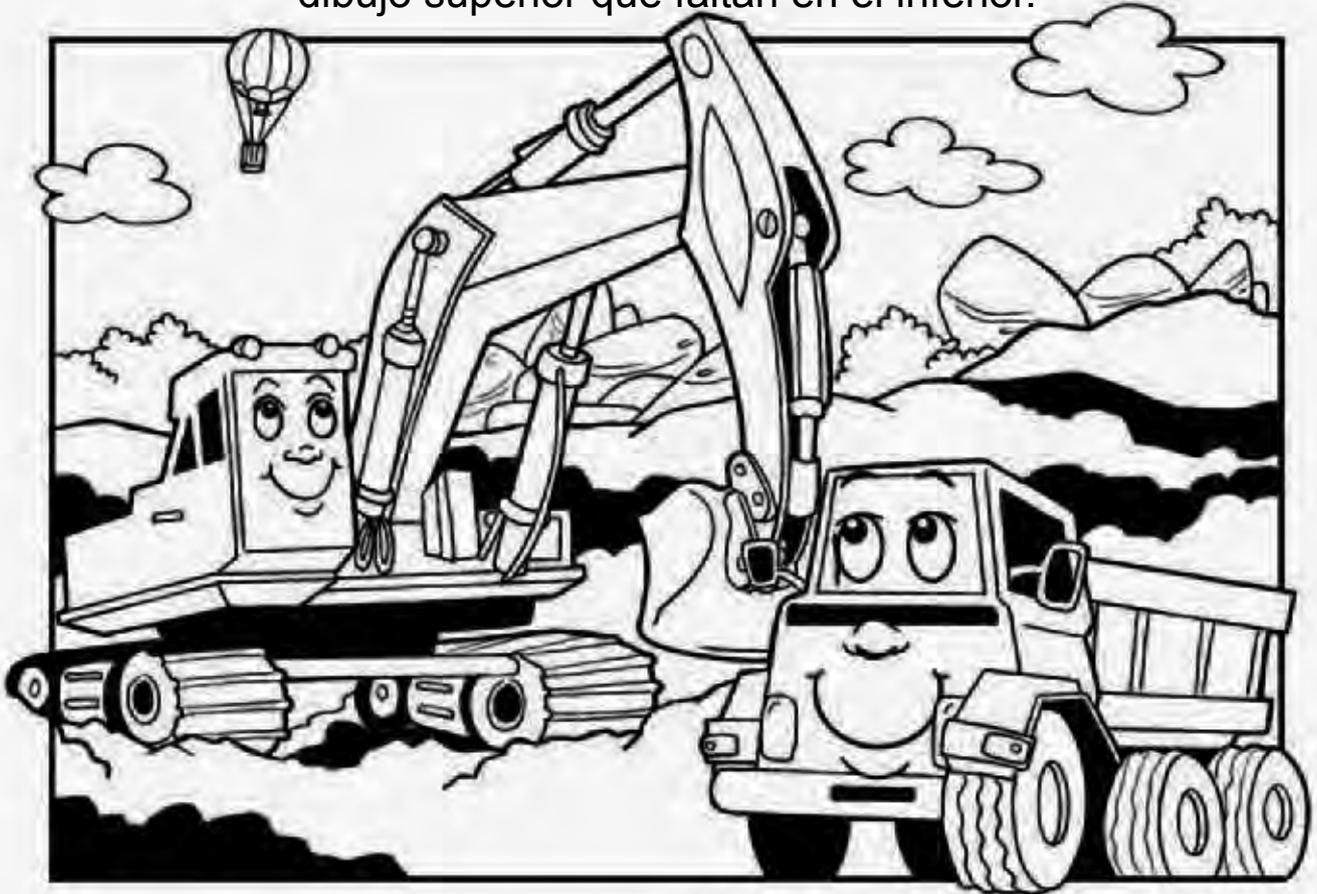
Une los puntos y luego pinta el dibujo.





¿Qué falta?

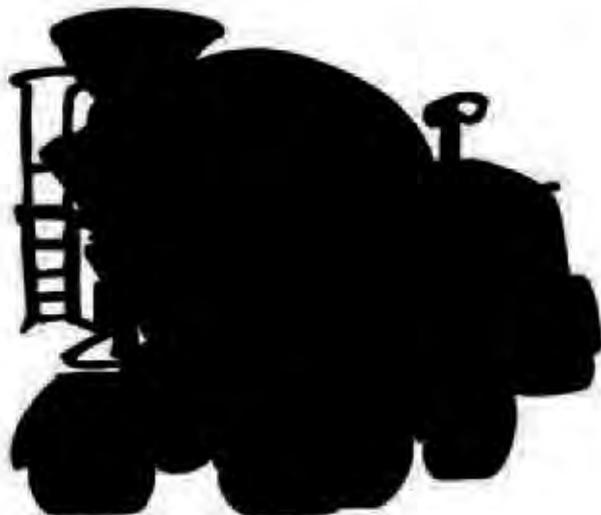
Marca con círculos cinco detalles del dibujo superior que faltan en el inferior.





Siluetas

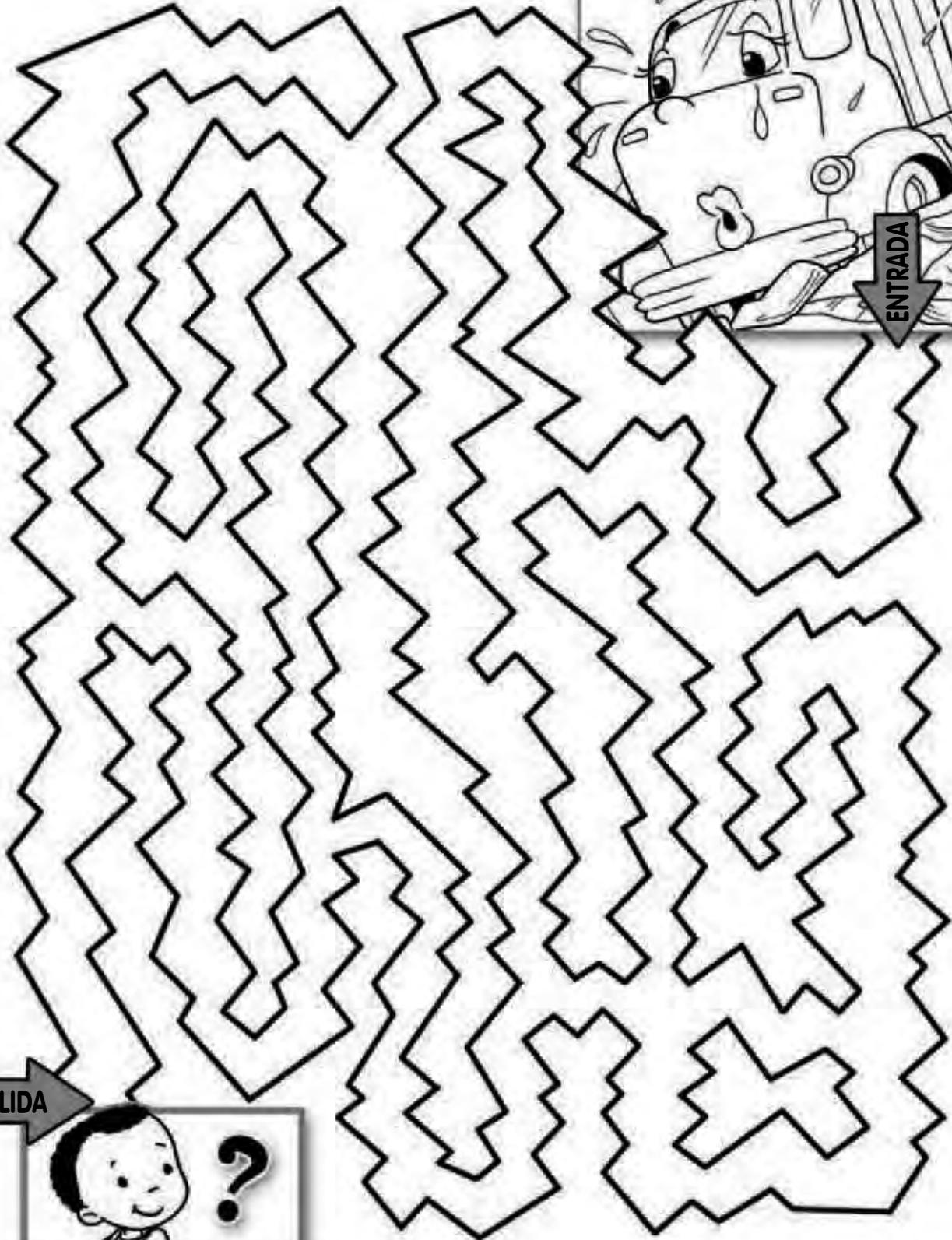
Busca y marca con un círculo la silueta de Pepe Volquete.





Laberinto

¿Quieres ayudar a Carmen Pluma a recorrer el laberinto?





Pinta de acuerdo con el código

Embellece el dibujo coloreándolo de acuerdo con el código.

1. amarillo
2. naranja
3. rojo
4. azul
5. café
6. verde

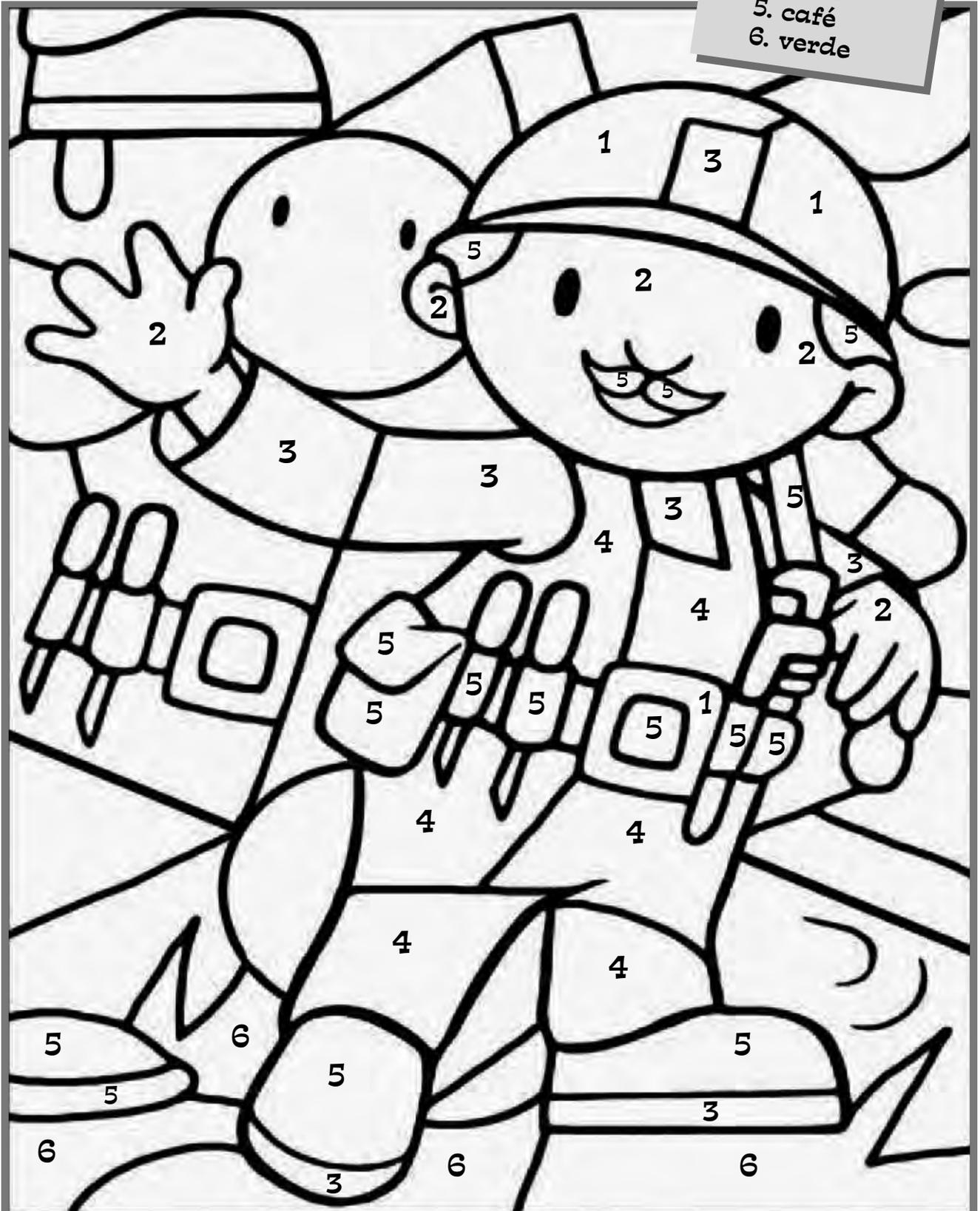




Figura del capataz

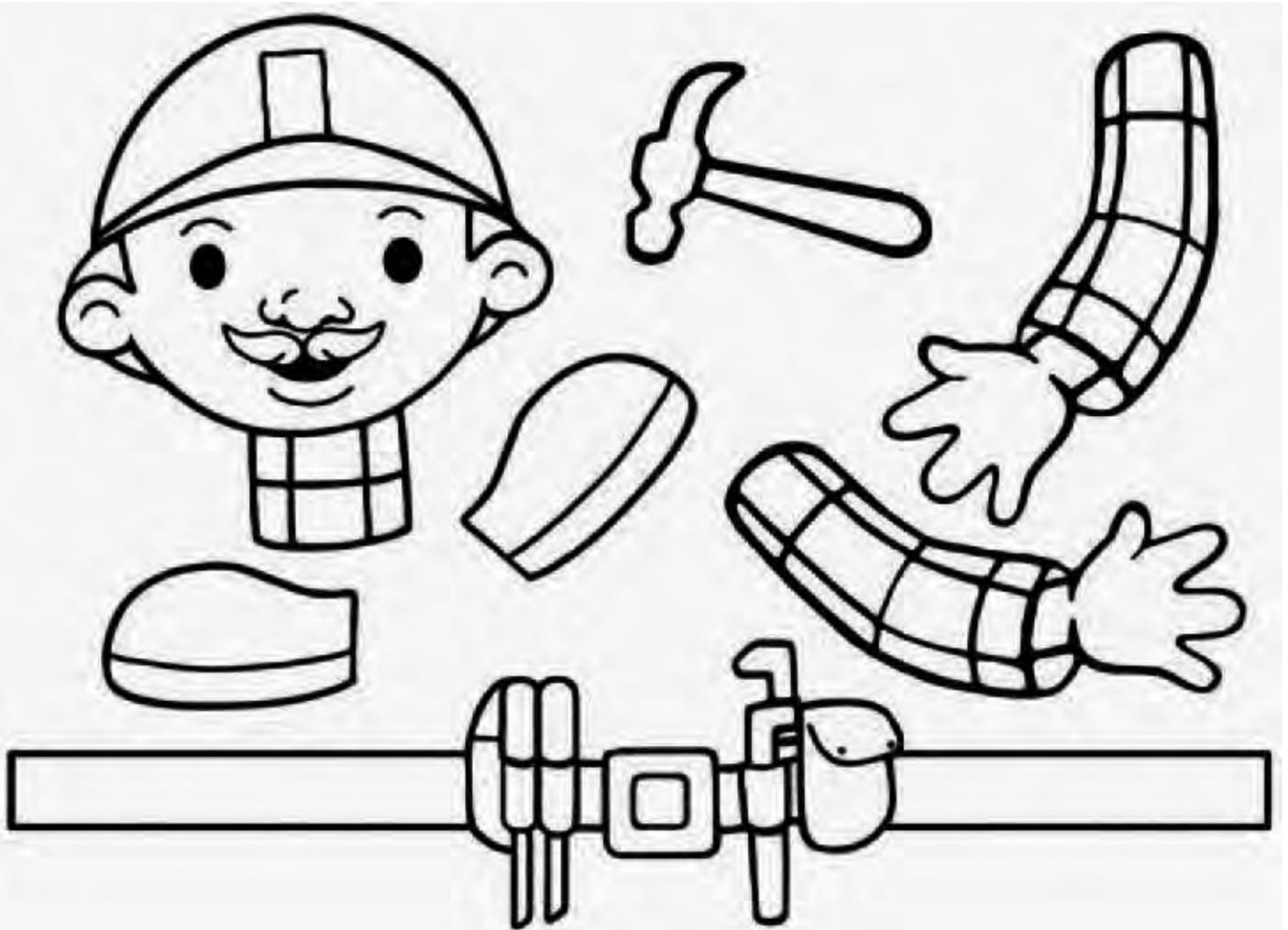
Puede requerir la ayuda de un adulto

Materiales

- Tubo de un rollo de papel higiénico
- Cola
- Tijeras
- Lápices de colores, marcadores o crayones

Instrucciones

1. Colorea las figuras y recórtalas.
2. Forra el tubo del rollo de papel higiénico con un rectángulo de papel de color.
3. Pega el cinturón de herramientas a la mitad del tubo.
4. Pega la cabeza y los brazos.
5. Pega los pies a la parte delantera del rollo.
6. Pega el martillo al cinturón de herramientas o a una mano.



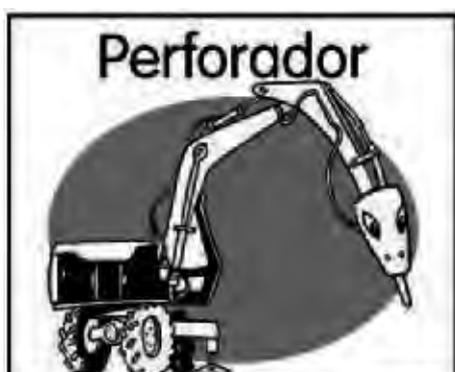
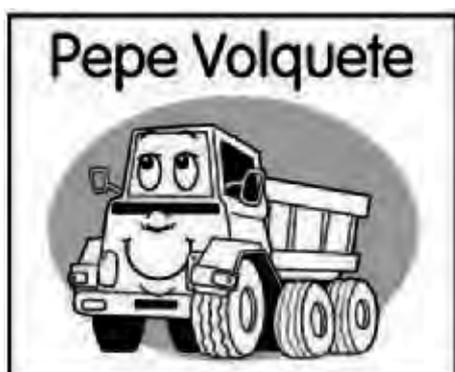
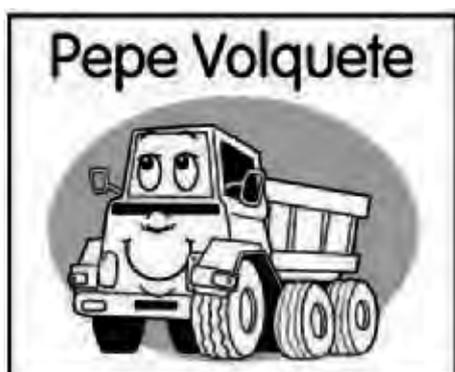
(Página en blanco.)



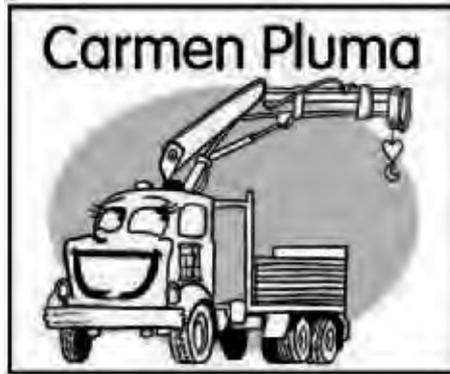
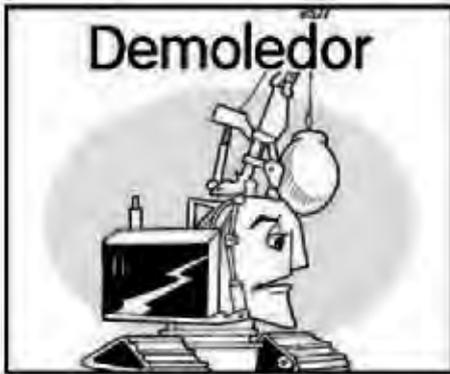
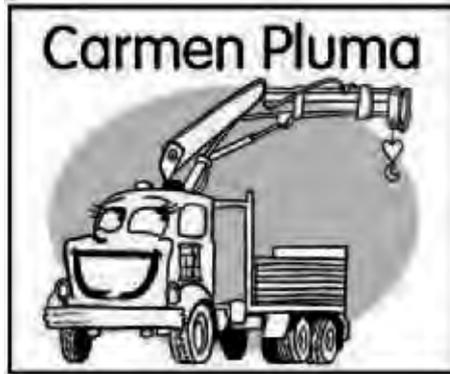
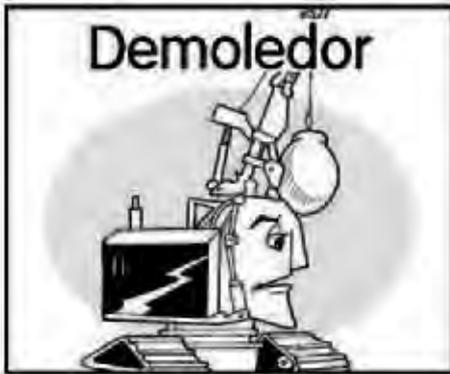
Juego de memoria

Preparación: Lo primero es recortar las cartas. Hay un total de 42 (21 parejas).

Instrucciones: Se colocan las cartas boca abajo en una superficie plana. Cada jugador, por turno, levanta dos cartas. Si forman pareja, se queda con ellas. Si no, las deja como estaban. Gana el que tiene más parejas al terminar el juego.



(Página en blanco.)



(Página en blanco.)



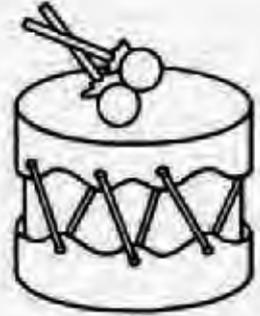
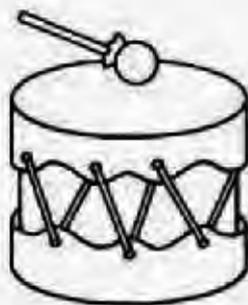
(Página en blanco.)



¿Cuál es distinto?

En cada línea, marca con un círculo el dibujo que es distinto de los demás.

Ejemplo:





¿Qué falta?

Marca con círculos cinco detalles del dibujo superior que faltan en el inferior.





Laberinto navideño

Partiendo de las 3 flechas, recorre el laberinto hasta llegar a cada una de las buenas acciones que puedes hacer en Navidad.



Hacer un regalo a un amigo



Escribir tarjetas de Navidad



Preparar una merienda



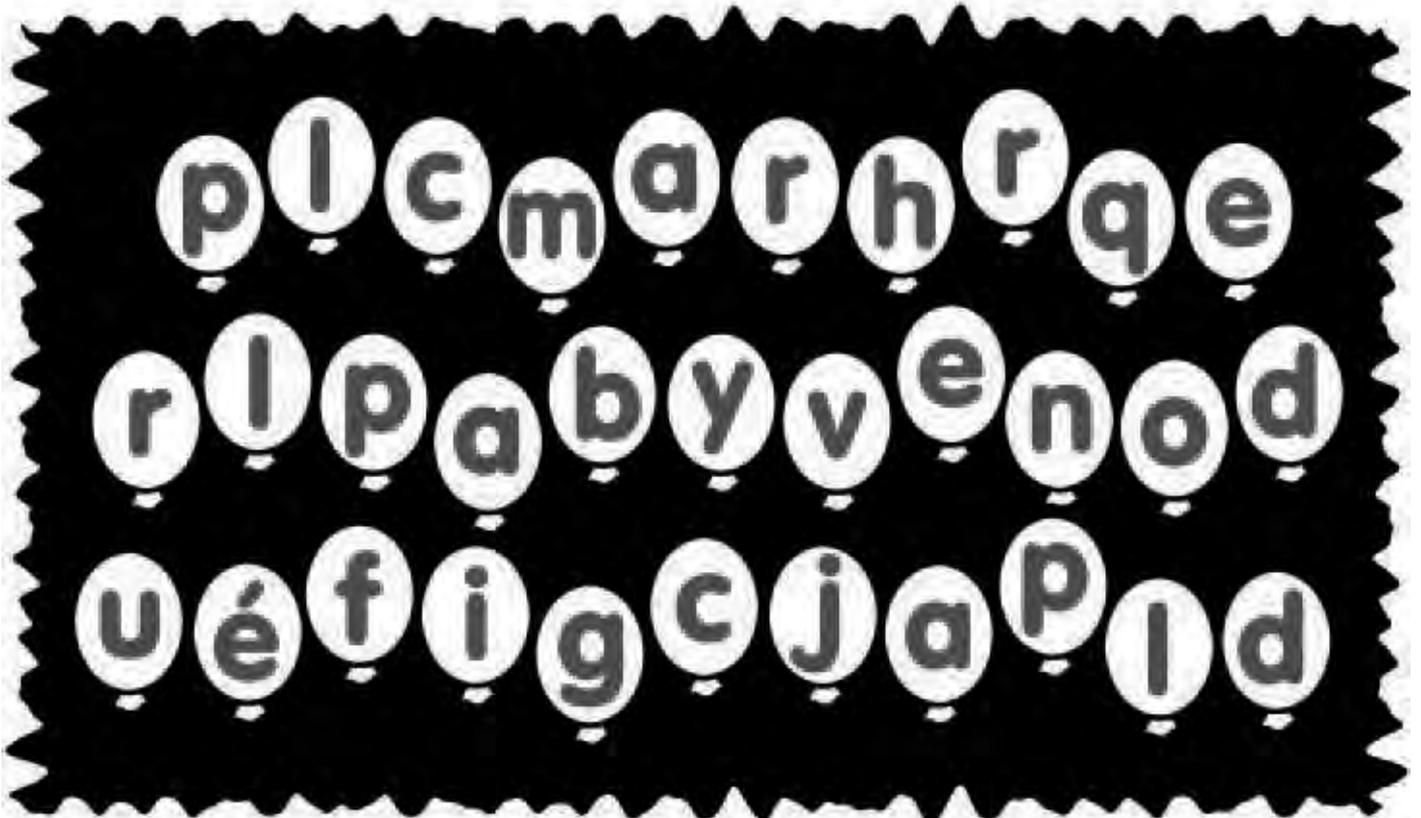
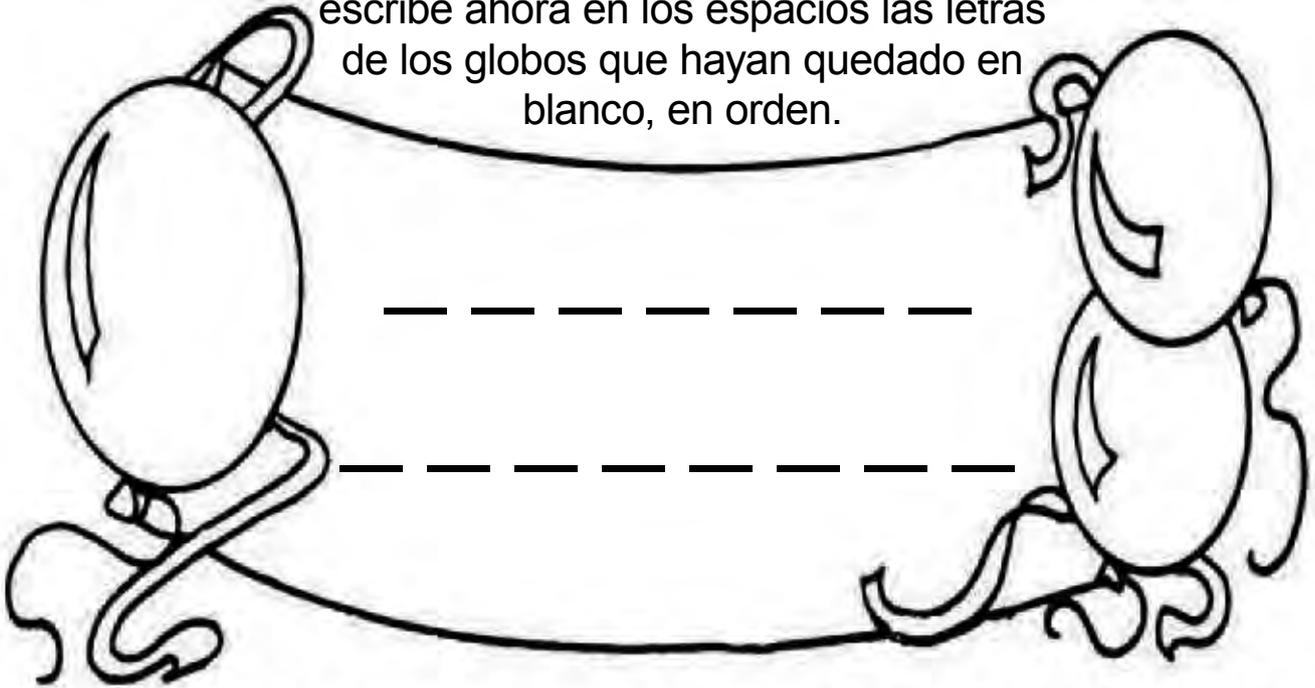


Pancarta misteriosa

Pinta de azul los globos en los que figure una de estas letras:

p, l, m, h, q, y,
v, o, d, u, g, j

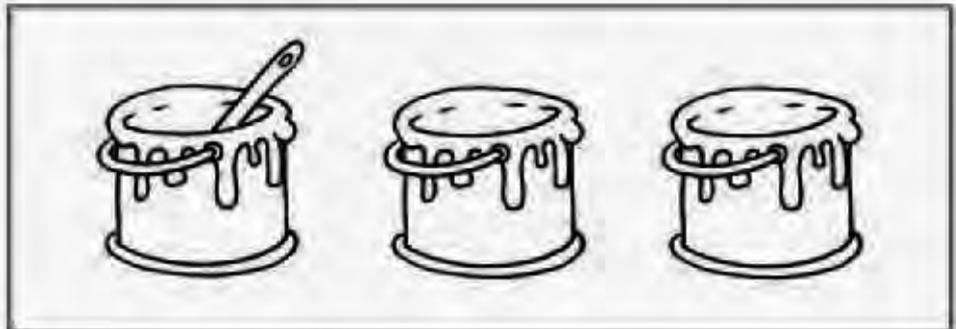
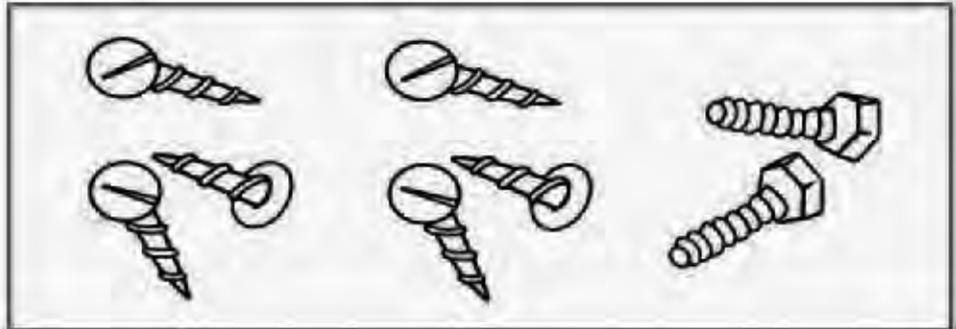
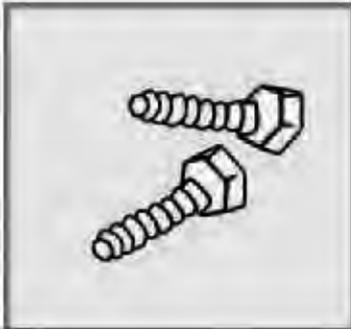
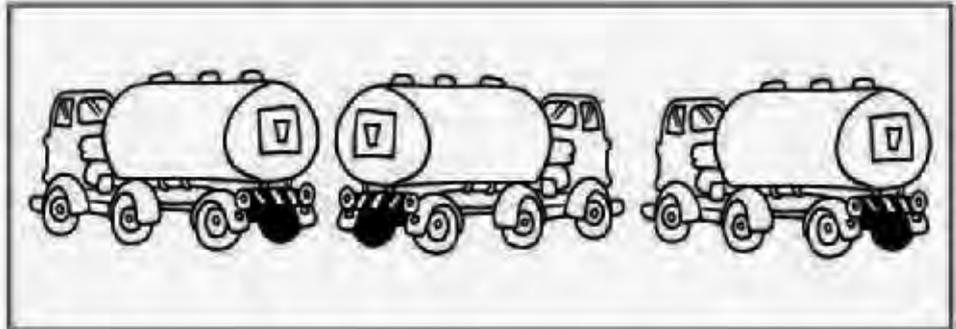
Para averiguar lo que dice la pancarta, escribe ahora en los espacios las letras de los globos que hayan quedado en blanco, en orden.





Busca el dibujo idéntico

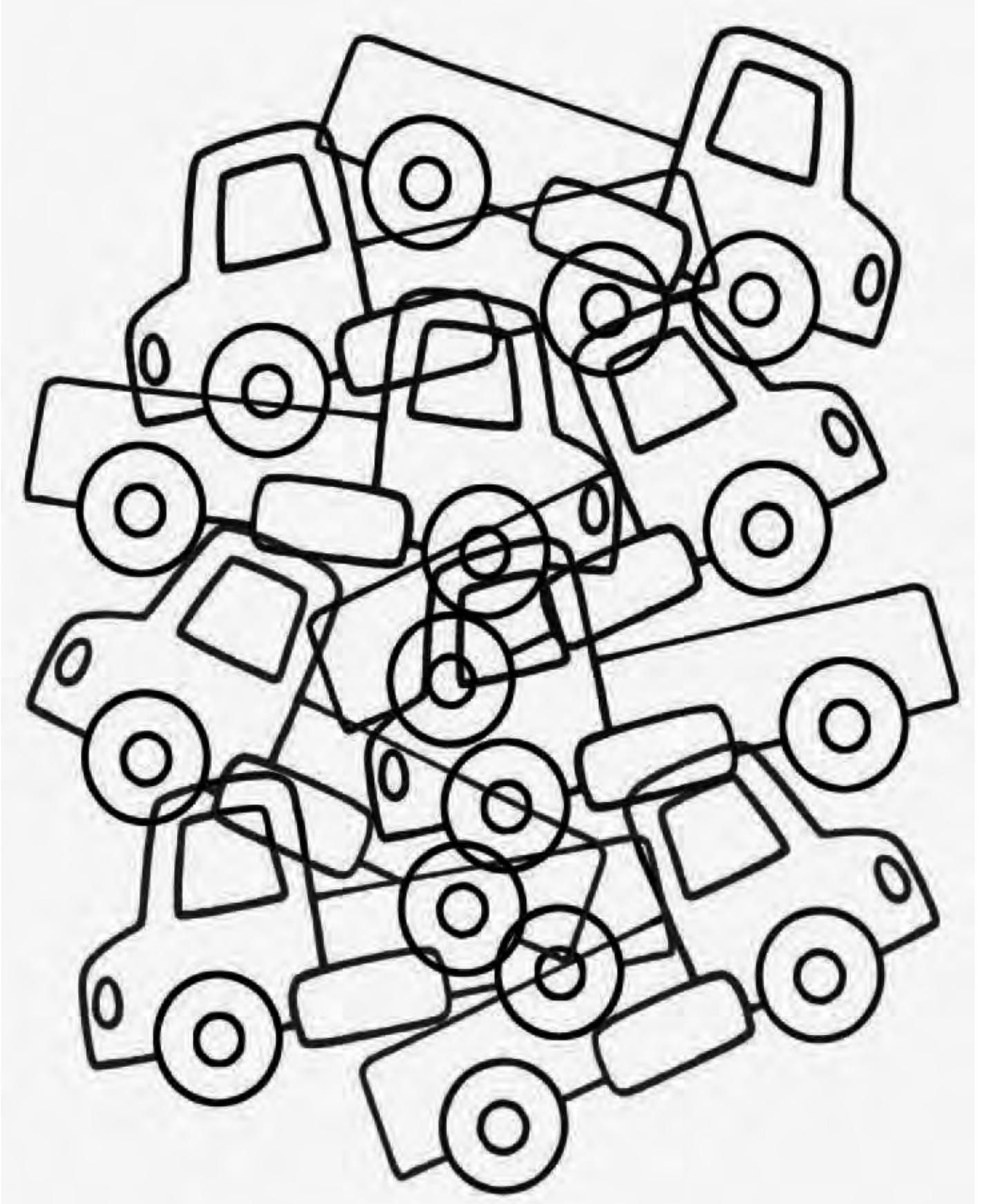
En cada línea, marca con un círculo el dibujo que es idéntico al del recuadro de la izquierda.





¿Cuántos hay?

¿Cuántos camiones hay en esta página?





¿Cómo se viste el capataz?

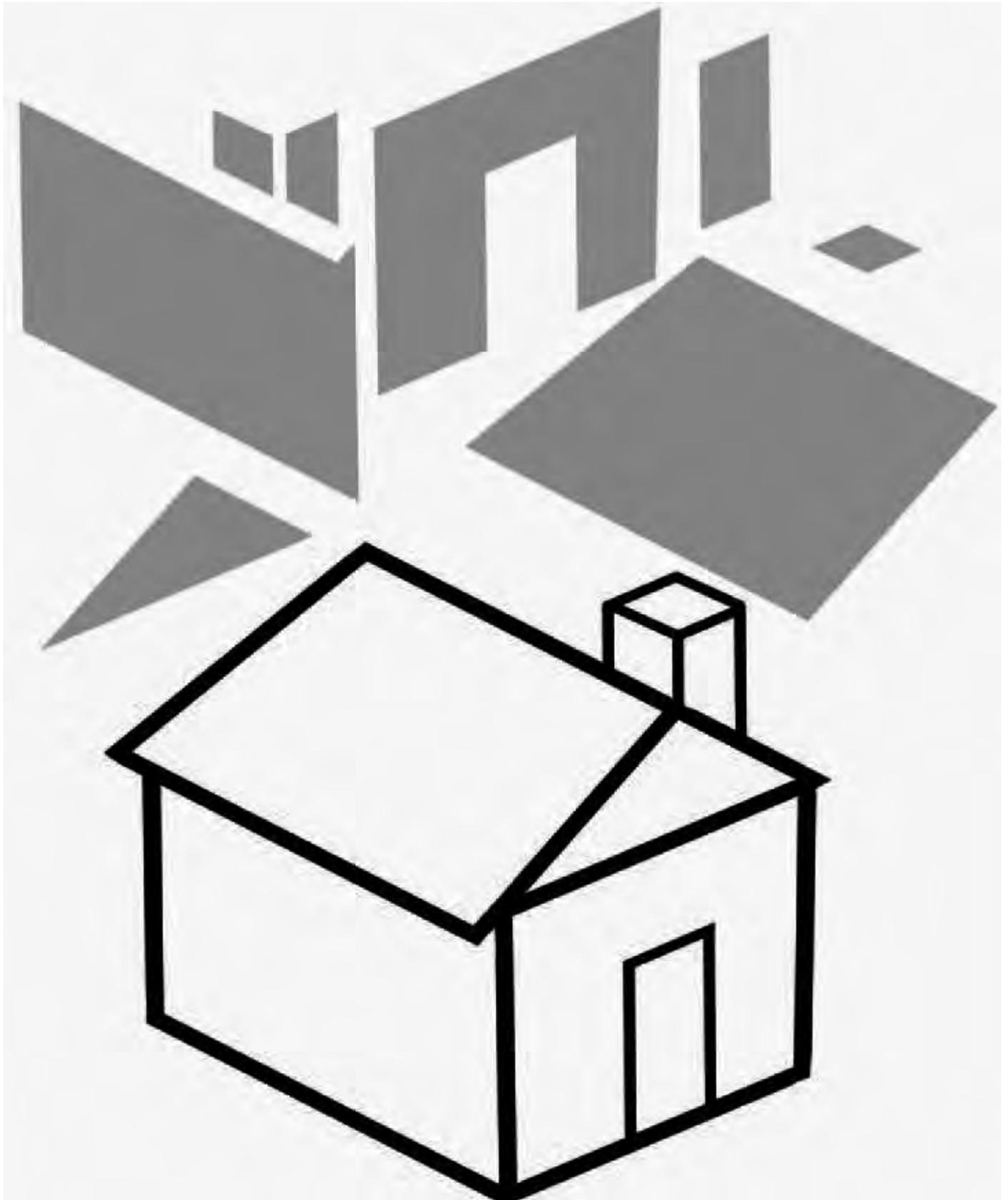
Traza líneas que vayan del capataz a la ropa, el calzado y el casco que se pone para trabajar.





Hagamos una casa

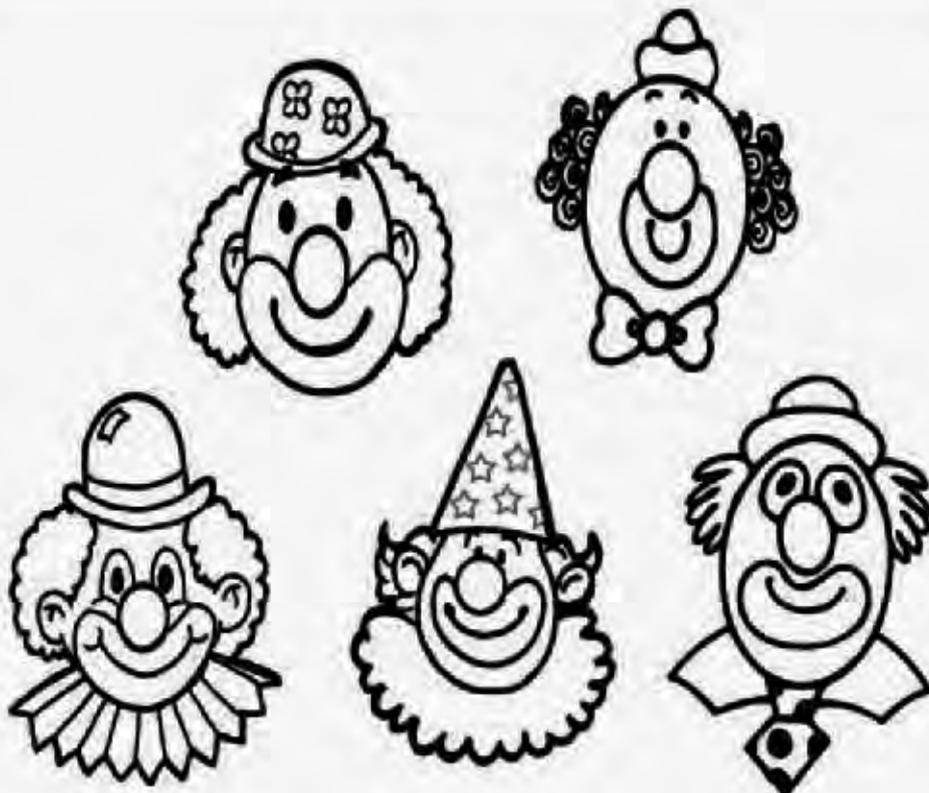
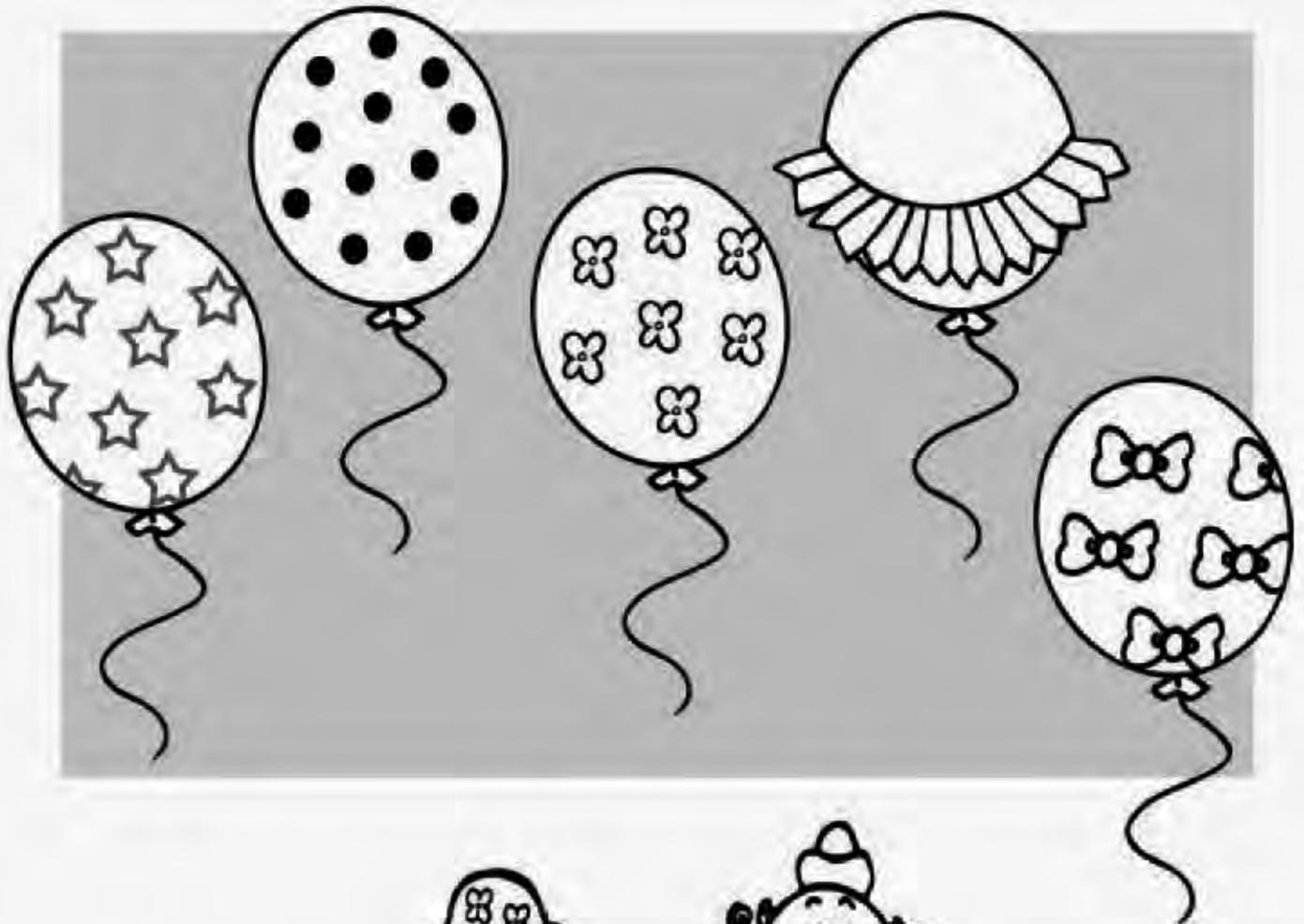
¿Quieres colaborar en la construcción de esta casa?
Traza líneas para indicar en qué espacio de la casa encaja cada figura.





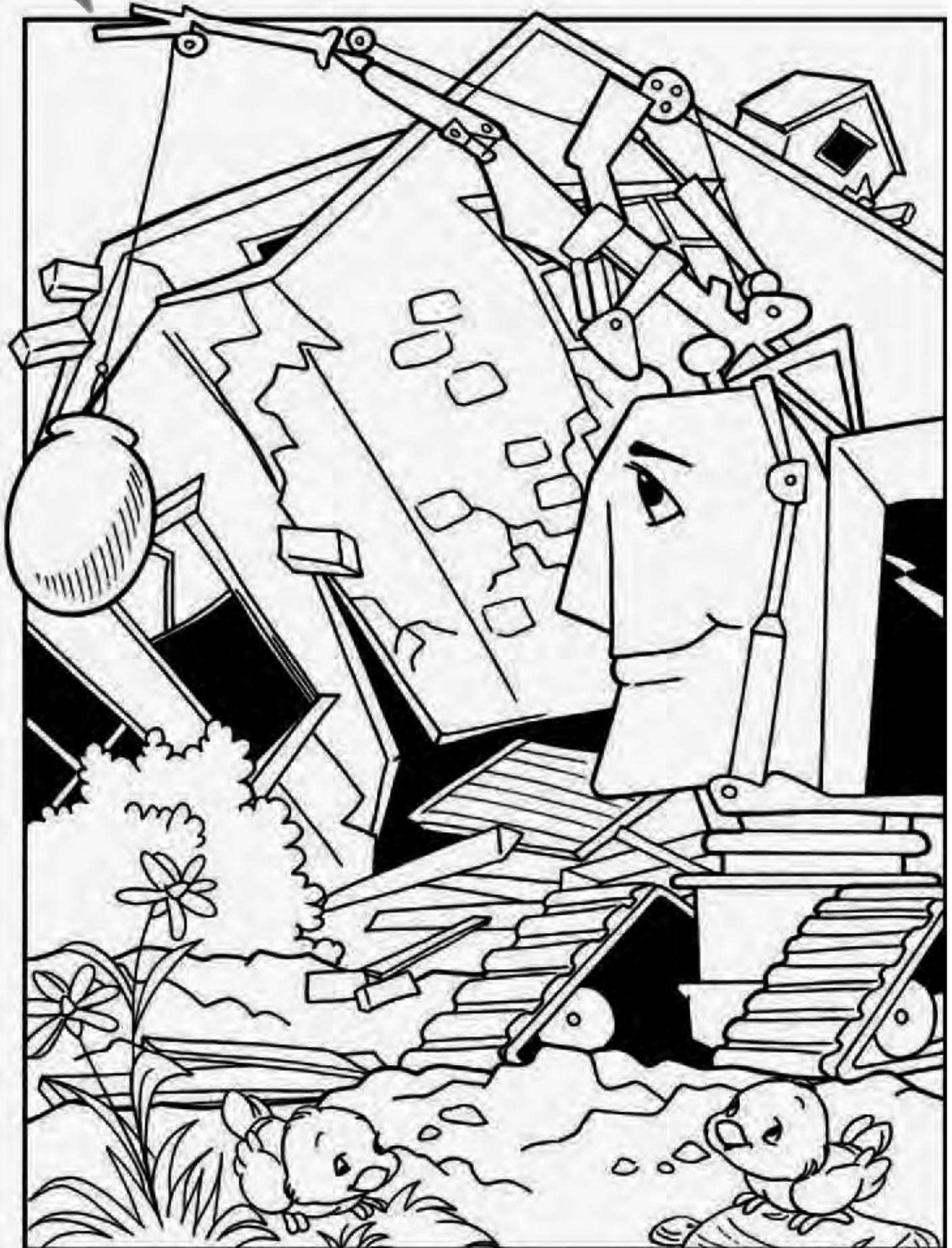
Payasos y globos

Traza líneas para indicar qué globo le corresponde a cada payaso.
Pista: Fíjate en el sombrero y en la ropa que llevan.





Página para colorear



Soluciones

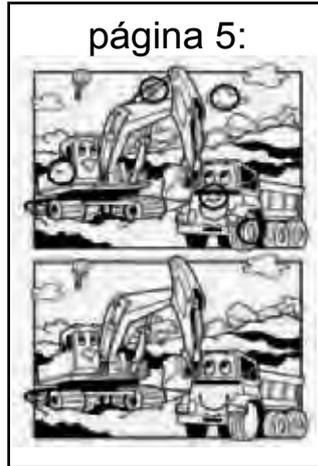
página 3:



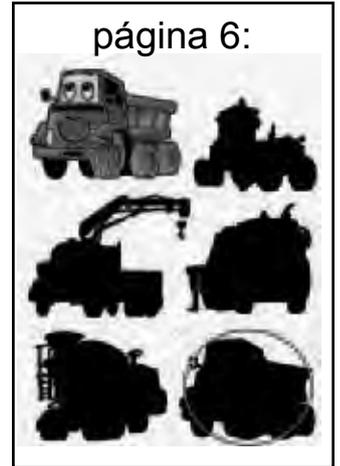
página 4:



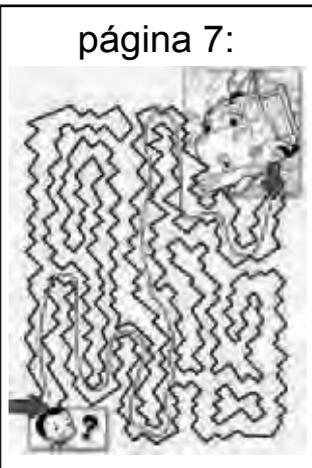
página 5:



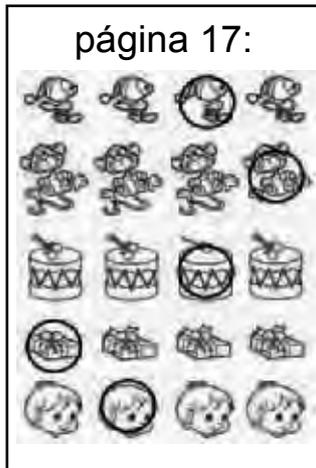
página 6:



página 7:



página 17:



página 18:



página 19:



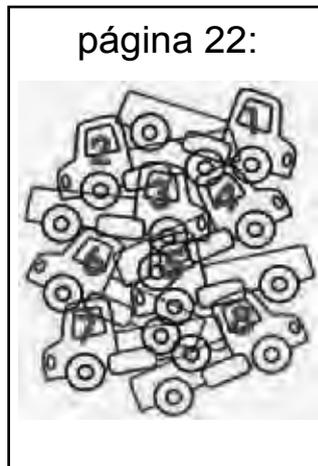
página 20:



página 21:



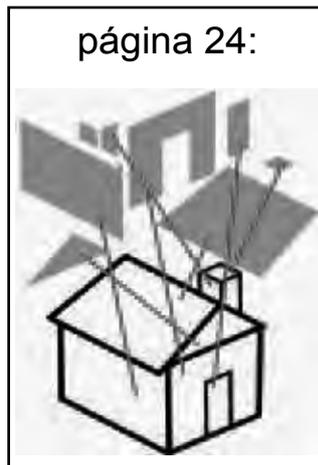
página 22:



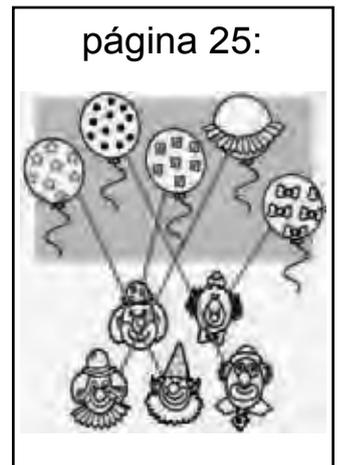
página 23:



página 24:



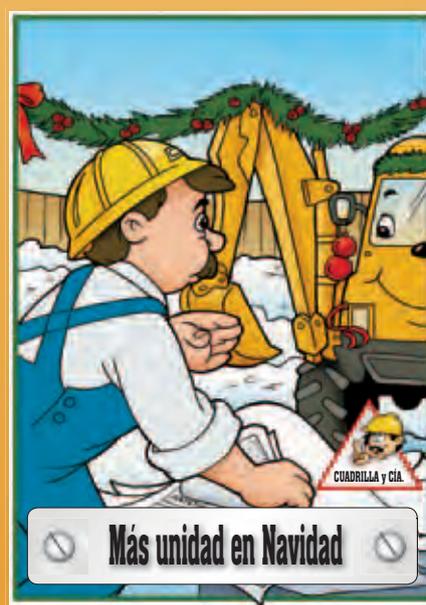
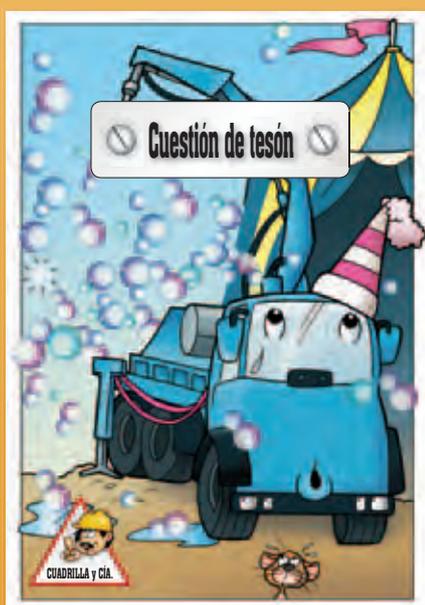
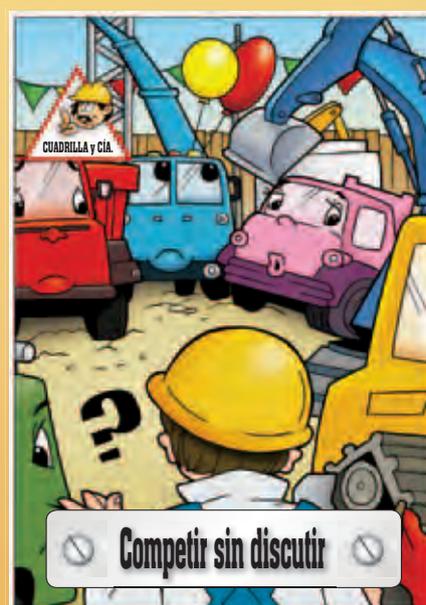
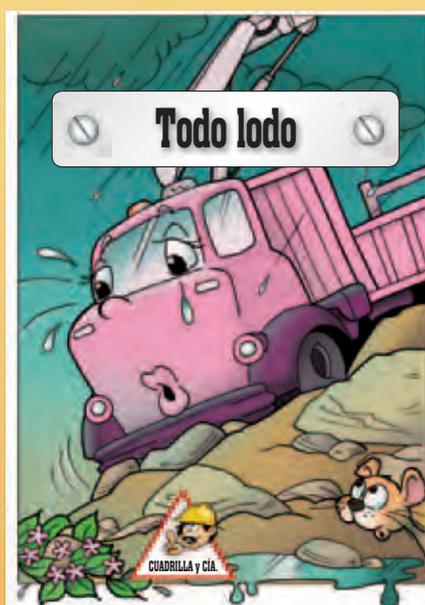
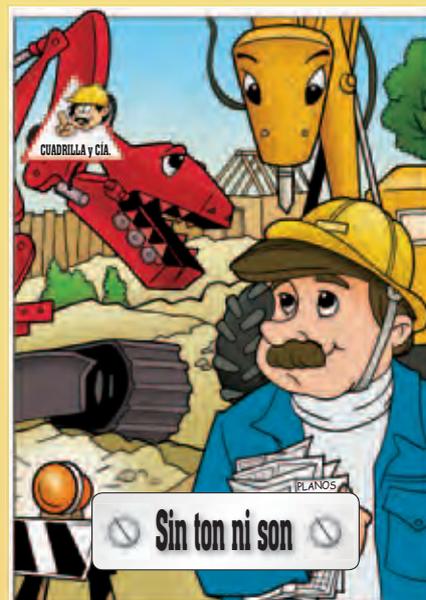
página 25:





No te pierdas ninguno de los cuentos de *Cuadrilla y Cía.* Son muy divertidos.

- Una pelea fea
- Sin ton ni son
- Todo lodo
- Competir sin discutir
- Cuestión de tesón
- Más unidad en Navidad



A-SP-BC-CB-015-P

aurora

es.auroraproduction.com