

● **AUTOR**

Nicolás Casariego

● **ILUSTRADOR**

Javier Andrada

● **N.º DE PÁGINAS**

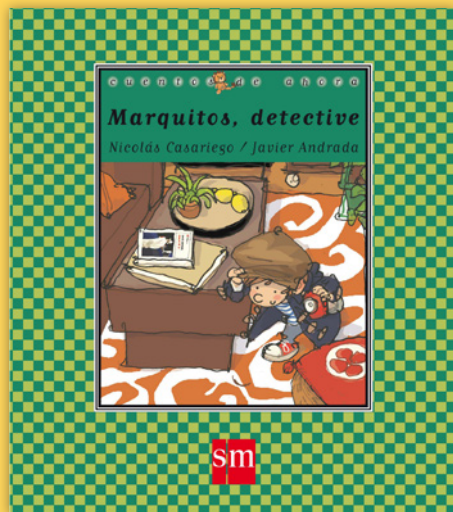
24

● **COLECCIÓN**

Cuentos de ahora

● **EDAD DE LECTURA**

De 3 a 6 años



Marquitos se despierta un día y ve que su peluche preferido no está. ¡Su Leoncito ha desaparecido, y otro nuevo ocupa su lugar! Es el momento de buscarlo y, cual experto investigador, se pone manos a la obra para resolver este misterio.

Marquitos, detective es una tierna y divertida historia que muestra cómo los niños tienen **juguete especiales**, porque en ellos vuelcan su amor, aunque se trate de un peluche sucio, tuerco y con la cola rota.

● **TALLER DE LECTURA**

1 **MI JUGUETE MÁS ESPECIAL**

Como Marquitos, tus alumnos tendrán, posiblemente, un juguete preferido. **Para conocer y compartir sus juguetes más especiales**, realiza la siguiente actividad en el aula:

- Los alumnos llevarán a clase su muñeco o juguete favorito.
- Cada uno enseñará su juguete a los demás y les explicará por qué es tan especial. Para ayudarlos, puedes plantear algunas de estas preguntas:
 - ¿Cómo se llama tu muñeco? ¿Por qué lo llamaste así?
 - ¿Quién te lo regaló?
 - ¿Qué tiene de especial? ¿Por qué te gusta tanto?
 - ¿Qué cosas haces con él? (Dormir, llevarlo en el coche, disfrazarlo...).
 - ¿Te gusta compartirlo con los demás? ¿Por qué?
- Deja un rato de juego libre para que los niños compartan sus juguetes.





2 CUIDO MIS COSAS

Los padres de Marquitos le dejan quedarse con Leoncito, pero ¡tendrán que darle un buen baño! Tus alumnos también pueden aprender a **cuidar sus juguetes** realizando alguna de estas actividades en el aula:

- Con un barreño pequeño, agua, una esponja, un cepillo de pelo, un poco de gel, una toalla pequeña y colonia, los alumnos lavarán los peluches y muñecos que han traído de casa u otros que haya en el aula.
- Los alumnos pueden ordenar los juguetes del aula y avisar al maestro cuando haya alguno sucio o roto, para ver si se puede arreglar.



3 PEQUEÑOS DETECTIVES

Tus alumnos también pueden **seguir pistas para encontrar algo que quieren** y que se ha perdido .

- Esconde la mascota de la clase en algún lugar del aula (o del colegio). Cuando los niños entren en clase, finge que se ha perdido y que no la encuentras.
- Organiza un sencillo juego de pistas para encontrar a la mascota (es aconsejable que resuelvan el juego en pequeños grupos).
 - ➔ Las pistas para encontrar la mascota deben ser muy sencillas. Por ejemplo, puede tratarse de *pictogramas de objetos del aula*, como los que aparecen en esta página: www.e-sm.net/pictogramas_aula.

