

## **ECEA en Casa**

### **Sala 4 años**

### **Día 8**

#### **Actividad N ° 1. El elefante fotógrafo**

**¡Hola Familia!**

Hoy voy a compartirles un cuento y una propuesta para elaborar y divertirse



Había una vez un elefante que quería ser fotógrafo. Sus amigos se reían cada vez que le oían decir aquello:

- ¡Qué tontería! - decían unos- ino hay cámaras de fotos para elefantes!

- ¡Qué pérdida de tiempo! -decían los otros- si aquí no hay nada que fotografiar.

Pero el elefante seguía con su ilusión, y poco a poco fue reuniendo cosas y aparatos con los que fabricar una gran cámara de fotos. Tuvo que hacerlo prácticamente todo: desde un botón que se pulsara con la trompa, hasta un objetivo del tamaño del ojo de un

elefante, y finalmente un montón de hierros para poder colgarse la cámara sobre la cabeza.

Así que una vez acabada, pudo hacer sus primeras fotos, pero su cámara para elefantes era tan grandota y extraña que parecía una gran y ridícula máscara, muchos se reían tanto al verlo aparecer, que el elefante comenzó a pensar en abandonar su sueño.

Además, parecían tener razón los que decían que no había nada que fotografiar en aquel lugar.

Pero no fue así. Resultó que la pinta del elefante con su cámara era tan divertida, que nadie podía dejar de reír al verlo, y usando un montón de buen humor, el elefante consiguió divertidísimas e increíbles fotos de todos los animales, siempre alegres y contentos, incluso del malhumorado rino!; de esta forma se convirtió en el fotógrafo oficial de la sabana, y de todas partes acudían los animales para sacarse una sonriente foto para el pasaporte al zoo.

Ahora que disfrutaste de este cuento, te propongo fabricar tu propia cámara de fotos con alguna caja que encuentres en casa. Por último imagínate cuales fueron los animales que salieron en las fotos del elefante y dibujalas en una hoja.

Si querés nos podés mandar la foto de tu cámara al Instagram @compartiendoeca
---

## **Actividad N ° 2. LA CASITA ROBADA**

### **Empezamos así...**

Se reparten 4 cartas a cada jugador y otras 4 se ponen sobre la mesa.

A su turno, cada jugador puede robar cartas que estén sobre la mesa y que tengan el mismo palo. Por ejemplo, si en la mesa hay un 4 de basto, se puede robar con otra carta de basto o con un comodín.

Si al turno de jugar no se tiene ninguna carta para levantar, debe tirar una.

Las cartas robadas se dejan apiladas al lado del jugador que las ha ganado ("casita") con la numeración hacia arriba, para que el contrincante pueda verlas y se puede robar el número de la carta. La casita se roba cuando el contrincante tenga la misma carta. En el ejemplo, si el contrincante tiene un 4 o un comodín, se lleva la casita.

Vos elegís si robas o no. Puede haber un 4 encima de la casita, y si tenés el mismo número podés robarlo. Sino, no es necesario y solo podés tirar la carta.

Se van repartiendo en cada mano 3 cartas y se va robando la casita siempre y cuando se tenga la carta de la casita.

### **Terminamos así....**

Gana, cuando se acaban las cartas, el que tiene la casa más grande.

Si un jugador pudo robar ya sea carta del centro o de una casa otro jugador podrá "soplar" y realizar la jugada no efectuada anteriormente.

¿Te gustó aprender este juego? ¡Ahora lo podés jugar con la familia!

### **Actividad N ° 3. Palabras de vida**

**En este tiempo quiero transmitirle la paz que sólo Dios nos puede dar con esta cita bíblica.**

**Juntate con tu familia y como hacemos en el Jardín contale a Dios qué es lo que les preocupa.**



Bendiciones. ¡Nos vemos pronto!