



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

## “NOS CONOCEMOS Y NOS CUIDAMOS. PARTE II”

AUTORÍA <b>CONCEPCIÓN MÁRQUEZ ROLDÁN</b>
TEMÁTICA <b>EL ESQUEMA CORPORAL Y EL CUIDADO DE NUESTRO CUERPO</b>
ETAPA <b>EI</b>

### 2.5. Actividades de Expresión Corporal o Dramatización

- EL ESPEJO

Todos/as los participantes se situaron por parejas. Uno de ellos tomó el rol de espejo, es decir, tenía que repetir simultáneamente los movimientos propuestos por el otro, que estaba frente a él. Luego se alterna el rol del espejo. El docente podía ir haciendo sugerencias de gestos como por ejemplo: ponemos caras de enfadados, nos agachamos con la mano derecha puesta en la cabeza, nos ponemos a la pata coja con los brazos cruzados, nos ponemos una mano la barriga y con la otra nos rascamos la nariz... etc.

- EL IMÁN

Cogidos de la mano por parejas, los niños/as comenzaron a andar libremente por la clase. Cuando el docente lo consideraba oportuno decía: “tenemos un imán en la espalda”, entonces todos/as tenían que juntar esa parte del cuerpo con la de su compañero/a. Después, seguían caminando hasta que el docente volvía a decir: “tenemos un imán en las rodillas” y los niños/as repetían la operación de juntar sus rodillas con las de su compañero y, así, sucesivamente con las diferentes partes del cuerpo (los codos, los pies, la barriga, la cabeza, las manos, la mejilla,...)

- GIGANTES Y ENANOS

El docente era el encargado de dirigir el juego. Para ello contaba con dos instrumentos musicales: el triángulo y el pandero. Los niños/as se movían libremente por la clase; cuando sonaba el pandero, los niños/as tenían que simular que eran gigantes andando de puntillas y estirando sus brazos hacia arriba intentando hacerse lo más altos posible. Cuando sonaba el



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

triángulo, simulaban que eran enanos y tenían que caminar agachados y lo más encogidos que pudieran.

- CAMINAMOS COMO...

Los niños/as tenían que imitar caminando a los diferentes miembros de la familia, como por ejemplo:

- Como abuelos: un poco inclinados hacia delante, caminar lentamente y simulando llevar un bastón.
- Como papás: bien erguidos, con pasos firmes y buena marcha.
- Como mamás: nos imaginamos que teníamos tacones y andaban de puntillas con la cabeza bien elevada.
- Como bebés: todos tenían que andar a gatas.
- Como niños y niñas: daban saltos y corrían porque estaban jugando en el recreo del colegio.

- SOMOS MARIONETAS

Los niños/as se colocaron en parejas y uno frente al otro. Uno de ellos asumió el rol de la marioneta y el otro el que la tenía que manejar. Se cambiaban los roles cuando el docente lo indicaba.

Coger la mano del contrario, simulando que sube el hilo que la sujeta. El otro miembro de la pareja debía subirla mientras el "hilo" (simulado) subía, y la dejaba caer de golpe cuando le soltaban el "hilo". Esta misma actividad se realizó también con la otra mano, un pie, otro pie, la cabeza moviéndola de un lado a otro, o simulando que se le ata por la cintura y se lo llevaba detrás de él.

Al final de la sesión todos/as corrieron libremente por la clase moviendo los brazos hacia arriba y hacia abajo, simulando que volaban.

- NOS MOVEMOS POR LA CIUDAD

Se representó la ciudad de día y de noche. El juego comenzó con los niños/as tumbados en el suelo, durmiendo como si fuera de noche. Al oír la voz del narrador todos se despertaron. (Cada niño/a, previamente decidido, tenía que dramatizar los movimientos de diferentes medios de transporte)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Narrador: (era el docente) “Ya se está haciendo de día. La ciudad se despierta y todo se pone en movimiento”.
- Peatones: Los niños/as, por parejas, paseaban libremente por toda la ciudad. Unos iban inclinados (ancianos), otros agachados (niños pequeños), otros de puntillas (hombres altos) ... etc.
- Motoristas: De uno en uno simulaban que son motoristas; corren con su moto teniendo cuidado de no chocar con otra moto...
- Coches: Simulaban que conducían su coche, tocando la bocina, piiiitiii.
- Autobús: Hicieron un fila larga cogiéndose por la cintura y así circulaban por todos los espacios de la clase.
- Guardia urbano: Todos/as se soltaron y se convirtieron en guardias urbanos dirigiendo la circulación. Primero, subieron la mano derecha, luego, la izquierda, agitaron un brazo, el otro... etc.
- Narrador: “Se ha hecho de noche y nos marchamos a dormir”. Todos los niños/as se tumbaron en el suelo y se terminó la actividad.

#### • EL GUARDIA URBANO

Los niños/as tenían que simular que eran guardias urbanos. El docente, con un silbato, era el modelo que todos tenían que imitar. A cada pitada, se colocaba en una posición como las del guardia urbano como por ejemplo un brazo arriba y el otro estirado, los brazos en cruz, los dos brazos arriba, un brazo doblado por el codo y el otro abajo...etc., y los niños/as tenían que imitar los movimientos.

#### • VAMOS A CRUZAR EL RÍO

El ancho de la clase simulaba ser el río. Los niños/as, colocados a lo largo de la sala, son nadadores que tenían que cruzar el río para llegar a la otra orilla. Al toque del silbato del docente, se preparaban para lanzarse al río, con las piernas flexionadas y los brazos hacia adelante. Al siguiente toque, todos/as se tiraron al suelo y hacían como que nadaban hasta llegar al otro lado del río. Se procuró que apoyaran el abdomen en el suelo e hicieran el movimiento acompasado de la cintura y los brazos. También se hicieron variantes como por ejemplo: nadar solamente con el brazo derecho, con el izquierdo, moviendo las piernas, nadando boca arriba, arqueando los brazos... etc.

Luego, se repitió la actividad para regresar al punto de partida.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- CUENTO JUGADO “LA MARIONETA ABANDONADA”

<u>NARRACIÓN DE LA HISTORIA</u>	<u>ACTIVIDADES</u>
<p>1. ¿Sabéis?, yo tenía unos amigos como vosotros que tenían muchos juguetes; bicicletas, trenes, cajas de soldados, trompetas... pero entre todos había una marioneta con la que mis amigos no jugaban nunca y es por eso que siempre estaba sola y abandonada.</p> <p>Todos los juguetes sintieron pena de la marioneta y una noche, mientras los niños dormían, salieron de sus cajas y unidos en consenso, acordaron que ningún juguete funcionara mientras que no jugase la marioneta.</p>	<p>1.1. Hacemos la acción simulada de subirnos en una bicicleta, pedaleamos (de flojo a más fuerte). Hacemos un recorrido.</p> <p>1.2. Formamos un tren y, agarrados por la cintura, recorreremos un espacio determinado.</p> <p>1.3. Desfilamos como soldados, subimos alternativamente manos y piernas (de despacio a rápido)</p> <p>1.4. Simulamos tocar una trompeta (soplar y mover los dedos de flojo a fuerte).</p>
<p>2. Al día siguiente, cuando los niños fueron a jugar, cogieron sus bicicletas y las ruedas no giraban, los coches no corrían, los soldaditos no desfilaban, las trompetas ya no sonaban.</p>	<p>2.1. Simulamos montar en bicicleta, empezamos a pedalear y no funciona.</p> <p>2.2. Hacemos como si nos subiéramos en un coche, arrancamos, ponemos marcha y no funciona.</p> <p>2.3. Somos soldados y no podemos movernos.</p> <p>2.4. Soplamos la trompeta y no sale aire.</p>
<p>3. Ante esto, los niños cogieron la marioneta y comenzaron a jugar con ella, pero ¡claro está!, no sabían manejarla.</p>	<p>3.1. Somos marionetas (describimos nuestros rasgos) y nos mueven por medio de hilos.</p>
<p>4. Lo intentaron varias veces, pero volvía a caer. La pobre marioneta se sentía triste y abatida pensando que nunca lo conseguiría; hasta que, por fin, lo consiguió. Le costó</p>	<p>4.1. El niño, simulando ser la marioneta movida por los hilos, sube primero la cabeza, después el brazo, pero se cae.</p> <p>4.2. Vuelve a intentarlo, levanta la cabeza, un</p>



**INNOVACIÓN  
Y  
EXPERIENCIAS  
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

<p>mucho esfuerzo y constancia pero se vio recompensada puesto que podía andar, saltar, bailar, ir en línea recta, curva, con los ojos abiertos, cerrados.</p> <p>El niño está también satisfecho y piensa que esto es muy divertido.</p> <p>A partir de ese momento, será su juguete favorito; lo acaricia, lo abraza, le da cariño.</p> <p>Ya no estará nunca sola, puesto que será siempre su fiel amigo, acompañándola a todas partes. Así, baila cuando el baila, salta cuando el salta, ríe cuando el ríe, llora cuando el llora...</p> <p>¡Qué feliz es la marioneta!</p> <p>¡Qué divertido era tirar de las cuerdas y ver los movimientos que hacía!</p> <p>¡Qué bien se lo pasaron los niños!</p> <p>Entusiasmados, no echaron de menos a los demás juguetes y se dieron cuenta de lo bonita y divertida que era su linda marioneta.</p>	<p>brazo, otro brazo, el cuerpo, una pierna, pero cuando parece que se está sujetando, se vuelve a caer. (Estamos tristes y abatidos).</p> <p>4.3. Sigue intentándolo. Sube la cabeza, un brazo, otro brazo, el cuerpo, una pierna (lo ha conseguido, alegría), otra pierna y se levanta. Ya está en pie, lo ha conseguido.</p> <p>4.4. Lo tiene que conseguir así que vuelve a subir la cabeza, un brazo, otro brazo, el cuerpo, una pierna, otra pierna. Y está otra vez en pie.</p> <p>4.5. Anda lentamente, da saltitos (primero con los pies juntos, luego sobre un pie y otro alternativamente). Hace recorridos (en línea recta, curva). Se va hacia un lado (derecha), al otro (izquierda) con los ojos abiertos, cerrados y, así, empieza a bailar (primero mueve los brazos y piernas, luego todo el cuerpo).</p> <p>4.6. Lo intenta sobre un banco (primero anda despacito, luego más rápido, da saltos con los dos pies juntos, después con un solo pie, da una vuelta, se agacha, va hacia adelante, hacia atrás. Sube, baja. Está muy contenta (demostración de alegría).</p> <p>4.7. Lo intenta de puntillas. Al ver que puede hacerlo se anima (cara de alegría). Se agacha cuando cree que va a caer.</p> <p>4.8. Se dibuja en el suelo un cuadrado (caja</p>
---	--



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 20 – JULIO DE 2009

<p>5. Al día siguiente, como los otros juguetes observaron que había jugado con la marioneta, decidieron funcionar para que pudiera jugar con ellos. Los niños sin saber nada cogieron los otros juguetes y vieron asombrados que funcionaban, como si nada les hubiese ocurrido; pero también jugaron con su marioneta a la que nunca olvidaron.</p>	<p>sorPRESA) grande y otro pequeño. 1º) se mete en el grande y se esconde para que no lo vean. Cuando se abre la tapa, sale dando un salto. 2º) Se mete en el pequeño. Se agacha pero es más difícil, tiene que ocupar el mínimo espacio.</p> <p>5.1. Nos desplazamos por todo el espacio disponible imitando a los diferentes juguetes (coches, soldados, trompeta, bicicletas, marioneta). A diferentes órdenes saltamos, corremos, bailamos...</p>
---	---

## 2.6 Juegos.

- LOS LADRILLOS DE GOMAESPUMA.

- Los niños se colocaron el ladrillo en la cabeza, en el hombro... y tenían que caminar sin que se cayera.
- Luego se pusieron el ladrillo en la tripa para comprobar cómo sube y baja al respirar.
- Transportar ladrillos; primero uno, luego dos, tres, cuatro y así sucesivamente hasta que se cayera la torre.
- Cubrir el cuerpo con los ladrillos.
- Medir el cuerpo con los ladrillos: por parejas, estando uno tumbado, el otro colocó los ladrillos a su lado a lo largo del cuerpo para ver cuántos caben. Después se cambiaron los roles.
- Poner los ladrillos en fila y pasar por encima de ellos.
- Colocar el ladrillo encima de la cabeza y andar con él sin que se cayera.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Poner cada uno de ellos en una mano y caminar sin que se les cayera.
- Pasarlos a un compañero a modo de pelota.
- Mantener el equilibrio poniendo los dos pies sobre un ladrillo... etc.

- HOLA DON PEDRITO, HOLA DON JOSUÉ

Los niños/as eran Don Pedrito y el docente Don Josué.

Todos/as teníamos que mimar y verbalizar las siguientes frases:

- Comienza el docente: ¡Hooooola don Pedrito!
- Contestan los niños: ¡Hooooola don Josué!
- Docente: yo muevo la cabeza.
- Niños/as: y nosotros también.
- Docente: Yo toco mis rodillas.
- Niños/as: y nosotros también.
- Docente: yo salto a la pata coja, yo ando hacia atrás, yo cierro mis ojitos, yo levanto los brazos, yo doy dos palmadas, yo ando a gatas, yo me agacho, yo muevo mis muñecas, yo me toco las orejas, yo me lavo las manos, yo me toco los pies, yo me doy la vuelta, ... etc.
- Niños/as: y nosotros también.

Terminamos con:

- Docente: yo te doy un abrazo.
- Niños/as: y nosotros también. (Los niños se abrazan entre sí y abrazan al docente).
- Docente: ¡Adioooooós, don Pedrito! (Despidiéndose con la mano y marchándose).
- Niños: ¡Adioooooós, don Josué! (Los niños/as le imitan).

- TE PONGO LA MANO

Los niños/as se situaron en corro; se daban tres palmadas hacia el centro del corro.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

A continuación el docente decía una parte del cuerpo, como por ejemplo “cabeza”, (o rodilla, pie, oreja, hombro, nariz, espalda... etc.). Entonces cada niño/a tenía que colocar una mano en la cabeza del niño/a que tenía en la derecha y la otra mano en la cabeza del niño/a que tenía en la izquierda.

- JUEGO DEL “1, 2, 3, PICA PARED CON...”

Un niño se colocó de cara a la pared y los demás al otro extremo de la sala. El primer niño tenía que decir: “1, 2, 3, pica-pared con... un pie, una mano, un codo, una oreja, la nariz, dos dedos,... etc. mientras los demás avanzaban hacia él. Cuando el niño terminaba de cantar, los demás debían permanecer estáticos, tocándose con la mano la parte del cuerpo que se dijera, ya que éste se giraría y si veía a algún niño/a que se movía, lo haría volver al lugar inicial. Esto se podía repetir hasta que un niño llegara a tocar la espalda del que cantaba. Entonces éste pasaba a ser el que picaba la pared... y el juego volvía a empezar. Se podía repetir tantas veces como se quisiera.

- JUEGO CON PICAS DE INDIOS Y VAQUEROS

Los niños se situaban en dos grupos, uno enfrente del otro y separados por una fila de picas. A cada grupo se le asigna un color. El profesor/a decía uno de los dos colores, y el grupo cuyo color salía tenía que correr a coger la pica y salir corriendo antes de que les alcanzaran los del grupo contrario. Ganaba el equipo que más picas consiguiera. Se podía repetir el juego tantas veces como fuese necesario.

- JUEGO DE LOS CABALLOS.

Es igual que el anterior, pero ahora el grupo cuyo color saliera tenía que correr hacia su lado con la pica entre las piernas como si fuera un caballo, y los niños del grupo contrario salían detrás de ellos para alcanzarlos. Igualmente el equipo ganador era el que más picas obtuviese para su equipo.

- AHORA SOMOS...

Los niños /as tenían que desplazarse por el espacio libremente a gatas, sin chocar. Después, siguiendo las órdenes del maestro/a tenían que desplazarse como gusanos (arrastrándose), como canguros (dando saltos con los pies juntos), como cangrejos (a cuatro patas y hacia atrás), como monos (agachados y dando golpes con las manos en el pecho), como ranas (dando saltos agachados), etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- JUEGO DE LA CASA.

Se identificaban las distintas partes del cuerpo a la vez que nombrábamos partes de la casa. Todos/as nos pusimos en círculo y los niños/as tenían que repetir lo que la profesora hiciera y dijera:

- Mi azotea (la profesora se tocaba la cabeza con las dos manos).
  - La azotea del vecino de un lado (se tocaba la cabeza del compañero/a que tenían a la derecha).
  - La azotea del vecino del otro lado (se tocaba la cabeza del compañero que tenían a la izquierda).
  - ¡Ah de la casa! (los niños dan una vuelta sobre sí mismos).
- A continuación se hace lo mismo, pero con las siguientes partes:
- Mis ventanas (los ojos).
  - Mis balcones (las orejas).
  - Mi puerta (la boca).
  - Mi despensa (la tripa).
  - Mis ascensores (piernas).
  - Mi trastero (el trasero).

Al final de cada parte siempre se dirá: ¡Ah de la casa! Y los niños lo repetirán dando una vuelta sobre sí mismos.

- ¿QUIÉN SOY?

En primer lugar, se repartió a cada niño un trozo de tela. Cada niño/a se tenía que inventar un disfraz con la tela que tenía y representar mediante gestos un personaje para que los demás niños/as adivinaran de quién se trataba. Por ejemplo: Superman, una princesa, un pirata, un payaso...

- EL SOL Y LA LUNA.

Todos/as nos situamos en la alfombra para disponer de suficiente espacio. Se comenzó el juego con los niños/as tumbados en el suelo y se les explicó que éramos el Sol y, como aún era de noche, todavía no era la hora de salir y estábamos dormidos. Luego, a medida que “iba amaneciendo, los niños tenían que imitar las acciones que se les iban indicando. La secuencia era la siguiente:

- Somos el Sol, está saliendo y sube lentamente hasta el cielo (los niños/as se iban poniendo de pie muy despacio).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Llena todo de luz y calor con sus rayos (los niños/as extendían sus brazos todo lo que podían imitando los rayos del Sol).
- Está redondo en el cielo (todos/as arqueaban sus brazos por encima de la cabeza para formar un círculo).
- Se va a esconder y lentamente se oculta detrás de las montañas (todos/as se agacharon muy lentamente escondiendo la cabeza entre los brazos y volvieron a la posición inicial porque de nuevo se hizo de noche).

Igualmente se les indicó a los niños/as que como el Sol se había escondido porque se iba a hacer de noche, ahora saldría la Luna y también íbamos a imitar sus movimientos que eran los siguientes:

- Somos la Luna y aparecemos por la noche en el cielo grande y redonda (los niños/as se pusieron de pie muy lentamente arqueando los brazos hacia delante para formar un círculo)
- A veces, ocultamos una parte de nuestra cara (los niños/as taparon, con su mano derecha, la parte derecha de su cara).
- Y otras veces ocultamos la otra (repitieron la operación pero con la mano y la parte izquierda de su cara).
- Pero cuando más brillamos es cuando estamos redondas como una pelota (todos/as arquearon sus brazos por encima de su cabeza).
- Cuando termina la noche, nos escondemos poco a poco y esperamos a que vuelva a llegar otra vez la noche y salir de nuevo la Luna ( todos/as nos agachamos muy despacio para volver a la posición inicial).

- PIE QUIETO:

El profesor/a lanzaba la pelota al aire diciendo el nombre de uno de los niños/as, que tenía que ir a cogerla. Mientras tanto, los demás debían salir corriendo en distintas direcciones intentando alejarse lo máximo posible. Una vez el niño/a elegido tenía la pelota en la mano debía decir: “¡Pie quieto!”, y todos los demás niños/as debían quedarse quietos en el sitio en el que se encontraban en ese momento. El que tenía la pelota debía lanzarla para dar a algún compañero/a, que podía agacharse o moverse hacia un lado, esquivando la pelota para que no le diera, pero nunca moverse del sitio. Si le daba, quedaba eliminado. Se volvía a lanzar la pelota eligiendo otro niño/a diferente, haciendo lo mismo hasta que sólo quedaran dos niños, que serían los ganadores del juego.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- SIGO MI CAMINO

Se trazan en el suelo, con gomets, tres caminos de diferentes colores (un camino largo rojo, uno mediano amarillo y, finalmente, uno corto azul). Hacemos tres grupos con el mismo número de alumnos/as y, a cada uno de ellos, le asignamos un camino. El primero de ellos, se recorre saltando con los pies juntos, el segundo a la pata coja y, el tercero, andando de espaldas. Cada niño/a, recorre el camino que le corresponda y, al terminar, los grupos cambian de camino rotando.

- ESTE ES MI ARO

Se colocaron en el suelo un número de aros tal que tuviéramos un aro menos que el número total de niños/as del grupo de clase. Antes de poner la música se le dio a los niños/as una consigna concreta como por ejemplo, “nos movemos por la clase saltando a la pata coja”. Una vez todos estuvieron enterados de dicha consigna, pusimos la música y los niños se movían por la clase de la forma indicada. Cuando el profesor/a paraba la música cada niño tenía que correr y situarse dentro de uno de los aros. Aquel que se quedaba sin un aro estaba eliminado. A continuación, se daba una nueva consigna como por ejemplo “nos movemos por la clase saltando con los pies juntos o andando hacia atrás o andando a gatas o andando con las rodillas o saltando como las ranas o con las manos en la cabeza o con las manos puestas en las rodillas...etc.” Luego se volvió a poner la música y los niños seguían las indicaciones dadas en cada ocasión. Al parar la música los niños corrían a meterse en un aro y, de nuevo, el que se quedaba sin él estaba eliminado y, así sucesivamente, hasta que quedaba un único niño que era el ganador del juego.

- SIMÓN DICE...

Este juego consiste en lo siguiente:

El maestro/a da una orden cualquiera comenzando la frase con las palabras “Simón dice que...” a la que se le puede añadir, por ejemplo: “que nos pongamos una mano en la cabeza y otra en la rodilla”, “que saltemos con los pies juntos y las manos en la cintura”, “que nos movamos por la clase andando a gatas”, “que saltemos a la pata coja con los ojos cerrados”, “que nos movamos por la clase andando como los cangrejos (hacia atrás con las manos y los pies apoyados en



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 20 – JULIO DE 2009

el suelo)”, “que demos un abrazo al compañero/a que esté a nuestro lado”, “que nos sentemos en el suelo y descansemos un ratito” ... etc.

Los alumnos/as, por su parte, tendrán que seguir las indicaciones dadas por el maestro/a.

- JUEGO: LA POESÍA CON SORPRESA.

Esta actividad consiste en que el profesor/a dice una estrofa breve y los niños/as tienen que, en primer lugar, repetirla de manera oral y, después imitar con gestos lo que dicha estrofa nos indique. Las estrofas son las siguientes:

1. Para el dolor de cabeza mi madre me ha dado una pastilla  
pero a mí se me quita andando de rodillas.
2. ¡Me gustan los melones! , ¡me gustan los jamones!  
y para hacer la digestión, ando y ando de talones.
3. Mi gatito chirimoyo corre y salta por las sillas,  
y, yo, para pillarlo, corro y salto en cuclillas.
4. Muy tempranito, salí de la cama  
Pero luego en la escuela sólo bostezaba y bostezaba.
5. En el zoológico he visto un mono muy chulo  
Que hacía monerías moviendo mucho el culo.
6. Yo tengo un amiga que baila la samba  
Y se dobla, se dobla más que una gamba.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 20 – JULIO DE 2009

7. Aspiro y me inflo como si fuera un globo  
Pero luego, poquito a poco, el aire sale sólo.
8. He visto un cangrejo loco de atar  
Porque no anda hacia delante, sino hacia atrás.
9. Debajo de mi mesa ha caído una patata  
Y para cogerla andamos a gatas.
10. Se ha roto una pata mi gallina pelirroja  
Y por eso sus pollitos andan a la pata coja.
11. San Rafael bendito no quiere andar  
Dice que es más divertido volar y volar.
12. En el ojo derecho me ha entrado un pizco  
Y lo tengo que cerrar para no ponerme bizco.
13. Mis manos se llaman izquierda y derecha,  
Mi cama es ancha y mi regla estrecha.
14. Me da mucha risa cuando me hacen cosquillas  
Y para ponerme serio, ¡ando de puntillas!

Autoría

---

- Nombre y Apellidos: Concepción Márquez Roldán.
- Centro, localidad, provincia: C.E.I.P. "Lope de Vega", Casariche, Sevilla.
- E-mail: inmamr6@hotmail.com