



DOSSIER HALLOWEEN

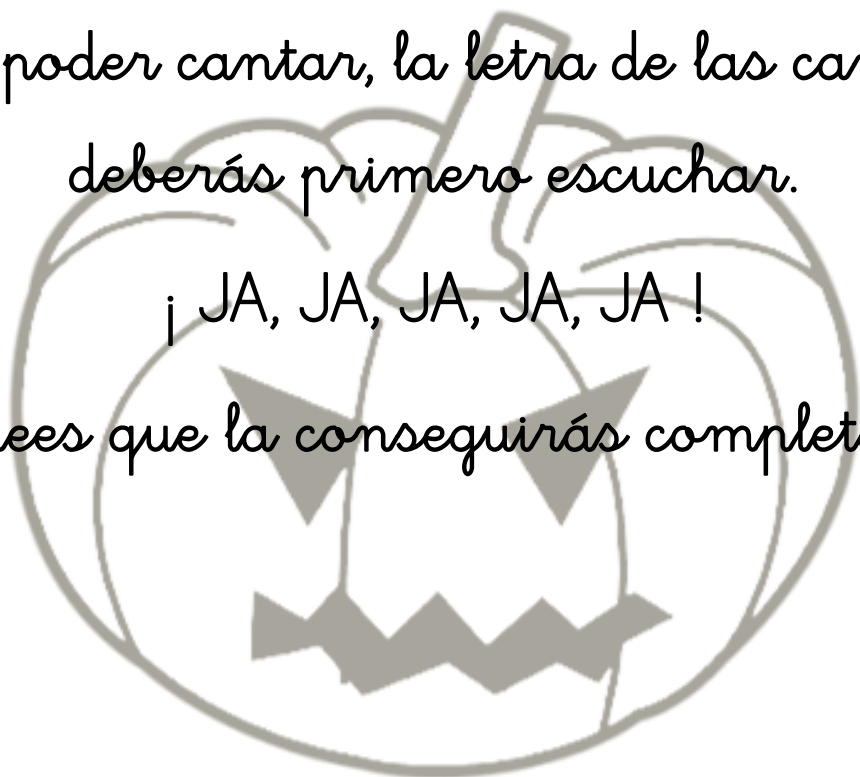
**Actividades de
desarrollo cognitivo y
comunicación**

TRUCO - TRATO, ¿CANTAMOS UN RATO?

Para poder cantar, la letra de las canción
deberás primero escuchar.

¡ JA, JA, JA, JA, JA !

¿Crees que la conseguirás completar?



ENLACES CANCIONES:

https://www.youtube.com/watch?v=nYcnBYk_AWs

CANCIÓN CHUMBALA CACHUMBALA

Cuando el reloj marca la
las calaveras salen de su tumba.

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj marca la dos,
las calaveras comen

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj marca las
las calaveras mueven los

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj las cuatro,
las calaveras se ponen los

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj marca las cinco,
las calaveras un brinco.

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj marca las
las calaveras se quedan al

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj las siete,
las calaveras se los dientes.

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el marca las ocho,
las calaveras se comen un

la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj marca las nueve,
las calaveras se les mueve.

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj marca las diez,
las calaveras sobre un pie.

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba la.

Cuando el reloj marca las
las calaveras se toman su

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la la.

Cuando el reloj marca las
las calaveras en coche.

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, cachumba la, chumba

Cuando el reloj marca la
las calaveras a su tumba.

Chumba la, cachumba la, chumba la,
chumba la, la, chumba la.

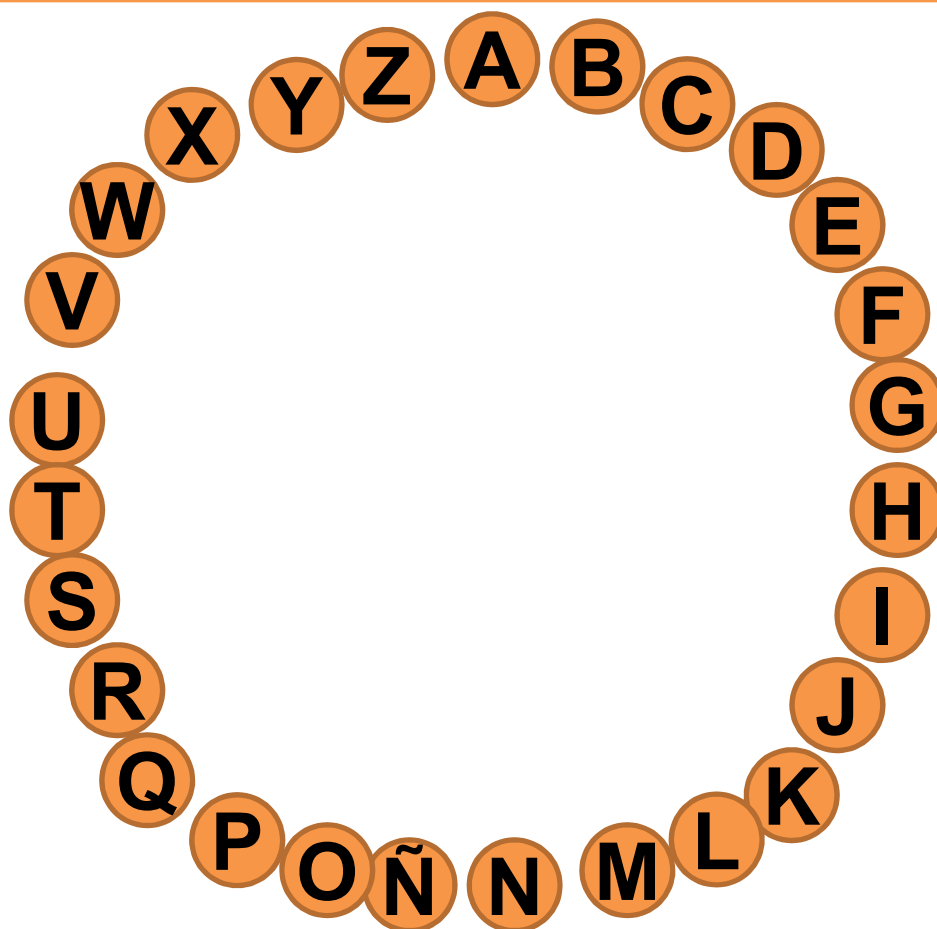


ENUNCIADOS PASAPALABRA DE HALLOWEEN



- A-** VERBO (intención de producir sobresalto o miedo a las personas).
- B-** Personaje que vuela sobre la escoba.
- C-** Fruta de color naranja en la que se tallan caras y se colocan velas en su interior.
- D-** Personaje que vive en el infierno.
- E-** Vehículo de transporte con el que vuelan las brujas.
- F-** Cásper era un.....
- G-** Animal de color negro relacionado con la magia.
- H-** Conjuro que puede echar una bruja para convertirte en sapo.
- I-** CONTIENE LA I. En Halloween los niños por las noches tienen mucho.....
- J-** CONTIENE LA J. Objeto construido para asustar a los pájaros en el huerto.
- K-** CONTIENE LA K. Monstruo de película que se crea con varios cadáveres y electricidad.
- L-** CONTIENE LA L. Utensilio donde las brujas prepara sus pocimas.
- M-** Personaje recubierto de muchas vendas.
- N-** Parte del día en el que se celebra Halloween.
- Ñ-** CONTIENE LA Ñ. Animal que teje su propia casa para capturar a sus presas.
- O-** Mes del año en el que se celebra Halloween.
- P-** VERBO. En las películas de miedo, el protagonista huye del asesino mientras este le.....
- Q-** CONTIENE LA Q - Conjunto de huesos del cuerpo humano.
- R-** CONTIENE LA R - Lugar donde duermen las momias.
- S-** ¿Qué tiene forma de pico y llevan las brujas en su cabeza?
- T-** Frase popular que se dice cuando llamamos a una puerta en Halloween.
- U-** CONTIENE LA U - Animal que vuela y duerme boca abajo.
- V-** Personaje que tiene dientes afilados y bebe sangre.
- W-** Traducción de bruja en inglés.
- X-** CONTIENE LA X - En las películas de miedo, siempre suceden fenómenos....
- Y-** Momia en inglés.
- Z-** ¿Cómo se les llama a los muertos vivientes?

PASAPALABRA DE HALLOWEEN



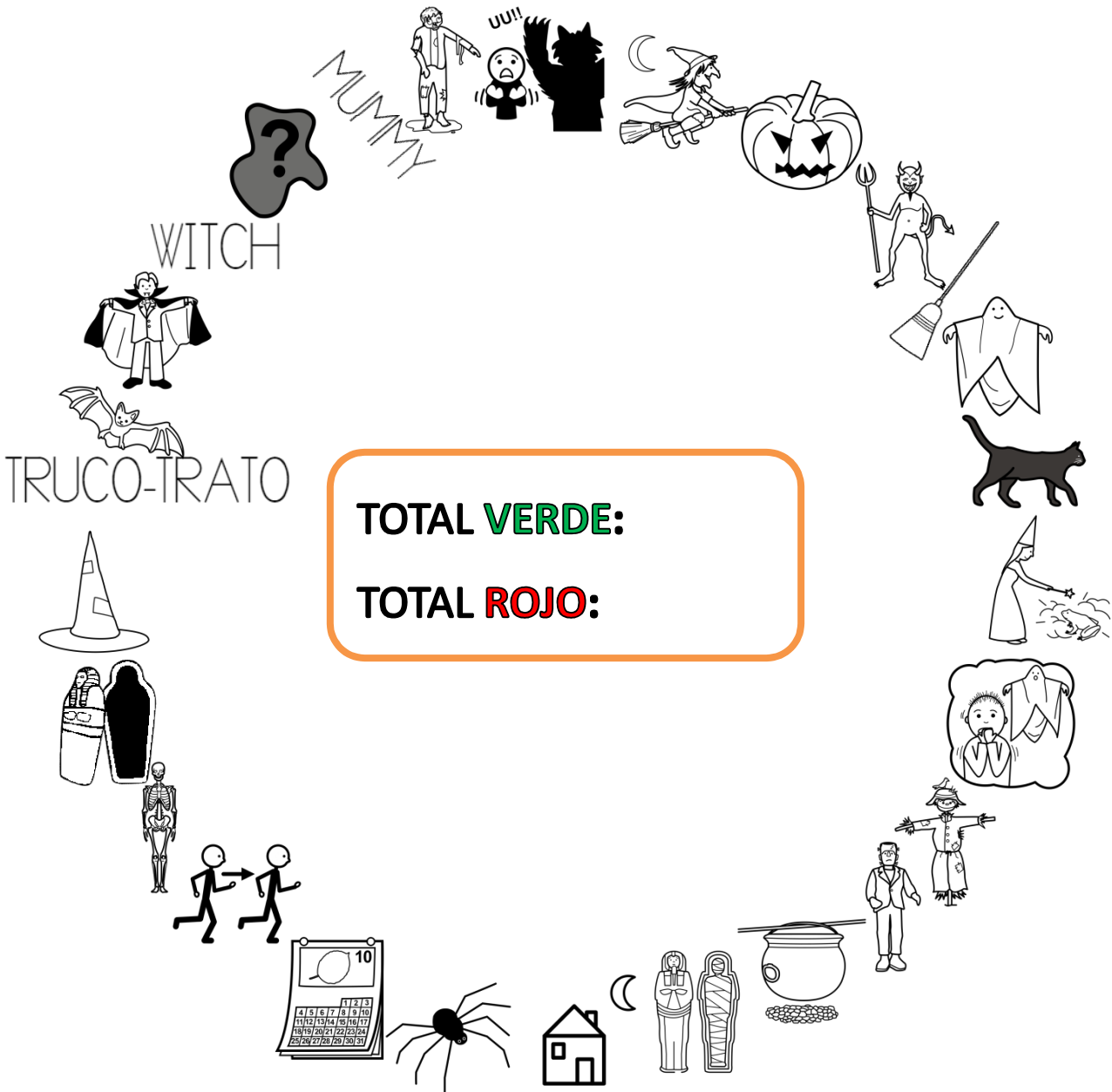
A:	J:	R:
B:	K:	S:
C:	L:	T:
D:	M:	U:
E:	N:	V:
F:	Ñ:	W:
G:	O:	X:
H:	P:	Y:
I:	Q:	Z:

Autor Pictogramas: Sergio Palao **Procedencia:** ARASAAC (<https://arasaac.org/>)

Licencia: CC(BY-NC-SA) **Autora:** Alicia Rosa Ballarín @maestricalicia

PASAPALABRA DE HALLOWEEN

- Colorea la respuesta de verde si es correcta, y de rojo si es incorrecta.



IDENTIFICA EL IMPOSTOR













