

**LECTURA REFLEXIVA****“LOS DOS LADRONES Y EL BURRO”**

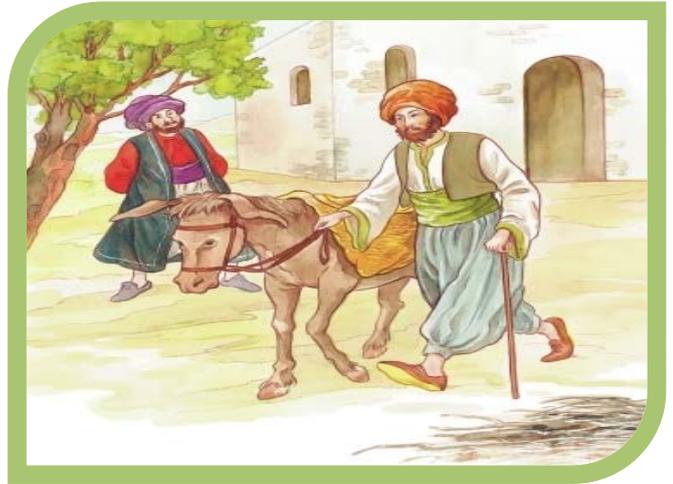
Aquí tienes uno de los cuentos infantiles con los que podrás enseñarles a tus hijos valores tan importantes como la empatía, el respeto, y también a no coger lo que no es suyo. Y por supuesto, la otra parte: a tener cuidado de no dejarse engañar.

Cuenta la leyenda que dos ladrones robaron un burro y uno de ellos fue a venderlo. Éste se encontró con un hombre que llevaba una bandeja llena de pescado.

El hombre le preguntó: «¿Vendes este burro?»

– «Sí» – Contestó el ladrón.

– «Sujétame la bandeja y déjame que me suba al burro para probar si anda bien. Si me gusta, te pagaré bien»



El ladrón cogió la bandeja y el hombre se subió al asno, y empezó a andar con él, hacia un lado y hacia el otro, luego empezó a recorrer el camino a trote, y acabó por alejarse con el burro hasta desaparecer de la vista del ladrón.

Fue entonces cuando el ladrón, sintiéndose desamparado, se dio cuenta de que era una astucia para robarle el burro. Volvió entonces hacia su compañero con la bandeja de pescado. Éste le preguntó:

– «¿Has vendido el burro?»

– «¡Sí!» – Contestó el ladrón robado.

– «¿A qué precio?»

– «Al mismo por el que lo compramos nosotros... ¡Con esta bandeja de regalo!»

Entonces se dieron cuenta de lo mal que se siente uno cuando le roban, y nunca más volvieron a robar.

Moraleja: No hagas a los demás lo que no te gustaría que te hicieran a ti.

ENTRETENIMIENTO EN CASA

“Hijo, no hay nada tan increíble en mi vida como tú. Nunca dejes de seguir tu corazón, tú vales mucho y si luchas por tus sueños, se convertirán en realidad”

1. NOMBRE DEL JUEGO: “SIMÓN DICE”**2. MATERIALES:**

Mucho entusiasmo

3. INSTRUCCIONES:

- El jefe de grupo explica que deben seguir las instrucciones cuando empiece la instrucción diciendo “Simón dice...”
- ¡Si el jefe no empieza la instrucción con las palabras “Simón dice...”, ¡entonces el grupo no debe seguir las instrucciones!
- El jefe empieza por decir algo como “Simón dice que aplaudas”. Los participantes aplauden.
- El jefe acelera sus acciones, siempre diciendo “Simón dice...” primero.
- Para confundir sólo se da la orden diciendo: salta. Aquellos participantes que sigan las instrucciones ‘salen’ del juego, porque no dijo: SIMÓN DICE.
- Ganan los que no se confunden.

