

SOLUCIÓN DE CONFLICTOS: EN EL COLEGIO



Ref. 20831

CONTENIDO

- **30 FICHAS** (ilustraciones) de 13,5 x 16,5 cm. con el desarrollo de 7 historias + 2 fichas interrogantes (4 viñetas por historia, las 2 últimas viñetas de cada historia son reversibles).
- **1 CD AUDIO MP3** con la narración de **7 sencillas historias con 2 posibles finales (en total 14 historias)**. El CD también contiene los textos de las historias, y las ilustraciones en blanco y negro para colorear.
- **1 Guía** para el uso de CD
- **4 bases de madera**

SISTEMA DE JUEGO Y RECOMENDACIONES DE USO

Consta de **7 sencillas historias** que narran **dos formas de resolver diferentes conflictos** y muestran las consecuencias de tomar una buena o una mala decisión. Cada historia se desarrolla con 4 fichas y las 2 últimas fichas son reversibles para mostrar dos posibles finales.

1º Familiarización con el material:

Se recomienda al educador leer o escuchar las historias y familiarizarse con las ilustraciones antes de trabajar con los niños.

2º Agrupar las fichas/ilustraciones por el color del marco.

3º Seleccionar del CD una pista/historia y coger las fichas con el marco de color correspondiente (según se indica en la guía para el uso del CD que se adjunta).

4º Escuchar la historia y ordenar las fichas. Observar que las 2 últimas fichas ofrecen dos alternativas.

5º Comprobar que el orden es correcto mirando la numeración de las fichas, y que en las 2 últimas fichas se ha escogido la **alternativa correcta**, correspondiente a la pista/historia según se indica en la guía para el uso del CD que se adjunta.

Para trabajar con un grupo de niños y que todos puedan ver correctamente las ilustraciones, se recomienda apoyar las fichas sobre las bases de madera que se adjuntan.

EDAD RECOMENDADA

A partir de 3 años.

OBJETIVOS PSICOPEDAGÓGICOS

- Aprender que las decisiones que se toman tienen consecuencias (buenas o malas), y que por lo tanto nuestras decisiones implican una responsabilidad.
- Desarrollo de actitudes de escucha.
- Aprendizaje de nociones temporales (antes, luego, después,...).
- Desarrollo de la secuenciación temporal al ordenar las escenas correctamente.
- Estimulación y enriquecimiento del lenguaje: estimula a hablar al niño y le permite comenzar a estructurar el lenguaje.
- Posibilita el enriquecimiento de vocabulario básico.
- Facilita el aprendizaje de otros idiomas.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- **Preparar** sobre las bases de madera las viñetas de una historia en orden, con el símbolo “descontento” en las 2 últimas viñetas y tapar estas dos últimas viñetas con las “fichas interrogante”. **Escuchar** atentamente el cuento y **preguntar** a los niños: “¿qué es lo que el protagonista del cuento ha decidido hacer o decir?”. Entonces levantar la ficha interrogante de la tercera viñeta y preguntarles: “¿qué creéis que pasa a continuación como consecuencia?”, y levantar la ficha interrogante de la última viñeta. Dar la vuelta a las dos últimas viñetas, tapar con la “ficha interrogante” la tercera viñeta, y observando la última viñeta preguntarles a los niños: “¿qué creéis que ha pasado para que acabe así la historia?”. Finalmente, escuchar la historia correspondiente al símbolo “contento” y levantar la “ficha interrogante” de la tercera viñeta.
- Con las viñetas de un cuento sobre la mesa y una vez el niño o niña conoce el cuento, realizará la ordenación de las viñetas sin necesidad de escucharlo.
- Con las viñetas del cuento ordenadas sobre la mesa el niño o niña narrará y razonará lo ocurrido en el cuento.

1. El balón más bonito del mundo

Jorge no podía creer lo que veía cuando destapó el regalo. Se frotó varias veces los ojos y se pellizcó para comprobar que no estaba soñando: por fin le habían regalado el balón que tanto deseaba. Se lo habían regalado sus abuelos por su cumpleaños y les dio un abrazo tan fuerte que casi les deja sin respiración. Jorge se moría de ganas de jugar con el balón en el cole, así que pidió permiso a sus padres para llevárselo a la escuela al día siguiente. Sus padres no estaban muy convencidos con la idea pero veían a Jorge tan ilusionado que finalmente dejaron que se lo llevara al cole.

Al día siguiente, en la hora del recreo, salieron al patio y Jorge enseñó su balón nuevo a sus amigos. Todos estuvieron jugando con el balón durante el recreo. Pero a Carlos, uno de sus amigos, se le quedó muy corta la media hora de descanso y se quedó con ganas de jugar más tiempo con el balón de Jorge.

☹ Cuando regresaron a clase, la maestra le pidió a Jorge que saliera a la pizarra para hacer unas sumas. Carlos aprovechó el momento en que Jorge se levantaba para coger sin permiso el balón de la mochila de su amigo. Carlos pensó que si se lo pedía no se lo iba a dejar, así que decidió “tomarlo prestado” para devolvérselo al día siguiente.

Esa tarde, Carlos jugó sin descanso con el balón de Jorge. Definitivamente, ¡era el balón más chulo del mundo! Sus padres se extrañaron al verlo con un balón nuevo y le preguntaron de quién era. Carlos les dijo que era de Jorge. Fue entonces, cuando su padre le miró fijamente a los ojos y le preguntó:

-¿Le has pedido permiso a Jorge para traerte su balón a casa?

Carlos conocía esa mirada perfectamente, ante esa mirada no había persona en el mundo capaz de mentir. Carlos agachó avergonzado la cabeza y le contó que había cogido el balón sin permiso. Los padres de Carlos le regañaron seriamente y le dijeron que llamara a Jorge para pedirle disculpas, porque el pobre Jorge estaría muy preocupado por la pérdida de su balón nuevo.

☺ Carlos sabía que Jorge era generoso y buen amigo, así que le preguntó si le dejaba el balón para llevárselo a su casa esa tarde.

-¡Claro! -respondió Jorge- pero devuélvemelo mañana que yo también quiero jugar con él.

-Muchísimas gracias Jorge. ¡trato hecho!

Esa tarde, Carlos le contó a sus papás que su amigo Jorge le había dejado el balón para jugar y tenía que devolverlo al día siguiente. Los padres de Carlos, en agradecimiento a la generosidad de su amigo Jorge, decidieron invitarlo al cine ese fin de semana.

2. Estrenando el tobogán

Como cada mañana, el timbre que anunciaba el recreo sonó con intensidad. En unos segundos, una avalancha de niños bajaba por las escaleras desde las aulas hasta el patio. Los profesores les recomendaban que salieran más calmadamente, pero era inútil silenciar las risas y el jolgorio de la hora del merecido descanso.

Juan y sus amigos ya estaban en el patio saltando a la cuerda, cuando Juan, que era muy atento y avisado, se dio cuenta de algo que no era habitual. Juan tragó saliva y con cara de admiración comentó a sus amigos:

-¿Habéis visto el nuevo tobogán?

Juan señaló a un enorme tobogán nuevo que estaba situado justo en mitad del patio. No hizo falta decir nada más, Juan y sus amigos corrieron hacia el tobogán. Todos estaban realmente ansiosos por subir y deslizarse por la larguísima rampa que éste tenía. Mientras, unos niños de la clase de al lado ya estaban haciendo cola impacientes junto a la escalera del tobogán.

Cuando Juan y sus amigos llegaron al tobogán se colocaron en primera posición. Fue entonces cuando dos niños, que estaban esperando a subir, se molestaron:

-¡Oye! No seáis abusones, nosotros habíamos llegado antes.

Quizás por la emoción del momento, Juan no se había fijado en que los dos niños estaban antes que ellos haciendo cola para subir al tobogán.

☹ Juan y sus amigos no podían esperar, se morían de ganas de estrenar el tobogán. Juan no dudó en abrirse paso a empujones hasta poder colocarse en primera posición.

Una niña ya estaba subiendo por las escaleras cuando Juan la cogió por la camiseta diciendo: "¡Déjame a mí primero!". La niña, al ser agarrada por Juan, perdió el equilibrio y se dio un porrazo contra el suelo. La verdad es que Juan había sido muy bruto y la pobre niña lloraba sentada en el suelo.

Afortunadamente, una de las maestras había presenciado la escena y se acercó a Juan que ya estaba a punto de tirarse por el tobogán. Juan recibió una fuerte regañina y fue castigado a no tirarse por el tobogán durante toda la semana. Juan comprendió que tenía que haber esperado su turno en la cola porque el tobogán era de todos.

😊 ¡"Uy"! - dijo Juan- perdonad. Y Juan y sus amigos hicieron la cola ordenadamente.

Al fin llegó su turno, Juan subió por las escaleras hasta lo alto del tobogán. Desde allí arriba, Juan se sentía como en la cima de la montaña más alta. Seguidamente, se sentó y se dio un buen impulso. La bajada fue rapidísima y Juan reía entusiasmado. Una vez en el suelo, Juan corrió a hacer cola de nuevo, quería pasar el resto del recreo divirtiéndose en el tobogán.

3. Un asiento muy cómodo

A Nico le gustaba mucho tocar el piano, tanto es así que cuando alguien le preguntaba qué es lo que quería ser de mayor, Nico lo tenía clarísimo: quería ser un gran pianista y ofrecer conciertos en las mejores ciudades del mundo.

Por eso, cada martes y jueves, Nico recibía clases de piano en casa de la señora Aurora. La profesora vivía un poco lejos de casa de Nico, así que éste se desplazaba allí en autobús.

Un martes por la tarde, al salir de la clase de piano, Nico acudió a la parada del autobús y esperó a que viniera para llevarle a casa. El autobús no tardó nada en llegar, Nico subió, pagó su billete y se sentó en el único asiento que quedaba libre: “Menos mal” -pensó Nico- que estaba un poco cansado esa tarde.

En la siguiente parada, subió un anciano de barba blanca que a duras penas se mantenía en pie, apoyando sus dos manos sobre un bastón de madera. Como todos los asientos estaban ocupados, el anciano tuvo que quedarse de pie.

☹ El autobús se movía muchísimo y Nico pensó que lo más indicado en esa situación sería cederle el asiento al anciano, pero estaba tan cansado y se encontraba tan cómodo sentado que pensó: “¡Qué más da! Seguro que este señor se baja enseguida”. Así que Nico permaneció sentado, como si no lo hubiera visto, mientras el pobre hombre se agarraba como podía para evitar caerse.

Un momento después, el autobús dio un frenazo muy brusco al aproximarse a la siguiente parada. El anciano perdió el equilibrio y su bastón saltó por los aires. ¡Menudo porrazo! El anciano se había hecho bastante daño y una señora le ayudó a levantarse.

Entonces Nico se sintió muy avergonzado consigo mismo ya que podía haber cedido perfectamente su asiento al anciano. Ahora el pobre hombre estaba dolorido y Nico estaba triste, así que se prometió a sí mismo no ser tan egoísta y pensar más en los demás la próxima vez.

☺ El autobús se movía muchísimo y Nico pensó que el ancianito podía perder el equilibrio y caerse. Como bien sabía Nico, las personas mayores debían recibir un trato especial así que decidió ceder su asiento:

-Señor, siéntese aquí por favor, que yo me bajo enseguida.

El ancianito sonrió de oreja a oreja y Nico pensó que se parecía mucho a Papá Noel.

-Muchas gracias joven, respondió el señor, eres un chico muy amable.

Ya en casa, Nico contó a sus padres cómo había pasado el día en el cole y en la clase de piano, mientras cenaban. Cuando Nico les habló del anciano del autobús, sus padres se pusieron muy contentos y celebraron su buena acción con un postre especial, ¡tarta de chocolate! Nico se sintió muy orgulloso de su comportamiento esa tarde.

4. La hora de comer

A Diego le gustaba quedarse a comer en el cole porque así estaba mucho más rato con sus amigos. El comedor del cole era enorme, mucho más que el de su casa, incluso más que el de su amiga Teresa, que su casa era grande como un palacio.

A la hora de comer, todos los niños se sentaban en las larguísimas mesas donde esperaban decenas de platos, vasos, cubiertos y servilletas perfectamente colocados.

La cara de Diego cambió rápidamente de la alegría a la desilusión cuando vio lo que estaban sirviendo para comer: pescado con patatas. “¡Oh no!” pensó Diego, “¡qué poco me gusta el pescado!”. De todas las cosas buenas que podían cocinar y precisamente habían preparado la comida que menos le gustaba. Menuda cara de disgusto se le quedó a Diego cuando le pusieron delante el humeante y nutritivo plato de pescado con patatas.

A Teresa tampoco le hacía mucha ilusión comerse el pescado, así que propuso a Diego que aprovecharan la ocasión para intercambiar cromos como habían hecho en la hora del recreo.

☹ En ese momento, Diego no lo dudó y sacó del bolsillo sus cromos de superhéroes. Los dos niños pasaron un buen rato intercambiando cromos mientras sus platos de pescado se quedaban fríos. Diego y Teresa estaban concentrados en su juego y ni se dieron cuenta de que la maestra se había acercado a ellos. Flora, la maestra, tosió ligeramente: “ejem, ejem” los dos niños alzaron la vista y la cara de Diego volvió a cambiar otra vez, sólo que ahora estaba roja como un tomate.

Pronto los demás niños ya habían terminado de comer y pudieron salir un rato a jugar al patio. Sin embargo, Diego y Teresa tuvieron que quedarse solos en el comedor a terminarse el plato de pescado. Por la ventana del comedor podían ver cómo sus compañeros reían y jugaban en el patio.

😊 Diego recordó entonces que la maestra les habló una vez de lo importante que era comer pescado porque tenía muchas proteínas y vitaminas, que eran imprescindibles para crecer sanos y fuertes. Así que le dijo a Teresa que primero tenían que comerse el pescado para hacerse mayores como sus hermanos.

Así pues, Diego se enfrentó a su primer bocado y, la verdad, estaba apetitoso ¡Qué buenos cocineros había en el colegio! Lo que parecía un plato horrible era algo delicioso “¡Ñam Ñam!” Poco a poco y masticando bien, Diego dejó el plato reluciente.

Como habían comido tan bien, Diego y Teresa salieron a jugar al patio antes de volver a clase. Los dos niños terminaron de intercambiar los cromos y se columpiaron un rato. De regreso al aula, la maestra les felicitó por lo bien que se habían comportado en el comedor. Además les dijo que al día siguiente iban a cocinar macarrones con tomate y queso, la comida favorita de Diego.

5. ¡Vaya susto!

Cuando Bea era pequeña, sus papás siempre le decían que tenía que cruzar por el paso de peatones y si además había semáforo, con la luz del semáforo de peatones en verde. Ahora Bea era un poco más mayor y como el cole estaba muy cerca de su casa, le dejaban ir sola hasta la puerta del colegio. Bea estaba muy contenta y orgullosa de que sus padres confiaran en ella para ir sola al cole. El primer día, después de desayunar, de camino al cole, pasó por el escaparate de una juguetería y se quedó un rato embobada mirando los juguetes. Bea permaneció unos minutos entretenida observando el escaparate. De pronto, se le ocurrió mirar su reloj, sólo quedaban tres minutos para el comienzo de las clases y se dio cuenta de que si no aceleraba el paso llegaría tarde al colegio.

Bea caminó un poco más deprisa porque no quería retrasarse. El paso de peatones por donde tenía que cruzar estaba al final de la calle y el timbre del colegio estaba a punto de sonar. Como no pasaban coches Bea pensó que si cruzaba la calle por allí mismo, no llegaría tarde.

☹ Bea no lo dudó ni un segundo, y decidió cruzar por el medio de la calle por si llegaba tarde a clase. Bea miró a ambos lados de la calle, no vio ningún coche y empezó a cruzar. De repente, se quedó horrorizada al ver cómo un coche daba un frenazo tremendo a pocos metros de ella. Bea era incapaz de explicar por dónde había salido el coche, la había pillado totalmente desprevenida y se había llevado un susto de muerte. Por mucho que intentaba recordar, no había vivido un susto tan grande en toda su vida. Bea se había quedado paralizada del shock. El conductor sacó la cabeza por la ventanilla y la regañó muy seriamente. Una vecina muy amable acompañó a Bea, que aún estaba muda, hasta el cole.

Para colmo, además del susto que se había llevado, no había servido de nada cruzar por el medio de la calle, ya que con todo lo ocurrido, Bea llegó tarde a clase y tuvo que escuchar otra reprimenda, esta vez de la profesora, quien recordó a todos los compañeros lo importante que era cruzar por los pasos de peatones.

Bea había aprendido la lección, y no volvería a cruzar por el medio de la calle por mucha prisa que tuviera.

😊 Pero recapacitó a tiempo, lo pensó un poco mejor y corrió calle arriba por la acera hasta llegar al paso de peatones. Justo en ese momento el semáforo de peatones se puso verde. Bea cruzó aliviada y los coches pararon para dejarla pasar. Cuando Bea entraba por la puerta del colegio pensó: ¡Menos mal! ¡Justo sonaba el timbre en ese momento! Bea estaba contenta y satisfecha porque había llegado a su hora y había cruzado la calle por el lugar adecuado, el paso de peatones. Ahora bien, si al día siguiente quería pararse en el escaparate de juguetes de nuevo, sabía que debía salir antes de casa.

6. Sofía y el gran dinosaurio

Ese martes no era un día de colegio cualquiera. Era el día en el que Sofía y sus compañeros iban a hacer una excursión al Museo de Historia Natural. La maestra les había hablado en clase de todas las cosas interesantes y curiosas que allí se iban a encontrar. Sofía era especialmente aficionada a los dinosaurios y sabía que iba a disfrutar del museo más que nadie. Ese día estaba tan contenta que decidió ponerse un lacito azul en el pelo.

La maestra y los niños llegaron en el autobús y estaban en la puerta del museo entrando ordenadamente. Era un edificio antiquísimo y enorme. Los niños estaban muy ilusionados e impacientes por ver todo lo que les esperaba allí dentro.

Nada más entrar, se encontraron en una inmensa sala de techos altísimos. En el centro, había una gigantesca reproducción del esqueleto de un dinosaurio que dominaba toda la estancia. Sofía sabía que se trataba de un tiranosaurio, el dinosaurio más feroz que había existido en La Tierra. Todos los niños estaban asombrados contemplándolo pero Sofía estaba especialmente anonadada. Algunos niños reconocieron que el tamaño de esos colmillos les daba un poco de miedo aunque Sofía estaba encantada. Pasado un rato, la maestra llamó a todos los niños para dirigirse hacia la sala de proyecciones.

☹️ Sofía prefirió quedarse a disfrutar más del dinosaurio antes que ver un aburrido documental como los que su padre veía en televisión. Así que desobedeció a la profesora y se escondió detrás de una de las enormes columnas de la sala mientras sus compañeros y la maestra se dirigían a otra sala.

Pasado un rato, Sofía ya se había cansado de observar al tiranosaurio y decidió reunirse con sus compañeros. Corrió a la sala de al lado y allí no había ni rastro de sus amigos. Recorrió todo el museo buscando la sala de proyecciones y se perdió entre tantas salas y pasillos. Sofía estaba asustada, se dio cuenta de que no hacía más que dar vueltas y vueltas sin encontrar a nadie. Tenía que reconocerlo, estaba totalmente perdida por haber desobedecido a su profesora. El vigilante del museo la encontró llorando sentada en una esquina. La acompañó hasta donde estaba su grupo con la maestra, que estaba preocupadísima. Además de haberlo pasado muy mal, Sofía se quedó muy despagada cuando sus compañeros le contaron que el documental que habían visto era sobre los dinosaurios y que se había perdido unas escenas impresionantes. ¡Qué rabia habérselo perdido! Sofía no debió desobedecer a la profesora.

😊 Sofía acudió corriendo a la llamada de la maestra. El grupo de niños entró en la sala de proyecciones, que era como un cine pero un poco más pequeño. Sofía se llevó una sorpresa al comprobar que el documental trataba sobre los dinosaurios que habitaban La Tierra hace millones y millones de años. Sofía lo pasó tan bien viéndolo que se le pasó la media hora volando.

Más tarde, Sofía y sus compañeros continuaron viendo el resto del museo. Aún había muchas curiosidades por descubrir, y en sólo una mañana no daba tiempo a disfrutarlo del todo. Sofía pensó en pedir a sus papás que la llevaran otro día para verlo con ellos más detenidamente.

Había sido una mañana fantástica. A la salida, el vigilante les regaló a cada uno un globo con forma de dinosaurio, ¡Qué chulo!

7. El concurso de pintura

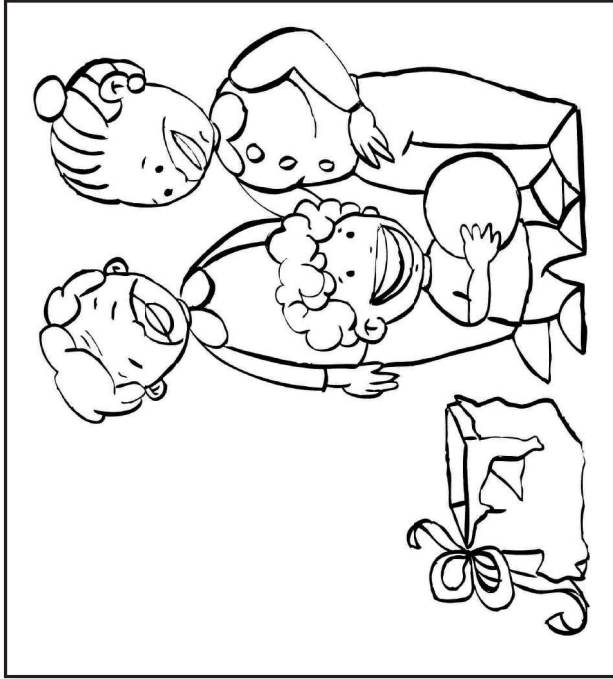
La profesora había tenido una idea genial para la fiesta del colegio: organizar un concurso de pintura en el que participaran todos los alumnos. Los profesores premiarían la obra más bonita con un maletín de acuarelas y un lote de cuentos.

A Clara y Elena les encantó la idea porque a las dos amigas les gustaba mucho pintar. La profesora entregó una lámina en blanco y un pincel a cada alumno y puso botes de pintura de todos los colores en medio de una gran mesa donde se sentaron todos los niños. Clara quería pintar un bosque donde hubiera muchos animales y unos niños jugando; Elena prefería dibujar una gran nave espacial que volaba por la galaxia. Las dos niñas se estaban esforzando mucho en sus dibujos cuando de repente ocurrió algo desastroso. Elena estiró el brazo para coger un bote de pintura roja y se le escurrió de las manos cayendo sobre su lámina. En un segundo, toda la pintura roja se había derramado por su lámina. Elena se sintió muy triste sobretodo cuando la profesora le dijo que no quedaban más láminas en blanco.

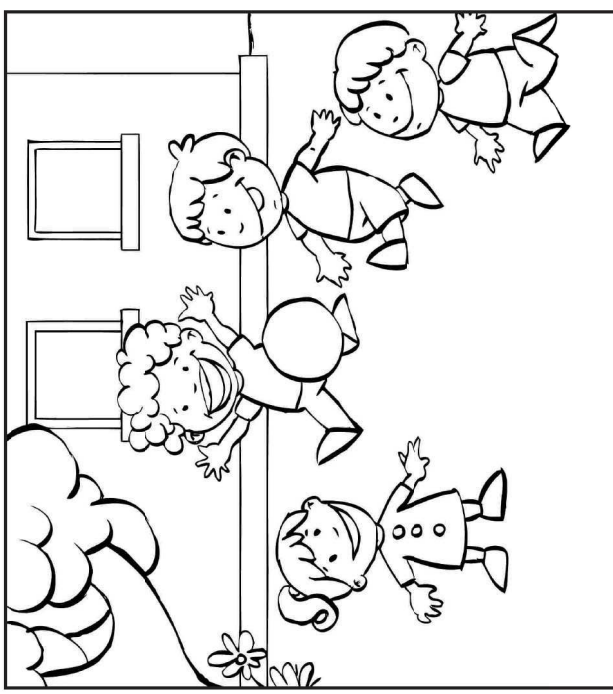
☹ Clara, al ver lo ocurrido, enseguida pensó que ahora que su amiga había estropeado accidentalmente su dibujo le sería mucho más fácil conseguir el premio del concurso. Clara estaba contentísima completando su dibujo mientras su compañera lloraba desconsolada. Elena le propuso compartir la lámina y hacer un dibujo entre las dos, pero Clara se negó y para colmo le dijo que otra vez fuera más cuidadosa. Elena no podía creer que su amiga se estuviera comportando de esa manera, así que en un momento de rabia le volcó un bote de pintura amarilla por encima.

No sólo la lámina de Clara quedó totalmente estropeada sino que también se manchó toda la ropa. Clara iba de pintura amarilla de los pies a la cabeza, y unos niños se burlaron diciendo que parecía un limón. Además la profesora se enfadó con las dos muy seriamente. Clara se sintió mal por todo lo ocurrido y se dio cuenta de que se había portado mal con su amiga. Había sido muy egoísta y mala compañera y no debía haber sacado provecho del accidente de su amiga.

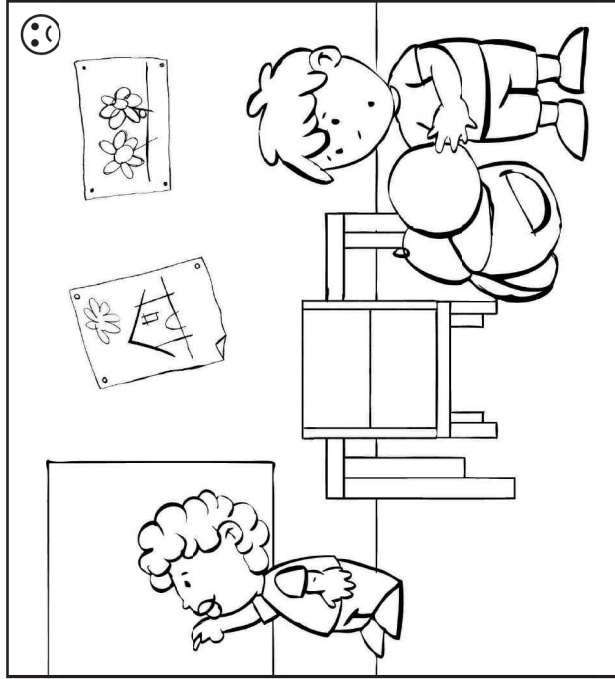
😊 A Clara le supo muy mal que se le estropeará el dibujo a su amiga Elena porque le estaba quedando realmente bien. Así que le propuso una idea: ¡compartir la lámina y hacer un gran dibujo entre las dos! Elena se secó las lágrimas y se puso muy contenta. Las dos jóvenes artistas unieron su talento y pintaron un cuadro en el que se veía una gran nave espacial aterrizando en un bosque ante la sorprendente mirada de los animales que allí habitaban. La profesora pensó que era un dibujo muy original y felicitó a Clara por lo buena compañera que había sido. Finalmente, el concurso lo ganó otro compañero porque las reglas no permitían que participara más de un alumno por dibujo. Clara y Elena se lo habían pasado tan bien juntas haciendo el dibujo y les había quedado tan bonito, que no les importó que su dibujo no participara en el concurso. Ambas aplaudieron enérgicamente al compañero ganador.



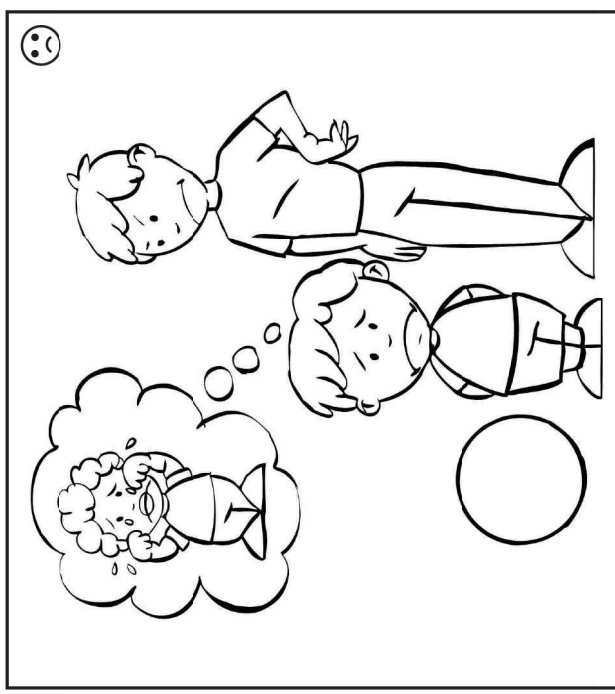
1



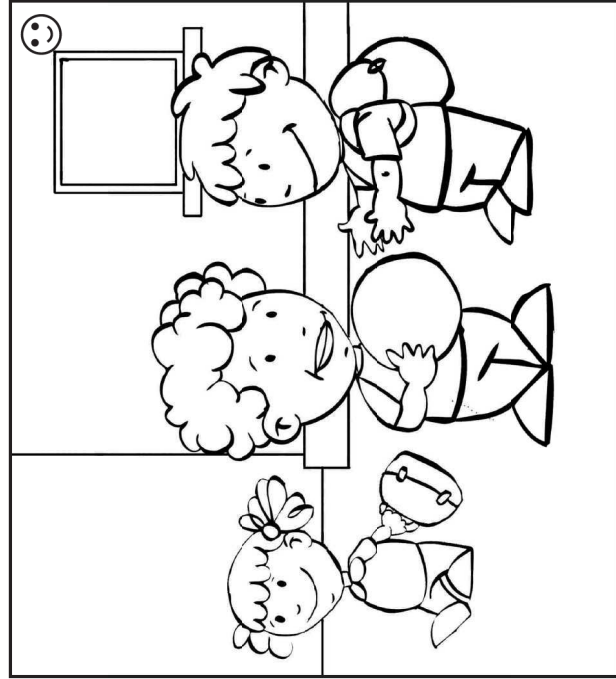
2



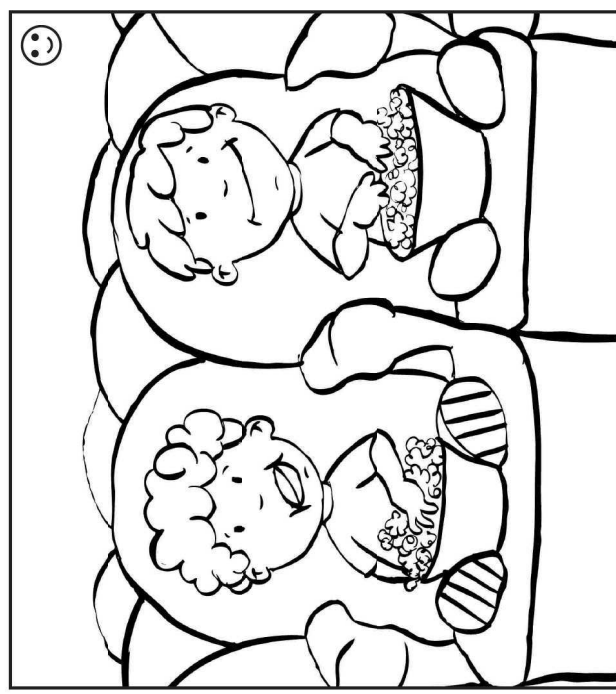
3



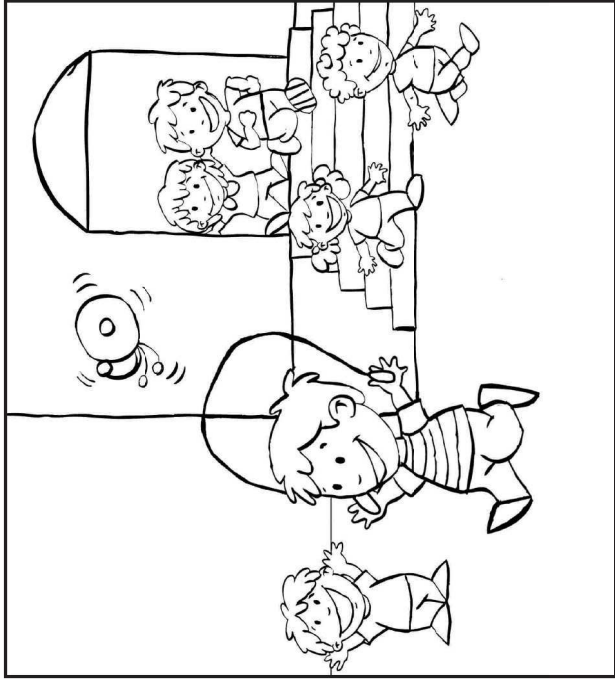
4



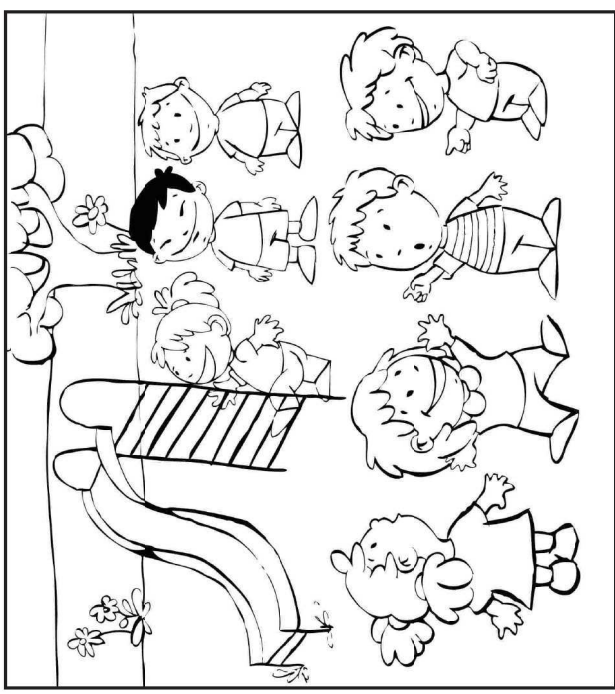
3



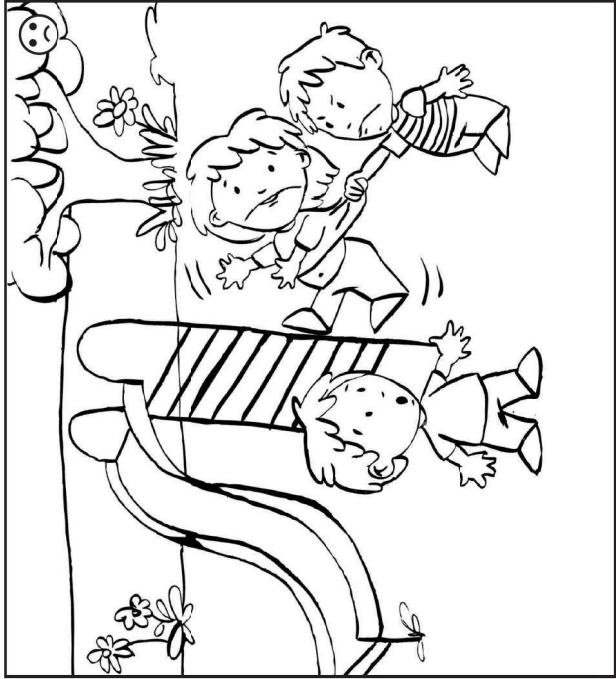
4



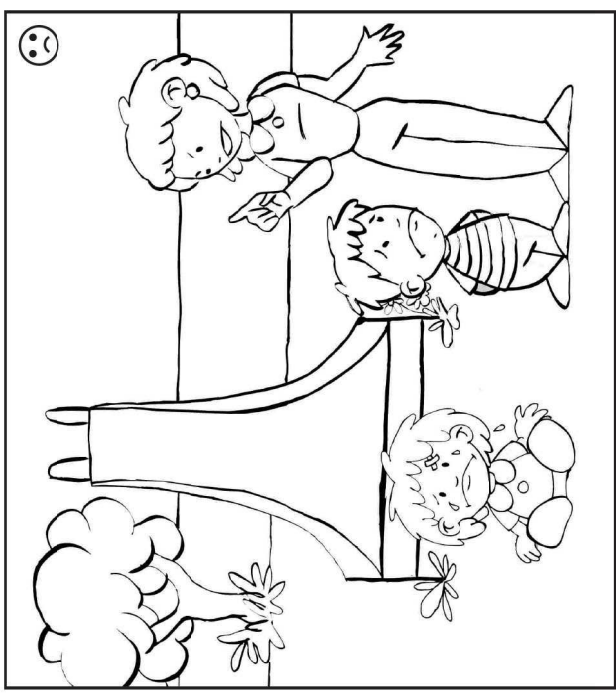
1



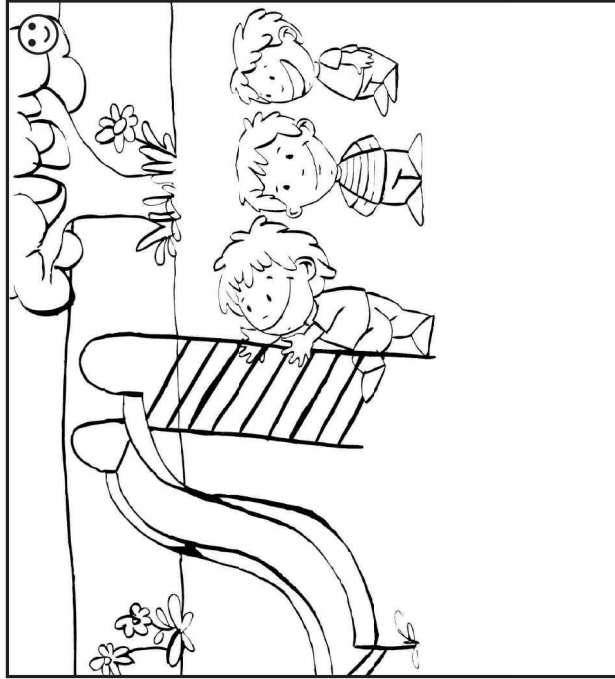
2



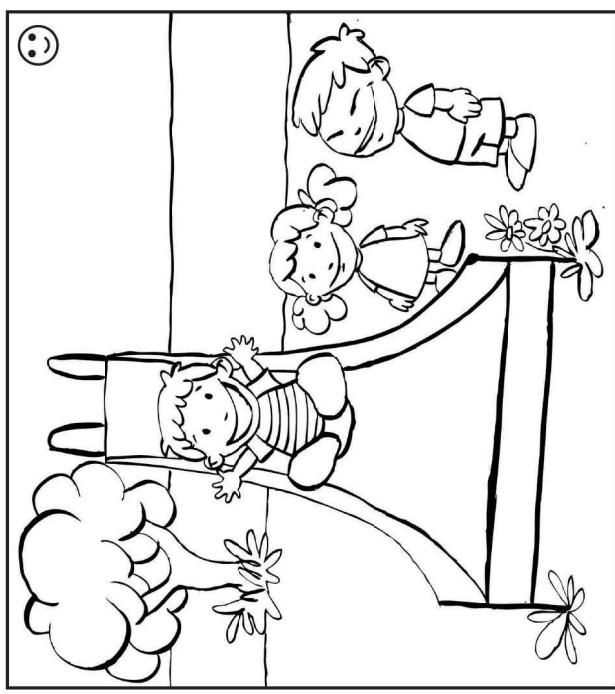
3 ☹️



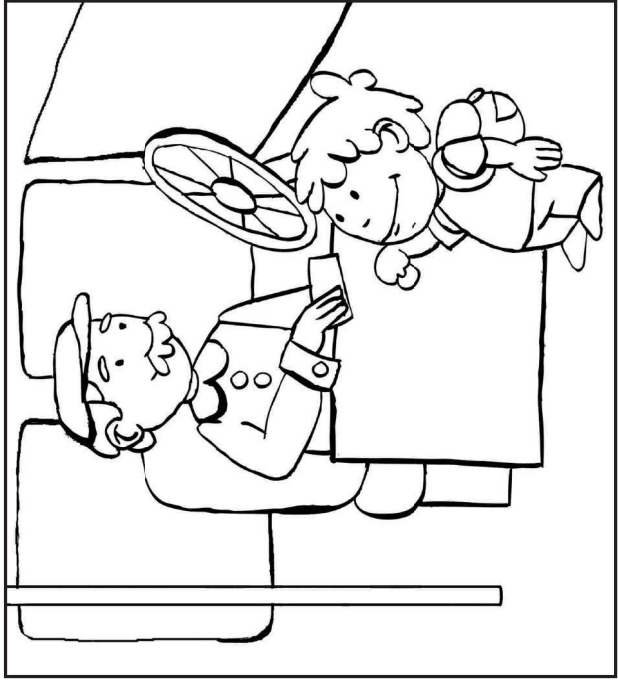
4 ☹️



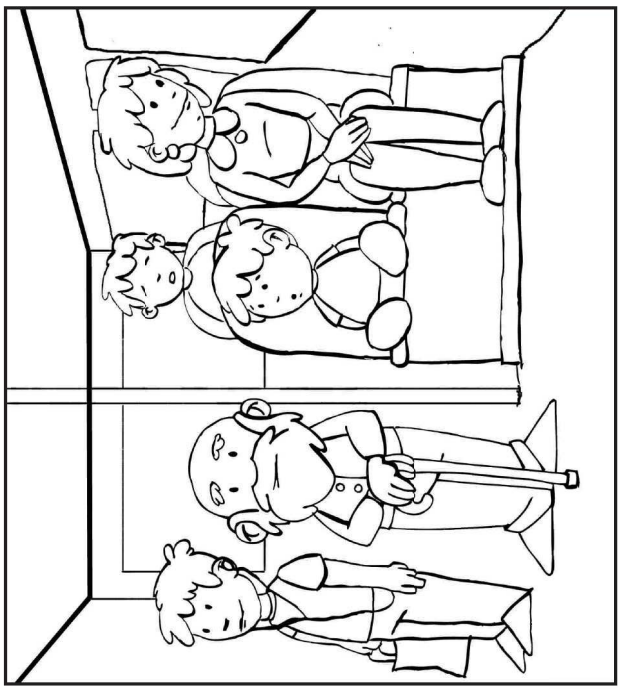
3 😊



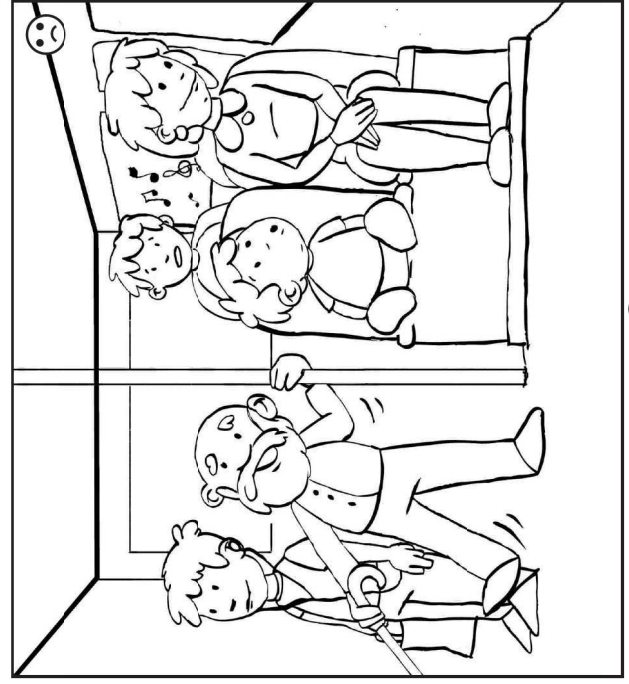
4 😊



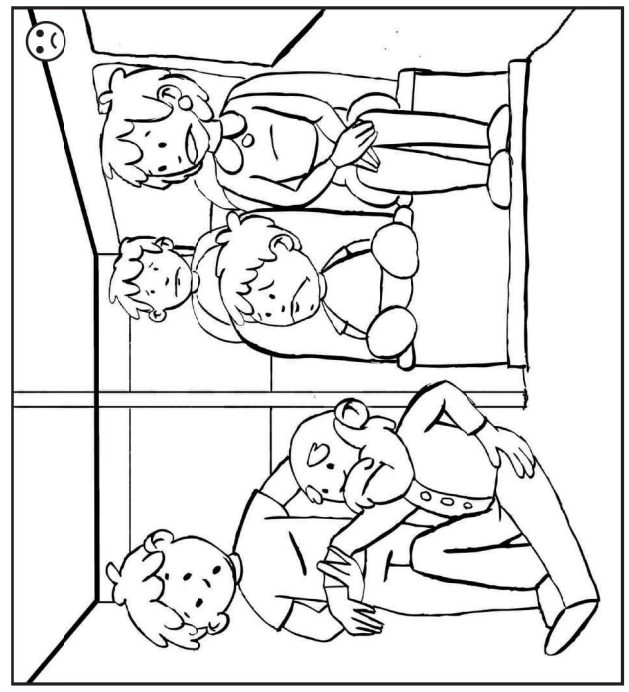
1



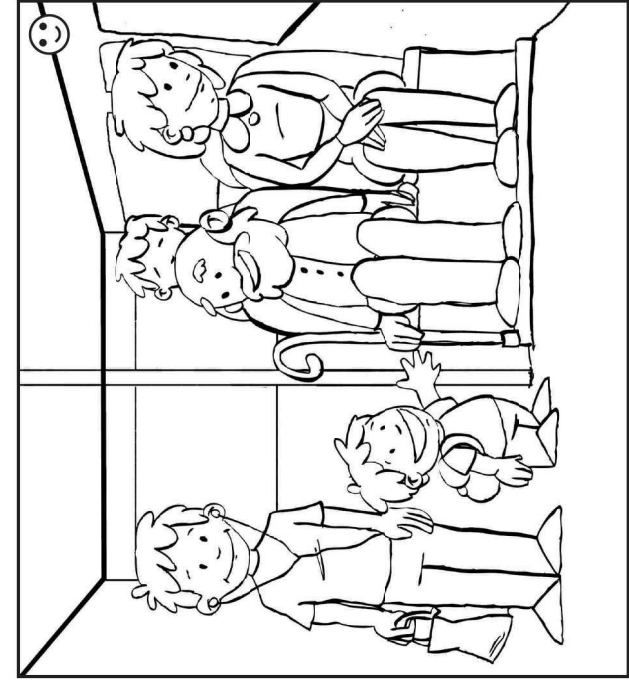
2



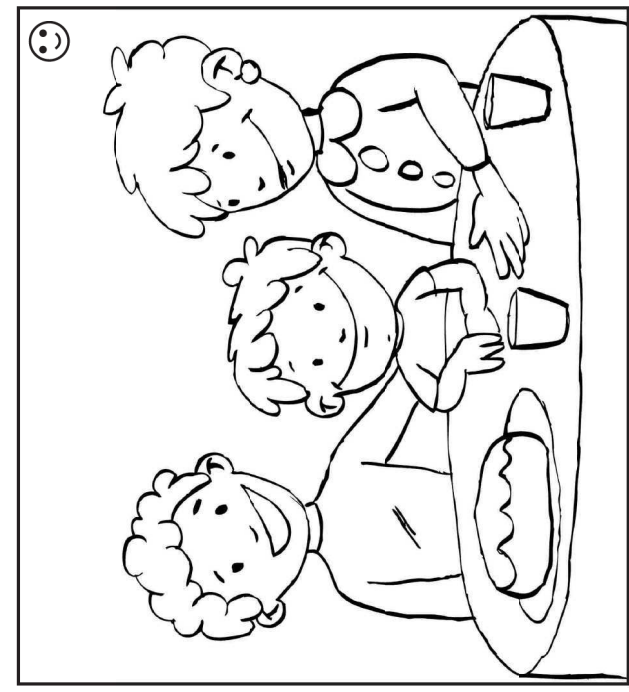
3 ☹️



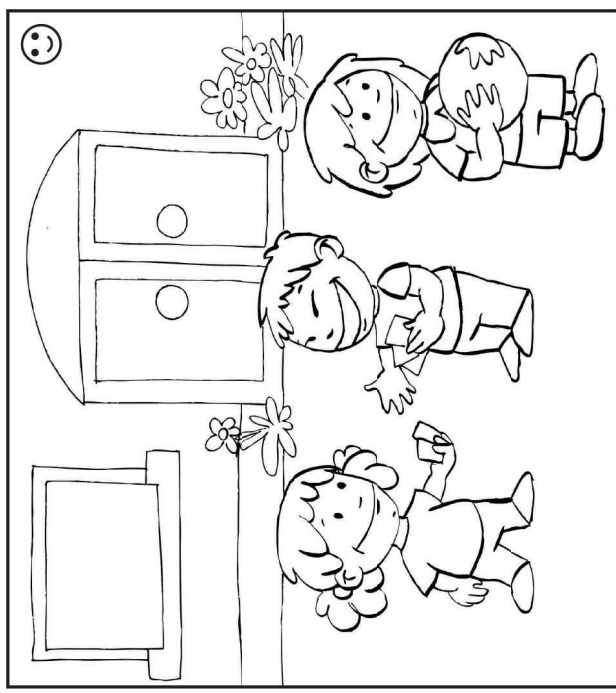
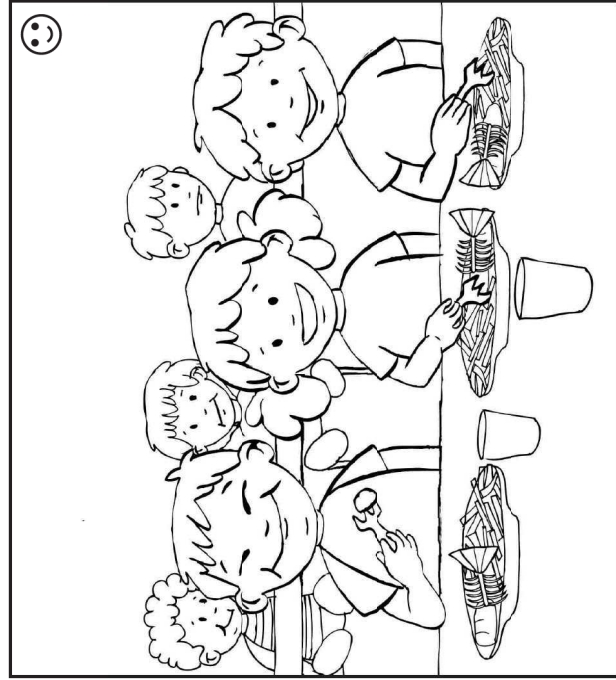
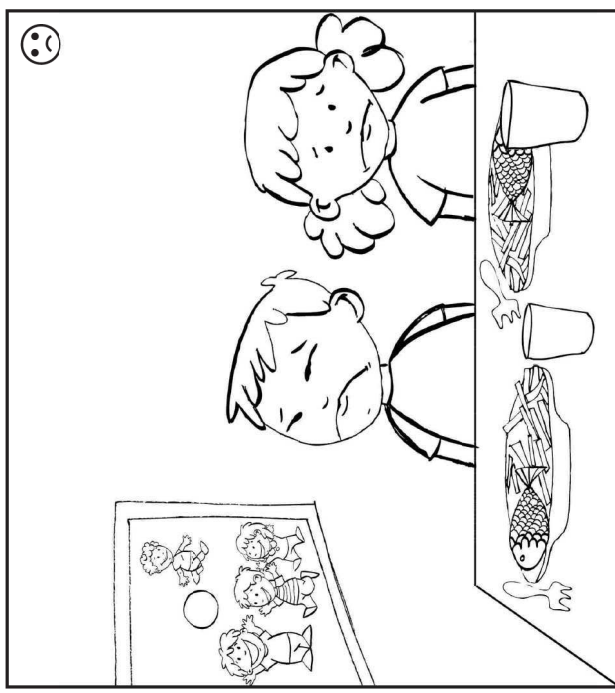
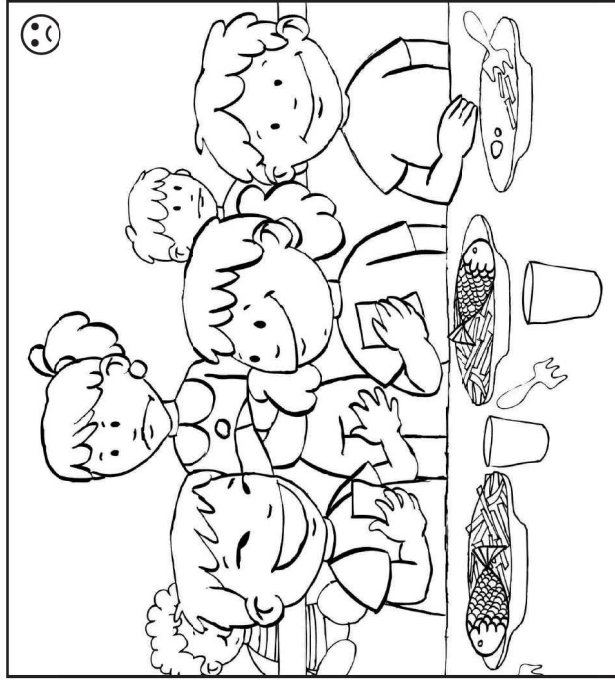
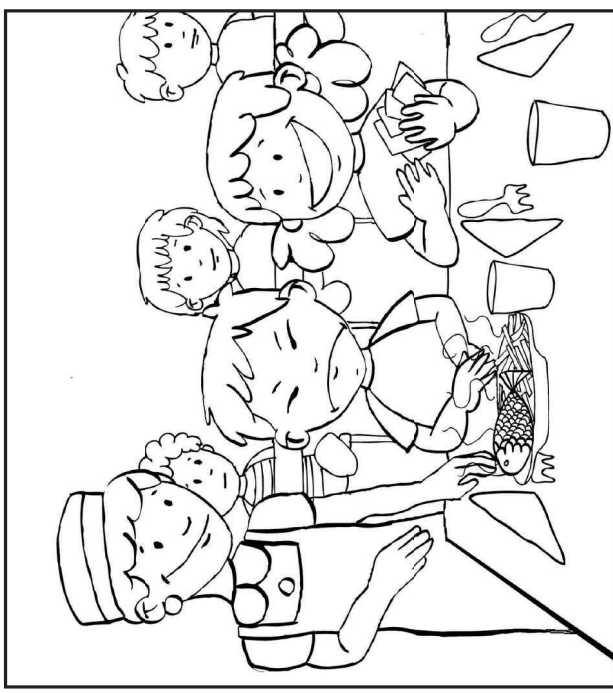
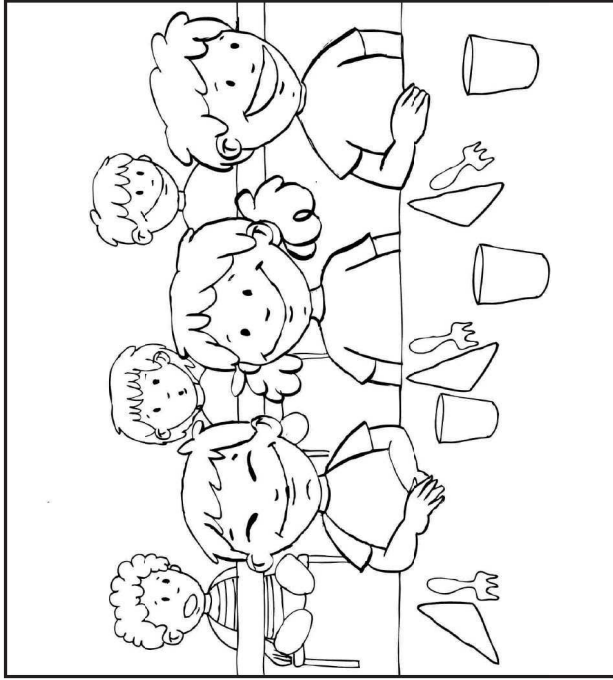
4 ☹️

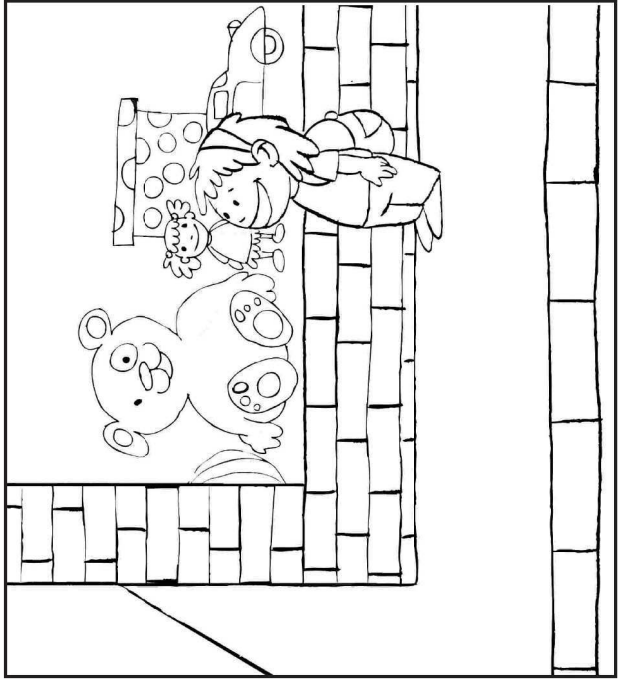


3 ☹️

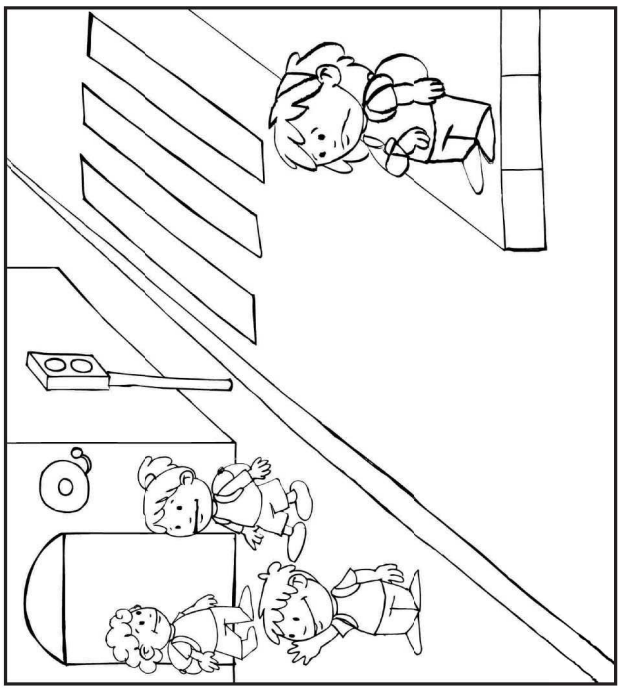


4 ☹️

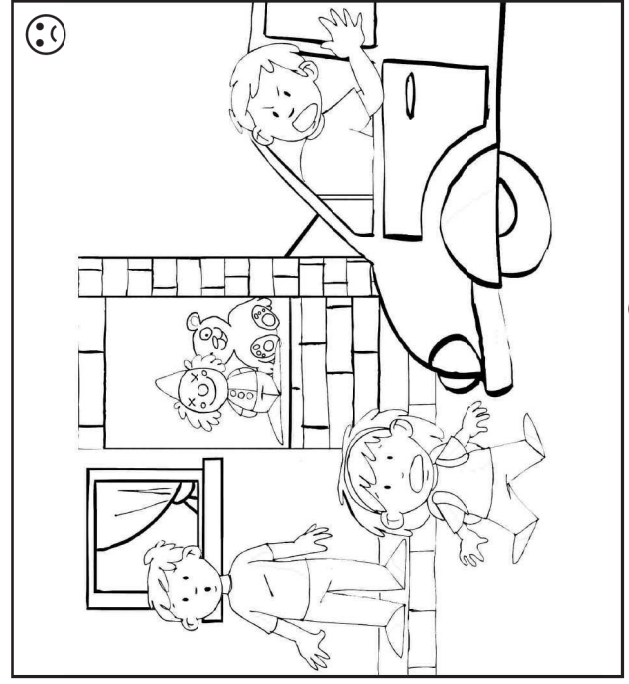




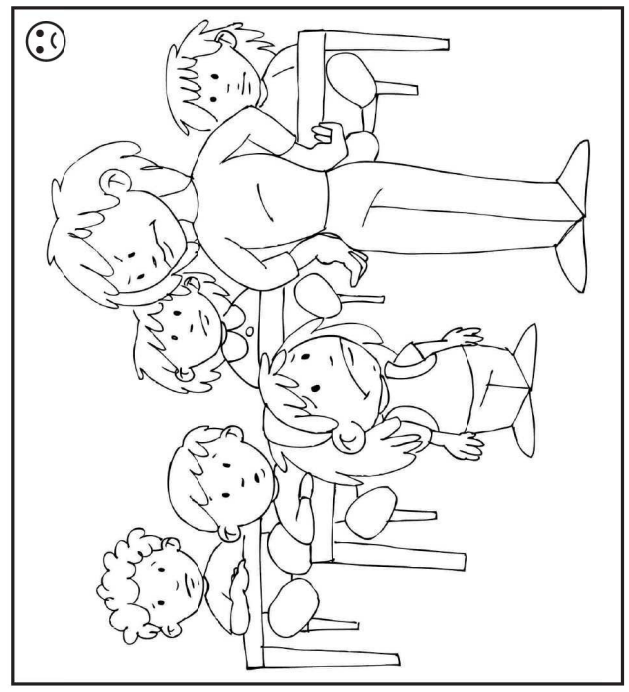
1



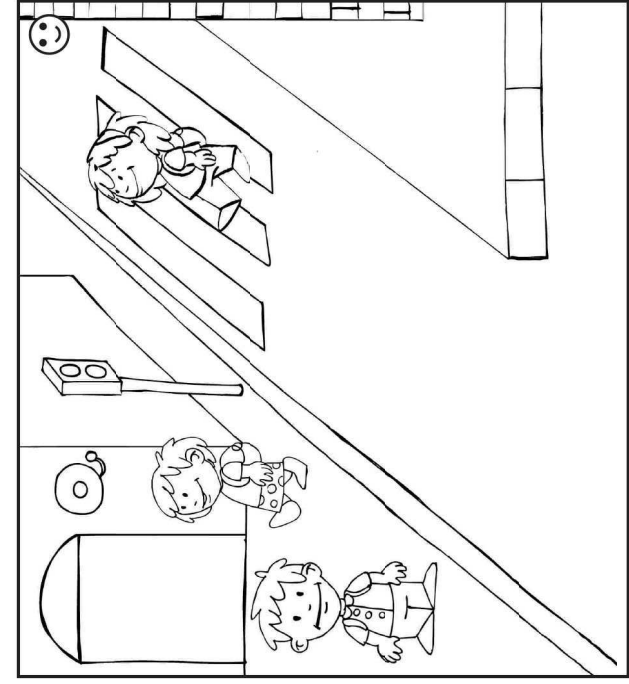
2



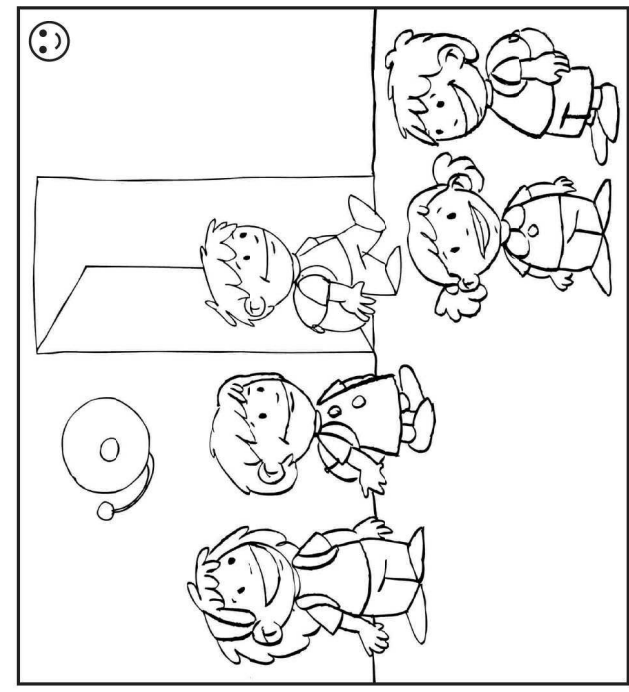
3



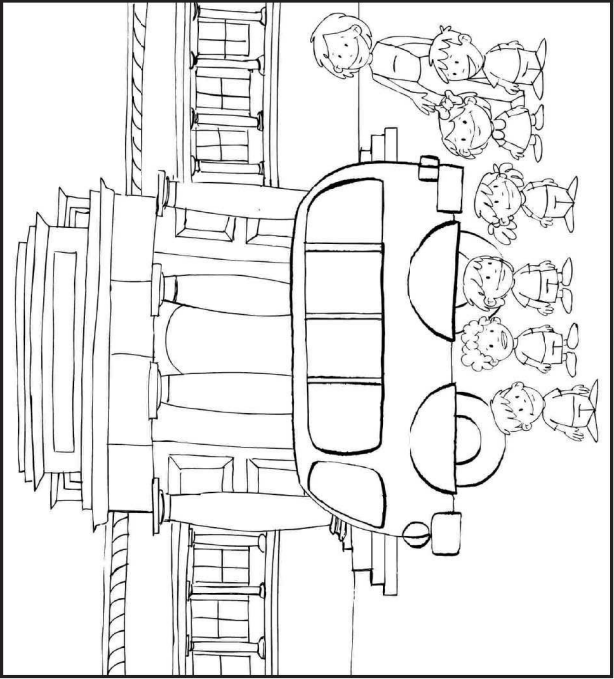
4



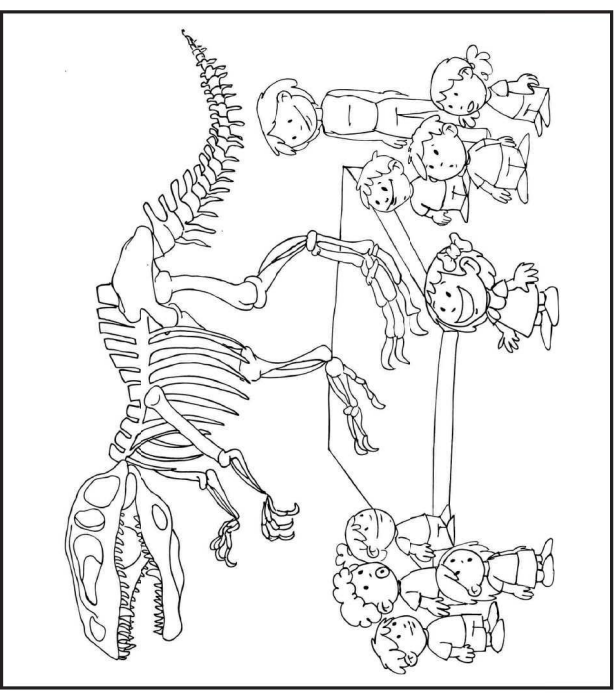
3



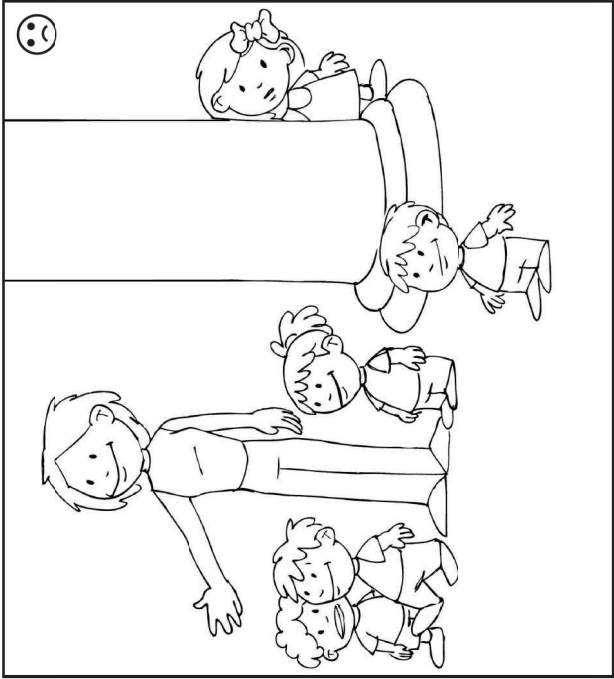
4



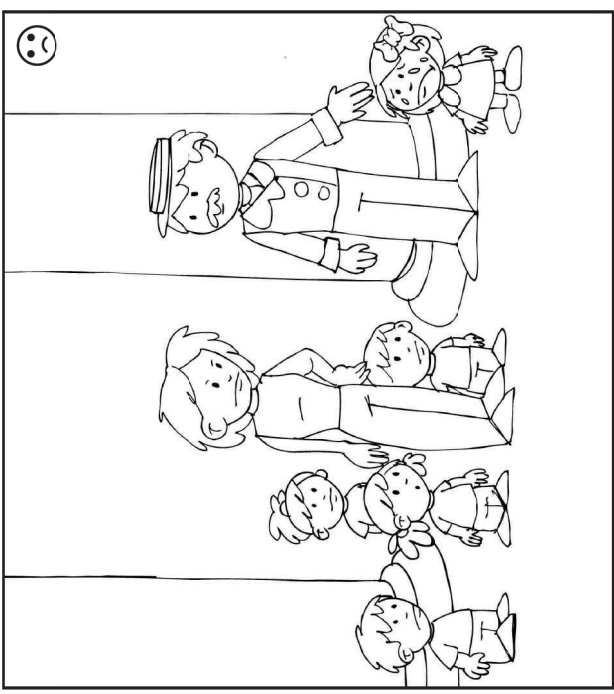
1



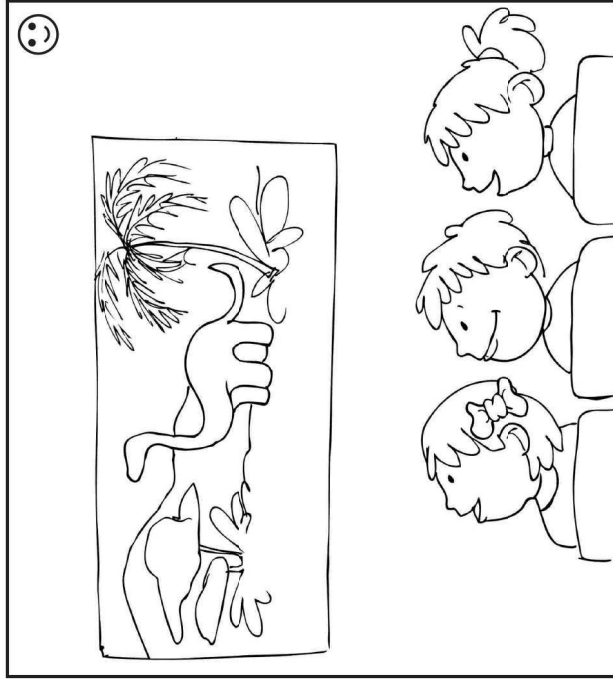
2



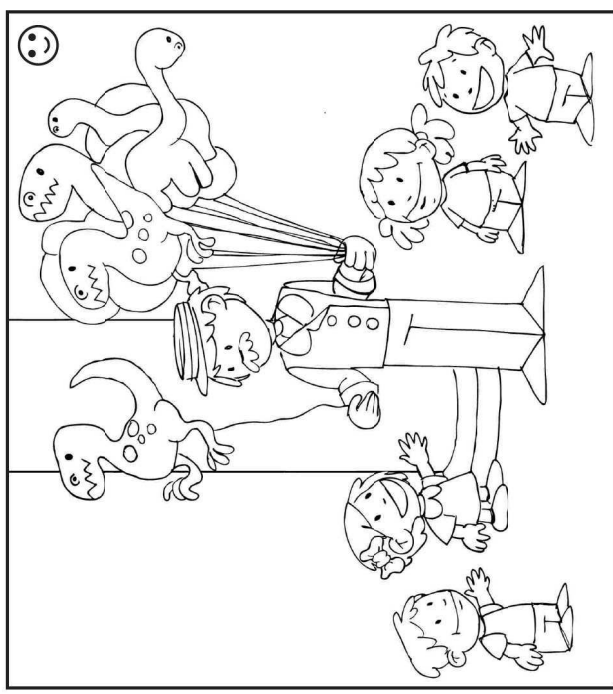
3



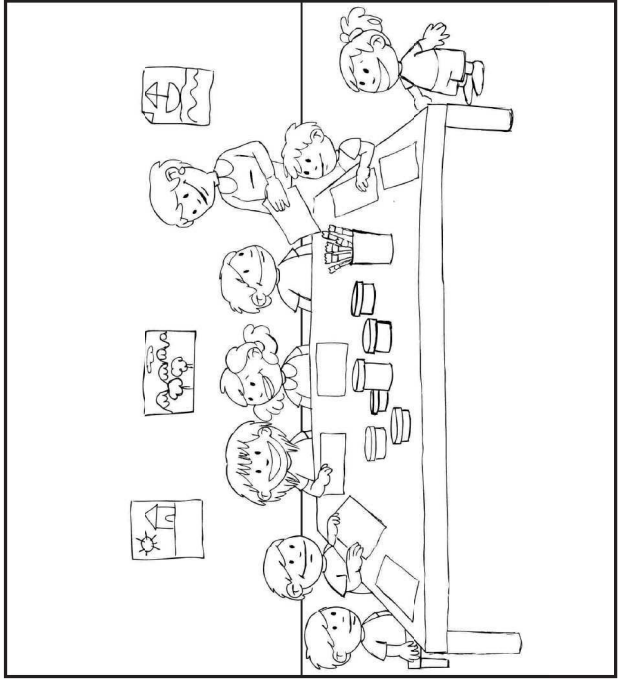
4



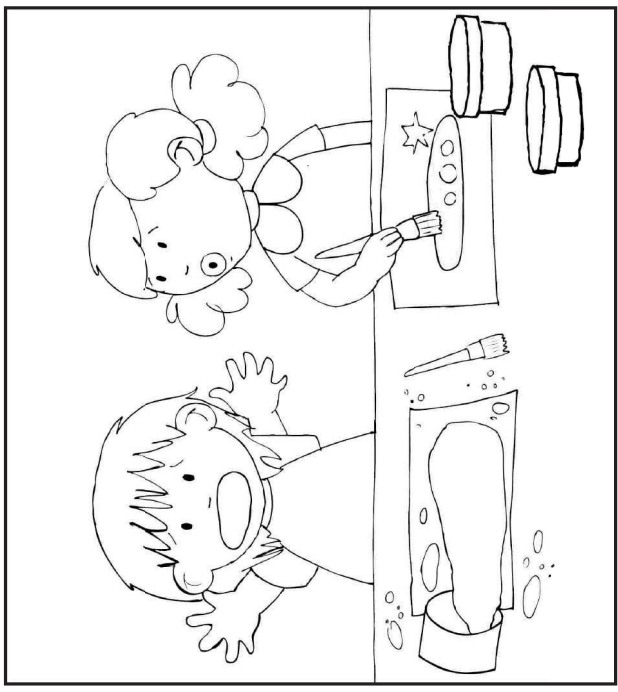
3



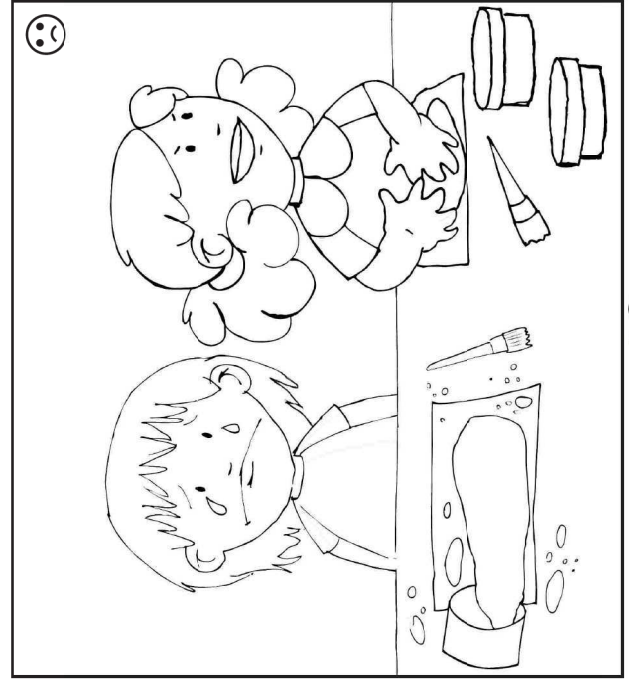
4



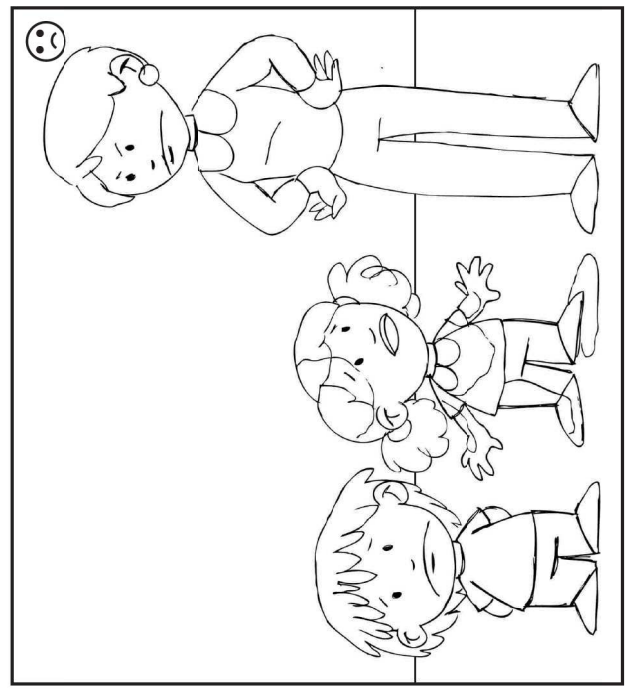
1



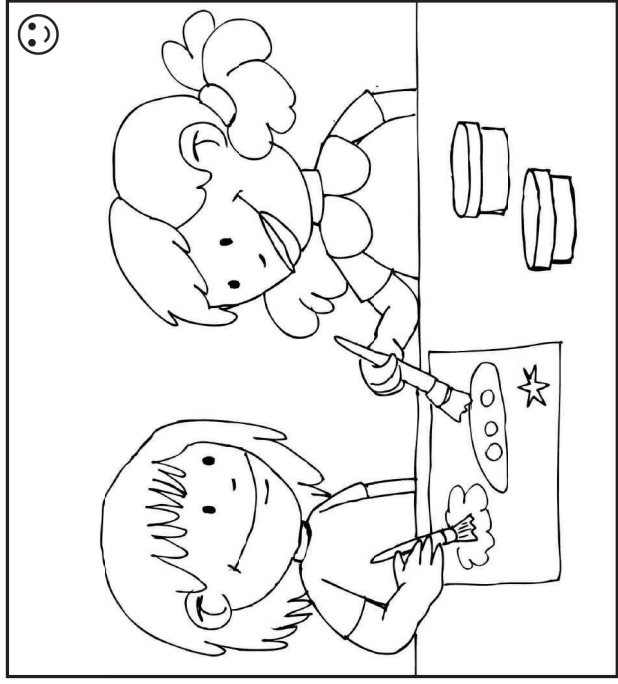
2



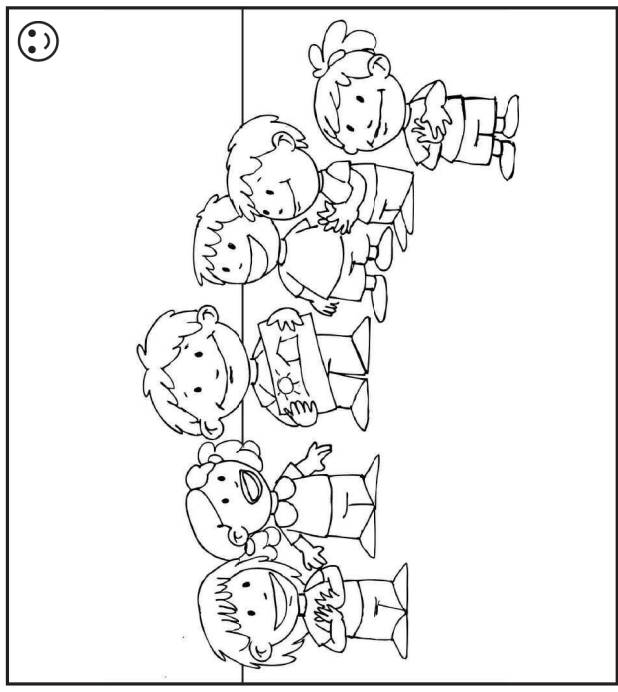
3 ☹️



4 ☹️



3 😊



4 😊

CD 1 MP3 – Ref. 20831



SOLUCIÓN DE CONFLICTOS: EN EL COLE

Pista		Título historia	Color fichas
☹️	😊		
01	02	1. El balón más bonito del mundo	🟪
03	04	2. Estrenando el tobogán	🟥
05	06	3. Un asiento muy cómodo	🟩
07	08	4. La hora de comer	🟪
09	10	5. ¡Vaya susto!	🟠
11	12	6. Sofía y el gran dinosaurio	🟦
13	14	7. El concurso de pintura	🟩

Sistema de juego:

1. Agrupar las fichas por el color del marco.
2. Seleccionar del CD una pista/historia y coger las fichas con el marco de color correspondiente según se indica en la tabla de arriba.
3. Escuchar la historia y ordenar las fichas. Observar que las 2 últimas fichas ofrecen dos alternativas.
4. Comprobar que el orden es correcto mirando la numeración de las fichas, y que en las 2 últimas fichas se ha escogido la alternativa correcta, correspondiente a la pista/historia según se indica en la tabla de arriba.

Imprimir del CD MP3 (20831_ES.pdf):

- Guía pedagógica e instrucciones de uso
- Textos de las historias
- Láminas para colorear

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprendimiento con posibilidad de ser ingeridos. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.



RESOLVING CONFLICTS: AT SCHOOL

Track		Story title	Card colour
☹️	😊		
15	16	1. The most beautiful ball in the world	🟪
17	18	2. The new slide	🟥
19	20	3. A very comfortable seat	🟩
21	22	4. Lunchtime	🟪
23	24	5. What a fright!	🟠
25	26	6. Sophie and the big dinosaur	🟦
27	28	7. The painting competition	🟩

How to play:

1. Put the cards into colour groups.
2. Select a track/story on the CD and take the cards bordered in the relevant colour, as shown in the above table.
3. Listen to the story and put the cards in order. Note that the last two cards offer two alternatives.
4. Check that the order is correct by looking at the numbers on the cards, and that the right card of the last two cards has been chosen to match the story shown in the above table.

Printing from the MP3 CD (20831_EN.pdf):

- Educational guide and instructions for use
- Texts of the stories
- Cards for colouring in

WARNING! Risk of asphyxia. Not recommended for children under 36 months as it contains elements that may come loose and be swallowed. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.



RÉSOLUTION DE CONFLITS : À L'ÉCOLE

Piste		Titre histoire	Couleur fiches
☹️	😊		
29	30	1. Le plus beau ballon du monde	🟪
31	32	2. Le nouveau toboggan	🟥
33	34	3. Une place confortable	🟩
35	36	4. L'heure du déjeuner	🟪
37	38	5. Quelle frayeur !	🟠
39	40	6. Justine et le grand dinosaure	🟦
41	42	7. Le concours de peinture	🟩

Principe du jeu :

1. Regrouper les fiches en fonction de la couleur du cadre.
2. Sélectionner une piste/histoire sur le CD et prendre les fiches dont le cadre correspond à la couleur indiquée dans le tableau ci-dessus.
3. Écouter l'histoire et mettre les fiches dans l'ordre. Remarquer que les deux dernières fiches proposent deux options.
4. Vérifier que l'ordre est correct en regardant les numéros des fiches. Pour les deux dernières fiches, vérifier également que l'option correcte correspondant à la piste/histoire selon le tableau précédent a été choisie.

Imprimer à partir du CD MP3 (20831_FR.pdf):

- Guide pédagogique et mode d'emploi
- Textes des histoires
- Planches à colorier

ATTENTION! Risque d'asphyxie. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et constituent un risque pour les enfants qui peuvent les avaler. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.



KONFLIKTLÖSUNG: IN DER SCHULE

Track		Geschichte	Karten-farbe
☹️	😊		
43	44	1. Der schönste Ball der Welt	🟪
45	46	2. Die neue Rutsche	🟥
47	48	3. Ein bequemer Sitzplatz	🟩
49	50	4. Essenszeit	🟪
51	52	5. Was für ein Schreck!	🟠
53	54	6. Sofia und der große Dinosaurier	🟦
55	56	7. Der Malwettbewerb	🟩

Spisystem:

1. Die Karten nach der Farbe des Rahmens sortieren.
2. Einen Track bzw. eine Geschichte von der CD wählen und die Karten mit der entsprechenden Rahmenfarbe wie in der oben abgebildeten Tabelle verwenden.
3. Die Geschichte anhören und die Karten ordnen. Dabei berücksichtigen, dass bei den letzten 2 Karten zwei Alternativen möglich sind.
4. Durch Vergleich mit der Nummerierung der Karten überprüfen, dass die Reihenfolge stimmt und bei den letzten 2 Karten die dem Track bzw. der Geschichte entsprechende, richtige Alternative gewählt wurde. Siehe hierzu die oben abgebildete Tabelle.

Von der MP3 CD drucken (20831_DE.pdf):

- Pädagogischer Leitfaden und Anleitung
- Texte der Geschichten
- Malbogen

WARNHINWEIS: Nicht für Kinder unter 36 Monaten empfohlen. Enthält Teile, die sich lösen und verschluckt werden könnten. Erstickungsgefahr! Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren.



RISOLUZIONE DEI CONFLITTI: A SCUOLA

Traccia		Titolo storia	Colore schede
☹️	😊		
57	58	1. Il pallone più bello del mondo	🟪
59	60	2. Lo scivolo nuovo	🟥
61	62	3. Un sedile molto comodo	🟩
63	64	4. L'ora di pranzo	🟪
65	66	5. Che spavento!	🟠
67	68	6. Sofia e il grande dinosauro	🟦
69	70	7. Il concorso di pittura	🟩

Modalità di gioco:

1. Dividere le schede secondo il colore della cornice.
2. Selezionare nel CD una traccia/storia e prendere le schede con la cornice del rispettivo colore come indicato nella precedente tabella.
3. Ascoltare la storia e ordinare le schede. Osservare che le ultime 2 schede offrono due alternative.
4. Verificare che l'ordine sia quello corretto guardando la numerazione delle schede, e che nelle ultime 2 schede si è scelto l'alternativa corretta, corrispondente alla traccia/storia come indicato nella precedente tabella.

Stampare dal CD MP3 (20831_IT.pdf):

- Guida pedagogica e istruzioni per l'uso
- Testi delle storie
- Fogli da colorare

ATTENZIONE! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini al di sotto dei 36 mesi poiché contiene elementi che si possono staccare e essere ingeriti. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante.



SOLUÇÃO DE CONFLITOS: NA ESCOLA

Faixa		Título história	Cor fichas
☹️	😊		
71	72	1. A bola mais espectacular do mundo	🟪
73	74	2. Um escorrega novo	🟥
75	76	3. Uma cadeira muito confortável	🟩
77	78	4. A hora da refeição	🟪
79	80	5. Que susto!	🟠
81	82	6. A Sofia e o grande dinossauro	🟦
83	84	7. O concurso de pintura	🟩

Sistema de jogo:

1. Agrupar as fichas pela cor da moldura.
2. Seleccionar uma faixa/história do CD e apanhar as fichas com a moldura da cor correspondente, conforme se indica na tabela acima.
3. Ouvir a história e ordenar as fichas. Observar que as 2 últimas fichas oferecem duas alternativas.
4. Verificar se a ordem é correcta, observando a numeração das fichas, e se nas 2 últimas fichas foi escolhida a alternativa correcta correspondente à faixa/história, conforme se indica na tabela acima.

Imprimir do CD MP3 (20831_PT.pdf):

- Guia pedagógica e instruções de utilização
- Textos das histórias
- Láminas para colorir

ATENÇÃO! Risco de asfissia. Não recomendado a menores de 36 meses por conter elementos susceptíveis de desprendimento com possibilidade de serem ingeridos. Conservar estas informações e os dados do fabricante.



ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ: ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Πίστα		Τίτλος ιστορίας	Χρώμα κάρτας
☹️	😊		
85	86	1. Η πιο όμορφη μπάλα του κόσμου	🟪
87	88	2. Η πρώτη μέρα στην τσουλήθρα	🟥
89	90	3. Ένα πολύ άνετο κάθισμα	🟩
91	92	4. Η ώρα του φαγητού	🟪
93	94	5. Τι τρομάρα!	🟠
95	96	6. Η Σοφία και ο μέγας δεινόσαυρος	🟦
97	98	7. Ο διαγωνισμός ζωγραφικής	🟩

Σύστημα παιγνιδιού:

1. Συρραβηγώστε τις κάρτες ανάλογα με το χρώμα του πλαισίου.
2. Επιλέξτε στο CD μια πίστα/ιστορία και πάρετε τις κάρτες με το αντίστοιχο χρώμα πλαισίου όπως απεικονίζεται στον παραπάνω πίνακα.
3. Ακούστε την ιστορία και βάλτε σε σειρά τις κάρτες. Παρατηρήστε ότι οι 2 τελευταίες κάρτες προσφέρουν δύο εναλλακτικές λύσεις.
4. Επαληθεύστε αν η σειρά είναι σωστή κοιτάζοντας την αρίθμηση των καρτών, και αν στις 2 τελευταίες κάρτες επιλέχθηκε η σωστή εναλλακτική λύση ανάλογα με την πιστα/ιστορία όπως απεικονίζεται στον παραπάνω πίνακα.

Εκτυπώστε από το CD MP3 (20831_EL.pdf):

- Τον Παιδαγωγικό Οδηγό και τις οδηγίες χρήσης
- Τα κείμενα των ιστοριών
- Τα φύλλα για ζωγραφίματα.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Κίνδυνος ασφίξις. Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω των 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυναρμολογούνται και τα οποία μπορούν να καταπιωθούν. Διατηρήστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.



SOLUCIÓ DE CONFLICTES: A L'ESCOLA

Pista		Títol història	Color fitxes
☹️	😊		
99	100	1. La pilota més maca del món	🟪
101	102	2. Estrenant el tobogan	🟥
103	104	3. Un seient molt còmode	🟩
105	106	4. L'hora de dinar	🟪
107	108	5. Quin ensurt!	🟠
109	110	6. La Sofia i el gran dinosaure	🟦
111	112	7. El concurs de pintura	🟩

Sistema de joc:

1. Agrupar les fitxes pel color del marc.
2. Seleccionar del CD una pista/història i agafar les fitxes amb el marc de color corresponent segons s'indica a la taula que figura més amunt.
3. Escolteu la història i ordeneu les fitxes. Observeu que les 2 últimes fitxes ofereixen dues alternatives.
4. Comproveu que l'ordre és correcte mirant la numeració de les fitxes, i que en les 2 últimes fitxes s'ha escollit l'alternativa correcta, corresponent a la pista/història segons s'indica en la taula que figura més amunt.

Imprimir del CD MP3 (20831_CA.pdf):

- Guia pedagògica i instruccions d'ús
- Textos de les històries
- Làmines per a acolorir

ADVERTIMENT! Risc d'asfissia. No recomanat a menors de 36 mesos per contenir elements susceptibles de desprendiment amb possibilitat de ser ingerits. Conservar aquestes informacions i les dades del fabricant.

CD 2 MP3 – Ref. 20831



Oplossen van Conflicten: OP SCHOOL

Track		Titel verhaal	Kleur kaarten
☹️	😊		
01	02	1. De mooiste bal van de wereld	
03	04	2. Een nieuwe glijbaan	
05	06	3. Een fijne zitplaats	
07	08	4. Etenstijd	
09	10	5. Dat was schrikken!	
11	12	6. Sophie en de grote dinosaurus	
13	14	7. De schilderwedstrijd	

Spelsysteem:

1. Kaarten op kleur van de rand bij elkaar leggen.
2. Een track/verhaal van de CD kiezen en de kaarten met de rand met de juiste kleur pakken zoals in bovenstaande tabel is aangegeven.
3. Naar het verhaal luisteren en de kaarten rangschikken. Let op dat de laatste 2 kaarten twee mogelijkheden hebben.
4. Controleren of de volgorde juist is door de nummering op de achterzijde van de kaarten te bekijken, en dat bij de laatste 2 kaarten de goede mogelijkheid is gekozen, behorende bij de track/verhaal zoals in bovenstaande tabel is aangegeven.

Drukwerk bij CD MP3 (20831_NL.pdf):

- Pedagogische handleiding en gebruiksaanwijzing
- Teksten van de verhalen
- Kleurplaten

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar, omdat het onderdeel bevat die ingeslikt zouden kunnen worden. Bewaar deze informatie en de gegevens van de fabrikant.



Konfliktlösning: I SKOLAN

Spår		Berättelsens titel	Färg kort
☹️	😊		
15	16	1. Den finaste bollen i världen	
17	18	2. Invigning av rutschbanan	
19	20	3. En mycket bekväm sittplats	
21	22	4. Matdags	
23	24	5. Vad otäck!	
25	26	6. Sofia och den stora dinosaurien	
27	28	7. Teckningstävlingen	

Hur man spelar:

1. Ordna korten efter färgen på ramen.
2. Välj ett spår/en berättelse på CD:n och ta kort med ramen i motsvarande färg såsom anges i tabellen ovan.
3. Lyssna på berättelsen och ordna korten. Observera att de sista 2 korten har två alternativ.
4. Kontrollera att ordningen är den rätta genom att titta på siffrorna på korten och att man har valt rätt alternativ på de sista 2 korten som hör till spåret/berättelsen enligt anvisningarna i tabellen ovan.

Skriv ut MP3 CD:n: (20831_SV.pdf)

- Pedagogisk guide och bruksanvisning
- Texten till berättelserna
- Bilder att färglägga

WARNING! Kvävningsrisk. Rekommenderas ej för barn under 36 månader då det finns delar som kan lossna och sväljas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.



Rozwiązywanie konfliktów: W SZKOLE

Ścieżka		Tytuł opowiadania	Kolor karty
☹️	😊		
29	30	1. Najpiękniejsza piłka świata	
31	32	2. Nowa zjeżdżalnia	
33	34	3. Bardzo wygodne siedzenie	
35	36	4. Przy stole	
37	38	5. Przerazenie nie na żarty	
39	40	6. Zosia i wielki dinozaur	
41	42	7. Konkurs plastyczny	

Sposób zabawy:

1. Poukładaj karty według koloru ramki.
2. Wybierz z płyty CD ścieżkę/opowiadanie i oddziel karty z odpowiednim kolorem ramki zgodnie z tabelką umieszczoną powyżej.
3. Wyszukaj opowiadania i uporządkuj karty. Zwróć uwagę, że dwie ostatnie karty podają dwa różne zakończenia historii.
4. Sprawdź, czy kolejność kart jest odpowiednia (prawidłowy numer karty znajduje się na odwrocie) oraz czy na dwóch ostatnich kartach wybrałeś prawidłowe zakończenie zgodnie ze ścieżką/opowiadaniem (sprawdź w zamieszczonej powyżej tabeli).

Wydrukuj z płyty CD MP3 (20831_PL.pdf):

- wskazówki pedagogiczne oraz instrukcje dla użytkownika,
- teksty opowiadań,
- obrazki do kolorowania.

UWAGA! Ryzyko uduszenia. Nie zalecane dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe i łatwe elementy, które mogą zostać połknięte. Zaleca się zachować niniejsze informacje i dane producenta.



Konfliktushelyzetek megoldása: ISKOLÁBAN

Hangfelvétel		A történet címe	A kártyák színe
☹️	😊		
43	44	1. A világ legklasszabb labdája	
45	46	2. Az új csúszda	
47	48	3. A kényelmes hely	
49	50	4. Ebédszünet	
51	52	5. Jaj, de megijedtem!	
53	54	6. Zsófi és a dinosaurusz	
55	56	7. A festőverseny	

A játék menete:

1. A kártyák csoportosítása a keret színe szerint.
2. A CD-ről egy hangfelvételt/történet kiválasztása és a megfelelő színű kerettel ellátott kártyák kiválasztása a fenti táblázat alapján.
3. A történet meghallgatása és a kártyák sorrendbe rakása. Figyelje meg, hogy a két utolsó kártyán a történet két lehetséges befejezése látható!
4. A kártyák sorszámanak segítségével ellenőrizze a helyes sorrendet és azt, hogy a két utolsó kártyán a fenti táblázatban szereplő hangfelvételnek/történetnek megfelelő befejezést választotta-e ki!

A MP3 CD-ről nyomtassa ki a következőket (20831_HU.pdf):

- Pedagógiai útmutató és használati utasítás
- A történetek szövege
- Kétfestők

FIGYELMEZTETÉS! Fulladásveszély! 36 hónapos kor alatt nem ajánlott könnyen leváló tartozékok miatt, amelyek sérülést okozhatnak. Kérjük, ezeket az információkat és a gyártó adatait gondosan őrizze meg.



Riešenie sporov: V ŠKOLE

Nahrávka		Názov príbehu	Farba kariet
☹️	😊		
57	58	1. Najkrajšia lopta na svete	
59	60	2. Nová šmykľavka	
61	62	3. Veľmi pohodlné miesto	
63	64	4. Obed	
65	66	5. Ale som sa vyfakala!	
67	68	6. Žofka a veľký dinosaurus	
69	70	7. Maliarska súťaž	

Spôsob hrania:

1. Roztriedte karty podľa farby rámečkov.
2. Vyberte si z CD nahrávku/príbeh a vezmite si karty s rámečkom v zodpovedajúcej farbe tak ako sa uvádza na hore uvedenej tabuľke.
3. Vypočujte si príbeh a usporiadajte karty podľa sledu deja. Vezmite pozornosť skutočnosti, že posledné dve karty v poradí dávajú dve možnosti.
4. Otočením kariet a porovnaním ich očíslovania si skontrolujte, či ich poradie je správne. Rovnako si skontrolujte, či pri posledných dvoch kartách bola zvolená správna možnosť, zodpovedajúca nahrávke/príbehu tak, ako sa uvádza v hornej tabuľke.

Z CD MP3 si vytlačte (20831_SK.pdf):

- Pedagogický návod a pokyny na použitie
- Text príbehov
- Omalovánky

UPOZORNENIE! Nebezpečenstvo udusenia. Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Obsahuje prvky, ktoré by sa mohli uvoľniť a byť dieťaťom prehltnuté. Uchovávajte tieto informácie a údaje o výrobcovi.



Soluționarea Conflictelor: ȘCOALĂ

Culoană sonoră		Titlu poveste	Culoare fișe
☹️	😊		
71	72	1. Mingea cea mai frumoasă din lume	
73	74	2. Prima dată pe tobogan	
75	76	3. Un scaun foarte comod	
77	78	4. Ora mesei	
79	80	5. Ce sperietură!	
81	82	6. Sofia și marele dinozaur	
83	84	7. Concursul de pictură	

Sistem de joc:

1. Grupai fișele în funcție de culoarea cadrului.
2. Selectați o culoană sonoră/poveste de pe CD și luați fișele cu cadrul de culoare corespunzătoare conform indicațiilor din lista anterioară.
3. Ascultați povestea și ordonați fișele. Observați că ultimele 2 fișe oferă două alternative.
4. Verificați dacă ordinea este corectă privind numerotarea fișelor și dacă la ultimele 2 fișe s-a ales alternativa corectă, corespunzătoare culoanei sonore/poveștii conform indicațiilor din lista anterioară.

Înregistrarea MP3 CD-ului (20831_RO.pdf):

- Ghid pedagogic și instrucțiuni de utilizare
- Textele poveștilor
- Planșe pentru colorat

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu este recomandat copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conține elemente care se pot desprinde și care pot fi înghițite. Păstrați aceste informații și datele de la producător.