

HISTORIA DEL CASTILLO PIRIPILLO, UN CASTILLO MUY AVENTURILLO

Era un día del mes de febrero cuando en el aula de 5 años apareció un gorro, sin saber de quién era ese gorro tan colorido y de 4 picos. Los niños y niñas se pusieron a preguntar de quién era. Varios días después recibimos el mensaje de un bufón al que se le había perdido su gorro preferido que venía del Castillo Piripillo y como se lo había guardado superbién, pues quería que fuéramos sus amigos. De repente la clase se había convertido en un gran castillo medieval y donde tuvimos que firmar el juramento del Rey Faustino para ser caballeros y caballeras de su reino. Eran felices, hasta que un día nuestro amigo el Bufón Tiritón nos informaba de que en el castillo ya no reinaba la felicidad.

Curuja salió, era una bruja tan fea tan fea, que no quería que la Princesa Teresa feliz fuera y mientras el Príncipe en el patio de armas estaba, la Bruja Curuja a la Princesa se llevaba. En los pasillos subterráneos la encerró y muy asustada quedó.

El Bufón Tiritón, nos pedía ayuda para salvar a la princesa. Como buenos niños y niña aceptamos el reto. Teníamos que vivir aventuras por el pasillo subterráneo del Castillo Piripillo para conseguir abrir las puertas que iba encontrando y llegar hasta Curuja que tenía las llaves escondidas. Durante esta aventura hemos tenido un gran amigo, el Caballero Baldomero que tenía el título al mejor guerrero. En cada puerta una letra había y el bufón nos la decía y en un nuestro mapa se escribía.

PUERTA 1: Para abrir la primera puerta, el gorro de bufón tendréis que realizar, porque soy un amigo especial y juntos vamos a disfrutar de esta aventura por el castillo medieval. A la princesa tenemos que rescatar, así que, preparados listos, ya. La **letra L** escribirás en tu mapa medieval.

PUERTA 2: Buenos días amigos y amigas, ya sabéis que para ser grandes caballeros y caballeras hay que ser buenos guerreros, para ello un escudo necesitarás y así se abrirá la puerta 2 que cerrada está. Tened mucho cuidado y hacerlos bien para poderos defender. Cuando lo terminéis, espero que me lo enseñéis, para decírselo a mi superamigo el Caballero Baldomero. Así que preparados, listos, ya... que lo pasaremos genial. La **letra L** escribirás en tu mapa medieval.

PUERTA 3: Por la tercera puerta vamos ya y los pasillos muy oscuros están, así que unas vidrieras tendréis que hacer, para iluminar el pasillo del castillo y que se vea bien. No te olvides de sonreír, porque el bufón Tiritón quiere verte feliz. La **letra A** escribirás en tu mapa medieval.

PUERTA 4: Por la cuarta puerta vamos ya, a ver si abierta o cerrada está. Vaya, no puedo pasar y tengo que abrirla ya. Un artesano me encontré y me dice que alfarero es. Una misión te mandaré para que yo lo pueda ver. Con el barro tendrás que jugar para que mi oficio puedas practicar. Seguro te lo pasarás genial, porque tus manos ensuciarás. Vamos a hacerlo genial, que pronto la princesa salvada está. . La puerta se abrió y la **letra V** nos dio.

PUERTA 5: La quinta puerta cerrada también está y tenemos que abrirla ya. Muchos números tiene y una actividad breve hay que solucionar, para que la puerta abierte quede.

Júntate con el compañero de tu equipo y tendréis que resolver las actividades que en vuestra clase encontraréis. Si no eres capaz, el bufón te ayudará pero si eres un gran caballero, te ayudará Baldomero. Al abrirla el Bufón la **letra E** encontró.

PUERTA 6: Casi llegando estás y la puerta seis, ya la veis. Un artesano más, nos pide trabajar en algo que a todos os gustará. Adivina de quién se tratará. *“Amasa la harina con agua y sal, siempre con gorro y delantal, este artesano trabajador prepara siempre el pan con mucho amor”*. Ahora manos a la obra, porque tienes tiempo de sobra. Ponte a hacer un pan que muy rico te saldrá. Guarda un poquito para que la princesa pueda probar. La **letra S** escribirás en tu mapa medieval.

El Bufón Tiritón consiguió abrir todas las puertas y nosotros logramos formar la palabra **LLAVES**, el objeto que teníamos que quitarle a Curuja para salvar a la Princesa.

La visita del maestro Ángel fue especial, un mensaje del Juglar Julián nos querían dar y una canción tuvimos que preparar.

Ya casi llegamos al final, pero Tiritón ayuda nos pedía que una cuerda superlarga teníamos que buscar y la pócima de la bondad que realizar, para que Curuja se la pudiera tomar. Os damos la receta, pero a nadie se lo deis porque al Bufón enfaderéis.

INGREDIENTES: *Esencia del amor rojo, esencia de carcajadas perladas, esencia de simpatía derretía y esencia de la felicidad anaranjada. Si lo mezcla todo junto la pócima estará en su punto. “Pócima, pocimita, convierte a Curuja en una bruja buenita, plin, plan, plum, buena serás tú”*

A la mañana siguiente Curuja se había tomado la pócima y un paseo se fue a dar y las llaves no las quería soltar. Nosotros unos caballeros muy listos con ayuda del Tiritón y la cuerda superlarga las llaves le logramos quitar y a la Princesa salvar. La Bruja Curuja en buena se convirtió con muchas risas un mensaje nos envió y caramelos en un caldero nos regaló.

La princesa Teresa rescatada quedó y a través de la pantalla le pusimos cara. Las gracias nos daba porque salvada estaba y junto al príncipe se reencontraba. Desde el Castillo Piripillo un diploma nos mandaba y el Rey Faustino lo firmaba.

La felicidad llegaba al Castillo Piripillo y había que celebrar con un banquete medieval, donde en caballeros y caballeras nos convertimos, mucho comimos y nos divertimos.

Y para culminar nuestro viaje medieval una sesión de cine pudimos disfrutar. Compramos las palomitas y las entradas para entrar en la sala. La película de **BRAVE** vimos y así revivimos nuestra historia del castillo.

Sin lugar a dudas, a través de este paseo medieval hemos vivido una gran aventura por gamificación con mucha diversión.