

Sugerencias para trabajar

con *Los libros de Nur*

Estas actividades son complementarias de los recursos que los/las maestros/-as utilizan de forma habitual y se desarrollan durante las actividades de clase. Contamos con su habilidad para adaptarlas a estos nuevos materiales.

La recopilación de actividades que proponemos aquí no deben hacerse seguidas ni por el mismo orden de presentación; ni son cerradas ni agotan todas las posibilidades; por lo tanto, se pueden adaptar, rehacer o cambiar. Con toda seguridad, el profesorado también aportará nuevas actividades, de manera que sería muy interesante que la escuela llevara a cabo una recopilación de estas actividades y las intercambiara con otras escuelas. Nosotros os animamos a colgarlas en nuestra web para que otros compañeros y compañeras las puedan usar.

Recomendamos que todo el material gráfico y los trabajos realizados por el alumnado se cuelguen en las paredes de la clase o del pasillo y que se registre en algún formato audiovisual.

Ideas para hacer presente el libro en clase

La presencia en la clase de un libro bilingüe abre a los estudiantes todo un mundo de posibles investigaciones en torno a las lenguas y a las culturas. Sugerimos que se haga una evaluación inicial para que todo el mundo se conozca más a fondo; si el ambiente es adecuado, se pueden iniciar investigaciones sobre las lenguas y las culturas.

Propuestas de evaluación inicial (puntos 1-5):

- Podemos hacer una **encuesta** para saber cuáles son las lenguas que hablamos en clase.
 - a) Enumera las lenguas que sabes que se hablan en el mundo.
 - b) Enumera las lenguas que sabes, por qué las hablas o las entiendes.
 - c) Di qué lengua hablas en casa, en la escuela, en otras actividades y con los amigos y las amigas.
 - d) Enumera las lenguas que hablas o has oído en casa, en la escuela, en la calle, por la televisión o por la radio, de vacaciones, etc. Di dónde las has oído.
 - e) Enumera las lenguas que has visto escritas. ¿Dónde las has visto?
 - f) ¿Qué sabes decir en otras lenguas?
 - g) ¿Te gustaría aprender otras lenguas? ¿Cuáles?

- También podemos escribir una **biografía lingüística** colectiva de todas las lenguas que entre todos conocemos y elaborar una lista bien larga para colgarla en la pared y verla cada día.

- Cada uno puede decir alguna palabra en su lengua (puede ser, por ejemplo, de los objetos que nos rodean en la escuela y así se señala el objeto mientras se nombra) y todo el mundo tiene que repetir esta palabra.

- Se puede jugar al juego de **Los idiomas**. Se da un tiempo determinado para que cada jugador/-a invente su propio idioma a partir de una letra. Los idiomas se crean repitiendo la vocal de cada sílaba de cualquier palabra acompañada de la letra escogida. Si hablásemos con la “m”, la palabra “teléfono” se transformaría en “te-me-le-me-fo-mo-no-mo”. Cuando todos los jugadores han creado su propio idioma, se hablan entre ellos y ponen la

máxima atención en lo que dicen los demás. Pensamos que este juego es un buen ejercicio mental por la diversidad de sonidos que se pueden crear con él.

- Se pueden llevar a cabo algunas investigaciones: el número de lenguas del mundo, el estatus de las lenguas, el aprendizaje de palabras en las lenguas de los compañeros y de las compañeras de clase, el aprendizaje de la escritura en otras lenguas, etc.

Trabajando con el libro

Presentación

Actividades que proponemos para conocernos a partir de las informaciones que se recogen en la ficha inicial de los contenidos del libro:

- **¡Nos presentamos!**: Hacemos un corro y vamos pasando una pelota de uno a otro mientras decimos: "Me llamo...". Después de dos vueltas cambiamos y cuando lancemos la pelota a un/-a compañero/-a le preguntamos: "¿Cómo te llamas?". Quien coge la pelota debe responder: "Me llamo...". Si los ánimos son buenos y el grupo responde bien, podemos introducir una tercera parte del juego que consiste en adivinar cómo se llaman los compañeros y las compañeras. Así lanzamos la pelota a un/-a compañero/-a y decimos: "Se llama...". En el caso de que estén muy cansados, dejamos esta parte para el día siguiente y así nos servirá para repasar la primera parte del juego.

- **El Garaskala:** es un juego de Mauritania muy divertido en que los jugadores se cambian los nombres y los deben recordar. Los jugadores se colocan en semicírculo delante del conductor del juego. Después se cambian el nombre por el del vecino de la derecha o de la izquierda, según decidan entre todos. El conductor del juego recita la cantarilla siguiente: "Garaskala, garaskala..." hasta que, de repente, levanta la mano y dice, muy rápido: "Volaremos yo y...", añadiendo el nombre de cualquier jugador. Quien tenga asignado este nombre levantará la mano y cualquier otro jugador que la levante quedará eliminado.

- **Una canción:** "¿Cómo estás...? ¿Cómo estás? ¡Muy bien! Etc."

- **Nombres compartidos!:** Se trata de elaborar una lista de nombres compartidos a partir de los nombres de la clase. Por ejemplo, Yussuf es José, Fátima es igual para nosotros, Ibrahim es Abraham, Mariam es María, etc.

- **¿Y tú, dónde naciste?:** La persona dinamizadora localizará en un mapamundi las diferentes ciudades de donde proviene el alumnado. Seguidamente cada uno dirá: "Nací en..." y clavará una chincheta de aguja y con cabeza de colores sobre su ciudad. El mapa se quedará en el aula.

- **¡Nos comparamos!:**
 1. El alumnado se ordena según el mes en el que ha nacido. Si hay más de un niño en ese mes necesitaremos saber el día. Después, se ordenan los meses del año escritos en una cartulina.
 2. Podemos hacer que cada uno mida al otro con una cinta métrica. Después, los niños se pueden ordenar por altura. Se pueden poner en fila en la pared y con una cinta adhesiva

señala el punto por donde pasan las cabezas, y así nos quedará una línea recta inclinada y podremos ver si se inclina mucho o poco.

3. La última comparación será el peso: en una báscula nos vamos pesando y también nos vamos ordenando según el peso de más a menos.

- **Busca a alguien que...:** Cada uno responde a las preguntas del cuestionario y escribe la respuesta debajo de la columna "TÚ". Después tiene que buscar por la clase a algún alumno que conteste igual, cada vez tiene que preguntar a alguien diferente y, cuando lo haya encontrado, escribirá el nombre debajo de la columna "NOMBRE COMPAÑERO/-A". Al final se explican los hallazgos. Facilitamos una ideas que se pueden cambiar, adaptar y ampliar según se crea oportuno. Es una buena oportunidad para repasar los temas tratados en *Hola, Nur*.

Busca a alguien que ...	
TÚ	nombre compañero/-a
1. Es del mismo lugar que tu...	
2. Vive en la misma calle que tu...	
3. Vive en el mismo número de portal que tu...	
4. Vive en el mismo número de piso que tu...	
5. Su color preferido es el mismo que el tuyo...	
6. Es igual de alto que tu...	
7. ...	

- **¡Yo no soy yo!:** Cada niño/-a tiene un papel de tamaño A-4 y un lápiz. El/la maestro/-a pregunta: "¿Cómo te llamas?", y los niños escriben el nombre en la parte de arriba del papel. Cuando acaban doblan el papel tapando sólo la

parte escrita y lo pasan al compañero/-a de al lado. El/la maestro/-a pregunta “¿De dónde eres?”, y cada uno debe escribir su información en el nuevo papel y pasárselo al compañero/-a. En el nuevo papel escribirán la respuesta siguiente siguiendo la información personal que hay en la primera página del libro. Cuando acaben las historias, cada niño recuperará el papel con su nombre y leerá en voz alta la historia.

- **¡Tejemos una talaraña!**: Los niños sentados en el suelo en círculo tiene que pasarse un ovillo de lana. El/la maestro/-a coge una de las puntas del ovillo y la tira diciendo: “A mi me gusta + color/fruta/etc., preferido/-a”. Quien la ha recibido coge el hilo y lo vuelve a tirar repitiendo la misma frase pero cambiando la preferencia. Así hasta que todo el mundo haya recibido el ovillo. Toda la clase quedará atada con el mismo hilo, que se entrelazará en el centro del círculo.

Tema 1. El cuerpo humano

Para trabajar el vocabulario de este tema proponemos:

- **“Simón / Simona dice tócate...”**: El/la dinamizador/-a del juego (Simón/ Simona) toca un instrumento (por ejemplo, una pandero). Mientras hace ruido todos juntos gritan: “Simón/Simona, ¿qué dices?”, y Simón o Simona debe responder: “Tócate la nariz”, y todos se la tienen que tocar, y así se debe ir repitiendo. Simón/Simona cambia cada vez. El juego de Simón o de Simona también es útil para aprender acciones. En este caso Simón o Simona dirá: “¡Muerde!, ¡baila!, etc.”

- **El autorretrato:** Podemos dibujar nuestro retrato. El/la docente puede decir: "Dibuja un ojo. Dibuja la nariz, etc." Se pueden dar órdenes desordenadas para hacer caras expresamente descompensadas y horrorosas y poder reír.
- **Representaciones o mímica:** Nos ayudará a entender los estados de ánimo o las enfermedades. Alguien lo representa y el resto lo adivina.
- **"¿Quién es quién?":** Para describir a nuestros compañeros y compañeras y trabajar las características físicas, se dividen en dos grupos y cada grupo escoge a un niño o una niña. Cada grupo hará, por turnos, una pregunta al otro del tipo: "¿Tiene el pelo negro?", y la respuesta solo puede ser "sí" o "no". En cada pregunta los participantes que no cumplan las características quedan eliminados (en este caso, si la respuesta fuera "sí", los niños y las niñas con el cabello de un color distinto al negro quedarían eliminados), y así sucesivamente hasta adivinar al niño o la niña escogida.

Tema 2. Los sentidos

Algunas actividades que nos ayudaran son:

- **"Veo, veo":** Este juego sirve para trabajar los objetos de la clase desde diferentes puntos de vista: la forma, el color, la letra con la que empiezan, etc. Se debe tener en cuenta que se trata de un juego de observación muy popular en todo el mundo. Por ejemplo, en Australia lo llaman spy eye, ojo de espía.

- **Las comidas y las bebidas**

- El **gusto** y **el olfato** se pueden trabajar a partir de algunas comidas y bebidas representativos. De esta manera, y expresamos, al mismo tiempo, el gusto y el olor que hacen. Después, en pequeños grupos podemos clasificar diferentes comidas y bebidas representadas en fotos o en dibujos. Cada grupo puede presentar los resultados a la clase.
- La **comida** se puede ampliar hablando de las cosas que se comen habitualmente en casa. Por ejemplo, cada niño/-a puede explicar al resto una comida habitual en casa; incluso puede llevar de casa una pequeña muestra en una fiambra o traer fotos de ella. Las familias pueden participar enseñando a cocinar alguna receta.
- **“El sancocho”**: Es el nombre de un plato tradicional de Colombia y también un juego popular. El desarrollo del juego se basa en los ingredientes y los utensilios necesarios para hacer este plato y también se puede jugar con cualquier receta. Cada jugador/-a escoge un elemento necesario para la preparación del plato (sea ingrediente o utensilio). Entonces los jugadores se colocan en círculo y uno inicia el juego diciendo: “Sancocho se va”, y los demás responden: “Se va”. Entonces todos hacen un giro entero y se sientan. El primer jugador, que en este caso podría ser el arroz, dice: “Arroz, sí que hay, pero carne, no”. Entonces el jugador que es la carne tiene que responder rápidamente: “Carne, sí que hay, pero sal, no”, por ejemplo. Las personas aludidas van respondiendo del mismo modo y nombrando otro ingrediente o utensilio. Cuando alguien se equivoca o no responde lo suficientemente rápido, queda eliminado. Se juega hasta que solo quedan dos jugadores.

- Para trabajar el **sentido del oído** se puede iniciar al alumnado en los diferentes instrumentos y músicas del mundo. Con toda seguridad, algún padre o madre sabe tocar la *darbuka* (tambor) o los *akrab* (crótalos) marroquíes. La mayoría de las mujeres árabes saben, ya que son ellas mismas las que tocan en las bodas o en las fiestas. También saben hacer “el grito de la alegría”. También podemos animar a cada uno a llevar a clase la canción o la música que más les guste para escuchar un fragmento de ella y poder explicar por qué le gusta.
- Para trabajar el **tacto** podemos hablar de diferentes objetos. Se puede aprovechar este apartado para que cada niño traiga de casa un objeto que le guste (de la familia o suyo), que lo describa a los demás y que les cuente para qué sirve y cómo se utiliza.
- **“El Adágar”**: *Adágar* significa ‘ciego’ en *amazight* y es un juego que nos será muy útil tanto para trabajar el oído como el tacto. Se tapan los ojos a un niño con una venda y los demás jugadores se ponen a su alrededor. Quien tiene los ojos vendados tiene que coger al resto de los jugadores, que tienen que hacer ruido (con la boca, aplaudiendo...). Una vez el niño atrapa a alguien, tiene que adivinar quién es.
- **“El kanamachi”**: Significa ‘el ciego y las moscas’ en bengalí y es un juego muy parecido a la gallinita ciega. El “ciego” (*kana*) tiene que atrapar a los demás (*machi*) dentro del perímetro de un círculo. Los *machi* tienen que tocar al *kana*, sin que éste les atrape. Cuando uno queda atrapado, debe decir una palabra para que el *kana* le pueda identificar. Si lo adivina, se intercambian los papeles.

Tema 3. La familia

- **Mi familia.** Cada niño/-a puede llevar fotos de casa para hablar de su familia y presentarla a los compañeros y a las compañeras: cómo se llaman, de dónde son, dónde viven y de qué trabajan. También se puede aprovechar para trabajar los vestidos. En el caso de que hayan traído fotos de la familia de cada uno, podemos practicar las similitudes comparando el compañero o la compañera con los miembros de su familia. Podemos repasar la descripción trabajada en el tema anterior.

A la hora de presentar la familia usamos el catalán, pero podemos aprovechar la ocasión para que los arabófonos nos expliquen las diferencias entre el árabe y el catalán⁵ para nombrar a los tíos y tías y sus hijos e hijas. El tío paterno se llama *AMM*, y la tía, *AMMA*. El tío materno se llama *JAL*, y la tía, *JALA* (la jota se pronuncia como en la palabra *jamón* en castellano). De los primos y de las primas, se habla como hijo del hermano o de la hermana del padre, *IBN AMM/AMMA*, o bien como la hija, *IBNA AMM/AMMA*. Por consiguiente, el hijo del hermano o de la hermana de la madre se llama *IBN JAL/JALA*, y la hija, *IBNA JAL/JALA*. Además, los niños y las niñas arabófonos pueden explicar cómo nombran a los miembros más importantes de la familia (abuelos, padres, hermanos y hermanas) y juntos pueden practicar.

Es necesario poner atención a los apellidos de las familias representadas en el libro. La familia que vive en Cataluña tiene dos apellidos: primero, el del padre, y después, el de la madre. En cambio, la familia que vive en un país árabe sólo tiene un apellido: el del padre. Se puede hacer una búsqueda de cómo funciona según las procedencias de los compañeros y de las compañeras de clase.

Hemos de tener en cuenta que las personas de origen árabe, tanto hombres como mujeres, raramente utilizan los nombres de pila. Lo más habitual

⁵ El docente podría animar a los compañeros y compañeras que hablen otras lenguas para qué hagan lo mismo en sus propias lenguas.

es usar un sobrenombre que para los hombres se construye con “Abu + el nombre del hijo varón mayor” y en el caso de las mujeres con “Umm + el nombre del hijo varón mayor” y que significa ‘padre de...’ y ‘madre de...’, respectivamente. Para ellos esto es una señal de respeto dentro de la comunidad. Esto se debería tener en cuenta cuando los/las maestros/-as se dirigen a las familias. (Por ejemplo, les podríamos preguntar: “¿Cómo prefiere que le llame, Amina o Umm Mustafa?, o si es el caso, ¿Ali o Abu Mustafa?)

- Para explicar los **oficios** se puede partir de los trabajos de los padres y de las madres. Cada uno puede preparar en casa unas preguntas básicas que después tendrá que explicar en clase. Una alternativa interesante sería invitar a los padres y las madres a la escuela a hablar de su oficio. Los niños les pueden hacer preguntas y el padre o la madre puede traer algún utensilio importante de su trabajo. Podemos visitar alguno de los lugares de trabajo de algún padre o de alguna madre de la clase y aprender *in situ* cómo trabaja en él.
- **Mi padre es herrero:** Nos colocamos formando un círculo y el / la primero / a dice en voz alta: “Mi padre es herrero y hace así”, mientras hace gestos como si picara con un martillo sobre un yunque. Todos los jugadores imitan el movimiento y toca el turno al siguiente. El siguiente dice: “Su padre es herrero y hace así”, mientras todos lo imitan, y luego añade: “Mi madre es enfermera y hace así”, y simula una inyección. Todos imitan el nuevo movimiento y toca el turno al siguiente, que deberá repetir las profesiones, los gestos y añadir un oficio más a la lista.

Tema 4. La escuela

- **Las dependencias.** Podemos presentar la escuela paseándonos por ella arriba y abajo. En cada lugar en el que entremos podemos representar qué se hace en él (por ejemplo, cuando llegamos al gimnasio simulamos que hacemos gimnasia corriendo, saltando, etc.; en el comedor simulamos que nos sentamos en las mesas, que tomamos una sopa, que cortamos la carne o que bebemos un vaso de agua, etc). En clase el/la docente ordena diferentes acciones: "Recorta, siéntate, escribe, etc.").
- Para las **preposiciones de lugar** podemos colocar un objeto, y los demás tienen que decir dónde está.
- **Aprendemos a saludar.** Cada vez que lo necesitemos. ¡Podemos aprender a hacerlo en todas las lenguas de la clase!
- También podemos jugar a **la frase sorpresa**. La persona dinamizadora da una hoja y un lápiz al primer jugador y le pregunta: "¿Quién?". El niño escribirá el nombre de un compañero o de una compañera de la clase. A continuación dobla la hoja de manera que el escrito quede tapado y lo pasa al participante siguiente. El/la docente preguntará al segundo participante: "¿Qué hace?". El/la jugador/-a escribe una acción en el papel, sin saber quién la hace. Después, dobla la hoja y la pasa al siguiente. El/la docente continuará haciendo preguntas: "¿Dónde está?", "¿Con quién está?", "¿Cuándo?", con la finalidad de alargar la frase. Una vez acabadas las preguntas, se desdobra el papel y se lee en voz alta la frase resultante, la cual provoca la risa de los niños.

Tema 5: El calendario

- **Las partes del día:** Cada uno dibuja, imitando el estilo cómico o de aleluya ilustrada, lo que hace durante el día: “por la mañana...”, “al mediodía...”, etc. También puede hacer mímica mientras va explicando lo que va haciendo: “Por la mañana me levanto a las..., me ducho, me visto, desayuno, salgo hacia..., etc.”
- **Investigamos sobre los calendarios:**
 1. Es un buen momento para profundizar en los diferentes calendarios, según sean solares o lunares y en la combinación de los dos. En el calendario lunar los días empiezan con la puesta de sol y en el calendario solar el nuevo día empieza a partir de las 24.00. En los países árabes en general la vida religiosa se rige por el calendario lunar (según el ciclo de la luna), y la vida social y económica, por el calendario solar (el que usamos aquí).
 2. Podemos comprobar si los datos son fijos o móviles. Por ejemplo, en el calendario musulmán el principio y el final de cada mes dependen de la percepción directa del crecimiento de la luna en el cielo. En el calendario cristiano la Semana Santa no se celebra nunca durante los mismos días.
 3. Podemos aprovecharlo para ver cómo en los calendarios hay fiestas religiosas y fiestas civiles. Para saber cuándo son las diferentes fiestas religiosas se puede consultar el Calendario Interreligioso que cada año edita la Unesco. También podemos animar a los niños a investigar en su casa y a confeccionar juntos un calendario. Dado que seguramente no todo el mundo procede de una familia religiosa, se deberá tener en cuenta las fiestas laicas. Además, podemos comprobar cómo muchas

tradiciones y fiestas religiosas se entrelazan con acontecimientos de la naturaleza: en Irán o en Pakistán, por ejemplo, la fiesta del Año Nuevo es el día en que empieza la primavera y se hace una ceremonia que simboliza la siembra. Una posible actividad es hacer una pequeña búsqueda sobre el origen y la evolución de algunas fiestas, a la medida de los conocimientos y de las habilidades del grupo.

4. Se puede investigar el año en que se encuentran otras áreas del mundo y que no corresponden a nuestro año. Por ejemplo, en los países musulmanes y en la China están en un año diferente al nuestro que tiene sentido según su historia.

5. También sería interesante ver cómo se escriben las fechas en los diferentes países. En Libia, en Egipto y en el Próximo Oriente se usan dos sistemas de numeración simultáneamente, los números indios y los números árabigos, mientras que en los países del Magreb se usan sólo los números árabigos (que son los mismos que usamos nosotros).

6. Es interesante ver que en la religión musulmana no hay santos y que por eso no los celebran. Por otra parte, tampoco es muy común celebrar el cumpleaños, que en todo caso depende de la trayectoria individual.

- **El tiempo:** Se puede investigar el clima que hace en diferentes zonas de España y compararlo con el de las zonas de procedencia de los niños de la clase, por ejemplo, alta montaña, litoral, etc. También se puede aprovechar la ocasión para hablar sobre el agua, un bien muypreciado donde es escaso. En el Magreb hay muchas zonas con escasez de agua y sería interesante hacer una reflexión sobre el tema.

Tema 6: La huerta y la viña

- **Las verduras del mercado:** Primero, los niños elaboran una lista de las verduras que conocen. Después, organizamos una visita al mercado que tengamos más cerca para comprobar si hay más variedad de la que se ha nombrado inicialmente. De esta manera se comprueba y compara la variedad de verduras existentes y las que comemos.
- **Las verduras que comemos:** Podemos comparar cuáles son las verduras que más se comen según el lugar de procedencia de nuestros alumnos. Quizás habrá algunas que ni conocemos. Podemos preguntar a los padres y a las madres como se cocinan. También podemos aprovechar el tema para hablar de los hábitos alimenticios.
- Se puede jugar al **“juego de la huerta”**. Un adulto es el encargado de decir en voz alta el nombre de un vegetal. Los jugadores deberán responder diciendo “encima” si crece por encima de la tierra o “debajo” si lo hace por debajo de la superficie. El jugador que se equivoca quedará eliminado y tendrá que esperar a que se acabe la partida. La partida siguiente se puede jugar con nombres de animales y los participantes deberán responder “cielo”, “tierra” o “agua” según el medio en el cual se mueven.
- Podemos hacer una **excursión** a una viña y visitar una cooperativa en la que se elabore el vino. Sería necesario contextualizar el vino, ya que no se bebe en todas partes, por lo tanto, podría darse a conocer un poco de su historia, ver la presencia y la importancia que aquí tiene y compararlo con otros lugares (los de origen de los niños de la clase) donde no lo consumen; y podemos investigar cuáles son las bebidas más populares en esos lugares de origen. Se puede hablar de la ritualización de algunas bebidas, tanto religiosa como

cotidiana, es decir, no bebemos cualquier líquido en cualquier momento, sino que hay un momento, un motivo, unas personas, etc. También podemos estudiar diferentes prohibiciones.

Tema 7: Las plantas

- Se puede jugar al **“juego de las flores”**. Es un juego popular de Chile donde cada jugador cambia su nombre por el de una flor y lo dice a los demás. Uno de ellos coge una pelota y todos se colocan a su alrededor. Quien tiene la pelota la tira hacia arriba diciendo en voz alta el nombre de una flor y quien tenga este nombre deberá correr para intentar coger la pelota antes de que caiga al suelo. Si consigue cogerla, la volverá a tirar hacia arriba diciendo un nombre nuevo; si no, todos los demás se alejan y en el momento en que la atrape grita “alto”, y todo el mundo se quedará donde esté. Entonces el jugador tirará la pelota intentando tocar a algún/-a compañero/-a. Si lo consigue, este perderá una vida y pasará a lanzar la pelota. Si falla, perderá una vida quien ha lanzado la pelota. Cuando se han perdido tres vidas, se queda eliminado del juego.
- **Las hierbas:** Traemos a clase hierbas de todo tipo y las olfateamos, las tocamos y las clasificamos según el uso que hacemos de ellas (medicinales, aromáticas, para cocinar, etc.)
- **Un mural:** Los niños, agrupados en pequeños grupos, se documentan sobre los distintos árboles que deberán dibujar (una alternativa es facilitarles fotos de ellos), explicar y clasificar en un mural según sean perennifolios o caducifolios.

- **Observamos el entorno:** Podemos observar la vegetación que hay alrededor de la escuela y de nuestras casas. Podemos hacer fotos de ellas y colgarlas en clase.
- **Las plantas:** Podemos investigar qué plantas tenemos en casa, dónde las tenemos y como se cuidan. En la escuela podemos plantar plantas en macetas y ponerlas en el patio, en las ventanas de las aulas o en los pasillos. Una vez plantadas, debemos aprender a cuidarlas.

Tema 8: La granja

- **¡Qué guirigay!:** Se enseñan fotografías de diferentes animales y con el grupo hablamos del sonido que se les atribuye, se compara la voz que les ponemos en España con otras alternativas (no en todos los países se identifican los animales con los mismos sonidos). Podemos usar las onomatopeyas para hacer parejas. Escribimos el nombre de los animales en papelitos (dos papeles para un animal) y cada niño/-a oscuras, tiene que representar el sonido del animal para encontrar la pareja.
- **Comparar animales comestibles:** Se puede hacer una investigación, a partir de las informaciones que aporten los propios niños, de los animales cuya carne se come, si es que la comen. Se comparan y se ven las diferencias y las similitudes.
- **Comparar hábitos lácteos:** Se comprueba si todos los niños y las niñas de clase comen leche y derivados. Si lo hacen, con qué la beben o la comen, etc.; si no lo hacen, con qué “sustituyen” la leche.

- **Aprender a hacer yogurt:**

- 1) Cogemos 600 ml. de leche (entera, semi-desnatada, desnatada) y la hacemos hervir en una cazuela.

- 2) La dejamos enfriar hasta que llegue a 45°C (lo comprobamos con el termómetro o con el dedo; tenemos que notarla caliente pero a una temperatura agradable para el dedo).

- 3) Ponemos la leche en un tazón y añadimos de 15 a 30 ml de yogurt vivo.

- 4) Lo cubrimos con un tazón tapado con una película de plástico transparente y aislamos el tazón con capas de servilletas.

- 5) Lo dejamos reposar en un armario caliente y aireado durante 10-12 horas.

- 6) Lo guardamos en la nevera para tenerlo a punto para comer.

- **Excursión:** Visitamos una granja y tomamos nota de los animales que viven en ella, qué comen, cómo viven, cuáles son sus costumbres, para qué los tenemos en una granja, etc. Podemos compararlo con los animales de granja de los países de origen.

Tema 9: Los animales

- **¿Qué animales conocemos?:** Antes de empezar el tema podemos hacer una exploración para saber qué animales conocen los niños y clasificarlos en mamíferos, aves, peces, reptiles, anfibios e insectos). Cada uno puede elaborar una lista que posteriormente se pondrá en común, así se podrá comparar el grado de coincidencia.

- **Investigar como viven los animales:** Podríamos introducir y despertar las ganas de trabajar este tema con la siguiente historia de Angola, que aquí ofrecemos en forma de esquema y que el/la dinamizador/-a deberá adornar:

“Había una vez era un pollito que solía encontrar su comida cerca del río [descripción]. Un día salió un cocodrilo del río. Quería comerse el pollito [descripción del cocodrilo y de su estado anímico]. El pollito gritó: “¡No me comas, oh, hermano!” [descripción del estado anímico del pollito al ver el cocodrilo]. El cocodrilo se quedó sorprendido y confundido, y no se comió al pollito. El cocodrilo se quedó pensando por qué el pollito era su hermano. Otro día sucedió lo mismo. El cocodrilo regresó al agua maldiciendo al pollito y quedándose sobresaltado [descripción del estado mental del cocodrilo]. El cocodrilo se fue a ver a Mbambi, el lagarto, y le contó el problema que tenía [descripción de la escena y explicación de la historia repitiendo las palabras del pollito].”

Una vez finalizada la historia, se informa de que el cocodrilo, después de hablar con Mbambi, nunca más quiso comerse al pollito. Ahora será necesario que la clase resuelva el problema siguiente: ¿por qué el pollito y el cocodrilo son hermanos? Se debe comparar a los dos animales: físico, hábitat, comida, temperamento, costumbres. Un modelo puede ser el siguiente:

	El cocodrilo	La gallina
Es		
Tiene		
Vive		
Sabe		
No sabe		
Li gusta		
No le gusta		

- **“Zemliá, nébo, vodá”.** Es un juego ruso que significa “tierra, cielo, agua”. Se escoge un jugador que conducirá el juego, y los demás se colocan de pie a su alrededor haciendo un círculo. Quien está en el centro da vuelta entera mirando a cada uno de los jugadores y, de repente, señala uno de ellos y nombra uno de los tres lugares: “tierra”, “cielo” o “agua”. El jugador señalado

deberá nombrar, tan rápido como pueda, un animal que se mueva por el sitio nombrado. Si un jugador se equivoca o tarda mucho en contestar, pasa a ocupar el lugar del que está en el centro. Se trata de decir “cielo”, “tierra” o “agua” muy rápido y seguido para que los demás se equivoquen.

- **“El pelo de todos los animales”.** Este es un juego de Ghana que consiste en hacer un semicírculo alrededor de un jugador. El que está en el centro dice: “¡El pelo de todos los animales!”, y entonces los demás le responden haciendo un salto y gritando: “¡Pelo!”. A continuación, el jugador nombra diferentes animales diciendo, por ejemplo: “¡Pelo de león!”. Si el animal nombrado tiene pelo, todos responden: “¡Pelo!”, y saltan. Si no tiene pelo, por ejemplo: “¡Pelo de tortuga!”, nadie debe responder y aún menos saltar. Quien se equivoque quedará eliminado.
- **Describir los animales:** Conviene documentarse sobre cada animal con libros para dibujarlo y hacer de él una descripción física; hablar del medio donde vive, de las costumbres y de sus acciones.