

Las aventuras de Carmen



Son las doce de la mañana de un día cualquiera en la vida de **Carmen**, una niña que, por circunstancias que ya os contaré, no puede salir de casa.

Nuestra pequeña protagonista tiene nueve años, es inquieta, divertida y posee una imaginación desbordante. Su abuela siempre le dice que vive más en su mundo imaginario que en la realidad. Y realmente es así, crear historias, disfrazarse e inventar juegos para sus amigos es la forma que ha ideado para pasar los días de encierro.

- ¡Carmen, baja a desayunar! - Le grita su madre desde la planta baja.

- ¡Carmen, quieres bajar de una vez, que se te enfría la tostada! - Insiste, sin obtener respuesta. La madre, desesperada, sube a su cuarto y entra sin llamar.



- ¿Cuántas veces tengo que llamarte? - Le dice molesta. Pero no puede más que reír, cuando descubre a su hija boca abajo y mirando las imágenes de un libro mientras escucha algo.

Se acerca a ella y le quita uno de los auriculares. - ¿Podrías explicarme que haces? - Pregunta la madre, intentando no reírse.

La niña vuelve a la realidad y de un salto se pone derecha.

- Hola mami, estaba mirando un cuadro sobre la primera vuelta al mundo que me ha mandado el tito Fede. - Responde la pequeña sin dejar de mirar la imagen. - Dice que en el cuadro hay escondidas divertidas aventuras y que, si me animo a entrar en el juego, me lo pasaré genial

- Tu tío y sus ocurrencias, como si tu no tuvieras suficientes con tu imaginación desbordante.

- ¿Yo? ¿imaginación? No sé por qué lo dices - Contesta la pequeña, con media sonrisa, y sabiendo que inventar y hacer trastadas es lo que más le gusta.

Bajaron a la cocina a desayunar, pero la pequeña Carmen piensa en el cuadro y en el mensaje secreto que debe descubrir. Mientras desayunan, suena el móvil de la madre.

- Toma, Carmen, es una llamada de tu tío, seguro que es para preguntarte sobre ese cuadro.



- Hola Tito Fede, llevo desde ayer delante del cuadro y ahí no hay nada, un barco y su tripulación, pero “na de na”.

- No habrás mirado bien peque- Contesta su tío, entre risas. -¿Te acuerdas de los jeroglíficos egipcios, que cada imagen era una palabra? Pues esto es algo parecido. Cada marinero, cada movimiento y cada expresión quieren decir algo.

- Pero si solo se ve a Magallanes al timón y mirando al mástil; bueno a la parte alta, pero como te diga el nombre que tiene, mamá me va a reñir, tú me entiendes- dijo la pequeña riendo mientras miraba de reojo a su madre que estaba pendiente de la conversación.

- Jajaja- Reía su tío – Sí, sí, sé cómo se llama y es cierto que actualmente ese nombre es una forma despectiva de decirle a alguien que nos deje en paz. Pero ahí lo tienes, ya has encontrado algo. ¿Lo ves? Hay más información de la que tú piensas.

Sobrino y tío estuvieron charlando un rato y se despidieron. Carmen regresó a su cuarto y continuó mirando el cuadro muy fijamente; no veía nada. Sin darse cuenta su imaginación comenzó a hacer de las suyas; se vio a sí misma vestida de marinero dentro del barco, inmersa entre el ajetreo de los marineros, las voces del capitán dando instrucciones y el ruido de la mar.



- ¡Tú, grumete! - Gritó **Magallanes** a Carmen, sin darse cuenta de que era una chica.

- ¿Qué haces ahí parado como un pasmarote? Recoge las redes con tus compañeros.

Carmen, atónita, hizo lo que le ordenaba el capitán, pero sabía que, si quería disfrutar de esta aventura, necesitaba ayuda.

De repente, toda la escena se detuvo, como si le hubieran dado a la pausa del mando del televisor. Carmen mira a un lado y dice:

- ¡Oye vosotros! Sí, sí, los que estáis leyendo esta historia, ¿me ayudáis?

- ¡Eso no se lo va a tragar nadie, grumete! - dijo de repente una voz aguda. Carmen miró por todos lados, no veía nada, todo estaba inmóvil; el tiempo se había detenido.

- ¡Aquí, grumete, aquí! - Volvió a escuchar sin conseguir averiguar de dónde procedía la voz.

- ¡Empanaaaaaa! Mira hacia el...- En ese momento Carmen subió la cabeza mirando a lo alto del mástil, a esa parte cuyo nombre su madre no le dejaba decir en voz alta. En la parte más alta del mástil había posado lo que a ella le pareció un loro de precioso plumaje.

- ¿Oye loro, cómo es que no estás inmóvil como los demás?

- Para empezar, pequeño grumete, no soy un loro, soy un guacamayo y me llamo **Rofu**.

- Vale, vale perdona. Pero sigues sin decirme por qué no estás detenido en el tiempo como los demás.

- Veo que no eres muy espabilado, pequeño grumete. Es sencillo, el tiempo se ha parado para los humanos y es evidente que yo no lo soy. Y, segundo, soy vuestro guía en esta pequeña aventura. Como tú comprenderás soy demasiado importante como para detenerme cada vez que a ti te apetezca.

- ¿Qué quiere decir que eres nuestro guía? - Replicó Carmen con cara de sorpresa.

- A ver, está visto que voy a tener que bajar para explicarme mejor-, dijo Rofu desplegando sus alas para planear hasta llegar a nuestra amiga.

- Verás, tú y quienes te acompañen en estas aventuras deberéis superar diferentes pruebas para poder disfrutar de los juegos escondidos en este cuatro. Seré yo quien os indique qué debéis hacer en cada una de las pruebas .

- Entonces, ¿tú serás mi Pepito Grillo?

- ¿Tú Pepito qué? ¿Ese quién es?

- Nada, déjalo, déjalo, yo me entiendo.- Respondió la pequeña con una medio sonrisa. -Vale, ¿por dónde empezamos?- Preguntó Carmen y se puso de pie de un salto.

- Pues yo diría que es más que evidente.- Gritó Rofu levantando el vuelo y dando vueltas alrededor de Carmen. – Debéis parecer marineros de verdad, menudas pintas lleváis, así os van a descubrir en un plis plas.

¿Has averiguado ya cómo se llama esa parte del barco que se encuentra en lo alto del mástil?



¡Ya estás preparado para comenzar nuestra aventura!



PERSONAJES QUE TE VAN A ACOMPAÑAR PARA DAR LA PRIMERA VUELTA AL MUNDO



ROFU



CARMEN



ELCANO



MAGALLANES



PIGAFFETA



EL VASQUITO



MIGUEL (cocinero)



MARINEROS/AS

Ahora , que conocéis a los personajes, vayamos al inicio de toda esta aventura.

HAZ TU PROPIO DISFRAZ DE MARINERO O MARINERA

Hola, ahora os toca formar parte de esta historia. A lo largo del cuento, Carmen tendrá que ir resolviendo diferentes actividades que le ayudarán a descubrir el mundo de juegos que está escondido en el cuadro.

¿Nos ayudáis?

Seguro que sí; para ello seréis cómplices de Carmen, unos ayudantes especiales, pues veréis todo lo que vea ella y viviréis igual que lo haga ella. ¿Listos?

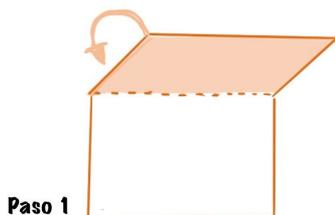
¡Hola, ahora os toca formar parte de esta historia!



¡Tendrás que prepararte para formar parte de nuestra tripulación!

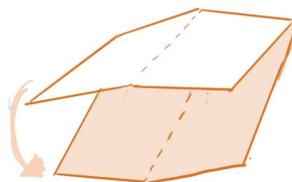


Instrucciones para hacer un gorro de marinero/a



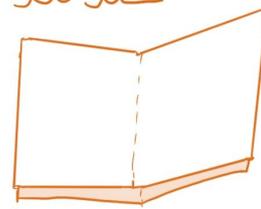
Paso 1

Doblamos un folio por la mitad



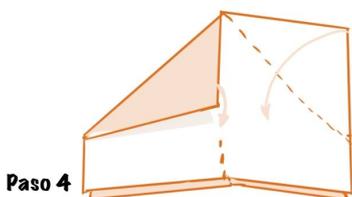
Paso 2

Lo volvemos a doblar, ahora por el otro lado



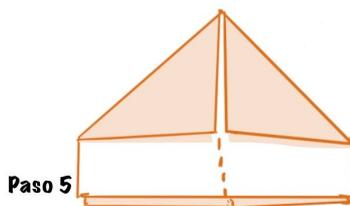
Paso 3

Se queda así



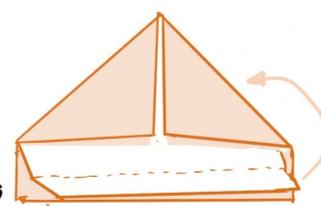
Paso 4

Doblamos una esquina.



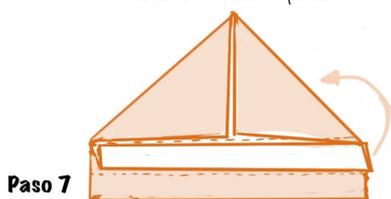
Paso 5

Doblamos la otra esquina.



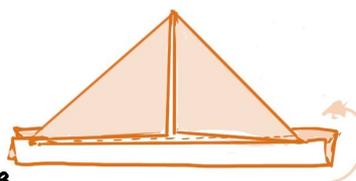
Paso 6

Doblamos la parte de abajo hacia arriba



Paso 7

Lo doblamos otra vez, son dos veces.



Paso 8

Hacemos lo mismo con el otro lado



Paso 9

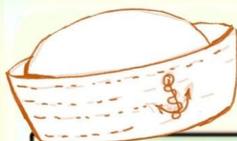
¡Y ya tenemos nuestro gorro de marinero!

SOLICITUD DE EMBARQUE



Para que puedas continuar en esta aventura tienes que ir a puerto y presentar tus datos. No creas que esta aventura será fácil, tendrás que convencer a Magallanes y Elcano de que eres la persona idónea que están buscando.

¡Haz tu propio dibujo!



TARJETA DE EMBARQUE PARA MARINERO/AS

Nombre: _____

Apellidos: _____

Tengo _____ años.

Vivo en _____

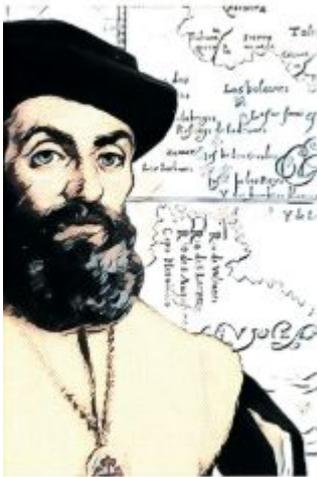
PERO AQUÍ, ¿QUIÉN MANDA?

Cada barco cuenta con una tripulación, vamos a conocer a quienes guiarán nuestra expedición.

EL CAPITÁN

FERNANDO DE MAGALLANES

Dirige y coordina todas las decisiones que se toman en el barco.



EL MAESTRE

JUAN SEBASTIÁN ELCANO

Se encarga de la navegación del barco.



EL CRONISTA

ANTONIO PIGAFFETA

Escribe y cuenta todo lo que va ocurriendo en el viaje.



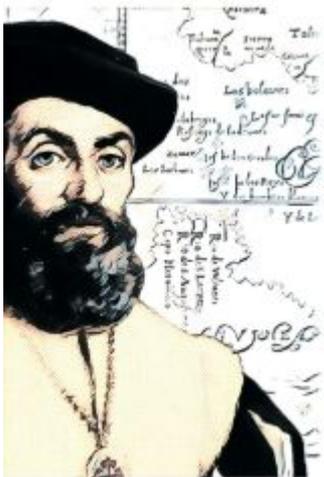
EL MARINERO

EL VASQUITO

Hace todo tipo de tareas para ayudar en el barco.



Esta tripulación es la que nos llevará en nuestro apasionante viaje. Pero... ¡mira! han perdido algunas letras por el camino, les ayudas a encontrarlas.



M G LL N S



LC N



P G FF T



L V SQU T

¡CUÁNTOS BARCOS!

Estás en puerto y te das cuenta de que hay varios barcos, pero no todos son iguales.

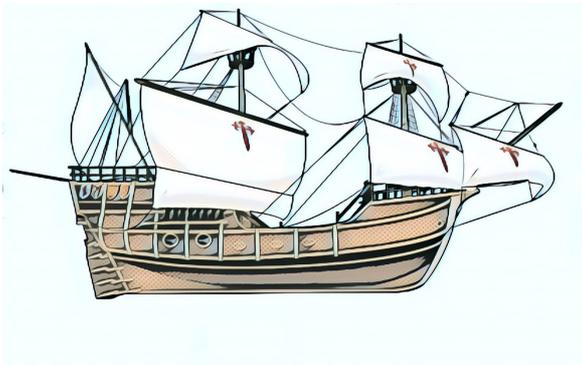
¿Cuál será nuestro barco?



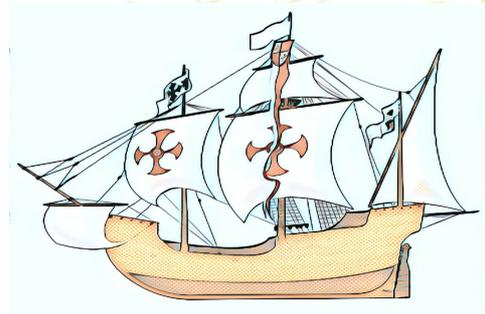
No sé si subir; lo mismo me mareo.



Para nuestra expedición utilizaremos diferentes tipos de barcos:



NAO



CARABELA

En esta ocasión vais a poder decorar y colorear el que más os guste. Esperamos que queden preciosos.



CONSTRUYE TU PROPIO BARCO

Vamos a construir nuestro propio barco de papel: si alguien de tu familia se anima, podéis hacer una carrera. Solo necesitas un folio y una cañita.

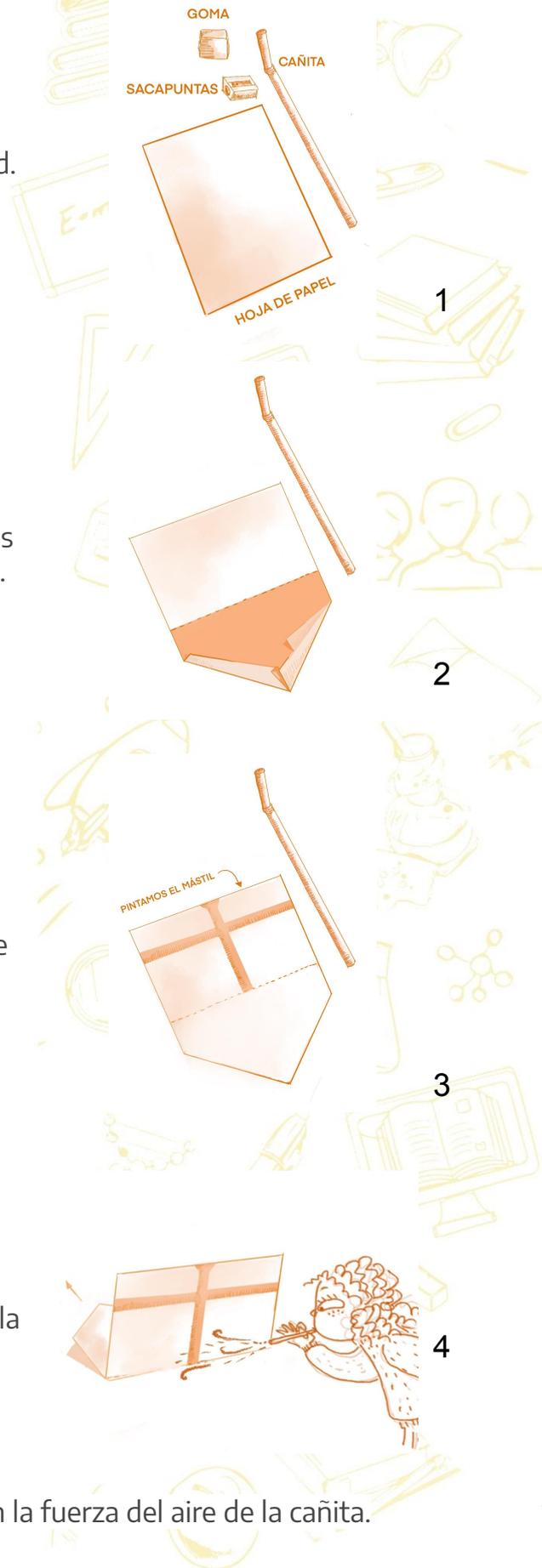
Cómo fabricar nuestro barco:

Doblamos el cuarto de folio por la mitad. Una de las dos partes, la coloreas de marrón y a la otra le pintas un mástil.

A la parte marrón debes doblarle las dos esquinas, para darle forma de triángulo.

Coloca la parte del casco (marrón) sobre una superficie lisa (mesa o suelo).

Con la cañita debes soplar por detrás a la vela, para que el barco se impulse hacia adelante.



¡Cuidado! Debes mantener el rumbo solo con la fuerza del aire de la cañita.

LLEGÓ LA HORA DE ZARPAR

De repente, empiezan a sonar las campanas en el puerto y se forma un gran alboroto. Llegó la hora de subir a los barcos. Cada tripulante se sube al suyo.

¡Qué nervios, nunca he hecho un viaje tan largo!



¡Menos mal que sé volar, porque los barcos son muy grandes y pesan mucho!



Es cierto que los barcos pesan mucho ¿cómo pueden flotar? ¿Lo investigamos juntos? Para hacer este experimento necesitas un recipiente largo para llenarlo de agua y una mandarina

Experimento 1:

1. Llenamos el jarrón o recipiente alto con agua.
2. Echamos una mandarina.

¿Qué ha pasado? ¿Flota o se hunde?

Experimento 2:

1. Sacamos la mandarina del agua.
2. La secamos y pelamos. Una vez pelada la volvemos a echar en el recipiente.

¿Qué ha pasado ahora? ¿Flota o se hunde?

Ahora vamos a dibujar donde se queda la mandarina en cada caso. Dibujamos el recipiente y la mandarina.

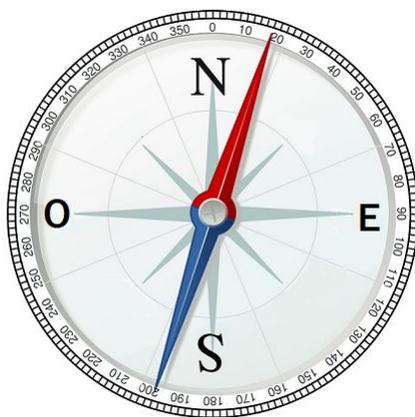
Experimento 1: Echamos la mandarina sin pelar en el agua.	Experimento 2: Echamos la mandarina pelada en el agua.

YA ESTAMOS EN EL MAR. AHORA, ¿DÓNDE VOY?

La brújula

Qué lío, ¿cómo saben hacia dónde tienen que ir?

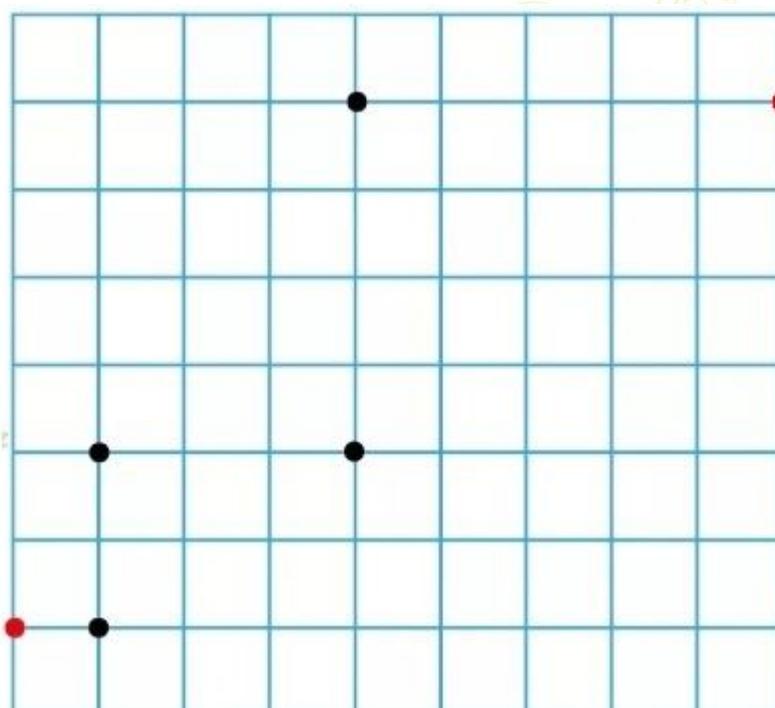
Pues yo, tengo una proteína que me sirve de brújula interior.



Para guiarse por el mar se utilizaba la brújula, que marca los puntos cardinales Norte, Sur, Este y Oeste. También se utilizaban los mapas, con flechas que indican hacia dónde ir.

Entre tanto lío Carmen y Rofu se han despistado, ¿los ayudas a que vuelvan a encontrarse? Sigue la clave secreta de las flechas y se encontrarán de nuevo.

- 1 →
- 2 ↑
- 3 →
- 4 ↑
- 5 →



WELCOME!

Estamos navegando con Magallanes en su nave. No sabemos con quién nos encontraremos al llegar a tierra ni qué lengua hablarán.

¿Sabes cómo se dice en inglés: barco, capitán, mar, marinero, tierra?



Vamos a aprender algunas palabras en inglés, ¿te animas a llevar las palabras perdidas hasta el barco?

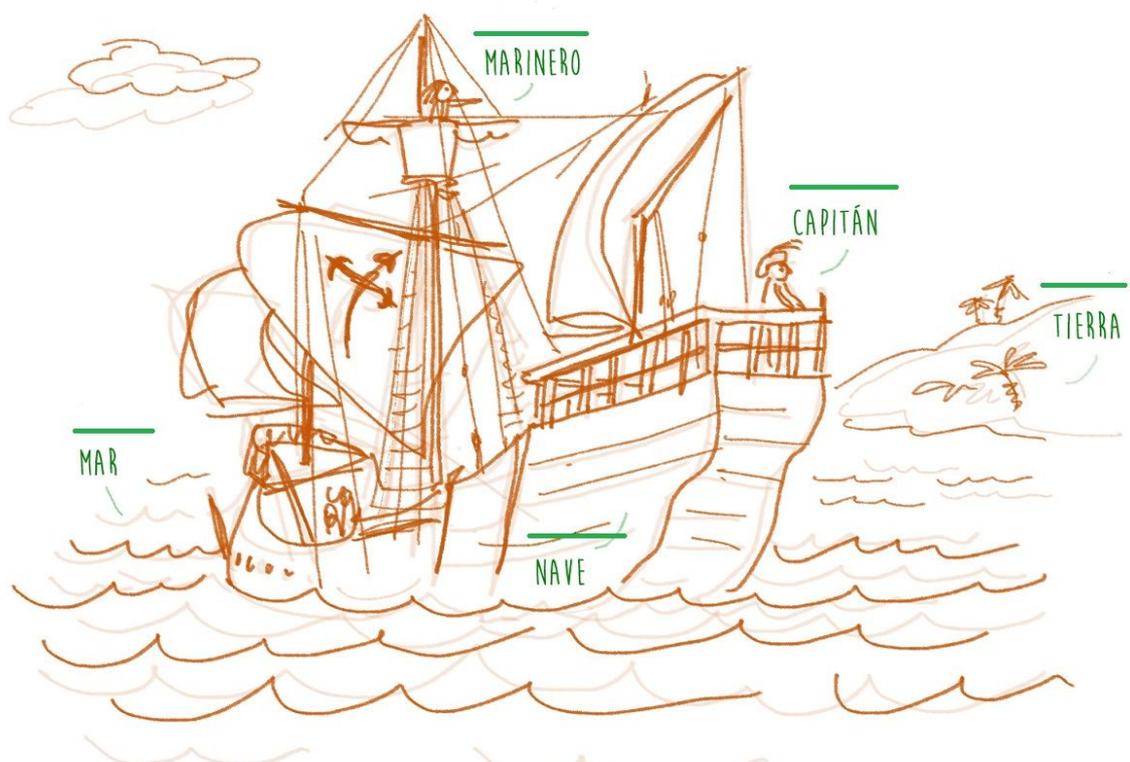
CAPITÁN (CAPTAIN)

TIERRA (EARTH)

MARINERO (SAILOR)

MAR (SEA)

NAVE (SHIP)



¿QUÉ ANIMALES TAN EXTRAÑOS?

Por fin, hemos pisado tierra después de una larga travesía.

¡Menos mal, por fin
tierra!



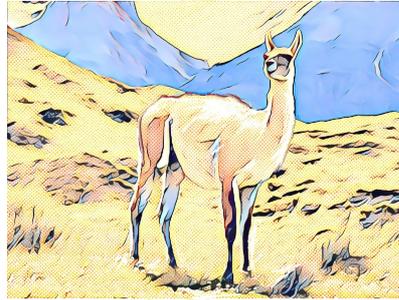
Mira Carmen, ¿qué animal
es ese?



En este maravilloso viaje hemos encontrado muchos animales diferentes.



Peces voladores



Guanaco



Lobos marinos



Ave del paraíso

Ahora te toca a ti dibujar, elige el animal que más te guste



CONSEGUIMOS NUESTRO OBJETIVO

Por fin hemos encontrado un mercado en esta tierra nueva, extraña y fascinante.



Magallanes y Elcano fueron a comprar especias. Eran tan valiosas como el oro. Compraron:

CLAVO	JENGIBRE	NUEZ MOSCADA	CANELA	PIMIENTA
				

Escribe el nombre de cada especia. Os dejamos la inicial de cada una para que podáis lograrlo.

C <input type="text"/>	J <input type="text"/>	N <input type="text"/> M <input type="text"/>	C <input type="text"/>	P <input type="text"/>
				

UNA IDEA DELICIOSA: arroz con leche

Miguel, el cocinero del barco, cuando venían de vuelta hacia España, recordó una receta que le había dado una mujer de las Islas Molucas. Una receta cuyo ingrediente principal era el arroz.

A continuación os dejamos los pasos de la receta y sus imágenes; con ayuda de vuestra familia debéis señalar con flechas qué imagen corresponde a cada paso. Os animamos a hacer y probar esta deliciosa receta.

INGREDIENTES

1 l de leche 250 g de arroz 100 g de azúcar

1 limón 1 canela en rama 2 cucharadas de canela en polvo

Pon un cazo al fuego con abundante agua y, cuando comience a hervir, echa el arroz. Déjalo 10 minutos y apaga el fuego.

En otro cazo pon a fuego lento la leche y el azúcar dándole vueltas para que se disuelva. Cuando la leche comience a hervir, añádele el arroz escurrido, el azúcar, la canela en rama y la piel de limón cortada finamente. Déjalo hervir suavemente durante 15 minutos.

Échalo en una fuente, espolvorea por encima canela molida y déjalo enfriar.



LLEGAMOS A LA META

¿Cómo te has sentido al terminar este cuadernillo?

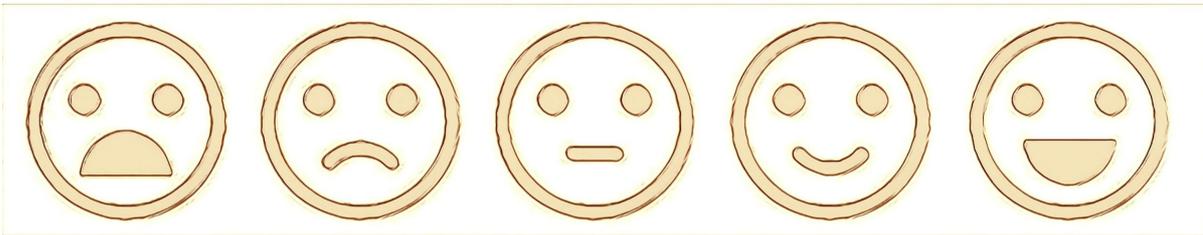


¿Te ha ayudado este cuadernillo a soportar mejor esta situación que estamos viviendo?



Carmen y Rofu se lo han pasado genial con todas las aventuras vividas ¿y tú?

¿TE HA GUSTADO?



Haz un dibujo de lo que más te ha gustado de todo lo que has aprendido.





Autoría

- Susana Romero García. CEIP Félix Hernández Barrera. Isla Mayor. Sevilla. Maestra Educación Infantil.
- Carmen López Villa. CEIP Paulo Orosio. Sevilla. Maestra de pedagogía terapéutica.
- Federico Caro Franco. CEIP Andalucía. Sevilla. Maestro de Primaria
- M.ª Inmaculada Mayorga Lozano. CEIP Andalucía. Sevilla. Maestra de Primaria.
- Jenifer Moreno Carbonell. CEIP Andalucía. Sevilla. Maestra de Primaria.
- Rocío Torres Humanes. CEIP Andalucía. Sevilla. Maestra de apoyo a la compensatoria de Primaria.
- Ángela Molina Bernál. CEIP Andalucía. Sevilla. Maestra de Primaria. Directora del colegio.
- Ignacio Grondona España. CEIP Adriano del Valle. Sevilla. Maestro de educación física. Director del colegio.
- Maquetación de la edición imprimible, profesoras de dibujo:
 - María Azucena Ruiz del Castillo. IES Pepe Ruiz Vela Villaverde del Río, Sevilla.
 - Marita Hernández Bisquert, IES Martínez Montañés, Sevilla.
 - Rocío Salvador Pulido, IES Hispalis, Sevilla.
- Ilustraciones: Nanen García-Contreras Martínez. IES Julio Verne. Sevilla. Profesora de dibujo.
- Corrección de textos: Javier Almodóvar García. Instituto de Enseñanzas a Distancia de Andalucía (IEDA). Profesor de lenguas clásicas.