

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.

- ¡Empanaaaaa! 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 ¿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 !



¡Tendrás que prepararte para formar parte de nuestra tripulación !



Debéis diseñar un atuendo adecuado a un marinero de la época, uno muy especial: tú eres ese marinero o marinera.

Dibújalo en primer lugar; luego busca por tu casa cosas que poder utilizar para disfrazarte.

No olvides dejar volar tu imaginación.

SOLICITUD DE EMBARQUE



Estimado marinero, estimada marinera, si quieres subir al barco tienes que ir al puerto y presentarte al capitán. No creas que esta aventura será fácil, tendrás que convencer a Magallanes y a Elcano de que eres la persona que están buscando.

Así que lo primero será presentarte ante ellos.

¿Quién Soy?

Nombre: CURSO:

Nombres de mis familiares:

¿Qué sabes hacer?

nº de hermanos

mi cumple

día	mes	año
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

colorea

¿DE DÓNDE SOY?

ME GUSTA...

COMPAÑEROS DEL VIAJE

Mientras estás esperando en el puerto para embarcar, aparecen cuatro señores ataviados con ricas vestiduras y dando órdenes a los allí presentes.

Si quieres pasar desapercibido y ganarte el respeto de toda la tripulación, es importante que conozcas muy bien quién manda en la expedición. Aquí tienes una pequeña biografía de las personas que están al mando, intenta recordar algunos datos importantes para el viaje.



FERNANDO DE MAGALLANES

Es el capitán, nació en Portugal.

Su barco se llama "Trinidad".



JUAN SEBASTIÁN ELCANO

Nació en el País Vasco.

Es un hombre valiente.

Es el segundo capitán.

Su barco se llama "Concepción".



ANTONIO PIGAFFETA

Nació en Italia.

Es el cronista, escribe un diario del viaje

Su barco se llama "Victoria".



EL VASQUITO

Niño que trabaja como ayudante.

Todo el mundo lo quiere.

Su barco se llama "Victoria".

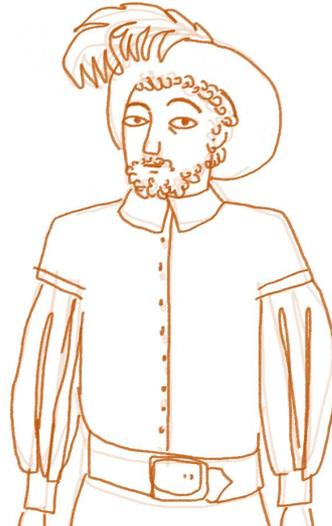
Recuerda y escribe algunos datos:



NOMBRE:

CARGO:

BARCO EN EL QUE VA:



NOMBRE:

CARGO:

BARCO EN EL QUE VA:



NOMBRE:

CARGO:

BARCO EN EL QUE VA:

NOMBRE:

CARGO:

BARCO EN EL QUE VA:

¡CUÁNTOS BARCOS!

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

¿Cuál será nuestro barco?



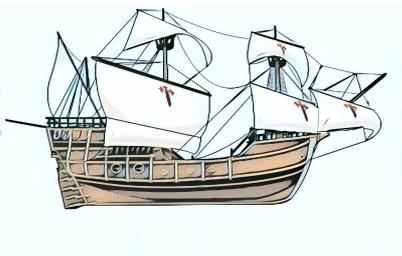
No sé si subir; lo mismo me mareo.



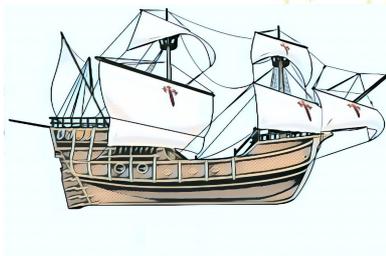
Los barcos del viaje se llaman “naos”. Están fabricadas de madera, son robustas. Se utilizan para cargar mercancías. Utilizan dos tipos de velas, cuadradas y en forma de triángulo.

Al viaje fueron 5 naos, se llamaban: “Victoria”, “Trinidad”, “Concepción”, “Santiago” y “San Antonio”.

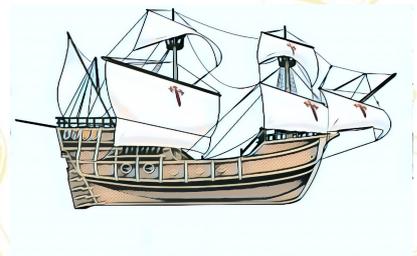
Escribe el nombre de las naos debajo de cada nave. Intenta ordenar los nombres por orden alfabético. ¿Recuerdas cómo?



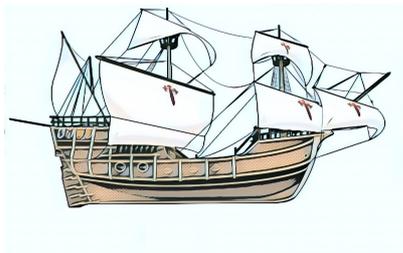
1° C _____



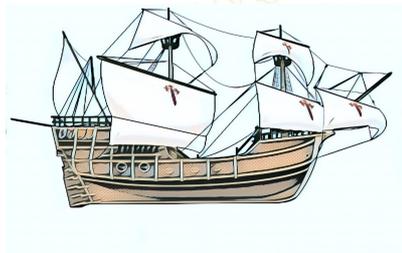
2° San A _____



3° S _____



4° T _____



5° V _____

PECES VOLADORES

¡Oye Carmen!
¿sabías que en alta mar
hay peces que vuelan? De
vez en cuando, caen en
la cubierta del barco y
hay que devolverlos
rápidamente al mar.

¡Andaaaa, Rofu!, pues yo
quiero ser una buena marinera
y aprender a cogerlos al
vuelo, para poder lanzarlos al
mar, otra vez, y que vivan.



**Tranquila. Te voy
a enseñar a
hacerlo.**



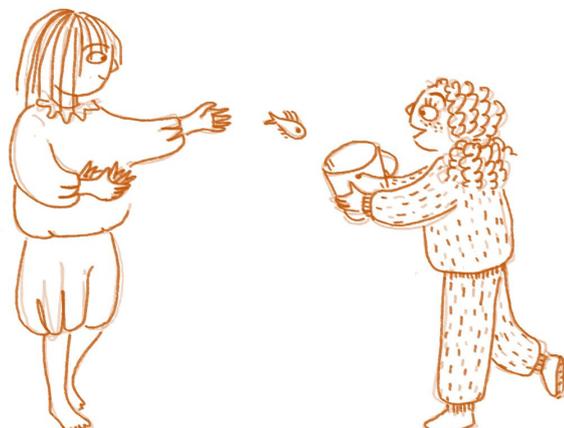
Materiales necesarios para actividad física:

- 1 cubito o recipiente de plástico.
- 10 pinzas de la ropa.
- Y, ¡alguien que te ayude!.

Se trata de que la persona que te ayude tenga todas las pinzas, se coloque de 2 a 3 metros de donde tú estás y te lance suavemente las pinzas (como si fueran los peces voladores).

Tú debes estar muy atenta o atento y recogerlas en el cubito, antes de que caigan al suelo.

¿Serás capaz de recoger los 10 peces voladores antes de que caigan a la cubierta del barco?.



ANDALUCES QUE VAN AL VIAJE

Miras a tu alrededor y ves a quienes van a compartir contigo esta aventura. Comienzas a hablar, preguntas, te responden y te das cuenta que son de distintos lugares de Andalucía.

¿Sabéis que la expedición de Magallanes salió de Sevilla el 10 de agosto de 1519?

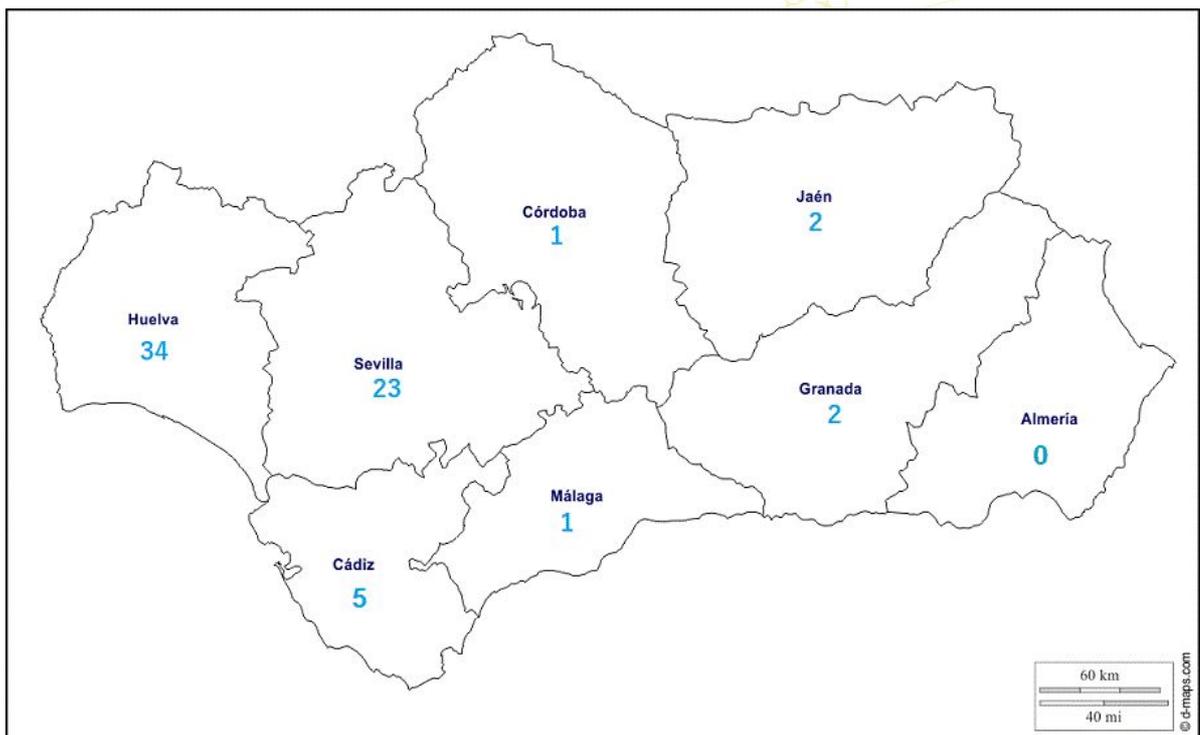
¡Marineros! ¡Marineras! Os proponemos que resolváis estos problemas. ¡Ánimo!



Le has preguntado a cada tripulante de esta aventura y has descubierto muchos andaluces. Fíjate en el siguiente mapa dónde ha nacido cada uno.

Ahora colorea el mapa según las indicaciones:

- La provincia con más marineros: azul.
- La provincia con menos marineros: rosa.
- Córdoba de color verde.
- La provincia con 23 marineros: roja.
- La provincia con 5 marineros: amarillo.
- Granada de color: naranja.
- Jaén de color marrón.
- Málaga de color morado.



Ordena de mayor a menor el número de marineros:

5 - 23 - 2 - 34 - 0 -

> > > > >

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.

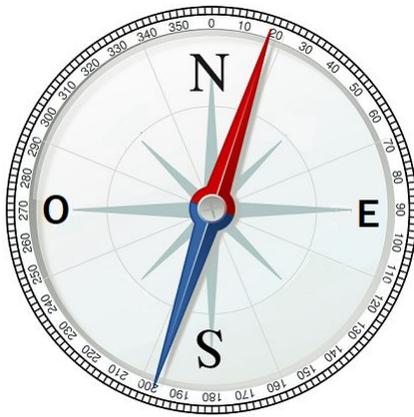
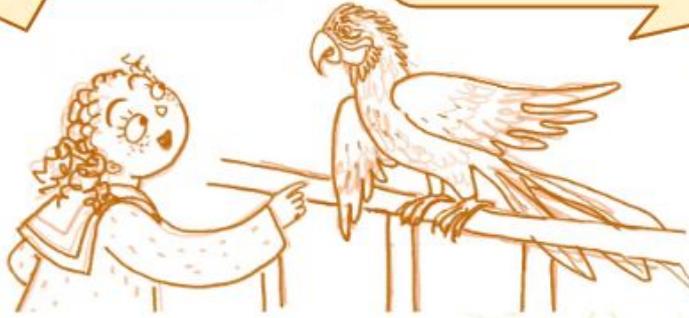
Experimento 1: Echamos la mandarina sin pelar en el agua.	Experimento 2: Echamos la mandarina pelada en el agua.

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

La brújula

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

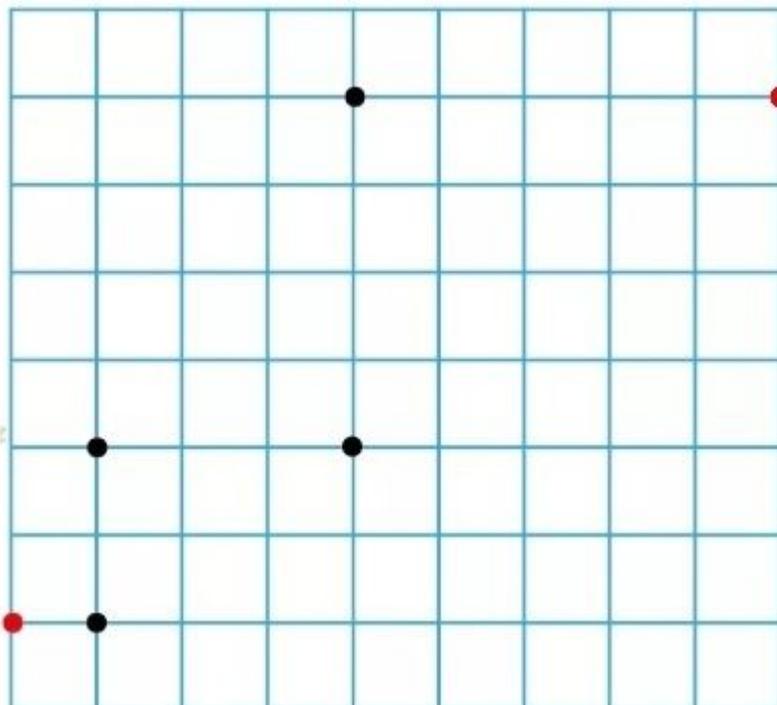
Pues yo, tengo una proteína que me sirve de brújula interior.



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.

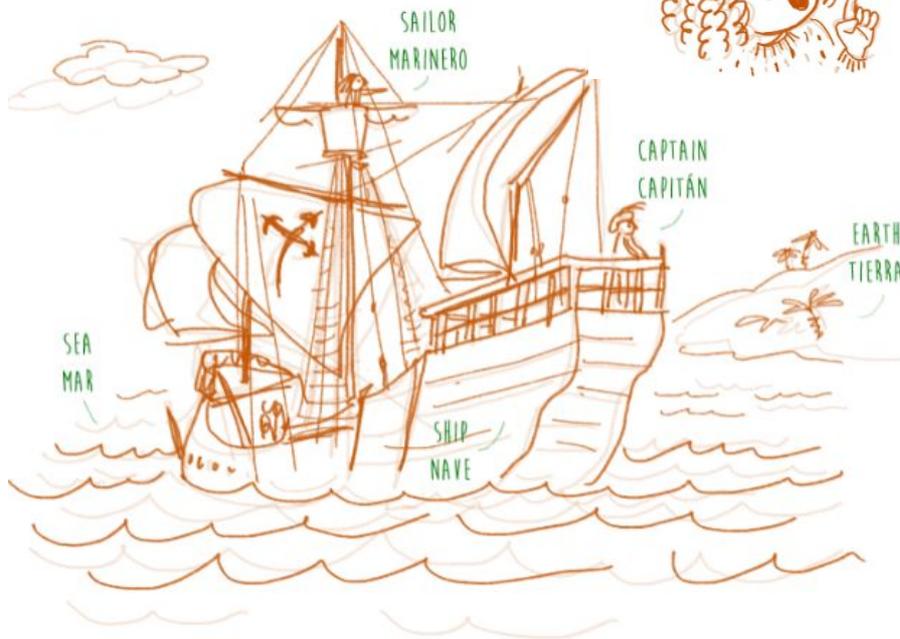
- 1 →
- 2 ↑
- 3 →
- 4 ↑
- 5 →



¿EN QUÉ LENGUA HABLARÁN?

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?



La nave de Magallanes

C	S	A	I	L	O	R
A	O	T	G	B	V	M
P	S	H	I	P	E	U
T	B	Y	Z	M	A	S
A	X	S	E	A	R	E
I	P	Z	A	G	T	A
N	N	Q	W	L	H	F

Ahora que ya sabes cómo se dicen algunas palabras. ¿Podrías encontrarlas en esta sopa de letras?

Busca las siguientes palabras

CAPTAIN
SAILOR
SEA

EARTH
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?

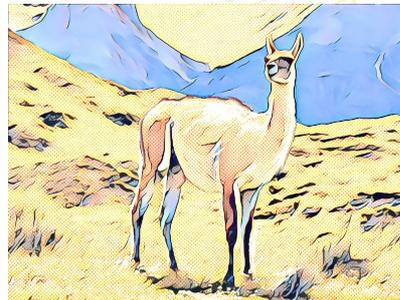


Magallanes y Elcano descubrieron nuevos animales: pingüinos, tiburones, lobos marinos, guanacos, peces voladores y aves del paraíso. Mira los siguientes:

En este maravilloso viaje hemos encontrado muchos animales diferentes.



Peces voladores



Guanaco



Lobos marinos



Ave del paraíso

Une con flechas:

El lobo marino es un

El ave del paraíso es un

El guanaco es un

El pez volador es un

El tiburón es un

El pingüino es un

mamífero

reptil

anfibio

ave

pez

Dibuja un lobo marino, peces voladores y aves del paraíso.



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	ANÍS ESTRELLADO	CANELA	PIMIENTA
				

¿Puedes escribir el nombre de cada una?



UNA IDEA DELICIOSA: natillas

Miguel, el cocinero del barco, acaba de recoger los huevos que han puesto las gallinas y ordeñado la vaca. Se le ha ocurrido realizar unas deliciosas natillas.

¿Te atreves a cocinar con toda tu familia?



¡Bien! Ya era hora, ¡estaba a punto de desfallecer!



Ingredientes:

- 4 yemas de huevo.
- 4 cucharadas de azúcar.
- 1 rama de canela.
- Piel de limón
- Medio litro de leche
- Galletas maría.
- Canela molida

Pon en un cazo al fuego, la leche con la rama de canela y la piel del limón. Cuando empiece a hervir, apagamos el fuego.



En un cuenco mezclamos el azúcar con las yemas de los huevos.



Añadimos poco a poco la leche mientras vamos mezclando. Se pone al fuego, de nuevo, hasta que empieza a hervir, sin dejar de mover.



Repartimos esta mezcla en cuencos, ponemos una galleta encima y espolvoreamos con canela.



Guardamos en el frigorífico hasta el momento de servir.

¿Te ha gustado la experiencia?

Una vez que has elaborado y degustado tus natillas, rodea la respuesta que corresponda:

1. ¿Te ha ayudado alguien de tu familia en su elaboración? SI NO
2. ¿Te han gustado las natillas? SI NO
3. ¿Te ha gustado tu experiencia como cocinero o cocinera? SI NO
4. Si tuvieras que ponerle una nota a tus natillas, ¿cuál sería? 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LLEGAMOS A LA META

¿Cómo te has sentido al terminar este cuadernillo?

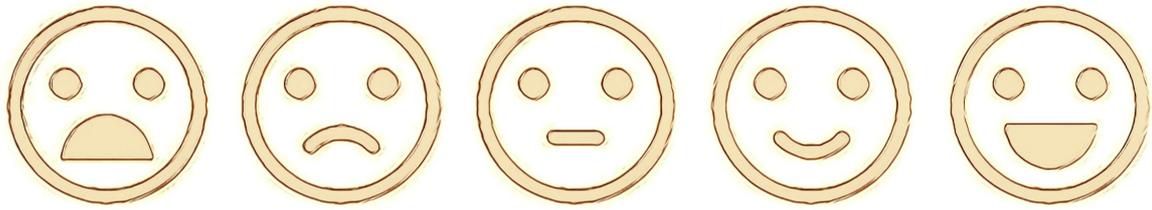


¿Te ha ayudado este cuadernillo a soportar mejor esta situación que estamos viviendo?



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:

- 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.