

Las 1001 del garbanzo peligroso

Autoras: Laura Devetach
y Laura Roldán

Ilustraciones: Juan Lima

SM, Buenos Aires, 2018, 48 páginas.

Colección: Cuentos con Son

LAS AUTORAS

Laura Devetach es escritora y docente, e investiga sobre los procesos creativos con la palabra y sobre temas de literatura infantil. Recibió numerosas distinciones y fue candidata al premio Andersen. Dirigió colecciones de libros para niños y escribió muchos libros: *La torre de cubos*, *Monigote en la arena*, *La construcción del camino lector*, *La plaza del piolín*, *Cuentos que no son cuento*, *El ratón que quería comerse la luna*, *El paseo de los viejitos*, *El enigma del barquero*, *Picaflores de cola roja*, *Del otro lado del mundo*, *La hormiga que canta* y *Secretos en un dedal*, entre otros.

Laura Roldán es autora e investigadora del patrimonio precolombino y popular en la literatura infantil y juvenil, y se dedica a la recopilación de coplas, adivinanzas, dichos y cuentos populares y tradicionales. Además, coordina talleres de promoción de la lectura. Colaboró en

las revistas *Billiken*, *Humi*, *Cordones Sueltos*, *Fauna Argentina* y *A-Z Diez*. Escribió, entre otros libros, *La leyenda del tucán*, *La isla del disparo*, *Cuentos que sopla el viento*, *La chuña y el zorro y otros cuentos*, *Zapallo en flor*, *Mitos 4*, *Latinoamérica precolombina*, *La discusión* y *Muchobicho*.

LA OBRA

Las 1001 del garbanzo peligroso es una antología de canciones, coplas, enigmas, recetas, cuentos, leyendas, instrucciones, curiosidades, refranes, adivinanzas y otros textos breves, que integra la colección *Cuentos con Son*.

Es una propuesta para disfrutar de la lectura individual o colectiva, leer y releer, elegir y jugar a partir de los textos y las palabras, pensar, inventar textos inolvidables, imaginar nuevas historias, buscar y satisfacer curiosidades, escribir y compartir.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Sugerimos trabajar con fichas de actividades de lectura, oralidad y escritura, siguiendo el agrupamiento de los textos que se propone en el índice de la obra:

PARTE 1. Para leer, cantar, decir, pensar

PARTE 2. Para hacer, construir, inventar y jugar

PARTE 3. Noticias, comentarios y curiosidades

PARTE 4. Juegos de palabras

PARTE 1

Para leer, cantar, decir, pensar

FICHA 1

LEER, CANTAR Y ESCRIBIR CON EL GARBANZO

1. Lean silenciosamente la canción de las páginas 6 y 7.

- Entre todos, recuerden qué es un verso. Luego subrayen con color los versos que se repiten.
- Conversen. ¿Qué es una estrofa? Numeren las estrofas de esta canción.

2. Divídanse en dos grupos para leer la canción formando coros.

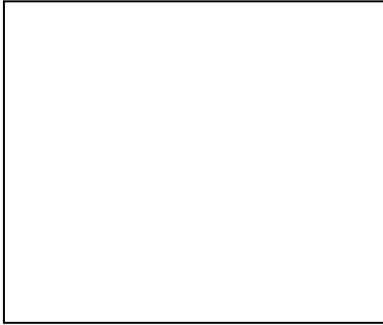
- El primer grupo lee expresivamente y en voz alta los tres primeros versos de cada estrofa.
- El otro grupo le contesta leyendo los últimos versos de cada estrofa, hasta llegar a la estrofa 5 inclusive.
- En la última estrofa, el primer grupo lee la primera parte de cada verso: *Es un garbanzo peligroso.*
- El otro grupo contesta con la parte final de cada verso: *¿sí?, ¿no?, ¡mmmh!*

3. Con la ayuda del docente de Música, organícense para cantar la canción.

- Ensayen y, cuando les guste como suena, pueden cantarla para otros chicos.

4. Conversen. ¿Cómo imaginan al garbanzo peligroso?

- Con un compañero, dibujen al garbanzo tal como lo imaginan y escriban las cualidades que aparecen en los versos y que rimen con:



PELIGROSO

.....
.....
.....
.....
.....

- Piensen otras cualidades del garbanzo que rimen con las palabras que escribieron.

caprichoso

- Luego lean algunos versos de la canción utilizando estas palabras.

Ejemplo: *Si un garbanzo se hace el caprichoso*

.....
.....

FICHA 2

COPLAS Y COPLITAS

1. Lean las coplas mentirosas de la página 20.

- Conversen. ¿Qué cambios habría que hacer en los versos de las coplas para que dijeran cosas verdaderas?
- Completen los versos de la siguiente copla para que afirme cosas ciertas (pueden elegir entre las palabras del recuadro o incluir otras).

VENGAN, PASEN Y ESCUCHEN,

NO CONTARÉ MÁS MENTIRAS:

POR EL AIRE VAN

POR EL MAR VAN

LAS SARDINAS

LOS PÁJAROS

LOS JILGUEROS

LOS GORRIONES

LAS ANCHOÍTAS

2. Lean silenciosamente las coplas de la página 21.

- En parejas, lean en voz alta las coplas alternando los versos. Un lector lee los versos 1 y 3, y el otro, los versos 2 y 4.
- En grupos, escriban nuevas coplas haciendo cambios en la siguiente.
 - En el verso 1, cambien el lugar.
 - En el verso 2, cambien los personajes.

- El verso 3 queda igual.
- En el verso 4, inventen lo que dicen los personajes.

COPLA:

**EN EL MEDIO DE LA MAR
SUSPIRABAN TRES SAPITOS
Y EN EL SUSPIRO DECÍAN:
“¡AY, ME PICAN LOS MOSQUITOS!”.**

- Luego lean para los compañeros las coplas modificadas.
3. Observen los dibujos que forman las palabras de los poemas de las páginas 28 y 29.
- Léanlos en voz alta.
 - Conversen. ¿Qué dibujo forman las palabras?
4. Con un compañero, lean las coplas de amor de las páginas 40 y 41, a dos voces.
- Elijan coplas de amor y conviértanlas en coplas dibujadas.
 - Compartan con los demás las coplas que dibujaron con palabras.
 - Con las coplas de todos pueden armar un *Álbum de caligramas*¹.

¹ El caligrama es un poema, frase, palabra o un conjunto de palabras cuyo propósito es formar una figura acerca de lo que trata el poema, en el que la tipografía o el texto manuscrito se configura para crear una imagen visual (poesía visual). La imagen creada por las palabras expresa visualmente lo que la palabra o las palabras dicen.

PARTE 2

Para hacer, construir, inventar y jugar

FICHA 3

A DEVELAR ENIGMAS

1. Abran el libro en la página 8, tapen el baúl de las respuestas y, sin hacer trampa, develen los enigmas.

- ¿Acertaron? Ahora hagan lo mismo con los de la página 9.

2. En pequeños grupos, completen los siguientes enigmas teniendo en cuenta la solución.

✓ ¿Cuál es el mar que

R: El martillo.

✓ ¿Por qué la cigüeña pliega

R: Porque si plegara las dos se caería.

✓ ¿Qué animal

R: Todos porque la casa no salta.

3. Divididos en dos equipos, busquen e inventen nuevos enigmas.

- Cada equipo anota los enigmas en tarjetas.
- Luego entrega las tarjetas al otro equipo para que encuentre las respuestas.
- Gana el equipo que más enigmas devela.

FICHA 4

¿CÓMO SE HACE?

1. Lean la receta de las páginas 14 y 15.

- Conversen. ¿Qué otras cosas ricas se podrían comer en una tarde de lluvia?
- Hagan una lista de esas exquisiteces.

- Averigüen las recetas o pregunten cómo se hacen y tomen nota de la que les resulte más fácil de realizar.

NOMBRE DE LA RECETA:

INGREDIENTES:

PREPARACIÓN:

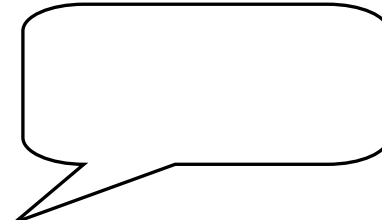
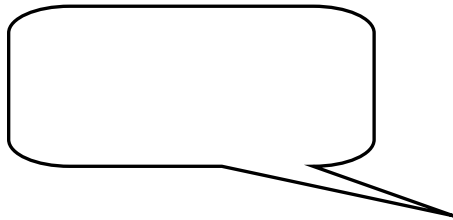
- Con las recetas de todos, pueden armar un *Recetario de cosas ricas*.

2. Lean el texto de la página 34 y 35.

- En grupos, inventen una receta para asar un chanco muy pero muy grande relleno.

3. Lean el instructivo de la página 22.

- En pequeños grupos, fabriquen monstruos de mano con bolsas de papel, cajas de cartón o telas blancas.
- Pónganle un nombre a cada monstruo que hayan creado.
- Luego inventen diálogos entre los monstruos.



- Dramaticen espontáneamente con los monstruos esos diálogos inventados.

4. Lean las páginas 23 y 24.

- Con un compañero, piensen en un juego entretenido para jugar con la mascota.
- Escriban el instructivo para hacerlo.

ELEMENTOS NECESARIOS:

JUGADORES:

PROCEDIMIENTO:

PARTE 3

Noticias, comentarios y curiosidades

FICHA 5

PARA CURIOSOS

1. Lean las páginas 10 y 11.

- ¿Cómo contaría el elefante inquieto su viaje en avión? Escribanlo en el globo.



- ¿Cómo relataría ese viaje una de las gallinitas?



3. Lean los textos de las páginas 25, 26 y 32 para saber acerca de qué tratan.

- Luego, con un compañero, elijan una tarjeta y hagan la actividad oralmente.

Un gorgojo actual cuenta la historia de sus antepasados, cuando viajaban a Europa en porotos.

Las hormiguitas dialogan mientras viajan a Cerdeña.

Publicidad radial de los baños portátiles.

PARTE 4

Juegos de palabras

FICHA 6

PALABRAS EN JUEGO

1. Lean los textos de la página 30.

- Entre todos, completen los textos con exageraciones. Por ejemplo:

Ganar un partido ES MÁS DIFÍCIL que comer con la oreja.

..... ES MÁS DIFÍCIL que leer con los ojos cerrados.

..... ES MÁS BUENO que el pan.

..... ES MÁS que

2. Con un compañero, inventen diálogos cortos.

¿Qué le dijo un ojo al otro?

.....

¿Qué le dijo el lápiz al papel?

.....

¿Qué le dijo la escoba a la pelusa?

.....

3. Lean los refranes de la página 31 y comenten entre todos qué significan.

- Unan con flechas elementos de las dos columnas para armar refranes.

QUIEN TIENE UN AMIGO

NO TIENE ALEGRÍA.

AL MAL TIEMPO,

POCO MORDEDOR.

PERRO LADRADOR,

BUENA CARA.

BARRIGA VACÍA

TIENE UN TESORO.

- En pequeños grupos, comenten el significado de cada refrán.
- Busquen nuevos refranes para armar un *Álbum de refranes ilustrados*.
- Pregunten a familiares o amigos si conocen refranes, o busquen *online* refranes para chicos. Anoten en tarjetas los que más les gusten y léanlos para los demás.
- Ilústralos y armen un *Refranario*.

4. Lean las páginas 39 y 40 para saber cómo se hace una adivinanza.

- Descubran entre todos cómo está hecha esta adivinanza respondiendo a cada pregunta con un verso tomado de ella.

(¿Dónde crece?) —————> **En el campo un día broté**

(¿Cómo son sus hojas?) —————> **con largas verdes cintas**

(¿Qué efectos produce?) —————> **y aquel que llora por mí**

(¿Cuándo provoca el llanto?) —> **seguro me está cortando.**

Respuesta: La

- Inventen otras adivinanzas con vegetales siguiendo las preguntas anteriores.

BERENJENA	ZANAHORIA	REMOLACHA	TOMATE
------------------	------------------	------------------	---------------

Guía redactada por Rosario Troisi, especialista en Didáctica de la Lengua.