

Samba Lele

Autoras: Laura Devetach
y Laura Roldán

Ilustraciones: Eugenia Nobati

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 numerosos premios y fue candidata al premio Andersen. Dirigió colecciones de obras para niños y escribió muchos libros, entre ellos: *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* (junto a Istvansch), 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 Suellos*, *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

Samba Lelé 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

Proponemos FICHAS de actividades de lectura, oralidad y escritura siguiendo el agrupamiento de los textos propuesto 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

CON MUCHO RITMO

1. Lean silenciosamente *Samba Lelé* (página 6), para saber de qué se trata.

- Numeren los versos.
- Completen el cuadro colocando los números de los versos del poema:

Estribillo inicial	Versos 1 y 2
Historia de Samba Lelé	Versos _____
Baile de la mulata	Versos _____
Estribillo final	Versos _____

- Divídanse en tres grupos, para leer o cantar formando coros:

- ✓ El GRUPO 1 lee el estribillo inicial y el final.
- ✓ El GRUPO 2 lee la historia de Samba Lelé.
- ✓ El GRUPO 3 lee el baile de la mulata.

2. Con un compañero, lean a dos voces el poema de la página 40.

- Luego inventen nuevas estrofas cambiando el instrumento musical y los sonidos que emite.

Compañero, ¿qué sabe tocar?

Yo sé tocar el/la (*planeiro, guitarreira...*)

.....
.....

- Lean las nuevas estrofas para sus compañeros.
- 3.** En grupos, lean las canciones populares de la página 21.
- Subrayen los versos que les resulten más sonoros en cada canción.
 - Lean las canciones en voz alta repitiendo dos veces y con mucho ritmo los versos elegidos.
- 4.** Abran el libro en las páginas 28 y 29. Lean y observen los dibujos que forman las palabras del poema.
- Lean la siguiente definición.

El caligrama es un poema visual en el que las palabras “dibujan” o forman un personaje, animal, paisaje o cualquier objeto imaginable.

- Conversen. ¿Qué palabras de los caligramas leídos se relacionan con la forma que adquieren?
- Con un compañero, elijan uno de estos poemas y diseñen un caligrama. También pueden inventar un poema dibujado con palabras.

<p>Este era un rey que tenía tres hijas, las vistió de colorado y se volvieron lagartijas.</p>	<p>Palomita blanca, pico de coral, si tú no me quieres, otra me querrá.</p>
--	---

Ayuda para dibujar un caligrama:

Primero dibujen con lápiz la idea o la palabra del poema que les sugiera la forma del caligrama. Luego escriban el poema siguiendo las líneas del dibujo.

Una vez escrito, borren las marcas del lápiz. ¡Y listo el caligrama!

PARTE 2

Para hacer, construir, inventar y jugar

FICHA 2

CHICOS EN ACCIÓN

1. En pequeños grupos, develen los enigmas de las páginas 8 y 9. El desafío es no mirar las respuestas. ¿Acertaron?

- Relean el primer enigma de la página 8 e inventen nuevos enigmas en los que haya que develar letras. Ejemplos:

¿Cuál es el animal que tiene las cinco vocales en su nombre?

Respuesta: O G A L É I C R U M

¿Qué hay que cambiarle al ciervo para convertirlo en otro animal?

Respuesta: O V R E U C

- Busquen otros enigmas para armar un *Álbum de enigmas*. Compártanlo con chicos de otros cursos para que ellos descubran las respuestas¹.

2. Lean las páginas 16 y 17.

- Determinen los ingredientes de la receta de choclo asado.
- Conversen. ¿Qué otras comidas se pueden preparar con choclo entero o en granos? ¿Se elaboran en sus casas comidas que tengan como ingrediente al choclo? ¿Se cocinan comidas con otros vegetales? ¿Cuál les gusta más?
- Averigüen cómo se hace su comida favorita y cuáles son los ingredientes. Luego escriban la receta.

RECETA DE

INGREDIENTES:

UTENSILIOS de cocina que se usan para elaborar esta receta:

PREPARACIÓN (explicar paso a paso cómo se hace):

- Con las recetas de todos pueden armar el *Recetario de comidas preferidas*.

¹ Algunos sitios web donde buscar enigmas o acertijos:
<http://acertijos.elhuevodechocolate.com/de1a12/lenguaje.html>
<http://losacertijos.org/acertijos-para-ni%C3%B1os-con-respuestas>
<https://caracterurbano.com/ocio/acertijos-para-ninos>

3. Lean los textos de las páginas 24 y 25.

- En pequeños grupos, armen la caja siguiendo las instrucciones.
- Imaginen cómo es la bestia que está encerrada en la caja y respondan:

- ✓ ¿Cuál es su nombre?
- ✓ ¿Cómo terminó encerrada allí?
- ✓ ¿De dónde viene?
- ✓ ¿Cuál es su historia?
- ✓ ¿Qué detalles escalofriantes la caracterizan?

- Escriban la historia de la bestia.
- Luego, cada grupo le cuenta a los demás la historia asumiendo el punto de vista de la bestia encerrada en la caja.
- Con las cajas y las historias escritas de todos los grupos, pueden organizar una exposición para que otros chicos las vean y lean los relatos.

4. Lean la página 30.

- Conversen. ¿Cómo se juega a la payana? ¿Conocen las reglas? ¿Qué otros nombres tiene este juego?
- Averigüen *online* para saber más acerca de la payana. Tomen nota para escribir el instructivo.

JUEGO DE LA PAYANA

Jugadores:

Elementos:

Cómo se juega:

- Pregunten a las personas mayores que conozcan a qué jugaban cuando eran chicas.
- Hagan una lista de los juegos.
- Si es posible, organicéense para jugar a algunos de esos juegos en el recreo.

5. Lean *Bicho que muerde*, en la página 36.

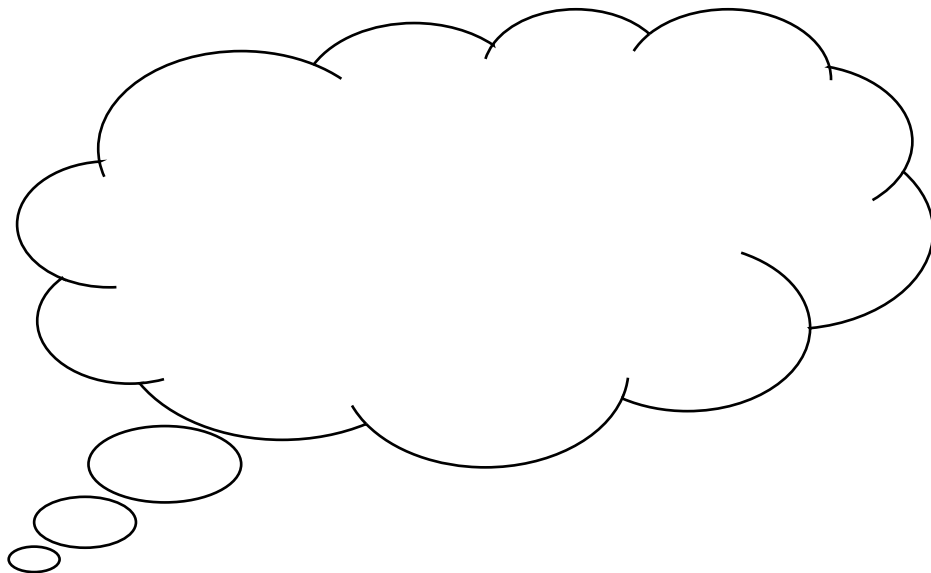
- Con un compañero, imaginen que ese bicho cobra vida de manera fantástica.
- Conversen entre los dos:

- ✓ ¿Qué podría ocurrir?
- ✓ ¿Cómo reaccionarían sus inventores?
- ✓ ¿Qué situaciones cómicas o terroríficas podrían vivirse?

- Elaboren una historieta con las situaciones imaginadas.
- Compartan con los demás compañeros la historieta que produjeron.

6. Lean los textos de las páginas 37, 38 y 39.

- Inventen un juguete para entretener a la mascota, que tenga botones entre los elementos que lo componen.
- Describan el procedimiento para hacerlo.
- Conversen. ¿Le gustará a la mascota el nuevo juguete? ¿Qué pensará de él?
- Dibujen el objeto que inventaron.
- Luego completen el globo con lo que pensará la mascota ante el invento.



PARTE 3

Noticias, comentarios y curiosidades

FICHA 3

SUCEDEN COSAS MUY RARAS

1. Divídanse en cinco grupos y lean las páginas 10/11, 12/13, 22/23, 32 y 33, para saber acerca de qué tratan.

- Cada grupo elige una tarjeta y lleva a cabo la actividad que se indica.

Páginas 10/11

¿Hechizo o engaño?

Expliquen qué creen que sucedió.

Páginas 12/13

Vida de perdiz

Comenten cómo es la vida de estas aves.

Páginas 22/23

Gracias a las tortugas

Informen sobre la importancia de estos animales en la germinación de los tomates.

Página 32

Los pavos inteligentes no van a la escuela

Expliquen por qué sucede.

Página 33

Mamá hace huelga

¿Qué es una huelga?

¿Qué resultados tuvo en este caso?

Ustedes, ¿colaboran en las tareas del hogar?

- Una vez terminado el trabajo en cada grupo, compartan con los demás los comentarios y las explicaciones.

PARTE 4

Juegos de palabras

FICHA 4

PALABRAS EN JUEGO

1. Lean las páginas 34 y 35.

- En pequeños grupos, hagan una lista ilustrada de cosas estrafalarias.

✓ GALLINA + TORTUGA
✓ ESPADA + PERA
✓ PLUMERO + MONO
✓ PARAGUAS + CANILLA
✓
✓
✓

- ¿Por qué elementos estarán compuestas las siguientes cosas estrafalarias?

SAPONARIO +
RATIPILLO +
CARPAFANTE +
AVITRÉN +
PERROQUETE +

- Elijan una o más cosas estrafalarias y conviértanlas en personajes de un cuento de humor.
- Luego, compartan los cuentos humorísticos con sus compañeros.

2. Lean la página 20 y expliquen entre todos el significado de los refranes.

- Lean los refranes de la siguiente lista. ¿Qué significa cada uno?

Siempre que llovió paró.

Mala tos le sienta al gato.

Viento norte que dura, tormenta segura.

En la cancha se ven los pingos.

A caballo regalado no se le miran los dientes.

A gato satisfecho no le preocupa el ratón.

A perro flaco no le faltan pulgas.

- Con un compañero, traten de “enganchar” los refranes o dichos populares de la lista. Pueden ampliar la lista con otros refranes que conozcan.

Refranes enganchados:

.....

.....

.....

.....

.....

- Lean en voz alta los refranes que lograron enganchar sin que se pierda el sentido.