










# ◦ **LADRÓN DE ALIMENTOS**

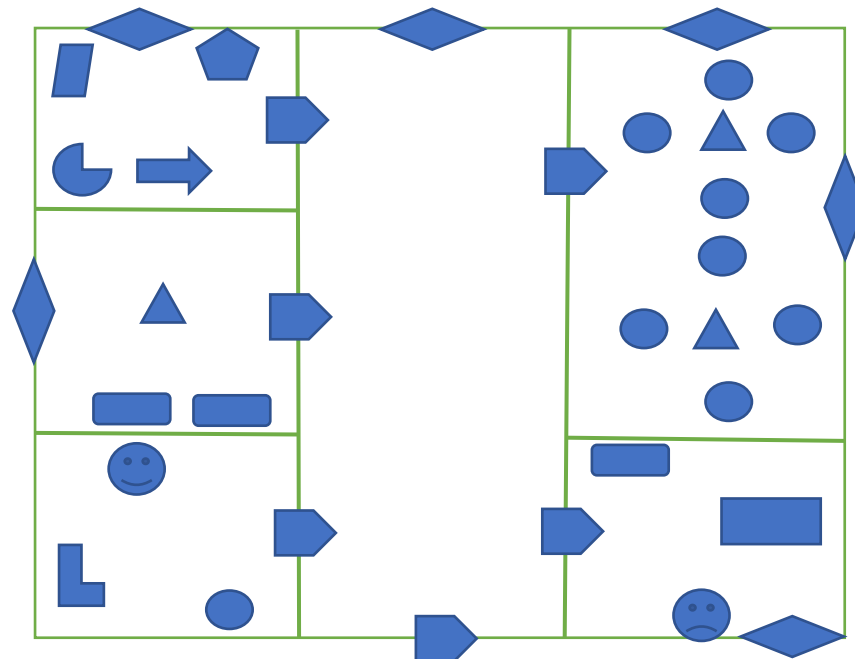


# O LADRÓN DE ALIMENTOS

A seguinte proposta está baseada nunha busca do tesouro, onde o alumnado de 3º e 4º de Educación Primaria poderá elaborar e realizar os diferentes exercicios dos que se compón esta creación.

Teremos que elaborar un plano da nosa casa, incluíndo se temos mesas, armarios, etc. É dicir, lugares onde poderemos encontrar as pistas para encontrar o noso tesouro. O primeiro que deberemos coñecer é como representar no plano os diferentes obxectos, para iso poñeremos un exemplo:

MESA	CADEIRA	ARMARIO	XANELA	PORTA	NEVEIRA	MICROONDAS	CAMA	COCIÑA	FORNO	ESPELLO	BAÑEIRA
											



Este é un exemplo onde a través de figuras xeométricas poderemos representar a nosa casa. Poderemos facer o mesmo mediante números, pero teremos que indicar a que obxecto real pertence cada un deles para que os nenos e nenas coñezan a localización a través dun mapa.

A primeira parte desta proposta será a elaboración deste mapa, que será a guía para o noso alumnado. Os verdadeiros creadores desta historia serán eles e elas mesmas, o que implica que deberemos introducir as súas habilidades dende o principio deste xogo. Crearemos o mapa da nosa casa coa axudas dos nenos e nenas.

O seguinte paso será a colocación dos diferentes materiais que resolverán os nosos nenos e nenas, que se presentan a continuación en forma de fichas, que poderemos imprimir e recortar, ou simplemente copiar nunha folla. Ademais, entregaremos unha pista en cada momento mentres imos contando a nosa historia para que os nenos e nenas sintan que se encontran dentro dun gran conto e son os verdadeiros partícipes da mesma. Entregaremos a primeira pista, e cando rematen o que hai que realizar, entregamos a seguinte, sempre de unha en unha. Outra forma de xogar será colocando as pistas pola casa (intentar localizar cada unha nun lugar diferente, que as poida ver, pero terá que buscar cada unha en orde. Non pode coller a pista 2, sen realizar a 1, o que implica que non a poderá coller. No mapa que creamos anteriormente, deberemos poñer unha marca onde se encontran as pistas, pero non pode ser aproximado e esconder un pouco a súa localización.

Así que imos a comezar coñecendo as diferentes pistas que imos a empregar no proceso.

### **PISTA 1:**

No recuncho da casa, poderedes xogar, pero unha nova pista teredes que encontrar para comezar na habitación.

*(Aquí esconderemos un quebra cabezas que deberán encontrar e montar para poder avanzar e encontrar a segunda pista).*

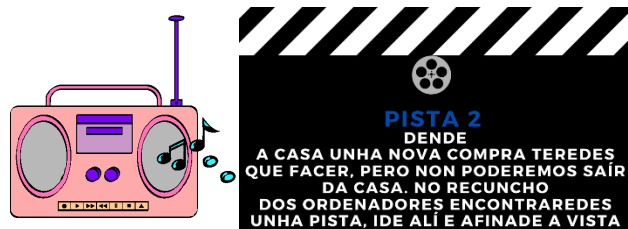


### **PISTA 2:**

Dende a casa unha nova compra teredes que facer, pero non poderemos saír da casa. No recuncho dos ordenadores encontraredes unha pista, ide alí e afinade a vista.



*(Aquí esconderemos unha imaxe dunha radio, que servirá para poñer unha canción que deberán bailar da radio ou algunha que teñamos na nosa casa. Cando remate o baile, entregamos a seguinte pista).*



### PISTA 3:

Fixemos a compra, todo por internet. Agora toca xogar cos quebracabezas para que a seguinte pista poidades ter.

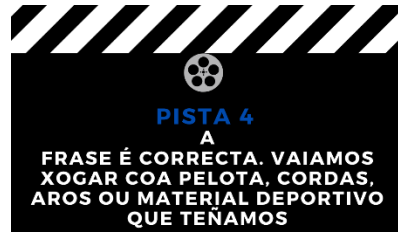
*(Terán que ir a onde teñan os diferentes xoguetes, quebracabezas, bonecos... Alí terán que buscar nun deles que será o que teñen que realizar. Neste caso deberán completar a frase coas letras que faltan e que están sen orde, para poder obter a seguinte pista).*



### PISTA 4:

A frase é correcta. Vaíamos xogar coa pelota, cordas, aros ou material deportivo que teñamos.

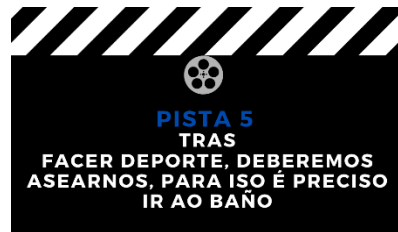
*(Os nenos e nenas deberán xogar con este material e explorar como empregalos de diferentes formas. Iso nos leva a súa habitación, onde collerán material deportivo e xogaremos un pouco con el. Cando rematen de empregar o mesmo, entregaremos a seguinte pista).*



### PISTA 5:

Tras facer deporte, deberemos asearnos, para iso é preciso ir ao baño.

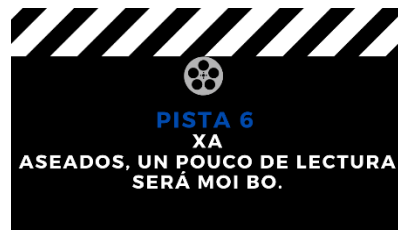
*(O noso alumnado deberá ir asearse correctamente, é dicir, lavar as mans, e se fose necesario cambio de camiseta e aseo. Iso nos leva ao baño da casa. Unha vez rematado, entregaremos a pista 6).*



### PISTA 6:

Xa aseados, un pouco de lectura será moi bo.

*(Terán que ir a buscar un libro de lectura que eles queiran, e ler en alto para o noso ladrón, para que coñeza ben as nosas armas contra el. Estes libros deberemos telos na sala da casa ou nun lugar amplo).*



## PISTA 7:

Busca material para debuxar e teremos que crear o ladrón de arroz.

*(Necesitamos que o alumnado debuxe ao personaxe desta historia, que o preparen para poder quitarlle o tesouro que nos roubou da nosa casa. Colocaremos o material para debuxar onde están os ordenadores, onde poñeremos as seguintes imaxes que poden servir de orientación para debuxar).*

### IMAXES PARA DEBUXAR



## PISTA 8:

Descubre o texto oculto que nos levará a recuperar o tesouro.

*(Deberá resolver o texto final para poder ir ao lugar onde se encontra oculto o que o ladrón roubou para poder rematar esta historia, neste caso unha bolsa con arroz que servirá para realizar o noso xantar, que se esconderá onde indica a solución do enigma, ver anexo).*



## ANEXOS:

### A NOSA HISTORIA

*(Para ler polas familias durante a acción da busca)*

O día desta mañá estaba moi escuro, xa que dixeron que ía chover. Onte pola noite escoítei uns ruídos que proviñan da zona da porta da casa, pero non estou seguro de que alguén puídese estar a facer algo por aquí.

Eran as catro da noite e toda a xente do noso barrio encontrábase en horas de recuperar o sono perdido, xa que despois dunha semana moi intensa, habería que coller folgos para o fin de semana.

Unha vez almorzado, encontrei algo diferente nun recuncho da nosa casa, alí estaba unha pista que indicaba que tería que facer algo, xa que ao parecer, alguén estivera roubando na miña casa. (PISTA 1)

Logo dun intre onde estiven a organizar o quebracabezas que tiña que ir montando, conseguín por fin continuar, xa que o ladrón perdeu unha foto en anacos e esta podería ser unha gran pista para encontrar o que roubara.

O que máis lle amola a o noso protagonista é que a xente este a bailar, xa que iso implica que non pode durmir de día, por iso deberemos buscar o modo de que non descanse e así procurar que non volva actuar. (PISTA 2)

Segundo os nosos antepasados, a música é un proceso de desenvolvemento cultural onde a xente consegue liberar tensión, nos axuda no noso día a día e pode ser relaxante. Por iso que ao ladrón non lle gusta nada bailar!!!

Despois dun momento onde o tempo pasa moi rápido, ao parecer o pequeno ladrón colleu de noite unha folla e estivo a escribir, pero levou a mesma. O único que puídemos conseguir foi un anaco dunha frase escrita para a cal necesitamos a túa axuda. (PISTA 3)

Resulta que o traballo dos escribas no pasado era deixar redactado todo o que o seu amo solicitaba, pero neste caso era moi importante que ninguén puidera ver o escrito. Por iso non se realizaban copias, aínda que o noso amigo non conseguíu ocultar as súas intencións.

A actividade física é importante, xa que ao parecer o ladrón busca trepar para subir e entrar sen que ninguén se decate polas fiestras das casas. Por iso deberemos prepararnos para coñecer que foi o ladrón, poñernos no seu lugar. Así que ímos entender a súa conduta. (PISTA 4)

Cada día deberemos realizar unha acción moi importante nas nosas vidas, que será asearnos, xa que ao parecer os ladróns intentan que ninguén sexa capaz de identificar o seu olor, así que creo que será importante buscar o modo de entender a súa seguinte acción. (PISTA 5)

A investigación por parte da policía é fundamental para resolver diferentes casos propostos, por iso será necesario saber ler e entender o que pon cada palabra nun libro. O noso futuro depende de tí, por iso creo que temos unha gran oportunidade para atrapar o botín. (PISTA 6)

Ao parecer, a policía anda a buscar a este personaxe, pero, como será o seu aspecto? Pois existen persoas que se encargan de facer os retratos robot de persoas que fan cousas malas, así poderemos identificar e coller ao noso ladrón. Axuda á policía na andadura final e conseguir o noso obxectivo. (PISTA 7)

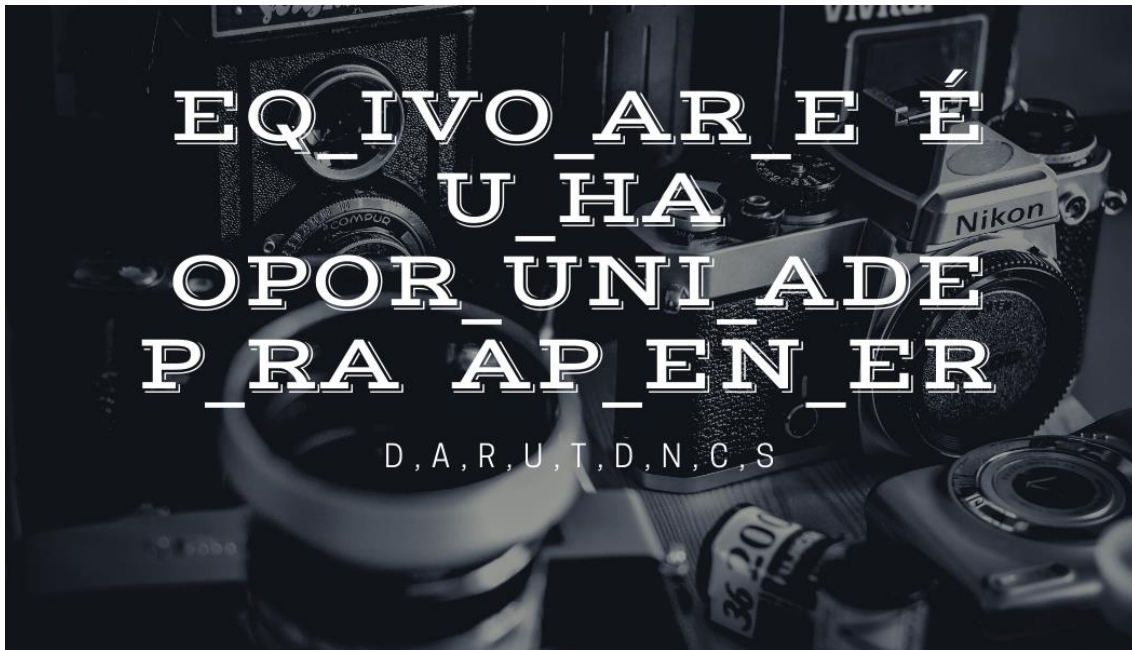
No antigo Exipto, empregaban símbolos na súa escritura, pois resulta que o noso ladrón perdeu un papel onde está recollido o lugar onde deixou o botín, xa que ao parecer alguén se levantou e tivo que fuxir rapidamente da casa, pero necesitamos que TI SEXAS O PROTAGONISTA, poderás resolver o enigma final e encontrar o noso tesouro? (PISTA 8)

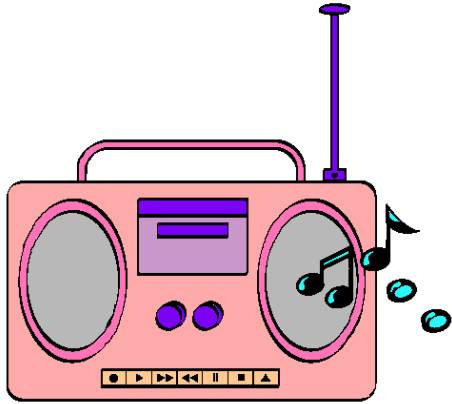
*(Unha vez rematado e que encontre o arroz, entregaremos un premio por conseguir rematar esta busca, as familias elixiran cal será ese premio)*



MATERIAL PARA IMPRIMIR

 <p><b>PISTA 1</b> NO RECUNCHO DA CASA, PODEREDES XOGAR, PERO UNHA NOVA PISTA TEREDES QUE ENCONTRAR PARA COMEZAR NA HABITACIÓN</p>	 <p><b>PISTA 2</b> DENDE A CASA UNHA NOVA COMPRA TEREDES QUE FACER, PERO NON PODEREMOS SAÍR DA CASA. NO RECUNCHO DOS ORDENADORES ENCONTRAREDES UNHA PISTA, IDE ALÍ E AFINADE A VISTA</p>	 <p><b>PISTA 3</b> FIXEMOS A COMPRA, TODO POR INTERNET. AGORA TOCA XOGAR COS QUEBRACABEZAS PARA QUE A SEGUINTE PISTA POIDADES TER</p>
 <p><b>PISTA 4</b> A FRASE É CORRECTA. VAIAMOS XOGAR COA PELOTA, CORDAS, AROS OU MATERIAL DEPORTIVO QUE TEÑAMOS</p>	 <p><b>PISTA 5</b> TRAS FACER DEPORTE, DEBEREMOS ASEARNOS, PARA ISO É PRECISO IR AO BAÑO</p>	 <p><b>PISTA 6</b> XA ASEADOS, UN POUCO DE LECTURA SERÁ MOI BO.</p>
 <p><b>PISTA 7</b> BUSCA MATERIAL PARA DEBUXAR E TEREDES QUE CREAR O LADRÓN DE ARROZ</p>	 <p><b>PISTA 8</b> DESCUBRE O TEXTO OCULTO QUE NOS LEVARÁ A RECUPERAR O TESOURO</p>	






**SOLUCIÓN DA FRASE**  
Equivocarse é unha oportunidade para aprender



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

# Resuelve a seguinte frase

x				x							x							x
---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---

**SOLUCIÓN FINAL:** *O arroz está no armario*