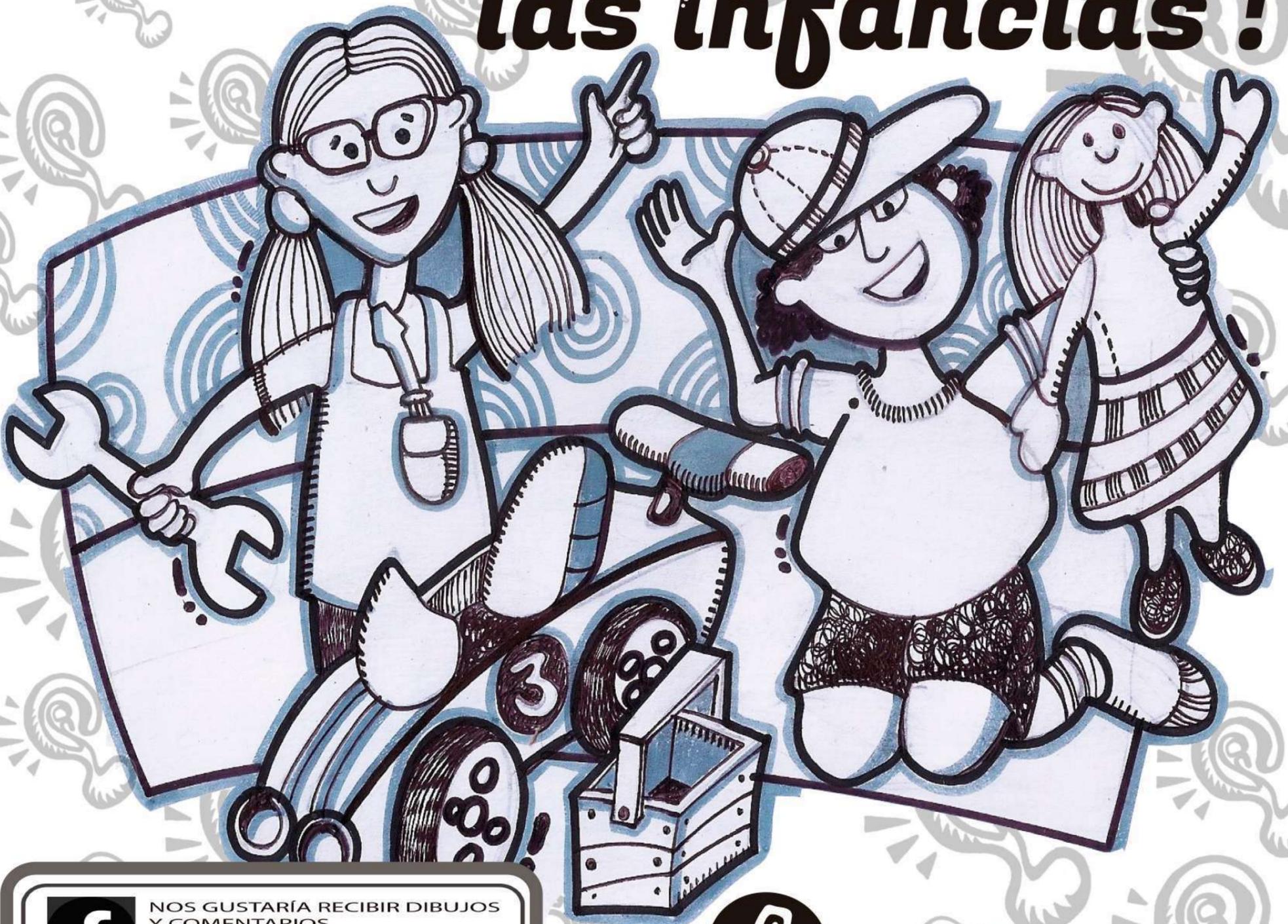


La Oreja Verde

EQUIPO DE EDUCADORES - IDELCOOP - ASOPROFARMA

2020 Nº4

! Feliz día de las infancias !



NOS GUSTARÍA RECIBIR DIBUJOS Y COMENTARIOS. BUSCANOS COMO: La Oreja Verde Martelli



EL DICCIONARIO SOLIDARIO/ PALABRAS ENREDADAS Y DESENREDADAS...

¿Qué es Cooperar?

Cooperar es hacer con otrxs. Es compartir una actividad, un proyecto de forma solidaria.

Cuando hacemos algo juntxs se comparte el esfuerzo, las responsabilidades; se comparten las dificultades y los logros.

Cuando cooperamos reconocemos que todxs tenemos algo valioso y diferente para proponer, para hacer, para decir y en ese proceso aprendemos juntxs.

Para cooperar se necesita que haya respeto y escucha.

Porque cooperamos entre iguales.

¿Qué es lo opuesto de la cooperación?

El individualismo, el egoísmo, la indiferencia.

Es competir sin que importe lo que le pasa a lxs demás.

Es reforzar las diferencias, que algunas personas tengan ciertos privilegios y otras no.

En cambio, cooperar es una experiencia que nos transforma como personas, como grupo, como comunidad.



¿Y Para vos?

¿Qué es y que no es cooperar?



¿Se te ocurren ejemplos de cooperación?
Puede ser en casa, en el barrio, en la escuela...
O en la naturaleza, entre las plantas, los animales...



"Yo no me arreglo solito"

(de Hugo Midón en Derechos torcidos)

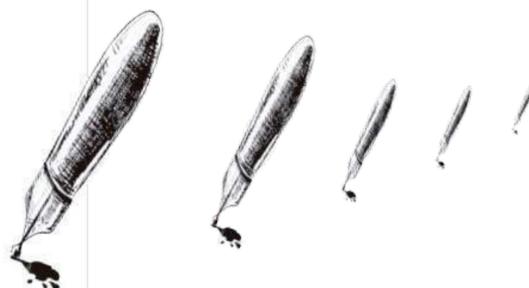
Si cada cual cuida su quintita
Sin pensar en los demás
Cuando necesite agua
Ni una gota encontrará.

Yo no me arreglo solito.
Yo no me quiero arreglar.
Yo no me arreglo solito
Necesito a los demás.

Si cada cual se mira el ombligo
Y no ve a su alrededor
Se choca con las paredes
Y le duele el corazón.
Yo no me arreglo solita.
Necesito a los demás



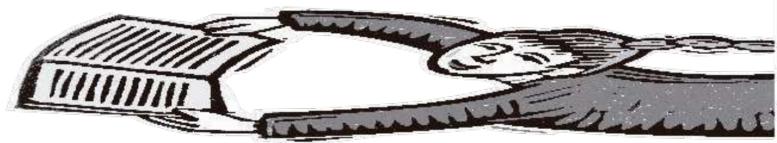
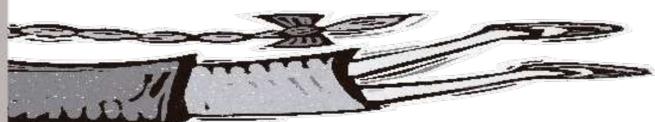
JUGAR CON PALABRAS



LA BATATA MACABRA

Es un juego que consiste en hablar solamente utilizando palabras que contengan únicamente

la letra **A**.



Por ejemplo:

Palabra, mala, taza, casa, araña, rana, sapa, masa, caña, pasa, plaza,

Luego podemos armar oraciones utilizando esas palabras

Si te dan ganas de escribir...

Podés hacer una historia, frase, poema o relato utilizando palabras solo con "A"
Una ayudita: Si sentís que no te sale o no te gusta tanto usando únicamente palabras con A. Podés agregarle esas palabras que ayudan a darle sentido a las cosas o a unir frases (Los conectores: "y", "pero", "también", "Aunque", etc). Mucha suerte!!!

**"La batata macabra calza altas llantas.
A pata va, hasta la planta alta.
Allá ladra:**

**"¡Basta! ¡Harta ya!
¡Tantas palabras raras!
¿Había calma?"**

**Cansada, lanza las zapas, arma la cama.
Aclara: Hasta mañana."**



Poesía para las orejas verdes!

Colecciones de objetos, de cosas que son lindas de a muchas y de a muchas forman nuevas cosas...

Piedras en caja con compartimiento

Una piedra de río con capas de mica.

Una piedra de mar incrustada de nácar.

Un piedrón. Un piedrín. Un cuarzo. Una turquesa.

Una piedra lunar. Una piedra sorpresa.

Una piedra pesada con forma de papa.

Una piedra redonda color verde claro.

Una piedra que es casi una cucarachita.

Una piedra con pecas, un poco marchita.

Una roca que no entra en su compartimiento.

Un cristal arenoso como aguaviva

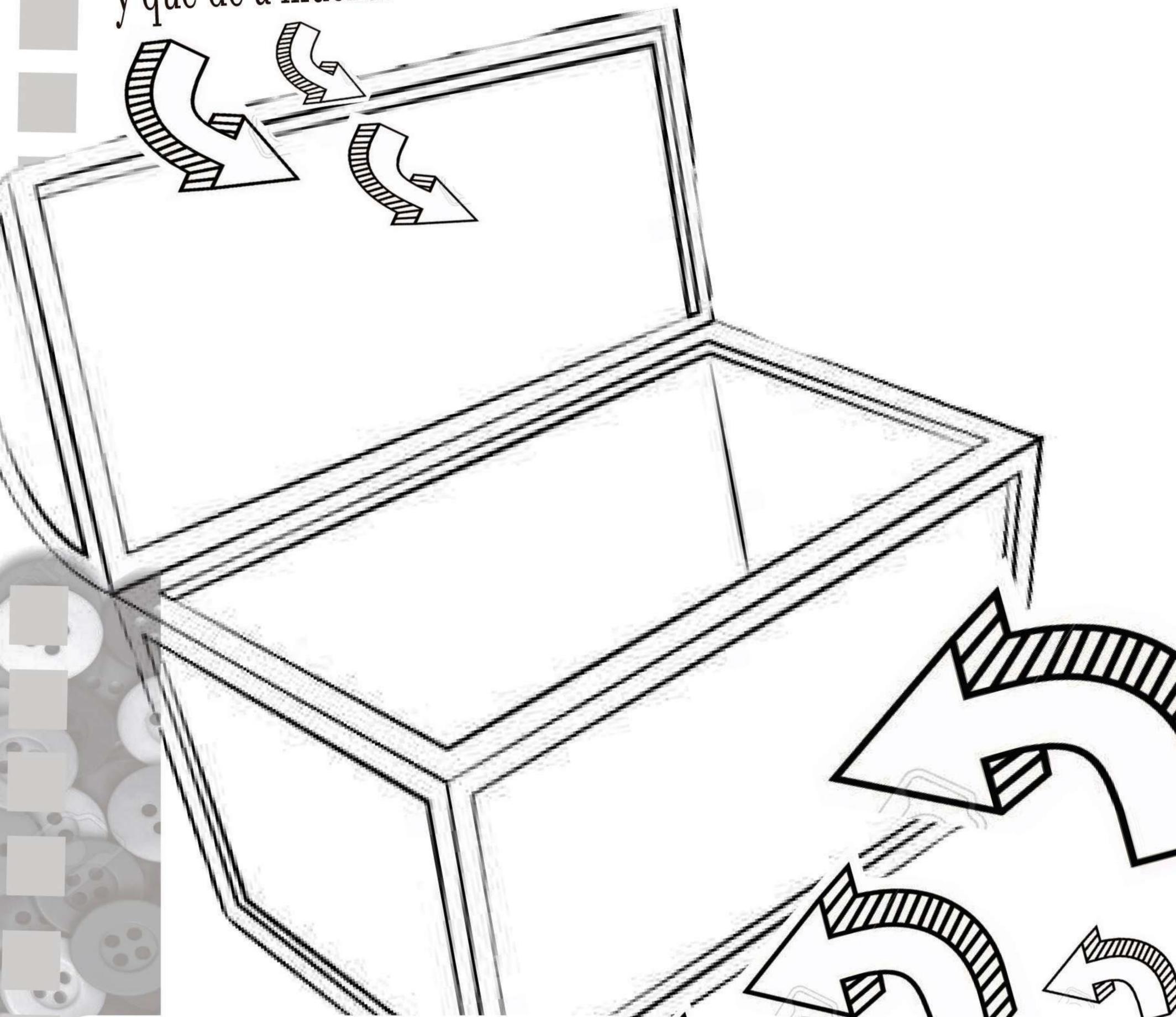
Un guijarro aplastado, pulido, bien fino

encontrado una tarde en medio del camino.

Laura Wittner



Ahora es tu turno, en este baúl dibujado te invitamos a compartir tus colecciones de objetos,
Que nos escribas o dibujes cosas que te gusten mucho y que de a muchas inventen cosas nuevas...



NOS GUSTARÍA RECIBIR DIBUJOS
Y COMENTARIOS.
BUSCANOS COMO:
La Oreja Verde Martelli



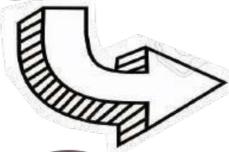
CORTOS ANIMADOS QUE TE VUELAN LA PELUCA!



Adentrándonos en mundos extraños, fantásticos, vamos a conocer 3 cortos de un animador argentino llamado Juan Pablo Zaramella.

En sus cortos mezcla situaciones del mundo real con elementos del mundo fantástico. Propone mirar con ojos juguetones y así descubrir las cosas de un modo diferente

¿Cómo buscar los cortos?

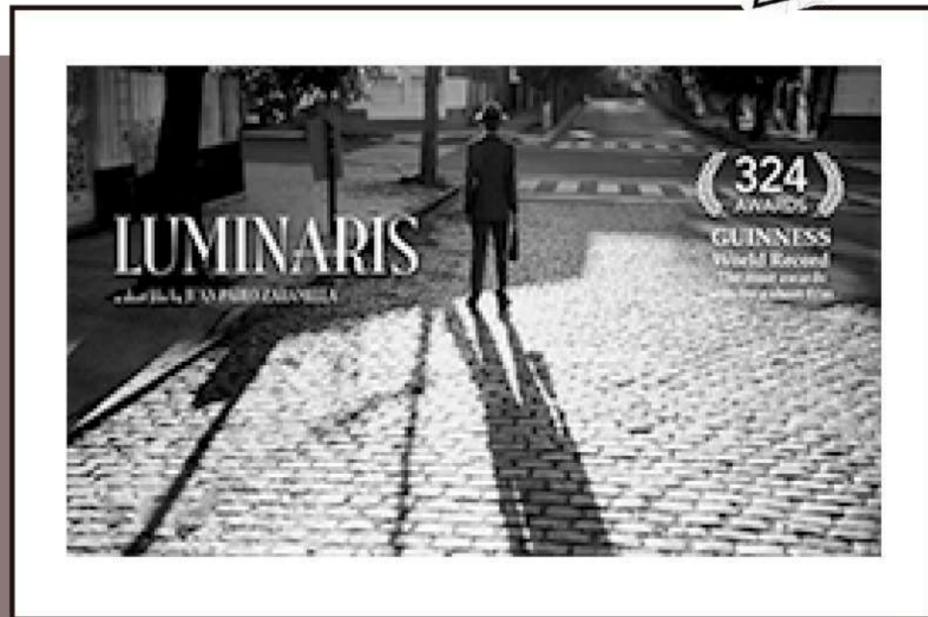


Para encontrarlos tienen que ir a

 YouTube

y buscarlos como:

1 ASI SON LAS COSAS TRAILER ZARAMELLA
Para empezar a conocer a este autor vamos a mirar este pequeño corto recordando algo que les propusimos en la revista pasada: inventar diálogos, voces y características particulares a los objetos que encuentren en su casa. Pues bien... acá tienen un claro ejemplo de cómo jugar a hacerlo.



2 LUMINARIS ZARAMELLA

Si de crear cosas se trata por qué no inventar una fábrica diferente donde los personajes tengan el poder de... jajaja casi se los digo! Mejor miren el corto...

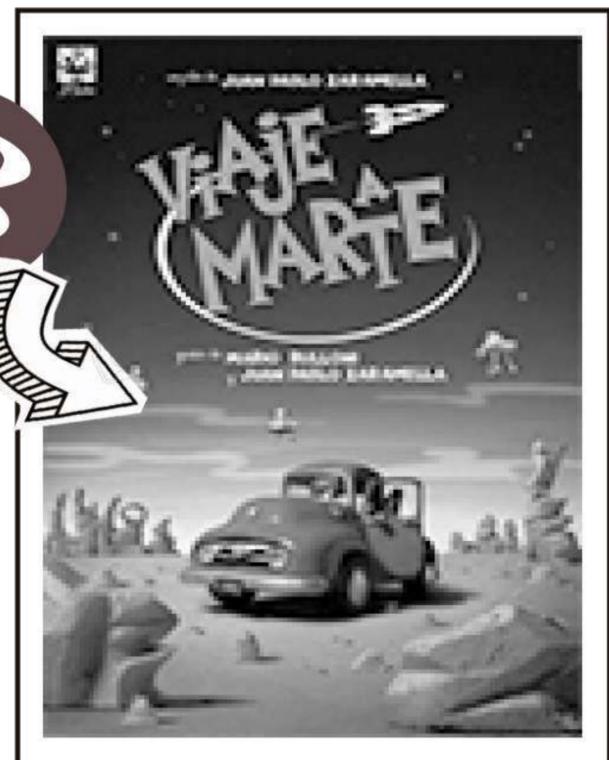
VIAJE A MARTE ZARAMELLA

Viajar al espacio es algo que nos encantaría a casi todos.

En este corto descubrirán si se puede o no viajar tan lejos, más allá de las estrellas.

Por esa razón les dejamos una propuesta en la siguiente página...

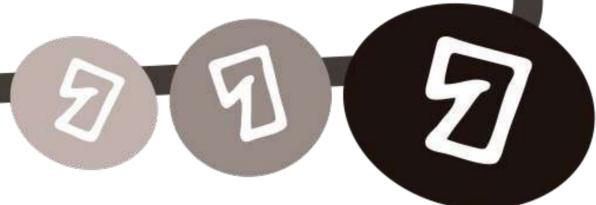
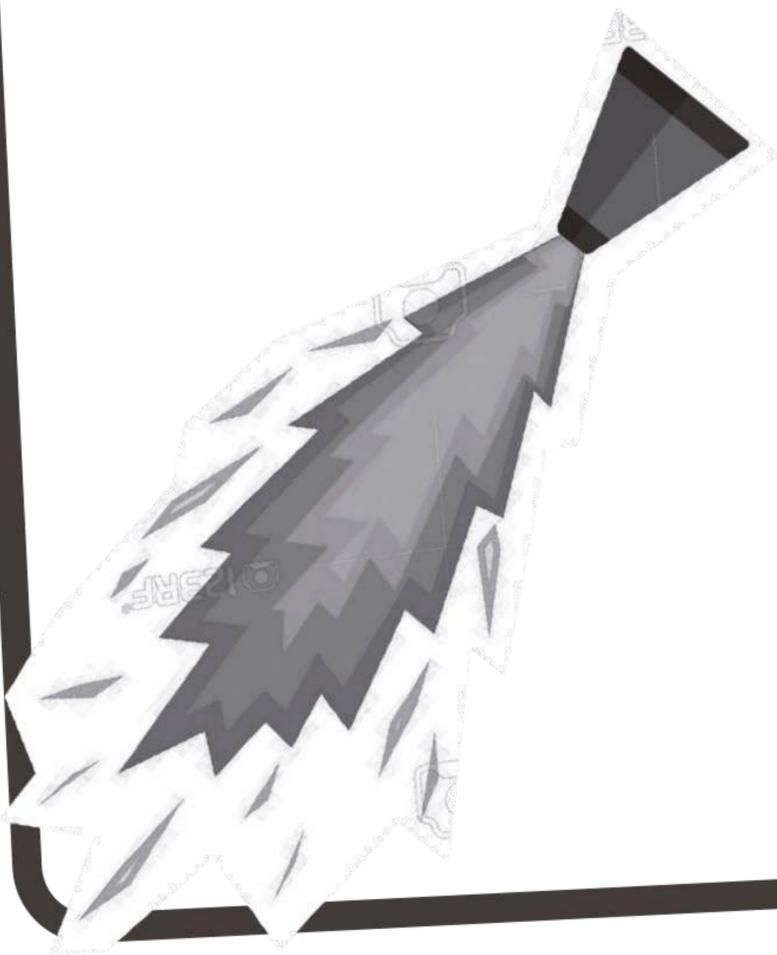
3



Ahora que los viste te vamos a proponer algo:

A VIAJAR!!!

Preparamos partes de este dibujo para que ustedes pueden completar lo que falta. Acá hay un cohete espacial con algunas de sus partes listas y otras por construir. Aún no están los tripulantes así que no se olviden de elegir bien quienes irán detrás de esta aventura. ¿A dónde llegarán?! A Marte, tal vez...? ¿O a otro planeta que aún no esté descubierto? Anímense a jugar y dibujar cosas locas que podríamos encontrar allí.



HOY JUGAMOS!...

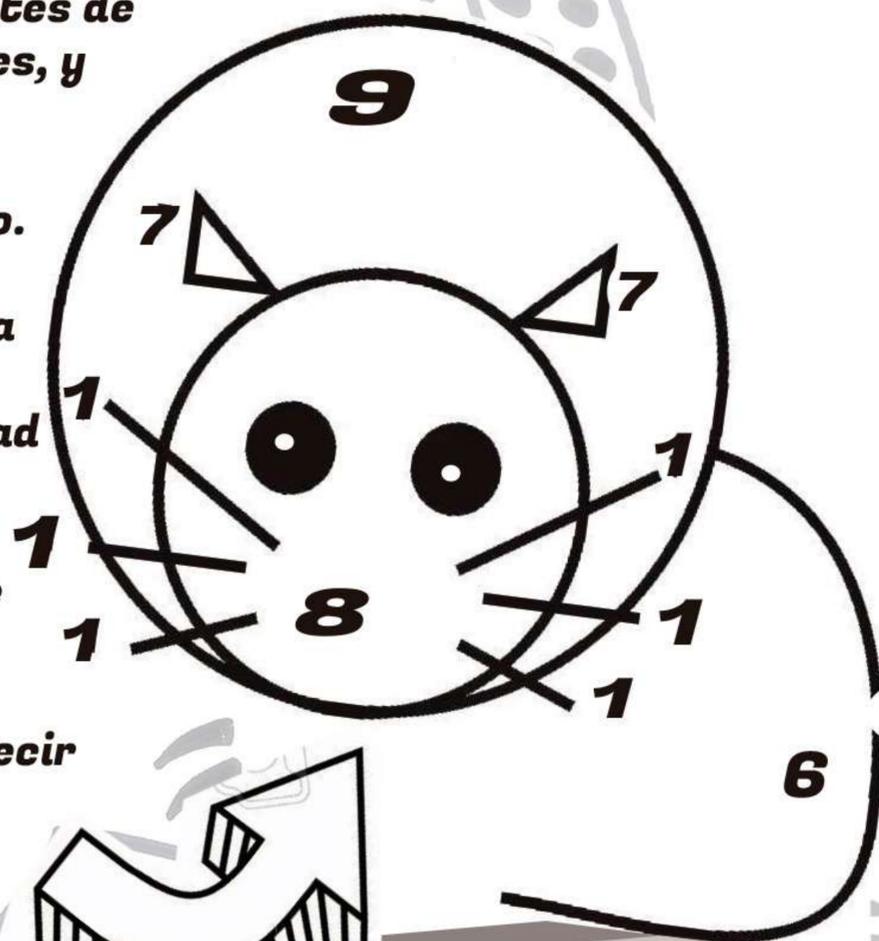
“LA MEMORIA” ...JUEGOS CON DADOS!

¿Cómo se juega?

Para este juego necesitamos dos dados. Se puede jugar de a muchas personas, cuanto más mejor. La primera persona agarra un dado, tira y dice el número que le toco en voz alta. Le pasa el dado a quien esté a su izquierda. El jugador o jugadora tira el dado y antes de decir su número dice el número de quien jugó antes. Luego dice su número y pasa el dado a la persona que tiene a su izquierda. Esta tira y antes de decir su número dice los dos números anteriores, y así sucesivamente.

Después de completar la primera o la segunda ronda se le puede agregar, o no, el segundo dado. Se tira primero uno y luego el otro, si son dos números diferentes se dicen la secuencia hasta ahí sumando el primer dado, si el segundo saca el mismo número que el primero hace la cantidad de aplausos de esos números antes de decir el orden de los números (ejemplo si tocan dos veces 2, aplaude 4 veces) pierde el que se olvide la secuencia de números.

Se le pueden agregar las reglas que quieran, como que si sacan doble 6 pasa y no tiene que decir



Armando el ratón:

Necesitamos dos dados, lápiz y papel. Se puede jugar solo o de a varias personas.

La primera persona tira los dos dados y según los números que saque dibujara una parte del ratón, luego le pasara los dados a la persona que tienen a su izquierda. Cada persona tendrá un pedazo de papel y a medida que vayan pasando las rondas irán dibujando el ratón. Gana quien dibuje el ratón primero.

Otra forma es jugando todas las personas con la misma hoja intentando hacer el ratón en la menor cantidad de tiros

cada una de las orejas 7 (4y3 o 5y7)
la cola 6 (3y3, 4y2 o 5y1)

cada bigote 1 (se dice bigote antes de tirar los dados y dibuja una bigote por cada 1 que salga posibles).

Para hacer el ratón:

