

O PAPAGAIO

O PAPAGAIO
imprímese en
papel reciclado

Director: Abraham Carreiro

O XORNAL DA XENTE MIÚDA

Número 4. Ano 5 / Xaneiro de 2021

**NAS OLIMPIADAS
DE PARÍS 2024
BAILARASE
BREAKDANCE**

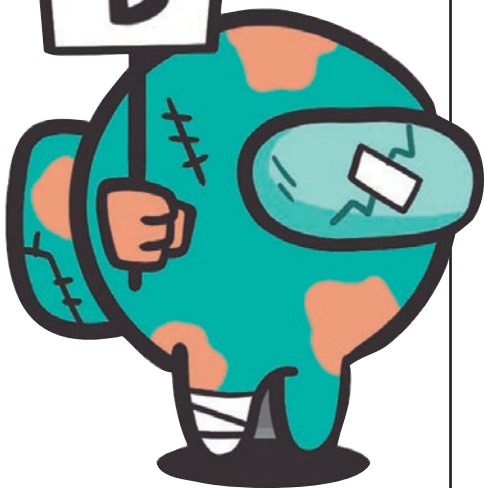
Páxina 3



**O EARTH
OVERSHOOT DAY,
CADA ANO CHEGA
ANTES**

Páxina 5

**NON HAI
PLANETA
B**



**UN VIRUS AMEAZA
OS NOSOS
ORDENADORES**

Páxina 9



O SACCA-UNTOS, UN ESPANTOSO DESENGRAXANTE

Hai moitos personaxes na mitoloxía galega, algúns deles terroríficos, como o sacca-untos, que gusta de papar a graxa dos nenos e das nenas.

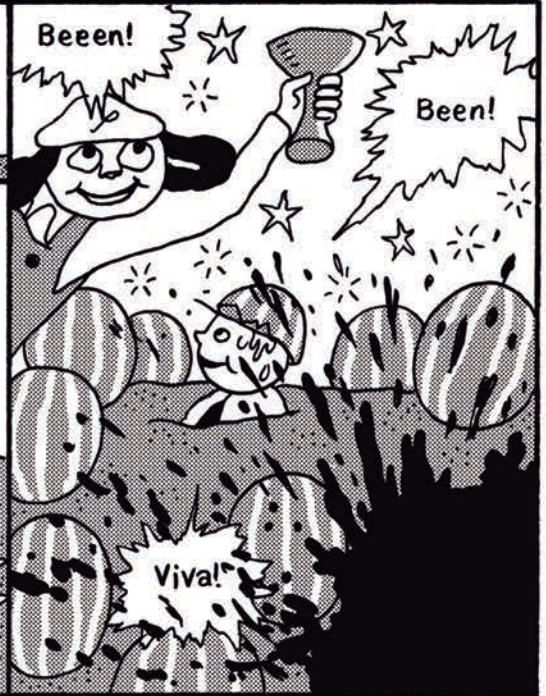
Páxinas
10 e 11



KENSAUSAGE

**AGASALLO!
CALENDARIO
2021
NO INTERIOR**

POPICCI



O BREAKDANCE DEPORTE OLÍMPICO

O breakdance é unha danza urbana que naceu na rúas de Nova York na década dos 70, vinculado á cultura do graffiti.



Ano tras ano o break dance foi gañando popularidade e na vindeira olimpiada de París 2024 será incluído por primeira vez como deporte olímpico.



É unha decisión polémica, xa que representantes doutras disciplinas que van quedar excluídas dos xogos, como o squash ou o karate, non entenden os motivos para considerar o breakdance un deporte.

O Comité Olímpico Internacional xustifica a decisión aludindo ao interese que esta modalidade esperta entre a xuventude e á necesidade de captar unha audiencia máis nova.



Con estes mesmos argumentos outras disciplinas como o surf ou o skate, tamén moi populares entre a mocidade, formarán parte igualmente dos xogos de París 2024.

O breakdance parece que vén para quedar, xa que tamén estará nos xogos olímpicos de Los Angeles 2028.



OS GOLFIÑOS

A ciencia avanzou moito...
Pero gran parte do noso
comportamento segue
sendo un misterio!



Aínda así sábese que
somos moi intelixentes.
Aprendemos moito e
o comportamento entre nós
é moi parecido ao dos humanos.

Vivimos en grupos
de 2 a 40 membros máis ou menos.
Ás veces viaxamos xuntos centos de golfinhos.
E incluso xunto a outras especies!



Nos grupos máis pequenos
adoita haber un macho adulto,
algunhas femias con crías
e algúns machos novos.
Nos grandes hai de todo!



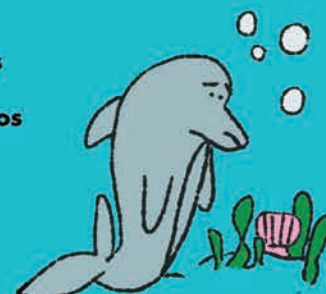
Podemos vivir
máis de 30 anos.
Coidámonos
moito entre nós.



Os bebés coidámoslos
entre todos e facémosnos
cargo dos orfos.



Axudamos aos golfinhos vellos
ou feridos a nadar.
Tamén liberamos os compañeiros
atrapados nas redes.

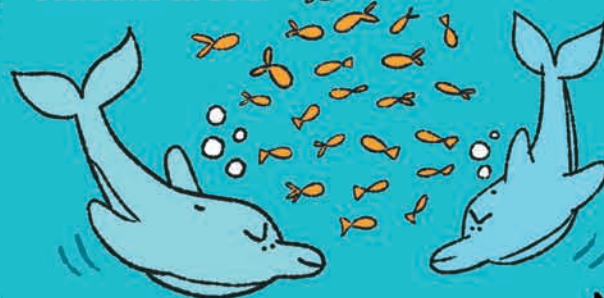


E, cando un de nós morre,
poñémonos moi tristes.

Cando cazamos
facémolo en grupo
e con estratexia.

Moldeamos
e comprimimos
os bancos de peixes
ao noso antollo.
Así é máis fácil cazalos.
Gústannos en bóla.

Persequimos os peixes
ata augas pouco profundas e,
unha vez alí, levantamos
area coa cola,
para desorientalos
e acurrálosos.



Toda a sabedoría
do grupo:
cazar, rutas, perigos...
transmítemola
de xeración
en xeración.

Nas pelexas, botámonos
perpendicularmente sobre
o adversario para golpealo.

Encántanos
xogar!



Tamén nos recoñecemos
diante dun espello.

E temos relacións
sexuais por pracer,
non só para
reproducirnos.



Comunicámonos
moito:

Con sinais non vocais:
golpear a cola contra a
superficie da auga,
facer burbullas, chascar
os dentes, etc...

Con sinais táctiles,
encántanos
o contacto físico!



Nadamos moi xuntos,
gústannos acariciarnos,
fretarnos, chocar as aletas...

Con sinais vocais:
asubiamos e berramos
para falar entre nós.
Os humanos cren que
temos cada un un asubio propio.



E usamos a xeolocalización
para guiarnos
e localizar obxectos no mar.

NO LIBRO DE 1966, A ECONOMÍA DA FUTURA NAVE ESPACIAL TERRA, O ECONOMISTA KENNETH BOULDING IMAXINA A TERRA COMO UNHA NAVE ESPACIAL...

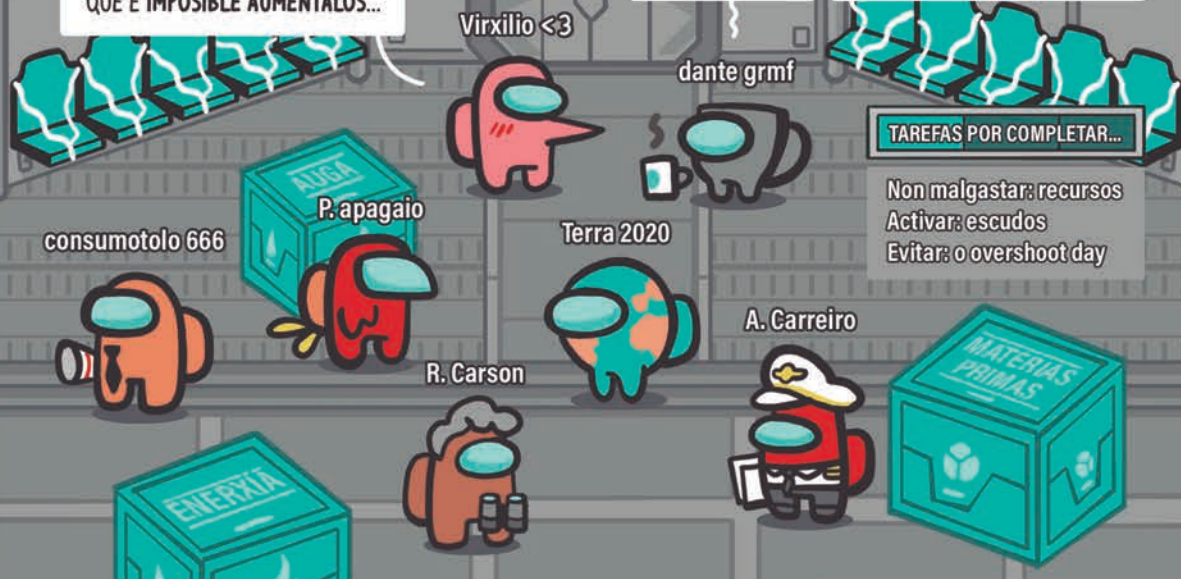
PROXECTO XIRO

POR IAGO ARAUJO

UNHA NAVE CUNHA CARGA DE RECURSOS LIMITADOS, QUE HAI QUE ADMINISTRAR CON COIDADADO, XA QUE É IMPOSIBLE AUMENTALOS...

POR OUTRA PARTE, CADA 1 DE XANEIRO...

COMEZA UNHA MISIÓN PARA A HUMANIDADE: EVITAR O EARTH OVERSHOOT DAY



O EARTH OVERSHOT DAY, OU DÍA DA SOBRECAPACIDADE DA TERRA, É O DÍA NO QUE A HUMANIDADE ESGOTA OS RECURSOS QUE A NATUREZA PODE RENOVAR CADA ANO.



... O PRIMEIRO OVERSHOOT DAY FOI O 29 DE DECEMBRO DE 1970. DESDE ESA DATA, CADA ANO IMOS A PEOR. EN 2020 O OVERSHOOT DAY XA FOI O 22 DE AGOSTO!!



FORTE: GLOBAL FOOTPRINT NETWORK

PARA CHEGAR A FIN DE ANO NECESITARIAMOS POLO MENOS 2 PLANETAS!... POR QUE PASA ISTO?



PORQUE CONSUMIMOS MÁIS RECURSOS DOS QUE NECESITAMOS. GRAN PARTE DA RESPONSABILIDADE TENA A PUBLICIDADE: É RÁPIDA, TEIMOSA, ATRACTIVA, DIVERTIDA...



POR CAUSA DISTO, CADA 1 DE XANEIRO A TERRA ESTÁ MÁIS ESGOTADA E CON MENOS RECURSOS QUE OFRECEMNOS...



QUE PODEMOS FACER?



PROTEXÉNDONOS DOS ESTÍMULOS CONTINUOS DA PUBLICIDADE PROTEXEMOS O PLANETA!

SE ESTA NAVE SIMBOLIZA O PLANETA... COMO É QUE O PLANETA TAMÉN ESTÁ NA TRIPULACIÓN?

SSSH, QUE ESTRAGAS A METÁFORA...



POR QUE ME MIRADES ASÍ?

A POR UN 2021 NO QUE PODEMOS DICIR MISIÓN CUMPRIDA!!!



COMANDO PROBETA

CIENCIA CON
Jorge Mira Pérez
Pablo Mira Pérez

OS Camiños Da Luz

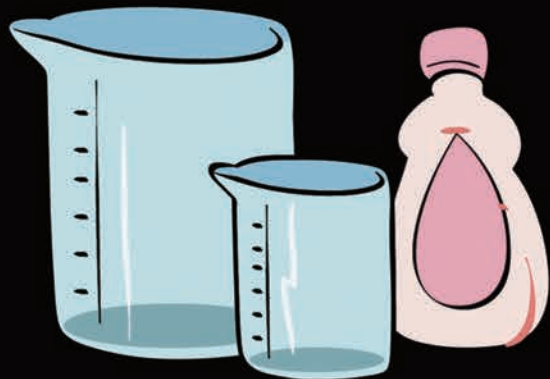
A luz viaxa en liña recta e moi rápido. Podería dar 7 voltas e media á Terra nun segundo e chegar á Lúa en case un segundo

A velocidade da luz baixa cando circula por outros materiais diferentes ao aire, como o vidro, a madeira, etc...

A luz branca é a suma de todas as cores. Estas son as 7 fundamentais: vermello, laranxa, amarelo, verde, azul claro, azul escuro e violeta

Hai animais que producen luz sen usar unha fonte de calor, como por exemplo os vagalumes ou os peixes abisais. A este fenómeno chámase luminescencia

EXPERIMENTO!



1 Para facer este experimento necesitarás dous vasos de precipitado de vidro Pyrex* e un bote de aceite hidratante para bebés.

*É posible que o experimento tamén saia con vasos de cociña, pero non é seguro, debido ao tipo de vidro.

2 Mete o vaso pequeno dentro do grande e éncheo de aceite ata que desborde. Segue a verter aceite ata que se encha tamén o vaso grande.

3 Verás como desaparece o vaso pequeno. Isto débese a que o cambio de dirección da luz é o mesmo no vidro Pyrex que no aceite. Teñen as mesmas propiedades de refracción, por iso o vaso pequeno vólvese invisible.

ENCRUCILLADO!

VERTICAIS

- 1 Úsase para ver cousas moi pequenas.
- 2 Ocórrelle a un raio de luz ao cambiar de medio.
- 5 Úsase para ver cousas que están moi lonxe

HORIZONTALAIS

- 3 Créao a luz branca ao contactar coas gotas da chuvia.
- 4 Usa os cambios de dirección da luz para que vexamos mellor.
- 6 Científico que estudou a luz.
- 7 Ocórrelle a un raio de luz cando rebota nun espello.



Os lentes creados para poder ver mellor, cambian a dirección da luz para enganar os nosos ollos e facer que vexamos ben as imaxes que veríamos mal

Os microscopios e os telescopios aproveitan os cambios de dirección da luz para conseguir que vexamos todo máis grande

Todas as cores que vemos son unha ilusión óptica provocada pola luz, cando reflicte nos distintos obxectos

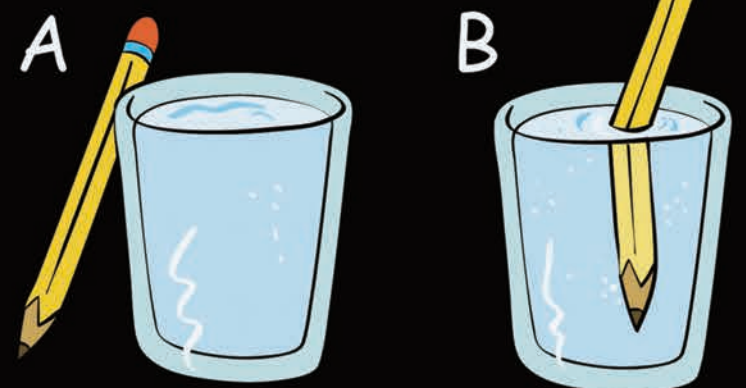
A luz solar penetra no océano ata uns 70 metros de profundidade

As cores que forman a luz branca collen camiños distintos cando entran en contacto con outros materiais diferentes ao aire. O arco da vella é unha demostración! Cando a luz branca do Sol contacta coas gotas de auga da chuvia, cada cor sae nunha dirección!



EXPERIMENTO!

Se metes un lapis dentro dun vaso con auga verás que semella roto. Este efecto óptico chámase refracción e débese ao cambio de dirección da luz, que despista os nosos ollos.



ESTE MES ENTREVISTAMOS A

MR. LUPO



aparecen novas rampas, madeiras, ocos, etc. Penso que isto é algo que lles gusta aos nenos e a todos os arquitectos. Ver como as nosas ideas se fan realidade.

“Plantexar ideas para cambiar a escola, é como pedirilles unha carta aos Reis Magos”

Mr. Lupo é o creador das pezas Lupo, as protagonistas da sección de arquitectura deste xornal, que cada mes nos propoñen un reto para superar. A Mr. Lupo e ao seu equipo gústalles acudir ás escolas para transformalas, sempre coa inestimable axuda dos nenos, nenas, mestras, mestres, familias, etc... Esta é a súa páxina web: <http://sistemalupo.ferminblanco.com/>

Son escolas que conseguiron pasar da teoría á práctica. Son proxectos que duran varios cursos escolares (aquí podedes ver imaxes destes proxectos: <http://sistemalupo.ferminblanco.com/gl/lupo-transformadores-de-espacios/>).

Se queremos que Mr. Lupo e o seu equipo se presenten na nosa escola para transformala, que temos que facer?

Hai varias formas. Podedes chamarnos ou enviarnos unha mensaxe a info@sistemalupo.com e nós estudamos a proposta e vemos se é posible empezar un proxecto.

É posible que os nenos e as nenas aprendan arquitectura?

Por suposto, e non só arquitectura. A través dela, nos talleres que damos, aprenden moitas máis cousas: xeometría, arte, historia, creatividade, tipos de materiais, cálculo, etc... e, sempre mediante o xogo. Levamos máis dunha década traballando con isto.

Por iso creaches as pezas Lupo?

As pezas Lupo foron creadas para que os nenos e as nenas puidesen traballar con material manipulable, con bloques. E, como as pezas Lupo que utilizamos nos talleres teñen unha escala bastante grande, favorecen o traballo en grupo e cooperativo.

“O lugar onde vivimos condiciona a maneira de relacionarnos”

Quen é Mestra de Obra?

Mestra de Obra é o nome dun proxecto que temos para transformar as escolas de Galicia. Sempre parece que os exemplos de boas escolas están en Finlandia, norte de Europa, Países baixos, etc... e nós queremos que os nenos e as nenas teñan aquí eses exemplos. E non se trata só de cambiar a escola, se non tamén a súa contorna.

Onde podemos ver exemplos destas transformacións?

Temos varios proxectos iniciados na zona da Coruña e Ferrol. Levamos varios anos traballando en escolas de Vedra, Zas, Baio, Moraña, Santiago... Recomendo a súa visita.

Grazas á arquitectura cambiades a vida dos nenos e as nenas nesas escolas?

Claro! O lugar onde vivimos condiciona a nosa vida e a maneira de relacionarnos: a luz, a ventilación, o patio, etc... E a través dos cambios arquitectónicos tamén aparecen novas formas de educar. Sempre acabamos sendo transformados polo espazo que transformamos.

Ao alumnado gústalle participar?

Moito! Porque senten que forman parte da transformación da escola. Son conscientes de que se van converter en arquitectos e deseñadores do seu espazo. Empezan aprendendo conceptos básicos de arquitectura: que é un plano, a escala, unha maqueta... e acaban vendo como entran as máquinas na escola para facer a transformación.

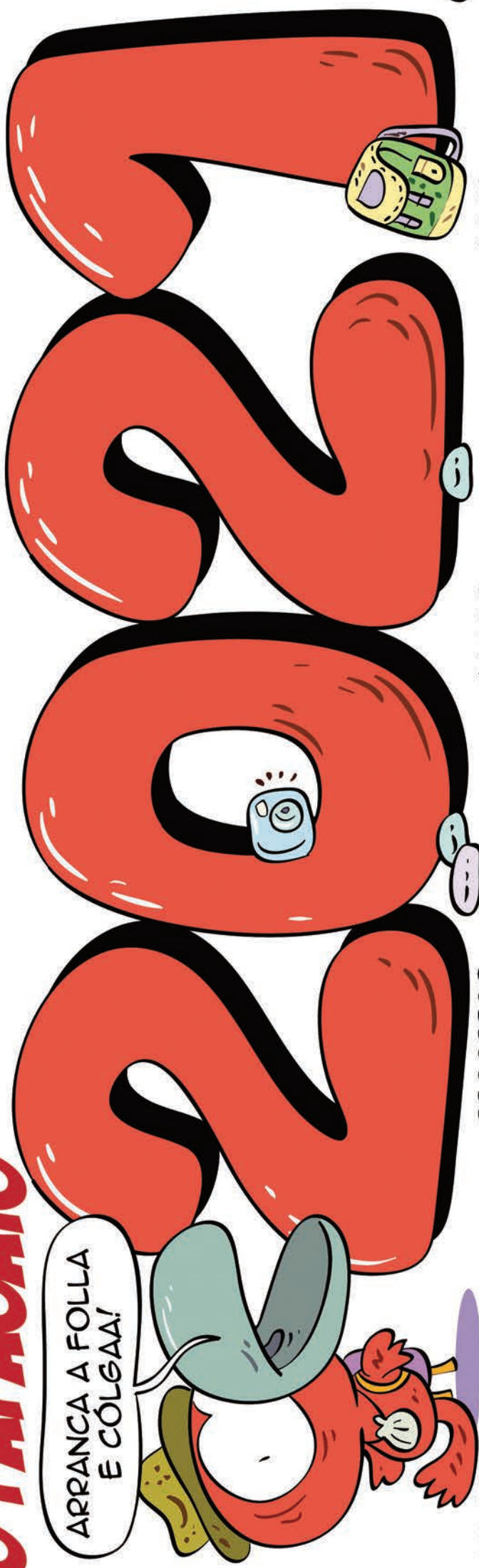
E que é o que máis lles gusta facer?

Gozan moito cando chega o momento de plantexar ideas para cambiar a escola. É como pedirilles unha carta aos Reis Magos. Iso encántalles! Pero o que máis lles gusta é cando ven como todo o que se falou previamente aparece. Cando entran as máquinas na escola e empezan a picar e a transformar cousas e

ABRAHAM CARREIRO



O PAPAGAIO CALENDARIO ESCOLAR WWW.OPAPAGAIO.GAL



ARRANCA A FOLLA
E CÓLGAA!

XANEIRO

L	M	X	V	S	D
			1	2	3
4	5	6	7	8	9 10
11	12	13	14	15	16 17
18	19	20	21	22	23 24
25	26	27	28	29	30 31

FEBREIRO

L	M	X	V	S	D
1	2	3	4	5	6 7
8	9	10	11	12	13 14
15	16	17	18	19	20 21
22	23	24	25	26	27 28

MARZO

L	M	X	V	S	D
1	2	3	4	5	6 7
8	9	10	11	12	13 14
15	16	17	18	19	20 21
22	23	24	25	26	27 28
29	30	31			

ABRIL

L	M	X	V	S	D
			1	2	3 4
5	6	7	8	9	10 11
12	13	14	15	16	17 18
19	20	21	22	23	24 25
26	27	28	29	30	

MAIO

L	M	X	V	S	D
			1	2	
3	4	5	6	7	8
10	11	12	13	14	15
17	18	19	20	21	22
24	25	26	27	28	29
31					

XLIÑO

L	M	X	V	S	D
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
14	15	16	17	18	19
21	22	23	24	25	26
28	29	30			

Albergue de peregrinos

XLILO

L	M	X	V	S	D
		1	2	3	4
5	6	7	8	9	10
12	13	14	15	16	17
19	20	21	22	23	24
26	27	28	29	30	31

AGOSTO

L	M	X	V	S	D
					1
2	3	4	5	6	7
9	10	11	12	13	14
16	17	18	19	20	21
23	24	25	26	27	28
30	31				

SETEMBRO

L	M	X	V	S	D
		1	2	3	4
6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25
27	28	29	30		

OUTUBRO

L	M	X	V	S	D
		1	2	3	
4	5	6	7	8	9
11	12	13	14	15	16
18	19	20	21	22	23
25	26	27	28	29	30
31					

NOVEMBRO

L	M	X	V	S	D
1	2	3	4	5	6
8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20
22	23	24	25	26	27
29	30				

DECEMBRO

L	M	X	V	S	D
		1	2	3	4
6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25
27	28	29	30	31	



Unha das maiores ameazas dos ordenadores son os virus informáticos.

Normalmente, os virus penetran no ordenador a través da internet, mais tamén de dispositivos externos que conectamos, como por exemplo unha memoria USB infectada, un disco duro portátil, etc...

Depende do tipo de virus que sexa, pode estragar un programa, afectar todo o sistema operativo, roubar datos, espiar os nosos movementos no ordenador, encher de publicidade a pantalla, etc...

Para evitar os virus non descargues apps sospeitosas. Tampouco premas sobre ligazóns descoñecidas nin descargues arquivos de correos electrónicos estranhos. Non baixes filmes, música ou programas piratas e fuxe das ventás emerxentes que aparecen nos navegadores.

Para combater os virus o mellor é ter instalado no ordenador un bo programa antivirus, que os detecte e os elimine.

Os antivirus deben actualizarse para estar protexidos contra os virus máis novosos.

INFORMÁTICA

Isto é o que pasa dentro dun ordenador cando... **ENTRA UN VIRUS INFORMÁTICO**



VIRUS

Hainos de moitas clases. Mellor non atoparse con eles.



BITS

Son as unidades mínimas de información.



PROCESADOR

Ten un cerebro privilexiado. Sempre busca a mellor solución para que se cumpran as ordes dos humanos.



MEMORIA RAM

É como unha pequena biblioteca. Sempre ten a man as instrucións dos programas que se están a usar no momento.



ANTIVIRUS

É o garda de seguridade do ordenador. Está vixiante as 24 horas do día para manter as pezas e o sistema a salvo.



SOCORRO!!! AUXILIO!!! UN VIRUS!!!



Un virus informático acaba de entrar no ordenador! Estamos perdidas!



Que non se espalle a pánico, temos un antivirus! Memoria RAM, chámalo e que veña axiña!



Entrou un virus no ordenador e vén a por nós. AXUDA!!!



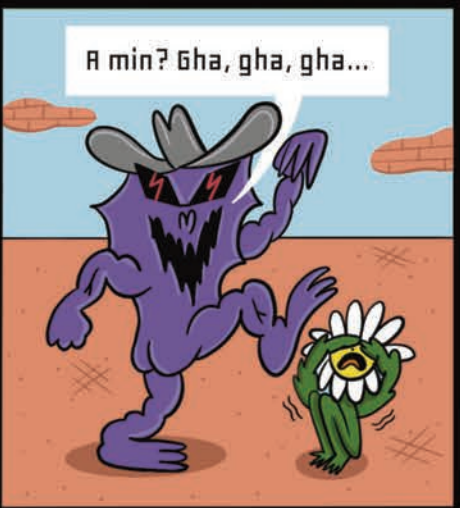
Está ben! Vou para alá!



Aquí estou! Onde está ese maldito virus?



Voute facer migallas, parasito!



A min? Gha, gha, gha...



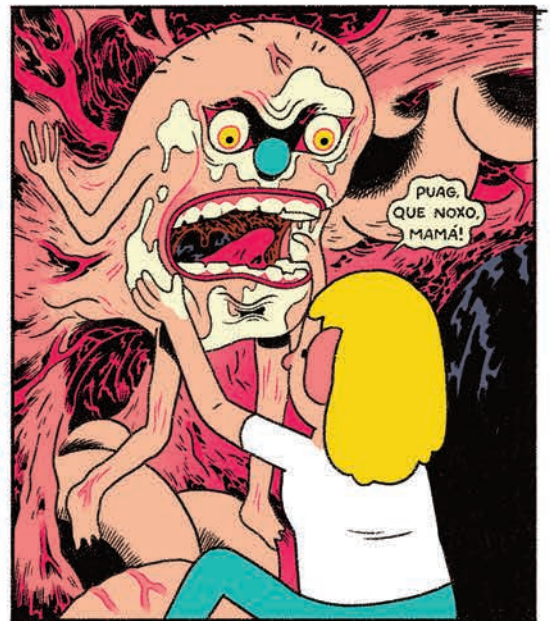
CONTINUARÁ

MAL DE OLLLO

O SACA-UNTOS



MAL DE OLLO





Abellas-bala

As lexións romanas usaban abellas lanzadas desde catapultas, nos asedios de cidades inimigas, como fixeron nas guerras do Oriente Medio. Mais o de guindar insectos contra o inimigo non foi invento romano. No mundo antigo era un recurso bélico habitual. Lanzábanse todo tipo de bechos, con tal de que picasen e inoculasen veneno, ou simplemente amolasen: abellas, avespas, chinches, pulgas, piollos, alacrás, etc. Tamén se lanzaban insectos para devastar a agri-

cultura inimiga, como certas familias de saltóns. Mais, que se saiba, ningún destes bechos declarou nunca a guerra a ninguén.

Busca polo lugar do asedio:

Fachón. Presa de palla atada que se acende para alumar, ou, como neste caso, para escorrentar abellas.

Mel. Substancia doce que elaboran as abellas co néctar que tiran das flores.

Helmo. Parte da armadura que protexe a cabeza e o rostro. Este semella de gladiador romano.

Pilo. Lanza regulamentaria das lexións romanas, composta de unha parte de ferro, fina e apuntada, e outra de madeira.

Alacrán. Arácnido dotado dun aguillón na punta do abdome co que inocula veneno.

Lagosta. Saltón que cando se despraza en bandadas pon en perigo a gricultura.

Pergameo. Pel de cabra curtida que seica comezaron a usar en Pérgamo logo de arder a súa biblioteca, a segunda máis importante do mundo antigo, despois da de Alexandría.

Alfombra. Eran e son famosas as orientais, incluso seica as houbo voadoras.

Cebola. Xunto con allos, lenteillas, fabas, porros e pan trigo, formaba parte da dieta dos lexionarios romanos. Séculos despois chamaríanlle dieta mediterránea.

Figo. Eran e son famosos os turcos.

SOLUCIÓNS: fachón (5G); mel (7H); helmo (7,8A); pilo (8EFG); alacrán (1C); lagosta (4E); pergameo (1B); alfombra (2,3GH); cebola (6D); figo (3G).

PAPACONTOS

Perfume para a viúva

Historia baseada nun conto de Álvaro Cunqueiro
Diego Seiro

Mentres o demo Corcubillón e o seu curmán O Tortiño comen un caldo de castañas, chega un guasap.

-É o xefe -di Tortiño.

-Glup! Non deixa nin facer a dixestión -responde Corcubillón.

-Tes unha misión. Polo visto, o Miñoca, o Ceviche e o Vacaloura fracasaron no intento de namorar a viúva -explica o Tortiño.

-Gha, gha, que fan eses nugalláns tras unha viúva?

-Tenche un monte de cartos, meu! E precisamos capital para a nosa páxina web. As trasnadas maiores agora fanse pola Internet... A viúva sospeita que os demos andamos atrás dela, vas ter que disfrazarte ben.

-Eu sonche o rei do entroido -exclama, Corcubillón cun sorriso.

Corcubillón é un demo pequeno e listo. O seu tío é perfumista, así que, ten perfume de sobra para bañarse nel e disimular o cheiro a xofre. Peitéase con abundante gomina para tapar os cornos, vístese cun traxe e sombreiro para parecer un cabaleiro e utiliza calzas para aparentar máis alto. Aínda así, demo precavido vale por dous, e Corcubillón mándalle un grollo do perfume francés de potentísimo recendo, que o seu tío fai con toxos, estraloques e licor de herbas, antes de saír da casa.

-Voulle levar estas flores e chocolates,



ABRAHAM CARREIRO

ben untados no perfume do meu tío -pensa Corcubillón.

Logo de beber dous vasos de viño e un grollo do perfume, Corcubillón chega algo chispa á casa da viúva Smith e ao intentar tocar a campañiña da porta tropeza e cae ao chan. A campaña soou, pero tamén o fixo o cu do demo contra o chan.

-Quen vai? -pregunta a viúva dende o interior da casa.

-Bombóns e flores, para a muller dos meus amores! -di Corcubillón axeonllado.

- Oh! Os meus favoritos, pase -solta, a muller mentres dá a volta. -Estes chocolates cómense sen fame.

-Alédome de que lle gusten -contesta o demo, xa de pé.

-E estas flores recenden que dá gusto velas -di a viúva, mentres cheira o ramo e come un bombón.

-Nin marzo con flores nin moza sen amores -solta, Corcubillón.

-Home refraneiro é irresistible.

Agarimosa polo cheiro do perfume, a muller bótase ao pescozo do demo.

-Non podo parar de ulirte! Namoráchesme, pero andan tras de min os demos. Demóstrame que ti non es un deles, e casamos.

Corcubillón, de tanto bicar na viúva, mareou como capitán por todos os portos e, entre tanto, pensou: o perfume que chimpei debeu chegar xa ao fondo das miñas tripas.

-Deixe demostrarlle o meu contento, cun vento -espetoulle Corcubillón na orella á señora Smith.

O demo botou un peido florido e á muller saltáronlle as bágoas de ledicia. E, sen saber como, Corcubillón ergueuse, casado, coa muller encinta e o teléfono a repicar.

ONLY CHILDREN



A TIPOGRAFÍA 1: As fontes tipográficas

Guión e ilustración: Montse Piñeiro

Un dos elementos máis importantes no deseño gráfico é a tipografía: o estudo, deseño e clasificación das letras e das súas variacións.

Cada conxunto de letras cun mesmo deseño chámase fonte tipográfica.

O primeiro paso para decidir que fonte empregar ou deseñar é pensar no que queremos transmitir.

Hai varias categorías que agrupan as fontes tipográficas dependendo das súas características:

SERIF

Teñen un remate ao inicio e ao final da letra. Atopámolas en libros ou periódicos, pois son máis cómodas para ler textos longos. Dan sensación de formalidade, rectitude e confianza.

Sans serif

Estas letras non teñen un remate. Transmiten modernidade, forza e limpeza. É o tipo de letra ideal para ler en soportes electrónicos ou para titulares.

FANTASÍA

Non seguen unha norma! Adoitan chamar moito a atención, porén, recoméndase que o seu uso sexa só en textos curtos, pois en textos longos poden cansar a vista.

Caligráficas

Semellan estar escritas a man. Transmiten elegancia e madurez.

Parécense ás caligráficas pero son máis redondeadas. Provoan unha sensación máis amigable e lúdica.

Redondeadas

XEOMÉTRICAS

Empregáanse para comunicar modernidade e cambios tecnolóxicos. Dan sensación de vangarda e innovación.

CONDENSADAS

Son máis estreitas e hai menos espazo entre elas. Transmiten rixidez e empréganse para comunicar seriedade e elegancia.

Unha mesma fonte tamén pode ter distintas variantes, estas son as principais:

NEGRA

Unha versión máis grossa da tipografía que se emprega para resaltar un texto ou expresar forza.

BOLD

Unha variante máis grossa que a negra. Transmite poder e autoridade.

Cursiva

A cursiva apórtalle un estilo máis dinámico á letra.

THIN

Unha variante máis fina. Transmite equilibrio e limpeza.

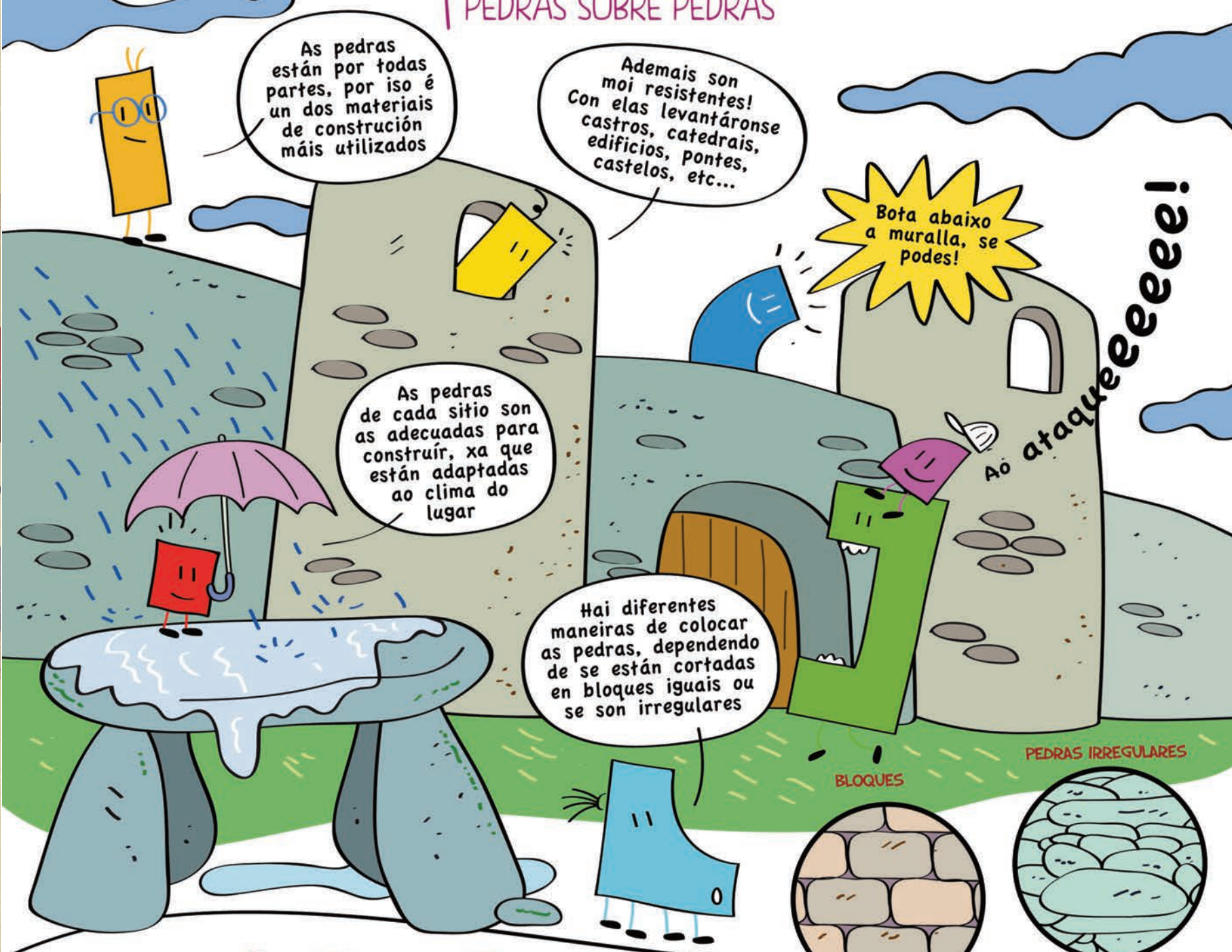
Agora tócache a ti!
Busca nos libros, discos e revistas da túa casa distintas fontes tipográficas e identifícaas. Podes probar a imitar a que máis che guste. Continuará no seguinte número!



CONSTRUÍNDO CON LUPO

ARQUITECTURA PARA XENTE MIÚDA

1 PEDRAS SOBRE PEDRAS



As pedras están por todas partes, por iso é un dos materiais de construción máis utilizados

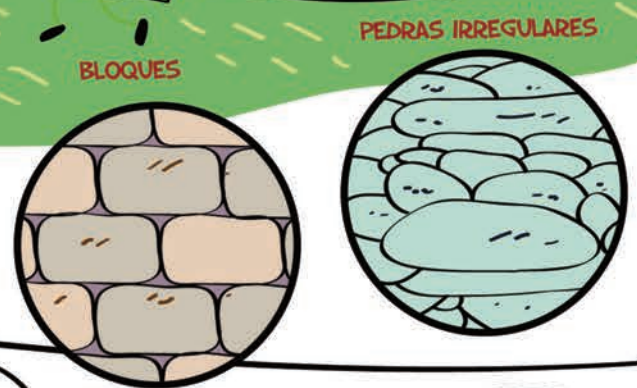
Ademais son moi resistentes! Con elas levantáronse castros, catedrais, edificios, pontes, castelos, etc...

Bota abaixo a muralla, se podes!

As pedras de cada sitio son as adecuadas para construír, xa que están adaptadas ao clima do lugar

Hai diferentes maneiras de colocar as pedras, dependendo de se están cortadas en bloques iguais ou se son irregulares

Ao ataqueeeeeei



2 O RETO DO MES

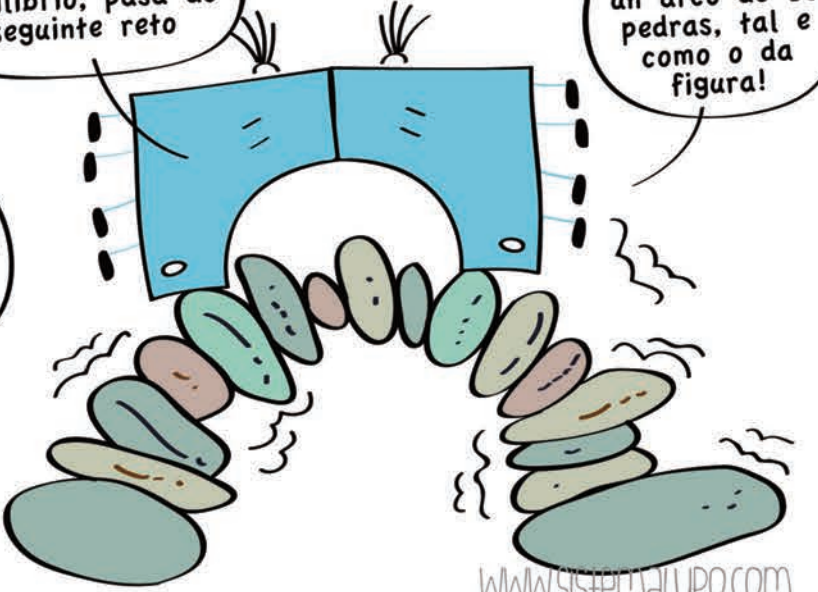
Este mes faremos un xogo de construción con 16 pedras de diferentes tamaños

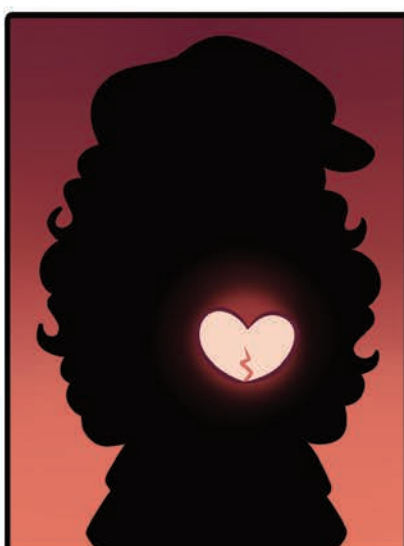
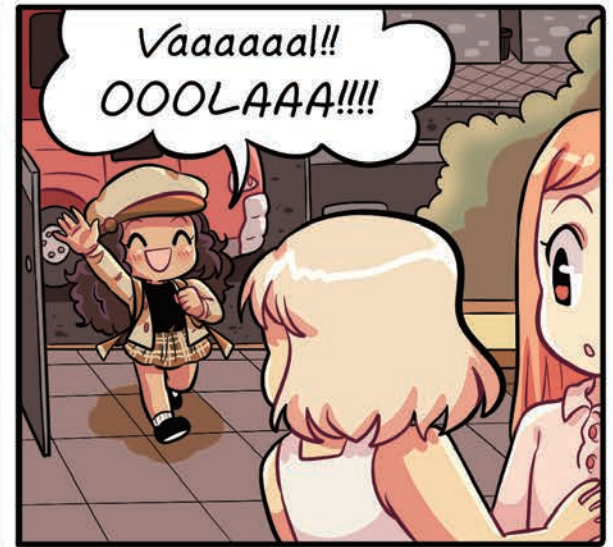
Poden ser do mar ou do río, planas e lisas ou irregulares

Fai primeiro unha torre con 8 pedras diferentes. Verás que non é sinxelo!

E, cando teñas dominado o equilibrio, pasa ao seguinte reto

Constrúe un arco de 16 pedras, tal e como o da figura!





Desaloxade canto antes o edificio!!