

# AVENTURA NO CEMITERIO DAS BURRAS

## ROTA Nº 3 COMPLETA



PRAIA DOS  
CASTROS



CEMITERIO DAS BURRAS



**Gregorio SANZ**  
Avda. de Luarda s/n  
27700 -RIBADEO (Lugo)  
Teléfono/Fax: 982 128848  
ceip.gregorio.sanz@edu.xunta.es

**CEIP Gregorio Sanz**  
*Ribadeo - Lugo*



**XUNTA DE GALICIA**  
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA



Rematando xa o mes de setembro, os alumnos de sexto de primaria do **CEIP Gregorio Sanz** están convocados para realizar a terceira rota do proxecto **“coñecer as costa de Ribadeo”**. Ás dez en punto saen no autobús cara ao inicio da rota a pé, na **área recreativa de Vilaframil**.





**Van cheos de ledicia** pensando que se **libran das clases por un día**, quizais se pincharán algo coas **espiñas dos toxos**; pero xogar no parque de Rinlo, encher o bandullo de **amoras maduras** e planear onde van quedar para **ir ao cine pola tarde**, paga a pena.





Quen máis quen menos, **perdidos polas corredeiras dos seus pensamentos**, chegan todos ao primeiro destino case sen decatarse, e despois de facer unhas **“filas perfectas”**, case que debuxadas con lapis e regra. Con paso firme e acompasado entoando **unha desas cancións que tanto lles gustan a eles e a elas**, sentindo nos seus ledos rostros o frescor do **vento mareiro** enfían o primeiro paso por entre os **toxos da ribeira**. Adiántase o grupo de sexto B co seu titor e o mestre de ximnasia. **Non tardan moito en decatarse de que os toxos teñen as espiñas especialmente afiadas esa mañá** e que a mellor solución pasa por dar un **prudente rodeo** o máis **lonxe** posible delas.





O **plan B funciona**, os membros do grupo B saen **a fume de carozo** e non tardan nin un “pis pas” en chegaren ao **Cemiterio das burras** (un profundo burato entre as rochas ao que non se lle ve o fondo). Alí situados ao seu redor os profes explícanlles o significado de **tan curioso topónimo**, despois seguen a súa marcha cara a **praia dos Castros**, onde quedan para xuntárense todos.







Un pouco despois da súa partida chegan os membros do grupo A. Daquela comeza a aparecer unha espesa néboa e, **de súpeto**, **tres rancos e enormes** corvos, mouros coma o carbón mouro, **pasan sobrevoando as súas cabezas emitindo o seu particularmente desagradable son**, que lle pon os **pelos de punta** a máis dun. Co susto, a Teresa **esváralle a cámara fotográfica das mans e cáelle ao fondo do burato metida na súa funda**.





**Antes de que o titor se decatara, catro alumnos** que non se pararon a pensar nas consecuencias da súa ousadía, **saen á carreira** buscarlla e xa estaban chegando ao fondo. **O profe berrouilles** que volveran, **que xa iría el** buscala... pero era tarde, a estas alturas da aventura xa chegaran a onde estaba a cámara e **non escoitaban o que o mestre lles dicía** (antes tampouco) pero agora tiñan un motivo: estaban a investigar a **estraña luz** do interior dunha **cova que comunicaba co Cemiterio das burras**, e seguindo a seu costume de **non se parar a pensar**, introducíronse na cova na que tamén soa unha **doce e harmoniosa melodía**.





**Preocupados**, tanto o mestre coma os compañeiros porque xa había tempo que os perderan de vista e **non daban sinais de vida**; entón, retirados prudentemente do borde do furado o resto de alumnado por indicacións do titor, este aventúrase a ver que é o que está a pasar. Como **ao chegar ao fondo non estaban alí**, nin había sinais de que os catro nenos saíran cara á auga, **meteuse na cova**, pero tampouco estaban nela, xa usaran unha das portas e desapareceran. El tentou entrar e conseguíuno, **pero tampouco os atopou**.





Mentres, **alá enriba entre a bruma**, case non se ven uns aos outros e **están aterrados**.

- Que vai ser de nós? - preguntábase Carmela **preocupada**.

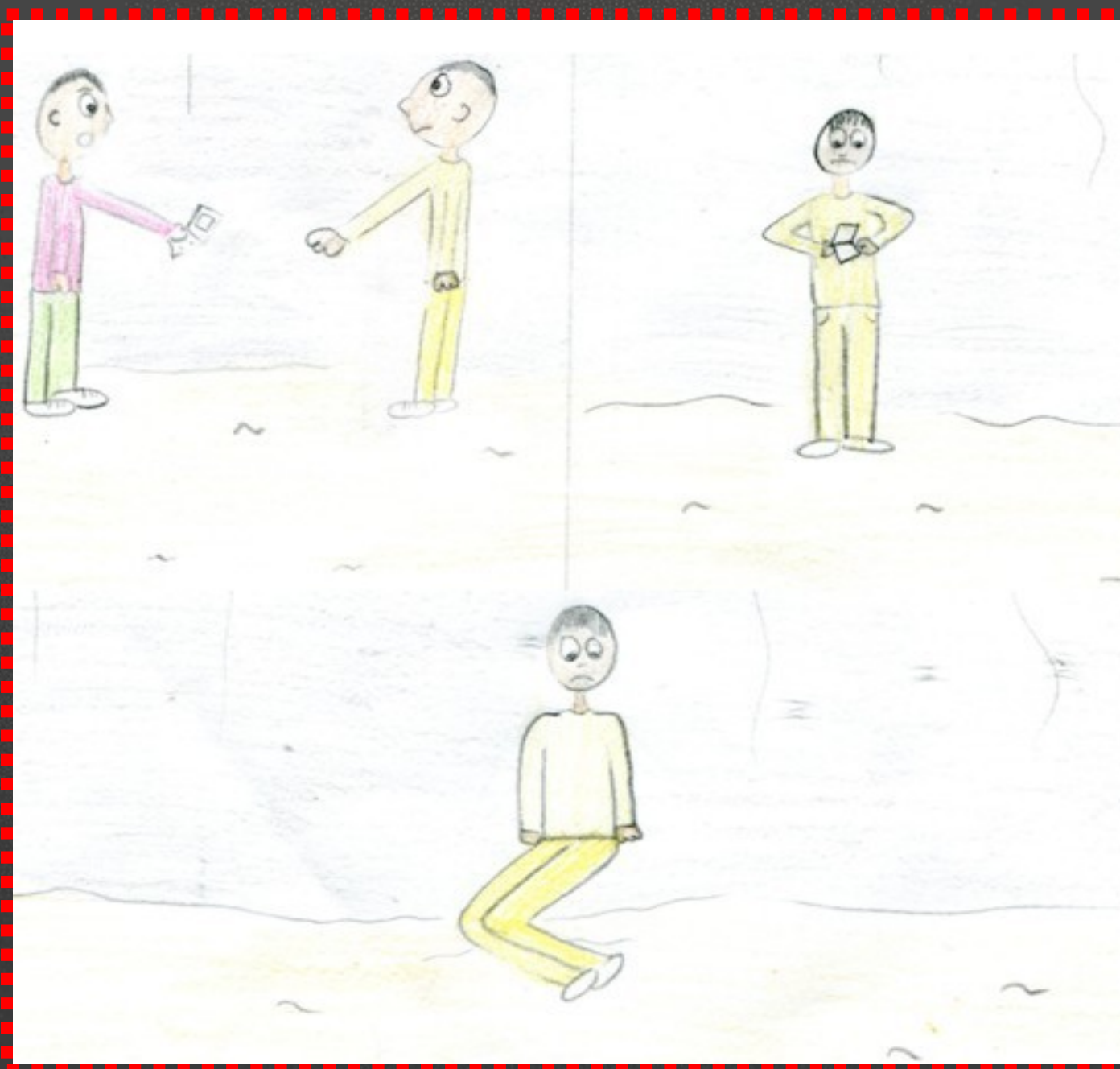
Os que viran antes a Alex argallando co **móbil** percibiron **un raio de esperanza**: podían chamar aos outros profes e pedirilles axuda. Mágoa que non sabían os seus números, nin o do seu titor para preguntarlle que era o que pasaba. Entón **lembraron o número de emerxencias 112** e **urxiron a Alex a que o marcara**. Unha, dúas... ata tres veces o fixo, pero **nada!**





**-Trae para aquí que non sabes marcar -**  
berrou Celso a piques de facer explosión,  
mentres lle collía o móbil a Alex que o miraba  
espantado... aquel marcou, remarcou e caeu  
de xeonllos **desmoralizado**.

**-Estamos perdidos! -** atinou a dicir - **non**  
**hai cobertura** ou algo raro pasa. Perdoa  
Alex, sinto haberche berrado.





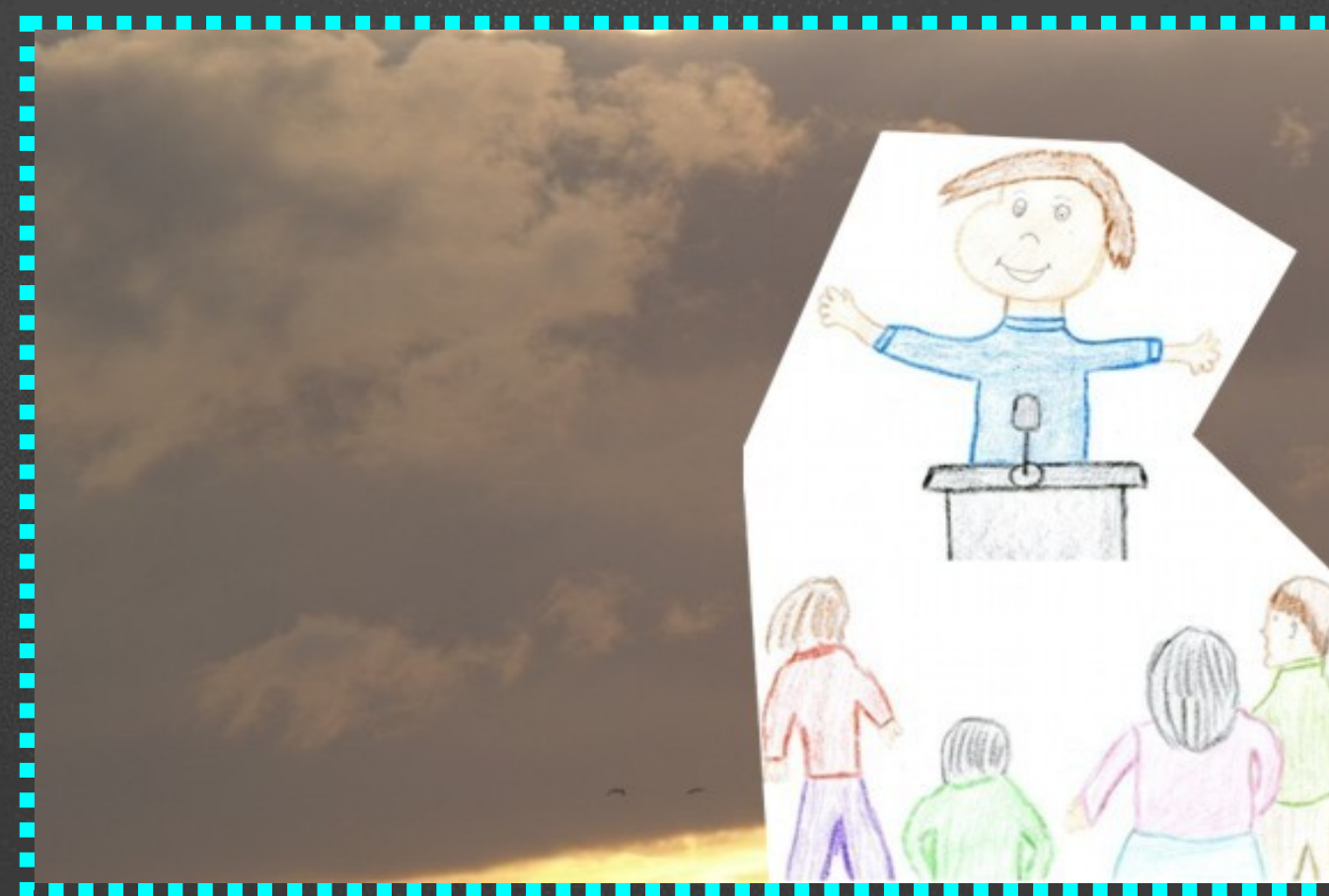


E repetiu o que anteriormente fixeran os seus compañeiros . . .





-Con poñernos nerviosos non imos conseguir nada – tratou de tranquilizar Mateo. Empeza a facer un frío moi intenso e está todo escuro, pero do Cemiterio das burras sae unha fermosa luz. Aquí fóra non se ve cousa, os outros non saíron pero tampouco se escoitou pedir auxilio a ninguén o que é un bo sinal, e polo menos dentro do burato se nos xuntamos non imos ter frío. Ademais os profes dixeron que estaba baixando a marea o que nos dá unhas horas de marxe para volver saír.





As palabras de Mateo soáronlles razoables e todos decidiron baixar ata o fondo do burato, pero unha vez alí, a cada vez máis brillante luz e a fermosa música que se escoitaba convencéronos para entrar na cova onde a temperatura era especialmente agradábel. **Empezaron a sentirse seguros** e deixaron de ter medo. Como non ven nin ao mestre nin aos compañeiros **deciden investigar no interior da cova seguindo as súas pegadas**, que están marcadas no chan areento, con toda a precaución para non caer en ningunha trampa. Seguen con coidado sen ver máis rastro dos compañeiros, ata chegaren diante **dun portal de pedra** no que se xuntan pisadas de **zapatillas** e de **ferraduras**. O portal que ten **a imaxe dun burro** na parte máis alta, é a entrada a unha galería na que hai moitas máis pegadas que se confunden unhas coas outras. **Alí descubren varias portas**, cada unha das cales ten un enorme letreiro cun enigma que resolver para poder entrar, **xunto coa a imaxe do burro**. Como o mestre e os seus compañeiros desapareceran, decidiron dividirse en grupos e aventurarse cada un nunha das cinco portas na procura dos seus amigos actuando co valor que dan a **pouca idade e as ganas de aventura**, ignorando calquera perigo que puidera xurdir e emitindo todos a unha o seu **berro favorito** de guerra: **A tripla erre, “RETAR, RESISTIR, ROSMAR”**.





**E AGORA ... QUE FOI DE TODOS ELES ?  
QUE ACONTECEU ENTRE ESTAS DÚAS IMAXES ?  
A SOLUCIÓN ... NAS PRÓXIMAS PÁXINAS!**





Unha vez chegados á realidade alternativa que dá saída á praia dos Castros, tanto o mestre e os catro alumnos que se perderon primeiro, coma o resto de grupos que entraron nas diferentes portas, van xuntándose nunha especie de aula de audiovisuais con ordenadores, pantallas, proxectores, etc. e van contando uns aos outros o ocorrido:

Nós, o grupo A, estivemos nunha selva pinta (branca e moura), perseguíronnos unha babosa xigante e outros animais (todos malos) Menos mal que tivemos unha boa idea.

Pois nós, o grupo B, tratamos cuns gnomos moi xenerosos.

O grupo C encontramos especies de animais bastante perigosas, pero tamén un corvo-paisano que nos axudou. Tivemos algunhas discrepancias nas decisións, pero comemos moi ben, fixemos deporte e vivimos moitas e bonitas aventuras.



Pois anda que nós! Os do D, non che quero contar, atacounos o chocolate, perseguíunos un oso bicabezudo, gañamos o campionato mundial de "rugby" e viaxamos na Máquina dos mundos

O grupo E xogamos ao despiste, ao "pilla-pilla", cazamos un lucecú e fixemos investigacións científicas; tratamos con marcianos, rebozámonos no barro e... aquí estamos dispostas a mangar o zoco de novo.

Iso non é nada, os primeiros, o F fomos os millores: falamos con "Bob Esponja", que por certo non paraba de rir, pero non nos axudou. Quen nos axudou foi un enorme carniceiro bigotudo, o coello de Alicia e un espello no que nos miramos para ver se estabamos ben peiteados. De quen non imos dicir nada é do noso mestre... hummm! Non parecía o mesmo.



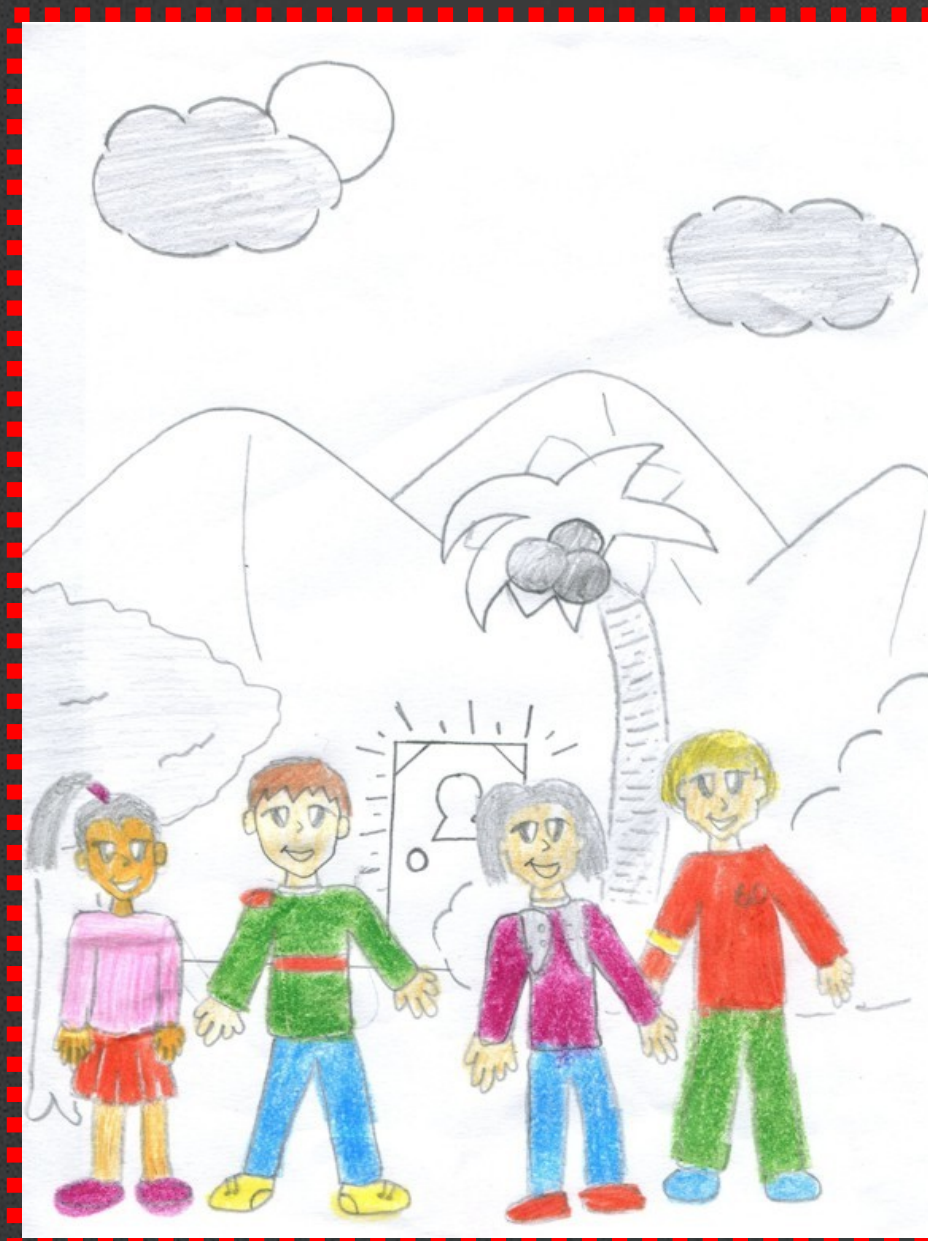
# E QUEN SERÁ ESTE ?



- Ola! Chámome Piñato Ananás, son un “ente” e a miña misión é tratar de explicarvos o que vos acaba de pasar e solucionar as posibles dúbidas que teñades. En primeiro lugar dicirvos que nesta realidade ides estar con hoxe, catro días, que na vósa realidade son pouco máis de dúas horas, e que ides estar á hora prevista na Praia dos Castros. Pero seguid, seguid que se vos nota moi animados, contádenos as vosas aventuras que prometen ser de gran interese.



# AVENTURA NA SELVA PINTA



**LORENA:** Cando vimos as portas, entre todos eliximos a A. Á beira da porta había un cadro cunha foto dun burro, ao movela vimos unha especie de panel informativo cun teclado onde había que introducir unha clave. **A1**

- **ENTE:** Cita tres lugares nos que eu si me podo sentar, pero ti non.

**LORENA:** Despois dunha hora e pouco máis, adiviñamos a clave. A resposta era por exemplo: nos meus xeonllos, diante de min, detrás de min. etc. a verdade é que non era para pensar tanto.

Despois dunha hora e pouco máis, adiviñamos a clave, entón abriuse e atopámonos nunha xungla máxica. Ao entrar vimos que era branca e moura e logo de andar uns cantos pasos a porta desapareceu. De seguido tentamos investigar un pouco, subímonos a unha palmeira e non descubrimos nada. Xa se facía de noite e non tiñamos refuxio, tiñamos que construír un.

Para conseguir ese refuxio había que resolver outro enigma. **A2.**

-**ENTE:** A profe bromista di que: cinco por catro vinte máis seis igual a vinte e sete. E eu digo que é verdade, tedes que demostralo...

-**PIRULETA:** Chupado:  $(5 \times 4, 20) + 6 = 27$  Multiplico catro coma vinte por cinco e iso dame 21, logo súmolle 6 e dá 27.

-**ENTE:** Correcto.



# AVENTURA NA SELVA PINTA

**FLORENCIA:** Unha vez resolto, a iso das once e media da noite entrounos fame, para conseguir comida tiñamos que resolver outro enigma máis. **A3**

**-ENTE:** Tiña un catarro do demo e mala memoria, bueno mala memoria aínda a teño. Ben, ao grao, se me dis cada canto tempo teño que tomar o tratamento que me receitou o médico, douvos dous tarros de mel para cada un. O caso é que o médico deume 11 pastillas para tomar nas próximas 50 horas, a primeira xa na súa consulta. O caso é que non sei cada canto tempo teño que tomalas. Axúdame.

**-PRISCO:** A ver, déixame pensar...Cada 5 horas! Tes que tomalas cada cinco horas.

**-ENTE:** Agora que o lembro, ¡xusto como me dixo o médico!

Tivemos éxito e empezamos a comer, xa pasaba moito das doce e tiñamos que deitarnos, como Piruleta non quería durmir con catro persoas, repartimos a cabana en catro partes.

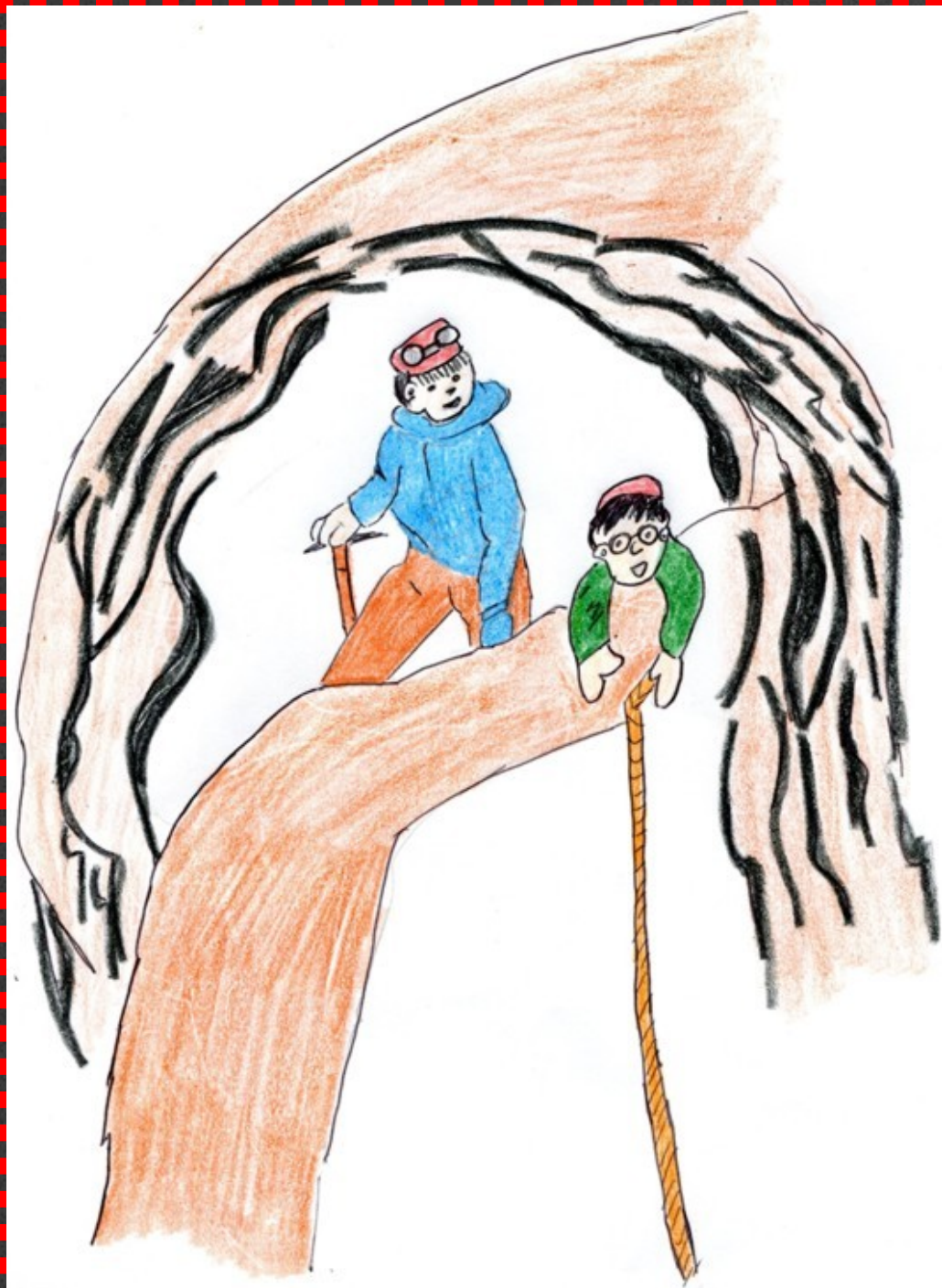
**FLORENCIA:** De madrugada Prisco escoitou un ruído e espertou aos demais. De súpeto Florencia viu acercarse unha babosa xigante, era moura cos ollos brancos e unhas grandes antenas.

**PRISCO:** Puxémonos a correr que perdiamos o cu, e atopamos unha ponte colgante bastante longa e inestable. Ao chegar á ponte había que resolver outro enigma do máis inoportuno, o **A4**, que aínda que o pareza, nada ten que ver con Audi





# AVENTURA NA SELVA PINTA



**-ENTE:** Todos, espero, coñecedes O ARCO DA VELLA que se forma básicamente cando un raio de luz se descompón nas cores que xa coñeces ao atravesar unha pinga de auga, ofrecéndonos un fermoso espetáculo fonte de inspiración para numerosos ditos populares. Non se vos vai pedir que recitedes refráns, senón que resolvades o problema á inversa, é dicir, tendo as cores do arco da vella facer que os vexamos como luz branca.

**-PIRULETA:** Ai, xa sei que mo explicou o meu avó! Facendo un disco de cartón dividido en sete sectores circulares. Cada sector coloréase cunha das cores do arco da vella na mesma orde en que se ven. E despois clavándolle un lapis, facémoslle xirar ao conxunto coma se fose un peón e...tachán, luz branca.

**PRISCO:** Despois de resolvelo rápidamente, logramos pasar a ponte e escapamos da babosa. Aínda co corazón na gorxa escondémonos, e Lorena decatouse de que todos os seres vivos desa xungla eran malos. Entón ocorréusenos unha idea: Cunhas cores que levaba Lorena no peto formar un círculo máxico, as cores repartíronse polo aire e deron cor e boa actitude a todos os seres vivos desa xungla e poidemos camiñar tranquilamente.

Ao pouco tempo apareceu unha porta que conducía a unha cova onde atopamos aos demais.



# UNS GNOMOS MOI XENEROSOS.



**FOFO:** Chegamos ás portas e eliximos a B que coma todas as outras tiña representado un burro que reclamaba a solución dun enigma para poder entrar, o **B1**.

**ENTE:** Dúas mais e tres fillas van con tres saias á misa. Como é posible?

**JAIME:** Chupado. Miña avó, miña mai e miña irmá fan iso tódolos domingos, e son tres persoas, pero dúas son mais e as tres son fillas.

**FOFO:** Jaime acertou coa resposta e puidemos pasar. Ao entrar encontramos un mundo imaxinario no que hai uns gnomos que como mascotas teñen dinosauros do tamaño dun can.

Seguimos camiñando neste para nós abraiante mundo e encontramos un pastor que nos pide que lle enterremos ao tío. Como recompensa daranos pan con queixo. Entón solucionámoslo e a nosa recompensa metémola na mochila dun de nós.

A continuación imos dar un paseo e encontramos un ancián que nos ofreceu onde hospedarnos a cambio de solucionar un problema, o **B2**.

**ENTE:** Ordeando os números dos acontecementos que vou citar por orde cronolóxica ascendente, aparecerá o cadrado dun número capicúa. Se o acertades tedes hotel gratis.

8→Comeza a funcionar o primeiro tren de vapor.

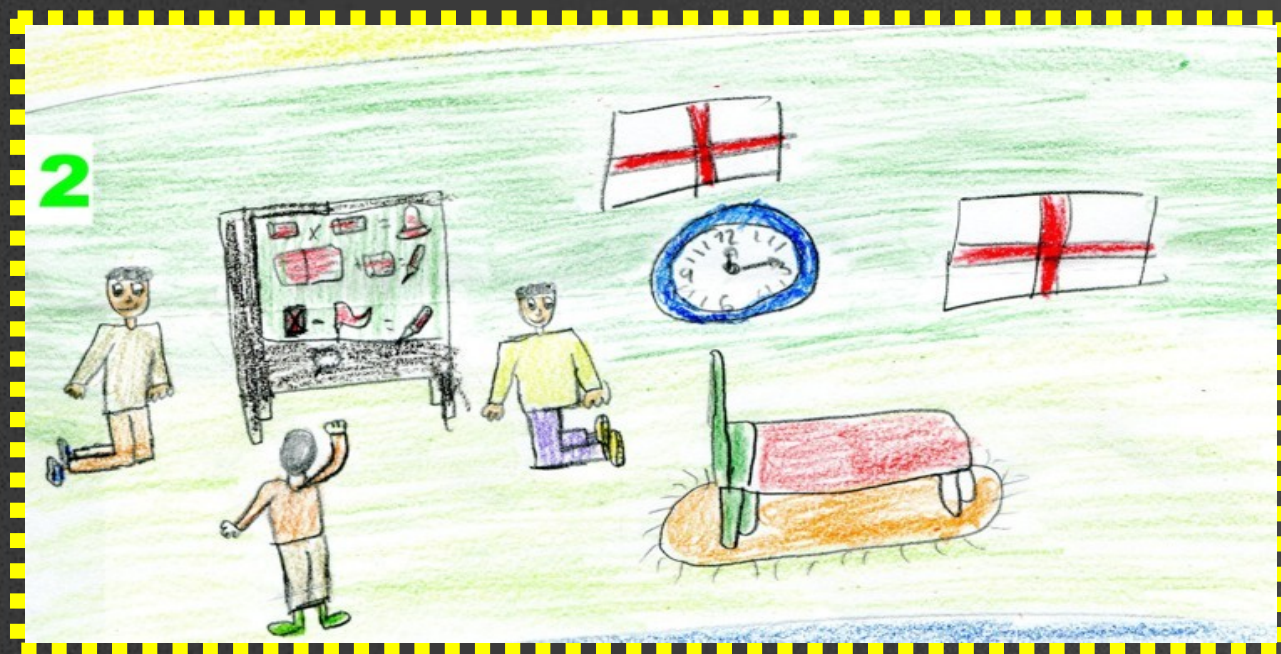
4→O ser humano pisa a Lúa.

5→Os barcos movíanse polo vento que sopraba as súas velas.

3→Os cabaleiros coma D. Quixote viaxaban nos seus cabalos.



# UNS GNOMOS MOI XENEROSOS.



**2**→ Empezaron a funcionar os primeiros aparellos de radio.

**-PLINTON:** Eu non me acordo de como se fai a raíz cadrada.

**-FOFO:** Eu tampouco, nin de que é capicúa.

**-TOPOMÁN:** Como se vos entere o profe! Menos mal que estou eu aquí para solucionar o problema. Decídeme o número e eu fago a raíz cadrada.

**FOFO:** Fan unha reunión de urxencia e van anotando no chan as cifras ordenadas, mentres cruzan os dedos e agardan a que Topomán resolva a raíz que dá exacto. Entón respiran aliviados.

**-JAIME:** O número é 232, claro lese igual!

**-ENTE:** Está ben, tomade as chaves. Nas habitacións atoparedes todo o necesario para instalarvos cómodamente.

**FOFO:** Unha vez solucionado correctamente, dános como recompensa a chave dunhas habitacións con todo o necesario. Despois nas habitacións como tiñamos queixo e pan, ceamos, e logo á cama non sen antes falar un bo cacho do que nos acababa de suceder e pensar onde e como estarían os outros.

Ao segundo día ao despertar pola mañá, encontramos unha caixa forte para coller diñeiro e ir ao mercado dos mércores. Diante dela hai un enigma, o **B3**.

**-ENTE:** Averiguade o valor de cada figura, tendo en conta que:

**Teléfono por teléfono, igual a campá. Libro máis teléfono, igual a lapis. Reloxo menos bandeirín, igual a lapis tamén. O lapis vale 5 e todos son menores de 7.**

**Se acertades poderedes abrir a caixa forte na que hai diñeiro para vós.**



# UNS GNOMOS MOI XENEROSOS.



**-FOFO:** É fácil, o libro só pode ser 2, entón a campá é 4, o teléfono 3, o reloxo 6, o lapis xa o sabemos e o bandeirín 1. Entón a clave é: **243561**

**-ENTE: Ben razoado e premio acadado.**

**FOFO:** Unha sabida a clave abrimos a caixa e dentro dela vemos 10 gnomoeuros. Cos cartos atopados, cando chegamos ao mercado compramos: auga, froita e comida. En total gastamos 7 gnomoeuros. Co resto compramos un teléfono móbil que non funcionaba, así que non nos valeu para nada. Entón volvemos á casa comer e despois deitámonos a descansar.

Cando espertamos da sesta visitamos o resto do pobo e volvemos para cear o que quedaba de comida e cando acabamos fomos para a cama.

Pola maná do terceiro día levantámonos famentos e chamamos ao servizo de habitacións para que nos trouxeran o almorzo.

Unha vez solucionado o tema alimenticio asistimos á misa para ver o gnomo cura. Na igrexa encontramos unha porta detrás da imaxe principal da virxe gnoma para poder saír dese mundo. Logo de camiñar cara ao leste uns cantos centos de metros, entramos nunha cova na que oímos voces coñecidas e xuntámonos cos demais.



# ESPECIES CLASIFICADAS, CORVO PAISANO E OUTRAS...



**SONIA:** Ao intentar traspasar a porta un burro con sete patas e tres ás plantexounos un enigma, o **C1**.

**-ENTE:** En castellano. A qué palabra de seis letras, si le quitas las tres primeras le queda solo una?

**-TERESA:** Calquera destas, laguna, moruna, vacuna...

**-ENTE:** Vale, vale, que vos pedín unha, non vos pasedes de listos.

**SONIA:** Despois de contestar a coro correctamente deixounos pasar cunha reverencia. Ao traspasar as portas da cova encontrámonos nun túnel moi negro cunha saída moi brillante. Aparecemos nun mundo alternativo. As froitas azuis destacaban nas árbores e os mesmos, sobre o ceo vermello. Había moitos lagos de auga cristalina e covas profundas. Tamén moitas especies raras que se nos aproximaban. Chamámoslles E. C. (especies clasificadas) e podían ser moi perigosas. Refuxiámonos nunha das covas despois de botar fóra as outras especies ganándolles unha partida de parchís. Logo duns minutos de descanso, saímos para fóra e un dos corvos mouros transformouse nun señor de voz tenebrosa e penetrante. Avisounos do rápido que transcorría o tempo nese sitio; e de que nos ía a plantexar uns enigmas, se non os sabíamos quedaríamos alí para sempre. Nisto díxonos:

**-ENTE:** É moi importante andar con cartos e ter unha vivenda segura. Poderedes telos se adiviñades o enigma **C2**.



# ESPECIES CLASIFICADAS, CORVO PAISANO E OUTRAS...

**-ENTE:** É moi importante andar con cartos e ter unha vivenda segura. Poderedes telos se adiviñades a solución do seguinte enigma:

Colocando os signos aritméticos entre catro oitos, tedes que obter como resultado os segundos que hai nos dous minutos que tedes para solucionalo.

**SONIA:** Nós, pensativos empezamos a darlle voltas, ata que case se acaba o tempo... e ao límite, SINOM e MATEO GPS saltan coa resposta.

**-SINOM/MATEO GPS:** Xa o temos!

**-ENTE:** Ben, pois ilustrádeme.

**-SINOM/MATEO GPS:** Nós temos como máxima, conseguir máis por menos, e seguíndoa obtemos que  $[(8+8) \times 8] - 8 = 120$ .

**SONIA:** O corvo-paisano puxo mala cara e despois dun largo silencio díxonos:

**-ENTE:** Moi ben! Estou abraiado.

**SONIA:** E foise.

**SINOM:** Unhas moedas (300 euros) e unha bonita cabana apareceron diante de nós. Entramos na cabana e instalámonos, era moi curiosa, as paredes parecían teitos e viceversa. A cor era moi rechamante e tiña unhas ventás triangulares, por fóra semellaba un cogomelo. Empezamos a repartirnos as tarefas, nós os nenos limparíamos a casa cuns mandís que as nenas nos fixeran, moi chulos por certo. Elas, mentres, farían a comida.

Despois dun tempo limpando xa estaba todo perfecto, entón Sinom e máis eu programamos ir pescar e máis tarde fabricar novos utensilios para limpar, mentres as nenas saían recoller paus e pólas para cociñar os xugosos peixes que sen dúbida pescaríamos.



# ESPECIES CLASIFICADAS, CORVO PAISANO E OUTRAS...

**-MATEO GPS:** Colle as cañas Sinom!

**-SINOM:** Non te poñas de mandón comigo que somos un equipo.

**SINOM:** Ao chegar a casa démoslles ás nenas os peixes pescados, que por certo resultaron estar moi bos grazas ás excelentes cociñeiras. Despois de cear demos un paseo e deitámonos, tiñamos unha gran aventura por diante.

Á mañá seguinte levantámonos e comemos os restos de peixe que quedaran do día anterior. Fixemos a mochila e saímos coa misión de encontrar unha saída. Andamos, andamos, andamos e andamos ata que Sinom quixo ir ao leste, Mateo GPS cara o sur e as nenas cara o norte. Despois dunha longa discusión a berros, as nenas decidiron ir cara o norte xuntas e os nenos tamén xuntos pero por outro camiño. Andamos, corremos ata que nos encontramos coas pícaras que preto dunha preciosa cabana cociñaban. Nós, moi desaliñados e bastante tímidos acercámonos a elas coa esperanza de que nos deixaran quedar e dixeron que si. Necesitaban a alguén que pescara para non se mollaren. Quedamos a durmir e ao día seguinte emprendemos outra vez o viaxe .

Outra vez o corvo - paisano aparecéusenos e a cambio dun enigma ben resolto daríanos uns tándems.

**-ENTE: Listos para o enigma?**

**-SINOM:** O de listos, sempre!... Vaale, Si.- contestamos entusiasmados e plantexounos o enigma. **C3.**

**-ENTE: Juan, María, Pedro e Eva teñen cada un unha profesión distinta: abogado, comerciante, taxista e médico. As súas idades son 48 anos, 42 anos, 45 anos e 51 anos. Eva é abogada e ten 3 anos máis que María. A idade de María é de 42 anos. Pedro non ten 48 anos e no é taxista nin médico. O que ten 48 anos é taxista. Cal é la profesión e a idade de cada un?**



# ESPECIES CLASIFICADAS, CORVO PAISANO E OUTRAS...

**-SONIA E TERESA:** -Mmmmm... Mmmmm, pasáche xefe. As respostas son: Juan, Taxista de 48 anos, María, Médica de 42 . Pedro, Comerciante de 51, e Eva, Avogada de 45 anos

**-ENTE:** Vós si que vos pasades. Veña, a pedalear.

**SINOM:** O corvo-paisán con cara bastante enfastiada deunos un par de tándems e marchamos en busca da saída para a nósa realidade. As nenas ían polo camiño de pedra mentres que os pícaros íamos pola herba caendo cada dúas por tres. O camiño fíxosenos eterno, pero ao final atopamos unha saída e aparecemos onde estaban os nosos compañeiros. Xa non tiñamos as cañas nin os cartos nin os tándems, pero tiñamos unha bonita historia que contar.





# MÁQUINA DOS MUNDOS E ...



**POPI:** Estabamos fronte a seis portas que cada unha tiña un burro representado. Nós entramos pola porta D logo de solucionar o enigma correspondente, o **D1**.

**-ENTE:** Se queredes pasar, a resposta hai que adiviñar: Iván, Óscar, Inés e Ana son amigos e a cada un gústalle un tipo de deporte. A un gústalle o fútbol, a outro o baloncesto, a outro el atletismo e a outro a natación. As alturas en centímetros destes catro amigos son: 168 cm, 165 cm, 170 cm y 160 cm.

A Ana gústalle a natación e mide 5 cm menos que Inés. A Inés non lle gustan ni o baloncesto nin o fútbol e mide 5 centímetros menos que Iván. A Iván non lle gusta o fútbol e é o máis alto. Cal é o deporte preferido de cada un? Cal é a súa altura en centímetros?

**-MARCO POLO 63:** A ver, dous por dous igual a catro, menos a raíz cadrada da hipotenusa, meto gol e fago canasta. Xa está, a solución é:

Iván, xoga ao Baloncesto e mide 170 cm. Óscar, xoga ao Fútbol e mide 168 cm. Inés practica o Atletismo e mide 165 cm. Ana practica a Natación e mide 160 cm.



# MÁQUINA DOS MUNDOS E ...

**-ENTE: Felicítovos porque era complexo. Ah! Mirade onde pisades...**

**POPI:** Cando abrimos esa porta caemos a un baleiro. Despois duns minutos chegamos a unha piscina de chocolate. Cando conseguimos saír dela atacáronnos unhas libras de chocolate que nos levaron ante o seu rei quen se facía chamar Choquer. Este rei estraño era un pouco parvo, resulta un pouco irrespectuoso o de parvo pero é que nos dixo:

**-ENTE: Tedes que adiviñar un enigma, se o conseguides darémosvos "bazocas" para loitar contra o meu exército de libras, trátase do D2.**

**-ENTE: Este é máis faciliño, Combinando seis catros con algúns signos aritméticos, tes que obter como resultados os anos que ten un século.**

**-ETHAN:** Hai outras solucións, pero como nós somos orixinais, aí vai:  $4 \text{ por } 4 = 16$ ;  $16 + 4 + 4 = 24$ ;  $24 \text{ por } 4 = 96$ ;  $96 + 4 = 100$ , que son os anos dun século.

**-ENTE: Sendo tan orixinais, podía dar calquera outro resultado, pero está ben.**

**YAGO:** Entón o tres dixemos a solución correctamente e...De súpeto cáennos do ceo tres "bazocas". Empezamos a combater. Despois dunha dura e longa pelexa só quedaba unha libra contra nós os tres. Entón o rei díxonos que parásemos e despois de negociar con Choquer déronnos comida, bebida e mel. Ao acabar de comer levounos á casa dun científico tolo. Este para tentar a nosa intelixencia, plantexounos un novo enigma o D3. A cambio de resolvelo correctamente daríanos as pezas necesarias para construír unha máquina capaz viaxar a outros mundos. Nós impacientes preguntamos polo enigma. O científico propúxonolo e nós resolvémolo de xeito correcto.

**-ENTE: Os catro membros do equipo tedes que atravesar un río porque vos persegue un oso de dúas cabezas e cinco patas, que só deixa de perseguirvos se lle dades mel.**



# MÁQUINA DOS MUNDOS E ...

Á beira do río hai unha lancha minúscula e dous ananos que se ofrecen a pasarvos a cambio de mel tamén.

Pero hai outro problema, na lancha únicamente poden viaxar os dous ananos ou un cun de vós, e tedes que pasar o río. Se se acaba o mel, o oso pápavos, así que hai que resolver o asunto e ten que quedarvos mel para os ananos.

**-ETHAN:** Pasan primeiro os dous ananos. Regresa un deles e o outro quédase na outra beira. Pasa un de nós e regresa o anano. Volven pasar os dous ananos, e de novo queda un e volve o outro. Pasa o segundo membro do equipo. Regresan os dous ananos e repítense as manobras ata que pasan todos... Buf! Faltoulle pouco. Pfiu!

**-ENTE:** *Xa vexo que sodes valentes loitando co chocolate, non vos metería medo un oso de peluche!*

**-MARCO POLO 63:** Non ho, que va, era broma!

**YAGO:** Finalmente o científico un pouco decepcionado porque pensaba que non o iamos conseguir, deunos unha caixa chea de pezas.

Correndo saímos da casa cara a un deserto de chocolate. Entón o máis listo do grupo, Marco Polo 63, púxose a construír a máquina. Pasaron horas e horas ata que dixo:

**-MARCO POLO 63:** Consequino!

**POPI:** Entón o tres subímonos á máquina e despois duns instantes achámonos noutro mundo diferente. Andando horas e horas xa cansos (menos un) atopámonos coa tenda oficial da selección Inglesa de "rugby" desa realidade. Ao entrar o adestrador da selección estaba moi triste e preocupado, entón como nenos que somos preguntámoslle por que estaba así. El triste díxonos:

**-ENTE:** *Faltan tres días para que empece a final do mundial máis importante da historia e fáltannos tres xogadores.*



# MÁQUINA DOS MUNDOS E ...

POPI: Entón ofrecémonos para xogar. El dixo:

-ENTE: O noso equipo é para homes feitos e dereitos que sexan listos.

-POPI: E se nos pos un enigma?

-ENTE: Eu vou máis aló, se o acertades dareivos roupa, trátase do  
**D4.**

-ENTE: Viaxando pola vosa realidade alternativa, hai unha tenda con estes prezos

Pantalón: 8€

Camisa: 6€

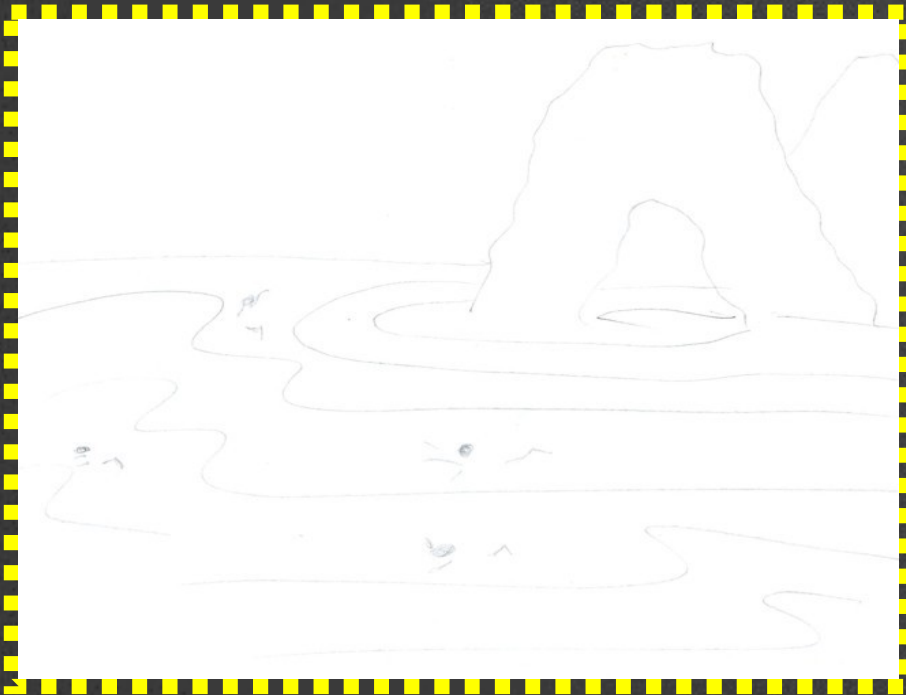
Falda: 5€

Tedes que adiviñar o que custa unha camiseta, entón dareivos roupa para cambiarvos.

-ETHAN: Está chupado, a camiseta vale 7€, tantos como letras.



# MANGAR O ZOCO, O LUCECÚ E OUTROS ACCIDENTES VARIOS.



**CLAU:** Entramos todos na cova, entón pensamos que si Piñato Ananás estivera decidiría que para pescudar onde están o resto dos nenos deberíamos separarnos e facer grupos para introducirmos en cada porta. Un grupo de catro nenas: María, Clau, Gala e Carmela intentan abrir a porta E pero non o conseguen, como alí dentro todo está moi escuro María tropeza cunha pedra envolta nun papel, Gala que era moi cotilla decide desenvolver a pedra e Clau vendo que non puña nada tirouna ao chan, Carmela pegou un berro:

**-CARMELA:** Clau non a tires, que pon algo!

**CLAU:** María viu pasar un lucecú e cazouno. Carmela da súa supermochila dotada de superfondo sacou unha lupa, Clau suxeitaba unha pedra, Carmela coa lupa e María co lucecú puxéronse a investigar. Gala mentres tanto mangaba o zoco coma sempre, e mentres mangaba o zoco, descubriu que a porta tiña unha inscrición nun idioma que inventara María un día no recreo para xogar a idiomas distintos, era a seguinte: **GLAMACLARCA**. Co idioma inventado, María foi confeccionado un dicionario traducido ao galego, unha especie de pequeno LOROUSE que ela, tan intelixente coma sempre, levaba no bolso. A María as letras parecíanlle coñecidas, mirou no dicionario, e en realidade o que significaba era un enigma que traducido ao galego común resultaba incluso gracioso, era o **E1**.

**-ENTE:** En que se diferencian un borracho e unha árbore?

**GALA:** Agora resulta que temos que pensar.

**-ENTE:** Un respecto por favor!



# MANGAR O ZOCO, O LUCECÚ E OUTROS ACCIDENTES VARIOS.

**GALA:** Vale, perdón. Pois está claro que non o teño claro, pero pode ser que o borracho empeza pola copa e acaba no chan e que a árbore comeza no cha e acaba na copa?

**-ENTE:** Está claro que esa é a resposta.

**-GALA:** Bbeen! Ai que me destabilizo! (risa )

**CLAU:** Gala desestabilizábase coa risa e Carmela tentando que calase a boca para poder descifrar o enigma caeron as dúas polo chan pero como non descubriron a solución, entón miraron no dicionario e atopárona. Ao fin puidemos pasar e puxémonos a camiñar. Todas quedamos impresionadas ao descubrir ese mundo. De tanto falar empezounos a dar a sede e a doer a garganta, entón descubrimos un marcianiño de dous centímetros que nos beliscaba nas pernas, levaba un problema, o **E2** que aparentemente era fácil pero non llo dábamos resolto pero cun pouco de axuda pola súa parte, demos co resultado.

**-ENTE:** Agora un moi faciliño: Jorge, Javier, Elena e Olga van de vacacións en avión, cada un a un lugar distinto:

Sevilla, Barcelona, A Coruña e Valencia. Un pagou polo billete 96 €; outro 84 €, outro 93 € e outro 90 €. O que foi a Sevilla pagou polo billete 84 €. Jorge foi a Barcelona e pagou polo billete 9 € máis que o que foi a Sevilla. Nin Javier, nin Elena foron a Sevilla. Javier pagou polo billete 96 € e non foi a Valencia. A onde foi cada un? Canto pagou polo seu billete?

**-MARÍA:** Ai si ho, fácil será pero non o parece!

**-ENTE:** A ver, tedes en conta isto e iso, despois acertades e xa está.

**-MARÍA:** Xa o teño, ti es un marcianiño!

**-ENTE:** Veña ho, isto non é serio!



# MANGAR O ZOCO, O LUCECÚ E OUTROS ACCIDENTES VARIOS.

**-MARÍA:** Vale, é que se o tomamos en serio non sae. Creo que as respostas son: Jorge vai a Barcelona e paga 93,00 €, Javier vai á Coruña e paga 96,00 €, Helena vai a Valencia e paga 90,00 €, Olga vai a Sevilla e paga 84,00 €.

**-ENTE:** Si é correcto.

**CLAU:** Como fixemos ben o enigma deixounos pasar a esa estraña cidade chea de estraños seres. A cambio da solución ofreceunos tamén calor e onde durmir. Ás doce soou o gran reloxo da cidade e apareceron uns enormes marcianos miándonos que nos ofreceron un baño con sales vexetais. De camiño ao hospedaxe encontrámonos coas nosas dobres que nos salvaron de ser comidas ( Demasiado amables, non cres? ) e por fin puidemos comer e durmir ao quente e tranquilas despois do relaxante e longo baño.

**CARMELA:** Ao día seguinte vímonos rodeadas de froitos secos, galletas, leite ...Despois de comer estes manxares iamos emprender outra vez o camiño. As nosas dobres insistiron en que nos quedáramos unhas horiñas máis e caemos na tentación. Estabamos ansiosas por investigar ese lugar e a onde ía parar a seguinte saída. Carmela e Clau ían camiñando sen presa pero sen pausa. Carmela pisou un pau azul e chamou ás demais. María e Gala estaban cansadas e sentáronse no chan, de súpeto empezou a dar voltas e Gala, como por arte de maxia, apareceu cunha botella que puña: "ÁBREME". Abrimos a botella e no seu interior había unha cortiza máis grande que tiña un enigma que non podíamos descifrar, non o podíamos sacar e non se podía romper, intentámolo. Camiñamos un pouco máis coa botella e encontramos outra. No seu interior había unha chave que servía para abrir a anterior, sacámoslle a cortiza a ver o que puña. Ao velo pasamos a un Mundo de barro, cheo de grandes volcáns de (lójicamente) barro. Cando empezamos a andar María patinou por ir mirando cara atrás, entón Carmela que foi ver o que lle pasaba tamén caeu. Mentres, Clau e Gala estaban xogando ao "pilla-pilla", Clau tropezou co pé de Carmela e volveron caer, Gala riuse e un pequeniño marciano que pasaba por alí (por casualidade) tirouna. As caídas servíronlles de muito ás catro porque cando lograron levantarse todas rebozadas co barro, non daban crédito ao que vian: Unha enorme cova. Enseguida puxéronse en pé e metéronse na cálida cova. Alí oíron balbordo e ao acercarenses viron aos seus compañeiros.



# UN ENORME CARNICEIRO BIGOTUDO, O COELLO DE ALICIA E UN ESPELLO.

**MARTA:** Atopámonos coas seis portas que tiñan un burro representado enriba, e mediante un rápido debate

-**ANA:** Eu digo que vaíamos pola A que é a miña letra preferida.

-**EQUIS:** Pois eu digo que vaíamos pola F porque ten un burro enriba e chámame a atención.

-**MARTA:** Paréceme ben, entremos.

**MARTA:** E decidimos escoller a porta F.

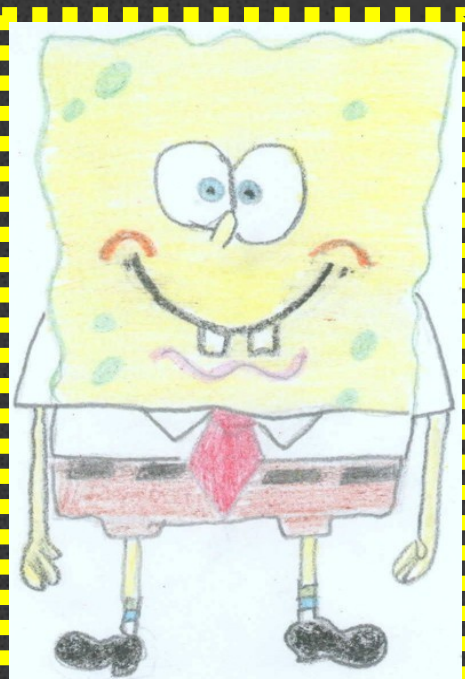
Para poder pasar tiñamos que resolver un enigma, o **F1**, que aínda que o pareza, non significa axuda. Logo de pensar pensar e pensar moi moi á présa, decatámonos de que non era cousa das “mates” senón de lóxica.

-**ENTE:** Tres alumnos famentos comen tres pasteis en tres minutos. Canto tardariades os vinte e tres en comer vinte e tres pasteis?

-**EQUIS:** Trátase de mates, vai haber que pensar moito.

-**MARTA:** Máis ben é de lóxica. Leva tanto tempo comelo se somos tres como se somos trinta. A resposta ten que ser tres minutos.

**MARTA:** En troques da solución que dixemos en voz alta, a porta abriuse e podemos pasar. Entramos nun mundo distinto ao noso, un mundo cheo de personaxes dos debuxos animados. Pasados uns minutos apareceu o noso titor, Pepe que quixo sacarnos dalí e decidiu volver saír pero a porta estaba pechada e sen posible saída, entón non quedou máis remedio que seguir. Polo camiño encontramos a “Bob Esponja” que nos dixo que nos levaría ao seu xefe, “Swiper” quen conquistara toda a escena de plató, pero a cambio de resolver o enigma **F2**.





# UN ENORME CARNICEIRO BIGOTUDO, O COELLO DE ALICIA E UN ESPELLO.



**-ENTE:** Un número ten tres cifras que suman 18. A primeira cifra é a metade da segunda e un terzo da terceira. Que número é?

**-EQUIS:** Esa está chupada, é o 123.

**-ENTE:** Resposta equivocada, hai que estar atentos. Adeus.

**MARTA:** Despois de pasarmos un tempo pensando un dos alumnos adiantouse e dixo un resultado que no seguía as normas, entón “Bob Esponja” deixounos alí no medio dese mundo imaxinario.

**EQUIS:** Camiñamos moito tempo e seguimos camiñando cansos e famentos, nisto encontrámonos cun carnicero que nos ofreceu carne se pescudábase un enigma, o **F3**.

**-ENTE:** Manolo é un carnicero que mide 1,99 m. de alto, calza un 46, ten pelo no peito e loce un bigotazo. Tedes que dicir que pesa se queredes conseguir carne suficiente para comer.

**-EQUIS:** Lóxicamente pesa en quilos.

**-ANA:** Non preguntou en que, senón que.

**EQUIS:** Os alumnos non sabiamos, pero entrevistou Pepe e dixo a solución apropiada, entón o carnicero quedou abraiado e sen carne, tan grande como era.

**-PEPE:** É certo, e por lóxica un carnicero pesa carne.

**-ENTE:** Así é, e o profe que cale.

**EQUIS:** Xa tiñamos carne pero a fame trocábase en ansiedade porque non tiñamos lume. Entón, de súpeto e como caído do ceo, nunca mellor dito, saíu un gormiti de lava do ceo intentando atacarnos pero non nos deu, e como acendeu unhas follas do chan poidemos prender unha fogueira.



# UN ENORME CARNICEIRO BIGOTUDO, O COELLO DE ALICIA E UN ESPELLO.

**EQUIS:** Logo de cociñar a carne do carnicheiro dirixímonos cara a un portal que se distinguía no horizonte, ao chegar vimos que o portal daba á terceira cetaria de Rinlo, pero ao fondo da auga, para saír tiñamos que facelo mergullando e isto desanimaba un chisco a todos. Entón descubrimos algo no exterior que os convenceu de que aínda non estabamos na nosa realidade e decidimos non cruzar o portal e tratar de durmir: O coello de Alicia no país das marabillas tiña un cartel co día e a hora nos que nos atopabamos.

**ANA:** Ao día seguinte cando espertamos vimos outro cartel que puña: “Comede, logo camiñade cara ó leste e mirádevos no espello”.



**ANA:** Quedamos abraiados un intre pero logo, sen pensalo dúas veces, sacamos uns anacos de carne que sobrara do día anterior e comémolos. Recuperados do cansanzo e fame pasados, e intrigados pola mensaxe seguimos camiñando ata dar cun enorme burato, unha cova en realidade. Entón metémonos e despois de andar e andar atopámonos cun espello que tiña gravado o enigma **F4** que tiñamos que resolver para saír da cova e pasar a unha especie de aula de audiovisuais na que nunha gran pantalla se podía ler: “Benvidos, tede paciencia e seredes ben recibidos”, como había unhas cadeiras estupendas, non fixemos coma outras veces, obedecemos e esperamos sentados.

**-ENTE:** A ver se agora estades atentos ao que se vos pregunta, interésavos. Tedes que averiguar un código numérico de cifras inferiores a sete, coa combinación de figuras xeométricas e tendo en conta o seguinte:

O círculo vale 6. Rombo máis rombo igual a círculo. Rombo por cadrado igual a círculo. Círculo menos cadrado igual a pentágono. Rombo máis cadrado igual a estrela. Estrela máis hexágono igual a círculo

**-ANA:** Deixádemo a min que creo que xa o teño: o rombo vale tres, entón o cadrado dous, o pentágono catro e a estrela cinco. Só queda o un para o hexágono.

**-ENTE:** Así me gusta. Moi ben!



# PREPARANDO O CAMIÑO



**PIÑATO ANANÁS:** Ben, agora paso a aclararvos que os “corvos” que vistes, non son tales corvos, senón “entes” posuidores dunha gran sabedoría e, entre outros poderes, o de seren capaces de tomar calquera aparencia, neste caso a de corvos un pouco máis grandes, mouros e rancos do normal para asustarvos o suficiente, e inducirvos a facer o que fixestes. Estes entes son os gardiáns da “Porta cuántica principal” situada no Cemiterio das Burras e que, se eles así o desexan, faise visible e permite o paso da vosa ás distintas realidades nas que estivestes.

**-PIRULETA:** Pois a min casi me dá un infarto!

**-CARMELA:** E eu, eu púxenme histérica!

**-PIÑATO ANANÁS:** Ben que o sinto, pero iredes comprendendo que era necesario actuar como o fixemos. (ente) De tódolos xeitos, polo que sei ninguén de vós estivo moi preocupado, non si? incluso me atrevería a dicir que o pasastes moi ben.

**-SONIA:** Pois claro, somos nenos. Saímonos da rutina e vivimos aventuras.

**-PIÑATO ANANÁS:** Comprendo. Ben, non se magoou ninguén pero hai que pór algúns puntos claros:

-En primeiro lugar dicir que sempre estivestes protexidos por algún “ente” e non correstes perigo real.

-As cores de Lorena non funcionan así normalmente, a que non?

-Os gnomos “entes” claro que foron xenerosos! Pero non parvos, e non quedaron moi contentos. Dixeron que erades demasiado esixentes: Danvos aloxamento comida e cartos, e por enriba pedides o servizo de habitacións para que vos sirvan o almorzo.



# PREPARANDO O CAMIÑO



**-PIÑATO ANANÁS:** Ah, por certo! O teléfono que non quixestes é un prodixio da tecnoloxía, que na vosa realidade valería unha fortuna posto que aínda non está inventado, e permitiríavos comunicarvos (incluso por videoconferencia) con calquera persoa en calquera parte do Universo e nas súas múltiples realidades. Unha mágoa!

**-FOFO:** Pero se non funcionaba!

**-PIÑATO ANANÁS:** Non funcionaba por algo ben sinxelo: Había que activalo, tal como puña nas instrucións.

**-FOFO:** Así que podíamos chamar á casa ou aos dos outros grupos?

**-PIÑATO ANANÁS:** Certo!

**-PLINTON:** Cachis!

**-PIÑATO ANANÁS:** Os corvos-paisanos aínda que puxeran cara de estar enfastiados tamén se divertiron, principalmente cando vos viron co tándem por entre a herba.

**-MATEO GPS:** Que gracia, HE !

**-PIÑATO ANANÁS:** Choquer non era parvo aínda que o parecera, só vos estaba protexendo e o científico o mesmo, os dous eran “entes”.

-O marcianiño de 2 cm. Como vós lle chamastes aínda está enfadado porque ninguén lle agradeceu a súa axuda.

-O suposto “Bob Esponja” co que topastes ía dicirvos como saír pero non atendestes a resolver o enigma, non fixestes caso das instrucións.

-Por certo, non notastes nada raro nas vosas andainas polas realidades alternativas?

- **LORENA:** Si, non vimos lixo nas costas nin fóra dos lugares reservados para recollelo. As rúas estaban moi limpas.



# PREPARANDO O CAMIÑO



- **FOFO:** Os residuos estaban ben separados. E as luces acesas só cando facía falta. As billas todas tiñan un sistema para reducir o consumo de auga.

-**SONIA:** As árbores, xardíns e espazos verdes tiñan moi boa pinta e estaban moi ben coidados. En todos os que vimos había unha caixa de compostaxe.

-**MARCO POLO 63:** Vimos como se reutilizaban moitos obxectos. Pero tamén teño que dicir que iso xa o facían os nosos bisavós, que non eran nadiña consumistas.

-**CLAU:** E tamén notamos que non había plásticos bandexas de cortiza branca, casi tódolas vasillas eran de vidro.

**PIÑATO ANANÁS:** Ben, ademais de vivir aventuras, tamén fostes ben observadores e iso é un bo sinal. Eu tamén notei as vosas caras de sorpresa ao ver que tiñades repetido o titor. Si, o de verdade estivo aquí comigo todo o tempo. Cando entrou a esta realidade expliqueille que estariades sempre protexidos e cales eran os nosos plans. Plans que vos vou contar de seguido: Como vos dixeron os "entes" poden tomar calquera forma e observan o comportamento dos humanos. Xa fai tempo chegaron á conclusión de que os maiores son un caso perdido na súa maioría, non aprenden ou non queren aprender. Entón decidiron cambiar de estratexia, traballar con rapaces e rapazas da vosa idade para convencervos da necesidade de mellorar as condicións medio-ambientais do entorno no que vos movedes e que vós convencades á maior cantidade posible de achegados e coñecidos desta necesidade. Cada persoa temos a oportunidade e a capacidade de contribuír a mellorar o noso espazo e o noso mundo a partir de pequenas accións cotiás. Todas as medidas de redución do consumo implican aforro enerxético e polo tanto aforro de recursos naturais, redución da contaminación, menor gasto na recollida de lixo, etc. En definitiva, mellora do medio ambiente. Por iso imos aproveitar todos estes aparellos tecnolóxicos para tratar de ensinarvos a mellorar o medio.



# PREPARANDO O CAMIÑO



**NARRADOR:** Sen perda de tempo, póñense a traballar intensivamente na aula anteriormente descrita na que reciben moitos e bos consellos que van interiorizando. E logo dunha intensa sesión de aprendizaxe...

**-PIÑATO ANANÁS:** Ben, aquí remata a aprendizaxe, para que saíades da escuridade á luz literalmente e cunha nova mentalidade de cambio de hábitos no voso mundo.

**-PRISCO:** Pero nós somos nenos, podemos cambiar nós, pero non temos poder para cambiar os hábitos dos demais, principalmente os dos maiores.

**-PIÑATO ANANÁS:** Xa se sabe que sodes nenos, e tedes moito máis poder do que pensades. Segundo porfiades para conseguir que vos compren lambetadas, xoguetes ou a roupa que queredes, podedes usar a mesma técnica para cambiar hábitos e fomentar condutas que melloren o voso futuro. Pero ollo, non perdades tempo intentando cambiar cousas imposibles, ide pouco a pouco, unha cousa, logo outra, e outra... Espallade a vosa mensaxe e asegurádevos de que funciona.

**NARRADOR:** Xa, co tempo xusto para saír á praia dos Castros:

**-MARTA:** Ten razón señor “ente”, aprendemos moitas cousas e, coido que falo por todos ao dicir que imos intentalo nada máis chegar ao colexio e ás nosas casas. Moitas grazas por todo!

**-PIÑATO ANANÁS:** Non hai de que, o millor agradecemento é que levedes á práctica os consellos recibidos. E agora que sabedes o noso segredo tedes que prometer non descubri-lo. Recoñecerdes que o que acabades de vivir é algo increíble e, como tal, ninguén vos tomaría en serio.

Veña, seguiremos vixiantes. Adeus!



# SAÍDA Á LUZ



**NARRADOR:** Despois de xuntárense co outro grupo no punto de reunión, subíronse ao aotobús e perante o camiño de regreso, foron cabilando cada quen no que ían facer dalí en diante para mellorar o seu medio, e aforrar recursos naturais. O froito desas cabilacións individuais móstrao de seguido cada un dos protagonistas desta increíble aventura.



# **AS NOSAS APORTACIÓNS Á MELLORA DO MEDIO**

**AS AVENTURAS COMPARTIDAS E AS  
CHARLAS COS ENTES SERVÍRONNOS  
PARA TER AS IDEAS MOI CLARAS:**

**“QUEREMOS UN FUTURO LIMPO E  
SAUDABLE”**

**AS NOSAS PROPOSTAS PARA ACADAR  
ESE OBXECTIVO SON AS SEGUINTE:**



# O USO DA BICICLETA

Elixín andar en bicicleta porque aforramos combustible e non contaminamos.

Andando en bicicleta non emitiremos dióxido de carbono e teremos máis osíxeno.





# REGAR CON SENTIDIÑO

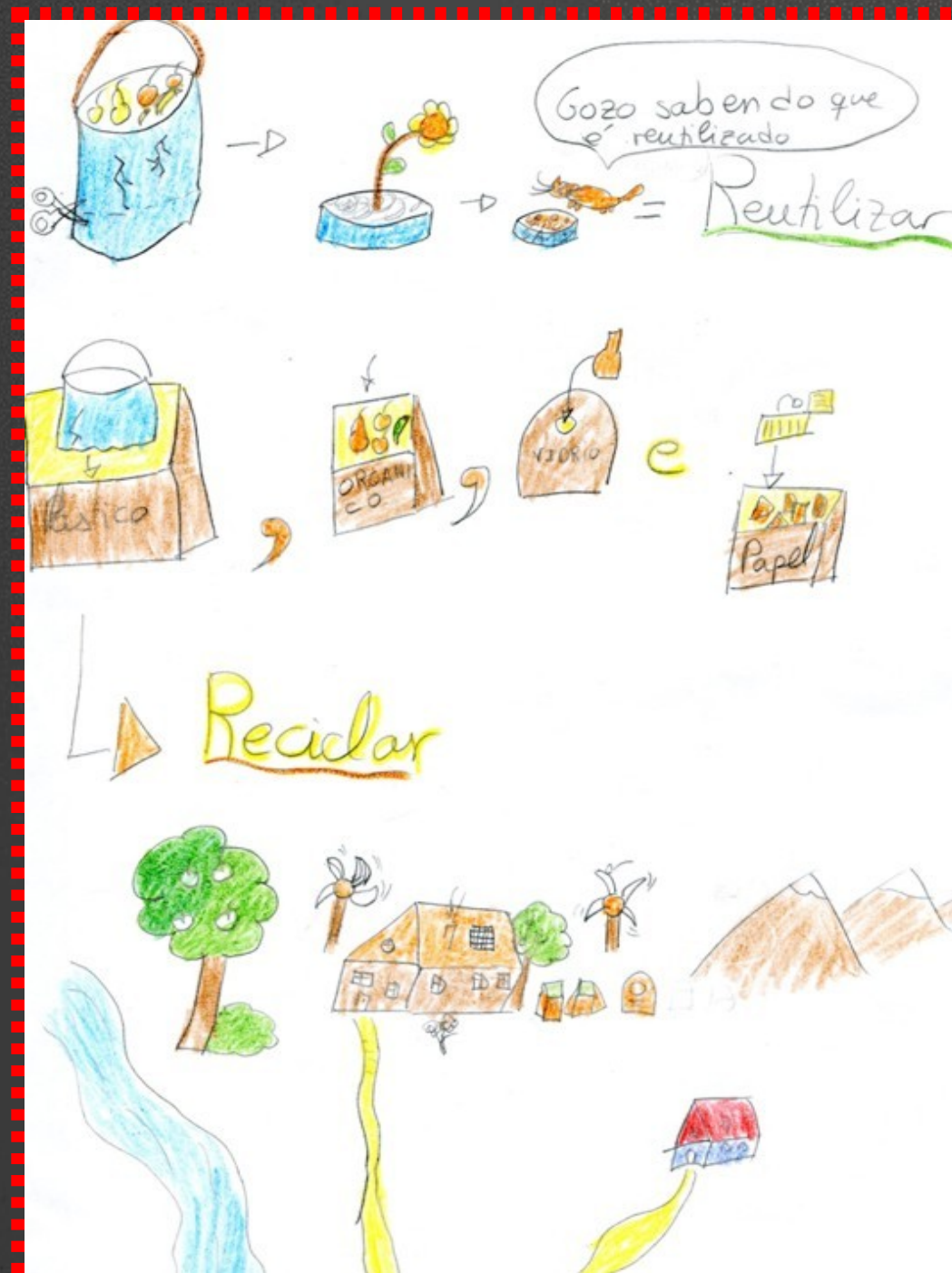
Regar por **aspersión** é moi eficaz nos campos de fútbol e na agricultura. **Aforras auga** e algo moi importante, como funciona só, traballas menos e **descansas máis**.

**Coa manguera gastas máis**, cansas máis e **regas menos**.





# REUTILIZAR E RECICLAR





# REDUCIR RESÍDUOS

Elixes os produtos que utilicen materiais reciclados e con menos envoltorios. Dete xeito, reduciremos os desperdizos que producimos e contaminaremos menos.



PODES AXUDAR  
A FACER  
OBXETOS  
RECICLADOS SE  
UTILIZAS ESTES  
CONTENEDORES



# COMPOSTAXE

Obter compost ou lombricompost a partir dos resíduos orgánicos domésticos ou agrícolas. Fertilizar o xardín preferiblemente con abonos orgánicos e non químicos son ideas que defendo porque producir abono en fábricas contamina moito. Ademais ao compralo, gástanse cartos sen necesidade.

Anímate a facer compost. Non contaminarás, aforrarás e producirás menos lixo.

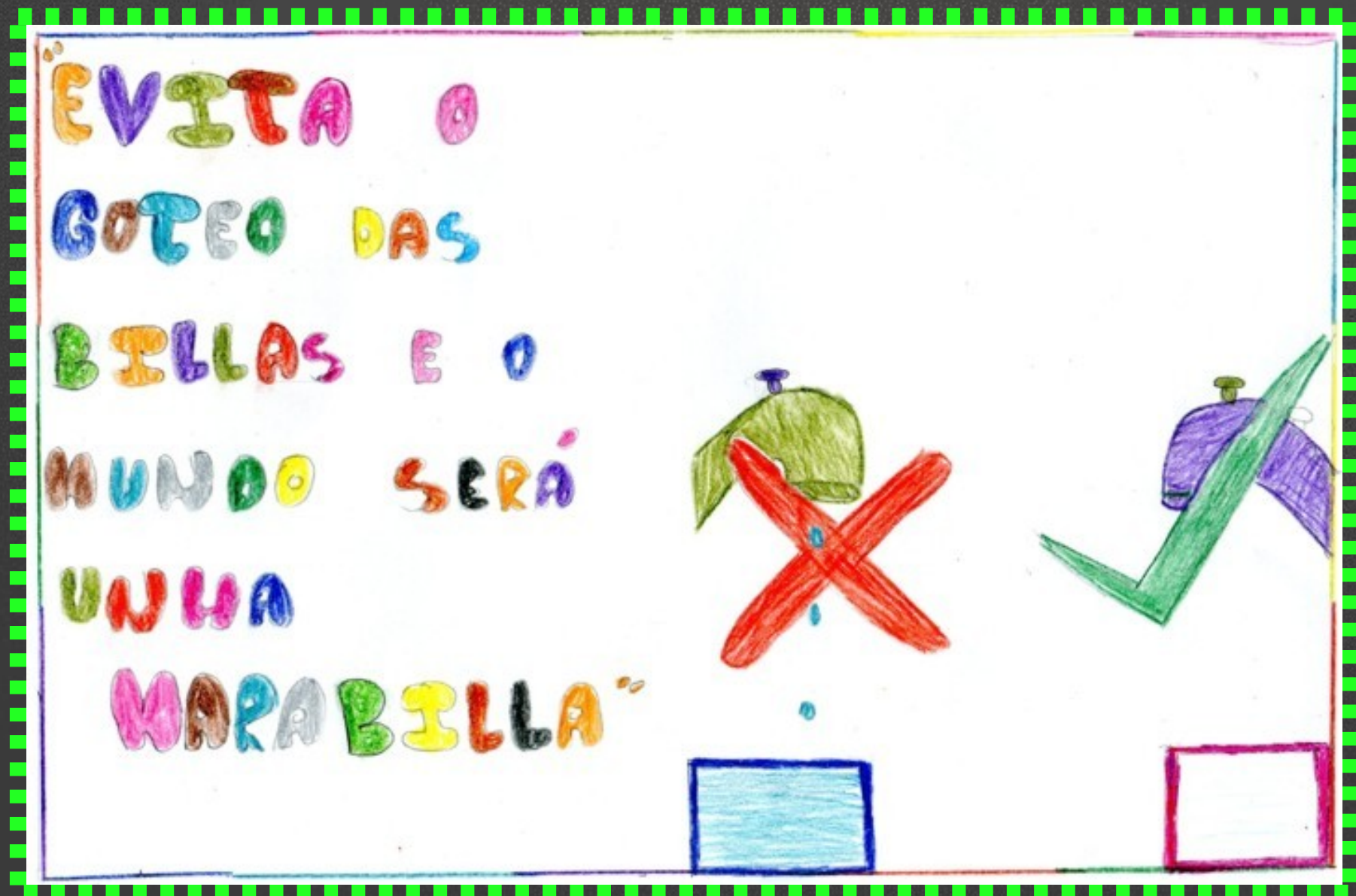
POR QUE COMPRAR  
ABONO SE  
PODES FACELO  
TI?  
FAI COMPOST, AFORRARÁS  
MÁIS E CONTAMINARÁS MENOS.





# AFORRO DE AUGA

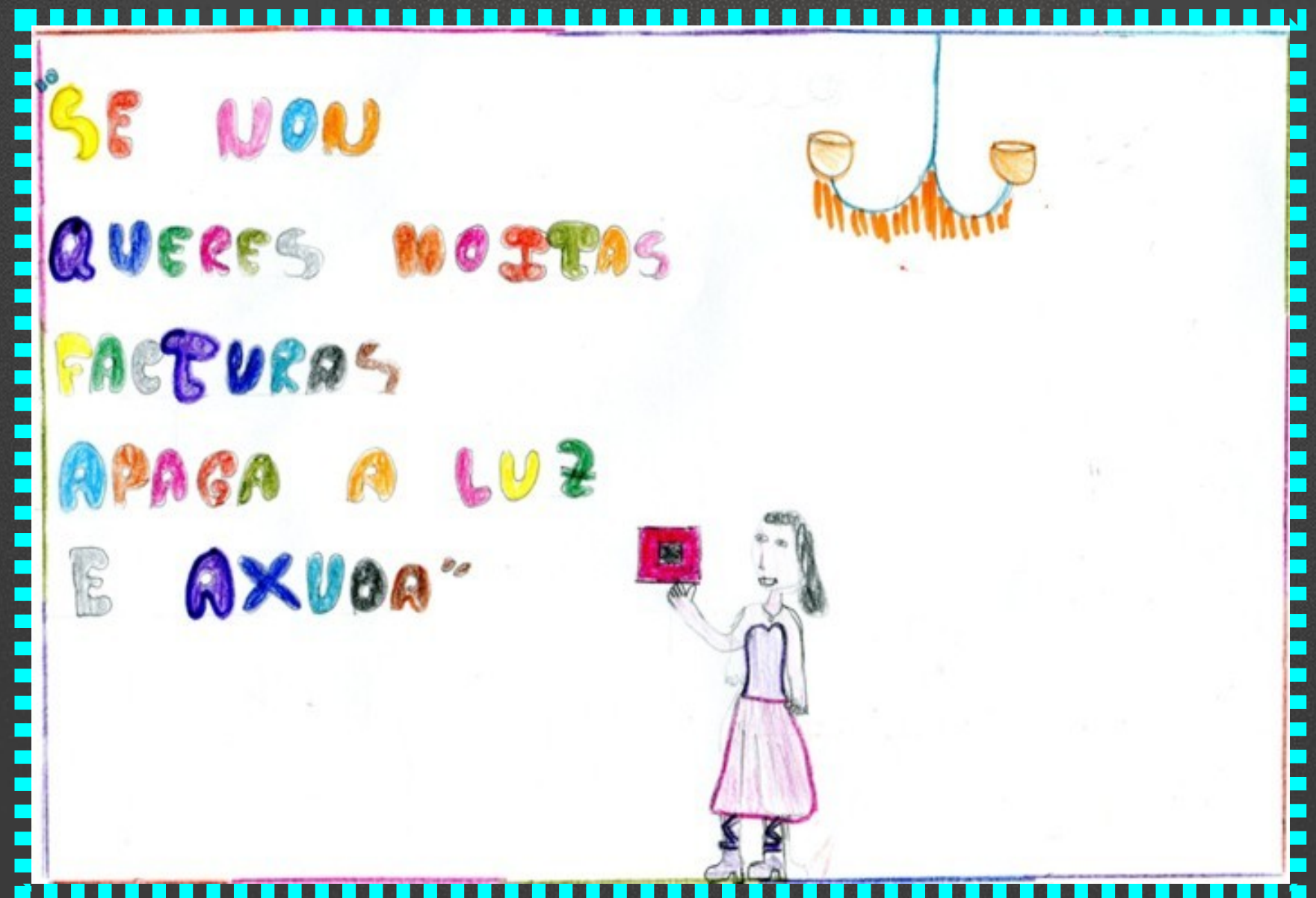
Eu pensei que se gastamos menos auga, aforramos recursos naturais e gastamos menos cartos.





# AFORREMOS ENERXÍA

De día non fai falta ter a **luz encendida**. Se a temos virá unha factura moito máis elevada. **É unha parvada.**





# REDUCIR DESPERDICIOS

Unha familia pode gastar ao ano moitos metros de film ou papel de aluminio, pero se usamos fiambreiras, pratos, fontes ou tarros de vidro para tapar os alimentos, non se gasta e aforraremos entre todos. ¡Axúdanos con esta idea porfa!

UTILICE  
FIAMBREIRAS EN  
VEZ DE FILM OU  
PAPEL DE ALUMINIO  
E AFORRARÁS MUITO





# MENOS CONSUMO ENERXÉTICO E MENOS LIXO

A min paréceme que se compramos produtos de capacidade familiar facemos máis dunha boa acción: o medio-ambiente estará menos contaminado porque úsanse menos plásticos e papeis, e afórrase diñeiro.

**COMPRA PRODUTOS  
DE CAPACIDADE  
FAMILIAR,  
PARA PODER  
ENERXÍA, ENVASES E DINEIRO  
AFORRAR**



# OBXECTIVO: 100% VIDRO RECICLADO

Os envases de vidro son un 100% reciclables. Eu elixín esta bonita idea, para comentarvos que temos que reciclar. Estamos moi lonxe de reciclar todo o vidro e temos que loitar por ese 100%.

**SE QUERES  
A FORRAR UNS  
€URIÑOS**

**COMPRA AS  
BEBIDAS EN  
BOTELLAS DE  
VIDRO.**



# ALEGRA A VISTA E RESPIRAMOS MILLOR

Eu elixín coidar os espazos naturais porque me pareceu unha boa idea. Deles, dos espazos naturais, depende en gran parte a nosa saúde e teñen dereito a estar ben coidadiños e non debemos maltratalos se queremos respirar osíxeno e non dióxido de carbono.



**CUIDA OS  
ESPAZOS NATURAIS  
SE O MUNDO  
QUERES  
MELLORAR**

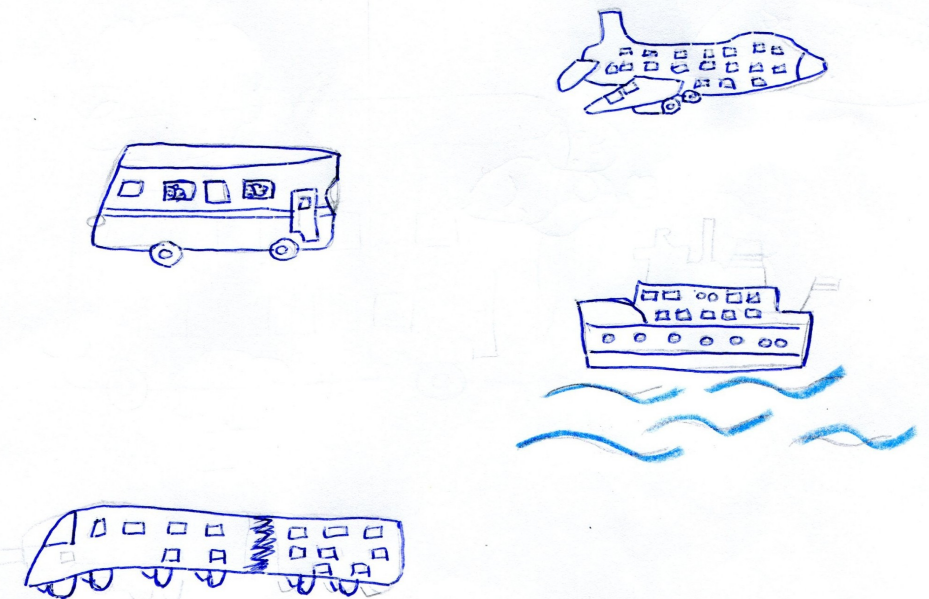


# REDUCIR A POLUCIÓN

Defendo o uso do transporte público. Se o utilizas podes contaminar, pero o uso dun vehículo de transporte público evita a contaminación de moitos outros.

**UTILIZA O  
TRANSPORTE PÚBLICO  
PARA NON  
CONTAMINAR.  
ISTO QUE CHE DIGO  
DÉBELO RECOMENDAR!**

**UTILIZA O  
TRANSPORTE  
PÚBLICO PARA  
NON CONTAMINAR  
E PONTE A  
RECOMENDAR.**





# PAPEL RECICLADO

Co papel reciclado conseguimos un medio-ambiente máis limpo, redúcese o consumo de recursos naturais como é a tala de árbores, contámínase menos auga e prodúcese un importante aforro enerxético. Pero entón que alguén me explique porqué o papel reciclado me costa máis cartos, a ver.

1 tonelada de  
papel = 14 árbores  
Así que reciclas ou  
non?





# USA A BOLSA ECOLÓXICA

Eu cando vou mercar o **pan** levo a miña **bolsa de tea**, ademais expliquei ós meus achegados que **as bolsas de plástico destrúen o medio-ambiente**, acaban tiradas en calquera sitio e como **a maioría non son biodegradables** traen moitas consecuencias malas: tapan alcantarillas. Van aos ríos, mares e lagos e **as especies mariñas acaban morrendo**, derivan do petróleo, costa máis diñeiro producir unha bolsa de plástico que reciclala, etc.

**Todos estamos dispostos a cambiar os hábitos substituír as bolsas de plástico.**





# AFORRO DE AUGA

Eu digo que hai que arranxar os inodoros porque é moi importante non desperdiciar auga nin diñeiro.

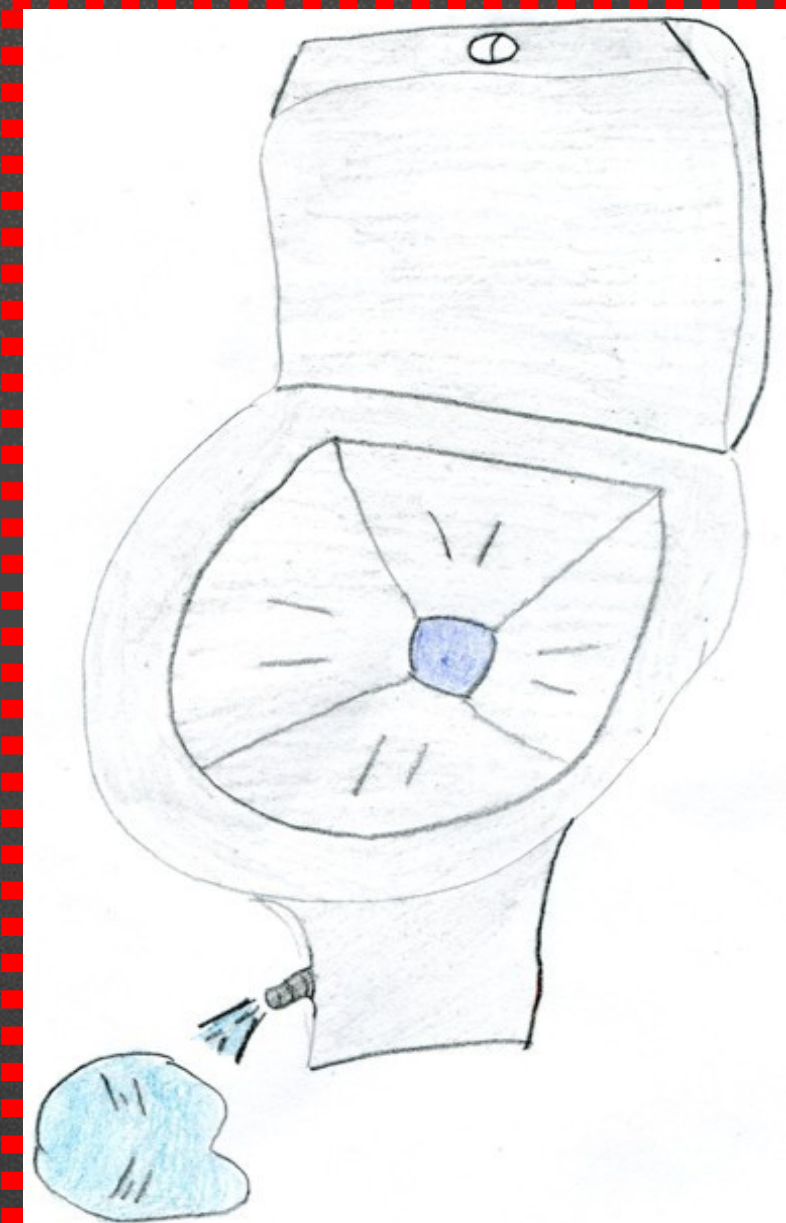
— TEDES QUE ARREGLAR O INODORO

— POR QUE ?

— PORQUE CANDO PINGA, GASTA MOITOS LITROS. SABEDES CANTOS ?

200.000 AO ANO.

SE O ARREGLAS, MELLOR PARA TI E MELLOR PARA TODO O MUNDO.





# AFORRAS AUGA E GAÑAS DIÑEIRO

É moito millor lavar o coche con caldeiro e esponxa, porque **afórrase** moita auga e podes gañar unha paga extra do teu pai ou da túa nai.





# PRODUTOS ECOLÓXICOS

Usa produtos ecolóxicos e non produtos tóxicos, para mellorar e non empeorar. Se ti o fas, axudarás. Por iso escollín esta idea.





# LÁMPADAS DE BAIXO CONSUMO

Eu recomendo **cambiar** as lâmpadas normais por as de **baixo consumo**. Ao mercalas so máis caras, pero como duran oito veces máis, ao final **gastas menos**.

SURSTITUË  
AS LÁMPADAS  
'NORMAIS' POR  
OUTRAS DE  
BAIXO CONSUMO





# DESCONXELAR CON XEITO

Desconxelar na neveira e non na billa a min paréceme unha idea fenomenal, polo aforro de auga e diñeiro.

SE NON QUERES  
DERROCHAR,  
USA A NEVEIRA PARA  
DESCONXELAR.  
SE O FÁS NA BILLA  
MOITA AUGA VÁS GASTAR.



# A AUGA DA CHUVIA

Xuntar auga da choiva para regar as plantas paréceme unha boa idea.

Ademais recomendo regar nas horas de menos sol porque así non se malgasta a auga e as plantas non sofren.



**A AUGA DA CHUVIA**

**GÚSTALLES**

**ÁS PLANTAS.**

**NON**

**LLELA ESCATIMES**



# RECICLAR E RECARGAR, SÓ REQUIREN EMPEZAR

Ainda non o  
ves?



Si priorizas  
elementos  
recargables  
o mundo estará  
da túa parte.



# O CONTENEDOR EXISTE... ÚSAO CORRECTAMENTE.



SE USAS  
O CONTE-  
NEADOR O  
MEDIO AM-  
BIENTE  
AGRADECERAO



# **NON TEÑAS O MOTOR EN MARCHA SEN NECESIDADE**





**AFORRA MENTRES COCIÑAS**

**COCIÑO**

**COA POTA**

**A PRESIÓN**

**E AFORRO**

**“MOGOLLÓN”**



# O RAP DA RECICLAXE

A nós obriga é coidar o medio-ambiente.

Eu elixín a reciclaxe de vidro, papel e aluminio porque son produtos que están en moitos obxectos do noso día a día, e unha vez usados, son fáciles de reciclar.

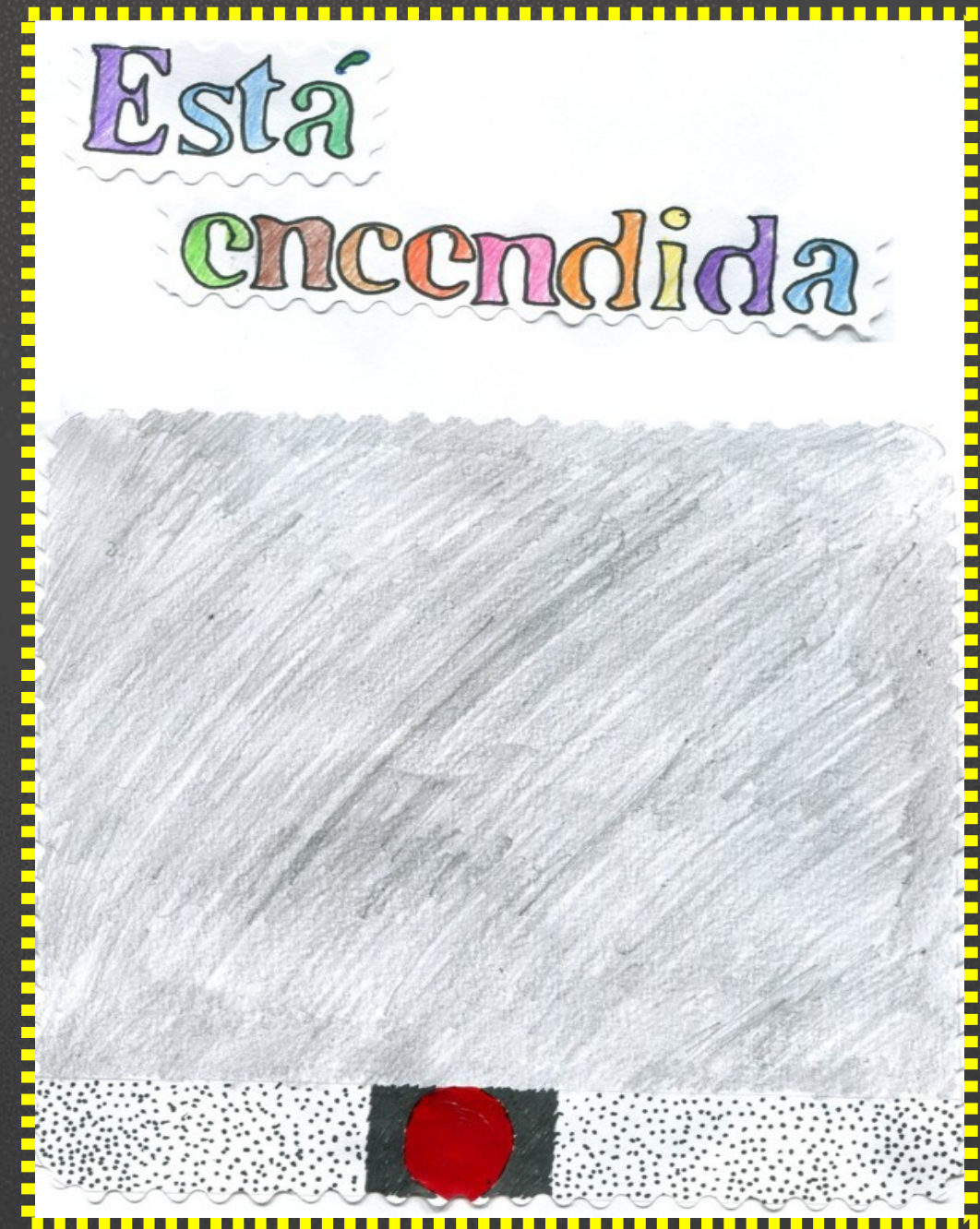
RECICLA OS TEUS OBXECTOS  
SE MOI CONSECUENTE  
TEN MOITA CONCIENCIA  
MELLORA O MEDIO AMBIENTE  
¡¡ ZAS!!



# AFORRA ENERXÍA



O consumo oculto dos electrodomésticos pode ser o máis elevado.





# AFORRA ENERXÍA

NON



MELLOR ASÍ



A miña bolsa de tea para o pan  
aforra 365 de plástico.



# O QUE TEMOS QUE EVITAR

AO ANO  
NUN PAÍS  
INDUSTRIA-  
LIZADO USAN-  
SE POR PER-  
SOA.



Isto ten que cambiar porque isto ten que cambiar. Ao anon nun país industrializado, de media consúmense POR PERSONA, dúas árbores, noventa tarros de bebida, setenta de comida enlatada, trinta e cinco de comida para animais, cento sete botellas e máis de corenta quilos de plástico. A onde imos parar? Vainos tapar o lixo. Estamos contaminando moito e deberíamos cambialo.

**HAI QUE REDUCIR**





# AGRADECEMENTOS

- A todas as persoas que participaron e fixeron posible este proxecto.
- Tamén en especial ás familias do alumnado de 6º A que participaron nas xuntanzas de traballo e tamén (din que gastronómicas algunhas) para realizar un traballo, en palabras dos propios alumnos: “divertido, orixinal, interesante, creativo, laborioso e instrutivo, que nos ensinou a convivir mellor fóra do colexio, a aceptar as propostas dos demais, a repartir o traballo, etc. E si, sentímonos protagonistas das nosas aportacións “.



# CRÉDITOS

## IDEA ORIXINAL, COORDINACIÓN E MONTAXE:

José Teijeiro Menoyo.

## TEXTOS:

Alumnado de 6º A 2010\_2011 do CEIP Gregorio Sanz (Aventura na selva pinta, Uns gnomos moi xenerosos, Especies clasificadas, corvo paisanos e outras..., Máquina dos mundos e..., Mangar o zoco, o lucecú e outros accidentes varios, Un enorme carniceiro bigotudo, o coello de Alicia e un espello. Textos das “nosas aportacións á mellora do medio”).

Resto dos textos: José Teijeiro Menoyo.

## IMAXES:

### Fotografías:

*Banco de imaxes do Ceip Gregorio Sanz.*

Corvos: Márcia Coimbra ( Brasil ) e Daniel de la Luz Orchard ( México ).

**\* Non se permite copia total ou parcial sen permiso escrito.**

## Debuxos:

*Alumnado de 6º A 2010\_2011 do CEIP Gregorio Sanz.*

*Piñato Ananás, José Teijeiro Menoyo*

## Fondos diapositivas:

*Pizarra-Chalkboard de Salvador Domenech*

## BIBLIOGRAFÍA:

**AA. VV. (2009) *Más recursos Matemáticas 6* .** Proyecto La Casa del Saber. Departamento de Primaria de Santillana Educación, S. L.

BATLLORI, JOSÉ M<sup>a</sup>. Y JORGE (1995), ***Enigmas misteriosos, respuestas sorprendentes*** ( enigmas nº:36, 89, 93, 95, 101, 102, 106, 110 ). Rialp Junior. ISBN 978432130748

SEGARRA, LLUÍS (2001) ***Juega y sorpréndete con las matemáticas*** (romperse el coco, 21 y 26). Círculo de Lectores. ISBN 9788422686347



# adeus !



**Gregorio SANZ**  
Avda. de Luarca s/n  
27700 -RIBADEO (Lugo)  
Teléfono/Fax: 982 128848  
ceip.gregorio.sanz@edu.xunta.es

**CEIP Gregorio Sanz**  
*Ribadeo - Lugo*



**XUNTA DE GALICIA**  
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA