

Unidá didautica en aragonés
2º curso Educación Primaria
Material t'a escolanalla



O bideochuego de Lorién e Marieta

Testos: M.^a Pilar Benítez Marco e Javier Vispe Mur
Debuxos: Javier Vispe Mur



O bideochuego de Lorién e Marieta

Qué imos á fer en ista unidá?

Testo: "Marieta e Lorién".

En primeras, leyeremos un testo en o que se cuenta que dos presonaches, Lorién e Marieta, troboron, en a falsa d'a casa d'os suyos lolos, un biello ordinador que los caló dintro d'a suya memoria e los tornó datos binarios. Fote, qué susto! Bien se balió que troboron á Sync, un robot que lis asplicó que podesban fer todas as cosas que querrian en os suyos zercuitos, siempre que sabieran prexinar-las e dimpués programar-las en lenguache maquina.

Autibidaz.

Cuan todas e toz nos aigamos enterato bien d'ista chicotona estoria, aduyaremos á Marieta e á Lorién á fer un bideochuego. Ta ixo, cal creyar toz os suyos elemens: os presonaches, o lenguache maquina, as azions, a banda sonora...

Cuan todas e toz nos aigamos enterato bien d'ista chicotona estoria, aduyaremos á Marieta e á Lorién á fer un bideochuego. Ta ixo, cal creyar toz os suyos elemens: os presonaches, o lenguache maquina, as azions, a banda sonora...

Pero como l'ordinador que troboron Lorién e Marieta yera pro biello ta encherse á internet, ya berás qué ocurrenzia teniron: emplegar o suyo cuerpo.

Asinas que será menister saber os nombres d'as partis d'o cuerpo, os achetibos ta asplicar as trazas e os colors que tienen, os berbos ta esprisar as azions que se pueden fer con ellitas... No será muito defízil, porque aprenderemos tot ixo debuxando, coloriando, fadrucando con rebistas, cantando, bailando... Agana-te á prenzipiar:

Autibidá d'autoebaluazión.

Agún, ta beyer si has aprendito tot o que emos treballato en ista unidá, feremos bel chuego más en a zaguera parti.



O bideochuego de Lorién e Marieta

Materials didácticos

Texto: O bideochuego de Lorién e Marieta 3

Autibidaz:

1. Tu puez estar o protagonista!	5
2. O código maquina	
3. Un país de mostrugos	33
4. Que m'enristen!	34
5. Troba o mostrugo	35
6. Pasa de ran!	37
7. En silla de rodas	39
8. A mosica d'o bideochuego	41
9. O pai de toz os mostrugos	42
10. Lorien diz	44



O bideochuego de Lorién e Marieta

—Ola, qué bien! —dizioron Lorién e Marieta, que yeran otra begada de besita en casa d'os suyos lolos. Lis feba goi ir-ie á beyer-los, porque bibiban en una casa biella, graniza de tot, en un lugar. No sabez o bien que se lo pasaban correndo por allí! Cuan iban ta astí, no faltaba una gammadeta ta esnarizar por a falsa d'a casa:



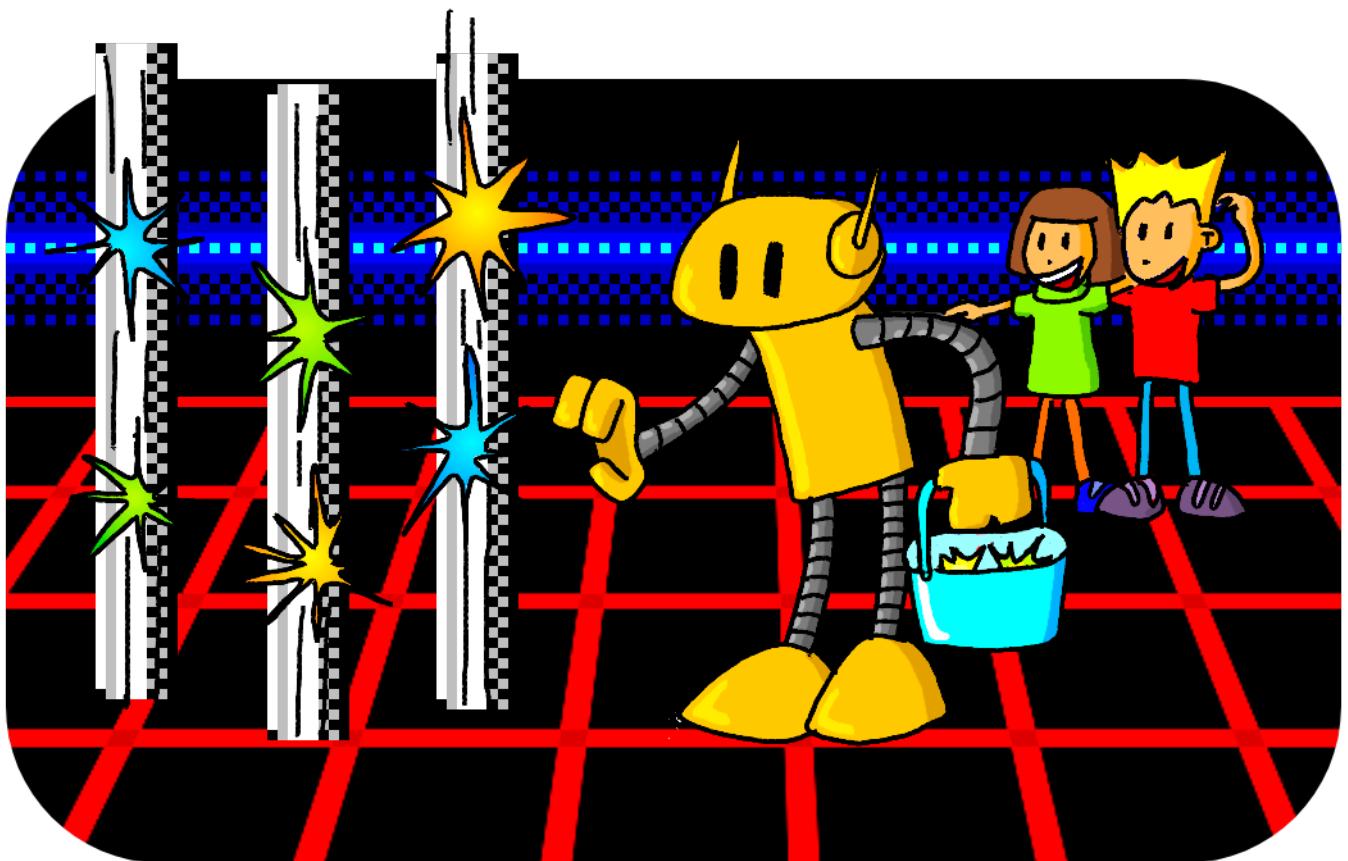
—Imos t'alto, Lorién? Á beyer qué secretos trobamos dezaga d'as caxas!

A falsa yera un puesto machico ta ellos. Yera plena de trastes que ya no se emplegaban: trafallons, libros, capazos, caxons... No faltaba diya en o que no troberan bella cosa que no abieran bisto dinantes. Ixe diya lis trucó o crabazín con una caxeta negra. Amagada entre atras, no eban rechirau pro ta agazapiar-la. Cuan la ubrieron, troboron un teclau negro chiquinín e uns cables. Yera l'ordinador que emplegaba o suyo pai cuan yera un zagalet!

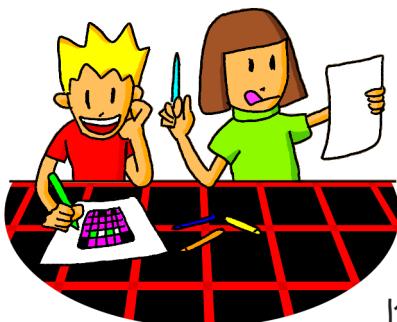


—Imos á prebar si encara encheva —fizío Marieta que ya no s'adubiba.

Aprisa aprisa baxoron ta o comedor e tramenoron tot o que aprezisaban ta fer-lo marchar seguntés as istruzions. Cuan fue tot presto, chiroron a luz ta l'ordinador e t'a televisión. De rapiconté, dende a pantalla, blincoron unas luminetas estranias. Tot empezipió á rodar e rodar. Cuan querriaron parar cuenta yeran en un país diferén. S'eban tornato datos binarios e yeran dintro d'a memoria de l'ordinador...



Astí cerca beyoron un robot. Yera ocupau con unas ringleras de fierro por an pasaban unas luzetas que paixeban purnas. Se clamaba Sync e yera qui s'encargaba de fer marchar l'ordinador. Lis asplicó que podeban fer todas as cosas que querieran en os suyos zercuitos, siempre que sabieran prexinar-las e dimpués programar-las en lenguache maquina.



—Marieta, no te faría goi diseñar un bideochuego?
—dizió Lorién.

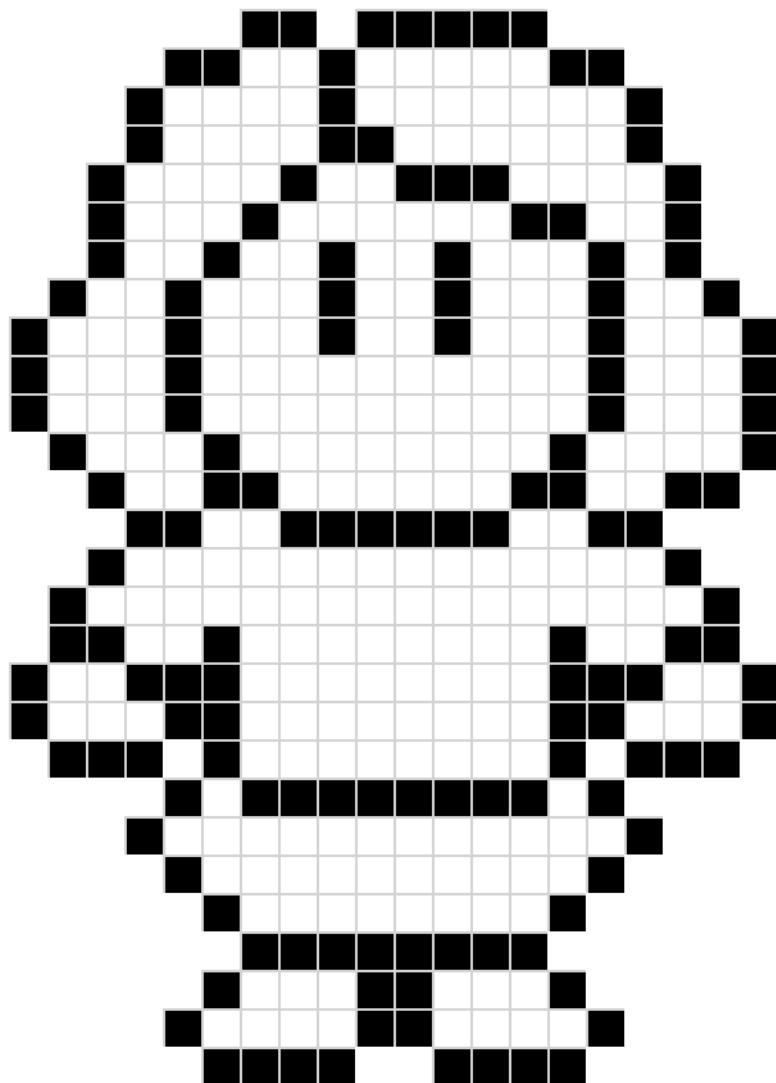
Os dos yeran ziegos con os bideochuegos, asinas que se i metioron ascape á forchar ta fer-ne un. O primer yera pensar sobre cómo lo farían.

L'ordinador yera pro biello ta enxegar-se á internet, asinas que tienoron a ocurrencia d'emplegar o suyo cuerpo. No aprezisaban cosas más ta pensar-ie tot. Alora yera custión de mallar firme...



Autibidá I: "Tu puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que creyar o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e metete una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!

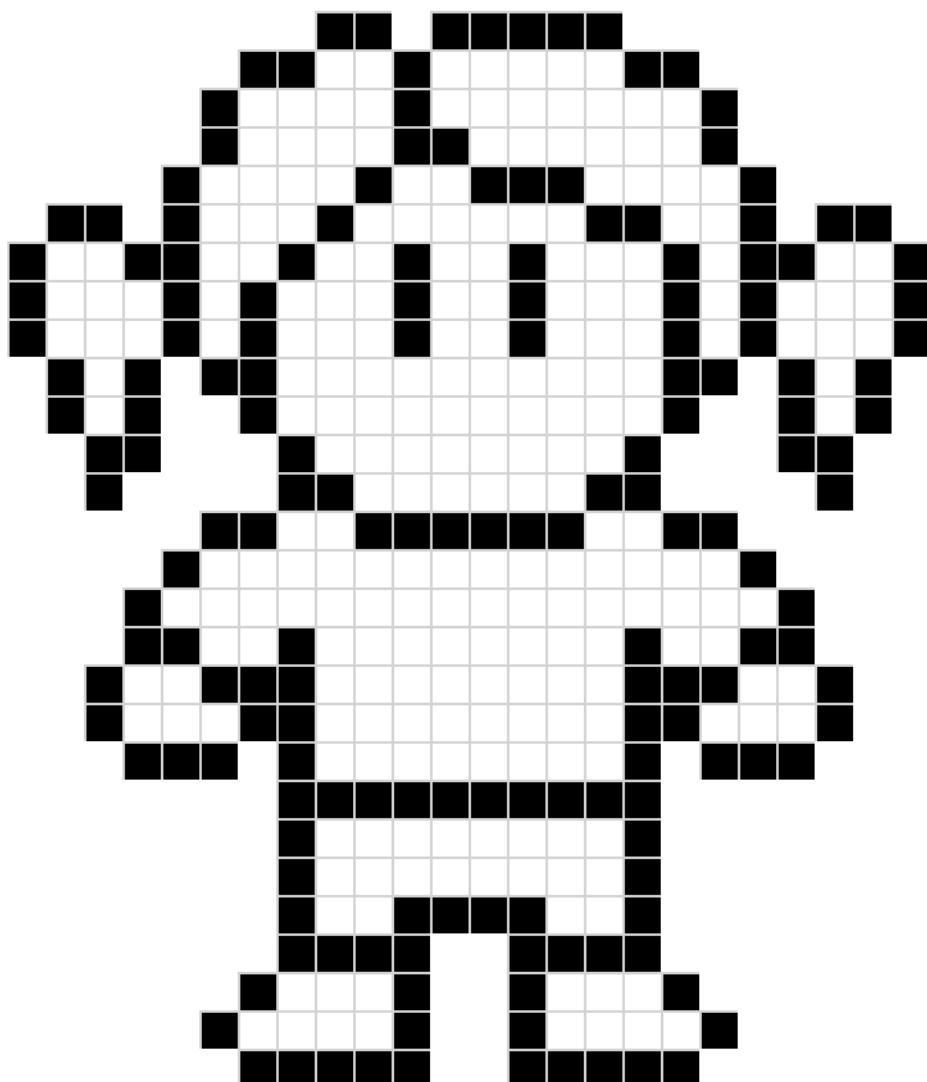


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tu puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que creyar o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e metete una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!

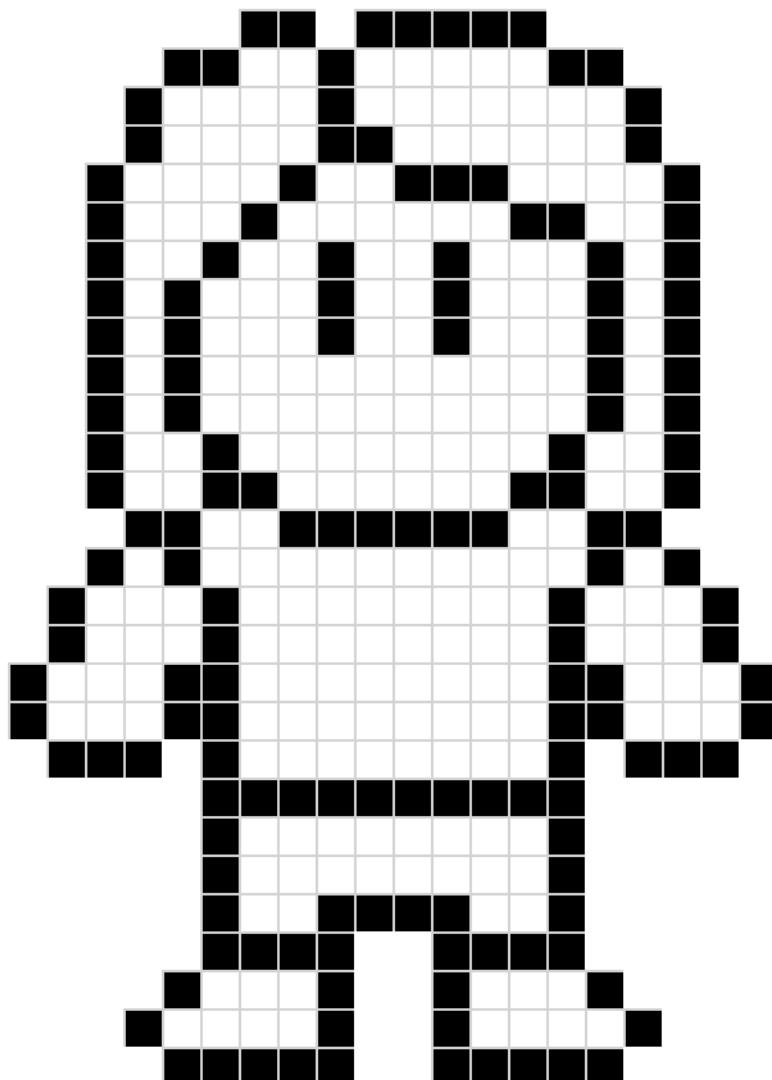


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tu puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que creyar o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e metete una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!

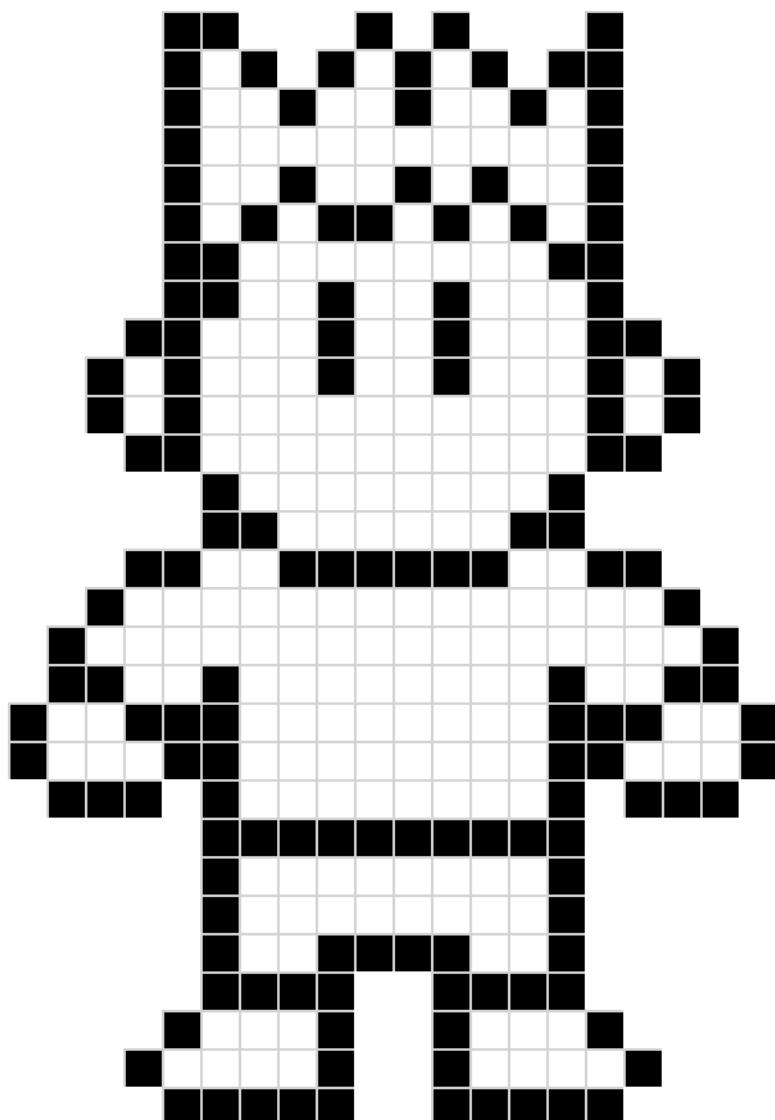
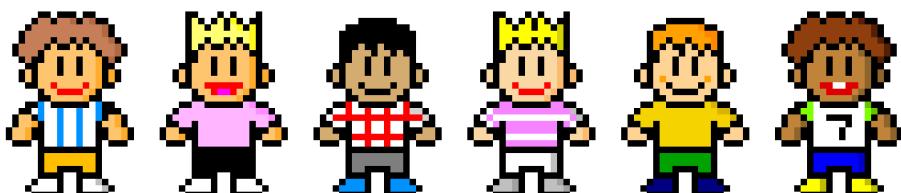


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tu puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que creyar o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e metete una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!

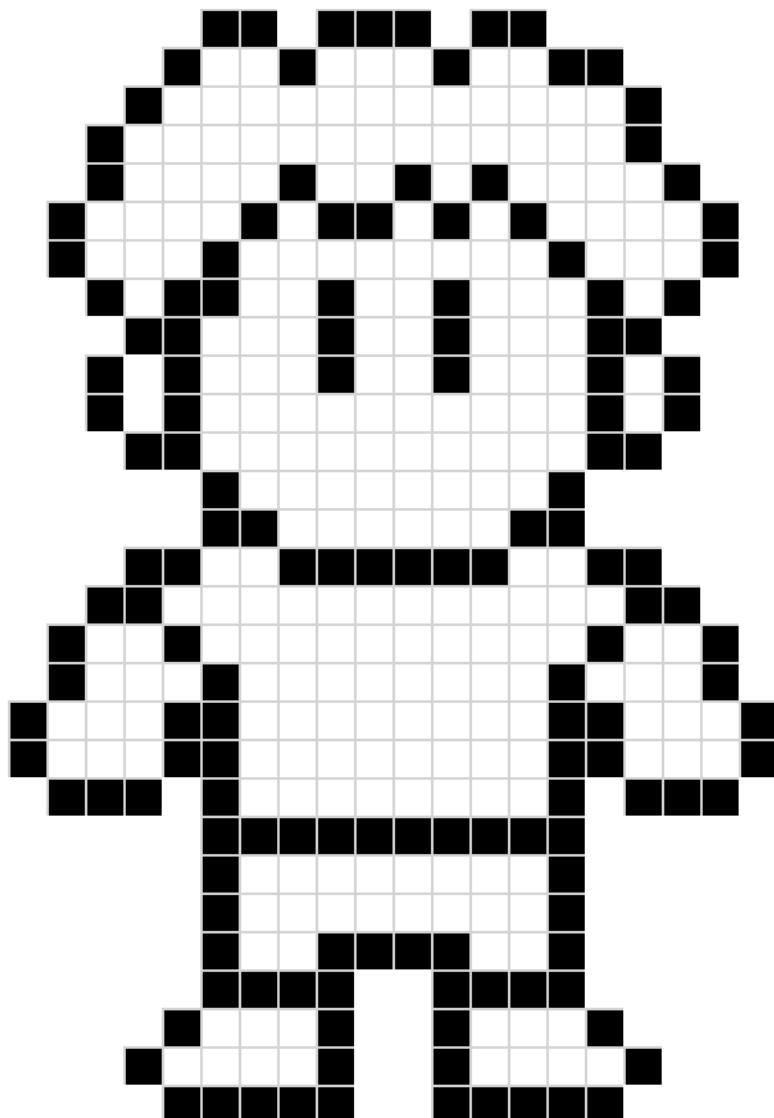
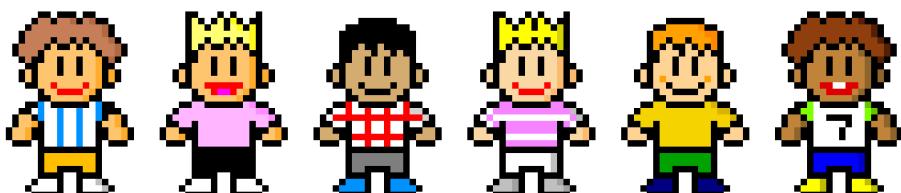


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tu puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que creyar o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e metete una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!

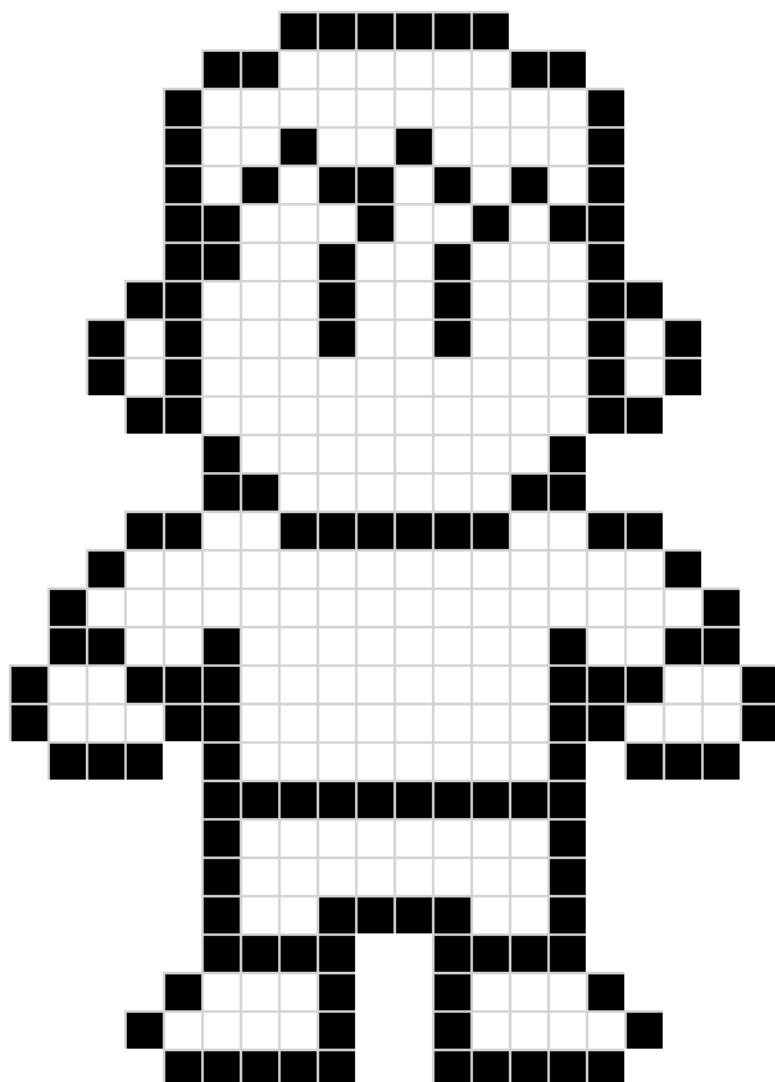


Ola, me clamo



Autibidá I: "Tu puez estar o protagonista!"

En primeras, Lorién e Marieta prexinan que tienen que creyar o protagonista d'o bideochuego. Quiers estar tú mesmo? Pos pintorriota-te á tú mesmo con pixels. Astí tiens ya a fayena meyo feita, pos á Marieta e á Lorién no lis ha bagato de rematar-la. Triga un modelo e pinta os pixels ta que siga bestiu como tú e metete una boca arreguindo-te abundante. Cuan remates de coloriar, no te olvides de saludar, escribindo o tuyo nombre abaxo!



Ola, me clamo



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde

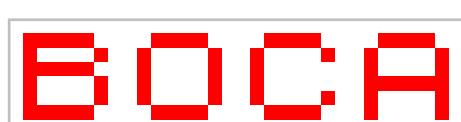


gris



negro

The image consists of a 10x100 grid of small, dark gray rectangular labels. Each label contains the letters 'LUL' in a white, sans-serif font. The labels are evenly spaced both horizontally and vertically, creating a repeating pattern across the entire area.



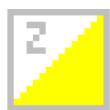


Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

ERAZO

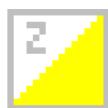


Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	3	3	3	10
4	4	4	4	4	10	10	3	3	3	10	4	4	4	4
4	4	4	4	10	3	10	3	3	3	10	4	4	4	4
4	4	10	3	10	10	3	10	3	10	3	10	4	4	4
4	4	4	10	4	10	3	10	3	10	3	10	4	4	4
4	4	4	4	4	10	3	10	3	10	3	10	4	4	4
4	4	4	4	4	4	10	4	10	4	10	4	4	4	4

BRAZO



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	10	10	6	6	6	10	6	10	6	6	6	10	6	6	6	6
6	6	10	2	10	6	10	2	10	2	10	6	10	10	10	6	6	6
6	6	10	2	2	10	2	2	10	2	2	10	2	10	6	6	6	6
6	6	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	6	6	6	6
6	6	10	2	2	10	2	2	10	2	10	2	2	10	6	6	6	6
6	6	10	2	10	3	10	10	3	10	3	10	2	10	6	6	6	6
6	6	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	6	6	6
6	6	10	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	3	10	6	6	6
6	10	10	3	3	3	10	3	3	10	3	3	3	3	10	10	6	6
10	3	10	3	3	3	10	3	3	10	3	3	3	3	10	3	10	10
10	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	10	10
6	10	10	3	3	4	4	1	1	4	4	4	3	3	10	10	6	6
6	6	6	10	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	10	6	6	6
6	6	6	6	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	6	6	6	6
6	6	6	6	6	10	10	10	10	10	10	10	10	6	6	6	6	6

CABEZA



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	2	2	2	2	2
2	2	2	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	2	2	2	2	2
2	2	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	2	2	2	2	2
2	10	5	5	5	10	5	5	10	5	10	5	5	5	5	10	2	2	2	2
2	10	5	5	10	3	10	10	3	10	3	10	5	5	5	10	2	2	2	2
10	5	5	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	5	5	10	2	2
10	5	10	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	3	10	5	5	10	2	2
10	10	10	3	3	3	10	3	3	10	3	3	3	3	10	10	10	10	10	10
10	3	10	3	3	3	10	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	3	10
10	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	10	3	10
10	10	10	3	3	4	4	1	1	4	4	4	3	3	10	10	10	10	10	10
10	5	5	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	5	5	10	2	2
2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

CABEZA



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro





Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

GARDA



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	10	3	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*	
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	10	3	3	3	3	10	

GARRA

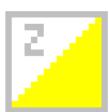


Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



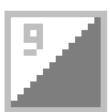
azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

3	3	3	3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3
3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3
3	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	10	3
10	10	3	3	3	3	10	10	10	10	10	3	3	3	3	10	10	10
3	3	3	3	10	10	1	1	1	1	10	10	3	3	3	10		
3	3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	1	10	3	3	3	3	
3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	7	1	1	10	3	3	3	
3	10	1	1	7	7	7	10	10	7	7	7	1	1	10	3		
10	1	1	1	7	6	10	10	10	10	7	7	1	1	1	10		
10	1	1	1	7	7	10	10	10	10	7	7	1	1	1	1	10	
3	10	1	1	7	6	7	10	10	7	7	7	1	1	10	3	3	
3	3	10	1	1	7	7	6	7	6	7	1	1	10	3	3	3	
3	3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	1	10	3	3	3	3	
3	3	3	3	10	10	1	1	1	1	10	10	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	10	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	

GUELLO



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañeiros de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

3	3	3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3	3
3	3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3	3
3	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	10	3
10	10	3	3	3	3	10	10	10	10	10	3	3	3	3	10	10	10
10	3	3	3	3	10	10	1	1	1	1	10	10	3	3	3	3	3
3	3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	1	10	3	3	3	3	3
3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	7	1	1	10	3	3	3	3
3	10	1	1	7	7	7	10	10	7	7	7	1	1	10	3	3	3
10	1	1	1	7	6	10	10	10	10	7	7	1	1	1	10	10	10
10	1	1	1	7	7	10	10	10	10	7	7	1	1	1	1	10	10
3	10	1	1	7	6	7	10	10	7	7	7	1	1	10	3	3	3
3	3	10	1	1	7	7	6	7	6	7	1	1	10	3	3	3	3
3	3	3	10	1	1	7	7	7	7	1	1	10	3	3	3	3	3
3	3	3	3	10	10	1	1	1	1	10	10	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	10	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

GUELLO



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

LUENGA



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



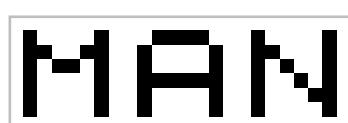
berde



gris



negro





Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañeiros de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



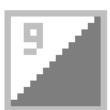
azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	10	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	10	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	10	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	10	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	10	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	10	3	3	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	10	3	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	10	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	10	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	10	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	10	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	3	10

MAN



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

The image consists of a 10x100 grid of small, dark gray rectangular labels. Each label contains the letters 'LUL' in a white, sans-serif font. The labels are evenly spaced both horizontally and vertically, creating a repeating pattern across the entire area.

MORROS



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador: Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro





Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

6	6	6	6	6	6	10	10	10	10	10	10	10	3	3	3	3
6	6	6	6	6	10	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3
6	6	6	6	10	3	3	10	10	10	10	10	3	3	10	3	3
6	6	6	6	10	3	10	3	3	3	10	10	3	3	10	3	3
6	6	6	6	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	3	3
6	6	6	6	10	3	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	3
6	6	6	6	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	3	3
6	6	6	6	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	3	3
6	6	6	6	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	3	3
6	6	6	6	6	10	3	3	10	3	3	10	3	3	3	10	3
6	6	6	6	6	6	10	3	3	3	10	3	3	3	10	3	3
6	6	6	6	6	6	6	10	3	3	3	10	3	3	3	10	3
6	6	6	6	6	6	6	6	10	3	3	3	10	3	3	3	10

ORELLA



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

3	3	3	3	10	10	10	10	10	10	10	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	10	4	4	4	4	4	4
3	3	10	3	3	10	10	10	10	10	3	3	10	4	4	4	4	4
3	3	10	3	10	10	3	3	3	3	10	3	10	4	4	4	4	4
3	3	3	3	10	3	10	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	10	3	3	10	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	10	3	3	10	3	3	10	3	3	10	4	4	4
3	3	3	3	3	10	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4
3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	3	3	10	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10

ORELLA



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

9	9	9	10	10	10	3	3	3	3	10	10	10	9	9	9
9	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	9
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	10
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	10	3	10	3	3	3	3	10	3	10	3	3	3
3	10	10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	10	10	3
10	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	10
9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	3	10	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	3	3	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	9
9	9	9	10	*	*	Z	Z	*	*	Z	Z	10	9	9	9
9	9	9	10	*	Z	Z	*	*	Z	Z	*	10	9	9	9
9	9	9	10	Z	Z	*	10	10	Z	*	*	10	9	9	9
9	9	9	10	Z	*	*	10	10	*	*	Z	10	9	9	9
9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	9

PEITO

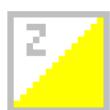


Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'alcuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos díxez os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro

9	9	9	10	10	10	3	3	3	3	10	10	10	9	9	9
9	10	10	3	3	10	3	3	3	3	10	3	3	10	10	9
10	3	3	3	3	10	10	3	3	10	10	3	3	3	3	10
3	3	3	3	10	2	5	10	10	2	5	10	3	3	3	3
3	3	3	10	1	5	1	1	1	5	1	1	10	3	3	3
3	10	10	10	1	1	1	5	1	1	1	5	10	10	10	3
10	9	9	10	5	1	5	2	5	1	5	2	10	9	9	10
9	9	9	10	1	1	1	5	1	1	1	5	10	9	9	9
9	9	9	10	1	5	1	1	1	5	1	1	10	9	9	9
9	9	9	10	5	2	5	1	5	2	5	1	10	9	9	9
9	9	9	10	10	5	1	1	1	5	1	10	10	9	9	9
9	9	9	10	3	10	1	5	1	1	10	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	10	2	5	10	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	10	10	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	3	3	3	10	10	3	3	3	10	9	9	9
9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	9

PEITO



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



berde



gris



negro



Autibidá 2: "O código maquina"

Agora que ya tenemos o protagonista de l'abentura, cal aprender cómo fa os graficos l'ordinador. Beyes ixos cuadrez? Sync los prozesa con a tabla de colors que bi ha en a ficha. Si quiers beyer qué partis d'o cuerpo amanixen, tendrás que pintorrotiar d'acuerdo con os lumeros e os colors: si mete un uno en o cuadret, ye menister dixar-lo en blanco; si ye un dos, cal coloriar-lo d'amariello, e asinas con toz. Cuan tiengas a parti tuya, retalla-la e achunta-la con as d'os compañers de colla. Entre todas as collas d'a clase, tenez que fadrucar , en un mural, o cuerpo de una presona, ordinando e apegando as partis que tos han amanexiu. No tos dixezen os nombres e apegaz-los tamién.



blanco



amariello



encarnau



royo



rosa



azul claro



azul escuro



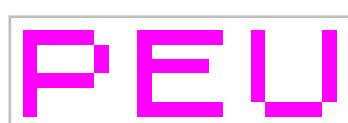
berde



gris



negro



GUELLO

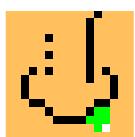


GUELLO

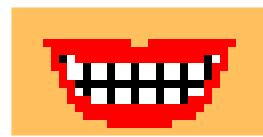
ORELLA



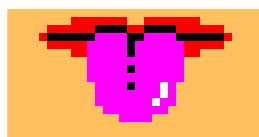
NAS



ORELLA



DIENS



LUENGA



MORROS



BOCA

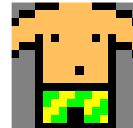
MAN



CABEZA



BRAZO



PEITO

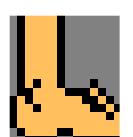
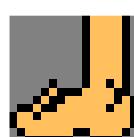
GARRA



Cuan ya siga feito o mural
por collas, se amuestra as
diferens partis á as
compañeras e compañers.
Podez prenzipiar as frases
asinas:

Isto ye una ...

Isto ye un ...



PEU



Autibidá 3: "Un país de mostrugos"

Marieta para cuenta que, en quasi toz os bideochuegos, bi ha presonaches que nos meten entrepuzes ta que no aconsigamos o nueso ochetibo. Lorién li diz que en tien de razón e li proposa que fayan bels "mostrugos". Caldrá ir pensando en aduyar á Marieta e a Lorién ta diseñar cómo son os mostrugos que nos encorren por o chuego. Puez fadruçar-los fendo diferens partis d'o cuerpo, con retallos de rebistas, e achuntando-las d'a traza que quieras. Fe-ne uns cuantos, pero no emplegues más de tres partis ta cada un, que si no estarán pro espabilaus e no bi habrá qui escape.

Dimpués ye menister meter-lis nombre. Ta ixo tiens que achuntar as parolas que has aprendito ta nombrar ixas partis: güello, orella, nas, morros, dien, luenga, cabeza, man, brazo, peito, garra, peu...

Un ixemplo podría estar chunir un güello e una man; d'astí saldría un "Man-güello". Ye fierizo, eh? Prexina que agora salises ta o pasillo e te lo trobases... Qué espanto!



Si güe tiens a capeza con boira preta, no t'apures. Puez prebar á fer istos otros mostrugos: o "Garra-nas", o "Güello-orellas", o "Man-peu", a "Cabeza-brazo"...

Qué borguilada de mostrugos tan polida nos ha salito entre toz... Ala! Á amostrar-los como ya sabes: Ista ye una ..., Iste ye un ...



Autibidá 4 : "Que m'enristen!"

Ya tiens toz os monstrugos prestos ta soltar-los por o bideochuego? Primer, caldrá saber qué cosas pueden fer ta apurarnos cuan baigamos gandaniando por os rans. Astí puez leyer qué puez fer con os güellos, o nas, as orellas, a boca e atras partis d'o cuerpo:

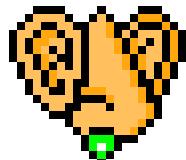
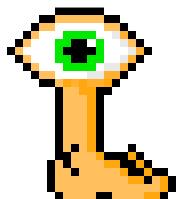
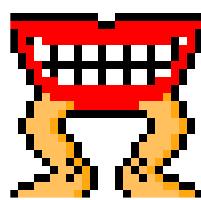
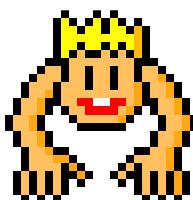
- güello: o güello puede beyer-te.
- nas: o nas puede ularar-te.
- orella: a orella puede sentir-te.
- morros: os morros pueden besar-te.
- boca: a boca puede minchar-te.
- diens: os diens pueden esmordegoniar-te.
- luenga: a luenga puede azemallar-te.

- cabeza: a cabeza ye un comodín; puede fer cualesquiera d'as cosas que fan as partis que rematamos de decir.

- brazo: o brazo puede acarrazarte.
- man: a man puede enganchar-te.
- garra: a garra puede encorrefte.
- peu: o peu puede pisar-te.

Asinas que si tenemos un mostrugo como el man-güello, que ye feito de una man e un güello, puez decir: el man-güello puede beyer-te e enganchar-te.

Escribe en a fuella qué cosas pueden fer os tuyos monstrugos e dimpués leye o que has feito á as demás ninas e niños.





Autibidá 5: "Tropa o mostrugo"

Hez bisto qué caterba de mostrugos bi ha en iste corralet? Son prestos á blincar ta os rans d'o bideochuego. De toz os que bi ha, tiens que trobar os que más goilis fan á Lorién e á Marieta. Ta ixo tiens unas pistas escritas más t'abaxo. Cuan trobes belún, mete as cordenadas an se beye en a fuella: primer , a que tiene o lumero de color royo; dimpués, a que ye de color azul.

Tiengo nas e una man e soi de color amariello. Soi un _____

Me puez trobar en

Soi de color brioleta e tiengo garra e orella. Soi una _____

Bi soi en

Tiengo una man e un güello e soi de color rosa. Soi una _____

Me trobo en

Soi royo e tiengo morros e peu. Soi un _____

Bi soi en

Tiengo luenga e brazos e soi narancha. Soi una _____

Me puez trobar en

Soi de color berde e tiengo garra e diens. Soi una _____

Bi soi en



Autibidá 5:
"Troba o mostrugo"

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								



Autibidá 6: "Pasa de ran!"

Ya tenemos protagonista, ya tenemos mostrugos que nos enristan. Nomás falta pasar o primer ran d'o bideochuego. Sabes qué cosas puez fer ta plegar á la fin d'a fase? Istan:

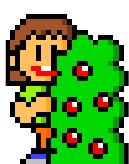
Si trobas un forau,
puez blincar por
denzima.



Si o teito ye baxo
ta pasar , puez
acocharte.



Si beyes un
mostrugo, puez
amagar-te.

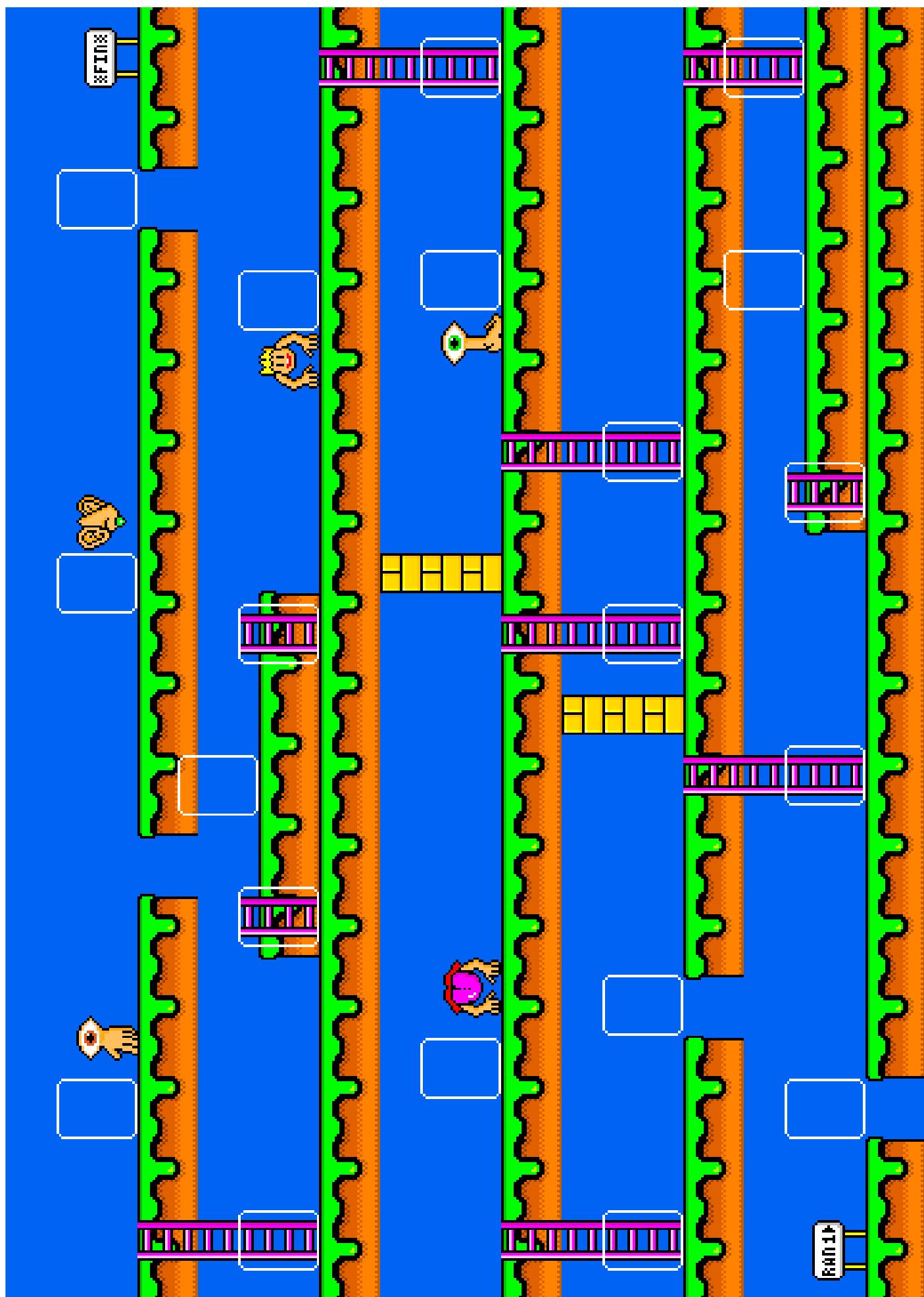


Si trobas una
escalera, puez
puyar u puez baxar.



En bels puestos d'o ran tiens que fer istas azions. Apega astí á os
protagonistas blincando, acochando-se, amagando-se, puyando u baxando, e
escribe l'azión que fan.

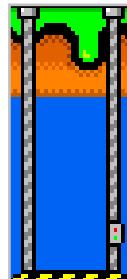
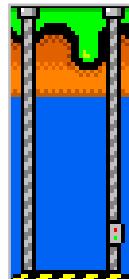
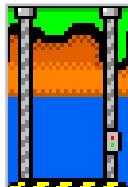
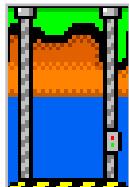


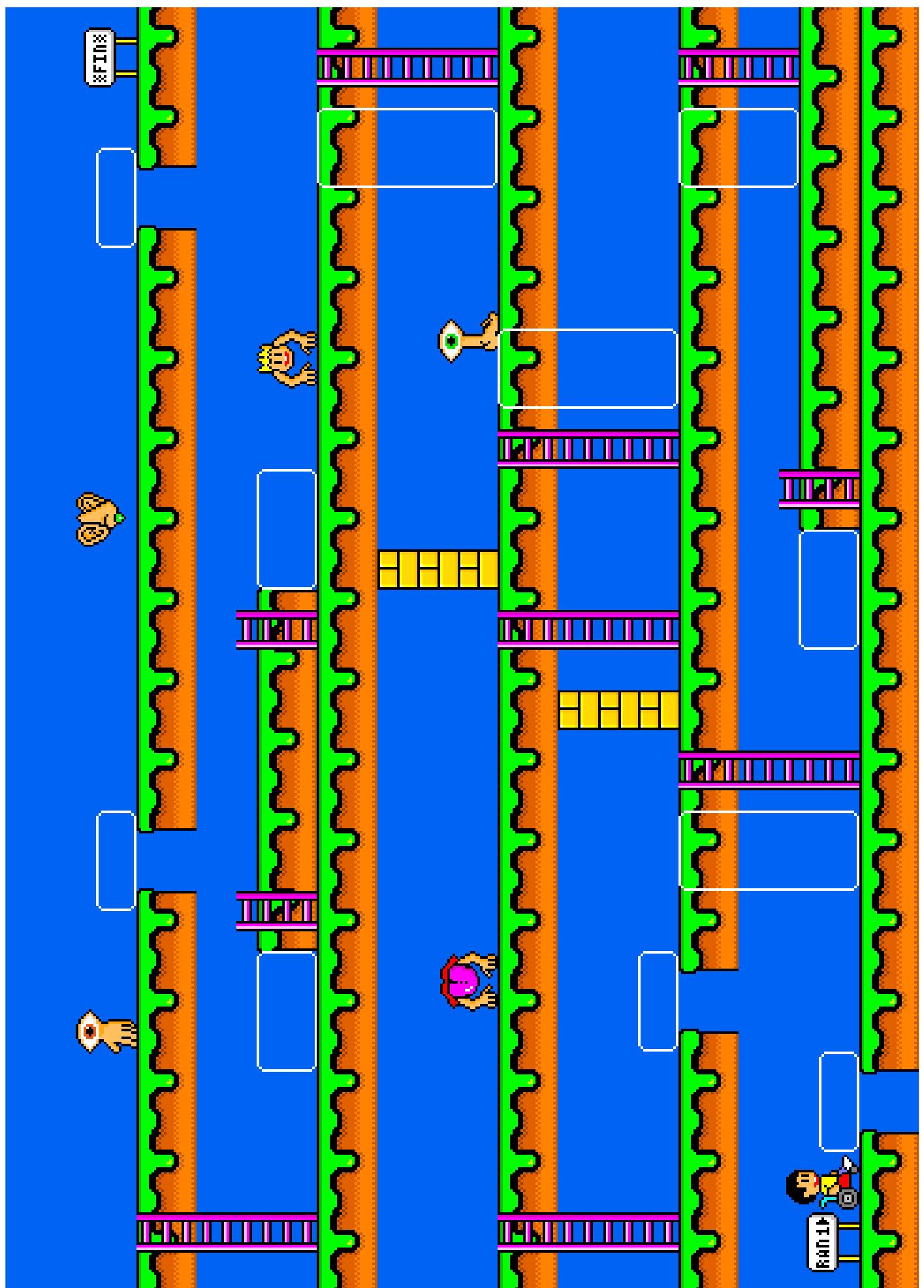




Autibidá 7: "En silla de rodas"

Áñchel ye un amigo de Marieta e Lorién que marcha en silla de rodas. Han pensato que teneban que parar cuenta en cómo podría fer ta poder plegar dica á la fin d'os rans en o bideochuego. Tú puez aduyar-lis en o diseño, retallando e apegando rampas, puyadors, puens e demás elemens que sigan menister , ta que Áñchel pueda pasar por tot.







Autibidá 8: "A mosica d'o bideochuego"

Lorién e Marieta ya tienen tot presto: protagonista, mostrugos, rans... Fan memoria que toz os bideochuegos tienen bella mosiqueta ta acompañar l'azión. Asinas ye como s'alcuerdan d'a canta de "Chuan Chiquet". Imos á escuitar-la, ta poder aprender-la e bailar-la, emplegando

CHUAN CHIQUET

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet, - (bis),
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenullo, chenullo, chenullo,
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenullo, chenullo, chenullo,
con o codo, codo, codo,
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenullo, chenullo, chenullo,
con o codo, codo, codo,
con a man, man, man,
asinas danza Chuan Chiquet.

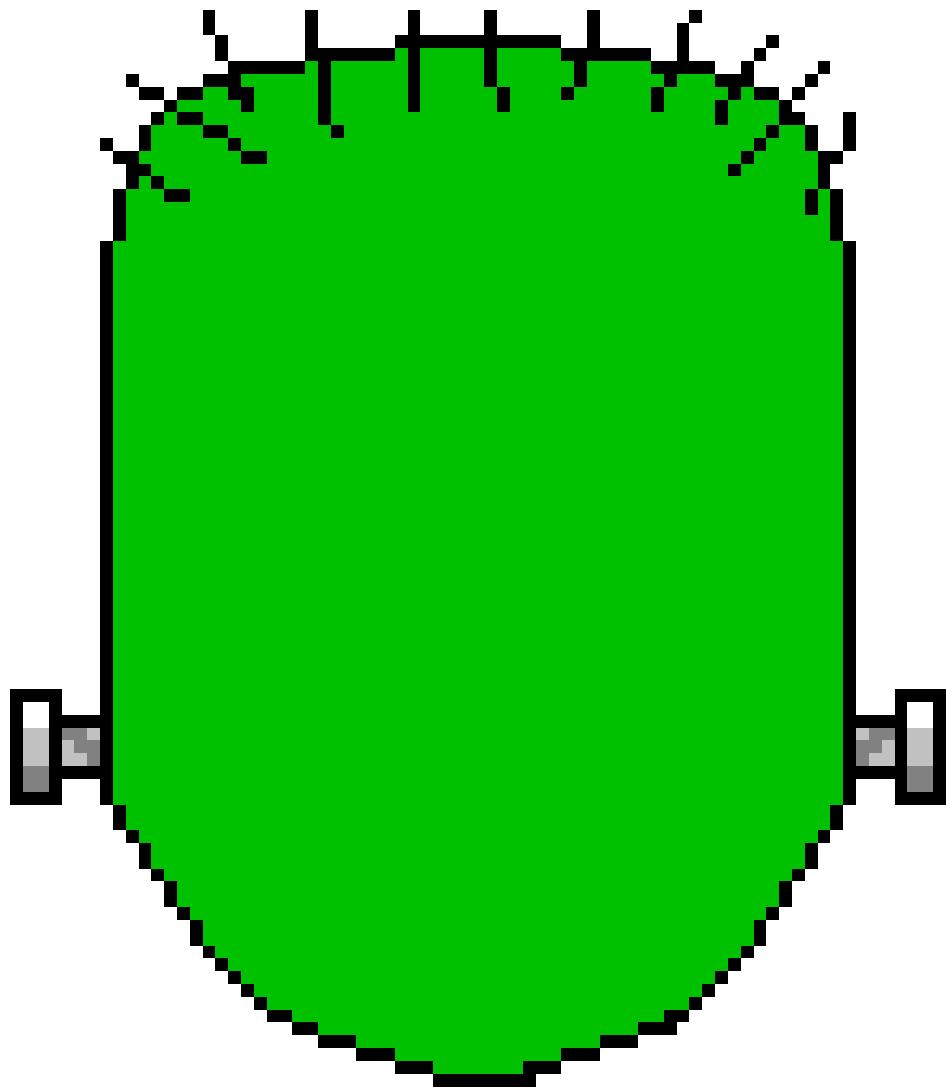
Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenullo, chenullo, chenullo,
con o codo, codo, codo,
con a man, man, man,
con o dido, dido, dido,
asinas danza Chuan Chiquet.

Chuan Chiquet que danza,
cuán plena la pancha, - (bis),
con o piet, piet, piet,
con o chenullo, chenullo, chenullo,
con o codo, codo, codo,
con a man, man, man,
con o dido, dido, dido,
con o culo, culo, culo,
asinas danza Chuan Chiquet....



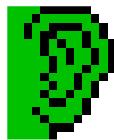
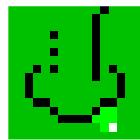
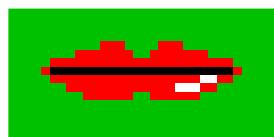
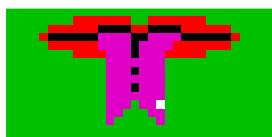
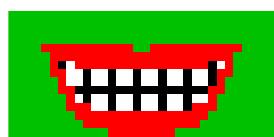
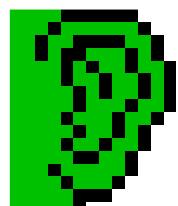
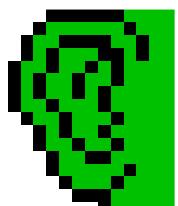
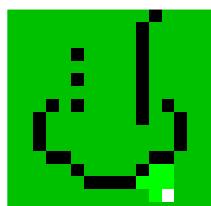
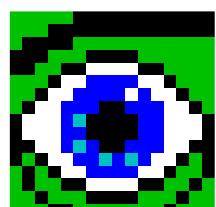
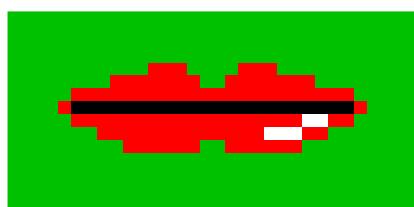
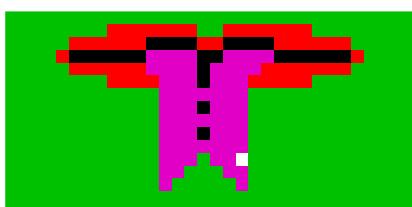
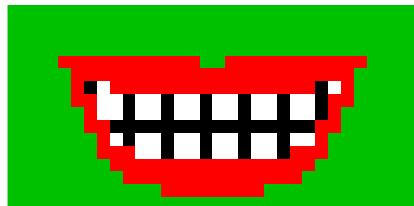
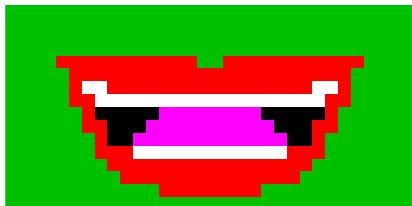
Autibidá 9: "O pai de toz os mostrugos"

Cuasi se nos olbida, pero, ta o cabo de ran, ye menister fer un mostrugo feizo de raso. Lo feremos con as partis d'a cara, que ya nos las sabemos. Tiens que dezir-li á o compañer u compañera cómo tiene que estar de fierizo. Por ixemplo, puez dezir-li frases como istas: mete-li un güello gran e atro chiquet, fica-li un nas gran parzer, posa-li un morro e una orella chiqueta, e un atra gran...





Autibidá 9: "O pai de toz os mostrugos"





Autibidá 10: "Lorien diz"

Cuasi semos rematando a unidá, pero á que agún tenemos más ganas de repasar o que emos aprendito e saber más cosas nuebas chugando? Imos á fer-lo con o chuego "Lorién diz"... "Lorién diz" ye una frase machica... Si "Lorién diz blinca", toz emos de blincar , pos qui no lo faya queda fora d'o chuego. Pero paraz cuenta en que, si nomás "diz blinca", no emos de blincar , pos tamién seremos fora d'o chuego. Menuda angulema, berdá? Imos á prebar:



brazo



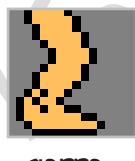
boca



cabeza



luenga



garra



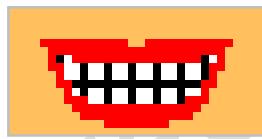
man



peito



güello



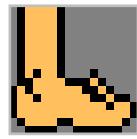
diens



nas



boca



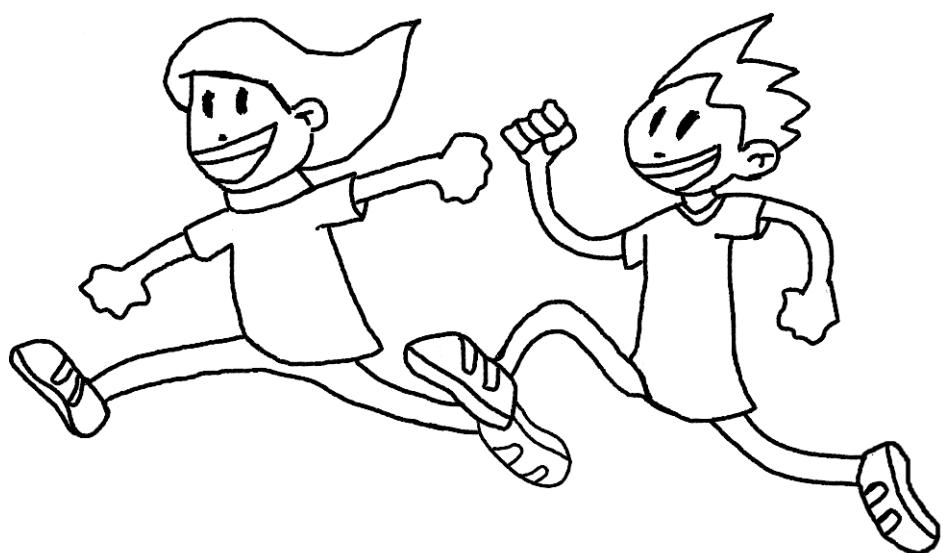
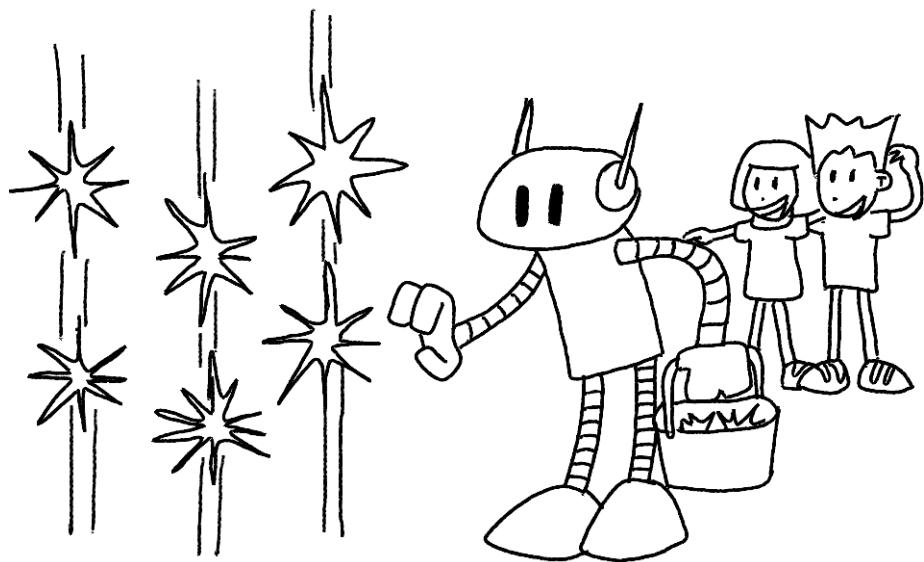
peu



orella

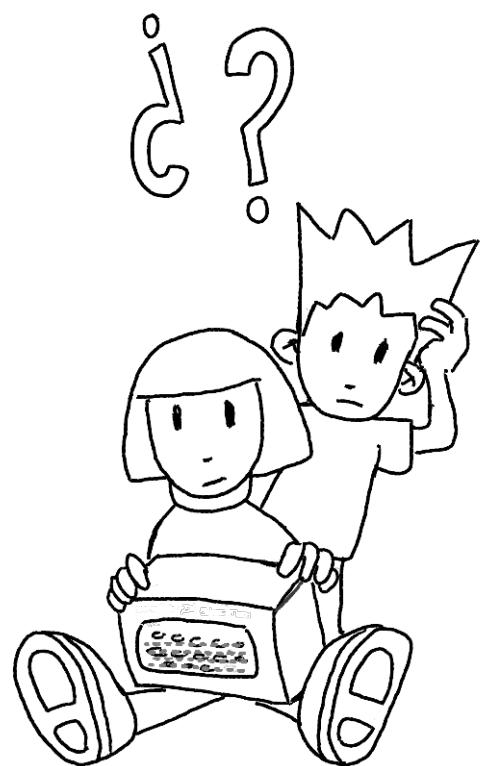
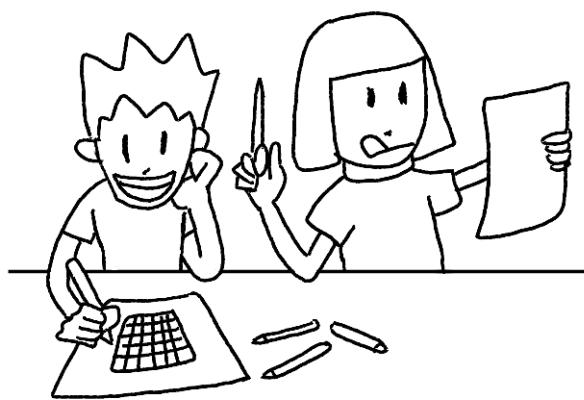


O bideochuego de Lorién e Marieta



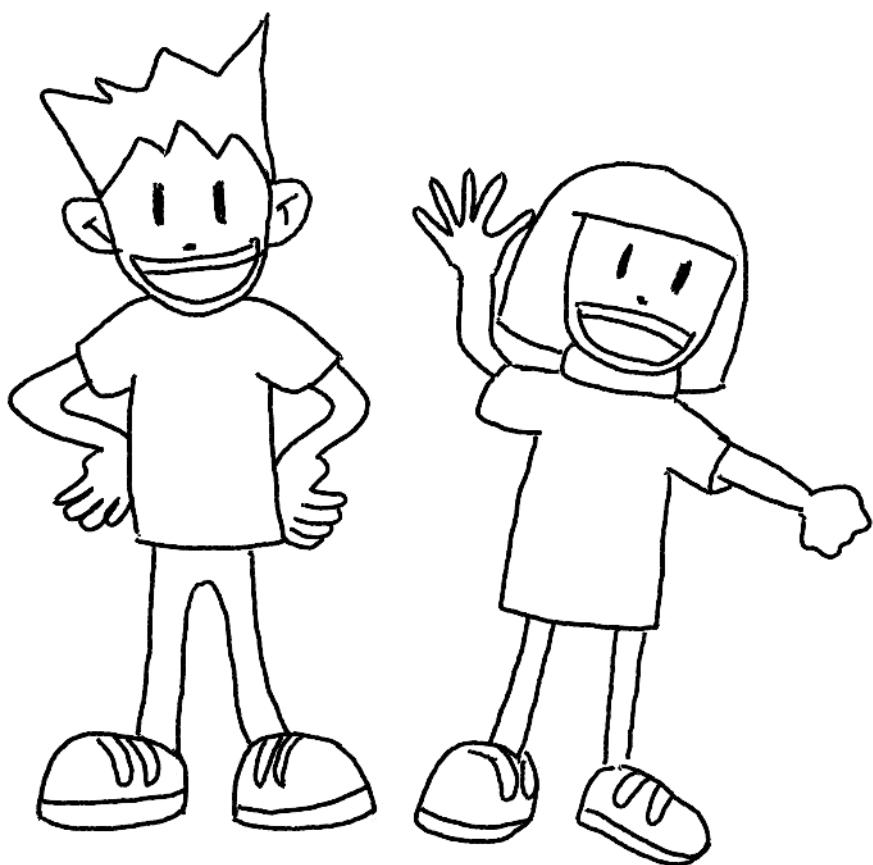


O bideochuego de Lorién e Marieta





O bideochuego de Lorién e Marieta





O bideochuego de Lorién e Marieta

