



A sopeira e o cazo

Non á guerra!

POR QUE LER ESTE LIBRO

Porque constitúe un excelente exemplo de como os grandes conflitos se poden solucionar chegando a un acordo.

RESUMO DO ARGUMENTO

Dous reinos veciños esquecen invitar a bruxa Petronila Perrenchuda ao bautizo dos príncipes herdeiros. En vinganza, ela failles un particular agasallo: unha sopeira e un cazo que, xuntos, proporcionan unha sopa marabillosa, mais separados non serven para nada. Os reis argallan absurdas estratexias para acadar o obxecto que non teñen, e mesmo chegan a declararse a guerra. A paz só chegará da man dos seus fillos, que non dubidan en compartir a sopeira e o cazo para solucionar o problema.

PARA QUEN É ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores, pois, malia a cantidade de texto, a historia séguese con facilidade.

PROPOSTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Pídelles aos teus alumnos que sinteticen o contido do libro en **catro viñetas** con estas ideas:

- *O enfado da fada Petronila Perrenchuda.*
- *A sopeira e o cazo en reinos separados.*
- *Cada un dos reis tirando dun lado da sopeira e do cazo.*
- *O príncipe e a princesa comendo a sopa ben felices.*

PARELLAS

Anima os teus alumnos a que, por parellas, busquen e recompilen exemplos nos que se observe que os **reis** de ambos os países son moi **parecidos** (*forma de ser e de divertirse, toma de decisións etc.*). Logo, poñede en común os resultados.

GRUPO

Segundo amosa o relato, cuando hai dúas partes en conflito é fundamental **chegar a un acordo**. Nesta historia, a solución chega por medio da amizade dos fillos, pero e se non se chegan a coñecer? Lémbrales aos teus alumnos que para resolver os problemas cómpre cavar moito e desbotar ideas que non conducen a ningures, e pídelles que ofrezan unha **alternativa** para os reis de ambos os reinos.

- Primeiro, cada un pensará nunha solución e escribira nunha folla de papel (por exemplo, *que nos meses pares a sopeira e o cazo sexan para un reino, e nos impares, para o outro*).
- A continuación, deberán ler en alto todas as propostas. No proceso, irán facendo descartes ata quedar coas máis lóxicas. Anímaos a razoar e a facer comentarios construtivos.
- Por último, votade e elixide entre todos as mellores solucións.



TALLER DE ESCRITURA

Explicálles que nesta historia os **apelidos** fan referencia a trazos dos personaxes (*Perrenchuda* é a bruxa; *Furtadelas* e *Rapunheiro* son os ladróns etc.). Proponlles escoller dous apelidos que reflectan algún trazo da súa personalidade, argumentando os motivos da súa elección (ex.: *Escachavasos: porque moitas veces tiro e rompo vasos. Durmiñona: porque nunca dou chegado puntual á clase*).