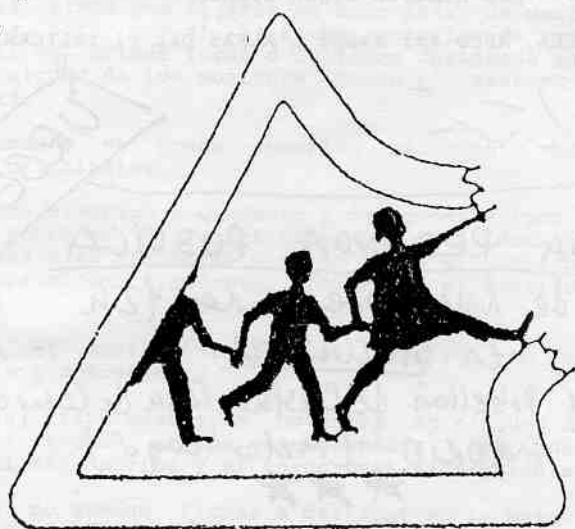


CRECER

sin
escuela



Nº 5

1999

500 pts

Hola:

Hemos tardado más de lo pensado en publicar este número del boletín, pero sirva de consuelo que mientras tanto nos hemos hecho famosos: desde mediados de setiembre los medios de comunicación de todo indole y de todo el país no paran de ocuparse del tema de la desescolarización consciente.

Los protagonistas que han provocado tal alboroto son ya conocidos para los lectores de "Crecer sin escuela" tanto directa como indirectamente. De Lola (Almería) hemos publicado dos cartas (nº 2, p. 24 y nº 3, p. 3) y ella ha colaborado también en la preparación del boletín. Su última carta, escrita en mayo de 1998 y publicada en este número (p. 8), ya nos advierte de un eventual choque con la administración.

En el bullicio mediático suscitado por el caso se han filtrado también errores y falsificaciones basados en prejuicios o en pura ignorancia (por ejemplo la inexistencia de otras familias que no escolarizan sus niños en España o que el niño se pasa muchas horas diarias conectado a Internet). El artículo de página entera que EL PAIS publicó el 19-9 y que podéis leer en las pp. 10 y 11 refleja algunos de ellos. Al día siguiente sin embargo EL PAIS publicó otro artículo ("Los sin cole") que en gran parte se basa en información sacada de nuestro boletín.

En las pp. 12 a 14 reproducimos la versión que la misma familia ha dado de su propio caso en un periódico de Almería.

El resto del número se compone, como siempre, de experiencias e ideas para enriquecernos mutuamente. Nuestra dirección para hacernos llegar vuestras colaboraciones de este tipo para los próximos números sigue siendo:

CRECER SIN ESCUELA, APDO 45, 03580 L'ALFAS DEL PI (ALICANTE)

Saludos de



URGENTE

MESA REDONDA PÚBLICA

1 de Noviembre a las 12h

en BiOCULTURA

en el Pabellón de Cristal, Casa de Campo
MADRID (Metro "Lago")

☆☆☆

Aprovechamos también la ocasión de Biocultura para dos ENCUENTROS INFORMALES. Nos vemos delante de la oficina de prensa a las 16h Sábado (30-10) y domingo (31-10) para pasar un rato juntos, conocernos y si el tiempo lo permite dar un paseo en el parque con los niños.

IDEAS CASERAS

EL JUEGO DE TENER MUCHO "¡OJO!" CON LOS NUMEROS

Se preparan 5 barajas de fichas de cartón o cartulina que van de 0 a 15, o sea en total 75 fichas.

El juego consiste en ordenar los 5 barajas de 0 a 15 en orden numérico ascendente.

Para comenzar se colocan los 5 ceros cara arriba a un lado de la mesa. Estas fichas van a ser la base de lo que llamamos los "montones principales". El resto de las fichas se extienden cara abajo sobre la mesa.

El primer jugador destapa una ficha de la mesa. Si la ficha destapada se puede añadir a alguno de los montones principales en orden numérico ascendente (o sea "1" sobre "0", "2" sobre "1" etc), la coloca así y destapa otra ficha de la mesa. Cuando la ficha destapada no entra en ninguno de los montones principales en orden numérico ascendente, el jugador la pone cara arriba delante de sí mismo, de manera que los demás jugadores puedan verla, sentando así la base de lo que llamamos "los montones individuales" y el turno pasa al siguiente jugador.

A partir del momento en que un jugador ya tiene un montón individual, tiene que fijarse en este antes de destapar una ficha de la mesa, para ver si la ficha superior de su propio montón individual en primer lugar o la ficha destapada en segundo lugar entra en alguno de los montones según el sistema y en el orden siguientes:

1. Únicamente en orden numérico ascendente sobre uno de los montones principales
2. En orden numérico ascendente o descendente (por ejemplo un "2" o un "4" sobre un "3") sobre el montón individual de su compañero más cercano a su izquierda o si no entra el montón individual de este, sobre el del siguiente, siempre en el sentido de las agujas del reloj.
3. Sobre el montón individual propio, en orden numérico ascendente o descendente.

Cuando una ficha destapada no entra en ninguno de los montones según las reglas arriba mencionadas, se añade al montón individual cara arriba y el turno pasa al siguiente jugador.

Cuando ya no quedan fichas a destapar en la mesa, cada jugador, al tocarle el turno, da la vuelta a su montón individual y va cogiendo de allí mientras pueda colocar la ficha cogida en uno de los montones según las reglas arriba mencionadas y al no poder hacerlo, comienza otro montón individual propio de fichas cara arriba.

Cuando alguien comete un error, los demás jugadores golpean la mesa y gritan "¡OJO!". En este caso cada uno del resto de los jugadores le "regala" la ficha inferior de su propio montón individual.

Es un error:

- Destapar una ficha de la mesa o, al no quedar ninguna allí, del montón individual propio de cara abajo, cuando la ficha superior del montón individual de cara arriba hubiera podido añadirse a alguno de los montones según las reglas arriba mencionadas.

- Colocar una ficha sobre el montón individual de alguno de los compañeros pudiendo haberla puesto sobre uno de los montones principales.

- Colocar una ficha sobre el montón individual de alguno de los compañeros sin seguir la dirección de las agujas del reloj en el círculo.

- Colocar una ficha sobre el montón individual de uno mismo pudiendo haberla puesto sobre uno de los montones principales, en primer lugar, o sobre el montón individual de alguno de los compañeros, en segundo lugar.

- Golpear la mesa y/o gritar "¡OJO!" sin haber ocurrido un error.

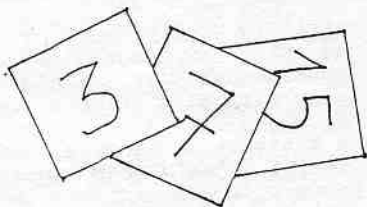
Si el turno ha pasado al jugador siguiente antes de que se haya descubierto el error, el mismo se queda sin "premio".

El juego sigue hasta que a ningún jugador le queda montón individual y todas las fichas están ordenadas en orden numérico ascendente en los 5 montones principales.

El juego se puede adaptar a diferentes edades y niveles: con niños más pequeños se hacen por ejemplo barajas de fichas de 0 a 10, mientras con niños mayores o con grupos más grandes se puede aumentar tanto el número de barajas como los números que entran en cada baraja. La versión "avanzada" consiste en jugarlo contra el reloj, o sea limitando el tiempo que cada participante tiene para pensarse sus próximo paso.

Este juego nos ha demostrado que se puede divertir mucho con los números y todavía más si los adultos logramos controlar nuestro "diablito pedagógico" y lo hacemos no por su efecto didáctico, sino para pasárselo bien.

Si cualquier detalle en la descripción no queda claro, no dudéis en dirigiros a nosotros. Por conveniencia se ha usado el género masculino en todo el texto, lo que, por supuesto, no quiere decir que las niñas no puedan jugarlo.



Bippan y Pèter (Alicante)

JUEGO PARA APRENDER LAS TABLAS DE MULTIPLICACIONES

En un grupo, de por lo menos dos personas, se cuenta turnándose hasta un número, sin pronunciar una serie de números anteriormente establecidos. Por ejemplo se cuenta hasta 30 dejando fuera todos los números que se puedan multiplicar por

tres o contengan la cifra tres: 3, 6, 9, 12, 13, 15, etc. Al principio se puede tener delante la correspondiente tabla por escrito como apoyo.

Más tarde se puede añadir de nuevo los números que no tienen que ver con la tabla (en el ejemplo mencionado 13 y 23).

Luego se puede mencionar la multiplicación correspondiente sin el resultado en lugar del número que falta (en lugar de "3" se diría "3 por 1", en lugar de "6" se diría "3 por 2" etc).

La idea es introducir variaciones usando la fantasía de los niños y de la persona mayor para no aburrir a los participantes. Por ejemplo una vez entrados en una tabla empezamos otra paralelamente o hacemos tests del progreso o contamos al revés o a partir de la tabla del seis cada persona dice dos números, para llegar antes al sesenta etc.

Hacemos este juego dos veces al día, con las comidas menos absorbentes: el desayuno y la cena.

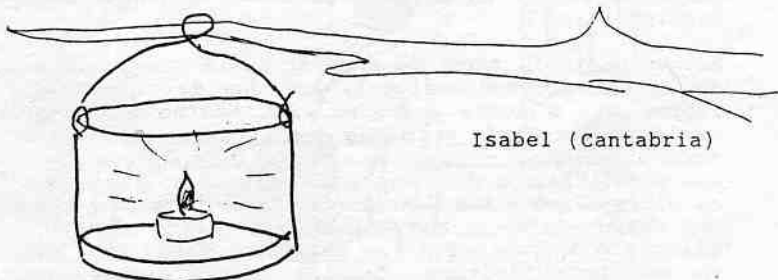
La repetición continúa y las explicaciones adicionales sobre las interrelaciones de las operaciones matemáticas y de los números nos llevan a un conocimiento rápido de las "malditas" tablas.

Recomiendo también el libro de H.M. Enzensberger: "El diablo de los números" (Ediciones Siruela) para niños que estén bien entrados en su segunda década. El texto transmite lo divertido que pueden ser las matemáticas.

Wilfried (Castellón)



En una hoja de tamaño superior a DIN A4 (folio normal), cortarla a lo largo si es demasiado ancha, y hacer un dibujo bonito con ceras. Pegarlos alrededor de una tapa de queso tipo Camembert o de quesitos. Antes hay que doblar un poco el borde de arriba del dibujo. En el centro de la tapa de cartón se pega una velita de esas que vienen en un molde de metal. Arriba se hace un asa con un alambre enganchado al dibujo y de ahí, haciendo un doblez en el centro del asa, se puede colgar de una rama. Salen unos farolillos preciosos.



Isabel (Cantabria)

