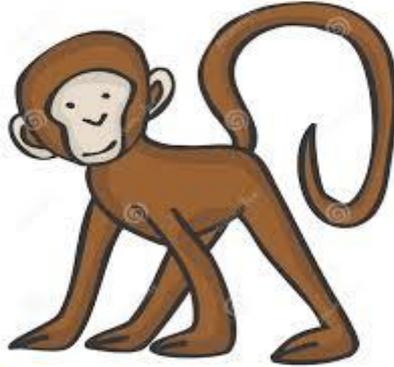


Texto 1: El mono y las lentejas



Un hombre tenía que llevar un saco de lentejas a un pueblo vecino. Se lo cargó a cuestas y echó a andar.

En el camino cruzaba un bosque y, como hacía mucho calor y la carga pesaba mucho, apenas llegó el hombre a la sombra de los árboles, decidió descansar un ratito. Dejó el saco de lentejas, se tumbó en la hierba, cerró los ojos... y pronto quedó dormido.

En el bosque vivía un mono, tan curioso como todos los monos, y apenas vio el saco desde lo alto del árbol donde vivía, quiso ver de qué estaba tan lleno. Bajó en cuatro saltos y metió la mano, sacando un puñado de lentejas. ¡Lentejas! ¡Con lo que al mono le gustaban!

Muy contento volvió a subir al árbol, buscó una rama buena y allí sentado cómodamente empezó a comerlas. ¡Estaban riquísimas!

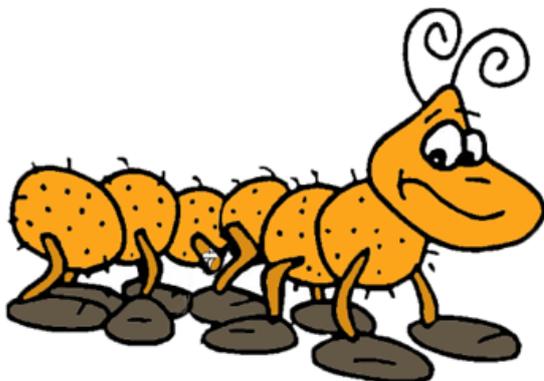
Entonces se le escurrió una, la más chiquitita de todas, que era justo como el punto de una i, y no queriendo perderla, bajó del árbol en seguida. Con las prisas se le enredó el rabo en una rama y, para no caerse, tuvo que sujetarse bien al tronco y, para sujetarse mejor, abrió las manos y entonces se le cayeron todas las lentejas que le quedaban.

El hombre, al sentir la lluvia de lentejas en la cara, se despertó, ató bien el saco y, cargándose a la espalda, continuó su camino.

Y el mono ambicioso, por no resignarse a perder una sola lenteja, las perdió todas.

(Adaptación libre de un cuento de «Calila y Dimna»)

Texto 2: El ciempiés cojo



El ciempiés era cojo de nacimiento. Su cojera se extendía a 24 patas exactamente. Lo malo es que las 24 patas que faltaban estaban todas situadas en el mismo sitio: por eso andaba rengueando.

Caminaba muy despacio con las antenas gachas, porque con 76 patas no se puede mantener ese orgulloso aire gallardo y marcial.

Su cuerpo de un lado a otro como una embarcación. Además, suspiraba constantemente y se enjugaba el sudor con un fino pétalo de rosa.

Nunca llegaba a tiempo a ningún sitio. Pero podía describir con todo lujo de detalles los difíciles entramados de la red de una telaraña, la marca que dejaba el viento en la hierba durante los días en que el aire jugaba al escondite con los árboles, el trazado irregular del vuelo de la libélula. Para todo eso hace falta fijarse mucho y, sobre todo, tener tiempo para hacerlo. Y el ciempiés cojo lo tenía. También le gustaba charlar largo y tendido. En la hora que antecede a la aurora, cuando el cielo está todavía oscuro y la tierra débilmente alumbrada por el último cuarto de la luna, el ciempiés conversaba con la musaraña sobre los temas más diversos. Unas veces hablaban de las fiestas nocturnas de las madreselvas cuando se abren fragantes en las primeras horas de la noche; otras, de la aparición de una nueva estrella que chapoteaba risueña en el agua de la charca...

En las tardes veraniegas el ciempiés se quedaba mucho rato en el mismo lugar y se tomaba su tiempo para probar el polen traído por la brisa dorada. Nunca tenía prisa por llegar a ningún sitio. Evidentemente no podía competir con los otros ciempiés en velocidad ni participar en las carreras que organizaban entre ellos.

Pero, poco a poco, tener tiempo para detenerse en las cosas pequeñas le fue gustando cada vez más. Se planteaba el llegar, no como una meta de rapidez, sino como un camino de contemplación de los detalles que circundaban su vida en el bosque.

Paloma Orozco Amorós, "El ciempiés cojo" en Historias de la otra tierra

Texto 3: Las dos vasijas



Un aguador de la India tenía solo dos grandes vasijas que colgaba en los extremos de un palo y que llevaba sobre los hombros. Una tenía varias grietas por las que se escapaba el agua, de modo que al final de camino solo conservaba la mitad, mientras que la otra era perfecta y mantenía intacto su contenido. Esto sucedía diariamente. La vasija sin grietas estaba muy orgullosa de sus logros pues se sabía idónea para los fines para los que fue creada. Pero la pobre vasija agrietada estaba avergonzada de su propia imperfección y de no poder cumplir correctamente su cometido. Así que al cabo de dos años le dijo al aguador:

-Estoy avergonzada y me quiero disculpar contigo porque debido a mis grietas sólo obtienes la mitad del valor que deberías recibir por tu trabajo.

El aguador le contestó:

-Cuando regresemos a casa quiero que notes las bellísimas flores que crecen a lo largo del camino.

Así lo hizo la tinaja y, en efecto, vio muchísimas flores hermosas a lo largo de la vereda; pero siguió sintiéndose apenada porque al final solo guardaba dentro de sí la mitad del agua del principio.

El aguador le dijo entonces:

-¿Te diste cuenta de que las flores solo crecen en tu lado del camino? Quise sacar el lado positivo de tus grietas y sembré semillas de flores. Todos los días las has regado y durante dos años yo he podido recogerlas. Si no fueras exactamente como eres, con tu capacidad y tus limitaciones, no hubiera sido posible crear esa belleza. Todos somos vasijas agrietadas por alguna parte, pero siempre existe la posibilidad de aprovechar las grietas para obtener buenos resultados.

Anónimo hindú

Texto 4: Robots



Los robots son asombrosas máquinas que pueden programarse para que funcionen solas. Pueden ir a muchos lugares peligrosos, desde el espacio exterior hasta lo profundo del mar. Los robots tienen ojos, oídos y boca; reciben información externa por medio de sensores que registran el sonido y cámaras que capturan imágenes.

Pueden actuar como trabajadores manuales: sus manos les permiten sujetar y usar diversos tipos de objetos y herramientas. Se mueven mediante ruedas, bandas de oruga (como los tanques) o piernas similares a las humanas. Los robots con brazos son los más comunes. Su brazo articulado puede moverse en varias direcciones. Los brazos de muchos robots tienen manos, llamados sujetadores. Estas cuentan con sensores de presión que les permite calcular la fuerza necesaria para agarrar un objeto.

Los controladores son el cerebro del robot: les permiten tomar decisiones y accionar sus partes. El robot *Deep Junior* es un veloz pensador, porque puede pensar tres millones de jugadas de ajedrez por segundo. Jugó una partida con el excampeón mundial de ajedrez Garry Kasparov.

Los seres humanos han soñado siempre con que alguien haga lo que a ellos no les gusta hacer. Yo también quisiera tener un robot... ¿Y ustedes? ¿Para qué quisieran tener un robot?

Gifford Clive, Robots. SEP-Altea, 2005 (Adaptación)

Texto 5: Galletas de avena



Me encantan las galletas, y unas de mis favoritas son las galletas de avena, pero cuando leí la etiqueta y vi todos los ingredientes que contenían decidí hacerlas en casa, así que hoy comparto con vosotros esta receta de galletas de avena, para que os animéis a prepararlas también vosotros.

Los copos de avena es la forma de tomar este cereal completo y la avena es uno de los cereales más ricos en proteínas, grasas (de las buenas), hidratos de carbono y algunas vitaminas, como la B1. Es un cereal de fácil digestión que debemos incluir en nuestra dieta, así que además de disfrutar de unas deliciosas galletas, estamos comiendo sano.

Estas son unas galletas de avena básicas, podéis añadirle pasas, frutos secos, pepitas de chocolate, arándanos deshidratados, manzana... lo que más os guste.

Ingredientes:

- 250 gramos de avena
- 100 gramos de harina integral
- 150 gramos de azúcar moreno
- Medio vaso de aceite de girasol
- Medio vaso de agua mineral
- Sésamo al gusto
- Media cucharadita de canela molida
- Media de nuez moscada
- Media cucharada de levadura en polvo

Precalentar el horno a 200°. Mezclar los ingredientes secos (avena, harina, azúcar, canela, nuez moscada, levadura y sésamo) en un cuenco grande y luego añadir primero el aceite, después el agua y mezclar bien.

Hacer pelotitas de, más o menos, el tamaño de una pelota de ping pong, colocarlas en una fuente de horno sobre papel y aplastarlas formando discos o dejarlas en el horno hasta que se doren un poquito las esquinas.

<http://www.pequerecetas.com/receta/galletas-de-avena/>

Texto 6: Los bosquimanos

Los bosquimanos habitan en cuevas cuya entrada protegen del viento y de las lluvias con unas cuantas ramas. Caso de no hallar una caverna a propósito, excavan un foso en el suelo, con piedras a su alrededor y unas ramas con una piel que sirven de techo. Apenas cabe en él una sola persona doblada para dormir. Otras veces construyen simplemente una cama con ramas, en el interior de la cual extienden una piel para acostarse.



Los útiles domésticos de los bosquimanos no pueden ser más sencillos: algunas cáscaras de huevo de avestruz para el agua, un palo puntiagudo atravesado en una piedra agujereada, que utilizan para excavar la tierra y algunos arcos y flechas, así como un cuchillo de piedra, que llevan consigo los hombres cuando van de caza. El vestido y el adorno personal son también sencillos: los hombres suelen llevar una pequeña piel sobre la espalda, aunque no siempre, y las mujeres la misma pieza, aunque un poco mayor, que la utilizan más para llevar a los pequeños que para cubrirse.

Para encender el fuego utilizan todavía el sistema de taladro, haciendo rodar con rapidez la punta de un palito sobre un trozo de madera hasta que el calor prende el serrín producido. Resulta tan difícil alcanzar la temperatura necesaria para prender el fuego, que tienen que pasar larguísimos ratos produciendo este frotamiento, por ello cuando lo consiguen procuran conservarlo, e incluso transportarlo en sus movimientos trashumantes, cuidando con extrema atención el leño prendido.

El arma principal de los bosquimanos es el arco y las flechas. Este utensilio no es más que un corto palo, flexible, tensado con una cuerda de nervios de animal, que si llega a mojar se ablanda y destensa el arco, con lo cual hace imposible cazar con él en tiempo de lluvia. Las ligeras flechas son impulsadas por este medio a tan poca distancia y con tan poca precisión que sus usuarios se ven obligados a envenenar la punta y a acercarse mucho a la pieza para poder matarla.

Por medio del arco construyen asimismo su instrumento musical más notable. Consiste en atar una pluma a la cuerda y luego soplar en ella para que produzca un sonido suave y monótono. Aunque también utilizan flautas muy elementales de caña e improvisados tambores.

W. G. Foster, Razas y costumbres (adaptación)

Texto 7: El tejón



El tejón es completamente diferente de los demás miembros de su numerosa familia (la llamada de los mustélidos), tales como la comadreja, la nutria, la marta y la garduña.

Es muy perezoso. Tanto que, pese a su condición carnívora, no se dedica a la caza: prefiere una alimentación más cómoda, aunque sea a base de vegetales o de animalillos lentos que no le den mucho trabajo.

Únicamente se preocupa de prepararse una madriguera a su gusto: precisamente, tal que reúna las mejores condiciones para su tranquilidad. Debe ser suficientemente subterránea para que nadie le llegue a molestar. El tejón se la excava por sí mismo, con gran tenacidad. Cuando está finalizada, tiene numerosos pasadizos y salidas de seguridad, un respiradero y una cámara central suficientemente amplia para moverse sin estorbos.

Allí pasa el tejón todo el día haraganeando y completamente solo. Únicamente durante la época de celo abandona su aislamiento y elige una compañera.

Pero, apenas han nacido sus hijos, los abandona y vuelve a su vida solitaria. Por cierto, los tejoncillos no se parecen a su padre: son alegres e inquietos, retozones y activos. Solo cuando va pasando el tiempo, olvidan lo que es correr, se separan del grupo y se encierran a dormir tranquilamente en su madriguera, que siempre está limpiísima.

Anónimo. Animales de Europa y sus crías. Ed. Fher

Texto 8: Cómo hacer golosinas caseras de fruta

Las golosinas caseras son una alternativa sana y natural a las chuches industriales que les gustan a los niños, de hecho puede resultar muy divertido prepararlas con ellos, y darles formas divertidas, con ayuda de un cortador de masa de galletas. Si las hacemos con ellos, solo tendremos que vigilar dos cosas, que no se quemen con el fuego y no abran la nevera docientas mil veces durante el tiempo que tienen que enfriarse.



Ingredientes

250 gramos de puré de fruta (al gusto, fresas, ciruelas, mango, etc.)
un vaso de agua mineral, una cucharadita de espesante natural, 150 gramos de azúcar.

El puré de frutas lo preparamos con la carne de la fruta que hayamos escogido, en el caso de esta receta ha sido la fresa, pasada por el robot

eléctrico o el pasapurés.

Ponemos el agua en una cacerola pequeña y la llevamos a ebullición. Cuando el agua está hirviendo echamos el espesante y removemos hasta que esté disuelto. Dejamos que hierva durante unos dos minutos simplemente.

Retiramos del fuego y añadimos el puré de fruta y el azúcar. Mezclamos muy bien. Volvemos a poner en el fuego y dejamos hervir durante dos minutos más.

Dejamos entibiar un poco y vertemos el líquido en un molde rectangular o cuadrado de cristal. Hacemos una capa de unos dos centímetros aproximadamente. Cuando se endurezcan tendremos unas estupendas golosinas que gustaran a los niños y les proporcionarán vitaminas.

Texto 9: Concurso Vías Verdes

El Programa Vías Verdes de la Fundación de los Ferrocarriles Españoles convoca el **II Concurso de dibujo para niños: las Vías Verdes y la Navidad**. Los participantes pueden ser todos los niños y niñas con edades entre 4 y 12 años y deberán realizar un dibujo que será libre y en el que solo es necesario relacionar las vías verdes con algún aspecto de la Navidad.



El dibujo ganador será la postal navideña utilizada este año por el Programa Vías Verdes.

La fecha límite para la recepción de dibujos será el **6 de diciembre de 2013 (no se admitirán dibujos recibidos fuera de plazo)**.

Participantes:

Podrán participar todos los niños de 4 a 12 años. Cada participante solo podrá presentar un dibujo. Todos los trabajos presentados pasarán a ser propiedad de la organización del concurso, que se reserva el derecho de poder utilizarlos en alguna de sus publicaciones. Hay tres categorías según la edad:

1. de 4 a 6 años
2. de 7 a 9 años
3. de 10 a 12 años

Técnica:

Cualquier técnica de pintura es válida: lápices de colores, ceras, rotulador, acuarelas, etc.

Selección de premiados:

Por cada categoría de edad habrá tres premiados, que recibirán un lote de productos promocionales de las vías verdes. Los nueve dibujos premiados se colgarán en la página web www.viasverdes.com para que puedan ser votados por todos los usuarios de la web que así lo deseen. Solo se admitirá un voto por dirección de correo electrónico. El dibujo que más votos obtenga será el ganador definitivo del concurso y será utilizado como postal navideña.

Texto 10: Parque de aventura



El parque de aventura en los árboles más grande de España con más de 10 hectáreas de circuitos

Tirolinas, tirolinas y más tirolinas con un circuito *canopy* donde volaras de tirolinas gigantescas en tirolinas gigantescas durante más de una hora. Con cuatro circuitos gigantes para todos los niveles de dificultad:

- Baja: Pequeños aventureros
- Media: Explorador
- Alta: Aventurero
- Muy alta: Desafío

Con todo tipo de juegos de multiaventura: puentes movedizos, lianas, saltos al vacío, balancines volantes, tirolinas... para pasar de pino a pino (para adultos y niños a partir de 6 años).

También cuenta con un circuito con actividades adaptadas a los niños más pequeños (4 y 5 años) para que puedan vivir la aventura.

Está situado al lado del municipio de Quintanar de la Sierra (Burgos), junto a la ermita de Revenga. En la carretera CL-117, (km. 27,5).

Tarifas

Circuito	Edad mínima	Tarifas
Mini Aventureros	3 años	6€
Pequeños Aventureros	5 años	14€
Explorador	9 años	16€
Aventurero	11 años	18€
Desafío	14 años	20€>
Canopy	11 años	16€
Circuito adicional	precio más elevado	+ 3€

Condiciones de acceso: de 5 a 15 años, los niños deben ir acompañados por 1 adulto realizando el circuito con ellos a partir del nivel "Explorador" (mínimo un adulto por cada tres niños). En el circuito Pequeños Aventureros: el adulto puede acompañar a los niños desde el suelo. Para los más pequeños de 5 años es obligatorio que suba con un adulto con ellos en el circuito y es muy recomendable para los niños de 6 años que vayan también acompañados en el circuito.

La actividad suele durar de dos a cuatro horas en función de los circuitos realizados.

Descuentos

Familias numerosas	-1€	con presentación del carnet familia numerosa
Estudiantes	-1€	con presentación del carnet estudiante
Grupos	-1€	a partir de 10 personas
	-2€	a partir de 20 personas