



Main Street Theater THEATER FOR ^{all} YOUTH

CLICK CLACK, MOO Cows That Type

basado en el libro de Doreen Cronin y Betsy Lewin.

GUÍA DE ACTIVIDADES

SOBRE LA AUTORA

Doreen Cronin



Doreen Cronin nació en Queens, Nueva York, y creció en Long Island con su mamá, su papá, dos hermanos y su hermana. Su padre, que ya falleció, era policía. A pesar de su seria ocupación, su padre tenía un increíble sentido del humor, que es uno de sus mejores legados. Ahora, cada vez que alguien dice que CLICK, CLACK, MOO les hizo reír, se siente como si el padre de Doreen todavía estuviera ahí afuera haciendo reír a la gente.

Además de escribir a tiempo completo, a Doreen le encanta coleccionar máquinas de escribir antiguas y seguir el béisbol. Antes de debutar como autora infantil, trabajó durante muchos años como abogada en Nueva York. La combinación de abogado y autor de libros para niños tiende a tomar a la gente con la guardia

baja. Después de que la Radio Pública Nacional transmitiera una lectura de CLICK, CLACK, MOO de Scott Simon y Daniel Pinkwater, otro abogado detuvo a Doreen en el pasillo para contarle lo que había escuchado en la radio. Dijo que leyeron al aire un libro infantil muy divertido, escrito por Doreen Cronin, quien también era abogada. "¿No es una locura?" se maravilló. "Esa no es otra Doreen Cronin", dijo, "¡esa soy yo!". Ella todavía no está muy segura de que él me haya creído.

SOBRE LA ILUSTRADORA

Betsy Lewin



Al crecer en la ciudad de Clearview, Pensilvania, a Betsy siempre le gustó dibujar y supo que sería artista desde el principio. Betsy leía con su madre y su hermano todas las noches: Winnie the Pooh, las aventuras de Barbar, el tío Remo y muchas historias de cuentos de hadas, lo que fomentó su amor por los libros infantiles y su futura carrera en la ilustración.

Los artistas Ernest Shepard y A. B. Frost estuvieron entre los primeros héroes de Betsy; inspirado más tarde en las suaves acuarelas de Beatrix Potter y en las enérgicas líneas de James Stevenson y Quentin Blake. Después de graduarse del Instituto Pratt, Betsy aceptó un trabajo como asistente de dirección de arte en una compañía de tarjetas de felicitación en Nueva York. Esta experiencia

la llevó a trabajar como artista independiente para varias compañías de tarjetas, lo que le permitió a Betsy reservar tiempo para desarrollar sus propias historias e ilustraciones para revistas infantiles.

A sugerencia de un editor de Dodd, Mead & Company, Betsy amplió una de estas historias hasta convertirla en un libro ilustrado. Ella recuerda: "¡Aproveché la oportunidad! He estado haciendo libros ilustrados desde entonces y me encanta cada momento".

SOBRE EL DRAMATURGO

James E. Grote

James E. Grote es un actor y dramaturgo de Chicago, Illinois. Es miembro del conjunto artístico de Lifeline Theatre, que produce exclusivamente adaptaciones de literatura. Jim comenzó a actuar con Lifeline en 1992, interpretando a Tucker Mouse en el estreno mundial de *El grillo en Times Square*. También ha interpretado al Sr. Hatch en *A alguien le quiere, señor Hatch*; varios capitanes, marineros e ingleses en *La vuelta al mundo en 80 días* (Premio Jeff: Mejor Ensamble); y el teniente coronel Fremantle en *Los Ángeles Asesinos*. Jim se convirtió en dramaturgo de Lifeline con su adaptación de la obra de C.S. Lewis *La Silla de Plata* (Mejor programa familiar del año 2000: Chicago Tribune). Otras adaptaciones de Jim para el Lifeline MainStage han incluido *El afinador de pianos* (Premio After Dark: Producción Sobresaliente) y *Un largo camino desde Chicago*. Para Lifeline's KidSeries, Jim ha adaptado la de Doreen Cronin y Betsy Lewin *Click, Clack, Moo: Vacas que escriben; Risita, risita, graznido*; y *Pato para presidente* (con música de George Howe) y actualmente está adaptando el cuarto libro de la serie, *Dooby Dooby Moo. Click, Clack, Moo y Risita, risita, graznido* se han producido en teatros de todo el país. Jim se graduó de la Universidad Northwestern.

LA HISTORIA

El granjero Brown piensa que es extraño cuando oye sonidos de mecanografía procedentes del granero. Pero sus problemas realmente comienzan cuando sus vacas comienzan a dejarle notas. En primer lugar, exigen mejores condiciones de trabajo... Y luego organizan una huelga. Las vacas tienen frío y quieren mantas eléctricas. Si no los consiguen, no le van a dar más leche al granjero Brown. Cuando él se niega, las gallinas dicen que no le darán ningún huevo. El pato, como negociador, ayuda a devolver la paz al corral, pero no hasta después de que algunas de sus demandas también hayan sido expresadas.



**A los actores les encanta recibir.
¡Correo de fans de los niños!**

(enviar a)
Main Street Theater
Attn: School Bookings
3400 Main Street, Suite 283
Houston, TX 77002

Traducción al español por:
Armando Silva, Arts Program Director MECA (Multicultural
Education and Counseling through the Arts)

Guide Credits
Vivienne St. John,
Directora Artística de Teatro Para Jóvenes.
Melanie O'Neill, *Diseñadora Grafica*

*Ilustraciones de libros de Betsy Lewin.
Iconos a través de Flaticons.com.*



ACTIVIDADES EN EL AULA

Inglés/Lectura



Lee el libro, **CLICK, CLACK, MOO: COWS THAT TYPE**. Discuta con los estudiantes cuáles fueron sus partes favoritas. ¿Quién fue su personaje favorito? ¿Por qué?

Después de leer la historia, discuta el problema del agricultor y cómo lo resolvió. Haga una lluvia de ideas sobre otras formas en que el agricultor podría haber resuelto el problema.

Lee algunos de los otros libros escritos por Doreen Cronin, tales como: *Giggle, Giggle, Quack*; *Pato para Presidente*; y *Diario de un gusano*. Otro buen libro para leer sobre animales en un granero es *The Big Red Barn*.

En **CLICK, CLACK, MOO...** A las vacas les gusta escribir en una máquina de escribir. Discuta con sus alumnos ¿qué es una máquina de escribir? ¿Qué usamos ahora en lugar de máquinas de escribir? ¿Cuáles son las diferencias? Pida a sus estudiantes mayores que investiguen la invención de la máquina de escribir. ¿Cuándo se inventaron? ¿Por quién?

Las vacas dejan una nota para el granjero Brown porque tienen frío en el establo y quieren algunas mantas eléctricas. Hable sobre cómo se comunican las personas ahora: correo electrónico, mensajes de texto, etc.

Habla de **antropomorfismo**: cuando las cosas que no son humanas, como las vacas, las gallinas y los patos, usan cualidades humanas, como hablar y escribir. ¿Es posible que los animales hablen? ¿Pueden los animales escribir cartas? Pida a los niños que compartan los títulos de algunos otros cuentos que tengan que ver con animales parlantes, como *La telaraña de Charlotte* o *Winnie the Pooh*.

*Ilustraciones de libros de Betsy Lewin.
Iconos a través de Flaticons.com.*



MEZCLAS DE CONSONANTES

Rellena las combinaciones de consonantes correctas en los espacios de abajo utilizando las combinaciones de letras anteriores. A continuación, dibuja una línea desde cada palabra hasta la imagen correcta



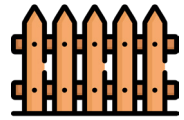
hor ____



poste de la cer ____



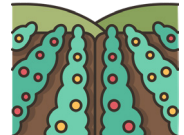
grane ____



____ Itivos



____ llo



ma ____



El granjero Brown finalmente cede a las demandas de las vacas. Discuta con sus estudiantes si habrían cedido ante los animales. ¿Había otras formas en que el granjero Brown podría haber respondido a las vacas y hacer que cooperaran? ¿Podría haber calentado el granero? ¿Cómo se compara esto con pedir algo a tus padres? Cuando exiges, ¿consigues lo que quieres? Habla de las cosas que quieren de sus padres, como acostarse más tarde o invitar a un amigo a fiesta de pijama. ¿Cuál sería una buena manera de abordarlo con sus padres para conseguir lo que quieren? Pídeles que prueben algunas de las técnicas discutidas y que regresen e informen a la clase al respecto.



¿QUÉ ES UN GRANERO?

Ciencias Sociales

Un granero es un edificio que se utiliza para almacenamiento y como lugar cubierto para trabajar. A veces se puede utilizar para albergar ganado o para almacenar vehículos y equipos agrícolas. Los graneros se encuentran más en una granja.

Discuta con sus estudiantes qué tipos de animales viven en una granja. *¿Viven allí los caimanes? ¿Y los osos? ¿Cerdos? ¿Leones? ¿Gatos?*

¿Quién trabaja en una granja? ¿Qué tipo de trabajos hay en una granja?

Pida a sus alumnos que hagan una lista de las cosas que se encuentran en un granero: horca, heno, tractor. Pídeles que hablen sobre las partes de un granero, como el silo, el desván y los establos.

Pida a los niños que hagan un dibujo de cómo creen que es el granero del granjero Brown.













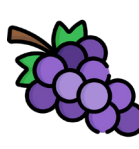


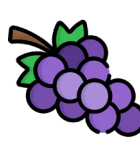

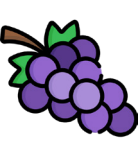










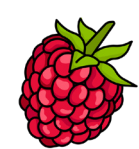


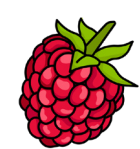












LOS AGRICULTORES CULTIVAN COMIDA

Ciencia

Las vacas pasan frío en el establo por la noche, por lo que le piden al granjero Brown algunas mantas eléctricas. Discuta con sus estudiantes qué es una manta eléctrica y cómo usa la electricidad para calentarse. Discuta otras cosas en el salón de clases que usan electricidad, como un sacapuntas, una computadora, luces.

Los agricultores cultivan alimentos en granjas. Todos los alimentos que se indican a continuación son cultivados por agricultores. Círcula lo que pertenece a continuación en cada línea.

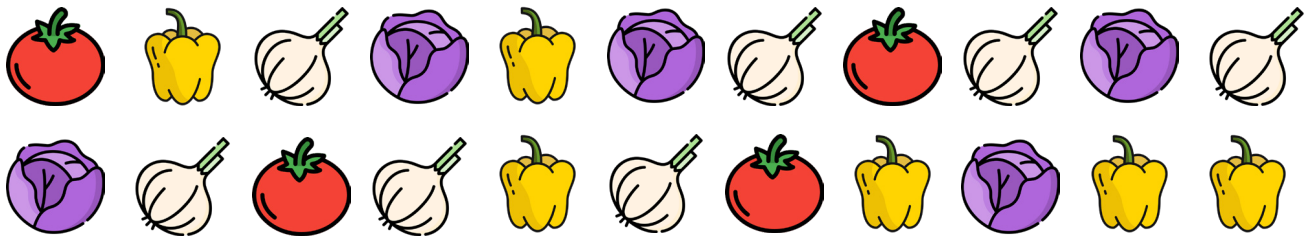
							
							
							
							
							







MERCADO DE AGRICULTORES

Matemática

En la siguiente tabla, ayuda al agricultor a registrar cuántas verduras cultivó. Primero cuenta cuántas de cada tipo de verdura tiene y márcalo en la tabla. Luego escríbelo en forma de número. Por último, responde a las preguntas.

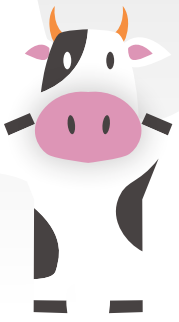


Tipo de verdura	Marcas de conteo	Número
 Repollo		
 Tomate		
 Pimiento morrón		
 Cebolla		

1. ¿De cual verdura tiene menos el agricultor?

2. ¿De cuál verdura tiene más?

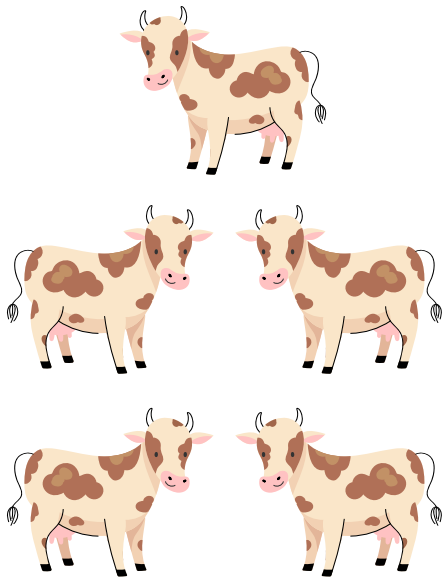
3. ¿Cuántas verduras tiene el agricultor en total?



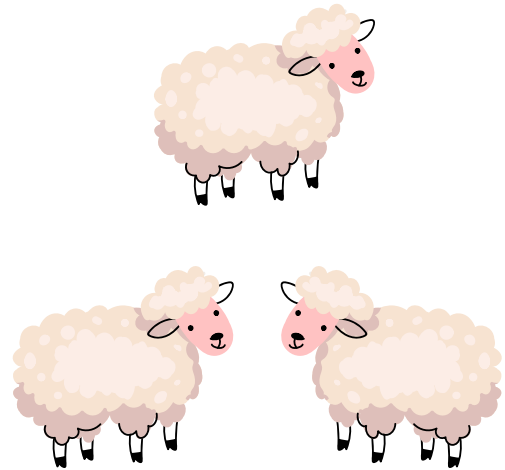
HOW MANY EARS?

Matemática

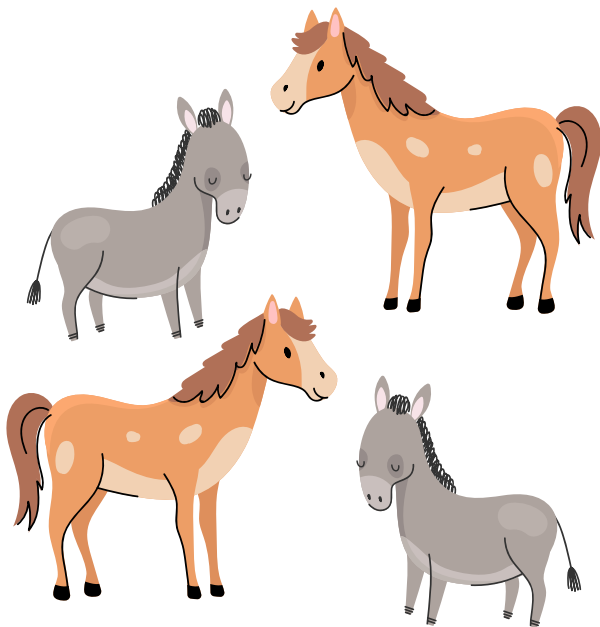
Pida a sus alumnos que sumen cuántas orejas hay en cada imagen de animales.



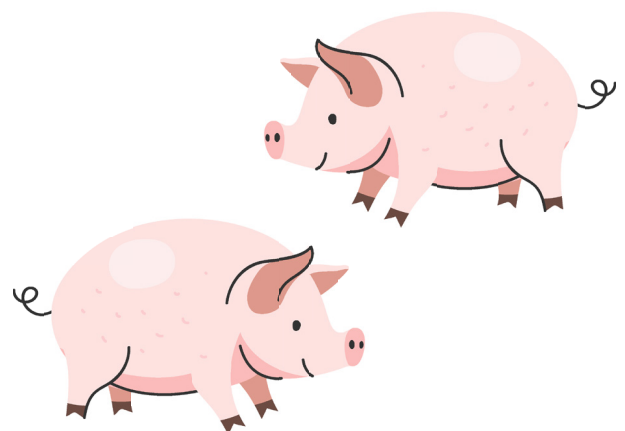
Hay _____ orejas.



Hay _____ orejas.



Hay _____ orejas.



Hay _____ orejas.



ESCRIBIENDO UNA NOTA

Escritura

Las vacas le escriben una nota al granjero Brown pidiéndole unas mantas eléctricas.

Pida a sus estudiantes que escriban (o dicten) notas para diversos propósitos. Pídales que las escriban a mano y usando una computadora. Podrían escribirle una nota a un amigo para invitarlo a su casa a jugar o una nota de agradecimiento a alguien que les dio un regalo. Recuérdeles que dirijan la nota "Querida _____" y que terminen la nota: "Atentamente, _____"

Pida a los estudiantes que elijan un animal de granja que no esté en la historia e inventen un verso para él usando "Click, Clack". Puede modelar esto para los estudiantes con versículos como: "Chasquido, chasquido, relincho, los caballos quieren más heno". "Clic, Clack, cuac, los patos quieren un bocadillo". Recuerde a los alumnos que el versículo debe incluir una demanda del animal.

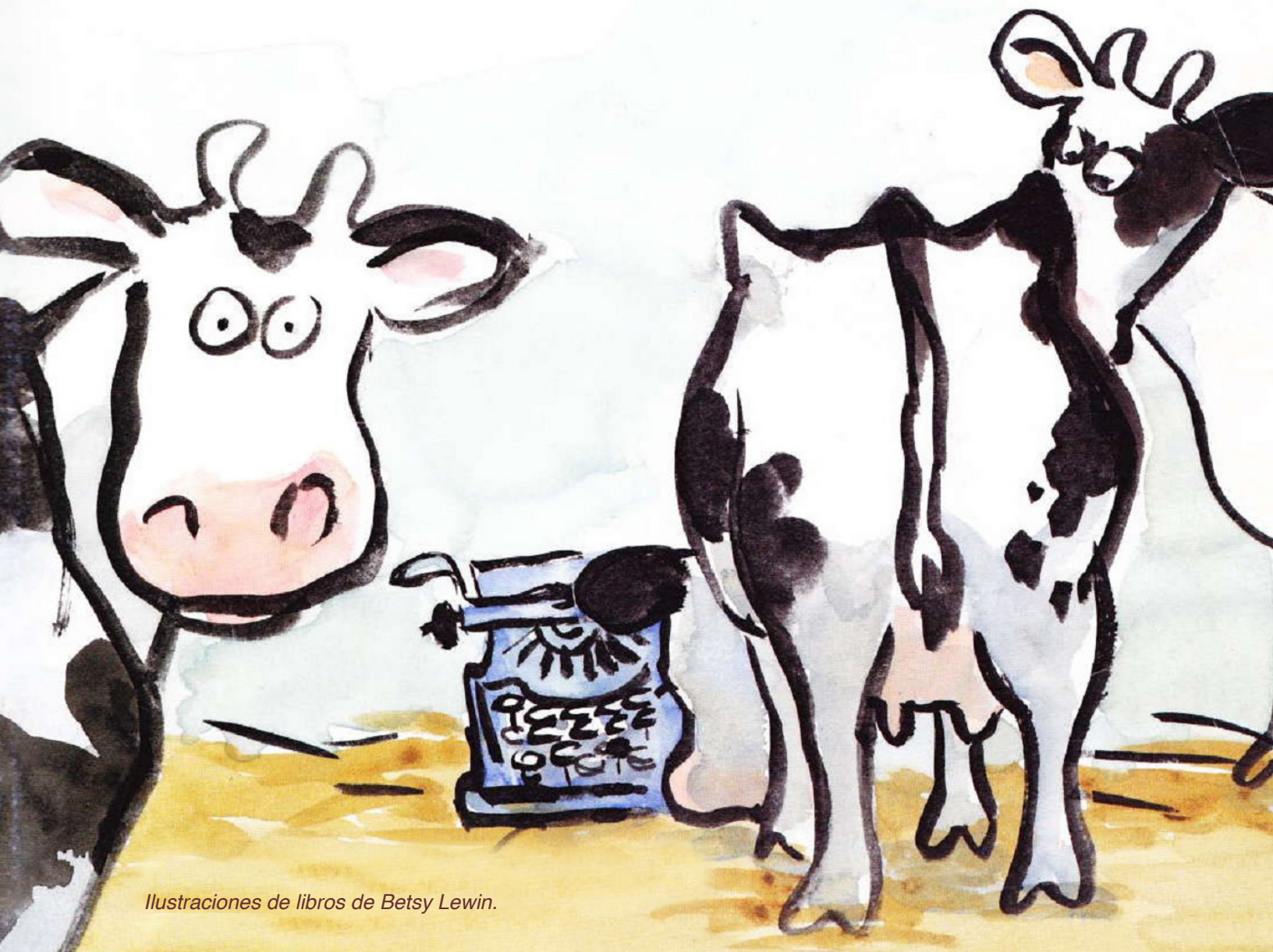
Use la siguiente hoja de trabajo para practicar la escritura en una "máquina de escribir" o en un teclado de computadora.

Main
Street
Theater THEATER FOR^{ALL}
YOUTH

CLICK CLACK, MOO Cows That Type

basado en el libro de Doreen Cronin y Betsy Lewin.

GUÍA DE ACTIVIDADES



Ilustraciones de libros de Betsy Lewin.