



# PLANTAS DOMESTICADAS Y OTROS MUTANTES

IBÁN EDUARDO MUÑOZ  
ALBERTO MONTT

Actividades con Laura Richichi  
de La Cuentería Respetuosa

@literaturarespetuosa  
[lacuenteriarespetuosa.com](http://lacuenteriarespetuosa.com)



Flamboyant



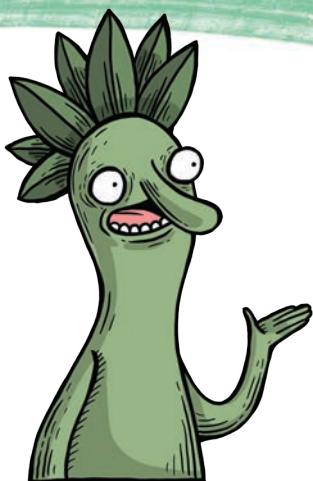
¿PODEMOS DESCONOCER ALGO QUE FORMA PARTE DE NUESTRO DÍA A DÍA? ¿Y SI DE ESE ALGO DEPENDE HASTA NUESTRA SUPERVIVENCIA?

Parece imposible, pero es así: las plantas que comemos y que nos permiten alimentarnos y estar saludables son, en realidad, grandes desconocidas.

*Plantas domesticadas y otros mutantes* nos invita a descubrir el origen, la historia y el funcionamiento de los vegetales que servimos a diario en nuestras mesas y acaban en nuestro estómago. Pero no hay que esperar de este álbum ningún listado de información sin más. Aquí, los vegetales cobran vida y nos invitan a que los conozcamos y soltemos unas cuantas carcajadas. Se han convertido en personajes con los que empatizaremos, y recordaremos mucho de lo que nos cuentan.

**¡Te invitamos a leer el álbum y a saborearlo con gusto!**

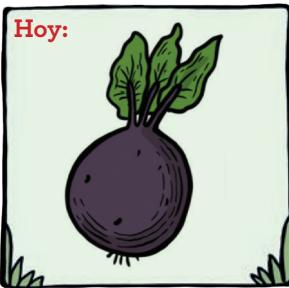
Para sacarle aún más provecho te proponemos cuatro actividades y un juego de mesa para que des rienda suelta a tu creatividad, experimentar, comprobar tus conocimientos y pasar un rato muy muy agradable!



## ¿CÓMO SE TRANSFORMARÁ?

Leyendo el álbum habrás descubierto que las plantas, como todos los seres vivos, han ido modificándose a lo largo de la historia. Te proponemos imaginar qué pasará dentro de cinco mil años. ¿A qué tendrán que adaptarse los vegetales? ¿Cómo lo harán? ¿De qué manera se modificarán?

Escribe y dibuja las transformaciones de los siguientes cinco vegetales. ¡Dale rienda suelta a tu imaginación!



Remolacha azucarera:



Trigo:



Mazorca de maíz:



Caña de azúcar:



Guisantes:





## ¿DÓNDE LO ENCUENTRO?

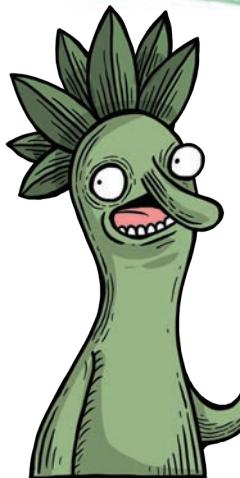
A menudo, los ingredientes de la comida que suele poblar nuestra mesa no son originarios de nuestro país, ni de nuestro continente!

¿Recuerdas el origen de estos alimentos?



Comprueba si has acertado revisando la información de las páginas 20 y 21 del libro.





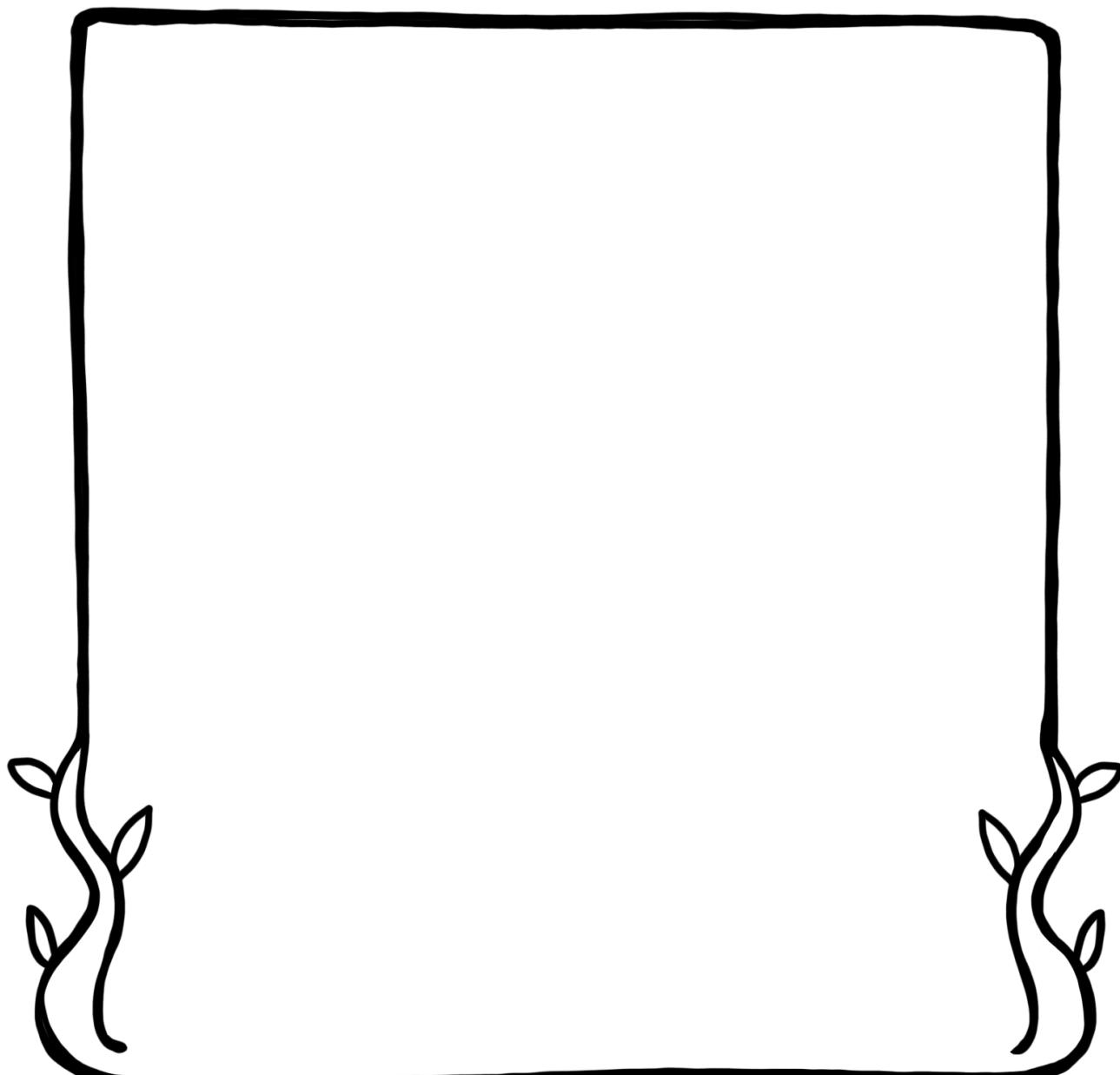
## NUEVAS PLANTAS

En el futuro no solo las plantas que existen hoy se transformarán, puede que aparezcan nuevas especies capaces de sobrevivir más fácilmente a las condiciones ambientales.

**¿Cómo imaginas estas nuevas plantas?**

**¿Qué características tendrán?**

Dibújalas y cuenta cuáles son sus peculiaridades.





## BROTES DE LENTEJA EN TU ENSALADA

Quizá nunca te hayas parado a pensar lo, pero tienes un montón de semillas en casa. Las judías, los guisantes, la soja, las lentejas... son todas semillas.

Prueba a germinar lentejas. Necesitarás lentejas crudas, un tarro de cristal, un escurridor, una gasa, una goma y un poco de agua.

1. Pon un puñado de lentejas en un tarro de cristal bastante grande.
2. Enjuaga las lentejas dos o tres veces sin sacarlas del tarro.
3. Coloca la gasa encima del tarro y fíjala con una goma.
4. Pon el tarro boca abajo (con la gasa puesta) sobre un escurridor y sin luz directa.
5. Deja que las lentejas vayan germinando dentro del tarro.

Durante tres o cuatro días, enjuaga una o dos veces al día las lentejas y déjalas escurriendo de nuevo.

El segundo día verás que las lentejas han aumentado su grosor, y a partir del tercer día empezarán a salir los primeros brotes. El sexto día, los brotes estarán listos para que puedas añadirlos a la ensalada o comerlos directamente. Son muy muy sanos, pues son ricos en proteínas, vitamina C, tiamina, cobre, hierro, ácido fólico y manganeso.



# LOS DOMESTICADORES

El juego de mesa

**Os damos la bienvenida al mundo de «los domesticadores».**

En vuestras manos está el desarrollo y evolución de las plantas comestibles.

**De 2 a 4 jugadores.**

Este juego está pensado para disfrutar después de la lectura del álbum, puesto que encontraréis en él muchos de los elementos y conceptos que se explican en el libro. De la misma manera, volver a la lectura después del juego reforzará el aprendizaje de léxico específico y del proceso de mutación de las plantas. También es una óptima herramienta para potenciar la lectura, pues las cartas «imprevisto» y «mutación» tienen un breve texto que habrá que leer en voz alta cada vez que se caiga en las casillas correspondientes.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** conseguir el banco de semillas más grande posible.

**PREPARACIÓN DEL TABLERO:** cada jugador empezará el juego con cuatro fichas «semilla» y una carta «campo». Las cartas «mutación» e «imprevisto» se colocarán boca abajo en el lugar indicado en el tablero. Las cartas «campo» se dejarán fuera del tablero. Puede utilizarse el centro del tablero como banco.

**MECANISMO DE JUEGO:** cada jugador tendrá una ficha identificativa que colocará en la casilla de salida. Por turnos, se tirará un dado y se avanzarán tantas casillas como indique el dado.

Tendrás que conseguir cuatro cartas «campo» y plantar hortalizas diferentes en cada campo.

El juego termina cuando un/a jugador/a haya sembrado cuatro campos. Gana quien tenga más semillas. Cada carta «campo» cuenta como tres semillas; si el campo está cultivado, cuenta como cinco semillas.



## CASILLAS



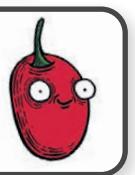
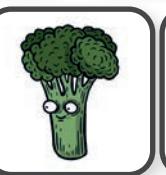
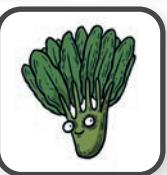
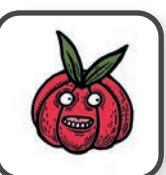
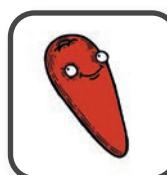
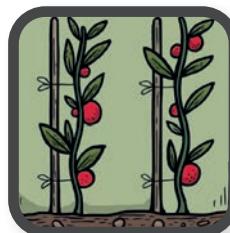
**Campo:**  
puedes comprar uno pagando dos semillas al banco.



**Roibos:**  
descansas un turno disfrutando de una infusión.



**Producción:**  
doblas la puntuación que marca el dado.



**Vegetal:** puedes plantar el vegetal de la casilla pagando una semilla al banco.

Para indicar que has plantado tu campo, colocarás la correspondiente ficha hortaliza una de tus cartas «campo».

## CASILLAS ESPECIALES



**Mutación:**  
toma una carta del mazo «mutación».



**Imprevisto:**  
toma una carta del mazo «imprevisto».

Después de leer y ejecutar una carta, colócala en el fondo del mazo. Si pierdes semillas, pero no tienes ninguna, tendrás que vender cultivos y campos. Cada cultivo vale una semilla, y cada campo, dos. Si no tienes nada, sigues jugando.







MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



MUTACIÓN



**¡¡ENHORABUENA!!**

LAS ALMENDRAS  
QUE CULTIVAS AHORA  
SABEN MÁS DULCES.

**GANAS 2 SEMILLAS**

TUS MAZORCAS  
SON MÁS GRANDES, PERO  
NO TIENEN SABOR.

**PIERDES 1 SEMILLA**

**¡¡ENHORABUENA!!**

LOS TOMATES QUE  
HAS CRUZADO HAN  
CONSEGUIDO SER INMUNES  
A UN TIPO DE GUSANO.

**GANAS 2 SEMILLAS**

APRENDES  
A HACER UN ESQUEJE.

**GANAS 1 SEMILLA**

FABRICAS UNA  
COMPOSTERA.

**GANAS 1 SEMILLA**

APRENDES  
A HACER UN INJERTO.

**GANAS 1 SEMILLA**

INCORPORAS ABEJAS EN  
TU TERRENO PARA QUE SE  
POLINICEN LAS FLORES.

**GANAS 1 SEMILLA**

CONSIGUES HACER  
UN CRUCE INÉDITO.

**GANAS 1 SEMILLA**

HAS PERDIDO LA LIBRETA  
DONDE APUNTABAS LOS  
DATOS DE LA EVOLUCIÓN  
DE TUS CRUCES.

**PIERDES 1 SEMILLA**

VISITAS UN HUERTO  
ECOLÓGICO Y DESCUBRES  
CÓMO RESOLVER UNA PLAGA  
SIN PESTICIDAS.

**GANAS 2 SEMILLAS**

CONSIGUES UN LIBRO SOBRE  
PLANTAS COMESTIBLES  
QUE BUSCABAS DESDE  
HACE TIEMPO.

**GANAS 1 SEMILLA**

PIERDES UNAS PRECIADAS  
SEMIILLAS QUE TENÍAS  
GUARDADAS DESDE  
HACE VEINTE AÑOS.

**PIERDES 3 SEMILLAS**

PARTICIPAS EN UN SORTEO  
DE SEMILLAS RARAS  
Y TE TOCA UN PREMIO.

**GANAS 2 SEMILLAS**

ASISTES A UN CURSO  
SOBRE NUEVAS TÉCNICAS  
DE CULTIVO.

**GANAS 1 SEMILLA**

TE HAN REGALADO UNA  
VACA Y AHORA PUEDES  
ABONAR TUS PLANTAS  
CON SUS BONÍGAS.

**GANAS 1 SEMILLA**





IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



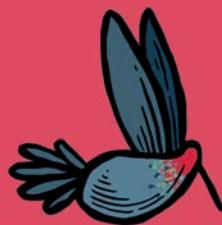
IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



IMPREVISTO



UNA TORMENTA  
HA DESTROZADO TU  
INVERNADERO Y TIENES  
QUE RECONSTRUIRLO.

**GASTAS 2 SEMILLAS**

TE HAS OLVIDADO DE  
REGAR LAS BERENJENAS.

**PIERDES 1 SEMILLA**

TE VISITAN UNAS PRIMAS  
DE ESTADOS UNIDOS  
Y TE REGALAN UNA NUEVA  
VARIEDAD DE FRESAS.

**GANAS 2 SEMILLAS**

HA EXPLOTADO UN TUBO  
DEL SISTEMA DE RIEGO Y  
TIENES QUE ARREGLARLO.

**GASTAS 1 SEMILLA**

LLEGA UNA PLAGA  
DE PULGONES.

**PIERDES 1 SEMILLA**

TE HAS OLVIDADO DE  
REGAR LOS TOMATES.

**PIERDES 1 SEMILLA**

**AVANZA  
3 CASILLAS.**

**RETROCEDE  
2 CASILLAS.**

**TOMA UNA  
CARTA DEL MAZO  
«MUTACIÓN».**

**ES TU CUMPLEAÑOS:**  
TODOS LOS  
DOMESTICADORES  
TE REGALAN 1 SEMILLA.

EL CAMBIO CLIMÁTICO ESTÁ  
AFECTANDO TU CULTIVO.

**PIERDES 1 SEMILLA**

**AVANZA HASTA LA  
CASILLA DE SALIDA.**

HAS TRABAJADO MUCHO  
Y NECESITAS DESCANSAR.  
**VE A LA CASILLA  
«ROIBOOS».**

**AVANZA  
6 CASILLAS.**

UNOS JABALÍES ENTRAN EN  
TU TERRENO Y SE COMEN  
TODAS TUS ZANAHORIAS.

**PIERDES 1 SEMILLA**



DAS CON UNA VARIEDAD DE MAÍZ MUY BAJITA PERO MUCHO MÁS PRODUCTIVA.

**GANAS 1 SEMILLA**

CONSIGUES SEMILLAS DE ARROZ AMARILLO CON UN ALTO CONTENIDO DE VITAMINA C.

**GANAS 2 SEMILLAS**

ENCUENTRAS UN NARANJO QUE, LOS AÑOS QUE HACE FRÍO, PRODUCE NARANJAS CON LA PULPA ROJA.

**GANAS 1 SEMILLA**

CRUZAS DOS FRESAS SILVESTRES Y OBTIENES UN FRESÓN MUCHO MÁS GRANDE.

**GANAS 1 SEMILLA**

HACES UN INJERTO, PERO NO GERMINA.

**PIERDES 1 SEMILLA**

A RAÍZ DE UNA MUTACIÓN LOS FRIJOLES QUE CULTIVAS PIERDEN FERTILIDAD.

**PIERDES 2 SEMILLAS**

CONSTRUIRÁN UNA CARRETERA Y PASARÁ POR UNO DE TUS TERRENOS.

**PIERDES 1 CAMPO**

RECIBES UNA HERENCIA.

**GANAS 1 CAMPO**

SALE EL SOL DESPUÉS DE UNS CUANTOS DÍAS DE MAL TIEMPO.

**GANAS 1 SEMILLA**

ES EL CUMPLEAÑOS DE LA PERSONA QUE TIENES A TU DERECHA.

**LE REGALAS 1 SEMILLA**

LOS CARACOLES SE COMEN LAS LECHUGAS.

**PIERDES 1 SEMILLA**

ENCUENTRAS UNA SEMILLA EN EL BOLDILLO DE UNA CHAQUETA VIEJA.

**GANAS 1 SEMILLA**





