ES

MALINAS TE MANDA A CAMINAR CON LOS PIES MOJADOS

EL GRAN MAPA

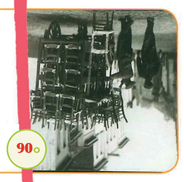
01 Investiga qué se hacía antes en el edificio **LAMOT**. ¡Busca los **indicios** en el mismo edificio!

02 ¿Sabes por qué este edificio está en la orilla del **agua**?

03 **ADIVINA ADIVINADOR...** ¿Qué cosas traían los **barcos** que atracaban en el **HAVERWERF**?

04 Imita las **carretillas** antiguas. Tú eres la carretilla y tu amigo te lleva. O al revés...

05 Como te habrás dado cuenta, la gente en el **HAVERWERF** siempre estaba muy **ocupada** trabajando duro. Representa una **profesión** y deja que los demás adivinen qué es.



06 ¿Cuánto tiempo se demora un **trenzador de sillas** con experiencia en trenzar el respaldo de una silla?

- ○ media hora
- ○ un día entero
- ○ dos a tres horas

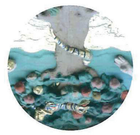
La tercera respuesta es la correcta.

07 Si observas bien el entorno, de seguro encontrarás el lugar desde donde salía un **pequeño canal**.

08 Estudia las dos fotos y descubre las **diferencias**.

09 **¿QUÉ COSA VA CON QUÉ CASA?**

○ **EL PEQUEÑO PARAÍSO**



○ **LOS DIABLILLOS**

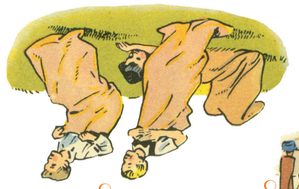
○ **SAN JOSÉ**

10 ¿En cuál de las tres casas te gustaría **vivir**? Coméntalo con tus amigos.

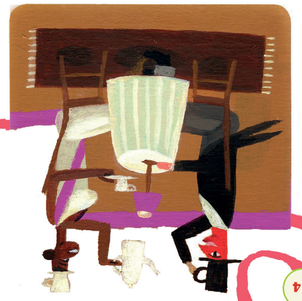
11 Aquí puedes diseñar tu **propio escudo familiar**. ¡Inventa un **símbolo** que se relacione con tu familia y transfórmalo en algo bien bonito!

12 Inventa la **frase más loca** o la **historia más corta** que se te ocurra y susúrrasela al **OÍDO** al amigo que está a tu lado. Después, cada uno se la va contando al **OÍDO** del que está al lado. ¿Qué ha entendido el último de la fila? ¿Es la misma frase que tú has inventado?

13 Relaciona cada palabra con la **imagen correspondiente**.



14 **¡HORA DE CONCURSO!** ¿Quién **TOMA CAFÉ DE LA MANERA MÁS ELEGANTE**? Siéntate en una de las bancas en la orilla del **DIJLE** e imagínate que eres una de las candidatas a este antiguo concurso. Los adultos serán el jurado. **¡SUERTE!**



15 ¿Puedes ver cómo se abre este **puente** para que puedan pasar los barcos?

1 **2** **3** **4** **5**

1. ¿Qué comen los **caballos**?
2. Palabra en el **dialecto de malinas** que significa 'charlar' y hay que admitirlo- coltillear.
3. Esta **dama de edad** corre por Malinas desde hace siglos.
4. Sentirse como un ... en el agua.
5. Todos los **componentes necesarios** para preparar una receta.

- ○ **carrera de sacos**
- ○ **bolitas**
- ○ **diábolo**

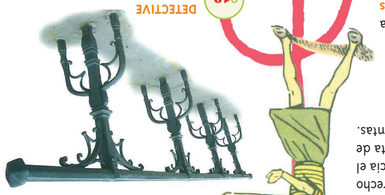
16 El **MELAAN** es un ...

17 Ahora todos se van a **enganchar los brazos** como en el dibujo. El uno **se cuelga** del otro, mientras este trata de mantener el **equilibrio**. **Es más difícil de lo que parece, ¿no crees?**

18 **DETECTIVE** ¿Puedes encontrar el **cartelito** que está insertado en el piso y donde se explica el nombre de este lugar?

Dice así: IJzerenleen. El nombre viene de las barandas ('leen') de fierro ('ijzer') en estilo gótico, diseñadas por J. De Cuyper e instaladas en el canal cubierto entre 1531 y 1534.

19 Busca algo que pueda servir para **vendar los ojos**. ¿No encuentras nada? Entonces, cierra los ojos bien cerrados. Afirma bien la **baranda** del lado derecho (con tu espalda hacia el puente Grootbrug) y trata de llegar a las **fuentes** a tientas.



¡UN LADRÓN EN LA CALLE LANGE SCHIPSTRAAT!

20 **Las agujas** de este reloj han desaparecido misteriosamente. ¿Las puedes dibujar para que el reloj esté nuevamente completo?

21 ¿Cuántas **flores trepadoras** y plantas puedes distinguir?

22 ¿Cuál es tu **plato favorito**? Anota la **receta** aquí para que no te olvides nunca más. ¿Te resulta muy difícil? A ver si uno de los adultos te puede echar una mano...

23 Camina **de puntillas** hasta llegar a la estatua. Obsérvala muy bien y trata de encontrar una **palabra** que describa de la mejor manera posible cómo se sienten las dos personas.

24 Algo le pasa a esta estatua, algo muy **extraño**... ¿Qué es?

¡Tiene cinco piernas!

25 Ahora les toca a los **adultos**: van a imitar a la estatua y **abrazarse** así por un minuto. Los niños miden el tiempo.

¡ATENCIÓN ! ¡ATENCIÓN !

26 ¡Au, **pica**! ¿Conoces el truco mágico para que **no te pique la ortiga**?

- ○ **Humedecerse** los dedos antes de tocarla
- ○ No tocar la **parte superior** de las hojas
- ○ No tocar la **parte inferior** de las hojas

La segunda respuesta es la correcta.

27 Entra a la iglesia en completo silencio y busca la maravillosa **estatua de María**. Ella eligió este lugar para no irse nunca más. ¿Qué rincón de la iglesia elegirías **tú**?

28 **¡INCENDIOOO! ¡INCENDIOOO!** ¡Socorro! ¡Hay un incendio, hay que **apagarlo**! Todos los niños forman una **fila** y van pasando los baldes con agua lo más rápido posible. ¿No hay baldes? ¡Busca **cualquier otra cosa** que te pueda servir!

Mientras tanto, podrías cantar esta canción tradicional flamenca, que se llama 'Brand in Mech'len'. A ver si algún malinense te enseña la melodía:

¡Incendio en Malinas!
¡Incendio en Malinas!
Mira por allá,
Mira por allá,
¡Incendio, incendiooo!
¡Incendio, incendiooo!
Y no hay agua,
Y no hay agua.

29 ¡Hora de hacer un poco de **gimnasia**! Mueve las piernas en el aire como si fueran las **aspas** de un **molino**, hasta que llegues al **ZOUTWERF**.

¡A CONCENTRARSE!

30 ¿Por qué hay un **salmón** encima de la puerta?

31 ¿Por qué están **inclinadas** las fachadas de madera? Usa tu **imaginación** y trata de encontrar la respuesta por ti mismo **ANTES** de consultar la guía.

32 ¿Cuántas veces por semana te das un **baño** o una **ducha**, y **dónde** lo haces? Lee el texto en la guía y averigua si la gente **siempre** se ha bañado de la misma manera...

Justificación de las imágenes están en el libro Malinas te manda a caminar. Adicionalmente: Vignetten, l'Aventurine, 2001: De Bonte Wereld van A tot Z, Zuid-Nederlandse uitgeverij, 1961.

Editor jefe: Björn Siffer - VVV Mechelen vzw, Hallestraat 2-4-6, 2800 Mechelen

Diserbo y realización: Tapis Plein vzw, www.tapisplein.be - Adaptaciones formales edición 2015: www.magelaan.be

MECHELENopSTAP_es_Plan_NatteVoeten_146x210.indd 1

17/03/15 14:03

MALINAS TE MANDA A CAMINAR

CON LOS PIES MOJADOS

EL GRAN MAPA

PROMOTING MECHELEN

Flanders State of the Art

MECHELEN KINDERSTAD