



# Ver y Hacer



sesameworkshop™

Titulares # 1

Guía Mensual

enero de 2004

## Dragon Tales 106

### Este muchacho furioso

Max debe "tocar" a alguien en el juego de "La mancha dragona", pero por más que trata no puede alcanzar a nadie. De tanta frustración, Max arroja una vaina de semillas y desata su Furia. Cuánto más se enoja Max, ¡la Furia se alegra y crece más! Los amigos temen por su amigo y van a ver a Quetzal quien les explica que la Furia se alimenta de frustración y enojo. Para que la Furia regrese a su vaina, Max deberá aprender a controlar sus emociones.

Así como el grupo de amigos precisaron de la ayuda de Quetzal, los niños necesitan de los adultos para que los ayuden a comprender y controlar sus emociones. Comience reconociendo las emociones del niño (aunque piense que son ilógicas) e identifíquelas: "Estás enfadado porque nos vamos." Déjele saber que está bien que sienta dicha emoción: "Entiendo que quieras seguir jugando." Y déjele saber que no está solo. Por ejemplo: "Yo también me enoja a veces." Luego, demuéstrele cómo controlar sus emociones y expresarlas de manera apropiada. Enséñele sobre el autocontrol con juegos, como por ejemplo: "Luz Roja-Luz Verde." Ayúdelo a expresar sus emociones a través de la pintura, el dibujo y jugando con arcilla. Recuerde que el niño aprende de los demás, por eso, usted también deberá controlar sus emociones. Tenga en cuenta que controlar las emociones lleva práctica y habrá días que resulta más fácil y otros que será más difícil, así que téngale paciencia, guíelo, incentive y tenga compasión.

#### Usted también querrá leer:

*Vaya rabieta*, por Mireille d'Allancé

#### ¡Recuerde que puede visitarnos en la red de Internet!

[www.sesamestreet.com](http://www.sesamestreet.com)

[www.pbskids.org/dragontales](http://www.pbskids.org/dragontales)

[www.pbskids.org/sagwa](http://www.pbskids.org/sagwa)



La misión de Sesame Workshop es ayudar a todos los niños a desarrollar sus máximos potenciales y dicha misión es posible gracias al generoso apoyo de nuestros socios.

© 2003 Sesame Workshop. *Sesame Street* © 2003 Sesame Workshop. Los personajes y los elementos relacionados con "Sesame Street" son marcas registradas de Sesame Workshop. Todos los derechos reservados. *Sesame Street Music Works* (¡Maravillas Musicales!) es una iniciativa de servicio público que invita a los niños a explorar, crear y crecer junto con la música.

*Dragon Tales* cuenta, en parte, con el apoyo de una subvención de *Ready To Learn* de la Corporation de Public Broadcasting, a través del Ministerio de Educación de los Estados Unidos. *Dragon Tales* también cuenta con el auspicio de Kellogg's. © 2003 Sesame Workshop/Columbia Tristar Television Distribution. Los personajes y los elementos relacionados con *Dragon Tales*, son marcas registradas de Sesame Workshop/Columbia Tristar Television Distribution. Todos los derechos reservados.

*Sagwa, The Chinese Siamese Cat*, es producido por CinéGroupe en asociación con Sesame Workshop y basado en un libro escrito por Amy Tan y con ilustraciones por Gretchen Schields. © 2003 CinéGroupe Sagwa Inc. Personajes originales © 2003 Amy Tan y Gretchen Schields. Todos los derechos reservados.

Véalos en PBS KIDS logo TM & © PBS. Todos los derechos reservados. Usado con el permiso correspondiente. Auspiciado en parte por una subvención de *Ready To Learn* del Ministerio de Educación de los Estados Unidos a través de la Corporation for Public Broadcasting.



<p><b>4051</b> Un patito piensa que Telly es su madre. Y Telly debe adaptarse y enseñarle a comportarse como un pato. <b>Consejo:</b> Pregunte: “¿Cómo le enseñarías a un gatito a comportarse como un gato? ¿Qué debería hacer?” <b>Letra y número: J, 5</b></p>	<p><b>4033</b> Gordon y uno de los niños, juegan a un juego de patrones con galletas variadas. <b>Consejo:</b> Juntos, pueden crear patrones usando ramitas, piedras, hojas u otros objetos. <b>Letra y número: S, 19</b></p>
<p><b>4037</b> Súper Grover está perdido y frustrado sin su capa, al no poder ayudar a quienes lo necesitan. <b>Consejo:</b> Converse con su niño sobre aquellas personas que “ayudan” en la comunidad, como los policías, bomberos, conductores de autobuses, etc. ¿Qué hace su niño para ayudar a los demás? <b>Letra y número: F, 8</b></p>	<p><b>4055 El Mundo de Elmo: El agua</b> Elmo aprende que todos los seres vivos precisan agua para vivir, ¡y Dorothy en especial! <b>Consejo:</b> Enséñele a su niño la importancia de ahorrar agua, por ejemplo: no dejar que el agua corra mientras se lava los dientes. <b>Letra y número: Y, 20</b></p>
<p><b>4038</b> Global Grover visita Alaska, un lugar donde los inviernos son muy fríos. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que se dibuje a sí mismo, abrigado, con la ropa de invierno, incluyendo gorros, guantes, chaqueta, etc. Luego, vayan de visita a la biblioteca y busquen tres datos interesantes sobre Alaska. <b>Letra y número: G, 15</b></p>	<p><b>4056</b> Baby Bear finalmente se adapta a la idea que su familia está compuesta por cuatro osos. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que le ayude a poner la mesa. Pregunte, “Si un invitado come hoy con nosotros, ¿cuántos platos, tenedores, etc. necesitaremos?” <b>Letra y número: Z, 4</b></p>
<p><b>4040 El Mundo de Elmo: Las bicicletas</b> Elmo aprende datos muy importantes sobre las bicicletas y las medidas de seguridad. <b>Consejo:</b> Repase con su niño las medidas de seguridad que Elmo aprendió, como por ejemplo: “siempre lleva puesto un casco”. Luego, ¡salgan y ayúdelo a montar en bicicleta! <b>Letra y número: T, O</b></p>	<p><b>4031</b> Después de una divertida noche de “karaoke”, Bob, Telly y Rosita admiran el cielo nocturno. <b>Consejo:</b> Salga una de estas noches con su niño, y admiren el cielo, cuenten estrellas, señale la luna y traten de buscar constelaciones. <b>Letra y número: N, 7</b></p>
<p><b>4041</b> Oscar quiere mudarse a un lugar donde pueda hallar nuevas y más experiencias gruñonas. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué cosas te ponen de mal humor? ¿Qué haces para no estar malhumorado?” <b>Letra y número: E, 6</b></p>	<p><b>4032</b> Elmo ama a Gina y trata de comunicárselo de varias maneras. <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a escribir una nota o hacer un dibujo, expresando sus sentimientos hacia alguna persona que ame. <b>Letra y número: Z, 2</b></p>
<p><b>4042</b> Ambos, Baby Bear y Telly quieren la importante tarea de cuidar a Dorothy. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que exprese los consejos que le daría a Elmo para resolver este problema. <b>Letra y número: K, 12</b></p>	<p><b>4035</b> El lobo Leonard, trata de probar que <i>no</i> es como su hermano. Por eso, trata de señalar todas las cosas que lo diferencian de su hermano. <b>Consejo:</b> Comparta un rato con su niño, haciendo algo en que su niño se destaque. <b>Letra y número: U, 11</b></p>
<p><b>4046</b> Rosita y Elmo cantan una canción a dúo, que describe lo mucho que se divierten cuando están juntos. <b>Consejo:</b> Señálele a su niño, a lo largo del día, las cosas que vienen “en pares”, como por ejemplo: las medias. <b>Letra y número: O, 2</b></p>	<p><b>4036</b> Elmo y Rosita construyen con los bloques, una gran letra “U.” <b>Consejo:</b> Juntos, formen las letras del abecedario con masa para hacer pan. Luego, pueden colocarlas en el horno y formar palabras a medida que las comen. <b>Letra y número: I, 10</b></p>
<p><b>4047</b> Global Grover aprende que los niños alrededor del mundo van a la escuela de diferentes maneras. <b>Consejo:</b> Cuénteles a su niño cómo iba usted a la escuela de pequeño. Luego, conversen sobre cómo su niño y sus amigos van a la escuela ahora. <b>Letra y número: D, 4</b></p>	<p><b>4037 El Mundo de Elmo: Los bomberos</b> Elmo descubre lo que tiene que hacer en caso de un incendio, y nota que las familias deben hacer prácticas de evacuación para casos de incendio, en el hogar. <b>Consejo:</b> Diseñen en familia, un plan de evacuación. Luego, practíquelo todos juntos. <b>Letra y número: F, 8</b></p>
<p><b>4048</b> Rosita se hace amiga de una rana y juntas, ¡brincan por todos lados! <b>Consejo:</b> Ponga música y brinque con su niño. Pueden comenzar brincando con ambos pies y luego con uno, o comenzar muy lentamente y luego hacerlo más ligero. <b>Letra y número: H, 7</b></p>	<p><b>4038</b> ¿Cómo baila un pingüino? ¡Vaya uno a saber! Pero Gina, Zoe, Telly y Baby Bear lo intentan de todos modos. <b>Consejo:</b> Ponga música y juntos, traten de bailar como una gallina, un gato o ¡un hipopótamo! <b>Letra y número: G, 15</b></p>
<p><b>4050</b> Zoe recibe un hermoso tutú de arco iris que le dio su tía Giselle. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cuál es tu prenda de vestir favorita? ¿Por qué?” Tome una foto de su niño con dicha prenda y colóquela en un álbum de fotos. <b>Letra y número: A, 3</b></p>	<p><b>4040</b> Rosita tiene las dos palabras del día, niño y niña que en inglés se significa: “boy” y “girl”. <b>Consejo:</b> Lean <i>Margarita</i> y <i>Margaret</i>, por Lynn Reiser. <b>Letra y número: T, O</b></p>
<p><b>4054</b> Mama, Papa y Baby Bear se preparan para recibir al nuevo bebé. <b>Consejo:</b> Lean <i>El día en que tú naciste</i>, por Debra Frasier. <b>Letra y número: X, 17</b></p>	<p><b>4043</b> Elmo y Zoe buscan a su mascota piedra, llamada Rocco, por todas partes. <b>Consejo:</b> Jueguen juntos un juego de adivinanzas: Por turnos, escondan objetos y ofrezca claves o pistas para que el otro descubra dónde está. Pueden ayudar diciendo: “caliente”, si está cerca, ó “frío” si está lejos. <b>Letra y número: L, 13</b></p>

<p><b>221 Un acto de equilibrio</b> Antes de andar en la patineta de Emmy, Ord tendrá que aprender a mantener el equilibrio. <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a que mantenga el equilibrio. Invítelo a trepar los equipos del parque de juegos, y si está en la casa, pídale que camine en puntas de pie o que siga la línea hecha con cinta adhesiva sobre el piso.</p>	<p><b>108 La laguna del talento</b> Todos los dragones se preparan para el concurso de talentos, pero Cassie cree que carece de un talento en especial. <b>Consejo:</b> Juntos, identifiquen el talento especial de su niño. Sáquele una foto mientras aplica su talento especial y exhibala.</p>
<p><b>222 Cambio de habitación</b> ¡Los bebés dragón están por nacer! Eso significa que Cassie deberá mudarse a un nuevo dormitorio, y no está muy contenta con el cambio. <b>Consejo:</b> Lean <i>La silla de Pedro</i>, por Ezra Jack Keats.</p>	<p><b>109 La casa de sueños de Emmy</b> Emmy da muchas órdenes y está muy 'mandona' mientras construyen la casa en el árbol. ¡Por eso sus amigos se van! <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Cómo crees que se sintieron los demás ante el comportamiento de Emmy? ¿De qué manera podría haberle prestado más atención a sus amigos?"</p>
<p><b>223 El rencor que no te deja</b> Zak se encaprichó y está muy molesto con Wheezie porque le rompió la flauta. Una extraña criatura representa su enojo. <b>Consejo:</b> Conversen juntos, sobre el capricho, el mal humor de Zak y la criatura que lo representa. Pregunte, "Si el temor (o la alegría, etc.) fuese una criatura, ¿cómo luciría?" Luego, hagan un dibujo sobre el tema.</p>	<p><b>110 Me gustan las bicicletas</b> Max y Emmy quieren andar en bicicleta, pero está lloviendo. <b>Consejo:</b> Realicen actividades acordes para los días de lluvia. Jueguen a las cartas ó preparen palomitas de maíz y juntos, lean un libro.</p>
<p><b>224 A bailar</b> Gremlin le pide a Wheezie que le cuide y vigile su caja mágica. ¡Pero no deberá abrirla bajo ninguna circunstancia! Desafortunadamente, Wheezie no puede con su curiosidad. <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a desarrollar el autocontrol, jugando con actividades tales como: atajando la pelota ó "Mamá, ¿puedo?"</p>	<p><b>111 Los cuatro cochinitos</b> El éxito del espectáculo de títeres de "Los tres cochinitos" corre riesgos cuando Emmy, Zak y Wheezie se pelean por el papel del lobo. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño cómo los ayudaría para resolver el problema del personaje principal.</p>
<p><b>101 Volando con dragones</b> Max tiene miedo de volar durante su primera visita a La Tierra de los Dragones. <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Qué harías para que Max se relaje?" Luego, aplique la misma respuesta para ayudar a su niño cuando sienta temor. Por ejemplo: visitar al médico.</p>	<p><b>112 Zak y las habichuelas</b> Mungus, el gigante, dice que devolverá los pájaros do-re-mi, si los amigos le enseñan a crear música. <b>Consejo:</b> Ofrezcale a su niño elementos que hagan música, como por ejemplo: cucharas y cacerolas para que produzca sonidos.</p>
<p><b>102 Reino que viene</b> Ord halla un caracol de deseos, pero no quiere compartir sus deseos. Es por eso, que desea estar lejos. <b>Consejo:</b> Pregunte, "Si hallaras un pozo de los deseos, ¿qué deseo pedirías? ¿Con quién compartirías tus deseos?"</p>	<p><b>113 Juntos para siempre</b> A Zak y Wheezie se les cumple el deseo de estar separados, pero luego descubren que se extrañan mutuamente. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué es lo que más aprecia de las diferencias entre él y su hermano/a ó amigo/a.</p>
<p><b>103 Atando nudos</b> Emmy y Max deben regresar a un pony extraviado. Pero antes, Max deberá recordar cómo atar un nudo. <b>Consejo:</b> Ayude a su niño a atar un nudo. Cante los pasos mientras lo hace: "Hay un lazo marrón, por donde pasa el cordón"</p>	<p><b>114 El concurso de globomoras</b> Emmy ayuda a Zak y a Wheezie a prepararse para el juego de globomoras, y les enseña a atajar la pelota. <b>Consejo:</b> Juegue con su niño a lanzar y atajar la pelota, usando una variedad de pelotas (suaves, que rebotan, grandes, pequeñas, etc.) ¿Cuál es la que más le gusta?</p>
<p><b>104 El que se enoja pierde</b> A Emmy no le gusta perder y ¡hoy ha perdido mucho! Estaba tan enfadada, ¡que regresó bramando a casa sin Max! <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño qué opina sobre el comportamiento de Emmy. ¿Ha estado alguna vez tan enfadado? ¿Cómo enfrentó tanto enojo?</p>	<p><b>115 La aventura de historieta de Max</b> Los amigos deben descubrir la combinación del candado para poder rescatar a Mondo Mouse, el súper héroe de Max. <b>Consejo:</b> Juntos, jueguen un simple juego de combinación de cartas o inventen uno.</p>
<p><b>105 Un pigmento de tu imaginación</b> Los niños y los dragones trabajan juntos para reparar un mapa roto. <b>Consejo:</b> Junto con su niño, recorte un dibujo que haya hecho, en diferentes formas. Mezcle las piezas y luego armen la imagen nuevamente.</p>	<p><b>116 Sin salirse de la raya</b> Cuando una gran tormenta de lluvia hace que las Montañas Molusco pierdan su color, los amigos se reúnen y vuelven a pintar el panorama. <b>Consejo:</b> Juntos, jueguen un simple juego de combinación de cartas o inventen uno.</p>
<p><b>106 Este muchacho furioso</b> Max está tan enojado que crea una furia que crece más y más, a medida que aumenta su frustración. <b>Consejo:</b> Ofrezcale a su niño un poco de plastilina y deje que la golpee y amase por un rato. Luego, deje que con su imaginación cree algo. Pregúntele cómo se siente al jugar con la plastilina.</p>	<p><b>117 Sigue los puntos</b> Max lidera a los amigos en una búsqueda arriesgada para hallar una pieza perdida del juego. <b>Consejo:</b> Juntos, hagan un mapa de un 'tesoro escondido' en la casa, usando fotos, ilustraciones y flechas. ¿Quién halló el 'tesoro escondido'?</p>
<p><b>107 La gran fiesta de piyama</b> Todos están muy entusiasmados porque van a pasar la noche en la casa de Zak y Wheezie. Todos, excepto Cassie. <b>Consejo:</b> Lean <i>Quique duerme fuera de casa</i>, por Bernard Waber.</p>	<p><b>118 Hermanas molestas</b> Wheezie no comprende por qué Zak está tan enojado con ella. Por eso, Emmy y Max tratan de aclarar la situación. <b>Consejo:</b> Pregunte, "¿Qué le sugerirías a Zak y a Wheezie que hagan para ayudarlos a comprender sus mutuos sentimientos?"</p>

<p><b>126 Suerte de murciélago</b> Fu-Fu valora su libertad cuando Tai-Tai lo encierra en los confines del palacio. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Cuál es tu comida favorita? ¿Cuánto la disfrutarías si debieras comerla todos los días y con cada comida?”</p>	<p><b>137 El secreto de Shei-Hu</b> Sagwa revela un secreto y luego se da cuenta que cuando uno no cumple con su palabra, puede haber consecuencias terribles. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Por qué crees que Sagwa rompió su promesa? ¿Cómo podrá remediar la situación ante Shei-Hu y el ratón?”</p>
<p><b>127 Mini Documental: El vecindario</b> Hay vecindarios por todo el mundo. Algunos, tienen casas hechas de barro, piedra ¡y hasta casas flotantes! <b>Consejo:</b> Caminen juntos por el vecindario y noten las similitudes y diferencias en las casas que vean.</p>	<p><b>138 Grandes bolas de fuego</b> Sheegwa se siente mal cuando el tío Miao la deja atrás, pero luego descubre ¡que podrá disfrutar de sus padres ella sola! <b>Consejo:</b> Haga algo especial con su niño: visiten un parque, jueguen su juego favorito ó ¡compartan un helado!</p>
<p><b>128 Ba Do y el festival de linternas</b> Una anciana le enseña a Ba-Do y a Sagwa que es mejor dar que recibir. <b>Consejo:</b> Juntos, preparen galletas, junten hojas del jardín o hagan las compras para alguien que lo necesite. ¿Cómo respondieron los asistidos? Pregunte, “¿Cómo te sentiste al dar?”</p>	<p><b>139 Mini-documental: El arte</b> Los niños del mundo comparten fotografía, cerámica y sombras de manos con Sagwa. <b>Consejo:</b> Ofrézcale a su niño materiales artísticos: plastilina, pinturas, crayones etc. Luego, exhiba sus trabajos terminados para que todos puedan admirarlos.</p>
<p><b>129 Alboroto en el día del casamiento</b> Tai Tai y El Magistrado Tonto planean un casamiento para su sobrina, ¡pero todo parece ir mal! <b>Consejo:</b> Planeen un pic-nic dentro de la casa. Invite a sus animales de peluche o al mejor amigo/a de su niño.</p>	<p><b>140 Cha-Siu Bow Wow</b> Los gatitos se sorprenden cuando conocen a su primo adoptivo: ¡un perro! <b>Consejo:</b> Revisen juntos un álbum de fotos de la familia. Señale las relaciones de las personas en las fotos y sus similitudes y diferencias físicas.</p>
<p><b>130 Los rumores corren</b> En el pueblo, todos sospechan que Cook guarda un secreto, pero en realidad está preparando una sorpresa para el festival. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Por qué la gente del pueblo pensaba que Cook guardaba un secreto?”</p>	<p><b>102 Noches de luciérnagas</b> Después de ser tratado como un adulto, Dongwa decide que ser un pequeño gatito es más divertido y requiere menos trabajo. <b>Consejo:</b> Invite a su niño a desempeñar el papel de un adulto por un día. Deje que lo ayude a preparar la comida o sacar la basura.</p>
<p><b>131 El conejo de jade</b> Fu-Fu y Sagwa comen mooncakes mientras que un conejo les cuenta un cuento sobre las galletas de luna. <b>Consejo:</b> Preparen galletas y luego las pueden saborear mientras comparten una historia o leen un cuento.</p>	<p><b>103 Gatos acróbatas</b> Sagwa decide abandonar la caligrafía, que le resulta aburrida, y reemplazarla por excitantes acrobacias. <b>Consejo:</b> ¿Qué nueva destreza le gustaría probar a su niño? Incentívelo mientras practica, asístalo si lo solicita y hágalo sentir bien cuando sea necesario.</p>
<p><b>132 El zodiaco del zoológico</b> Mama Miao le cuenta a los gatitos una historia para demostrarles que ser el más fuerte o el más rápido, no es siempre beneficioso. <b>Consejo:</b> Juntos, jueguen juegos donde deban pensar, como por ejemplo: “Veo, veo”, rompecabezas, adivinanzas o formación de palabras simples.</p>	<p><b>104 El murciélago de la suerte de Sagwa</b> A pesar de sus diferencias, Fu-Fu y Sagwa fueron muy buenos amigos desde el momento en que se conocieron. <b>Consejo:</b> Conversen sobre el mejor amigo/a de su niño. ¿En qué se diferencian? ¿En qué se parecen? ¿Cuáles son las características que hacen que sea su mejor amigo?</p>
<p><b>133 Las tres gracias</b> Cuando Jun decide ayudar a las hijas del Magistrado con sus estudios, el Lector se pone triste y se siente excluido. <b>Consejo:</b> Lean <i>El perro en la luna</i>, por Nele Moost.</p>	<p><b>105 La buena acción de Sagwa</b> Sagwa decide ayudar a un amigo aunque ello implique romper una promesa que le hizo a su madre. <b>Consejo:</b> Pregunte, “¿Qué opinas sobre la decisión de Sagwa? ¿Podría haber hecho ambas cosas? ¿Cómo?”</p>
<p><b>134 Ya crecidas</b> Baba y Sheegwa tratan de no comportarse según sus edades, pero luego se dan cuenta que no hay nada de malo con quienes son. <b>Consejo:</b> Juntos, hagan una lista de las cosas “de niño grande” que puede hacer su niño. Agregue nuevas habilidades a medida que las logra.</p>	<p><b>106 La carrera del festival de la cosecha</b> El Lector de las reglas está avergonzado porque perdió en los juegos del festival. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño si alguna vez se hallo en una situación similar. ¿Qué haría y qué le diría al Lector para que se sienta mejor?</p>
<p><b>135 Juegos de hermanas</b> El Magistrado se confundió y creyó que los habitantes del pueblo gustarían más de él si fuera distinto. <b>Consejo:</b> Pregúntele a su niño por qué piensa que el Magistrado dudó de sí mismo. Asegúrele que usted lo aprecia tal cual es.</p>	<p><b>107 El Magistrado pierde su puesto</b> Todos colaboran para que el último día laboral del Magistrado sea especial, ya que éste piensa que ha perdido su puesto. <b>Consejo:</b> Trabajen en familia, en un gran proyecto. Cocinen una gran comida o limpien la casa. Luego, celebren la tarea cumplida.</p>
<p><b>136 El nombre del juego</b> Nai Nai le cuenta a los gatitos la historia sobre cómo obtuvieron sus inusuales nombres. <b>Consejo:</b> Pídale a su niño que comparta con usted, cómo seleccionó los nombres de sus peluches o mascota, y por qué selecciono esos nombres.</p>	<p><b>108 Gatos tribales</b> Los gatitos sospechan de los nuevos y ‘raros’ gatos del barrio. Se ven distintos y comen comida muy fea. <b>Consejo:</b> Lean <i>La vaca que decía Oink</i>, por Bernard Most.</p>