

All For A Paisa

Country: Spain

Tale summary

A wealthy merchant tired of his lazy son give a very difficult challenge to him: with a coin he must buy something that it provides something to eat, something to drink, something to chew upon, something to plant in the garden, and some food for the cow. He manages to successfully complete the task with the help of a girl from the village.

Educational potential / Learning Outcomes

The story help the children to learn about creativity and be solution oriented instead of focusing only on the problem.

The pupils learn how to identify problems or challenges; Think of ways to solve the problem (brainstorm, creative thinking, generate ideas) and to test their ideas

Full Plot

There lived in the valley a very wealthy merchant who was not at all happy with his only son. The boy showed no signs of intelligence or creativity, much less any willingness to work. His mother always thought the best of him, however, and was constantly making excuses for him.

When the lad reached the age to marry, his mother begged the merchant to seek a proper wife for him. The merchant, however, was too much ashamed of his lazy son, and in his own mind had fully decided never to have him married. But the mother had set her heart on this. It was the one thing that she had been looking forward to for years. To have her son remain a bachelor all his life would be unthinkable. She simply would not agree to this for a moment.

And so she urged excuses for her son. She claimed to have now and again noticed extraordinary qualities of wisdom and intelligence in him. Her speaking in this way only annoyed the merchant.

"Look here," the merchant said to his wife one day, when she had been praising her son, "I have heard this many times before, but you have never once proved it. I do not believe there is a particle of truth in anything that you say. Mothers are blind. However, to satisfy you, I will give the fool another chance. Send for him, and give him this one one small coin, this paisa. Tell him to go to the bazaar, and with this one paisa to buy one item. That one item must be something to eat, something to drink, something to chew on, something to plant in the garden, and some food for the cow."

The mother told the boy those instructions, gave him the paisa, and the boy left.

When he came to the river, he became alarmed and wondered, "What can be bought for only one paisa -- to eat and drink and do all the other things my mother asks for? Surely this is an impossible task!"

At that moment the daughter of an ironsmith came up. Seeing the lad's unhappy expression, she asked him what was the matter. He told everything his mother had ordered him to do.

"I know what you can do," she said.

What will the girl Suggest?

"Go and buy a watermelon with one paisa," said the girl. "It provides something to eat, something to drink, something to chew upon, something to plant in the garden, and some food for the cow. Give it to your parents, and they will be pleased."

And so this is exactly what the boy did.

When the merchant's wife saw the cleverness of her son she was very glad. "Look," she said to her husband as soon as he came home, "this is our son's work." "Actually, mother," said the boy, "the daughter of an ironsmith advised me to do this."

Nevertheless, the father was impressed that the lad had found such a fine solution. And so they invited the family of the ironsmith to their house for dinner. Both parents were pleased to see love bloom between the two young people. And so the daughter of the ironsmith married the merchant's son, and the lad became a hard-working young husband, and they all lived happily ever after.

One Lesson Plan

PROCEDURAL INSTRUCTIONS

Introduction Activity: The teacher play the audio book All for a paisa and at the end ask the participants:

Question 1: Why would the father send the boy to the bazaar with such a difficult task Question 2: Are there any other possible solutions to the riddle?

Main Activity:

Share with the children that creativity is “thinking about a situation, a task, or an idea in a new way”.

Creativity means finding a new or different way to view a situation or accomplish a task. Often a new idea combines different parts of already existing ideas into something new. For example, a baking recipe may have a few of the same ingredients in both cookies and bread but when you combine those ingredients with a few other different ingredients, you get different results. A creative person looks for different and better ways to make or accomplish good things. Give the children the opportunity when they have done something creative or somebody close.

You can have a class commitment with 5 golden rules that you can discuss and agree with the kids individually. You can even create together a poster with these rules and the kids can color their finger and let a fingerprint as signature.

Rule 1: Use my talents for good.

Rule 2: See things from more than one perspective.

Rule 3: Use principles to make decisions and solve problems.

Rule 4: Learn all I can.

Rule 5: Look for new ways to do things.

Afterwards, introduce to the kids the Tangram, a Chinese puzzle. Prepare in advance many colorful tangrams and cut the pieces. Each participant should receive his/her own pieces of tangram. Tangram is a problem solving game used to enhance Math skills and consists of seven shapes. The Tangram – a parallelogram, a square, and five triangles – is used to make other shapes and forms.

To play the game you’ll need a few Tangram puzzle boards. I usually print out free Tangram puzzle boards off the internet. The children has to figure out how to perfectly fill in the form using the shapes previously prepared by you.

You can start off with puzzle boards that have the shape outline traced within the form.

As the children gets the hang of it, you can take it up a notch with puzzle boards that are just a form.

It takes real brain sweat to figure out how to fill out some puzzles. Letting your problem solver struggle a little will build up them perseverance, making her a grittier kid.

Tutto per un “paisa”

paisa: piccola moneta diffusa in India, Pakistan, Bangladesh...

Paese: Spagna

Riassunto del racconto

Un ricco mercante stanco del figlio pigro gli affida un compito molto difficile: con una moneta deve comprare qualcosa che fornisca qualcosa da mangiare, qualcosa da bere, qualcosa da masticare, qualcosa da piantare in giardino e un po' di cibo per la mucca. Lui riesce a completare con successo il compito grazie all'aiuto di una ragazza del villaggio.

Potenziale educativo / Risultati dell'apprendimento

La storia aiuta i bambini a imparare ad essere creativi ed essere orientati alla soluzione invece di concentrarsi solo sul problema.

Gli alunni imparano a identificare problemi o sfide; Pensare a come risolvere il problema (brainstorming, pensiero creativo, generare idee) e testare le loro idee.

Trama completa

Viveva nella valle un mercante molto ricco che non era affatto felice del suo unico figlio. Il ragazzo non mostrava alcun segno di intelligenza o creatività, tanto meno alcuna volontà di lavorare. Sua madre aveva comunque sempre pensato bene di lui, trovava costantemente giustificazioni per lui.

Quando il giovanotto raggiunse l'età per sposarsi, la madre supplicò il mercante di cercare una moglie adatta a lui. Il mercante, tuttavia, si vergognava troppo del figlio svogliato, e nella sua testa aveva già deciso che non lo avrebbe mai fatto sposare. Ma la madre aveva questo desiderio. Era l'unica cosa che non vedeva l'ora che succedesse in tutti quegli anni. Sarebbe stato impensabile che il figlio rimanesse uno scapolo per tutta la vita. Lei semplicemente non era d'accordo.

E così trovò delle giustificazioni per il figlio. Affermò di aver notato in lui, di tanto in tanto, straordinarie qualità di saggezza e intelligenza. Il suo discorso non fece altro che infastidire il mercante.

“Guarda qui,” disse il mercante alla moglie un giorno, nel momento in cui aveva elogiato il figlio, “Ho sentito queste parole tante volte, ma non me l'hai mai dimostrato una volta. Non penso che ci sia una particella di verità in tutto quello che dici. Le madri sono cieche. In ogni caso, per accontentarti, darò allo sciocco un'altra possibilità. Mandalo a chiamare, e dagli questa moneta, questo paisa. Digli di andare al bazaar, e che con questo paisa compri un oggetto. Quell'oggetto dovrà essere qualcosa da mangiare, qualcosa da bere, qualcosa da masticare, qualcosa da piantare nel giardino e del cibo per la mucca”.

La madre dette al ragazzo queste istruzioni, gli dette il paisa, e il ragazzo partì.

Quando arrivò al fiume, si allarmò e si chiese, “Cosa può essere acquistato con un solo paisa da mangiare e da bere e che faccia tutte le altre cose che ha richiesto mia madre? Sicuramente questo è un compito impossibile!”

In quel momento arrivò la figlia di un fabbro. Vedendo l'espressione triste del giovane, gli chiese quale fosse il problema. Lui le raccontò tutto quello che la madre gli aveva ordinato di fare.

“So cosa puoi fare”, disse lei. Che cosa avrebbe suggerito la ragazza? “Vai a comprare un cocomero con un paisa,” disse la ragazza. “Esso fornisce qualcosa da mangiare, qualcosa da bere, qualcosa da masticare, qualcosa da piantare nel giardino e qualcosa per sfamare la mucca. Dallo ai tuoi genitori, e loro saranno soddisfatti.” E questo fu esattamente ciò che il ragazzo fece.

Quando la moglie del mercante vide l'intelligenza del figlio, ne fu molto felice. “Guarda,” disse al marito appena egli tornò a casa, “questo è il compito di nostro figlio.” “In realtà, madre,” disse il ragazzo, “la figlia di un fabbro mi ha consigliato di farlo”.

Ciononostante, il padre rimase impressionato dal fatto che il giovanotto avesse trovato una soluzione così notevole. E così invitò la famiglia del fabbro a casa loro per cena. Entrambe le famiglie furono contente di veder sbocciare l'amore tra i due giovani. E così la figlia del fabbro sposò il figlio del mercante, e il giovane divenne un giovane marito e un gran lavoratore, e vissero per sempre felici e contenti.

Un piano didattico

istruzioni procedurali

Introduzione all'attività: l'insegnante mette l'audiobook con la storia All for a paisa e alla fine chiede ai partecipanti:

Domanda 1: Perché il padre avrebbe mandato il ragazzo al bazaar con un compito così difficile?

Domanda 2: Ci sono altre possibili soluzioni all'enigma?

Attività principale:

Condividete con i ragazzi che la creatività è “pensare ad una situazione, un compito, oppure a un'idea in un nuovo modo”. Creatività significa trovare un modo nuovo o diverso di vedere una situazione o di portare a termine un compito. Spesso una nuova idea nasce dalla combinazione di idee già esistenti che creano qualcosa di nuovo. Per esempio, in una ricetta, alcuni degli stessi ingredienti possono trovarsi sia nei biscotti che nel pane, ma quando combini quegli ingredienti con un po' di altri ingredienti, ottieni risultati differenti. Una persona creativa cerca modi diversi e migliori per raggiungere buoni risultati. Date ai ragazzi un'opportunità quando hanno fatto qualcosa di creativo o qualcosa che vi si avvicina.

Potrete coinvolgere la classe con 5 regole d'oro che potete discutere e concordare con i ragazzi individualmente. Potete anche creare insieme un cartellone con queste regole e i ragazzi possono colorare il proprio dito e lasciare un'impronta come firma.

Regola 1: Usare i propri talenti per cose buone.

Regola 2: vedere le cose da più di una prospettiva.

Regola 3: Usa dei principi per prendere decisioni e risolvere problemi.

Regola 4: Imparare il più possibile.

Regola 5: Cercare nuove strategie per fare le cose.

Successivamente, introducete ai bambini il Tangram, un puzzle cinese. Preparate in anticipo molti tangram colorati e ritagliateli. Ogni partecipante deve ricevere i propri pezzi di tangram. Il tangram è un gioco di risoluzione di problemi usato per rafforzare le capacità in matematica e consiste di sette forme. Il Tangram – un parallelogramma, un quadrato e cinque triangoli – è usato per creare altre forme e figure.

Per giocare avrete bisogno di un po' di tavole da puzzle per il Tangram. Io di solito li stampo gratis da internet. I ragazzi devono riuscire a riempire il riquadro usando le forme preparate da voi precedentemente. Potete iniziare con le tavole per i puzzle che hanno il contorno tracciato nella forma.

Appena il bambino ci prende la mano, potete alzare il livello con tavole di puzzle che sono solo una forma.

Serve un vero sforzo per riuscire a completare dei puzzle. Lasciare i vostri risolutori di problemi a lottare un po' formerà la loro perseveranza, rendendoli bambini più grintosi.