

Rumbo a Marte

Actividades
sobre la lectura

ANAYA

Proyecto realizado por Pablo Nacach
© Grupo Anaya, S.A., 2011
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

Presentación

1. En la presentación, el autor nos dice que, para él, un libro es «una caja donde duermen las palabras», y también lo define como «una máquina para viajar a través del tiempo y del espacio».

Explica con tus palabras qué crees que quiere decir el autor.

Y para ti, ¿cuál es la mejor manera de definir qué es un libro?

2. Ir haciendo una biblioteca propia desde que somos pequeños es, seguramente, una magnífica idea. Es importante organizarla para encontrar luego los libros.

¿Cómo es tu biblioteca? ¿Qué tipo de libros tiene?

¿Qué biblioteca de algún familiar o amigo te gusta más?
¿Por qué?

Explica cómo has ordenado tu biblioteca (por autores, por temas, por libros que más quieres, por libros que aún no has leído...).

De tu biblioteca, ¿cuál es tu libro preferido? ¿Por qué?

2. Entre otras cuestiones, el ratoncito dice que prefiere, sin duda, *su campo* a la ciudad. ¿Qué cosas afirma que no le gustan de la ciudad? Escribe una V en las frases verdaderas o una F en las que sean falsas.

- El ajetreo de la gente que va a su trabajo.
- El ruido de los campanarios que dan las horas.
- El ruido ensordecedor de los motores.
- La polución que no le deja respirar.
- El atronador río de coches.

¿Qué cosas no te gustan a ti de una ciudad?

¿SABÍAS QUE...?

Lewis Mumford (1895-1990) fue un historiador estadounidense fascinante y controvertido. Uno de sus libros más importantes es *La cultura de las ciudades*, que escribió en el año 1938, cuando el nazismo no detenía su ascenso en Europa. En este libro, Mumford divide la historia de las ciudades en fases y, entre otras, cita, por ejemplo, a la polis, que es la ciudad de la antigua Grecia; a la metrópolis, que significa «ciudad-madre»; o a la necrópolis, que es la ciudad convertida en una mera cáscara por las continuas guerras que la asolan.

2. La mariposa Sietecolores acudió para solucionar sus pesadillas, y las de sus futuras maripositas, a varios «especialistas». Escribe una V en las frases verdaderas o una F en las que sean falsas.

Un inventor le sugirió que se pusiera alas postizas.

Un mago le dijo que la solución era decir «Abracadabra» para poder entrar por la puerta del reino donde todo el mundo podía volar, siempre.

Un científico la encerró en un vivero para analizar científicamente sus problemas.

¿Qué le recomendarías tú a la mariposa?

¿SABÍAS QUE...?

El arco iris es un fenómeno óptico que se produce cuando los rayos del sol atraviesan las gotas de agua presentes en la atmósfera. Los siete colores del arco iris que vemos suelen ser: el rojo, el naranja, el amarillo, el verde, el azul, el añil y el violeta. Si hablamos de símbolos, los colores del arco iris puestos en una bandera, por ejemplo, constituyen un símbolo pacifista, y también sus colores representan, actualmente, a los movimientos por los derechos de *gays*, lesbianas, bisexuales y transexuales.

Seis horas

1. Guille, el protagonista, viaja por mares extraños montado en su maravillosa caja de los juguetes. ¿Qué efecto principal producía en Guille su caja? Marca con una cruz la opción correcta.

- Le proporcionaba los juguetes que él quería y así podía entretenerse solo sin molestar a nadie.
- Le ayudaba a escapar de todo aquello que le molestaba cuando estaba enfadado y las cosas no salían como él quería.
- Le daba dolores de cabeza, pues tenía tantos juguetes que nunca sabía cuál elegir para jugar.

¿Cómo era Guille? Descríbelo.

3. Guille parece ser un magnífico marinero, ¿lo eres también tú? Lee las siguientes palabras y escribe su significado.

Proa:

Popa:

Babor:

Estribor:

Ancla:

Cinco aves

1. Un hombre guardaba todos sus recuerdos y experiencias en frascos de colores, y un pincel mágico proveniente de Japón. Su hijo será el heredero de tan maravillosos objetos, pero primero está convencido de que debe hacer algunas cosas importantes. Escribe una V en las frases verdaderas o una F en las que sean falsas.

- Cree que debe viajar por el mundo y recorrer desiertos, mares y catástrofes para conocer el alma humana.
- Tiene que aprender a pintar imitando el estilo de pintores famosos.
- Tiene que hacer algo para remediar el sufrimiento de la gente.

2. Ahora que ya conoces el cuento, inventa dos títulos diferentes que a ti te gusten.

3. Repasa este cuento y contesta a las siguientes preguntas:

¿Qué guarda el padre del protagonista en sus frascos de colores?

¿Qué propiedades tiene el pincel mágico?

¿Cómo funciona el pincel mágico?

Cuatro joyas

1. En este cuento, un anciano conoce todas las leyendas. Pero ¿qué es, concretamente, una leyenda? Haz una pequeña investigación y define estas palabras.

Leyenda

Mito

Fábula

Ahora explica en qué se diferencian.

3. «La princesa Magandá vivía en el Reino de las Siete Mil Islas...». Nos puede recordar a obras de grandes escritores. ¿Qué libros escribieron los siguientes autores? Busca información y escribe dos títulos de cada uno.

Joseph Conrad

Emilio Salgari

Mark Twain

¿SABÍAS QUE...?

Arthur Conan Doyle (1859-1930) fue el escritor que creó al detective Sherlock Holmes y a su fiel ayudante Watson, que tantos casos imposibles resolvieron en la Inglaterra victoriana. El periódico *The Strand Magazine* publicaba las novelas por entregas, y Sherlock se hizo tan popular que a Arthur Conan Doyle le resultó imposible dar carpetazo a los relatos de su héroe detectivesco, por la presión tan fuerte que ejercieron sus lectores.

Tres perros

1. En este cuento, un perro tenía miedo a la noche, la casa donde viven las sombras; otro temía al mar, el sitio donde vive el miedo; otro perro ladraba al desierto, hogar de la soledad... Los tres perros tenían, en definitiva, miedo al miedo.

¿Qué tres cosas te dan a ti más miedo?

¿Por qué?

3. Hay perros para todos los gustos en el arte y en la literatura... ¡y en el cómic! Escribe las características principales de estos famosos perros. Si no los conoces, busca información en Internet.

Rantanplan

Snoopy

Idéfix

Milú

¿SABÍAS QUE...?

Uno de los cuadros más impactantes del pintor español Francisco de Goya (1746-1828), y quizás también una de las obras más impresionantes de la pintura universal, es su cuadro *Perro semihundido*. Perteneció a su serie de «pinturas negras», así definidas por lo sórdido de sus temáticas y lo angustiante de sus retratos.

Dos peces

1. Ramón es un chico triste o, más bien, Ramón es un chico que *está* triste. Su único amigo es un pez rojo. A Luna le ocurre algo bastante similar, pero con una diferencia sustancial; ¿cuál es? Marca con una cruz la opción correcta.

- Luna no tiene un pez como amigo, sino un gato.
- Luna se atreve a decir que su único amigo es un pez, cuando se lo preguntan en la escuela.
- Luna es una chica extrovertida y tiene muchos amigos.

2. ¿Qué cosas tienen en común Ramón y Luna?

3. A Ramón le gusta que le llamen Mon. También le gusta pasar tiempo con su pez y suele estar solo en los recreos del colegio.

Imagina que conoces a Mon; ¿qué harías para ayudarlo?

¿Cuándo logra perder Mon la timidez? ¿Por qué crees que lo consigue?

Un elefante

1. El pequeño elefante blanco del cuento descubre que, lanzándose barro y agua con su trompa, puede convertirse en un «cebralefante feroz».

Inventa otros tres animales que sean el resultado de la mezcla de dos o más animales. Después, imagina para cada animal «nuevo» unas características físicas concretas.

Animal: _____

Características físicas: _____

Animal: _____

Características físicas: _____

Animal: _____

Características físicas: _____

3. El elefantito blanco del cuento no da crédito: «barritar» es el verbo que emplean los seres humanos para definir el sonido que hacen los elefantes. El perro ladra, el burro rebuzna... y el elefante barrita. Escribe cómo se denominan los sonidos que hacen otros tres animales que tú conozcas.

Animal: _____

Sonido: _____

Animal: _____

Sonido: _____

Animal: _____

Sonido: _____

¿Sabes quién es el mayor enemigo de los elefantes? ¿Por qué puede ser?

¡Cero! ¡Rumbo a Marte!

1. Una vez que el ratoncito protagonista aprende a contar hacia atrás, está listo para ser lanzado al espacio. ¿Cómo ha aprendido a contar hacia atrás? Marca la opción correcta.

- Memorizándola a fuerza de repetir la cuenta una y otra vez sin parar.
- Recordando los cuentos que hemos leído en este libro.
- Visionando cientos de vídeos de astronautas partiendo hacia el espacio.

¿Qué le ocurre al final al ratón?

2. Sabemos que el ratón protagonista tiene claustrofobia. ¿Qué significa esto?

¿Cómo logra superar la claustrofobia?

3. El ratoncito, ¿planea quedarse a vivir en la ciudad o ahora regresar a su amado campo? Relata con tus palabras lo que ocurre entre el ratoncito protagonista y el hombre que lo preparaba para ir al espacio.

Control de lectura

1. Los cuentos que has leído en este libro son diferentes unos a otros. Pero ¿tienen algo en común, ya sea por la temática, personajes o escenario? Explica el qué.

2. ¿Qué cuento te ha gustado más? ¿Por qué?

3. ¿Cuál de los personajes de los cuentos te ha resultado más simpático? ¿Te has sentido identificado con alguno de ellos? Explica por qué.

4. ¿Y algún personaje te ha resultado, por el contrario, antipático? Explica por qué ha ocurrido así.
