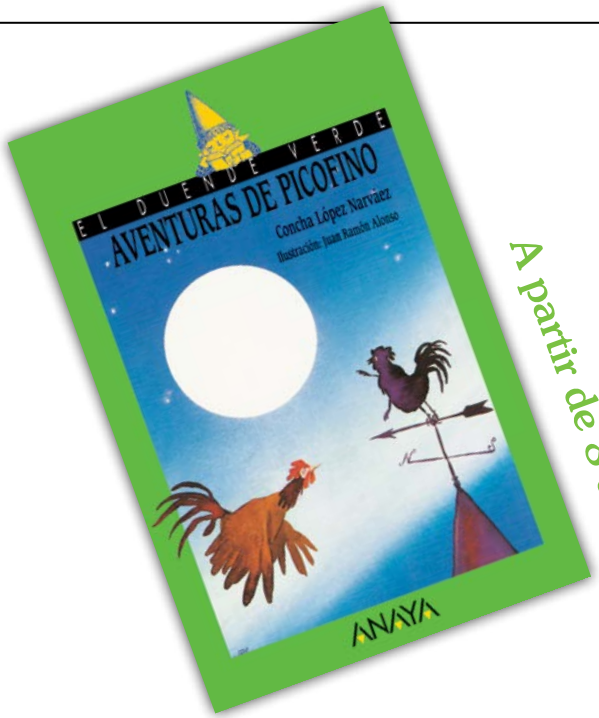
Proyecto de lectura

EL DUENDE VERDE

AVENTURAS DE PICOFINO

Concha López Narváez

Ilustraciones de Juan Ramón Alonso



A partir de 8 años

ANAYA

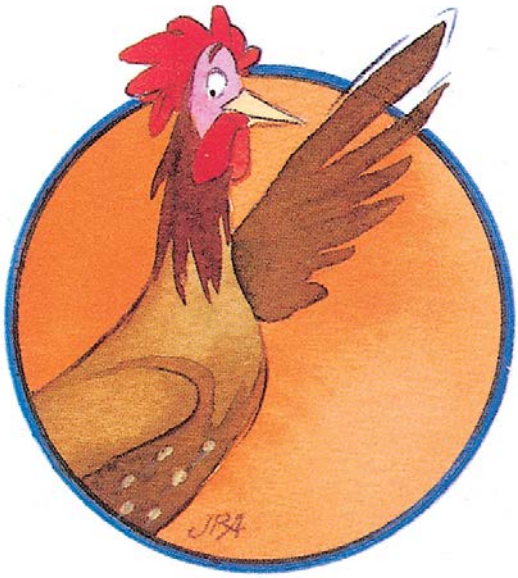
© Grupo Anaya, S.A., Madrid, 2014

www.anayainfantilyjuvenil.com

Aventuras de Picofino

Concha López Narváez

Ilustraciones de Juan Ramón Alonso



ARGUMENTO

PICOFINO ES UN gallo que escapa del gallinero, con la ayuda de su hermana Carolina, porque como era un gallo débil iba a terminar en la cazuela.

Picofino desconoce el mundo y en su primera noche fuera de casa tiene miedo. Busca un árbol donde dormir y una lechuza lo asusta. A la mañana siguiente, está a punto de perecer bajo las garras de un zorro, pero como es un gallo listo, lo engaña y se escapa.

Después salva a las palomas de la presencia de los cazadores, y está a punto de morir por sus disparos, al ser confundido con un faisán. Más tarde, sin pretenderlo, gana un concurso de canto, cuyo premio se niega a aceptar si no es compartido con los otros concursantes.

Un día va a la ciudad y descubre un gallo que, en realidad, es una veleta y se queda en su lugar para que este pueda ver el campo. Cuando lo ven las cigüeñas, se extrañan, pero luego ayudan al gallo de metal a subir al tejado.

Cuando los pájaros deciden elegir su rey, es elegido Picofino, por todas sus buenas acciones; y por mucho que él se empeña en

rechazar tal honor, no tiene más remedio que aceptarlo. Finalmente, Picofino y todos los pájaros van de visita a su antiguo gallinero.

LOS AUTORES

CONCHA LÓPEZ NARVÁEZ nació en Sevilla en 1939. Es licenciada en Filosofía y Letras. Durante algunos años se dedicó a la enseñanza, y actualmente escribe para niños y jóvenes. Entre los premios que ha ganado se encuentran el Lazarillo en 1984 y en 1986; el CCEI, en 1986 y en 1989; y fue finalista del Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil en 1985, 1986, 1987 y 1990.

JUAN RAMÓN ALONSO nació en Madrid en 1951. Es licenciado en Bellas Artes por la Escuela de San Fernando de Madrid. Ha trabajado como profesor de dibujo, y desde 1980, se dedica a la ilustración. Ha colaborado para editoriales nacionales y extranjeras. Destaca su aportación como autor de las cubiertas de colecciones de literatura para adultos de autores reconocidos y es colaborador habitual de un periódico de tirada nacional.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Motivación

Se supone que antes de este libro se ha leído *Memorias de una gallina*. Esto nos permitirá motivarles para la lectura del nuevo libro, y lanzar a los niños y niñas algunas preguntas: ¿Cuándo marchó Picofino? ¿Qué le ocurrió? ¿Volvió al gallinero?

También podemos hablar de algunos de los personajes que aparecen en este libro –lechuza, zorro, cigüeñas– y sugerirles que manifiesten qué aventuras imaginan ellos que tuvo Picofino con ellos.

Animación

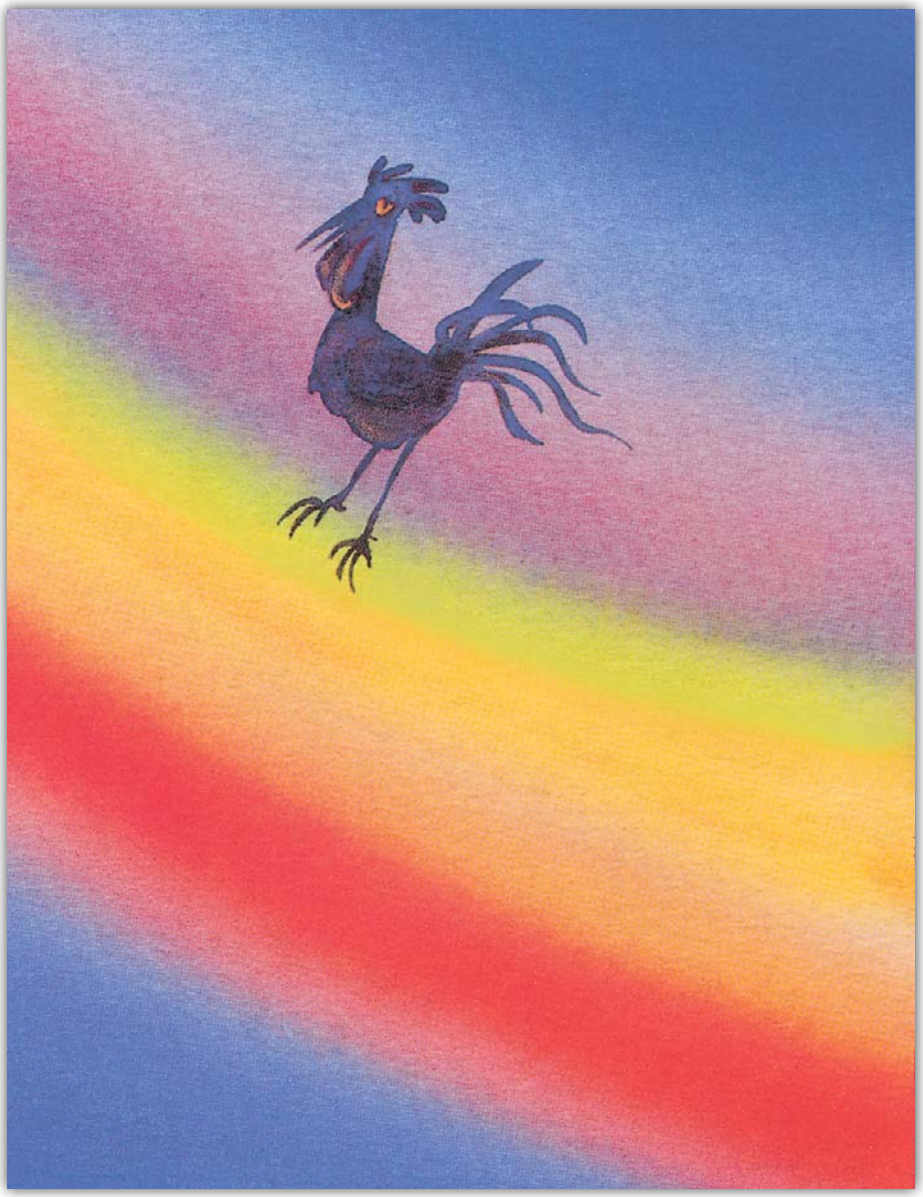
En el taller de animación, podemos reconstruir la historia a partir de los personajes. En primer lugar Picofino, como protagonista. Después los otros que van apareciendo —lechuza, zorro, palomas, pájaros cantores, el gallo veleta, las cigüeñas— y la relación que el protagonista mantiene con ellos. Esto nos servirá para analizar

cómo es cada uno y cuál es el comportamiento de Picofino con ellos, un comportamiento que le supondrá ser elegido después rey de los pájaros.

También podemos comentar las ilustraciones y la relación que tienen con la historia, explicando qué aspectos de la misma recogen.

Creación

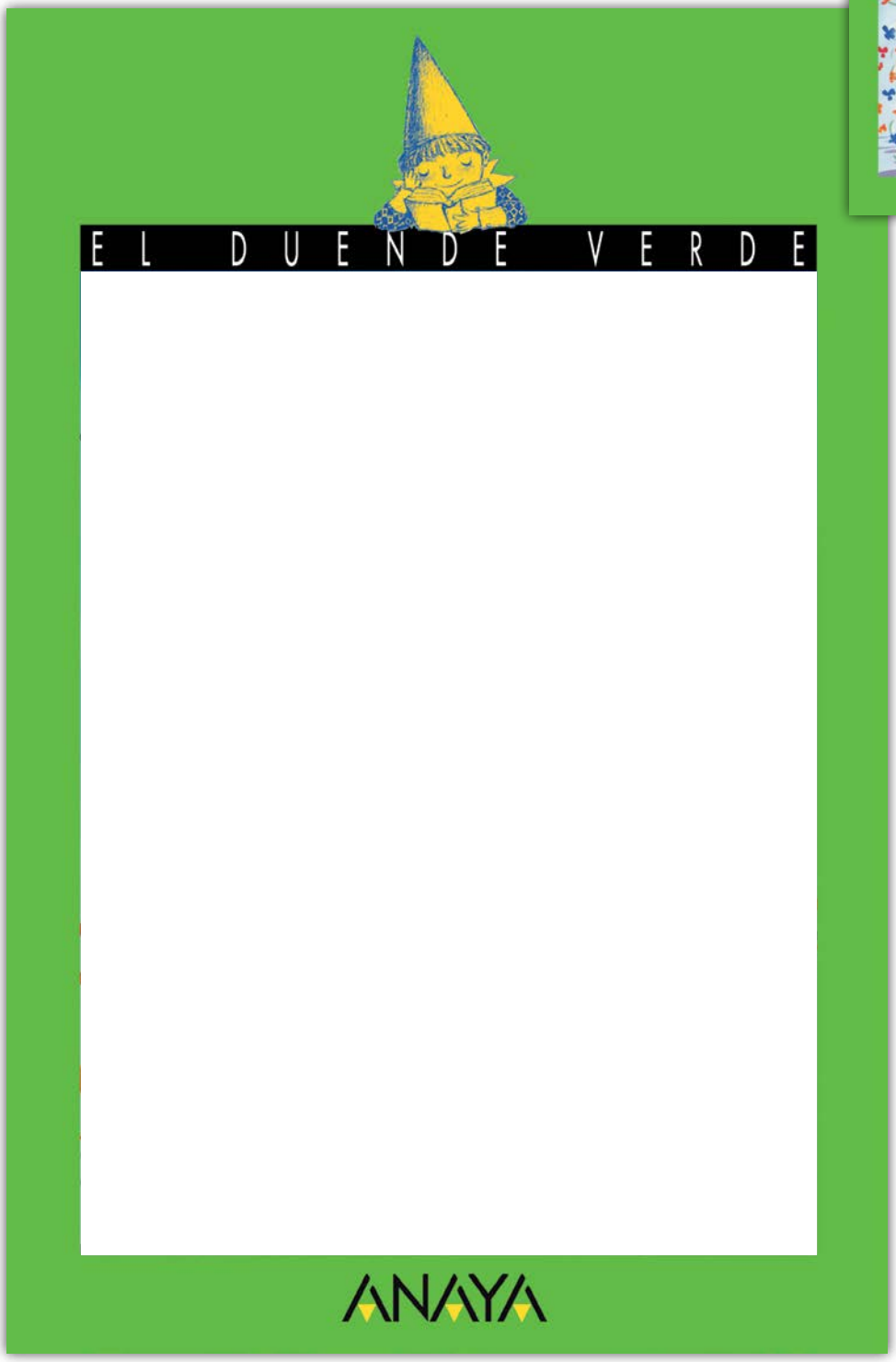
Las actividades de creación pueden orientarse hacia la invención de nuevos personajes, nuevas ilustraciones, terminando con la confección del tercer libro de Carolina y Picofino. Reconstruiremos el argumento entre todos y, por grupos, escribiremos los diferentes capítulos. Los mismos grupos realizarán las ilustraciones que acompañarán al cuento, que puede convertirse en un cuento mural.



Motivación 1

El libro que vamos a leer es continuación de *Memorias de una gallina*.

Aquí tienes la portada de los dos; como verás, una está en blanco. Imagina el título y la ilustración que le pondrías.



© Grupo Anaya, S.A., 2014

Motivación 2

Estos son algunos de los personajes con los que te encontrarás en el libro. Ponles nombre y escribe cómo te los imaginas.

© Grupo Anaya, S.A., 2014

Motivación 3

Picofino es un gallo débil. Su hermana Carolina le ayuda a escapar del gallinero, enseñándole a volar. Describe, tal como tú te la imagines, la escena de la despedida y dibújala.

© Grupo Anaya, S.A., 2014

Animación 1

Ahora que ya conoces a los personajes, descríbelos y cuenta qué hacen en la historia.

© Grupo Anaya, S.A., 2014

Animación 2

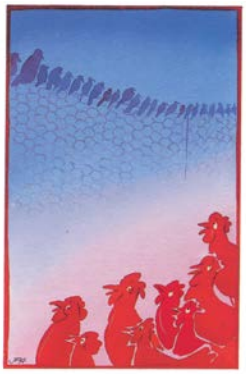
En la columna de la derecha, tienes algunas ilustraciones del cuento; en la de la izquierda, el nombre de los cuatro capítulos a los que conesponde cada una. Solo tienes que recordar en qué capítulo aparece cada una y trazar las flechas conespondientes.

LAS PALOMAS

LA PRIMERA NOCHE

LA VUELTA

LAS CIGÜEÑAS



© Grupo Anaya, S.A., 2014

Animación 3

Picofino, a lo largo de todo el cuento; habla con muchos animales. Vamos a ver si recuerdas a quién le dice cada una de las frases siguientes:

1. *Verás, soy poco sociable. Prefiero estar solo.*

2. *Por favor, llama a las gallinas, quiero saludarlas.*

3. *A ver, ¿por qué soy tan bobo?, ¿se puede saber?*

4. *Entonces que tengas buen sueño.*

5. *¡Qué suerte, cómo te diviertes!*

6. *Por ejemplo, me muerdo las uñas.*

7. *O estáis de broma o he oído mal.*

8. *Miro al montón de tierra que roza las nubes. Estaba pensando que lo habrá formado muchísima gente.*

© Grupo Anaya, S.A., 2014

Creación 1

Cuando Juan Ramón ilustró el libro, decidió finalmente no hacer una de las ilustraciones. El dibujo tenía que reflejar el momento en que los cazadores confunden a Picofino con un faisán y este se refugia en el tronco de un árbol. Dibuja tú esta escena.

© Grupo Anaya, S.A., 2014

Creación 2

Imagina que después de la visita que hace Picofino a su familia, Carolina decide irse con él y con los pájaros a pasar unos días juntos. Escribe la aventura que tuvieron. ¿Volvió Carolina al gallinero?

© Grupo Anaya, S.A., 2014

Creación 3

Picofino es realmente un gallo inteligente y bueno, merecedor de una poesía que refleje todo lo que hizo. Por ejemplo, podía empezar así:

Picofino era un gallo flacucho,
pero su hermana lo quería mucho.

Por eso le enseñó a volar
para de la granja escapar.

© Grupo Anaya, S.A., 2014

Soluciones

Animación 1

Picofino. Es el protagonista que nos cuenta sus aventuras, desde que escapó del gallinero con la ayuda de su hermana Carolina, hasta que vuelve a visitarla, después de haber sido elegido rey de los pájaros por todas sus cualidades, por ser justo, sociable, generoso, astuto, pacífico y modesto.
El gallo veleta se aburre de dar vueltas movido por el viento y no poder viajar. Picofino se ofrece para sustituirlo durante un día y que él pueda conocer nuevos lugares. El gallo veleta volvió y se lo agradeció mucho a Picofino; este prometió volver todos los años.

Animación 2

La correspondencia entre capítulos e ilustraciones es la siguiente:

Las Palomas. Pág. 36

La Primera Noche. Pág. 21

La Vuelta. Pág. 89

Las Cigüeñas. Pág. 59

Animación 3

Los diálogos de Picofino se corresponden con los siguientes personajes:

l. Zorro.

2. Carolina.

3. Cigüeñas.

4. Lechuza.

5. Gallo veleta.

6. Búho.

7. A todos los pájaros.

8. Al primer pájaro que conoce.