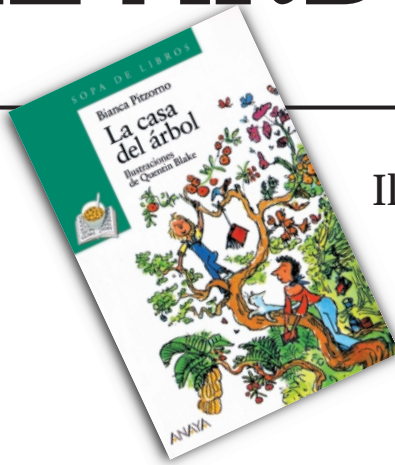




LA CASA DEL ÁRBOL

Bianca
Pitzorno



Ilustraciones de
Quentin Blake



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 1997, 2002
Trabajo realizado por: Pilar Torrijo, Mercè Figuerola e Isabel Morueco
Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco
Director editorial: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com



La casa del árbol

Bianca Pitzorno

Ilustraciones de Quentin Blake

1 ARGUMENTO

A simple vista parecía un árbol como los demás. Pero, al observarlo detenidamente, se descubría una extraña puertecita en el tronco que daba a una escalera de caracol, una original disposición de sus viejas ramas que servían de escalera exterior, y una plataforma con una magnífica vivienda en la que podía encontrarse desde un piano a un invernadero con un sinfín de especies injertadas que producían una gran variedad de frutos.

En el árbol vivían una señora, Blanca, con una niña, Aglaia, que, cansadas de la ciudad, habían decidido instalarse allí. Brunilde, una gata negra, era una buena compañía. No así el señor Becaris Brulo, un molesto vecino que vivía con su perro Amadeo y con un pez torpedo. Con este señor no había manera de entenderse.

Un día disparó a unas cigüeñas que llevaban en el pico un fardo con niños que habían encargado tres familias. Blanca y Aglaia tuvieron que ocuparse de ellos. Dorotea, una perra de la que siempre estuvo enamorado Amadeo, fue la que los amamantó. Luego, cuando llegó el destete, ponía un huevo diario y así les cambió la dieta. Pronto comenzaron a caminar y hubo que enseñarles a hablar. A Dorotea le empezaron a salir alas. Un día, pretendiendo volar, se cayó del árbol haciendo un tremendo hoyo que dejaron tapado como posible instrumento de defensa.

El señor B.B. fue el primero que, a su regreso de las vacaciones, cayó en la trampa. Fue este incidente el que les alertó de la proximidad del enemigo: un grupo de leñadores perfectamente equipados con sierras y hachas. Entonces todos unieron sus esfuerzos para defender el árbol.



2 AUTORA E ILUSTRADOR

Bianca Pitzorno es licenciada en Filología Clásica y doctora en Arqueología Prehistórica. Ha ejercido como profesora de latín y griego, ha participado en diversas excavaciones arqueológicas y ha colaborado en diversos programas infantiles y juveniles para televisión. Su formación académica y su experiencia profesional se traslucen en toda su obra, que abarca los temas más diversos, en los que no faltan la aventura, el humor y la fantasía. Entre sus obras destacan *Un extraño entre nosotros*, *Siete Robinsones en una isla loca*, *Clorofila en el cielo azul* y *La casa del árbol*, novela por la que la autora siente una cierta predilección.

Quentin Blake sintió la necesidad de dibujar desde que era muy niño: siempre estaba dibujando. Sus ilustraciones aún conservan el humor y la ingenuidad que siempre han configurado su carácter.

Es uno de los ilustradores más representativos de la literatura infantil y más querido por todos los pequeños lectores. Ha ilustrado más de doscientos libros, algunos escritos también por él, y otros de autores clásicos, como Aristófanes.

Su técnica, de dibujo de línea, espontánea, como si se tratara de un «garabato» intencionado, con abundantes elementos gráficos, busca ante todo la expresividad, la complicidad del observador, quien no puede evitar una sonrisa al contemplar cualquier dibujo suyo. Su obra se vincula a la del famoso escritor británico Roald Dahl.



3 PERSONAJES

Las protagonistas son **Blanca** y **Aglaia**, una mujer adulta y una niña de ocho años; ambas manifiestan una actitud firme y decidida de abandonar la ciudad para vivir en una original vivienda en medio de la naturaleza.

Con ellas vive **Brunilde**, una gata divertida y lista, dispuesta en todo momento a ser útil. Entre las tres existe una convivencia muy afectuosa, que será detectada y muy bien acogida por otros personajes que ampliarán su «familia».

El **Sr. Becaris Brulo** encarna al personaje displicente, descarado y agresivo que pretende que todo el mundo esté pendiente de él. También son víctimas de sus malos modales **Amadeo**, el perro bonachón, y el **pez torpedo** que él mismo robó del acuario para que generara electricidad. Ambos acogen cariñosamente a sus vecinas, dejando a su «dueño» en la soledad que corresponde a una persona poco tolerante y aguafiestas.

Nina, la planta carnívora, es un personaje que inicialmente tiene la misión de causar incomodidad al impertinente vecino, pero resultará que éste le otorga un excelente trato administrándole un filete diario. En esta acción queda reflejada una vez más la actitud egoísta de B.B.: trata bien a quien teme.

Los cuatro **bebés** asumen un papel de sujetos pacientes: su aterrizaje, adopción,

nombres, aprendizaje y sistema de alimentación implica a otros personajes, como **Dorotea**, excelente colaboradora, quien asume su papel maternal perdiendo, incluso, su propia identidad al poner huevos para satisfacer el cambio de dieta de los pequeños.

Los **leñadores** representan la agresión a la naturaleza en general y a la comunidad de vecinos en particular. Su intervención es decisiva para que los habitantes del árbol reaccionen y unan sus fuerzas.





4 VALORES

Creatividad y fantasía son denominador común en toda la narración: el árbol como escenario central, las alas de Dorotea, el fontanero, la magia...

La cordialidad, en las relaciones personales en una comunidad, la necesidad de aportación y colaboración de todos para una convivencia grata.

El aprecio de la Naturaleza desde el punto de vista estético y el aprovechamiento de los recursos naturales.

El bienestar y la tranquilidad en un medio natural, contrastando con la precipitación y ruido urbanos, considerando que esa opción lleva implícita la renuncia a unas comodidades materiales.

La responsabilidad que asumen los personajes en el cuidado, alimentación, higiene y educación de los niños.

El altruismo en las relaciones entre amigos y familia, celebrando una fiesta por la llegada de los niños, esforzándose para que se encuentren a gusto en contraposición de la actitud egoísta del vecino.

El afecto entre los personajes a excepción del Sr. B. Brulo con su fusil y su felpudo.

La paciencia como requisito indispensable del aprendizaje.

La solidaridad de todos los personajes, incluido el Sr. B. Brulo, por encima de las diferencias personales a la hora de defender un interés común.





A C T I V I D A D E S

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación para realizar antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.



ANTES

DE LA LECTURA

TEXTO SIGNIFICATIVO

Presentaremos a los alumnos un texto significativo para **facilitar la anticipación del argumento**. Por ejemplo:

Era evidente que quien viviera en aquella casa no sentía gran simpatía por los extraños. En el felpudo, en lugar del habitual «Bienvenido» se leía «Largo de aquí». Entre el enrejado y la ventana asomaba el cañón de un fusil...

Les pediremos que imaginen que por alguna razón tienen que ir a esa casa. Por parejas, describirán la **situación**, manifestarán su **opinión**, y escribirán un posible **diálogo** entre un visitante y la persona que abriría la puerta.

Otro texto podría ser el siguiente:

La batalla duró hasta la puesta del sol, sin que el árbol sufriera ni un arañazo. Con la oscuridad, los enemigos se retiraron tras la colina y celebraron un consejo de guerra.

Pediremos que hagan un **análisis de** esta tremenda **contienda**: motivo del conflicto, perfil del enemigo, armamento, consejo de guerra, negociación de paz, etc.



DESPUÉS

DE LA LECTURA

ASAMBLEA DE VECINOS

Al reflexionar sobre los pactos logrados por Blanca y Aglaia con el Sr. B.B., podemos parodiar una asamblea de una comunidad de vecinos (de un bloque de pisos, una urbanización o un municipio). Dividiremos la clase en grupos y cada grupo representará una planta o barrio. En primer lugar, se elegirán los **cargos** (presidente, tesorero, vocal) explicando la misión de cada uno. El orden de los puntos a tratar será el siguiente: plantear **problemas**, llegar a **acuerdos**, denunciar **quejas**, hacer **ruegos y preguntas**.

¿NOS VAMOS A VIVIR CON AGLAIA?

Suponiendo que los alumnos vivan en una ciudad, podemos sugerir un **debate**: ¿Huimos de la ciudad? Pondremos en la pizarra las **ventajas** e **inconvenientes** y las **conclusiones**. En caso de que el resultado sea favorable, citaremos qué **lugares de nuestra comunidad** elegiríamos.

UN CARTEL PARA B. B.

Proponemos hacer la **rotulación de un cartel anunciando** la existencia de un **vecino impertinente**. Para ello se utilizarán di-

versos materiales (pintura, recortes de revista o prensa...); puede hacerse sobre tela. El objetivo será **motivar un cambio de actitud en B. B.**, no sólo respecto a los vecinos sino a Amadeo.

PEZ TORPEDO SECUESTRADO

Los responsables del acuario, sorprendidos por la desaparición del pez torpedo, sospechan que se trata de un secuestro, lo denuncian a la policía y se inicia una investigación. Podemos elaborar un **cartel de «SE BUSCA»** y preparar, por parejas, la **publicidad en la emisora local** que nos concede un minuto en antena.

TRECE TÍTULOS MÁGICOS

Vamos a **cambiar los títulos de los trece capítulos** del libro con el fin de que sugieran un **contenido más mágico, más misterioso**. Anotaremos en la pizarra las diferentes aportaciones individuales y luego elegiremos «los trece principales».

BATALLAS EN LA PRENSA

El final del libro presenta una gran batalla que tiene lugar por una falta de diálogo. Después de **analizar el motivo del conflicto**, el **armamento** de las partes contendientes y el **desenlace** del asunto, buscaremos en la **prensa una noticia que exponga un enfrentamiento**. Procuraremos seguir los mismos pasos para proponer un **final amistoso**.

1 ANTES

DE LA LECTURA



LA CASA DEL ÁRBOL

Tener árboles próximos a las viviendas resulta bonito, agradable y sano.
La ilustración que ves forma parte de la casa donde transcurre la historia del libro.
Completa la ilustración representando en ella cómo imaginas que será el árbol y la casa del argumento.



1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA CASA DEL ÁRBOL

El autor ha bautizado a los personajes
con nombres poco comunes.
A ver si recuerdas el papel de cada
uno y si inventas otros que pueden
ser ingeniosos pero diferentes.

NOMBRE REAL

PAPEL DEL PERSONAJE

NOMBRE INVENTADO

BLANCA

AGLAIA

BECARIS BRULO

AMADEO

BRUNILDE

DOROTEA

INALBIS

JUANPORFIRIO

PURIF

2 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA CASA DEL ÁRBOL

Recuerda los puntos del pacto que hicieron Blanca y Aglaia con el Sr. Brulo. Infórmate y **cuenta** algún conflicto de la comunidad de vecinos donde vives. **Escribe** una propuesta para solucionar el problema.

CONFLICTO

SOLUCIÓN



Dibuja un cartel para recordar a los vecinos un asunto de interés general.

3 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA CASA DEL ÁRBOL

Quizá el ilustrador ha olvidado dibujar la casa por dentro. **Dibújala** tú como te la imaginas.

Imagina que los niños ya son mayores y utilizan pareados para carteles decorativos. Por ejemplo: «Y los sapos del pantano, tocan con cuidado el piano». **Escribe** un pareado para enviárselo.

4 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA CASA DEL ÁRBOL

*La batalla duró hasta la puesta del sol,
sin que el árbol sufriera ni un arañazo.
Con la oscuridad, los enemigos se retiraron
tras la colina y celebraron un consejo
de guerra.*

Vas a hacer un análisis
de esta tremenda contienda.

MOTIVO DEL CONFLICTO:

ARMAMENTO:

LEÑADORES

COMUNIDAD DE VECINOS

<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>

NEGOCIACIÓN DE PAZ. PACTO QUE PROPONES:





LA CASA DEL ÁRBOL

SOLUCIONES

Después de la lectura

Ficha 1

Señora, niña, vecino, perro, gata, perra, niño, niño, niño.

Ficha 2

-Reparar juntos los arreglos de uso común.

-No molestarse.

-Silencio a partir de las once.

Ficha 4

-Motivo: Amenaza de talar o podar el árbol.

Armamento leñadores: sierras, hachas, humo - fuego, cuchillos.

Comunidad de vecinos: nueces, avellanas, castañas pinchosas, fusil de B. Brulo, honda de Aglaia, mordiscos de Amadeo, uñas de Brunilde, y...

MAGIA.