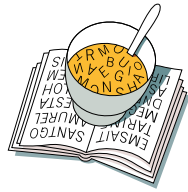


Proyecto de lectura



S O P A D E L I B R O S

Los tres amigos

Helme Heine

Ilustraciones del autor

A partir de 6 años



Los tres amigos

Helme Heine

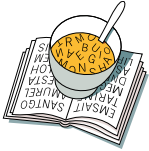
Ilustraciones del autor



2

ARGUMENTO

JUAN RATÓN, LUCAS Gorrino y Paco Gallo viven en la granja La Cochambrosa. Allí transcurren sus días y van afianzando su amistad haciendo las mismas cosas, porque disfrutan compartiendo su ocio. Los tres van de pesca, montan en bici, cogen cerezas y se empachan comiéndoselas, hacen las más variadas travesuras, y deciden que siempre serán amigos y estarán juntos. Juan, Lucas y Paco nunca se aburren, pues inventan y protagonizan numerosas aventuras, como la del despertador. Para estar seguros de despertarse a la mañana siguiente tras haber permanecido en vela hasta medianoche, los tres amigos se hacen con un despertador. El más preocupado es Paco Gallo, cuya tarea consiste en despertar a todos los habitantes de La Cochambrosa. Sin embargo, Paco no es capaz de dormir por culpa del tic tac del reloj, y termina por subirse encima de él. De no haber sido por sus dos amigos, se habría dormido, y ¿quién habría despertado entonces a todos los animales de la granja?



COMENTARIO

ESTE LIBRO NOS presenta una historia de amistad y compromiso con los amigos. Los animales protagonistas nos muestran un ejemplo de convivencia y afecto. A través de sus aventuras, el autor transmite a la vez la idea del preciado valor de la amistad y de que nada es aburrido si uno se lo propone.

La constante del libro es que cada cosa que hacen Paco Gallo, Lucas Gorrino o Juan Ratón la hacen tanto para divertirse como para ayudarse unos a otros. Por eso Juan Ratón y Lucas Gorrino se encargan de avisar a Paco Gallo cuando este no oye el despertador. En este sentido, habría que hablar de un sentimiento de compañerismo, de acuerdo con el que los animales más fuertes ayudan a los más débiles, y viceversa; los más habilidosos colaboran con los más patosos para sacarlos de apuros. Así se consigue una vida más sencilla y mucho más entretenida.

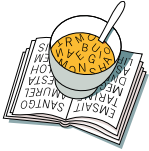
Es muy importante hablar del conjunto que constituye el texto y los dibujos, que nos permiten ponerles cara y dar forma a lo que dice la narración. Esa unión perfecta configura el entorno de La Cochambrosa y las relaciones tan cordiales y amistosas que existen entre sus habitantes.

Además del recurso de las ilustraciones como complemento del texto, tendríamos que mencionar el puente que el escritor establece entre la realidad y la ficción. Por un lado, encontramos la vida diaria de Paco Gallo, Lucas Gorrino y Juan Ratón, marcada por su amistad y las travesuras que ponen patas arriba toda La Cochambrosa. Esto pertenecería a la realidad de los animales y de la granja en la que viven. Por otro lado, encontramos la ficción que comparten, y que se manifiesta en la imaginación de todos ellos: los disfraces y los sueños que tienen por las noches.

AUTOR E ILUSTRADOR

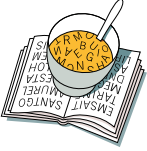
HELME HEINE nació en 1941 en Berlín. Estudió gestión de empresa y arte, y emigró a Sudáfrica. Su primer libro para niños, *Cuánto cuenta un elefante*, tuvo un gran éxito y desde entonces no le ha abandonado. Es un gran viajero que sabe mirar, y eso se proyecta en sus ilustraciones con las que, partiendo de situaciones cotidianas y sencillas, pretende despertar en los lectores valores elementales y fundamentales como la solidaridad y la amistad.





- Una granja muestra un ejemplo de cómo se articulan las relaciones entre los animales. **EL TRABAJO Y LA CONVIVENCIA** se combinan y, en La Cochambrosa, todos los habitantes disfrutan con lo que hacen y viven en armonía. Para gozar de una convivencia sana, los habitantes han de acostumbrarse a las manías y necesidades de los demás. Los tres amigos y el resto de integrantes de la granja ceden a veces en sus demandas, para lograr así la satisfacción colectiva.
- Las aventuras protagonizadas por los tres amigos ofrecen siempre un resultado donde **EL BIEN INDIVIDUAL SE SUPEDITA AL BENEFICIO COMÚN**. Esta actitud permite afrontar con seguridad tanto los problemas como los buenos momentos. Conseguir el bien común resulta mucho más satisfactorio que conformarse únicamente con el bien individual.





Actividades

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación previas a la lectura del libro, para suscitar el interés, y posteriores a ella, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.

ANTES DE LA LECTURA

Amigos de colores

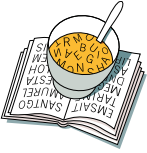
El título del libro nos habla de tres amigos. Los amigos se caracterizan por divertirse juntos y preocuparse los unos de los otros. Repartiremos folios y lápices de colores entre los alumnos. Les pediremos que dibujen y colorean a sus tres mejores amigos, y que, debajo de cada uno, escriban sus nombres. Como muchos de ellos habrán dibujado a los mismos amigos, es posible que comparen las visiones que unos y otros tienen de idénticas personas. Para que la comparación resulte ordenada, haremos una lista en la pizarra con los nombres de los niños y los alumnos que los han dibujado. Después, iremos mencionando a aquellos que hayan dibujado lo mismo y mostrando los dibujos al resto de la clase, para que así manifiesten sus propias opiniones al respecto.

6

¿Cómo te llamas?

Los protagonistas se llaman Lucas Gorrino, Juan Ratón y Paco Gallo. Sus nombres son el resultado de combinar un nombre de pila y la especie animal a la que cada uno pertenece. Sugeriremos a los alumnos que inventen nuevos nombres de personajes uniendo nombres y especies animales, como, por ejemplo, Antonio Caca-túa o Lucía Hormiga. Iremos copiando sus ideas en la pizarra, para que, al final, tengamos una larga lista de nuevos animales.





Ratos divertidos

El secreto de los grandes amigos está en la gran cantidad de cosas que pueden hacer juntos. Por eso es tan importante la imaginación, porque permite inventar actividades y crear nuevas maneras de entretenerse. Los alumnos escribirán en sus cuadernos una lista de cinco cosas que les encante hacer con sus amigos, copiándolas por orden de importancia, es decir, primero, las que más les gustan de todas, y después, las que menos.

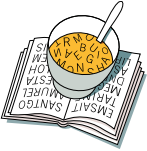
Mi mejor travesura

Además de pasar el día juntos, los amigos siempre están dispuestos a hacer alguna que otra travesura. ¡Por eso a veces es tan divertido estar con los mejores amigos! Pediremos a los alumnos que describan la travesura con la que mejor lo pasaron, y que indiquen también si estaban solos o acompañados cuando la llevaron a cabo.

Mi escondite preferido

En este libro los protagonistas se cuidan y protegen entre sí. A veces se divierten jugando al escondite (ilustración págs. 10-11). Sabiendo que se ocultaban en diferentes lugares de La Cochambrosa y utilizando esa ilustración, pediremos a los alumnos que indiquen lugares en los que podrían esconderse Paco Gallo, Juan Ratón y Lucas Gorrino.





DESPUÉS DE LA LECTURA

Vivir en La Cochambrosa

La granja donde viven los tres amigos se llama La Cochambrosa, y a ellos les encanta, pues siempre van de acá para allá inventando juegos. Repartiremos a los alumnos folios y lápices de colores. Les indicaremos que, en el folio, escriban y recuadren «La Cochambrosa». Con lo que ya saben sobre la granja y sus habitantes, la dibujarán tal y como la imaginan.

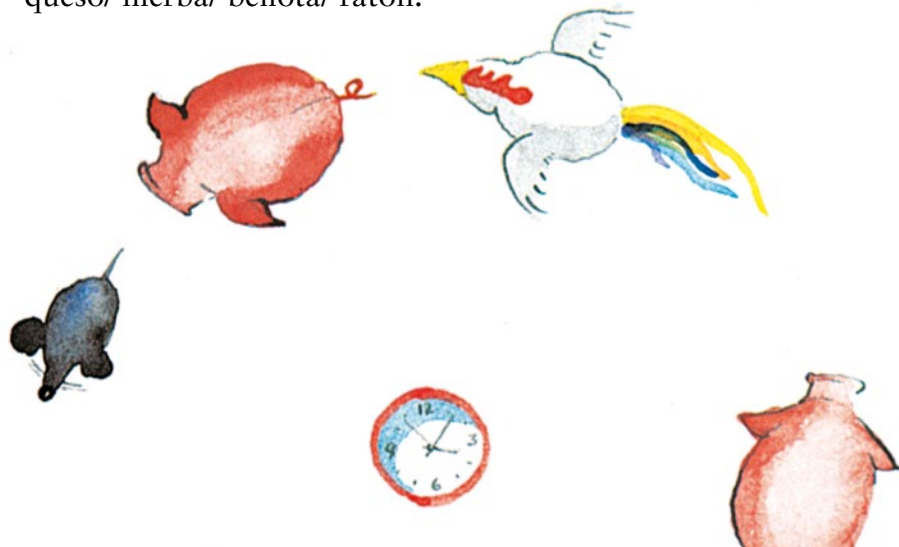
De granjas y selvas

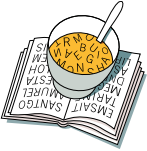
En una granja es fundamental que haya un gallo que se ocupe de despertar a todos los animales. Por eso necesitan un despertador para que Paco Gallo se levante y llame al resto de los habitantes de La Cochambrosa. Preguntaremos a la clase qué formas conocen para madrugar por las mañanas. ¿Alguna vez se han quedado dormidos? ¿Es mejor que nos despierte un gallo o un despertador? ¿Qué animales de una granja suelen ser los más madrugadores? ¿Y los menos?

Después, hablaremos de la selva. Vivir en una selva puede ser parecido a vivir en una granja. Interrogaremos a los alumnos sobre las diferencias que encuentran entre uno y otro lugar. ¿Quién se despertará más pronto en la selva; un tigre o un perezoso? ¿Hay despertadores en la selva?

¿Qué comen los animales?

Dividiremos a los alumnos en grupos de seis. Les daremos un folio donde aparezcan seis alimentos que comen algunos animales. A la derecha, escribirán cada alimento dado, el animal o los animales que los toman. A la izquierda del alimento en cuestión probarán a dibujarlo. Como hay seis alimentos diferentes, todos los miembros del grupo tendrán que completar, al menos, una fila. Hay algunas pistas en el libro. La lista podría ser: Zanahoria/pienso/queso/ hierba/ bellota/ ratón.





Las cosas y los animales suenan

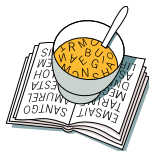
Observaremos las ilustraciones (págs. 56 y 58) donde está el gallo con el despertador delante, y luego, sobre el despertador. En la primera, Paco Gallo no puede dormir por culpa del tic tac del reloj.

Para hablar, mencionamos los sonidos que producen las cosas o que emiten los animales (por ejemplo, el cri cri de un grillo). Pediremos a los alumnos que, en grupos de seis, recuerden otros sonidos, que iremos anotando en la pizarra.

Escribir una carta

Supongamos que el hermano mayor de Lucas Gorrino, Felipe Gorrino, vive en una granja del extranjero. Los alumnos escribirán una carta que Lucas le mandaría a Felipe. En ella tendrán que preguntarle por sus cosas, por su amigos; hablarle de Juan Ratón y de Paco Gallo; describir La Cochambrosa, e invitarlo a pasar la Navidad.

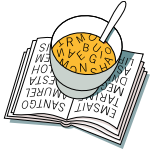




Los tres amigos

Antes de la lectura 2

▮ Dibuja tu animal preferido en la granja.



Los animales hablan

¿A qué animal corresponde cada sonido? Escribe su nombre a la derecha.

GUAU GUAU → Perro

PÍO PÍO

CROA CROA

MUUU MUUU

BEEEE BEEEE

QUIQUIRIQUÍ

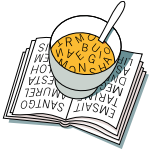
MIAU MIAU

GRRRRR GRRRRR

OINK OINK

CRI CRI

AUUUU AUUUU

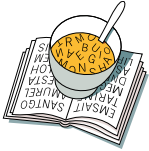


Después de la lectura 1

¿Verdad o mentira?

— Hemos escrito aquí un montón de cosas que tres amigos pueden hacer para divertirse. Paco Gallo, Lucas Gorrino y Juan Ratón solo han hecho algunas de ellas. Marca con una cruz roja las que sí hayan hecho.

- Montar en bicicleta por la granja.
- Comer helado junto al estanque y dormir después la siesta.
- Jugar al escondite.
- Dormir bajo las estrellas en una tienda de campaña.
- Ir de pesca y no conseguir pescar ningún pez.
- Disfrazarse de príncipes e ir a saludar a otros animales.
- Ver programas de niños en la televisión.
- Bañarse en la piscina con el flotador.
- Comer muchísimas cerezas.
- Leer cuentos de fantasmas.



Después de la lectura 3

Buscando animales

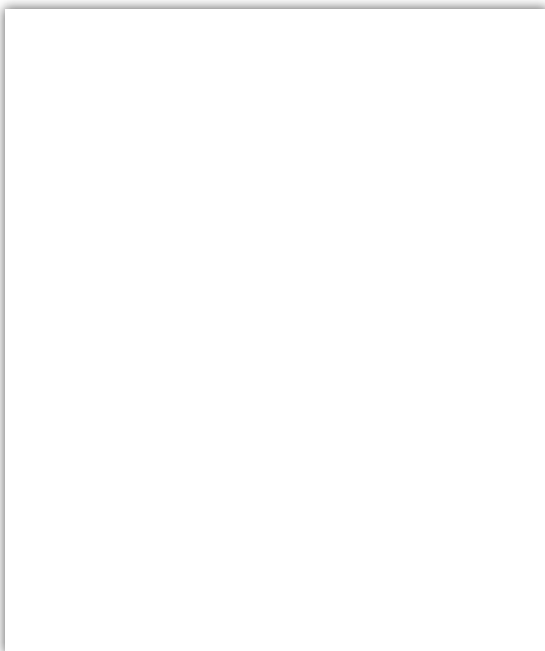
- ▮ Dibuja y colorea, en los recuadros, cuatro animales distintos de los que aparecen en el libro. A continuación, escribe sus nombres.



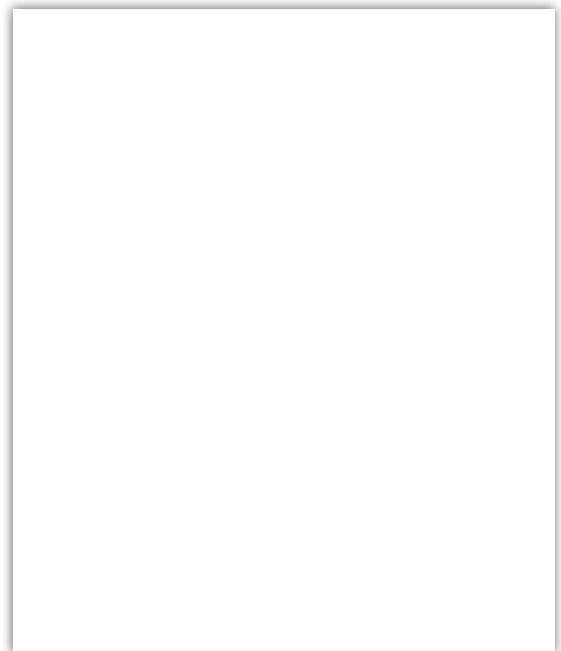
Two horizontal lines for writing the name of the animal.



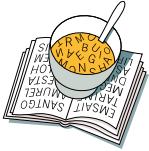
Two horizontal lines for writing the name of the animal.



Two horizontal lines for writing the name of the animal.



Two horizontal lines for writing the name of the animal.



Después de la lectura 4

Un día en La Cochambrosa

- ▮ Dibuja en los siguientes recuadros las distintas cosas que hacen los tres amigos en un día en La Cochambrosa. Para que sea más fácil, debajo de cada recuadro tienes las horas del día. Así podrás elegir mejor lo que vas a dibujar. Recuerda que los animales, como las personas, también comen al mediodía y duermen por la noche.

8 de la mañana

10 de la mañana

12 de la mañana

6 de la tarde

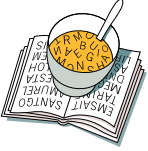
2 de la tarde

4 de la tarde

8 de la tarde

10 de la noche

12 de la noche



Soluciones

Antes de la lectura 1

Caballo: Servir de transporte.

Gallinas: Poner huevos.

Vaca: Dar leche.

Gato: Cazar ratones.

Perro: Mantener unido el rebaño de ovejas.

Ovejas: Dar leche para hacer queso. Dar lana.

Antes de la lectura 3

Pío pío: Pollo

Croa croa: Rana

Muuu muuu: Vaca

Beeee beeee: Oveja

Quiquiriquí: Gallo

Miau miau: Gato

Grrrrr grrrrr: Oso/León/Tigre

Oink oink: Cerdo

Cri cri: Grillo

Auuu auuu: Lobo

Después de la lectura 1

Frases verdaderas:

–Montar en bicicleta por la granja.

–Jugar al escondite.

–Ir de pesca y no conseguir pescar ni un pez.

–Comer muchísimas cerezas.

Después de la lectura 3

Pueden dibujar:

gallo, cerdo, ratón, vacas, ranas, patos, pájaros, gallinas,
cabra, cerdos (Cristóbal y Carlota) y gato.