Proyecto de lectura

SOPA DE LIBROS

El coche de carreras

Helme Heine

Ilustraciones del autor

A partir de 6 años

ANAYA

© Grupo Anaya, S.A., Madrid, 2003, 2012
Proyecto realizado por Juan Molina
www.anayainfantilyjuvenil.com

El coche de carreras

Helme Heine

Ilustraciones del autor

ARGUMENTO

EN LA GRANJA La Cochambrosa viven Juan Ratón, Paco Gallo y Lucas Gorrino. Sus vidas están llenas de libertad, alegría y diversión; también existe alguna pequeña obligación, como es la de despertar a los demás miembros de la granja, aunque sea de la manera más insospechada. A los tres amigos les encanta vivir aventuras.

El vertedero es un lugar ideal para encontrar viejos objetos que, con imaginación, pueden servir de nuevo, aunque su utilidad puede tener alguna pequeña variación: para ellos serán un verdadero tesoro. Un viejo carromato, un patín y una cacerola son objetos que utilizarán de una curiosa manera en su fugaz aventura y que luego continuarán usando.

Una visita hace que Lucas deba dejar por un rato a sus amigos para atenderla debidamente. Después de jugar, conversar y comer, todos deciden dar un paseo con su nueva amiga en la bicicleta que comparten entre los tres. Nube, la visita de Lucas, se marcha, pero muy pronto los tres amigos reciben noticias suyas.

COMENTARIO

A TRAVÉS DE TRES personajes, que son el eje sobre el que se fundamenta la historia, el autor construye una sencilla trama en la que coloca como pilar fundamental la amistad, de la que surgen aspectos importantes que hacen que la vida tenga mayor sentido. Así pues, entre Paco, Juan y Lucas existe la complicidad, la ayuda mutua, el hecho constatable de una adecuada convivencia e, incluso, el detalle de la propiedad compartida.

El autor opta por darnos una visión humanizada de los personajes y transporta cualidades y valores esencialmente humanos para atribuirlos a los animales. Con esta técnica, sencilla pero eficaz, hace que el lector infantil se acerque más al relato y tal vez comprenda mejor el mensaje que se intenta transmitir: amistad, convivencia, ayuda, colaboración... En el libro, texto e ilustración constituyen un conjunto difícilmente separable, ya que el autor, al ilustrar su propio texto, consigue crear las referencias necesarias para lograr configurar un bloque compacto en el que la imagen sirve de perfecto soporte al texto.

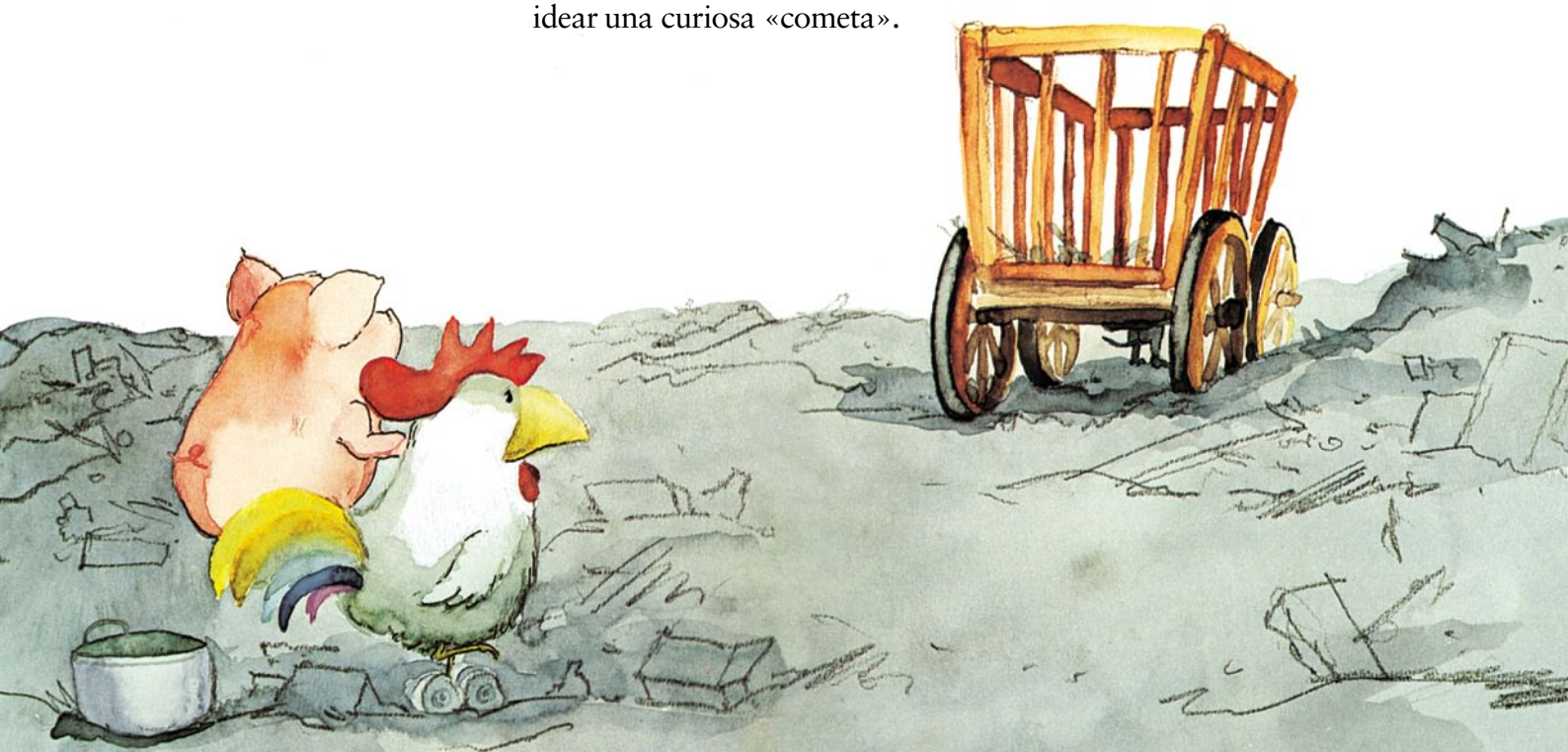
También puede observarse a simple vista el halo mágico de fantasía e imaginación que envuelve el relato desde su comienzo. La aparente sencillez de la trama esconde aspectos fundamentales de las relaciones humanas y pone de manifiesto la importancia de muchos valores que deben continuar inculcándose y manteniéndose siempre, ya que, de alguna manera, son pilares sobre los que se sustentan la convivencia, la vida en sociedad y una mayor y mejor comprensión entre iguales.

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.

VALORES

- **LA SÓLIDA AMISTAD** entre tres personajes, a los que se unirá una cuarta compañera que, en su fugaz relación con ellos, aporta pinceladas de sensibilidad y demostración de afecto, haciendo que pequeños gestos, como regalar un ramo de flores o enviar una carta, puedan convertirse en motivos lo suficientemente importantes como para pensar que la amistad surge tal vez por afinidades, pero también debe alimentarse para que perdure.
- **EL JUEGO Y LA DIVERSIÓN** se convierten en elementos fundamentales en la historia; es algo que los personajes comparten de manera natural, evidenciando así la enorme importancia que tiene la convivencia. Al mismo tiempo, el propio juego hace que la imaginación se despierte y se potencie para que surja casi de la nada un universo de posibilidades. Así, vemos como unos viejos objetos sin valor hacen que, con una dosis de imaginación, puedan servir para convertirse en algo imprescindible, es decir, los personajes nos transmiten el mensaje de que se puede sacar provecho de lo que aparentemente ya no es útil.
- **EL ESPÍRITU DE COLABORACIÓN** que existe entre los personajes. Generalmente, ellos persiguen la realización de una determinada actividad para conseguir un fin, y es precisamente a través de la ayuda mutua la mejor manera de lograrlo; es decir, los propios personajes transmiten la idea de que con la colaboración de todos se puede conseguir algo que de manera individual sería imposible. Vemos como aparece reflejada la idea de grupo; así, por ejemplo, observamos como, formando un equipo en el que cada uno aporta sus habilidades, son capaces de montar en bicicleta, imaginar y crear un estupendo coche de carreras o, simplemente, idear una curiosa «cometa».



- **LA CORTESÍA** para facilitar la comunicación y mejorar la convivencia. Lucas procura hacer todo lo posible para agradar a Nube, su visita, aunque en ocasiones haga cosas poco habituales.
- **LA AMABILIDAD** aparece reflejada a través de pequeños detalles; de una manera sencilla y natural los amigos se procuran cuidados y muestran sus afectos y preocupaciones, dedicándose una serie de halagos en los que priman las buenas intenciones y ese cariño latente que se transmiten.
- Uno de los rasgos que se aprecia como factor positivo, que puede llevar a la amistad, es **LA ADMIRACIÓN**, que es un valor que a veces surge de las pequeñas cosas y que sirve para unir más, creando vínculos comunes y haciendo que las amistades, si son verdaderas, salgan fortalecidas.

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

Son un montón

El libro cuenta las aventuras y desventuras de tres buenos amigos que viven en una granja. A modo de actividad motivadora y dado que, generalmente, en la edad para la que el libro va dirigido, los niños son suficientemente capaces de concretar un buen número de animales de granja, abriremos un coloquio en el que propondremos a los alumnos que vayan nombrando animales que usualmente encontraremos en ese lugar.

Escribiremos sus nombres en la pizarra y posteriormente elaboraremos dos listas clasificándolos en aves y mamíferos.

Nombraremos a cada uno de los animales que hayamos logrado recordar y los niños y niñas producirán la correspondiente onomatopeya.

Cómo me divierto

Haremos ver al alumnado la importancia que supone la amistad entre las personas. Normalmente surgen una serie de afinidades por las que resulta gratificante la compañía de alguien; por eso aparecen los grupos de amigos con los que es más fácil jugar o comunicarse. Pediremos a los estudiantes que nos digan cuáles son los juegos que más les gustan (orientativamente podemos mencionar algunos, como la gallinita ciega, el escondite, el pañuelo, el pilla-pilla...) y también de qué suelen hablar con sus amigos más cercanos (de juguetes, de algún deporte, de aficiones, de animales...).

Posteriormente, en el patio del colegio, podemos animarles a practicar alguno de los juegos mencionados.

Animales imaginarios

Un ratón, un gallo y un cerdo son animales muy usuales, fáciles incluso de representar mediante el dibujo; ellos serán los personajes centrales del libro, pero ¿y si inventamos nombres que resulten divertidos? No hace falta que nos atengamos a los animales de granja; solo tenemos que hacer unir dos nombres de manera que el resultado pueda ser curioso, divertido, sorprendente o increíble.

Explicaremos que podemos suprimir sílabas enteras o apenas alguna letra para hacer que de dos palabras surja una. Por ejemplo, con cerdo y pato obtendremos cerdipato; con perro y ratón, perratón; con gallo e hipopótamo, gallipótamo, etc. Animaremos a que dibujen los animales imaginarios que inventen, y con ellos podremos decorar la clase.

Mi coche de carreras

Los coches suelen ser juguetes atractivos, siendo hoy día un objeto de uso cotidiano y, en muchos casos, deseado y valorado en exceso por aspectos tales como velocidad, diseño, tecnología, confort...

Preguntaremos a los niños y las niñas si han visto alguna vez una carrera de coches.

Daremos a cada niño un folio, lápices y pinturas para que dibujen el coche de carreras en el que les gustaría montarse. Les diremos que pueden hacer toda clase de diseños y darles cualquier forma y tamaño. Expondremos los resultados en el aula. Cada uno escribirá previamente junto al dibujo: «Mi coche de carreras».

Y si alguien me visita...

En la segunda parte del libro aparecerá un nuevo personaje (la «visita»). Hablaremos de la necesidad de acoger bien a aquellas personas que recibimos en nuestra casa, de lo importante y gratificante que puede resultar ser hospitalario.

Propondremos a los alumnos y las alumnas que imaginen que van a recibir una visita inesperada, una sorpresa.

Les haremos preguntas tales como: ¿quién les gustaría que fuese?, ¿qué harían?, ¿a qué jugarían?, ¿dónde irían?, ¿qué le regalarían?, ¿qué atenciones tendrían?...

DESPUÉS DE LA LECTURA

Jugar a imaginar

Imaginaremos que somos amigos de los protagonistas y un día vamos a La Cochambrosa.

Propondremos preguntas como: ¿Dónde están los padres de nuestros amigos? ¿Dónde vive cada uno? ¿Quiénes son sus vecinos? ¿Cómo es en la realidad un día cualquiera en una granja? ¿Cuáles son los trabajos que realiza el granjero? ¿Cómo llegó Nube a la granja? ¿De dónde venía?

Mi aventura

Los niños y las niñas imaginarán que un día Juan Ratón, Lucas Gorrino y Paco Gallo salen de La Cochambrosa para irse con ellos y dos de sus amigos de vacaciones al mar, a la montaña, al desierto, a un lejano planeta...

Les propondremos relatar la aventura que les gustaría tener con ellos y con sus amigos, y hacer un dibujo con todos los personajes de la aventura, en el lugar en el que se desarrolla la historia.

La granja en clase

Convertiremos el aula en La Cochambrosa. Los alumnos ya saben que se trata de una granja en la que viven gran cantidad de animales y, aunque este libro se centra en cuatro personajes, existen otros animales que asignaremos por grupos a los niños. Así tendremos vacas, caballos, gallinas, conejos, perros...

Pediremos a los niños que dramaticen los movimientos y sonidos propios de cada animal, a la vez que van inventando entre ellos un diálogo de manera espontánea. Les animaremos a que participen todos, a la vez que les ayudamos en el diálogo y les orientamos en los movimientos que tienen que realizar.

Antes de la lectura 1

Entre amigos

Aquí tienes a los tres personajes principales que intervienen en este libro. Observa que hay un recuadro para que te dibujes junto a ellos. Luego, contesta a las preguntas que te hacen.

Lucas

Paco

Juan

Yo

LUCAS: ¡Hola, amigo! ¿Cómo te llamas?

RESPUESTA:

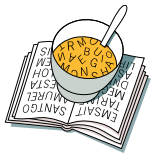
PACO: Encantado de conocerte. ¿Cuántos años tienes?

RESPUESTA:

JUAN: A nosotros nos encanta jugar. ¿Cuáles son tus juegos favoritos?

RESPUESTA:

© Grupo Anaya, S.A., 2012



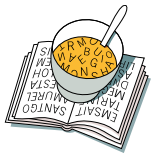
Antes de la lectura 2

¿Dónde vivo?

Los animales de la granja La Cochambrosa no encuentran su casa. Intenta ayudarles a buscarla uniendo su nombre con el de su vivienda mediante flechas.

ANIMAL	CASA
Cerdo	Redil
Gallo	Caballeriza
Ratón	Establo
Oveja	Conejera
Perro	Palomar
Caballo	Pocilga
Vaca	Ratonera
Conejo	Caseta
Paloma	Gallinero

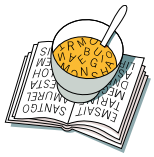
© Grupo Anaya, S.A., 2012



Antes de la lectura 3

Haz un dibujo, en su vivienda, del animal que más te guste.

© Grupo Anaya, S.A., 2012



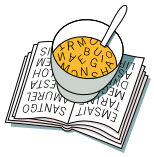
Después de la lectura 1

Descubre lo que cuenta

En el texto siguiente faltan algunas palabras completas. También hay palabras a las que les faltan las vocales. Escribe lo que falta y descubre lo que dice el texto.

La C_ch_mbr_s_ es la _____ donde viven nuestros amigos. L_c_s G_rr_n_, P_c_ G_ll_ y J__ n R_t_n pedalearon en su _____ hasta el vertedero. Allí L_c_s encontró una _____; P_c_ encontró un _____, y J__n, un _____, al que convirtieron en su c_ch_ d_ c_rr_r_s.

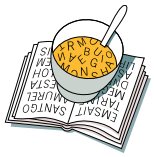
© Grupo Anaya, S.A., 2012



Después de la lectura 2

Dibújate con los personajes del libro en una nueva aventura que imagines.

© Grupo Anaya, S.A., 2012

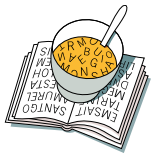


Después de la lectura 3

Yo me aseo

Lucas Gorrino no descuida su aseo. Dibuja en los recuadros objetos que ha utilizado para bañarse. Escribe su nombre debajo de cada uno.

© Grupo Anaya, S.A., 2012



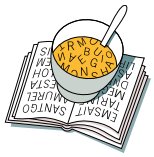
Después de la lectura 4

Cada uno con su pareja

Como sabes, existen animales macho y animales hembra; en la columna de la izquierda encontrarás el nombre del animal hembra, y en la columna de la derecha, el del animal macho. Tacha el animal que no forme pareja. Después, señala cada animal hembra con su pareja.

Vaca	Mulo
	Buey
Yegua	Burro
	Caballo
	Camello
Oveja	Carnero
	Gallo
Gallina	Loro

© Grupo Anaya, S.A., 2012

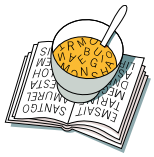


Después de la lectura 1

A Nube seguro que le gusta recibir cartas. Imagina que eres su amigo o amiga y le escribes una carta.

Querida Nube:

© Grupo Anaya, S.A., 2012



Soluciones

Antes de la lectura 2

Cerdo/pocilga. Gallo/gallinero. Ratón/ratonera. Oveja/ redil. Perro/caseta. Caballo/caballeriza. Vaca/establo. Conejo/conejera. Paloma/palomar.

Después de la lectura 1

La Cochambrosa es la granja donde viven nuestros amigos. Lucas Gorrino, Paco Gallo, y Juan Ratón pedalearon en su bicicleta hasta el vertedero. Allí Lucas encontró una cacerola; Paco encontró un patín, y Juan, un carromato, al que convirtieron en su coche de carreras.

Después de la lectura 3

Regadera. Barreño. Cepillo. Jabón. Agua. Toalla.

Después de la lectura 4

Vaca/buey. Yegua/caballo. Oveja/carnero. Gallina/gallo.

Animales tachados: loro, camello, burro, mulo.