

ORIÓN Y LOS ANIMALES MAGOS

EL AUTOR: JOAN MANUEL GISBERT

Es uno de los autores más prestigiosos de la literatura infantil y juvenil actual, como lo demuestran los destacados y merecidos premios que ha recibido. Es un verdadero artífice a la hora de crear ambientes de misterio e intriga.

EL ILUSTRADOR: FRANCISCO SOLÉ

Con una gran obra en el mundo de la ilustración infantil, destacan también sus trabajos como grabador y diseñador de escenografías teatrales. Sus dibujos han sido utilizados por Roman Polansky para los títulos de crédito de algunas de sus películas.

TEMÁTICA

- Relaciones hombre-animal.
- Convivencia con los demás.
- El respeto por los que son diferentes.
- La fantasía.
- El compañerismo.
- La lealtad y la amistad.
- La aventura.

EDUCACIÓN EN VALORES

- Importancia de la amistad y de la confianza.
- Fomento de las relaciones humanas y con la naturaleza.
- Respeto y admiración por el medio ambiente, los animales y las plantas.
- Respeto por los demás, por sus peculiaridades y diferencias.

NIVEL LECTOR

Esta obra es adecuada para lectores de tercer curso de Primaria por su nivel léxico, por el tema que desarrolla y la forma en que se muestra. Las relaciones entre los personajes, sus sentimientos y las peripecias que protagonizan son cercanos al mundo de los niños y niñas de estas edades.

ARGUMENTO

Orión es el perro compañero de Isidro, un músico ambulante. Un día mientras está tocando su acordeón en el sitio de siempre, Isidro pierde el conocimiento y se lo llevan en una ambulancia. Orión se queda solo. Al principio, decide esperar a su amigo en la puerta de la casa, pero un vecino denuncia al perro solitario y pide a los de la perrera que se lo lleven. Orión consigue escapar y huye al bosque donde descubre a un hombre que descarga de una camioneta un montón de paquetes, entre ellos una cajita lacada en rojo con letras chinas. Orión trata de abrirla, pero no lo consigue. El pájaro carpintero espera a que el perro se marche y así poder abrirla y, cuando lo hace, una música deliciosa sale de su interior. Otros animales empiezan a tener poderes mágicos y la situación se vuelve tan extraña que el consejo de ancianos animal se reúne para tratar el asunto. Pronto se descubrirá que los poderes provienen de los misteriosos paquetes que son los instrumentos de un mago.

PERSONAJES

ISIDRO . Es el personaje más popular de la ciudad, un hombre bondadoso pero pobre, que se gana la vida tocando su acordeón en la plaza del reloj.

ORIÓN . Es un perro amable y cariñoso, fiel a su querido amigo Isidro. Lo acompaña allá donde va y todos los días se tumba a su lado mientras Isidro toca su acordeón. Es un animal valiente y decidido, y eso le salvará la vida.

MATILDE . La vecina de Isidro, cuida de Orión cuando a su dueño lo llevan al hospital, pero es engañada por don Arturo para dejar que se lleven al perro a la perrera municipal.

DON ARTURO . Es el vecino del tercero, un hombre mezquino que odia a los animales y a las personas. Cuando ve que Orión se ha quedado solo, no duda en llamar a la perrera para que se lo lleven y lo maten.

DANILO . Es un mago bueno que pierde la esperanza de derrotar al mago Tenebro cuando extravía en el bosque todos sus artículos de magia. Después, al encontrarlos, le ayudarán todos los animales del bosque en su representación, y le hace el favor a su amigo Orión de conseguir que Isidro acuda al concurso de magia. Además, aceptará que Orión sea su ayudante hasta que Isidro se recupere del todo.

TENE BRO . Es un mago malvado que disfruta haciendo juegos de magia horribles y aprovechando la sed de morbo de un tipo de público. De esta forma, pretende ganar en el concurso a Danilo, e incluso trata de robarle a este sus juegos de magia, para ello se adentra en el bosque y es atacado por todos los animales.

LOS ANIMALES DEL BOSQUE . Los hay de todas las clases, pero todos tratan de aprovechar la magia de los objetos que Danilo esconde en el bosque, para ser especiales y que los demás animales los admiren. Aunque más tarde, cuando conocen la historia del mago, no dudan en devolverle los objetos y en luchar en común contra el mago Tenebro. Antes que nada, son compañeros y se ayudan entre ellos.

COMENTARIO

Los temas tratados en este libro son fácilmente comprensibles para un joven lector. Además, le ayudarán a crecer y a valorar lo que es importante en la vida, en nuestra relación con los demás y con el entorno natural. El compañerismo, la solidaridad y la generosidad con que piensan y actúan los personajes, la fidelidad y el gran valor que se le da a la amistad en la historia, así como un extremado respeto a los demás, sean como sean, hacen de esta historia un libro muy adecuado para alumnos de estas edades. El docente podrá usarlo como ejemplo de actitudes que los alumnos deberían adquirir y valorar.

HAZ TU PROPIA CUBIERTA

1. El libro que vas a leer se titula Orión y los animales magos. Piensa en lo que te sugiere este título y haz un dibujo para la cubierta. Recuerda poner tu nombre como ilustrador.



Respuesta abierta.

¿QUÉ DICE EL TÍTULO?

El docente puede charlar con los alumnos acerca del título. ¿Qué historia creen que contendrá este libro? ¿Quién será Orión? ¿Qué querrá decir que los animales son magos? A partir de todas estas preguntas, se pedirá a los alumnos que describan a Orión, tal y como ellos lo imaginan.

LEER LA CUBIERTA

Los alumnos habrán olvidado cómo se lee una imagen, pues su etapa prelectora les queda ya lejana. Se les puede ayudar motivándoles a que se fijen en los detalles y a que interpreten lo que ven. En el caso de la ilustración de cubierta se les puede instar a que se fijen en los animales del fondo y en el perro del primer plano.

TEXTO DE CUARTA

1. Los editores llaman texto de cuarta al que va en la contracubierta de los libros. En el de este libro nos dice que van a ocurrir cosas asombrosas. ¿Se te ocurre qué cosas asombrosas ocurrirán en el bosque? Escríbelas en unas pocas líneas.

Respuesta abierta.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. En la contracubierta aparece la ilustración de tres aves que viven en los bosques: el pájaro carpintero, el mirlo y la perdiz. Esta última especie apenas vuela, prefiere correr por el bosque para esconderse de los cazadores y depredadores. Ahora contesta a esta pregunta:

- ¿Conoces otros pájaros que no vuelen? Escribe el nombre de al menos cuatro especies de estas aves.

Respuesta abierta.....

.....

.....

.....



SUCESOS PRODIGIOSOS DE LA NATURALEZA

En la naturaleza se dan acontecimientos mágicos de forma espontánea. Se pueden investigar con los chicos y chicas algunos de ellos, tras preguntarles si los conocen. Por ejemplo: las lluvias de estrellas, las mareas, los tornados, las erupciones volcánicas, los terremotos, etc.

Divididos en grupos de cinco, elegirán un fenómeno prodigioso y harán un trabajo, en él tendrán que explicar en qué consiste el fenómeno elegido, cuál es su origen, en qué zona del planeta tiene lugar y cuándo, qué aspecto tiene y qué consecuencias ocasiona en el medio.

EN EL BOSQUE...

1. La fauna del bosque español es variada. Tacha de la siguiente lista los animales que creas que no pertenecen a ella:

| | | | | |
|-------------------|----------------------|-----------|--------------------------|----------------------|
| hurdón | esquirola | musarafia | verderón | auricasta |
| lobo | perzorro | ardilla | los conejeter | pato |
| castor | ciervo | lechuza | jabali | oso negro |

2. Elige uno de los animales de la lista anterior y dibújalo.



Respuesta abierta.

OTROS HABITANTES DEL BOSQUE

Pero en los bosques sabemos que habitan otro tipo de seres también mágicos, aunque no animales. Algunos provienen de la cultura popular, otros son mitos de la antigüedad, y todos tienen la peculiaridad de que no podemos verlos. Nos referimos a hadas, duendes, ninfas, elfos, unicornios, etc. Se charlará con los escolares acerca de estos seres.

Y OTROS BOSQUES...

Existen muchos tipos de bosques en la Tierra y se puede aprovechar para que los alumnos aprendan un poco sobre los diferentes tipos que hay en el planeta: selva, bosque mediterráneo, taiga, etc. Esta actividad se puede hacer entre todos y, además, el maestro puede mostrar a los escolares libros de Conocimiento del Medio o algún documental sobre el tema.

¿QUIÉN ERES?

1. Adivina de qué animal se trata:

- Come ratones, es prima de las águilas y puede girar su cabeza más de 200 grados. Caza de noche y duerme de día. Es la *lechuza*
- El macho tiene cuernos y la hembra no. Es un animal grande, silencioso y normalmente no se deja ver. Es el *ciervo*
- El animal más viejo del mundo es una de ellas. Suele esconderse en su casa al advertir algún peligro y es la protagonista de una famosa fábula. Es la *tortuga*
- Es casi ciego, peludo, pequeño y cava galerías subterráneas y madrigueras. Es el *topo*
- Es pequeña, tiene una poblada cola y es de color pelirrojo. Es tímida pero curiosa, tiene un carácter nervioso y le gustan los frutos secos y las semillas. Es la *ardilla*

2. ¿Has estado de excursión en algún bosque? ¿Qué animales pudiste ver?

Respuesta abierta.....

9

QUIÉN COME QUÉ

Se puede proponer a los niños y a las niñas que averigüen qué comen los animales de la ficha y otros que conozcan y que sean habitantes del bosque.

PERDIDO EN EL BOSQUE

Se propondrá a los chicos que imaginen que están perdidos en un bosque mientras anochece. ¿Dónde buscarán un sitio para dormir?

Al día siguiente, y según avanza la jornada, sienten hambre. ¿A qué animal seguirían para encontrar comida?

¿QUÉ SUCEDE?

1. Observa la ilustración que pertenece al libro. Ahora imagina y escribe qué puede estar sucediendo en esta escena.



Respuesta abierta.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NOMBRES NUEVOS

Los niños y las niñas han ido descubriendo animales del bosque. Estos no tienen nombre, excepto Orión. Cada niño elegirá un animal y escogerá con cuidado un nombre para él.

EL GRAN CAZADOR DE LA MITOLOGÍA

Orión es un cazador de la mitología griega. Hijo de Poseidón, era tan alto que se decía que podía cruzar el mar sin perder pie. En el cielo, Orión es una constelación. Se pedirá a los alumnos que representen al Orión de la mitología y también que descubran la forma de la constelación que lleva este nombre.

JUEGOS DE MAGIA

1. Describe el juego de magia que hayas visto y que más te haya impresionado.

Respuesta abierta.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

• ¿Crees que tiene truco ese juego? ¿Por qué?

Respuesta abierta.

.....

.....

.....

• ¿Cuál crees que es el truco?

Respuesta abierta.

.....

.....

.....

COMO UN MAGO

Se puede proponer a los escolares que describan cómo es la vestimenta de un mago en un texto corto o que lo representen en un dibujo. Se puede organizar un día de magia en el aula, cada niño o niña traerá aprendido un juego para mostrar a sus compañeros y también habrá de portar algún elemento de la vestimenta de un mago: una chistera, una varita mágica, etc.

MAGOS FAMOSOS

El docente charlará con los alumnos acerca de magos conocidos de la historia de la literatura y del cine. Cada niño y cada niña elegirá a su mago preferido de entre los que hayan salido en la charla, se pueden apuntar sus nombres en la pizarra y tras elegirlo, tendrán que explicar el porqué de su decisión.

ISIDRO Y ORIÓN

1. «El viejo Isidro era uno de los personajes más populares de la ciudad».

- ¿Quién es, según tu opinión, el personaje más popular de tu ciudad o de tu pueblo?

Respuesta abierta.

- ¿Crees que se merece su popularidad? ¿Por qué?

Respuesta abierta.

2. Contesta a las siguientes preguntas:

- ¿De dónde sacó Isidro a Orión?

De un asilo de perros abandonados.

- ¿Qué instrumento tocaba Isidro?

El acordeón.

- ¿Dónde vivían Orión y su amo?

En una buhardilla.

EL PERSONAJE MÁS POPULAR DE LA HISTORIA

Quizá los alumnos no estén capacitados o no tengan suficiente información para elegir al personaje más popular de la historia, pero con un poco de ayuda seguro que sabrán elegir uno. La actividad se puede hacer proponiéndoles nombres de personajes que han sido famosos en el mundo entero a lo largo de la historia.

Su elección habrá de ser razonada, tendrán que explicar por qué les parece que el elegido para el puesto es el más popular de la historia y si creen que está justificada su popularidad en relación a su aportación a la humanidad. Esta actividad se puede completar pidiéndoles que se informen acerca de la vida del personaje.

LEER UNA IMAGEN

AMO Y
AMIGO

1. Observa detenidamente la ilustración.

- ¿Qué está sucediendo?

Respuesta abierta.

- ¿Cómo crees que se siente Orión?

Respuesta abierta.



13

ESTAS SON MIS PERTENENCIAS

Cuando los enfermeros de la ambulancia se llevan a Isidro, unos guardias municipales recogen sus pertenencias. Se les puede pedir a los niños que enumeren los objetos que recogieron los guardias y que los dibujen.

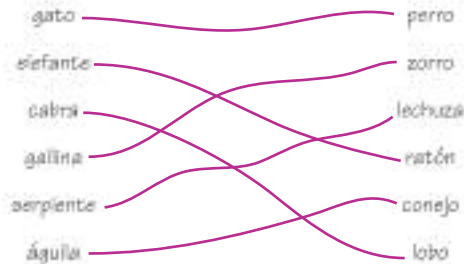
OLORES FAMILIARES

Orión regresa a casa por el camino de siempre, esta vez sin su dueño, y por esas calles le llegan olores conocidos. El maestro pedirá a los niños y a las niñas que escojan un recorrido o un lugar: el camino a su casa desde el colegio, su barrio, el pueblo en el que veranean, etc. Y que traten de recordar los olores que se perciben en ese lugar.

COMO EL PERRO Y EL GATO

1. La vecina de Isidro no puede quedarse con el perro porque tiene tres gatos y ya se sabe que los perros y los gatos no hacen muy buenas migas.

Con la siguiente lista, haz parejas de animales que no podrían vivir juntos:



2. El texto dice que los gatos hubieran maullado enfurecidos. ¿Qué más podrían haber hecho si Orión hubiera entrado en su casa?

Respuesta abierta.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PROS Y CONTRAS DE ANIMALES DOMÉSTICOS

Se podrá propiciar un debate entre los alumnos en el que discutan acerca de las ventajas e inconvenientes de los animales domésticos. Los alumnos habrán de justificar su postura, hablando por turnos, escuchando a los compañeros... Un niño o niña hará de «moderador».

OPINIÓN PERSONAL

El docente puede sugerir a los alumnos que escriban un pequeño texto en el que expresen la opinión que tienen acerca de los mendigos y, en especial, de los músicos callejeros como Isidro. ¿Están de acuerdo en que la gente les dé dinero? Para finalizar, se pueden leer algunos textos en voz alta.

1. En la página 30 has leído la siguiente frase: «Y de lo impresionante que era aquel mundo tan distinto a la ciudad».

- Describe el mundo urbano en cinco palabras.

Respuesta abierta......

.....

.....

- Haz lo mismo ahora con el campo.

Respuesta abierta......

.....

.....

- ¿Qué similitudes encuentras entre ambos mundos?

Respuesta abierta......

.....

.....

- Tú qué prefieres: ¿el campo o la ciudad? ¿Por qué?

Respuesta abierta......

.....

.....

¿POR QUÉ SE ESCONDE?

Se puede trabajar con los alumnos la imagen. Por ejemplo, se escoge la ilustración de la página 33. Se les harán preguntas acerca de lo que observan: ¿dónde se encuentra Orión? ¿Qué hace? ¿Por qué se esconde?

MIEDOS Y MOTIVOS

A Orión (página 30) le da miedo avanzar hacia la espesura del bosque. Se puede pedir a los alumnos que, bien en voz alta o bien por escrito, expresen lo que les da miedo a ellos.

UN AGUJERO EN EL ESTÓMAGO

1. Orión se siente hambriento, pero no conoce las costumbres del bosque ni a sus habitantes y no sabe a qué animal seguir para conseguir algo de comida.

Ayúdale y escribe qué comen los siguientes animales:

- Una ardilla: *frutos secos.*
- Un jabalí: *bellotas y bayas silvestres.*
- Un oso: *bayas, miel y pescado.*
- Un búho: *roedores pequeños y serpientes.*
- Un castor: *maderas y vegetales.*
- Un puercoespín: *frutas, hojas y hierbas.*
- Un zorro: *pequeños mamíferos.*

2. El pájaro carpintero le dice a Orión que a los animales del bosque no le gustan los perros de la ciudad. ¿Cuál es la razón de esta actitud?

Porque se convierten en perros vagabundos y se vuelven fieros y mordedores.

UN CUBIL ESPECIAL

Los niños siguen ayudando a Orión y han de descubrir las madrigueras y guaridas de los animales del bosque. El maestro podrá proponer a los niños un juego de hacer parejas. Llevará a clase dibujos hechos en unos folios de cinco o seis animales y sus cinco o seis guaridas, y cinco copias del juego. Dividirá a los alumnos en grupos de cinco y les repartirá a cada uno

un juego. Los papeles se colocarán boca abajo sobre una mesa. Los niños, por turnos, levantarán de dos en dos los papeles. Si coincidiera que son pareja (un animal con su correspondiente guarida), entonces se dejarán boca arriba, si no, se cubrirán de nuevo y se pasará el turno al siguiente niño que descubrirá los dos papeles que mejor le parezca.

UN SILENCIOSO HABITANTE

ANIMALES DEL BOSQUE

1. El mochuelo descansaba al acecho en las ramas de un árbol. Esta es un ave rapaz nocturna. ¿Conoces otros animales nocturnos que vivan en el bosque? Escribe los:

Respuesta abierta.

.....

.....

.....

.....

2. Dibuja ahora el que más te guste.

Respuesta abierta.

17

PERDIDO EN LA NOCHE

El hombre de la furgoneta se queda perdido en medio de la oscuridad, cuando esta se le estropea. Se puede pedir a los chicos y a las chicas que expresen en voz alta qué habrían hecho ellos si les hubiera pasado algo parecido.

TIPOS DE ÁRBOLES

En los bosques hay muchos tipos de árboles. El docente puede aprovechar esta actividad para dar una clase de naturaleza. Primero y sin consultar ningún libro, los alumnos pensarán en clases de árboles que conozcan. Después se les puede sugerir que investiguen e incluso que aprendan varios tipos de árboles y la forma que tienen su copa y sus hojas.

SITUÉMONOS

1. «Había visto canarios, periquitos, jilgueros, loros, cotoeras y papagayos en jaulas. Y palomas, gorriones, golondrinas, vencejos y gaviotas en libertad por la ciudad».

- ¿Cuál podrá ser la ciudad en la que vive Orión?

Respuesta abierta.

- ¿Por qué crees que podría ser esa ciudad y no otra?

Respuesta abierta.

- Imagina una ciudad y país completamente distinto donde pudiera vivir Orión.

Respuesta abierta.

- En esa nueva ciudad, ¿qué animales hubiera visto el perro mientras paseaba por sus calles?

Respuesta abierta.

PROHIBIDO TIRAR BASURAS

Entre todos los alumnos, habrán de escribir un decálogo de buenas maneras a seguir cuando se está en el campo. De este tema derivarán otros como, por ejemplo, si ven el campo limpio cuando van de excursión, si recogen la basura que ven cuando están al aire libre, si creen que los incendios tienen que ver con la actitud de la gente, etc.

EXTRANJEROS

El pájaro carpintero informa a Orión de que a los animales del bosque no les gustan los extraños. Esto suele pasar en todas las comunidades, pues el intruso te arrebatara la comida e incluso la propiedad del territorio. Se les preguntará a los chicos si creen que esta actitud está justificada en la sociedad occidental y por qué.

ANIMALES EXÓTICOS

1. Entre los habitantes del bosque hay dos que no se corresponden con el lugar en el que se supone que se ambienta la novela. Aunque esto es literatura y en la ficción todo puede suceder.

- ¿Sabes de qué animales se trata?

El tapir y el castor.

- ¿Dónde viven estos animales?

El tapir en Sudamérica. El castor en América del Norte y el norte de Europa.

2. Observa estas ilustraciones. ¿Qué diferencias encuentras entre ellas?



19

UN MISTERIO DE LUZ

El topo les hace un juego de magia en el que consigue que siete lunas luminosas asciendan hacia el cielo. Se preguntará a los niños si imaginan cuál será el truco.

También pueden dibujar ellos la escena que está representada en el libro en la ilustración de la página 49 interpretándola a su manera.

LA SOLEDAD ERA INSOPORTABLE

Orión se sentía muy solo y desamparado. Los chicos y las chicas escribirán una redacción acerca de este sentimiento, pueden contar su experiencia personal o bien tratar de experimentar empatía con el personaje y describir cómo se sentirá el perro.

AMIGOS

1. En el libro, la libélula está en contacto con el mirlo. ¿Crees que estos dos personajes podrán ser amigos en la vida real? ¿Por qué?

Respuesta abierta.

2. Escribe una historia que narre la amistad entre el mirlo y la libélula.

Respuesta abierta.

¿LLEVAN TILDE?

El maestro escribirá en la pizarra frases, por ejemplo alguna extraída del libro: «La campana del valle dé las doce», que se escribirá sin tilde. Cada niño y cada niña habrá de copiar las frases en una hoja y tratará de acentuar las palabras que crean que llevan tilde. Una vez lo hayan hecho, el docente corregirá en la pizarra las frases.

LA MAGIA DEL MOCHUELO

El mochuelo hace otro juego de magia que deja maravillados a los animales del bosque. En la naturaleza existe un fenómeno parecido que quien lo ha visto lo describe como espectacular: el Sol de medianoche. Los chicos podrán investigar sobre este suceso natural: en qué consiste, en qué zona se puede ver, qué aspecto tiene, etc.

1. ¿De dónde sale la música mágica que escuchan los animales en la noche?

De la caja con letras chinas.

2. En la página 59 aparecen citados varios instrumentos musicales. Escribe de qué tipo son:

• Címbalo: *percusión.*

• Mandolina: *cuerna.*

• Cítara: *cuerna.*

• Arpa: *cuerna.*

• Laúd: *cuerna.*

3. ¿Conoces algún instrumento más que sea de cada tipo de los anteriores? Escríbelos:

Respuesta abierta.

OTROS INSTRUMENTOS

El docente puede explicar a los alumnos cuántas clases de instrumentos hay y cuáles de ellos forman, por ejemplo, una orquesta sinfónica. Se repartirán los papeles entre los alumnos, como si de músicos se tratase, y cada uno habrá de dibujar el instrumento que le ha tocado ser dentro de la orquesta.

INSTRUMENTOS NATURALES

En la naturaleza existen sonidos que el hombre ha tratado de imitar con la música. Sería una actividad interesante hacer a los alumnos escuchar Las cuatro estaciones de Vivaldi. En cada estación, los instrumentos hacen sonidos de la naturaleza, hay que reconocerlos. Por ejemplo: los violines en la primavera imitan el canto de los pájaros.

SOPA DE LETRAS

1. Busca en la sopa de letras los animales de la ilustración que te proponemos en la siguiente lista:

- | | |
|-----------|---------|
| jabalí | mirlo |
| topo | lechuza |
| cabra | ánade |
| lagartija | ardilla |
| tejón | urogalo |



| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | A | H | J | A | B | A | L | I | O | J | L | P |
| O | C | T | V | T | L | L | E | C | H | U | Z | A |
| P | A | O | L | O | N | R | I | S | A | R | I | N |
| O | B | R | C | I | C | A | P | I | N | O | C | A |
| F | R | T | A | P | I | R | H | T | R | G | L | D |
| L | A | G | A | R | T | I | J | A | I | A | J | E |
| K | F | T | A | M | Y | A | R | D | I | L | L | A |
| T | E | J | O | N | S | M | I | R | L | O | A | M |

22

LA GRAN ASAMBLEA

La asamblea de animales del bosque reunida le dice a Orión que tiene que contarles todo, y entonces ellos serán bondadosos con el perro. Orión piensa: «Si digo la verdad no me pasará nada». ¿Qué opinan de esto los alumnos? Se podrá organizar una pequeña discusión acerca de este tema.

LA ASAMBLEA Y LA JUSTICIA

De las asambleas pueden salir decisiones injustas o, por el contrario, justas; dependerá, entre otras cosas, del tipo de sujetos que hayan de decidir sobre uno u otro tema. En este caso, los animales del bosque son justos y honestos. Se pedirá a los alumnos que piensen quién les ha ayudado a ser tan justos.

1. Ordena, según hayan sucedido en el libro, las siguientes frases:

- 7 Empezaba a amanecer. Danilo no había echado las cortinas.
- 5 Los médicos ya le habían dicho que, por el momento, ni pensar en volver a su vida de músico callejero.
- 4 Del siniestro Tenebro ya no se acordaba nadie.
- 3 Siguieron ocurriendo maravillas.
- 2 El mirlo y el mochuelo los seguían volando.

2. Orión se reencuentra con Isidro, su antiguo dueño, pero no va a regresar con él. ¿Por qué? ¿Qué va a hacer ahora?

Porque Isidro no puede cuidarle todavía, necesita reposo por su enfermedad. Va a actuar con Danilo en el espectáculo de magia y viajará por todo el mundo.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

UNA COMUNICACIÓN PECULIAR

Es sabido por todos que la comunicación entre seres humanos y animales es posible. Se puede pedir a los niños que, de forma individual, escojan un animal del bosque y que imaginen cómo se comunicarían con él. Después, describirán en un papel cómo lo lograrían.

UN MALO MUY MALO

El mago Tenebro es el malo del libro. Cada alumno dibujará al personaje tal y como lo imagina y al lado del dibujo podrá escribir adjetivos para realizar su descripción psicológica.

UNA DE SIGLAS

1. Una sigla es: «Una palabra formada por el conjunto de letras iniciales de una expresión compleja». Escribe las siglas de las siguientes expresiones:

- Organización de Naciones Unidas ..*ONU*.....
- Objeto volante no identificado..*OVNI*.....
- Índice de Precios al Consumo ..*IPC*.....
- Agencia Española de Cooperación Internacional ..*AECI*.....

2. Imagina ahora las siglas de la asamblea de animales del bosque:

Respuesta abierta.....

.....

.....

.....

3. Escribe las siglas de tres organizaciones o empresas que conozcas y a continuación su significado.

Respuesta abierta.....

.....

.....

.....

UN ORGANISMO DE SABIOS

En el libro aparece un Consejo de ancianos de animales del bosque. Se puede organizar un trabajo de documentación en el que los alumnos, divididos por grupos, se informarán de algún organismo internacional: la ONU, la FAO, etc. Una vez lo hayan hecho y lo presenten al resto de la clase, podrán pensar, entre todos, qué

organismo falta en la lista y cuál creen que sería importante crear. Este será otro trabajo, que consistirá en diseñar una asamblea internacional destinada a discutir u organizar el tema que hayan elegido como importante, que tendrá unas normas (leyes) y unas obligaciones. Pensarán quiénes deberían dirigirlo.

TRUCOS DE MAGIA

1. Observa la ilustración e imagina y describe el truco que podría hacer cada animal:

- Las mariposas: *Respuesta abierta*.....

.....

- El perro:

.....

- El castor:

.....

- El mochuelo:

.....

.....

.....



25

ENTREVISTA AL GRAN MAGO

Los alumnos diseñarán la entrevista que le harían a un gran mago tras su espectáculo. Por parejas, escribirán doce o trece preguntas. El maestro les ayudará, dándoles pistas, por ejemplo: preguntarle sobre su origen, el de su familia, sus juegos de magia, cuál es su objetivo, por qué la magia, etc.

Y LA REPRESENTACIÓN

Una vez finalizada la entrevista, las parejas de alumnos realizarán una representación. Un niño o niña hará de periodista y entrevistador, y el otro, de mago, y habrá de responder, como mejor pueda, a las preguntas mientras su compañero toma notas.

POSTALES

1. Orión se marcha con Danilo por el mundo, pero nunca se olvidará de su amigo y dueño Isidro. Escribe en esta postal lo que le dirá el perro al músico desde el lugar en el que imagines que se encuentra.

Respuesta abierta.



LUGARES LEJANOS

El docente les pedirá a los alumnos que imaginen que son el asistente personal del mago Danilo, el gran mago, y que tiene una gira organizada por el mundo. Tendrán que diseñar la gira, decidir, mirando un mapa mundial, el recorrido, los destinos y las formas de viaje para llegar allí donde decidan que tiene una representación.

COMO IMAGINO ESE LUGAR

Tras diseñar el recorrido en la actividad anterior, elegirán uno de los destinos y lo dibujarán tal y como lo imaginan, sin olvidar la fauna del lugar que escojan.

VERDADERO O FALSO

1. Escribe si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:

- El mago Danilo escondió los materiales que le había robado a otro gran mago.
- Orión mordió al vecino del tercero y por eso el hombre le tenía manía.
- Isidro, el músico callejero, volvió del hospital y recogió a Orión para llevárselo a casa.
- Orión viajó por todo el mundo con Danilo.
- Los animales del bosque se unieron para derrotar a Tenebro.
- Orión estuvo a punto de regresar a la ciudad porque se sentía muy solo y triste.

2. Subraya en la siguiente lista las palabras que mejor se relacionen con el mago Tenebro y su magia:

terrible

tramposo

divertido

magarieta

esqueletos

guapo

simpático

amable

medica

bonita

horrible

luzión

27

TODA UNA FAUNA

En el libro aparecen muchas clases de aves, mamíferos, insectos, etc. Se puede proponer a los alumnos que hagan recuento releando el libro. Tendrán que saber qué animal es cada uno y, si no lo conocen, buscarlo en un libro de naturaleza o en internet. Para finalizar, harán un gran cartel en el que aparezcan todos estos animales y su nombre.

JUGAR CON EL FINAL

Se propondrá a los escolares que imaginen un final diferente. De forma individual, escribirán su propio final en un papel. Después, una vez lo hayan escrito, se leerán todos los finales y los niños votarán cuál sería el mejor y nuevo final para el libro.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

1. Escribe, al lado de cada ilustración, lo que crees que está sucediendo en este momento de la historia.



Orión habla con el pájaro carpintero para convencerle de que abra la caja que ha encontrado.



Reunión del Consejo de Ancianos.



El mago Danilo llora porque cree que le han robado los materiales para los trucos.



Orión va a buscar a Danilo para que vuelva al bosque y recupere sus cosas.

A PARTIR DE UNA ILUSTRACIÓN

Una ilustración puede sugerir muchas cosas que quizá no tienen que ver con la historia. Se puede sugerir a los niños y a las niñas que escriban una historia propia a partir de una de las ilustraciones de la ficha de esta página. En la historia, los personajes pueden llamarse de otra forma y tener un carácter distinto al del libro que han leído, incluso una biografía diferente.

UNA HISTORIA DE AMISTAD

La amistad es fundamental en la vida de un ser humano. El docente pedirá a los niños que escriban su propia experiencia sobre la amistad, sobre sus amigos, sobre cómo se ayudan unos a otros, etc. Esto hará que los chicos y las chicas tomen conciencia de lo valioso que es tener amigos y de lo importante que es cultivar su amistad.

NOTICIA

1. Imagina que eres un periodista y tienes que escribir sobre lo que le ha ocurrido a Tenebro en el bosque. Recuerda darle un titular a tu noticia.

Respuesta abierta.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



EXTRAER LOS VALORES

El docente ayudará a los alumnos a que extraigan los valores del libro. Primero les explicará qué son los valores y les pondrá ejemplos. Después y de forma individual, cada niño y cada niña escribirá en un papel cuáles son los valores que encuentran en la historia. Luego los expondrán en común, cada alumno irá diciendo en voz alta lo que ha escrito. El maestro u

otro niño escribirá en la pizarra los que vayan saliendo que sean distintos. Para finalizar, el maestro también compartirá los que él ha encontrado con sus alumnos. De esta actividad puede surgir una charla sobre los valores, cómo los entienden ellos en su vida cotidiana, etc. La conclusión final de la charla será ordenar los valores por orden de importancia.

OPINIÓN PERSONAL

Marca con una x donde corresponda y completa estos datos. Es importante que reflexiones bien antes de contestar.

1. Este libro me ha gustado mucho porque: *Respuesta abierta.*

- Me gustan las historias que hablan de la amistad.
- Me gusta que gane el bien sobre el mal.
- Por otros motivos:.....
.....
.....
.....

2. Este libro no me ha gustado mucho porque:

- No me gusta que aparezca un personaje malvado.
- No me gusta que el protagonista sea un animal.
- Por otros motivos:.....
.....
.....
.....

FICHA DEL LIBRO

Rellena los datos necesarios para recordar bien este libro.

FICHA DEL LIBRO

Título: *Orión y los animales magos.*

Autor: *Joan Manuel Gisbert.*

Ilustrador: *Francisco Solé.*

Editorial: *Anaya.*

Colección: *Sopa de Libros.*

Número de páginas: *134*

Clase de libro:

Teatro Novela Poesía

Tipo de ilustración:

Dibujo Fotografía

31