

Proyecto de lectura



E L D U E N D E V E R D E

LA BANDA DE PEPO JUEGA A LOS VIKINGOS

Fernando Claudín

Ilustraciones de Fuencisla del Amo

A partir de 8 años

ANAYA

© Grupo Anaya, S.A., Madrid, 2012
Proyecto realizado por Rocío Alarcos
www.anayainfantilyjuvenil.com

La banda de Pepo juega a los vikingos

Fernando Claudín

Ilustraciones de Fuencisla del Amo



2

INTRODUCCIÓN

LA IMAGINACIÓN ES el mejor «juguete», la mejor manera de divertirse. Crear mundos fantásticos, recrear épocas pasadas, encontrarse con seres míticos, conquistar reinos, defender inocentes, castigar a los malvados. Todo esto y mucho más se puede hacer con la imaginación, pues nuestra mente no tiene límites. Eso lo sabe Pepo y se lo traslada a sus amigos, creando nuevos juegos para que se lo pasen en grande. En esta ocasión, se convertirán en fieros vikingos que recorrerán los mares causando asombro y temor.

RESUMEN

PEPO NO QUIERE que su banda se aburra, así que, aprovechando que su tío le ha regalado un libro sobre el tema, les propone crear un poblado y un barco vikingos. Para construirlo, han escogido el descampado que hay tras el colegio; allí hay todo tipo de cachivaches y enseres que les pueden ser de

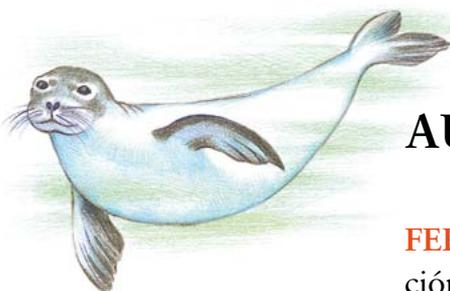


utilidad. Además, los muchachos se disfrazarán de fieros guerreros usando las pelucas de la madre de Susana y las barbas que compró el propio Pepo y tiñó con tinta china.

Al día siguiente, los «vikingos» construyen su barco, un drakkar, con el que recorrerán los mares asaltando embarcaciones enemigas y robando sus tesoros. Pero Pepo empieza a preocuparse; su madre le hace muchas preguntas sobre algunos objetos que han desaparecido en la casa. El muchacho decide esperar unos días hasta volver a su campamento, para no ser pillados in fraganti.

Cuando pueden continuar con sus juegos, la banda lo hace tan entusiasmada que en sus fantasías llegan a encontrarse con los mismísimos dioses nórdicos, a los que ayudarán a recuperar el martillo mágico de Thor. En otra ocasión, deciden representar una aventura de tipo comercial, sin luchas, e irán visitando distintos puertos comprando y vendiendo mercancías, y llegarán hasta Constantinopla.

En su siguiente aventura, volverán a los combates y a las conquistas. Lucharán con ingleses, franceses, pero también descubrirán tierras, como Groenlandia o América. En este último continente, descansan de sus duras jornadas de lucha los protagonistas, cuando aparecen los padres de los muchachos en el descampado y les regañan por lo que han hecho: coger cosas de sus padres sin permiso y estropearlas en sus juegos. Todos terminan castigados. Pocos días después, se reúnen todos y regresan al descampado; su poblado y el drakkar han sido destruidos. Quizá sea un buen momento para ir preparando una nueva aventura.



AUTOR E ILUSTRADORA

FERNANDO CLAUDÍN (Madrid, 1971), escritor de clara formación autodidacta, se define como buen lector. De sus obras en Anaya destacamos *El embrujo de Chalbi*, *A cielo abierto*, *La serpiente de cristal*, publicados en Espacio Abierto, y *La banda de Pepo*, primer volumen de la serie protagonizada por Pepo y su banda.

FUENCISLA DEL AMO se dedica a la ilustración, después de haber trabajado un tiempo en la enseñanza. Para ella, la función más importante de la ilustración en la literatura infantil consiste en desarrollar gráficamente las sugerencias visuales que permite el texto, llegando, en algunas ocasiones, a crear una historia paralela



casi independiente. Entre sus obras destacan: *Planeta Miedo*, *El largo verano de Eugenia Mestre* o *Cuentos y leyendas de los Juegos Olímpicos*, todos en Anaya.

PERSONAJES

Pepo

Es el jefe de la banda protagonista. Un muchacho fantasioso, curioso, lleno de vitalidad y algo «trasto», pues siempre anda metido en líos, miente a sus mayores y saca de quicio a su madre.

Jesús

Es un sabelotodo y bastante empollón. Se molesta cuando no conoce algún dato o alguien se le adelanta al presentar una idea. Es un gran defensor de los animales y amenaza constantemente a sus compañeros con denunciarlos a la Sociedad Protectora de Animales.

Pedro

Vecino de Pepo, es el más alto de todos y juega al baloncesto. Se involucra mucho en la fantasía y no duda en coger el bote de pintura que su padre había comprado para pintar la valla del jardín para preparar la bandera y pintarse ellos mismos.

José y Jorge

Son hermanos mellizos. Apenas se diferencian en físico y personalidad. Juegan juntos, luchan juntos y se apoyan el uno al otro.

Toto

Es el más fuerte del grupo, pero también es bastante bruto. Actúa por impulso, sin reflexionar.

Matías

Es el gran amigo de Pepo. Es muy mal estudiante, siempre saca ceros. Le cuesta un poco entender que hay que esforzarse para





crear el mundo fantástico de los vikingos, pero al final también colaborará.

Santiago

Es otro miembro de la banda. Hijo de un capitán de barco, sabe muchas cosas sobre el mar y las embarcaciones que explica a sus amigos.

Carlos

Es un comilón; solo piensa en la comida durante las aventuras de la banda.

Aurora

Una de las chicas del grupo; es una empollona, por lo que choca a veces con Jesús. Pero es tan fiera guerrera como el que más y no duda en saltar al abordaje de los barcos enemigos.

Susana

Es una muchacha dulce y hermosa; Pepo está enamorado de ella. Es inteligente e intuitiva, intenta que no haya conflictos en el grupo.

María

La nueva de la banda; es bastante repipi. Al principio se ríe de los juegos de los muchachos, pero se contagiará del espíritu imaginativo y será una vikinga más.

Otros

Los adultos que aparecen en este libro, los padres de los muchachos, son unos aguafiestas. Aparecen solo para obligar a sus hijos a poner los pies en la tierra y para castigarlos por sus juegos. Pero debemos verlos como los que enseñan a no coger cosas sin permiso, a no mentir o a no poner en peligro su salud por jugar con trastos tirados en un descampado.





TEMAS Y VALORES

El poder de la imaginación

Si hay algo que destaca este libro es el poder de la imaginación, las infinitas posibilidades de nuestra mente para evadirse de la realidad, pero también la necesidad de alimentar esta capacidad con nuevos conocimientos que, en su mayoría, provendrán de la lectura y el estudio.

Respeto a la diferencia

En la banda de Pepo hay distintas opiniones y formas de ser, y aunque surgen conflictos a menudo, terminan resolviéndose con el diálogo y el respeto al otro. Todos son amigos y las ideas de cualquiera de ellos son igual de importantes para la toma de decisiones.

Importancia de tratar bien a los animales

Cuando al gato de Matías le da un infarto, todos se preocupan por él, aunque ya están acostumbrados a los achaques del minino. Lo llevan al veterinario y esperan a que se recupere de su dolencia. Jesús insiste en tratar bien a los animales, ya sea el ganado de su campamento o la carga de los bancos apresados. Esto nos debe recordar que los animales tienen sentimientos, que sufren igual que nosotros y que hay que tratarlos con cariño y cuidado.





RECURSOS PARA EL TRABAJO EN EL AULA

A CONTINUACIÓN, OFRECEMOS UN listado de películas, libros y direcciones de Internet relacionados con la obra estudiada, el autor o su temática, que podrán ser utilizados para el trabajo en el aula o recomendados a los alumnos para ampliar conocimientos.

LIBROS

Otros libros del autor

La banda de Pepo

El Duende Verde, Anaya, 2003

ISBN: 978-84-667-2475-3

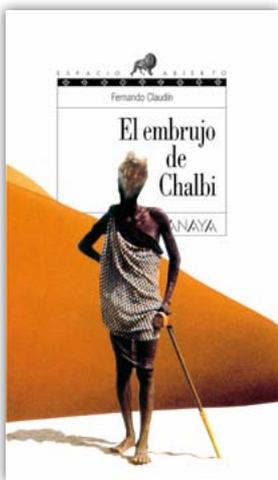
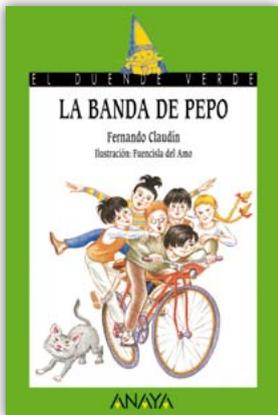
Pepo es el jefe de la banda que ha formado con sus vecinos y compañeros del colegio: Toto, el musculitos; Jesús, el responsable hijo del director del colegio; Santiago, cuyo padre es capitán de barco; Carlos, que no piensa más que en comer; Pedro, el hijo del mecánico; los mellizos, Jorge y José, que siempre hacen y dicen lo mismo; Susana, cuyas trenzas echan chispas, y Matías, que tiene un gato cardíaco. Juntos han corrido diversas aventuras, que Pepo nos cuenta en este libro.

El embrujo de Chalbi

Espacio Abierto, Anaya, 2004

ISBN: 978-84-667-3983-2

Un grupo de estudiantes, acompañados de dos profesores, están en Kenia disfrutando de su viaje de fin de curso. Pero las cosas se tuercen cuando el guía les abandona en medio del desierto de Chalbi, dejándoles perdidos, sin medios de locomoción y con una escasa porción de agua y comida. Todos deben hacer entonces acopio de sus fuerzas para poder salir con bien de una aventura que al final resulta mucho más excitante y satisfactoria de lo que al principio habían podido imaginar.





La banda de Pepo juega a los vikingos

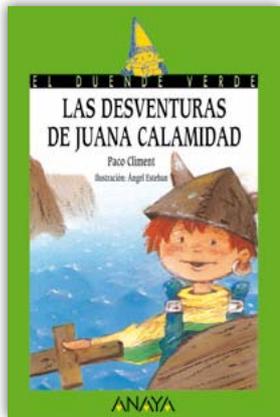
Otros libros

Las desventuras de Juana Calamidad, Paco Climent

El Duende Verde, Anaya, 2001

ISBN: 978-84-207-6279-1

En un pueblo de la costa gallega viven Juana Calamidad y sus amigos, que dan rienda suelta a sus fantasías en Montefaro, un lugar que da al océano y que conserva recuerdos de tiempos antiguos, de otras culturas y otras gentes.



Lo recuerdo perfectamente, Carmela Trujillo

El Duende Verde, Anaya, 2011

ISBN: 978-84-667-9495-4

A casa de Juanfra está a punto de llegar el tío Fermín, que está enfermo, y va a pasar una temporada con su familia. Durante su estancia, Juanfra va a descubrir que es posible hacerse invisible, que es fácil cazar ranas con silencio y paciencia, que nunca debemos olvidarnos de querer a nuestras mamás... Y la lección más importante, que hay gente diferente, como Petra, que nos puede enseñar a ver más allá de lo evidente.

8



Días de clase

Sopa de Libros, Anaya, 2004

ISBN: 978-84-667-3987-0

El abuelo de Álvaro ha intentado cazar un elefante. El vecino de Beatriz tiene un perro que va a la compra, hace la comida y cuida de su dueño, que es un poco despistado; y el perro Sol, el cerdito Urano y la tórtola Torta se han hecho amigos gracias a un cazador al que le gustan mucho los animales... Para Rodrigo, Noemí, Beatriz, Álvaro, Damián y los demás, los días de clase son una aventura... solo tienen que escuchar.

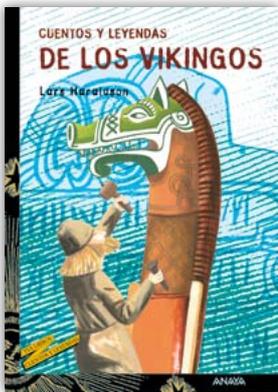


Cuentos y leyendas de los vikingos, Lars Haraldson

Cuentos y Leyendas, Anaya, 2006

ISBN: 978-84-667-5177-3

En la época en que la Tierra estaba habitada por gigantes y dragones, elfos astutos y hábiles enanos, y una criatura monstruosa dormía en el mar..., cuando, más allá del arco iris, los dioses te-



mían el ataque de los gigantes..., los vikingos, armados de hachas y espadas, eran los dueños de Europa. Odín, el padre de los dioses; Thor, el irascible, o Loki, el espíritu del mal, son algunos de los protagonistas de esta recopilación de los más representativos episodios de la mitología vikinga.

INTERNET

- aula2.elmundo.es/aula/laminas/lamina1007136634.pdf
Ficha que sintetiza visualmente las partes de un barco del siglo XVII.
- tinet.cat/mediterranea/html/castella/pesca/barcos/barcos1/barco1.htm
Web con información básica de las partes de un buque.
- elblogdesociales.com/?p=1000
Breve introducción a la historia vikinga, que incluye un vídeo con el comienzo de la película *Los vikingos* (Richard Fleischer, 1958) en el que se resume la historia, las características y las hazañas de este pueblo.
- biografiasyvidas.com/biografia/e/erik.htm
Ficha con la biografía del famoso explorador y guerrero noruego, Erik el Rojo.
- mundohistoria.org/blog/articulos_web/vikingos_en_espana
Enlace a un artículo con información sobre el pueblo vikingo y sus incursiones en la península ibérica.

PELÍCULAS

Vicky el vikingo

Michael Herbig, 2009

Una mañana, la pequeña aldea vikinga de Flake es asaltada por los malvados guerreros de Sven el Terrible que secuestran a todos los niños, excepto a Vicky, un particular niño pelirrojo, hijo del jefe Halvar, que destaca por sus brillantes ideas en los momentos más difíciles. Halvar, el más cabezota de los guerreros vikingos, decide dar caza a los secuestradores y salvar heroicamente a los niños de Flake. Ante la negativa de Halvar de que Vicky viaje con ellos en busca de los niños, el pequeño Vicky se esconde en el barco. Vicky



y los valientes vikingos se las verán con fantasmas, espeluznantes villanos, cofres con legendarios tesoros y mil aventuras más.

Vicky el vikingo y el martillo de Thor

Christian Ditter, 2011

Cuando su padre es secuestrado por Sven el Terrible, Vicky se ve obligado a asumir el poder en el poblado. En sus manos está conducir a sus hombres para rescatar a su padre y demostrar así su astucia. Deberá enfrentarse a mares tormentosos, playas tropicales y múltiples peligros, además de tener que defender los tesoros de los legendarios dioses.

El guía del desfiladero

Marcus Nispel, 2007

Sangrienta historia de acción y aventuras ambientada en el siglo X, época en la que piratas vikingos arribaron a las costas de América del Norte. Tras una incursión de saqueo, un muchacho vikingo se queda en tierra y es criado por los indios que sobrevivieron al ataque. Previendo una nueva razia de sus compatriotas, el guerrero vikingo-indio tratará de impedir que vuelvan a dejar un rastro de muerte y destrucción a su paso.

Beowulf

Robert Zemeckis, 2007

Adaptación del poema épico *Beowulf*. En un tiempo de héroes, el poderoso guerrero Beowulf da muerte al demonio Grendel, provocando la ira de su monstruosa a la vez que seductora madre, en un conflicto que transforma a un rey en una leyenda.





Actividades

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

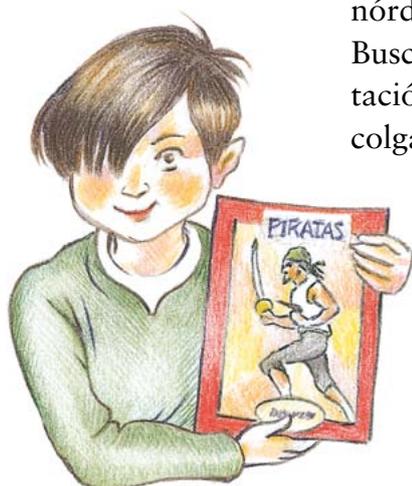
ANTES DE LA LECTURA

La banda de Pepo

¿Han leído los alumnos la primera entrega de las aventuras de esta peculiar pandilla: *La banda de Pepo* (n.º 133 de El Duende Verde)? Si algún alumno lo ha leído, que haga un resumen para el resto de sus compañeros. Si nadie lo conoce, es un buen momento para leerlo y así conocer mejor a los protagonistas de la historia. Otra opción es hacer un resumen del libro a nuestros alumnos; se puede encontrar esta información en la ficha del título en la web de Anaya.

Vikingos

Por el título sabemos que los vikingos van a ser importantes en la trama del libro. ¿Qué conocen los alumnos sobre este fiero pueblo nórdico? Les propondremos, por grupos, investigar sobre ellos. Buscará información en la web, en la biblioteca... La documentación que recopilen la expondrán en forma de murales que se colgarán en las paredes del aula.





DURANTE LA LECTURA

Diccionario

Mientras los alumnos leen el libro, apuntarán en sus cuadernos las palabras que desconozcan y las buscarán en el diccionario. Después, escribirán su significado usando sus propias palabras. De esta forma no se les escapará ningún detalle de la lectura.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Odín y otros dioses

La banda de Pepo se encuentra cara a cara con algunos dioses y seres mágicos de la mitología nórdica. Podemos presentar a los alumnos algunas de las principales deidades vikingas, así como un resumen de sus poderes o características más importantes. Ellos, después, podrán buscar algunas de sus hazañas, leyendas o mitos más importantes, llevarlos a clase y leerlos para sus compañeros.

Barcos

En el libro, los muchachos protagonistas construyen un barco vikingo. Propondremos a los alumnos que ellos diseñen y dibujen su propio barco, podrán elegir cualquier tipo de embarcación de cualquier época histórica. Pero, muy importante, deberán incluir todos los detalles que aseguren una buena navegación e indicar las partes de esta (mástiles, velas, timón, motores, hélices).

Somos vikingos

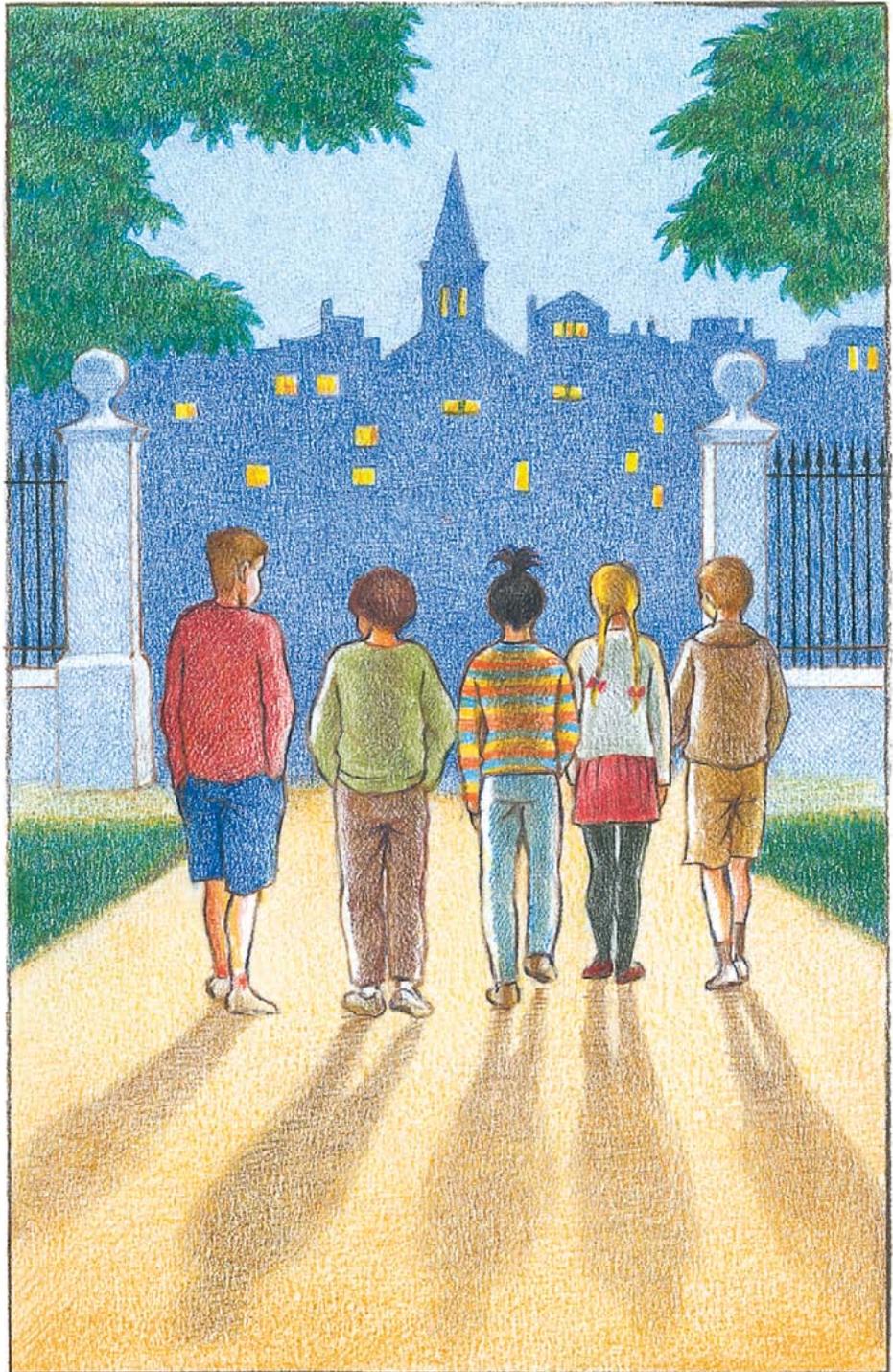
Coincidiendo con los carnavales, o con alguna fiesta del centro, convertiremos el aula en un poblado vikingo. Usaremos cartulinas, papel y objetos reciclados para crear las chozas, los instrumentos agrícolas, un barco. Los alumnos deberán disfrazarse de fieros vikingos. Podrán usar las ideas de Pepo, pero recordando pedir ayuda y permiso a sus padres, nunca engañarles o mentirles, como hace el protagonista del libro.





Eso no se hace

Moderaremos un coloquio sobre el comportamiento de Pepo y sus amigos. ¿Está bien mentir a los padres? ¿Es correcto llevarse las cosas sin permiso? ¿Es conveniente jugar con cosas abandonadas en un descampado? Les animaremos a razonar sus respuestas y les guiaremos para que entiendan que ciertas actitudes no son buenas y que les puedan causar problemas tarde o temprano.





La banda de Pepo juega a los vikingos

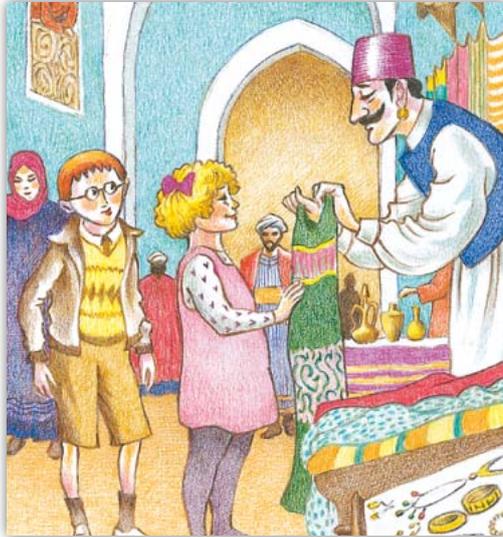
Antes de la lectura 1

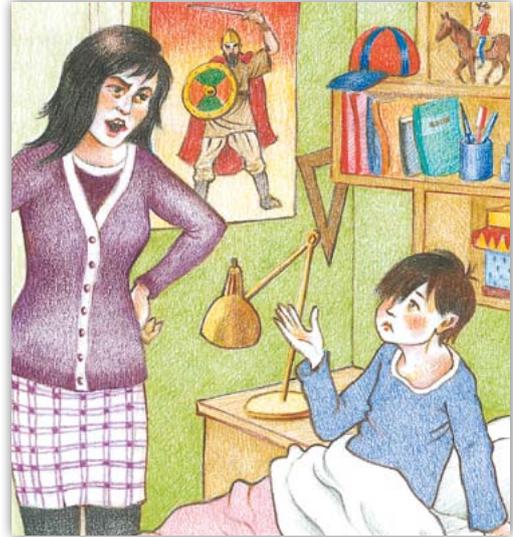
- ▮ Dibuja una ilustración de cubierta para un libro que se titule:
La banda de Pepo juega a los indios.



Después de la lectura 1

Describe lo que ocurre en las siguientes ilustraciones.











Después de la lectura 2

- Contesta a las siguientes preguntas:

¿Qué personaje del libro te ha gustado más? ¿Por qué?

¿Qué personaje te ha gustado menos? ¿Por qué?

¿A qué te gusta jugar con tus amigos?

¿Alguna vez habéis jugado a los vikingos?

- Dibújate a ti mismo y a tus amigos jugando a los vikingos.



Después de la lectura 3

- Explica con tus propias palabras lo que quieren decir estas frases:

No dejar títere con cabeza:

Estar visto para sentencia:

Ponerse hecho un basilisco:

Pasar de castaño oscuro:

No saber hacer la O con un canuto:



Soluciones

Antes de la lectura 2

Pepo ha preparado la recreación de una aventura vikinga.
Los muchachos se van a disfrazar de fieros guerreros nórdicos.
Van a jugar en el descampado que hay detrás del colegio.

Después de la lectura 1

La banda de Pepo visita Constantinopla para comerciar.
La madre de Pepo le pregunta por los objetos desaparecidos y le regaña.
Los vikingos atacan un barco de la corona francesa.
Pepo reparte las pelucas que ha llevado Susana.

Después de la lectura 2

No dejar personas o cosas indemnes.
Estar listo para el veredicto final o para el desenlace.
Enfadarse muchísimo.
Esto va a peor. Se ha sobrepasado un límite.
Ser muy ignorante.