

Guía de lectura

La balada de los unicornios

Ledicia Costas



ANAYA

La balada de los unicornios

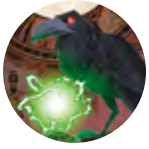
Ledicia Costas



2

INTRODUCCIÓN

LEDICIA COSTAS SE ha convertido en una de las voces imprescindibles de la literatura infantil y juvenil española. Ganadora de los premios nacionales más prestigiosos y traducida a varias lenguas, la autora gallega retoma en *La balada de los unicornios* la fórmula de fantasía y realidad que tantos éxitos le brindó con *Verne* y *la vida secreta de las mujeres planta*.



ARGUMENTO

AGATA MCLEOD ES una humana mecánica, como se advierte rápidamente en su mirada llena de engranajes. También es una Semigenio, una de las alumnas más aventajadas de la Escuela de Artefactos y Oficios.

En esta institución de un Londres alternativo con fuerte influencia del *steampunk*, los jóvenes aprenden a diseñar las máquinas más útiles y fascinantes. Ágata tiene talento de sobra para que la nombren Genio... si no fuese porque es la sobrina de la directora de la institución, la despiadada Cornelia.

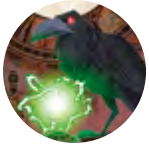
Su tía es una tirana que controla la Escuela con mano de hierro. Algunos sugieren que incluso practica las artes oscuras junto con la gobernanta, Ofelia. Ágata ha sufrido la maldad de Cornelia desde que tiene uso de razón, pero esta vez ha llegado más lejos que nunca: ha intentado extraer la magia de León, el mejor amigo de la chica, para conseguir el elixir de la vida.

La vida de León pende de un hilo. Su destino es tan oscuro que Ágata tiene una idea desesperada: viajar hasta la legendaria Cueva de los Escarabajos, donde vive el ermitaño que controla la vida y la muerte, para pedirle un indulto para su amigo. El plan es una locura, pero la inventora no se lo piensa dos veces y huye de Londres junto con el hermano de León, Nuno, y Tic-Tac, su robot. Viajan a bordo de la Tetera, una casa motorizada.

León no tiene más remedio que quedarse en la cama aguardando su destino. Mientras tanto, una lucha ancestral vuelve a encenderse tras años en calma. Es la guerra entre el clan de las Albinas y el de las Córvidas, brujas del bien contra brujas tenebrosas, que tienen en la reina Wendy y en Cornelia sus máximas representantes.

Cornelia no está dispuesta a ponérselo fácil a Ágata y envía al vil Destripador, el asesino de Whitechapel, tras sus pasos. Pero la reina Wendy, que lo observa con sus artefactos mágicos, le manda toda la ayuda de la que es capaz. Las antiguas combatientes vuelven a sus posiciones.

El viaje hasta la Cueva de los Escarabajos está lleno de peligros: las Praderas Flotantes, donde cruzan entre islotes flotantes; o el País de los Perros, un extraño lugar donde los canes gobiernan llenos de prejuicios y rencor hacia los humanos. Solo el buen corazón e ingenio de Ágata le permitirá cruzar su frontera para llegar hasta el otro lado, donde la espera su destino.



Al llegar a la meta, el ermitaño le revela un terrible secreto sobre su pasado y sus ojos mecánicos, pero esto no la hace parar. Ágata utiliza la nave del Destripador para regresar volando hasta la Escuela de los Artefactos y Oficios; es hora de enfrentarse a Cornelia por última vez.

Por suerte, no está sola. La reina Wendy interviene en su favor; es el momento de la lucha definitiva, después de que las Córvidas hayan roto la tregua. La batalla final es sangrienta, pero la escuela se libra por fin de la tirana y Ágata, que asciende a Genio por méritos propios, se convierte en la nueva directora.

Esta vez, con León recuperado a su lado.

AUTORA

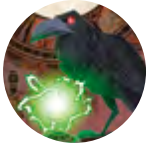
LEDICIA COSTAS nació en Vigo en 1979 y debutó en la novela con *Unha estrela no vento* (1999), a la que siguieron *O corazón de Xúpiter* (2012), *Recinto Gris* (2014) y *Escarlatina, a cocineira defunta* (2014), obra dirigida al público infantil y juvenil que ha merecido todo tipo de reconocimientos, como el Premio Lazarillo de Creación Literaria y el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil.

La escritora volvió a recibir el Premio Lazarillo por *La balada de los unicornios*. Anaya ha publicado también su serie de *Escarlatina, la cocinera cadáver*, así como *Verne y las mujeres planta*, *La señorita Bubble* y *El corazón de Júpiter*.

PERSONAJES

Ágata McLeod

Esta joven Semigenio es una de las promesas de la Escuela de Artefactos y Oficios. Siempre va acompañada del robot y amigo Tic-Tac, creado por ella misma, y siente una fuerte conexión con su amigo León. Ágata perdió a sus padres de niña, y desde entonces está bajo la custodia de la temible Córvida.



Tic-Tac

Es un pequeño robot con dudas existenciales. Ágata lo creó hace tiempo y desde entonces no se ha separado de él. El robot no solo da conversación; a veces puede ser el mejor consuelo.

Nuno

El hermano de León es también un aprendiz de Genio, y desarrolló él mismo su casco-hélice para volar. Aunque es más pequeño, no es ajeno a los peligros que corren. Está dispuesto a cualquier cosa para ayudar a Ágata.

Cornelia

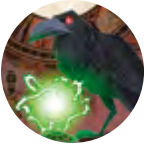
La directora de la Escuela de Artefactos y Oficios esconde muchos secretos. Además de controlar la institución, es la cabecilla del clan de las Córvidas, un grupo de brujas tenebrosas de infinita crueldad. Es la culpable de la mayoría de problemas de su sobrina Ágata.

La reina Wendy

También conocida como la Reina Albina, Wendy vive encerrada en su palacio, pero no ignora los problemas de su país. Gracias a su catalejo puede observar lo que ocurre en cualquier lugar, y enviar ayuda cuando se precisa. Wendy pertenece al clan de las Albinas, unas brujas blancas que se transforman en unicornios. Su rivalidad con el clan de las Córvidas es manifiesta.

El Destripador

Es un asesino sin escrúpulos que ha sembrado el terror en el londinense barrio de Whitechapel. Lo que la policía ignora es que entrega los cadáveres de las mujeres asesinadas a Cornelia, quien las utiliza para sus experimentos. La bruja le encarga seguir a Ágata y acabar con su vida antes de que pueda fastidiar sus planes.



TEMAS Y VALORES

Imaginación y creatividad

Más vale maña que fuerza, y en el caso de los inventores de la novela, su imaginación los saca de muchos apuros. Ágata lo tiene claro: donde hay un problema, se puede inventar una solución.

Esfuerzo

A pesar de las dificultades, los personajes no desesperan y luchan hasta el final, incluso cuando parece todo perdido. Se superan capítulo a capítulo y logran metas de las que no se creían capaces al principio.

Magia y fantasía

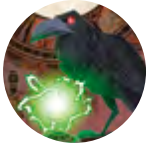
La magia es un tema importante en la novela; es el nexo en común entre los dos clanes rivales, pero el modo de utilizarla es lo que los diferencia. En el clan de las Albinas usa la magia para hacer el bien, mientras que el clan de las Córvidas es egoísta y cruel. Hacer buen uso de un don es importante.

Mujeres fuertes

La novela está protagonizada por mujeres poderosas. En primer lugar, Ágata, la protagonista; pero también la reina Wendy y Cornelia, las antiguas rivales. Todas sufren una evolución desde el principio hasta el final que las hace tomar conciencia de sus poderes.

Robótica

La programación de robots es la nueva asignatura de moda. Estas creaciones están a la orden del día en la Escuela de Artefacto y Oficios, donde Ágata ha construido a Tic-Tac. Su robot plantea varios interrogantes filosóficos que harán pensar al lector.



RECURSOS PARA EL TRABAJO EN EL AULA

Otros libros de la autora

Escarlatina, la cocinera cadáver, Leticia Costas

PREMIO NACIONAL DE LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL, 2015

ISBN: 978-84-698-0895-5



Si tu cumpleaños coincide con el Día de los Difuntos, prepárate para una sorpresa mortal. Eso es lo que le ocurre a Román Casas, que sueña con ser un prestigioso chef y pide un curso de cocina por su décimo aniversario. En su lugar recibe un ataúd negro con las instrucciones para activar a Escarlatina, una cocinera del siglo XIX y su inseparable lady Horreur, una escalofriante araña con acento francés. Los tres nuevos amigos y el gato Dodoto viajan a bordo del mortibús hasta el Inframundo, donde los muertos viven (bueno, es un decir) bajo el imperio de Amanito, un siniestro tirano. Así arranca una odisea de muerte donde no faltan ingredientes de aventura, misterio y mucho humor.

7

Esmeraldina, la pequeña fantasma, Leticia Costas

ISBN: 978-84-698-2500-6



Si crees que la muerte es el final, es porque no conoces a los fantasmas. La pequeña Esmeraldina vive feliz junto a su familia en el Hotel Fantastique, el lugar más elegante del Salvaje Oeste. Pero todo cambia cuando muere de fiebre escarlatina... y se convierte en fantasma. Huéspedes del Más Allá, espiritistas del Más Acá... y un montón de personajes hilarantes que le complicarán las cosas a Esmeraldina... y la ayudarán a sobrellevar su muerte con mucho humor. La divertida precuela de *Escarlatina, la cocinera cadáver*.

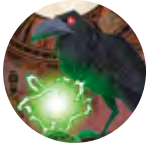
Verne y la vida secreta de las mujeres planta, Leticia Costas

PREMIO LAZARILLO DE CREACIÓN LITERARIA, 2015

ISBN: 978-84-698-1680-6



La familia de Violeta esconde un secreto milenario que ha conseguido mantener oculto hasta ahora. Jules Verne, el célebre escritor, ha desembarcado en el puerto de Vigo con una maleta y un montón de preguntas. Él quiere conocer todo sobre las mujeres planta... y ellas necesitan la ayuda de sus inventos para sobrevivir. Misterio, aventura y magia ancestral en un trepidante viaje contrarreloj hasta un bosque submarino.



La señorita Bubble, Leticia Costas

ISBN: 978-84-698-3598-2

La gente de la aldea odiaba a la señorita Bubble desde que llegó. La inventora apareció una mañana soleada, conduciendo un descapotable que funcionaba a vapor, y se instaló en una casa deshabitada durante años. La rechazaron por su trabajo, por sus inventos, por su manera de vivir. Nadie sospechaba lo que realmente sucedía dentro de la mansión de la señorita Bubble.

El corazón de Júpiter, Leticia Costas

ISBN: 978-84-698-3599-9

No fue fácil para Isla cambiar de ciudad y empezar de cero en un nuevo instituto. Ella ansiaba pasear por el espacio, avistando planetas a través de su telescopio, sumergida en el vientre del universo. Casiopea, el nombre de la tortuga mágica de Momo, era el nick que utilizaba en los foros sobre astronomía en los que solía participar. Allí fue donde conoció a Júpiter, alguien que parecía saber mucho sobre las estrellas. Las largas conversaciones que ambos mantenían hasta bien entrada la madrugada, encendieron una luz. Entre los dos existía una magia que traspasaba las fronteras del ciberespacio. Isla sentía la necesidad de saberlo todo sobre Júpiter: dónde vivía, a qué instituto iba, su nombre real. Se citaron para conocerse una noche de San Juan de hogueras y mar embravecido. Fue entonces, después de despedirse de su amiga Mar, cuando Isla se precipitó en la oscuridad. Su vida estaba a punto de cambiar para siempre.

8



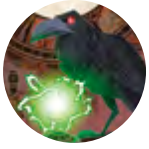
Otros libros

Los cazadores de especies perdidas, Diego Arboleda

ISBN: 978-84-678-7178-4

En los años del vapor existió un tipo de gente excepcional que nunca aparece en los libros de historia. No fueron reyes ni reinas, aunque compartieron época con grandes mandatarios, generales e incluso emperadores. Ancianos como el señor Bisiesto y jóvenes artistas como el dibujante Benvenuto Farini o Zazel, la mujer bala; dinastías de inventoras como las geniales científicas Vapour y espías incansables, implacables y hasta invisibles, como Mao Tou Ying. Todos ellos excepcionales, todos ellos ilustres y todos, también, olvidados. Pero, a veces, el azar reúne en un mismo lugar a varias de estas personas destinadas al olvido. Y, cuando esto sucede, puede surgir lo extraordinario. Solo así se explican los hechos na-





rrados en estas páginas. Cómo la invención del primer automóvil a vapor, creado por monsieur Cugnot en 1769, pudo desembocar ciento cincuenta años más tarde en la más extravagante hazaña de la ciencia moderna. Son muchos los personajes que contiene esta galería ilustrada, pero aquel que lea este libro no olvidará nunca a tres de ellos, una niña genio, un despistado fotógrafo y un lord inglés: los descazadores de especies perdidas.

Los inventores de Dorset Square, A. M. Morgen

ISBN: 978-84-698-4726-8



George, el tercer lord de Devonshire, es el niño más desafortunado de Londres. ¿Por qué? Primero, es huérfano. Segundo, está a punto de perder su casa, a no ser que venda todas sus pertenencias. Así que cuando un perverso grupo de criminales le roba la última reliquia de su familia, un valiosísimo mapa de la Estrella de la Victoria (una gema única que según cuentan asegura a su dueño la victoria en cualquier batalla), George sabe que no hay nadie con peor suerte, y más solo, que él. Hasta que Ada Byron, una joven y brillante científica de doce años y futura condesa de Lovelace, irrumpe en su vida. Ada le promete a George que puede ayudarle a recuperar el legado de su familia, y ya de paso está decidida a encontrar a su padre desaparecido, todo ello a bordo de un artilugio volador que ella misma construyó. En compañía de Oscar, el hijo perdido de un infame pirata, y de un travieso orangután, surcarán los cielos en un viaje por el continente que cambiará sus vidas (y puede que el mundo) para siempre.

9

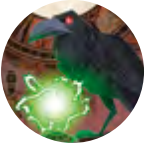


Bichos raros. El enigma de los unicornios fluorescentes, Daniel Drac

ISBN: 978-84-698-4719-0

Fantasiburgo es la ciudad secreta de todas las criaturas fantásticas: aquí conviven pacíficamente dragones, unicornios, momias, licántropos, sirenas... Y les va muy bien sin humanos metiendo las narices. Así ha sido durante siglos, hasta que un malentendido lleva a los Rodríguez Rodríguez a la ciudad. Tania es una friki de las historias de fantasía. Gon está acostumbrado a ser el más popular de clase. Pero ninguno está preparado para la vida en una ciudad fantástica.

La aparición de una extraña pandemia pone la ciudad patas arriba. Los unicornios se tiran pedos de arcoíris, levitan a medianoche y su piel se ha vuelto fluorescente. Cuando los habitantes de Fantasiburgo descubren que los Rodríguez Rodríguez no son unos vampiros sino humanos, los culpan de la plaga. Tania y Gon ten-



drán 24 horas para encontrar la cura y salvar la ciudad..., y sobre todo, quedarse en Fantasiburgo, su nuevo hogar. Un misterio contrarreloj con pedos de colores, galletitas de manzana mágica y un culpable escurridizo.

La Máquina del Tiempo, Herbert George Wells

ISBN: 978-84-667-8480-1

Cuando Herbert George Wells creó su ingeniosa máquina del tiempo, no se limitó a trasladar a su inventor al año 802701 para contemplar un Londres totalmente cambiado, una raza humana degenerada, una civilización en ruinas, producto de un progreso científico incontrolado. Influido por el socialismo utópico, Wells hace en esta obra una lúcida sátira de la sociedad capitalista de su tiempo, además de trasladar sus inquietudes científicas y de plantear una reflexión, plenamente actual, sobre la responsabilidad del ser humano respecto al futuro.

Internet

- www.lediciacostas.com

Web oficial de la escritora Leticia Costas, con biografía, publicaciones, premios, agenda y más.

- www.monicaarmino.com

Web oficial de Mónica Armiño, ilustradora del libro.

- www.lifeder.com

Selección de los cincuenta inventores más famosos de la historia.

- www.youtube.com

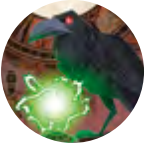
Estudiar ingeniería, experiencia y chicas ingenieras.

- www.rtve.es

Robots: ¿el futuro es suyo? ¿Hasta dónde llegarán?

- www.youtube.com

Misterios sin resolver: Jack el Destripador. Un documental para conocer mejor el personaje que inspira al Destripador de la novela.



- www.revistaleer.com

Steampunk, regreso al (retro)futuro.

Películas

Hugo, Martin Scorsese, 2011

Huérfano y solitario excepto por un tío, Hugo Cabret (Asa Butterfield) vive entre las paredes de una estación de trenes en el París de los años treinta. El trabajo de Hugo es aceitar y mantener los relojes de la estación, pero su tarea más importante es proteger a un autómata y un cuaderno que le dejó su padre (Jude Law) fallecido. Acompañado por la ahijada (Chloë Grace Moretz) de un vendedor (Ben Kingsley) de juguetes, Hugo decide resolver el misterio del autómata y buscar un hogar.

Figuras ocultas, Theodore Melfi, 2016

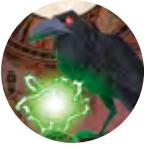
La historia, hasta ahora desconocida, de tres científicas afroamericanas que trabajaron para la NASA a comienzos de la década de 1960, colaborando en la operación espacial con la que los EE.UU. le ganaron la partida a la URSS en la Guerra Fría. Al mismo tiempo, estas brillantes mujeres lucharon por los derechos civiles de los afroamericanos.

El último unicornio, Jules Bass y Arthur Rankin Jr., 1982

La unicornio Amalthea siempre ha vivido en el mismo bosque, pero siempre se ha preguntado si habría más seres de su misma especie. Así que decide emprender un viaje en su busca. Se une al mago Schmendick y a Molly Grue quienes la ayudarán a buscar al Toro Rojo, una criatura mística que caza y aprisiona unicornios. Pero para llegar a él, y pasar desapercibida Schmendrik transforma a Amalthea en una bella joven.

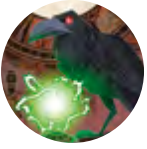
El castillo ambulante, Hayao Miyazaki, 2004

Sophie es una joven sombrerera cuyo camino se cruza con el de un excéntrico mago llamado Howl, mientras se proponía a visitar a su hermana, Lettie. Al regresar conoce a la Bruja del Páramo, quien le lanza un hechizo que la transforma en una mujer de noventa años. Buscando romper la maldición, Sophie abandona su hogar y comienza a recorrer el país. Posteriormente se encuentra con un espantapájaros, a quien ella decide llamar Nabo. El espantapájaros la conduce al castillo ambulante de Howl, donde conoce al joven aprendiz de Howl, Markl, y al demonio del fuego,



**La balada
de los
unicórnios**

Calcifer, quien es la fuente de la energía del castillo. Cuando Howl arriba, Sophie anuncia que Calcifer la dejó entrar y que había sido contratada por este como una ama de casa.



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

Ledicia Costas

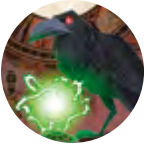
Antes de comenzar la lectura, preguntaremos a los alumnos y alumnas qué conocen sobre esta escritora. ¿Han leído algún libro suyo con anterioridad? ¿Conocen *Escarlatina, la cocinera cadáver*? Los invitaremos a buscar información en Internet para conocer a esta escritora.

Cubierta y título

Lo primero que vemos de un libro es su cubierta, y la de *La balada de los unicornios* es obra de la ilustradora Mónica Armiño. Preguntaremos a los alumnos y alumnas qué les sugiere la ilustración. ¿A qué género creen que pertenece la novela? ¿Qué es una «balada»? ¿Pueden adivinar algo del contenido guiándose solamente por el exterior?

Un premio muy disputado

La balada de los unicornios se hizo con el Premio Lazarillo de Creación Literaria, un prestigioso galardón para obras inéditas. Preguntaremos a los alumnos qué quiere decir «inéditas», y los invitaremos a investigar distintos premios literarios de literatura infantil y juvenil por grupos.



DESPUÉS DE LA LECTURA

Londres real contra Londres imaginado

La novela se desarrolla en Londres, pero la capital inglesa no es exactamente como la conocemos. Leticia Costas describe una versión alternativa. Preguntaremos a los alumnos y alumnas si han visitado esta ciudad. ¿Qué hay real y qué inventado en la novela?

Título alternativo

En algún momento del proceso, Leticia Costas se planteó poner el título de *Plumas y unicornios* a la obra. Consultaremos a los alumnos y alumnas qué título prefieren y cuál se ajusta mejor al libro. A continuación, los invitaremos a sugerir otros títulos para la historia y votaremos los favoritos.

Steampunk

El *steampunk* nació como un subgénero literario de la ciencia ficción; en este universo, la tecnología a vapor sigue siendo predominante y la Inglaterra victoriana su escenario predilecto.

La balada de los unicornios podría estar etiquetada dentro del *steampunk*. Preguntaremos a los alumnos qué elementos del género son más evidentes en la novela y si conocen otras historias (películas, novelas, cómics...) representantes del *steampunk*.

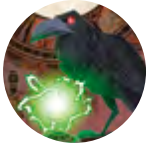
Inventoras al poder

Ágata McLeod es una inventora con todas las letras. Ella sola ha construido a Tic-Tac, su robot acompañante; y la Tetera, el vehículo con el que se desplaza por el globo terráqueo.

Hay muchas mujeres inventoras que han podido inspirar este personaje. Animaremos a que cada alumno y alumna prepare una ficha con una artista o inventora relevante. Una vez tengamos todas, las encuadernaremos en un libro, para el que votaremos un título en grupo, y estará disponible en la biblioteca del aula.

Animales que son como personas

En la novela, Ágata y sus amigos cruzan el País de los Perros, un



lugar donde los canes han revertido su papel tradicional para dominar a los humanos. Plantearemos un debate en el aula: ¿somos suficientemente buenos con nuestras mascotas? ¿Hay que tratar «humanamente» a los animales? ¿Vale más la vida de una persona que la de un animal? No se trata de dar con respuestas correctas, sino de provocar el debate.

Tecnología al servicio del ser humano

En varias ocasiones de la novela, la tecnología sirve para mejorar el ser humano. La imaginación de Leticia Costas va más allá de la realidad, pero lo cierto es que la tecnología actual ha provocado muchos avances en la calidad de vida de las personas. Por ejemplo, creando brazos biónicos para personas que no tenían; o dotándolos de piernas cuando las habían perdido.

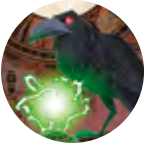
La biónica es la ciencia que estudia la creación y desarrollo de aparatos y procedimientos tecnológicos que sustituyan o ayuden a las funciones naturales de los seres vivos. Quizá tengamos un genio en el aula; para descubrirlo, propondremos a los alumnos y alumnas que ideen un aparato tecnológico que se pueda implantar al ser humano para mejorar su calidad de vida. Previamente podremos mostrar algún vídeo con los últimos avances en la biónica.

Más ilustraciones

Todos los capítulos tienen una ilustración de cabecera y otra de colofón, pero seguro que aun así hay escenas que los alumnos y alumnas habrían querido ver ilustradas, sobre todo las de más acción. Los invitaremos a hacer sus propios dibujos de una escena del libro, de modo que entre todas las ilustraciones de clase se pueda contar la novela como si fuese un *story board*.

Otro final

Los libros son obras de escritores, pero cada lector hace una lectura distinta. A veces, incluso, querría cambiar alguna cosa. Preguntaremos a los alumnos y alumnas si les ha gustado el final, y les animaremos a escribir un desenlace alternativo en el que las Córvidas ganan la batalla. ¿Qué habría sido de Ágata? ¿Y de León? ¿Qué habría hecho Cornelia con Wendy?



Después de la lectura 1

▮ Responde correctamente las siguientes preguntas sobre la novela:

1. La reina Wendy lleva años mandando mensajes secretos a Ágata.
¿Cómo lo hace?

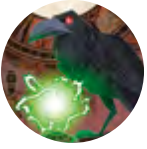
2. ¿Quién es Máximo y cuál es su inquietud?

3. ¿Qué le ocurrió a Blanca, la hija del rey Dogo?

4. ¿Qué relación tienen Ágata McLeod y el ermitaño?

5. ¿Quién se convierte en el nuevo responsable de la Cueva de los Escarabajos?

6. ¿Dónde termina sus días El Destripador?

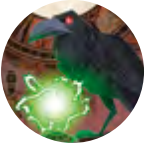


Después de la lectura 2

La balada
de los
unicornios

- Los mejores inventos siempre están por llegar. Seguro que Ágata creó maravillas en su nuevo puesto en la Escuela de Artefactos y Oficios, pero tú también puedes dar rienda suelta a tu imaginación.

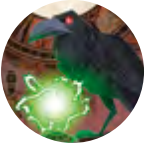
Describe un invento que nadie haya creado antes y explica su utilidad.



Después de la lectura 3

- El epílogo revela mucho sobre lo que ocurrió con Ágata, León y Nuno al concluir la historia, pero deja otras tramas a la imaginación. ¿Qué ocurrió con los padres de Ágata? Continúa la historia en el punto en que la escritora la deja.

Mientras, en el observatorio, la Reina Albina contemplaba un punto del globo terráqueo a través de los prismáticos. Allí estaban los padres de Ágata, luchando por regresar a esta dimensión. Para eso tenían que dar con el sastre, el hombre con la capacidad de coser y descoser el aire. (Página 191).



Después de la lectura 4

- ▮ Busca las palabras destacadas en el diccionario y escribe la definición que más se ajuste al contexto.

Estoy segura de que la torre del reloj está preparada para darles caza con su pináculo. (Página 9).

Pináculo:

Rodaron por sus mejillas, delatándolo delante de Cornelia, la mujer ártica. (Página 55).

Ártica:

Unas hebras de luz anaranjada anunciaron la salida del sol. (Página 70).

Hebra:

El cuervo graznó, dándole a entender a su madre que había comprendido el mensaje, y luego echó a volar, dispuesto a cumplir la encomienda. (Página 93).

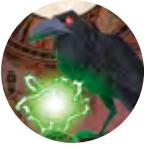
Encomienda:

El rey Dogo sacó un pergamino enroscado del bolsillo interior de su casaca. (Página 125).

Casaca:

Tejía unas bufandas tan largas que en una ocasión habían envuelto a Nuno como si fuera una crisálida. (Página 147).

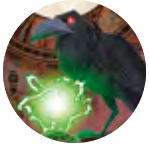
Crisálida:



Después de la lectura 5

- En la novela se describe un Londres alternativo, el Planeta de los Niños, las Praderas Flotantes, el País de los Perros...

Dibuja un mapa con los puntos emblemáticos del libro y marca la ruta que toma la Tetera para llegar a su destino.



Soluciones

▮ Respuestas de la ficha 1:

1. A través del tatuaje que Ágata tiene en la espalda, que se puede transformar al antojo de la reina Wendy.
2. Máximo es el jefe de la guardia real y la mano derecha de Wendy. Está secretamente enamorado de la monarca.
3. Quiso salir del País de los Perros. Decía que allí se sentía limitada y que necesitaba conocer el mundo exterior para encontrar su lugar. Nada más llegar a la ciudad más próxima, unos humanos la apresaron, la molieron a palos y luego la colgaron con una cuerda de la rama de un árbol. Le partieron las patas y la dejaron ciega de un ojo sin ningún motivo, solo por divertirse. Desde entonces, Blanca tiene miedo a los humanos.
4. El ermitaño es en realidad Gregor McLeod, el abuelo de Ágata, aunque ni ella misma conozca este secreto hasta su encuentro. Con veintisiete años conoció a Cornelia y tuvieron una hija a la que llamaron Victoria, la madre de Ágata.
5. El robot Tic-Tac, que sustituye al ermitaño después de su muerte.
6. El Destripador acaba apresado en la Ciudad de los Perros, donde está arrestado a rostro descubierto. Está al servicio de los motoristas bulldogs.