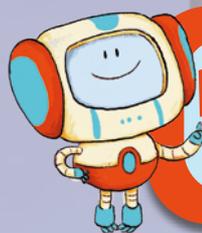


Primaria
BambúLector

Guía de lectura adaptada
al modelo educativo
de las competencias
y las directrices de PIRLS.

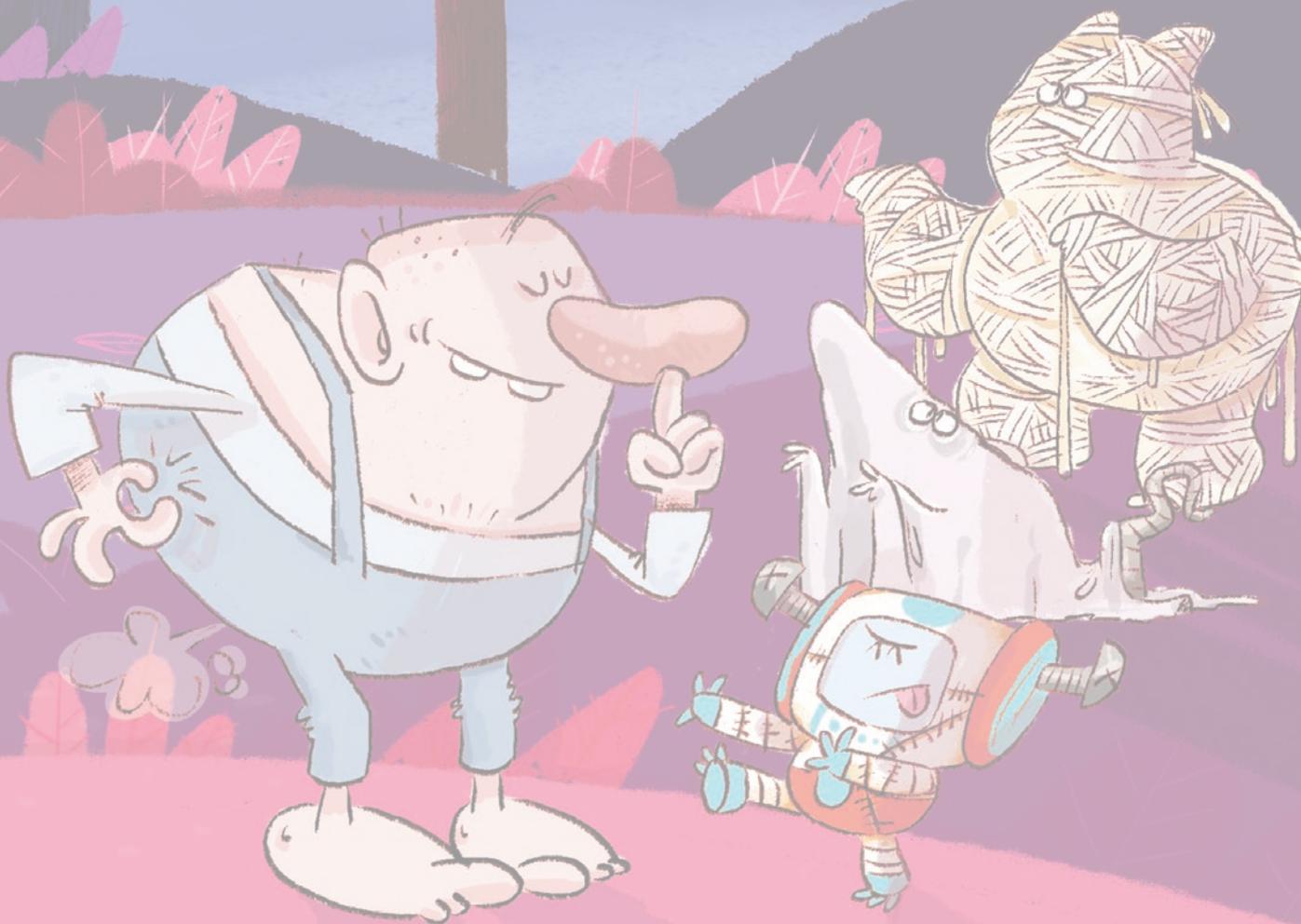
Marta Montero



**BITMAX
& CO**

¿Tienes miedo, Iverson?

Jaume Copons / Liliana Fortuny



Nombre

Centro

1 Observa bien la cubierta y busca la información que se pide:



Título del libro:

Colección:

Autores:

Editorial:

2 Responde:

• ¿Quién es el personaje principal de esta aventura?

• Escribe los nombres de los otros personajes que salen en la cubierta.

• ¿Cuáles de los personajes que aparecen en la cubierta llevan disfraz?

• ¿Por qué crees que llevan estos disfraces?

¡EMPIEZA A LEER EL LIBRO Y SABRÁS
MÁS COSAS DE ESTOS DISFRACES!



- 3 En la contracubierta tienes el resumen de esta aventura. Pero ¡cuidado! Alguien ha mezclado las palabras de la última frase. Ordénalas con la ayuda del libro.

EN LA FIESTA ANUAL DE DISFRACES DEL BOSQUE AZUL TODO EL MUNDO DEBE LLEVAR UN TRAJE QUE DÉ MIEDO ¡PERO **IVERSON** NO SABE QUÉ ES EL MIEDO!

A SU AMIGO A ENCONTRAR ALGO

BITMAX, MUS Y WAGNER AYUDARÁN

QUE LE DÉ MIEDO

- 4 Observa el lomo del libro. Marca la información que incluye:

Nombre de los autores

Título del libro

Título de la colección

Símbolo de la colección

Nombre de la editorial

Número de la colección



- 1 En el Bosque Azul todos preparan su disfraz para dar miedo para una fiesta. Fíjate en la decoración y piensa... ¿A qué otra fiesta te recuerda?



A LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS DE GARFUNKEL.

A UNA FIESTA DE MIEDO DE HALLOWEEN.

A LA FIESTA DE LAS HADAS DE ARETA.

- ¿Por qué has pensado en esa fiesta?

- 2 Hasta Paul está muy animado con la fiesta. ¿Qué intenta expresar cuando dice: *I like scary costumes!*? (Deniro te ayudará a descubrirlo.)

I LIKE SCARY COSTUMES!



Mientras leemos

Primera parte: *Disfraces*

3 Y hablando de disfraces... Asocia los disfraces de los habitantes del Bosque Azul con los disfraces más populares para dar miedo.

	
Wagner	Vampiro
	
Garfunkel	Esqueleto
	
Mus	Momia
	
Ravel	Fantasma
	
Supercerdo	Zombi

4 Pero ¿por qué Iverson está tan triste en esta aventura? Marca las frases que sean ciertas.

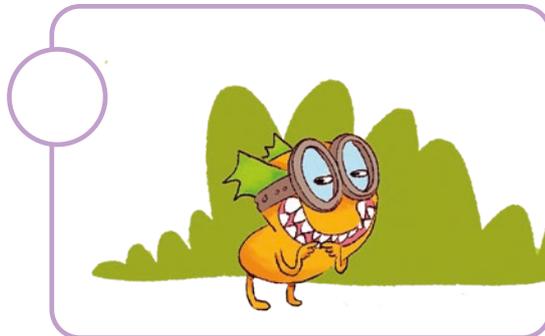
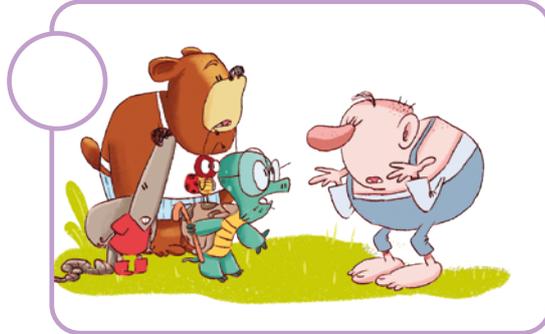


	ES CIERTO
Iverson odia las fiestas.	<input type="checkbox"/>
Iverson se aburre porque no le da miedo nada.	<input type="checkbox"/>
Iverson no sabe hacerse un disfraz.	<input type="checkbox"/>
A Iverson le da miedo tener miedo.	<input type="checkbox"/>
A Iverson le gustaría saber qué es el miedo.	<input type="checkbox"/>

Mientras leemos

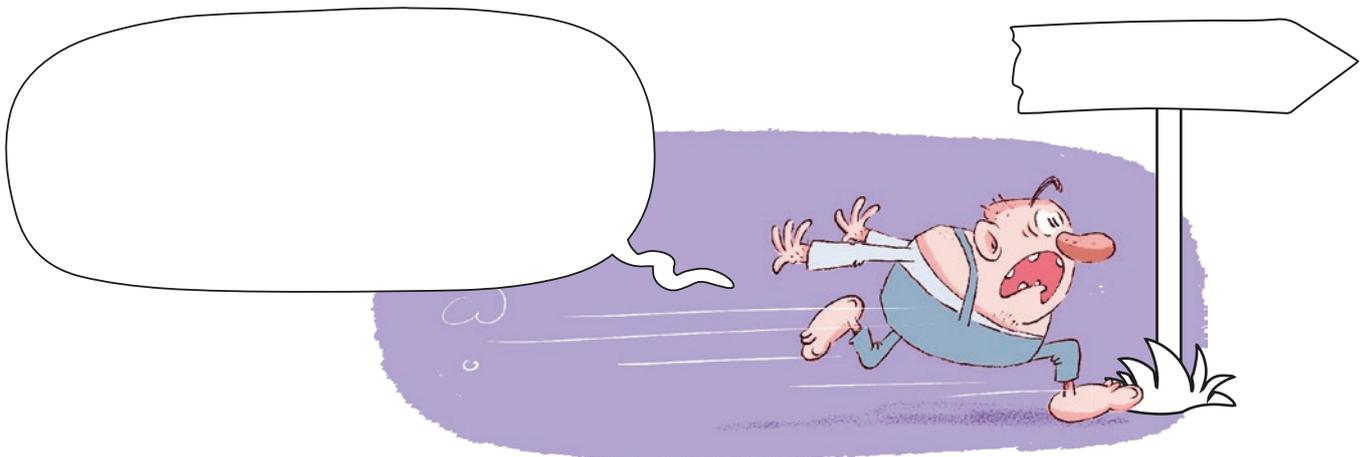
Segunda parte: ¿Tienes miedo, Iverson?

- 1 Evo halla una solución para que Iverson descubra el miedo. Lee su plan o consulta este capítulo y ordena las viñetas.



- ① Iverson explica que no le da miedo nada.
- ② Evo tiene una idea para asustar a Iverson.
- ③ Evo se disfraza de Iverson.
- ④ Iverson se asusta mucho cuando ve a Evo con su disfraz.

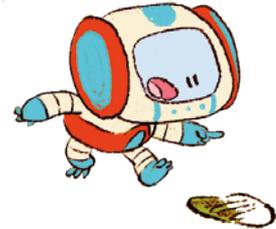
- 2 Ahora Iverson sí que corre asustadísimo. ¿Hacia dónde crees que va? Completa el cartel y el globo tal como te imaginas que sigue la historia.



1 Los habitantes del Bosque Azul salen a buscar a Iverson.
Marca la respuesta correcta:

- En primer lugar...

- Bitmax descubre una huella de Iverson.
- preguntan a Evo si ha visto a Iverson.
- desayunan para tener la barriga llena.



- Mus...

- cree que Iverson ha ido hacia el río.
- piensa que Iverson debe de estar sobre un árbol.
- dice que Iverson se ha ido a la ciudad.



- Bitmax, Mus y Wagner...

- se disfrazan de zombis.
- se disfrazan de humanos.
- se disfrazan de fantasmas.



- Descubren la segunda pista cuando...

- encuentran la camiseta de Iverson.
- encuentran más huellas.
- unos humanos dicen que han visto un señor feo y raro.

- Encuentran la tercera pista cuando ven unos niños que...

- juegan con un balón.
- dicen que han visto un tipo muy raro.
- están muy asustados.



1 Cuando llegan a la ciudad, los amigos de Iverson encuentran a Evo. Mus le dice que no la líe más. ¿Qué significa eso?

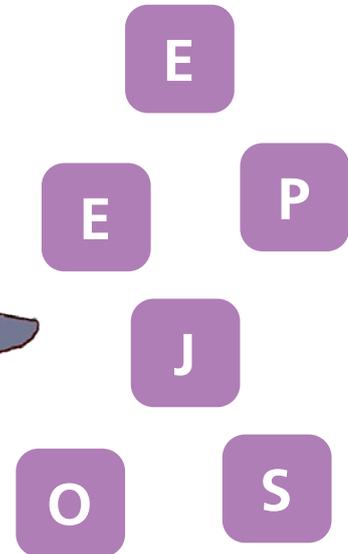
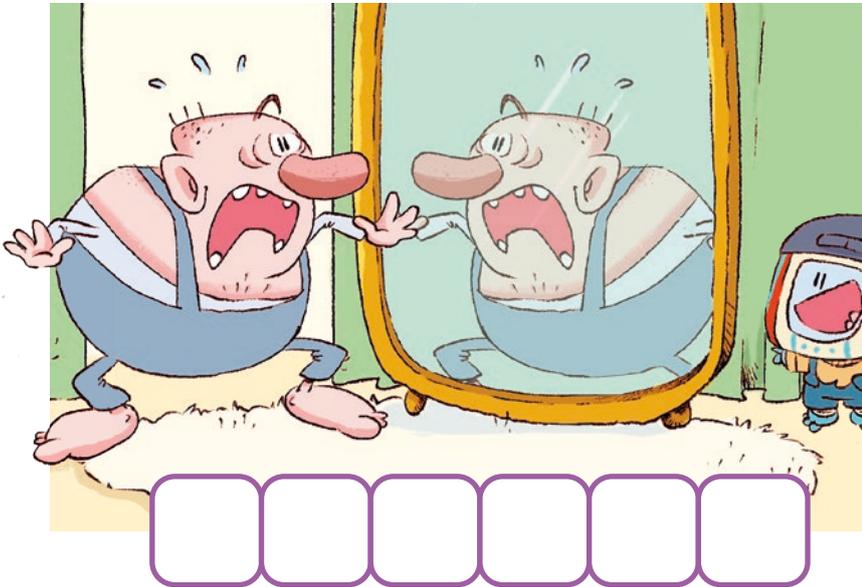


- ¿Y cuál es la definición de «liarla»? Subraya la frase correcta.
 - Organizar, armar un lío o ponerse en una situación comprometida.
 - Tener vergüenza o sentirla.
 - Tender las redes o armarlas para cazar.

2 En la ciudad todos chillan. ¿Cuáles de estos globos son gritos que expresan miedo? Márcalos.



- 3 Bitmax ha descubierto que Iverson tiene miedo de él mismo. Por eso necesita un objeto para que Iverson vea su reflejo. Ordena las letras del nombre de este objeto.



- 4 Mientras, en la ciudad, siguen los líos con Evo. Mira las imágenes y ordena lo que ocurre...



POR LO VISTO...



ENTONCES...



FINALMENTE...

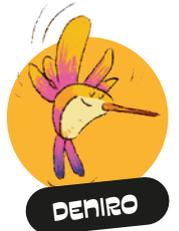


Bitmax propuso a Evo disfrazarse de capitán de policía para poder salir de la cárcel.

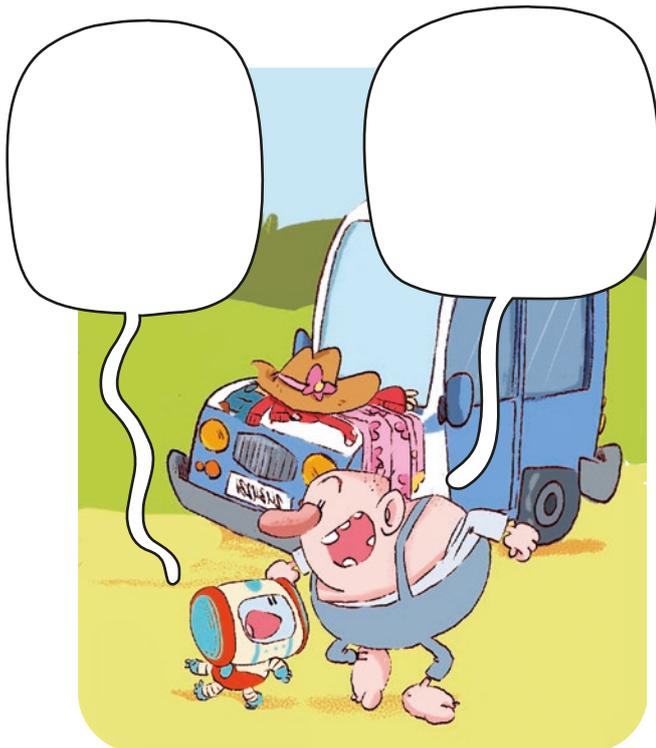
Evo quería asustar a todo el mundo y se disfrazó de ogro Iverson. Por eso los policías lo detuvieron.

Evo se disfrazó de capitán de policía y los policías lo dejaron salir.

1 El plan de huida de Bitmax ha funcionado. Mira cómo conduce Evo el coche de policía. Señala qué habitantes del bosque van dentro del furgón.



2 ¡Qué contento está ahora Iverson! Busca las páginas 60 y 61 y completa los globos.



3 ¡Que empiece la fiesta! Pero antes hay que disfrazarse. ¿Recuerdas cuál es el disfraz de cada uno?



Disfraz de zombi

Disfraz de momia

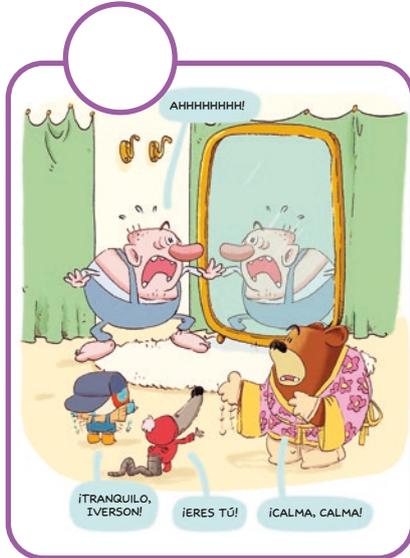
Disfraz de vampiro



4 Ahora todos saben qué es el miedo excepto Bitmax, que es un robot. Ayuda a Iverson a explicar a Bitmax qué es el miedo. Después, escribe tres cosas que a ti te asusten mucho.



1 Lee los globos y ordena la evolución de Iverson, que pasa de no saber qué es el miedo a... ¡asustarse de él mismo!



2 ¿Cómo le habrías contado tú a Iverson qué es el miedo? Explícalo o dibújalo.

Empty space for drawing or writing.

3 Evo siempre causa problemas, pero sus amigos del Bosque Azul nunca lo abandonan. ¿Qué mensaje importante nos transmite este libro?



Que los que hacen trastadas van a la cárcel.

Que siempre debemos ayudar a los demás en las situaciones graves.

Que hay que aprender a pedir perdón.

4 Busca al final del libro el título de la siguiente aventura.

• Escribe el título:

• ¿Quién será el personaje principal?

• ¿Quiénes serán los tres pequeños personajes que salen en la cubierta?

• ¿Crees que te gustará? SÍ NO



FICHA DEL LIBRO

Título: _____

Autor: _____

Ilustradora: _____

Editorial: _____

PERSONAJES

- ¿Quién es el personaje central de esta aventura del Bosque Azul?

- ¿Quiénes son los cuatro personajes que salen en todas las novelas y que tienen más importancia?

ARGUMENTO

Iverson Evo disfraz ogros feliz miedo

En esta aventura, _____ , el ogro del Bosque Azul, tiene muchas ganas de descubrir qué es el _____. Los amigos del Bosque Azul deciden explicárselo, pero el único que lo consigue es _____ cuando se _____ de ogro Iverson.

Después de grandes aventuras, Iverson se da cuenta de que lo que más le asusta son los _____ , como él. Ahora Iverson ya lo entiende bien y está muy _____ de conocer el miedo.

VALORES: convivencia, diversidad, solidaridad

- En esta aventura todos los habitantes del Bosque Azul se preocupan de lo que le puede haber pasado a su amigo Iverson. Pinta los globos de la segunda parte del libro que lo demuestran.



LA NOVELA GRÁFICA

- En esta novela, la ilustradora utiliza colores especiales para representar el miedo. Señala en las viñetas dónde aparecen estos colores.



- Las expresiones de los personajes también indican si tienen miedo cuando... Rodea las caras de miedo de estos tres personajes.



VALORACIÓN DEL LIBRO

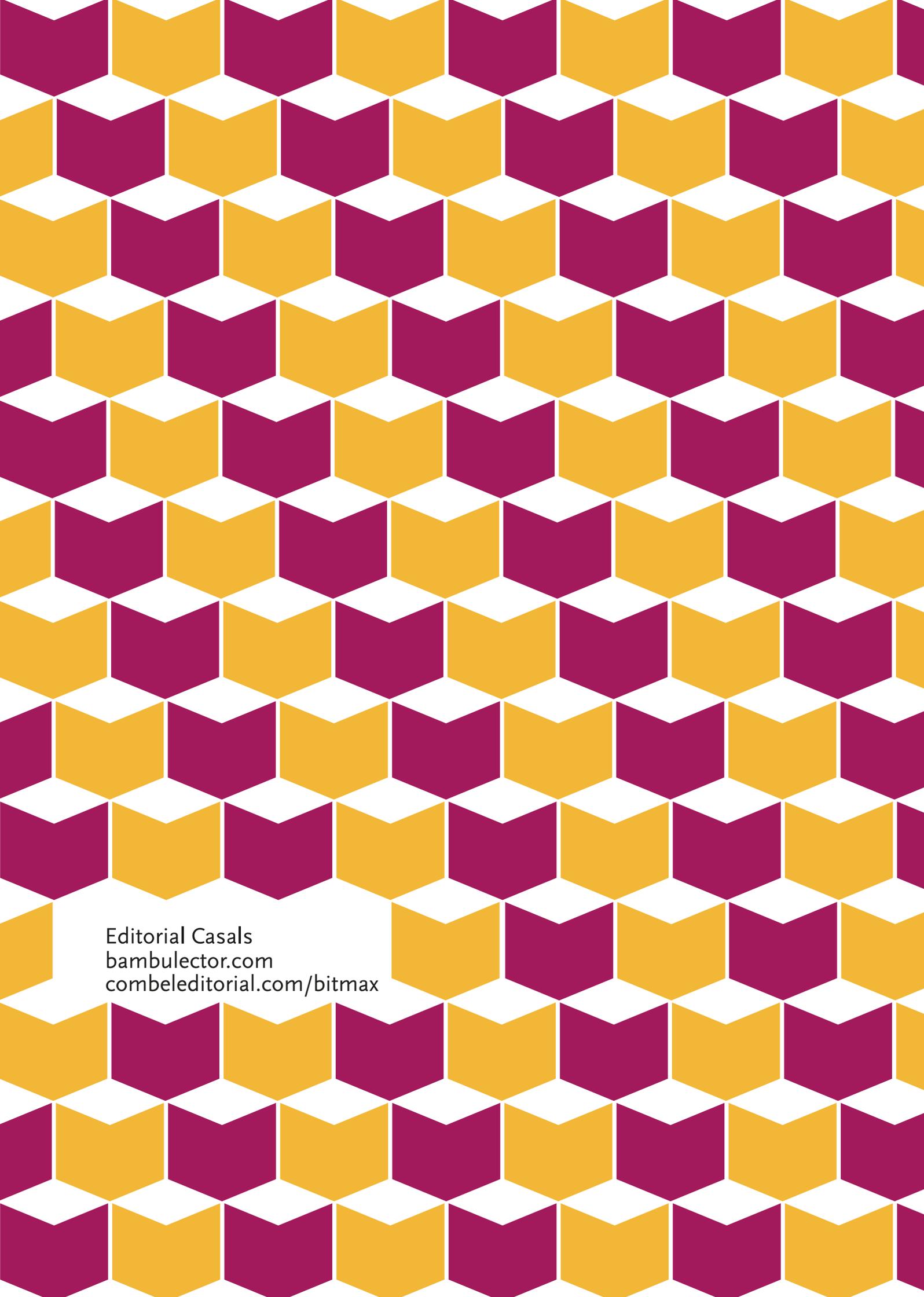
- ¿Te ha gustado este libro?

 Mucho Bastante Poco

- ¿Lo recomendarías a alguien? _____

- ¿A quién? _____

- ¿Qué le dirías? _____



Editorial Casals
bambulector.com
combeeditorial.com/bitmax