



Completa con los datos del libro que has leído.

Título

Autor

Ilustradora

Editorial

Puntuación

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Envía esta página a editorialbambu@editorialbambu.com y participarás en el sorteo de un lote de libros.

En cumplimiento de lo dispuesto en la LOPD, Editorial Casals y Combel Editorial le informan de que sus datos se han incorporado a un fichero de nuestra responsabilidad, declarado ante el RGPD, donde se conservan bajo estricta confidencialidad. Su finalidad es la de satisfacer los lícitos objetivos del grupo, gestionar la prestación de nuestros servicios y hacerle llegar ofertas e informaciones que puedan ser de su interés.

Consideramos que usted consiente expresamente al tratamiento de dichos datos por parte de Editorial Casals y Combel Editorial, consentimiento que podrá revocar mediante los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que puede ejercer dirigiéndose con una fotocopia de su DNI a nuestras oficinas de la calle Caspe, 79; 1º; 08013 Barcelona.

Completa con tus datos.

Nombre y apellidos

Nombre del centro escolar

Curso

Dirección

Me ha gustado porque

No me ha gustado porque

Señala tus preferencias. Me gustan las historias:

☐ de miedo ☐ de aventuras ☐ de fantasía ☐ realistas

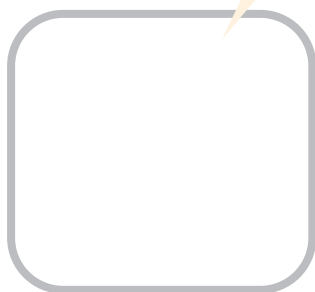
☐ de animales ☐ de valores ☐ de humor ☐ de amistad

de

Amigos para siempre

Cristina i Francho son amigos de Beltrán. Dibuja a los tres, tal como te los imaginas, y completa su presentación.

SOY EL HIJO DEL _____
Y VIVO CERCA DE LA _____
DE MONOS. ME LLAMO _____



SOY _____ Y MIDO
CUATRO METROS DE ALTO; ME HE
ENFUNDADO EN UNA _____
Y UN _____
DE ALA _____



VIVO CON MI TÍO _____
EN EL _____ DE CIENCIAS
ME LLAMO _____



Coge una cinta métrica para medir tu altura y la de un amigo o amiga.

Calcula si los dos juntos sois tan altos como Beltrán. Escríbelo en la ficha.

Yo mido _____ metros.

_____ mide _____ metros.

Somos _____ altos que Beltrán.

Somos _____ bajos que Beltrán.

Somos _____ altos como Beltrán.

Beltrán trabaja en el Ayuntamiento, es la mar de trabajador, además siempre está dispuesto a ayudar a quien se lo pida. **Completa las oraciones que lo afirman. Vuelve a las páginas 19 y 20 si lo necesitas.**

- Mantiene muy limpio el cementerio municipal, no hay ni una mala hierba

- Ayuda a Serapio cuando

- Don Cosme le pide que

- Cuando a los chicos se les cae la pelota en sus dominios

Beltrán vive en un pueblo pequeño, donde le conocen todos sus habitantes y no importa que sea un megaterio. ¿Podría vivir en tu pueblo o ciudad? ¿Cuenta por qué?

Lee qué dice cada muchacho y relaciónalo con un estado de ánimo. Escribe qué hubieras dicho tú y di porqué.

ESOS TIPOS DE LA CIUDAD
NO TENÍAN NINGÚN
DERECHO A ENCERRAR A BELTRÁN
EN UNA JAULA DE CEMENTO
Y EXHIBIRLO COMO SI FUERA
UN FENÓMENO DE FERIA.
(CRISTINA EN PÁGINA 63)

Asustado



Preocupado

A MÍ ME GUSTA MI VIDA.
NO QUIERO OTRA DISTINTA.

(BELTRÁN EN PÁGINA 35)

CREO QUE HA SIDO LA TRAVESURA
MÁS GORDA DE TODA MI VIDA.

(FRANCHO EN PÁGINA 61)

Enfadado

El quid de la cuestión

Beltrán está asustado con las presiones de los científicos y don Heliodoro le comenta con resignación que “a partir de ahora, vas a ser alguien famoso. Tu vida está a punto de cambiar completamente”. Escribe lo que le gusta hacer a Beltrán. Si lo necesitas consulta el libro en la página 35.

Ahí está el problema. A mí me gusta

Piensa en las cosas que haces y escríbelas en la columna correspondiente según te guste hacerlas o no.

Me gusta

No me gusta

Beltrán es muy ingenuo y nunca desconfía de las personas. Lee en la página 34 lo que los científicos le prometieron a Beltrán y marca lo que realmente hicieron con él.

- | | |
|--|---|
| ☐ Montar en barca. | ☐ Encerrarlo en el parque zoológico. |
| ☐ Hacerle análisis de sangre. | ☐ Visitar la casita del Príncipe. |
| ☐ Presentarlo en sociedad. | ☐ Considerar que ya no les es útil. |
| ☐ Hacerle pasar un examen médico. | ☐ Ver el estadio del Atleti. |

Ahora, pinta de color el cuadro que nos dice lo que realmente ambicionaban los científicos.

Hacer un viaje con Beltrán.

Conseguir el Premio Nóbel.

Enseñar a Beltrán como es y se vive en la ciudad.

Di cómo crees que reaccionarías tú si los científicos te hubieran escogido a ti y explica el porqué.

● **Ya sabes cómo Cristina y Francho ayudan a Beltrán. ¿Con quién te identificas tú? ¿Por qué?**

● **Cuenta cómo puedes ayudar a un amigo tuyo.**

Beltrán se va a Escocia en un globo aerostático que tenía guardado don Heliodoro.

Invéntate otro aparejo con que se hubiera podido escapar y dibújalo



Jugar con las palabras

En la página 7, para indicar que suena el timbre de la puerta se escribe el sonido que hace el timbre:
¡Trrriiiiiingl....!

¿Recuerdas qué representan los sonidos siguientes? **Consulta la página si no lo recuerdas. Luego, invéntate cómo escribirías un sonido curioso y explica para qué te serviría.**

- ¡Chsst! (página 9) _____
- ¡Prooomp! (página 42) _____
- ¡Tzsuuummm! (página 28) _____
- ¡Buf! (página 11) _____
- ¡Pssst! (página 55) _____
- ¡Chunck! (página 41) _____
- ¡Riclik! (página 28) _____
- _____

Los personajes de la novela realizan diversas actividades. **Busca en la sopa de letras el nombre de seis profesiones.**

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

Di a qué te gustaría dedicarte de mayor y explica porqué.

Lee estas comparaciones hechas con animales. Recuerda en qué momento se han utilizado y valora si las comparaciones se corresponden con las características del animal comparado.

- Periodista y científicos se lanzaron sobre Beltrán como auténticos buitres (p 30).

- Tío Heliodoro seguía roncando como un oso (página 15).

- Beltrán, para utilizar la bicicleta tenía que encogerse como una ardilla (página 40)

Dibuja la que más te guste.



Jugar con las ilustraciones

Observa la ilustración y lee el fragmento de la página 47.



“Su presentación ante la comunidad científica internacional se llevó a cabo en los salones de un hotel. Para la ocasión, habían preparado un gran decorado que simulaba un paisaje prehistórico.”

- ¿Crees que la ilustración muestra esa sensación de acorralamiento? ¿Cómo?

- ¿Crees que la ilustración muestra el día de la presentación?

- ¿Qué elementos de la ilustración consiguen darnos la impresión de que Beltrán es gigantesco?

Rodea las palabras que reflejan cómo es Beltrán y la sensación que nos da.

Fiero miedoso violento amigable
tranquilo bonachón pacífico atolondrado agresivo

Imagínate al primo William. Recuerda que es pariente de Beltrán y por lo tanto también es muy longevo y un animal prehistórico. Dibújalo y píntalo



Si te gustan los animales, busca una fotografía de tu animal preferido en alguna revista. Recórtala y pégala aquí. Prepara una presentación.



Es mi mejor amigo, se llama _____

Es mi mascota y me gusta porque _____

Siempre me escucha y le cuento _____

De boca en boca

Prepara actividades para poder animar a tus amigos a leer el libro. Explícales detalles que les llamen la atención para que se animen a querer conocer el argumento. Puedes aprovechar estas propuestas.

Propuesta **A**

Puedes presentarles la ilustración de la página 16 y cuestionarlos sobre lo que ven con preguntas como:



¿TE HAS FIJADO
EN LO GRANDE QUE ES ESE PERSONAJE
QUE LLEVA LA BOINA PUESTA?
¿QUIÉN DEBE SER?

¿QUÉ TRAVESURAS
ESTÁN HACIENDO LOS NIÑOS?
¿CREE QUE SE LO ESTÁN
PASANDO PIEN?

¿POR QUÉ CREEES
QUE LOS SEÑORES QUE ESTÁN
SENTADOS ENCUENTRAN NORMAL QUE ESTE
PERSONAJE ESTÉ BARRIENDO CON
UNA ESCOBA ¿TE GUSTARÍA
QUE TE LO CONTARAN?

¿CREEES QUE ESTE PERSONAJE
ESTÁ PRISIONERO EN ESTE PUEBLO
Y LE OBLIGAN A TRABAJAR?

¿PUEDES IMAGINARTE QUE UN GUARDIA
CIVIL SEA UN PERSONAJE DE ESTA NOVELA?
¿Y UN MAESTRO? ¿Y UN CIENTÍFICO?.....

Piensa más preguntas y escríbelas.

Propuesta B

Prepara una ficha con los nombre de los protagonistas y escribe quién es cada uno o una característica suya para que llame la atención de tus amigos y quieran saber más.

Beltrán

Es un megaterio que sabe jugar a fútbol.

Crispulo

Lleva bigote y tricornio por la calle.

Fernández

Para que le hagan caso le gusta hablar con voz autoritaaaaaaaaria!!!!!!!

Alfonso

Es el maestro que mete la pata porque es un poco miedoso.

Heliodoro

Francho

Cosme

Serapio

Pintada

Carmelo

Cristina, Rebollo, Cabestrillo, Eufrasia.....

Recita los nombres para que tus amigos escojan un personaje por el nombre.

Luego les lees la característica de su personaje y que hagan suposiciones al respecto. Procura poner mucho énfasis en la lectura.

Vuelta a empezar

Los convecinos de Beltrán no tuvieron que esperar mucho para saber de Beltrán. Antes de irse les había escrito esta carta (página 69). **Léela y luego contéstale la carta como si tú la hubieras recibido.**

Queridos convecinos:

Ya sé que no resulta elegante salir huyendo sin despedirme de nadie. Pero era la única solución. Estoy seguro de que le hubieseis plantado cara a la Guardia Civil y hasta al ejército de la OTAN si hubiese hecho falta. Pero con eso no se habría arreglado nada. Ahora todo el mundo sabe que estoy aquí y ya no os hubieran dejado nunca en paz. El pueblo se habría llenado otra vez de periodistas, de curiosos, de profesores con bata blanca, de turistas... Una invasión que habría cambiado nuestro pueblo sin remedio. Pronto estaría todo lleno de bolsas de patatas fritas, de botellas vacías de cerveza y de latas de sardinas en aceite. Las calles se cubrirían de coches mal aparcados y de ruidos de motocicletas. Un día nos daríamos cuenta de que ya no quedaba ni una fresa, ni una seta de cardo, ni un caracol en los alrededores. Y otro, ardería el soto del tío Triguero porque alguien habría tirado una colilla encendida o habría hecho una barbacoa. Y yo no puedo haceros eso. Este es mi pueblo, vosotros sois mi gente y no puedo haceros eso. Y por eso me voy.

Gracias a todos por todo. Han sido los mejores siglos de mi vida.

Un abrazo muy fuerte de vuestro amigo.

BELTRÁN"



Un paso más

Escribe una postal a Beltrán contándole lo que has hecho el fin de semana. Decórala como tu quieras

--	---

Un juego

Ahora puedes jugar con tus amigos y compañeros a «Andar como...»

1. Se trata de imitar el movimiento que hacen los animales al andar. Vais a simular cómo andaba un dinosaurio, un megaterio, un triceratops, un tracodón, un plesiosauro... y cómo anda un animal que vive en el bosque (una liebre, un pájaro, una ardilla, un topo...) o en una granja (una gallina, una vaca, una oveja...). Debéis recordar que los dinosaurios y muchos animales prehistóricos eran grandes, altos y, como pesaban mucho, así que andaban lentamente.
2. Escribid los nombres de los animales en cartulinas individuales y luego os las repartís.
3. Ponedlos en círculo dejando un espacio grande en medio para que cada uno de vosotros, por turnos, después de decir el nombre del animal de su cartulina, dé tres vueltas simulando el andar del animal o la manera de moverse que lo caracteriza. Los demás deben adivinar de qué animal se trata.
4. Aplaudid fuerte si os ha gustado la simulación.
5. Si la representación no se parece al animal indicado, podéis hacer los comentarios oportunos para que vuestro compañero lo vuelva a intentar corrigiendo los movimientos.