

Primaria
BambúLector

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

Marta Montero



La fiesta de Areta

Jaume Copons / Liliana Fortuny



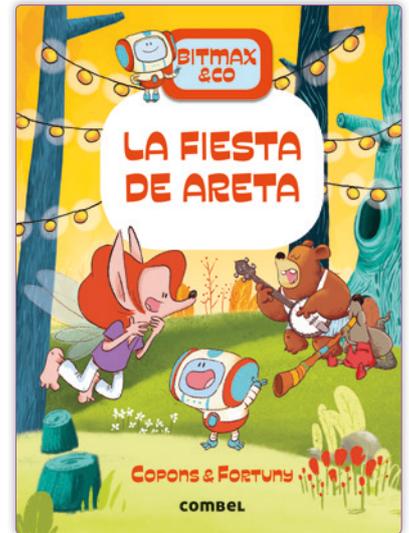
Nombre:

Centro:

1 Fíjate en la cubierta y responde:

- ▶ ¿Cuántos personajes del Bosque Azul hay en la portada?

- ▶ ¿Quién es el personaje principal de esta historia?

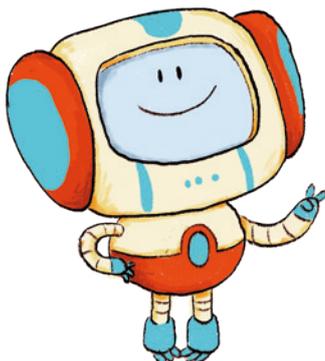


2 Responde:

- ▶ Bitmax y Areta están muy contentos. ¿Te imaginas por qué?

- ▶ En el título hay la palabra «fiesta». ¿Qué elementos de la ilustración te hacen pensar en una fiesta?

- ▶ ¿Cuál crees que es el motivo de la fiesta de Areta?



ADÉNTRATE EN LA LECTURA
¡Y COMPROBARÁS SI HAS ACERTADO!

3 Mira el libro por fuera y relaciona las partes que observas:

Lomo

Sinopsis

Contracubierta

Cubierta

Título

Nombre colección



Nombre editorial

Nombre autores

4 Ahora observa el libro por dentro y responde:

- ▶ ¿Cuántas partes tiene este libro? _____
- ▶ Escribe el título de cada parte:

Parte	Título
Primera	La carta de Areta
Segunda	
Tercera	
Cuarta	
Quinta	

- 1 Areta está muy preocupada buscando una carta. Uno de estos sobres es para ella. ¿Qué datos (nombre y dirección) debería haber escritos en el sobre?



- 2 ¡Claro! Tenía que ser Evo quien está detrás del lío de la carta... Observa el cambio de humor de Areta en poco rato:



Antes de leer
la carta.

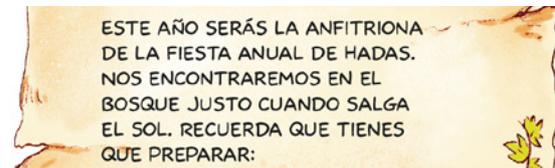
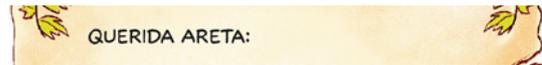
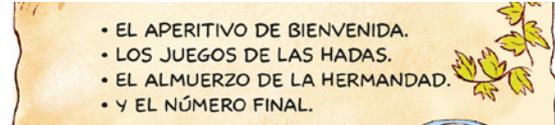


Después de leer
la carta.

- Explica qué ha ocurrido entre estas dos imágenes:

3 Busca la carta de las hadas en el libro y relaciona las partes:

1. Frase de saludo.
2. Presentación del motivo de la carta.
3. Lista de tareas para Areta.
4. Firma de las emisoras de la carta.



4 ¿Qué significa «anfitriona»? Marca la respuesta correcta:

- Es un tipo de hada.
- Es una palabra para hacer magia de hada.
- Es la persona que recibe invitados en su casa.



5 ¿Será capaz Areta de preparar una fiesta en tan poco tiempo? ¡Haz una hipótesis! En el capítulo siguiente comprobarás si has acertado.

NO

SÍ



1 Marca si las siguientes frases son verdaderas (V) o falsas (F):

	V	F
Areta es un hada con mucha habilidad para la magia.		
Areta piensa que no será capaz de preparar la fiesta.		
Evo se arrepiente del lío que ha montado y quiere ayudar a Areta.		
Areta escribe a las otras hadas para comunicar la anulación de la fiesta.		
Los amigos del Bosque Azul animan a Areta y la ayudan.		

2 Areta es un hada muy querida en el Bosque Azul y tiene un gran reto por delante. ¿Cómo la ayudarán sus amigos? Relaciona las viñetas.



NOSOTROS
DECORAREMOS
EL BOSQUE.



NOSOTROS
ORGANIZAREMOS
LOS JUEGOS.



NOSOTROS
COCINAREMOS.

Juegos
divertidos para
las hadas.

Un menú
exquisito y galletas
arrugadas.

Serpentinas,
globos y
lucécitas.

3 Bitmax ha descubierto que Areta tiene un problema con la magia. Marca con una **X** los trucos de magia que ha hecho Areta y si son errores o no.



Convertir un sapo en un sapo

- Lo hizo Areta.
- Lo hizo otra hada.
- Fue un error.
- Fue un éxito.



Provocar una lluvia de flores

- Lo hizo Areta.
- Lo hizo otra hada.
- Fue un error.
- Fue un éxito.



Salvar a Hamlet del accidente

- Lo hizo Areta.
- Lo hizo otra hada.
- Fue un error.
- Fue un éxito.

4 Por suerte, Bitmax dice que ayudará a Areta a preparar la magia del número final. ¡Inventa o dibuja una idea de lo que puede hacer!

- 1 Encuentra las cinco hadas silvestres en el aperitivo de bienvenida. Asocia el nombre de las dos hadas que conocemos e inventa un nombre para las otras tres hadas.



Hada Centella

Hada Flor

- 2 Observa los dibujos y relaciona los nombres de los juegos. Escribe en el programa los juegos en el orden en el que se han jugado.



Juego del escondite.



Juego de rebotar piedras en el río.



Carrera de relevos.



Carrera de sacos.

FIESTA POPULAR
Juegos de hadas

Primer juego: _____

Segundo juego: _____

Tercer juego: _____

Cuarto juego: _____

1 ¡Ay! Las cosas se complican en este capítulo. Ordena la secuencia de lo que ocurre y relaciona las viñetas con el texto.

1.
Primero...

Los amigos del Bosque Azul van a la roca para decidir el número final.



2.
Entonces...

Las hadas comen con toda la tranquilidad del mundo y se van a hacer la siesta.



3.
De repente...

Los amigos del Bosque Azul ven que las hadas han desaparecido.

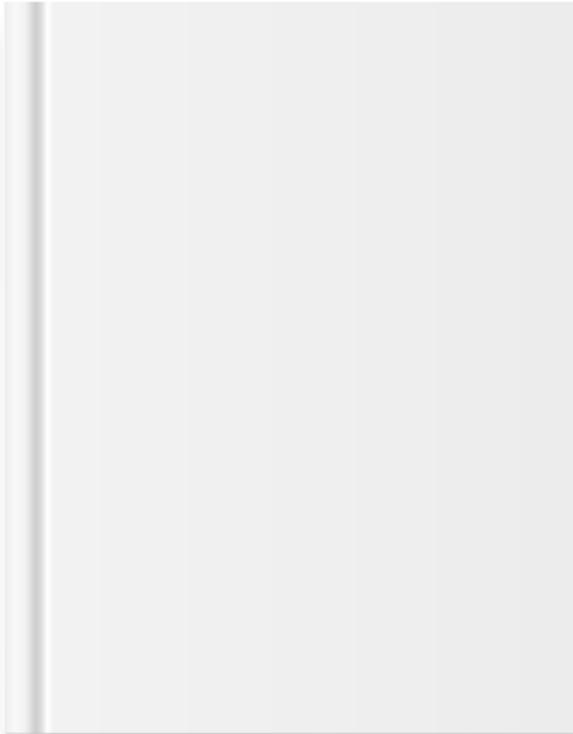


4.
Al final...

Mus y Wagner vienen corriendo para avisar de que Evo ha escapado.



- 2 Mus y Wagner sospechan que la desaparición de las hadas tiene que ver con el libro que Evo ha leído. Dibuja la portada y escribe el título de ese libro.



- ¿Por qué crees que es un problema que Evo haya leído el libro?

- 3 ¿Qué es una «leyenda»?

Un cuento popular que tiene elementos reales y elementos imaginarios.

Un cuento de miedo.

Historias que parece que antiguamente pasaron de verdad.

Cuentos que solo se creen las hadas.

- ¿Conoces alguna leyenda? Escribe su título:

1 Marca la respuesta correcta:

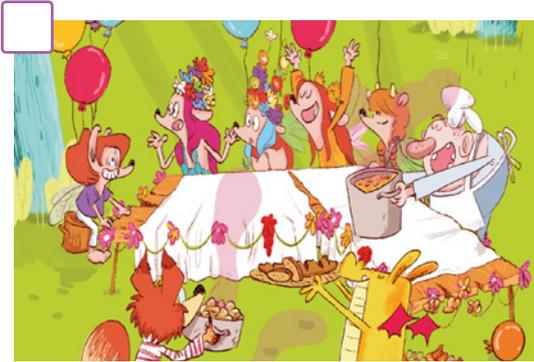
- ▶ La desaparición de las hadas es obra de...
 - Areta y sus trucos de magia.
 - Evo, que se transforma en el Cazador de Hadas.
 - Del verdadero y auténtico Cazador de Hadas.
- ▶ Areta intenta un truco de magia y...
 - hace un agujero en el saco de Evo y las hadas escapan.
 - provoca un incendio en el bosque.
 - consigue parar a Evo y puede liberar a las hadas del saco.
- ▶ Cuando las hadas salen del saco...
 - dicen que han pasado mucho miedo.
 - piensan que Areta ha hecho una magia magnífica.
 - están muy enfadadas con Areta.



2 ¡Qué contentas se van las hadas, aunque sin haber disfrutado del número final! Invéntate una despedida y nuevos agradecimientos y escríbelos en los globos.



1 Recapitulemos. Ordena las viñetas del 1 al 6:



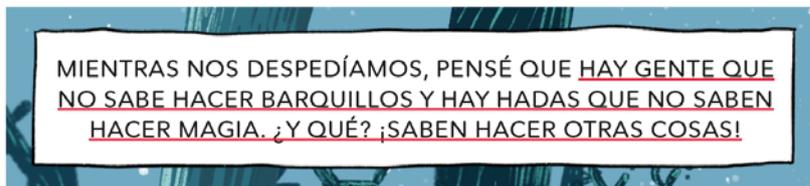
2 Ahora que ya conoces a Areta y sabes que es un poco desastre con la magia, ¿serías capaz de inventar un título que contenga las palabras "hada" y "magia"?



3 ¿Qué has aprendido con este libro?

- Que la magia no existe.
- Que todo el mundo sabe hacer bien algo, aunque no sea lo que los demás esperan.
- Que los amigos no te ayudan cuando más los necesitas.

4 Al final del libro, Bitmax transmite una reflexión. ¿Podrías explicarla de otra manera y con tus propias palabras?



5 Fíjate en la cubierta del próximo libro de la colección:



- ▶ Garfunkel tiene una actitud extraña ante un aparato. ¿Reconoces qué aparato es?

- ▶ También vemos que contesta a Bitmax de mala manera... ¿Qué imaginas que ocurrirá en esta nueva aventura?

Ficha del libro

Título: _____

Autor: _____

Ilustradora: _____

Editorial: _____

PERSONAJES

▶ ¿Quién protagoniza esta aventura del Bosque Azul?

▶ ¿Qué otros personajes aparecen? Escribe algunos nombres.

▶ ¿Quiénes son los protagonistas de la colección?

ARGUMENTO

En esta aventura el personaje que se enfrenta a un gran reto es

_____.

Aunque es un _____ no es muy buena realizando

_____.

Además, Evo provoca una de sus trastadas: _____.

Gracias a los habitantes del _____ Areta lo

soluciona y se celebra una gran _____.

VALORES: convivencia, diversidad, solidaridad

▶ ¿Crees que Areta piensa lo mismo de sus capacidades al principio y al final de la historia? ¿Por qué lo crees?

LA NOVELA GRÁFICA

- ▶ En los cómics, las emociones de los personajes se representan a través de la forma de los ojos, la boca o las cejas:



Alegría

Enojo

Sorpresa

Tristeza

Miedo

Concentración

- ▶ Indica el estado de ánimo de Areta en las siguientes ilustraciones que aparecen en esta aventura:



VALORACIÓN DEL LIBRO

- ▶ ¿Te ha gustado este libro?

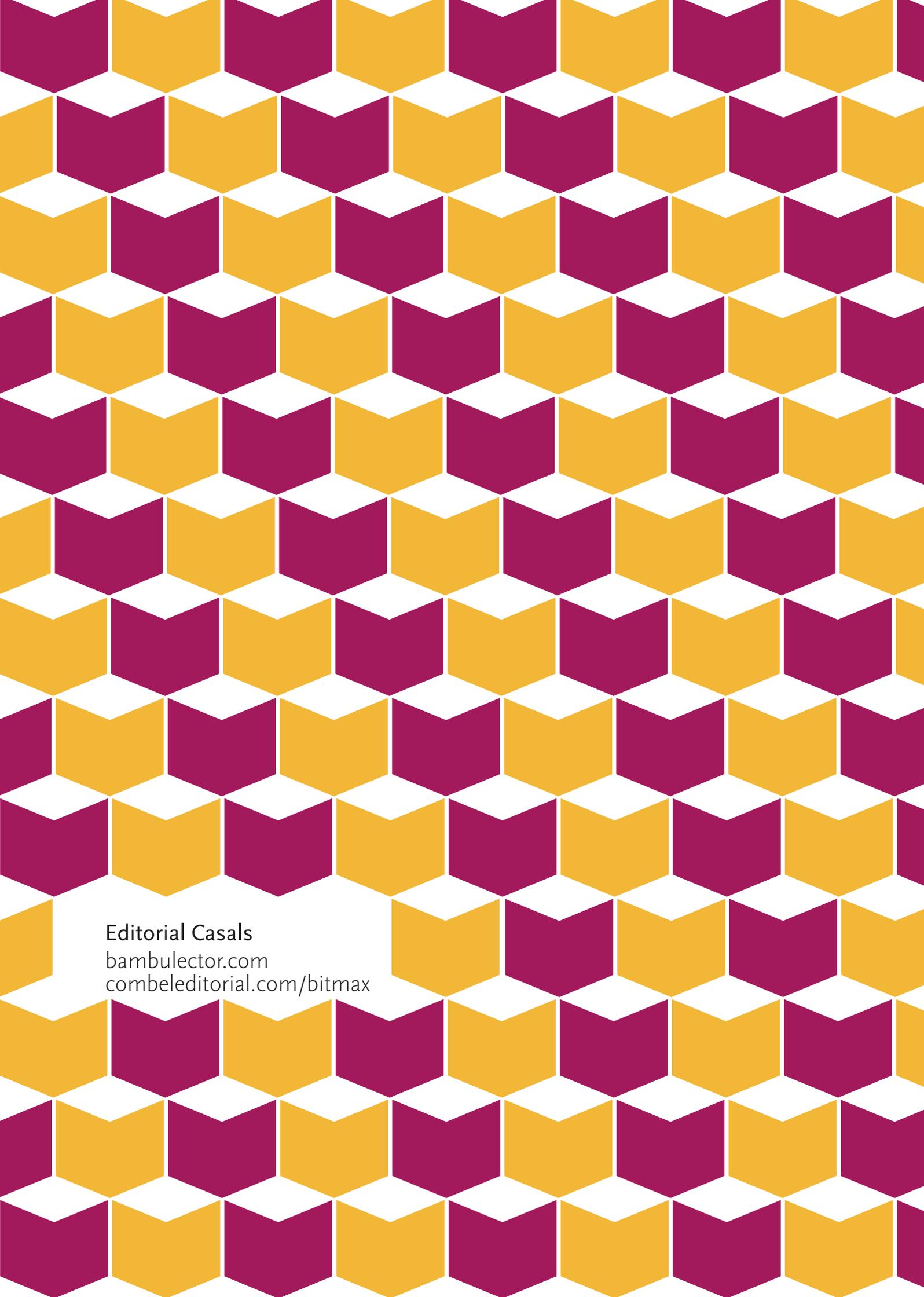
Mucho

Bastante

Poco

- ▶ ¿Lo recomendarías a alguien? _____ ¿A quién? _____

- ▶ ¿Qué le dirías? _____



Editorial Casals
bambulector.com
combeleditorial.com/bitmax