



PRÓXIMA PARADA ALFAGUARA

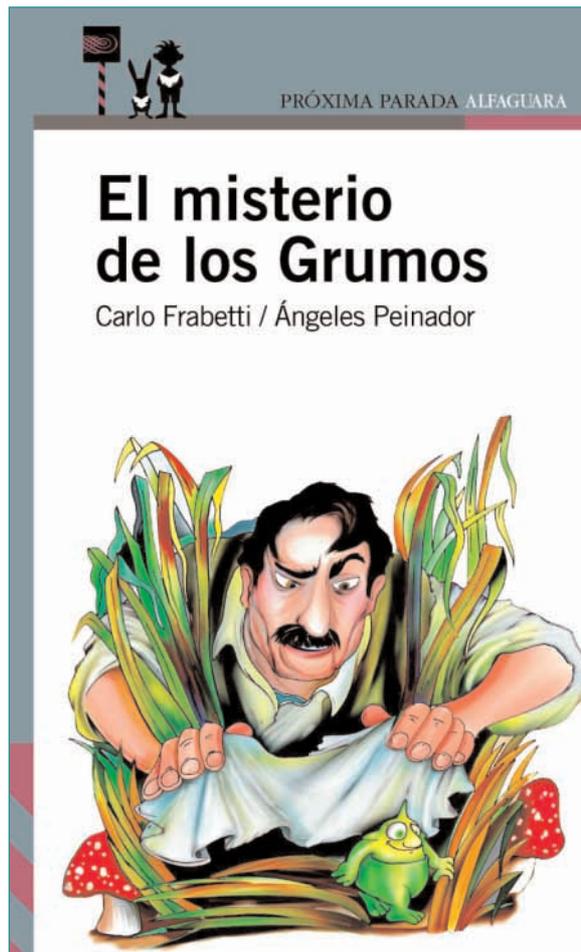
El misterio de los grumos

Autores: Carlo Frabetti / Ángeles Peinador

Páginas: 128

Formato: 12 x 20

Serie Morada: Desde 8 años





ÍNDICE DE CONTENIDOS DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES

FICHA TÉCNICA

- INTRODUCCIÓN
- ARGUMENTO
- INTERÉS FORMATIVO Y TEMÁTICO
- AUTORES

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

- 1. CÓMO RECONOCER A UN GRUMO
- 2. ESTE TÍTULO TIENE GRUMOS Y MUCHO MISTERIO

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

- 1. CONOZCO A LOS PERSONAJES
- 2. DONDE SUCEDE LA HISTORIA
- 3. LO QUE DICEN LOS PERSONAJES

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

- 1. DESCRIBIR CON IMÁGENES
- 2. DESCUBRIMOS AL GRUMOIDE

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

- 1. PICTOGRAMAS Y GRUMOS
- 2. EL JUEGO DE LAS PALABRAS

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

- 1. ABETOS Y ROBLES

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

- 1. LA CASA DE GUELMÍ

ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN MEDIOAMBIENTAL

- 1. LO QUE AÚN NO SABEMOS DE LA NATURALEZA

SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

- 1. GRUMOS, GNOMOS, ENANITOS...

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

- 1. EL PUZZLE DE LOS GRUMOS
- 2. SOPA DE GRUMOS

SOLUCIONARIO



Introducción

Los educadores somos conscientes de que los niños de ciudad viven en un mundo bastante artificial, rodeados muchos artilugios electrónicos y con poco contacto con la Naturaleza. La lectura de *El misterio de los grumos* les hará disfrutar de una aventura fantástica que sucede en bosques, cuevas subterráneas, lagos... y también les permitirá reflexionar sobre todo lo que queda por descubrir en entornos naturales tan bellos.

Argumento

Hace muchísimo tiempo los grumos no sabían encender el fuego y tenían que aprovechar trocitos de sol que de vez en cuando caían en el bosque. Pero una noche llovió tanto que el agua apagó todas las hogueras que los grumos habían encendido.

Y el bosque se quedó frío y oscuro.

Plof era un grumo muy sabio que entendía el lenguaje de los humanos. Plof conocía a un niño humano llamado Miguel y Miguel conocía a una poderosa bruja. Un día, con la ayuda de la bruja Amanita, se apoderaron de la lupa de un malvado cazador y descubrieron que podrían encender todas las hogueras que quisieran sin hacer otra cosa que concentrar los rayos de sol sobre el cristal de la lupa. Para los grumos había comenzado la Edad del Fuego.

Interés formativo y temático

Como advierten los autores de este libro, los grumos son unos personajes simpáticos, inteligentes que viven en el bosque, cerca de una laguna. Se parecen a las ranas, pero caminan erguidos y tienen un cuernito o dos sobre su cabeza. Muy pocos humanos los han visto y su mundo es todo un misterio. Descifrar ese misterio es un reto para los jóvenes lectores: Si logramos adentrarnos en el mundo subterráneo de la grumera podemos conseguirlo, pero antes de «entrar» es imprescindible «llevar en la mochila» nuestra capacidad para imaginar, nuestra fantasía y ¿por qué no? nuestra creatividad.

Una bonita historia con personajes de cuento, una historia que informa, que entretiene, que hace soñar y que invita a disfrutar de la naturaleza sin salir de casa.

Autores

Carlo Frabetti es italiano (y vegetariano y matemático). Autor de gran cantidad de libros para niños y jóvenes, también ha creado, escrito y dirigido varios programas de televisión pensando en los niños.

Ángeles Peinador nace en Madrid en 1960. Ejerce como maestra durante diez años y esto le confirma que lo que más le gusta es dibujar e inventar historias para niños, la música, el cine, las patatas fritas y andar por su casa en calcetines.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

Actividad 1

CÓMO RECONOCER A UN GRUMO

Viven en el bosque, cerca de las lagunas, se parecen a las ranas pero caminan erguidos, tienen un cuernecillo o dos sobre la cabeza, pueden ser de color rosa o verde, les gustan las setas venenosas... Son los grumos, y los autores de este relato nos los presentan al principio por medio de unas deliciosas rimas. Hacemos una primera lectura de las estrofas, en voz alta, y seguidamente jugamos a **distinguir las características de estos personajes tachando la figura del grumo cuando el contenido de las frases que proponemos sea falso.**

Actividad 2

ESTE TÍTULO TIENE GRUMOS Y MUCHO MISTERIO

Aconsejamos al profesor para que todavía no desvele ante sus alumnos el título del relato. Es mejor que los niños lo descifren jugando con **un cuadro de pares de números**. Como el profesor ya sabe, a cada par de números le corresponde una letra y de esta forma, los niños pueden descifrar el título de este relato.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

CONOZCO A LOS PERSONAJES

Guelmi, sus padres, Plaf y Chof, la vieja gruma Flam, el tío Plof, el cazador, la bruja y Miguel, son los personajes más importantes de este relato; buscamos en el texto **aquellos párrafos donde intervienen estos personajes y explicamos cómo son y lo que hacen**. Luego completamos el crucigrama con los nombres de los personajes citados.

Actividad 2

DONDE SUCEDE LA HISTORIA

Explicamos a nuestros alumnos que los autores de este relato **describen con tanta precisión los lugares donde sucede la novela que es como si estuviésemos viendo ese lugar, mientras leemos**. Por ejemplo, en el primer capítulo se nos describe la grumera, es decir, la casa de los grumos, en capítulos posteriores, la Casa de la Muerte, la Laguna Invisible, la Casa del Sol... Leemos en voz alta las descripciones de dichos lugares y resumimos el contenido de algunos en la Ficha del Alumno. Para enriquecer la actividad, el profesor propondrá a los niños que dibujen los lugares citados en su cuaderno de trabajo.

Profesor/a

**PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)****Actividad 3****LO QUE DICEN LOS PERSONAJES**

Recordamos a nuestros alumnos que, en la novela, **un diálogo es una conversación entre dos o más personajes**. En grupos, elegimos cuatro diálogos especialmente significativos para los niños y los dramatizamos. Seguidamente los niños completan la ficha del alumno escribiendo la parte del diálogo correspondiente a cada ilustración.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA**Actividad 1****DESCRIBIR CON IMÁGENES**

Explicamos a los niños que los autores en este relato han utilizado **expresiones para describir cosas que percibimos con los sentidos**, por ejemplo, **imágenes** que se perciben con el oído: «Mientras los truenos retumbaban como si un rebaño de vacas locas corriera en estampida sobre las nubes». «El viento aullaba como una manada de lobos hambrientos». **Imágenes** que se perciben con **la vista**: «El viento zarandeaba las ramas con tal violencia que los árboles parecían enloquecidos gigantes agitando sus largos brazos de madera». «Era blanco y deslumbrante, como la nieve bajo el sol de mediodía»... En la ficha del Alumno, los niños leerán las frases y distinguirán si las imágenes se perciben con la vista o con el oído.

Actividad 2**DESCUBRIMOS AL GRUMOIDE**

En el capítulo «El Grumoide», leemos la descripción de este original personaje de cuatro patas, cuatro brazos, cuatro ojos, dos narices, cuatro orejas, tres pedúnculos y proponemos **un ejercicio de comprensión lectora y atención**. Se trata de completar la figura del grumoide con arreglo a los datos que proporciona el texto.

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA**Actividad 1****PICTOGRAMAS Y GRUMOS**

Sabemos que la **lectura simultánea de texto e imágenes** es una de las actividades preferidas por nuestros alumnos y por eso proponemos un fragmento entresacado del capítulo «La Laguna Invisible». Los niños descifrarán las imágenes y escribirán el nombre de cada una de ellas en el apartado correspondiente. Al final se leerá el fragmento completo en voz alta.

Profesor/a

**ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA (CONT.)**Actividad 2**EL JUEGO DE LAS PALABRAS**

Elegimos palabras del texto, averiguamos su significado y pedimos a los niños que escriban el mayor número posible de palabras con cada una, por ejemplo:

MADRIGUERA: madre- riega- rama-agria- mira- guerra- gira- medir- rima- miga, etc...

Podemos proponer la actividad a modo de concurso y realizarla en los tiempos que el profesor considere oportuno.

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIOActividad 1**ABETOS Y ROBLES**

Son los dos árboles que aparecen citados más frecuentemente en la novela y podemos **averiguar datos sobre ellos consultando enciclopedias e Internet**: cómo es su hoja: caduca o perenne, qué forma tiene su copa, sus hojas, sus ramas, cuál es la utilidad de su madera, en qué países se encuentran bosques de estos árboles... Seguidamente los niños van anotando en la ficha del Alumno todos los datos obtenidos.

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARESActividad 1**LA CASA DE GUELMÍ**

«...Era una profunda y estrecha galería que se adentraba en la tierra como una topera, la galería daba a una cueva grande para los grumos que sólo miden 15 cm. de altura... etc...». Así comienza la descripción de la grumera en el capítulo primero de este relato. Nosotros proponemos a los alumnos un trabajo en equipo, se trata de reproducir la grumera en arcilla o plastilina con todos los detalles que se citan en el párrafo: La habitación principal con su pequeña despensa llena de avellanas, bellotas, hongos secos... el dormitorio cuyo suelo estaba recubierto de musgo y la cuna de pétalos de flores donde dormía Guelmi, la hoguera, etc... y por último las figuras de los grumos a tamaño natural y pintados de verde esmeralda los grumos, y de rosa las grumas.

Es aconsejable disponer en el aula de arcilla suficiente, pinturas t mpera o gouache, musgo, hojas secas, ramitas para que el acabado de la actividad resulte m s vistoso.

Una vez realizada, se expondr  en un rinc n del aula y permanecer  en dicho lugar hasta que terminemos la lectura de la novela y la realizaci n de actividades que proponemos desde este plan lector.

Profesor/a

**ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES****EDUCACIÓN MEDIOAMBIENTAL****Actividad 1****LO QUE AÚN NO SABEMOS DE LA NATURALEZA**

Preguntamos a los alumnos: ¿Quién de vosotros sabe distinguir un petirrojo de un mirlo? ¿y un cuervo de una urraca? ¿Quién de vosotros al pasear por un bosque o por un jardín es capaz de reconocer un abeto, o un roble o un álamo?

Para mucha gente, todos los árboles son iguales, todos los pájaros se parecen...

A nosotros los educadores, con este libro, nos gustaría acercar a los alumnos al bosque, al jardín, al parque... y suscitar su curiosidad por aprender a distinguir un árbol de otro, un pájaro de otro, un insecto de otro...

En equipos de tres, proponemos a los chicos elegir árboles de los que aparecen en la novela y buscar información sobre su tamaño, la forma de sus hojas, el color, el lugar donde suele encontrarse... Seguidamente jugar entre los equipos a hacerse preguntas respecto a los árboles con los que se ha trabajado, por ejemplo: ¿En qué se distingue la acícula del pino de la hoja del roble? Seguir el mismo procedimiento con los pájaros, con los insectos etc...

SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA**Actividad 1****GRUMOS, GNOMOS, ENANITOS...**

Por si las aventuras de Guelmi y su familia nos han sabido a poco, recomendamos a las familias de nuestros niños la lectura de *El bosque de los grumos*, primer título de esta serie de personajes, editado también por Alfaguara en su serie morada.

El bosque es un lugar muy sugerente para imaginar historias con seres fantásticos como los gnomos, de sobra conocidos por nuestros alumnos por medio de la serie de televisión *David el gnomo*.

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS**Actividad 1****EL PUZZLE DE LOS GRUMOS**

Para poder realizar esta actividad hemos dividido dos láminas iguales en nueve casillas A y B. La lámina B presenta casillas vacías y los niños deberán rellenar los huecos con las casillas correspondientes que aparecen sueltas en la lámina. Es un ejercicio de **agudeza visual**.

Actividad 2**SOPA DE GRUMOS**

Presentamos **una sopa de letras con palabras significativas** de este relato, por ejemplo, laguna, cazador, roble, abeto, etc... en total, seis palabras cuyos nombres se leen de izquierda a derecha, de derecha a izquierda y de arriba abajo.

Profesor/a



SOLUCIONARIO

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

1.- CÓMO RECONOCER A UN GRUMO

Tachar la figura del grumo en estas frases:
Los grumos son de color azul / Tienen tres cuernos.

2.- ESTE TÍTULO TIENE GRUMOS Y MUCHO MISTERIO

El misterio de los grumos

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

1.- CONOZCO A LOS PERSONAJES

1.- Guelmi, 2.- Plaf, 3.- Miguel, 4.- Chof, 5.- Plof.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1.- DESCRIBIR CON IMÁGENES

- El viento aullaba como una manada de lobos hambrientos. OÍDO.
- Era blanco y deslumbrante, como la nieve bajo el sol del mediodía. VISTA
- Mientras, los truenos retumbaban como si un rebaño de vacas locas corriera sobre las nubes. OÍDO
- El viento zarandeaba las ramas con tal violencia que los árboles parecían enloquecidos gigantes agitando sus largos brazos de madera. VISTA.

2.- DESCUBRIMOS AL GRUMOIDE

- A: Faltan dos cuernos, el brazo izquierdo y la tercera pierna.
- B: Falta un brazo interior.
- C: Falta el brazo derecho y la segunda pierna.

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1.- PICTOGRAMAS Y GRUMOS

En medio de la laguna hay una isla flotante y en la isla hay un roble que es tan grande como todo un bosque. En el tronco del gran roble hay un panal enorme, rebosante de dulcísima miel. Las abejas de ese panal no pican, sólo hacen cosquillas por lo que los grumos pueden atiborrarse de miel sin peligro.

2.- EL JUEGO DE LAS PALABRAS

Madriguera: madre, rama, mira, miga, riega, guerra, reguera....
Cazador: dora- caza- cara- cada- roca...

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1.- EL PUZZLE CON LOS GRUMOS

X: (4-c) M: (1-a) L: (3-a) T: (1-b)

2.- SOPA DE GRUMOS

L	P	Y	T	R	A	G	R	P	N	D	S
C	A	Z	A	D	O	R	S	T	M	G	A
P	S	T	L	A	G	U	N	A	Y	R	G
J	S	E	T	A	R	M	E	B	T	A	J
P	R	S	R	Y	L	O	S	A	R	T	R
A	T	E	S	X	M	X	Ñ	O	P	Q	H



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

Actividad 1

CÓMO RECONOCER A UN GRUMO

- Lee con atención las rimas y colorea la palabra grumo tantas veces como aparezca.



*Si en una noche de luna,
o al clarear la mañana,
ves cerca de una laguna
un ser que es como una rana,*

*pero que camina erguido
y se esfuma como el humo
al oír el menor ruido,
no estás soñando: es un grumo.*

*Si del bosque en lo profundo
una cosa pequeñita
vislumbras por un segundo
mordisqueando una amanita,*

*y esa cosa, verde o rosa,
se relame con el zumo
de la seta venenosa,
no alucinas: es un grumo.*

*Si ves entre la maleza
un bicho con un cornete
o dos sobre la cabeza,
tan rechoncho y regordete*

*y tan ágil y flexible
como un luchador de sumo
diminuto y apacible,
no lo dudes: es un grumo...*

- Fíjate en las frases y tacha la figura del grumo cuando el contenido de la frase sea falso.



Los grumos viven cerca de las lagunas.



Los grumos son de color azul.



Les gustan las setas venenosas.



Tienen tres cuernos.



Alumnos/as

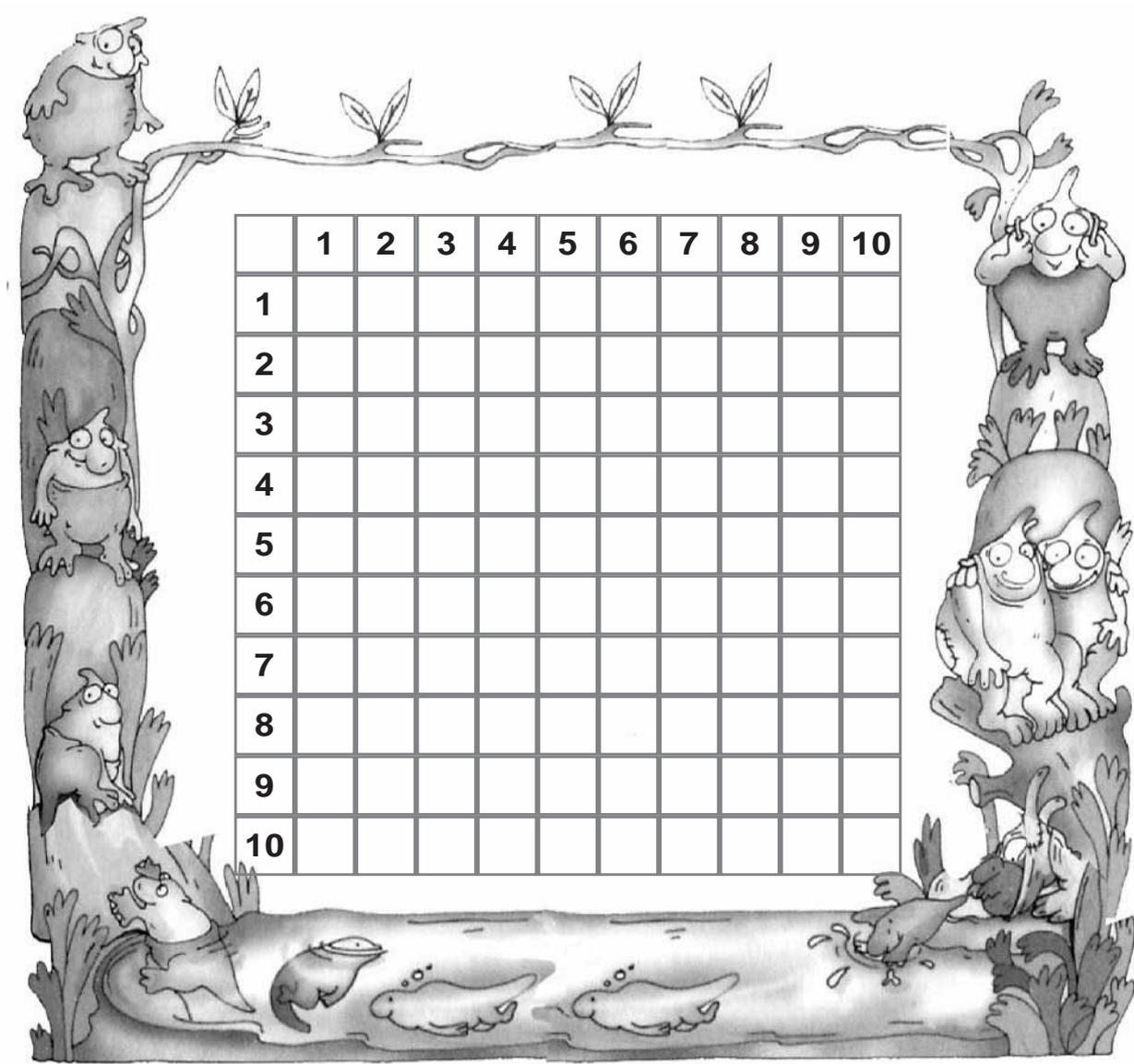


PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 2

ESTE TÍTULO TIENE GRUMOS Y MUCHO MISTERIO

- Ahora vamos a jugar. Descifra la letra que corresponde a cada par de números y averigua el título de este cuento.



- (2-2) E (2-3) L (3-2) M (3-3) I (3-4) S (3-5) T (3-6) E
 (3-7) R (3-8) I (3-9) O (5-4) D (5-5) E (6-1) L (6-2) O
 (6-3) S (8-1) G (8-2) R (8-3) U (8-4) M (8-5) O (8-6) S

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

CONOZCO A LOS PERSONAJES

- Guelmi, sus padres, la vieja gruma, el tío de Guelmi etc... son algunos de los Personajes de esta novela. Recuerda sus nombres y completa el crucigrama.

1. Nombre del grumo pequeño, protagonista.
2. Así se llama la mamá del pequeño grumo.
3. El nombre de Guelmi dicho al revés.
4. El papá del pequeño grumo.
5. El nombre del tío del pequeño Grumo.

Actividad 2

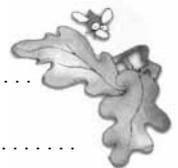
DONDE SUCEDE LA HISTORIA

- Recuerda algunos lugares donde sucede la historia y escribe cómo son.

LA GRUMERA:.....

LA LAGUNA INVISIBLE:.....

LA CASA DE LA MUERTE:



Alumnos/as

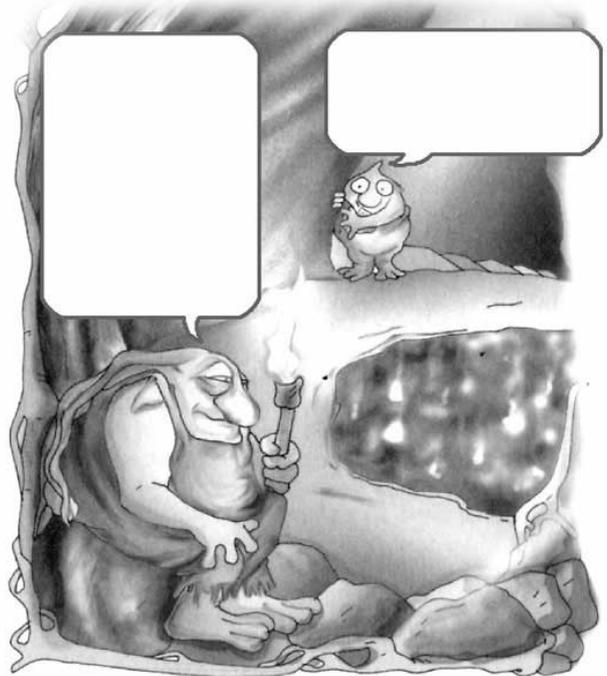


PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 3

LO QUE DICEN LOS PERSONAJES

- Observa las ilustraciones y recuerda lo que dicen los personajes. Escribe.



Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 1

DESCRIBIR CON IMÁGENES

- Te presentamos expresiones que describen cosas que percibimos con los sentidos. Lee con atención y distingue las que percibimos con la vista o con el oído. Marca.



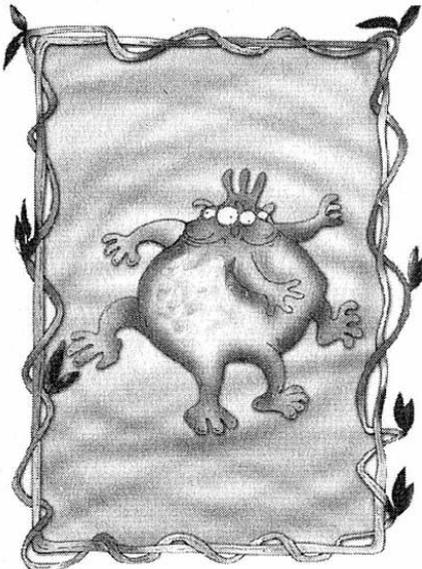
El viento aullaba como una manada de lobos hambrientos.		
Era blanco y deslumbrante, como la nieve bajo el sol del mediodía.		
Mientras, los truenos retumbaban como si un rebaño de vacas locas corriera sobre las nubes.		
El viento zarandeaba las ramas con tal violencia que los árboles parecían enloquecidos gigantes agitando sus largos brazos de madera.		

Actividad 2

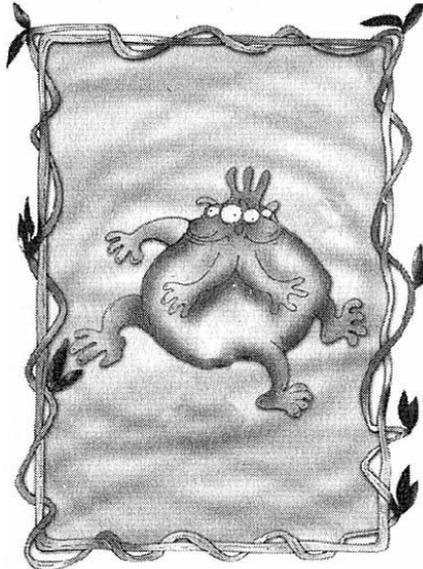
DESCUBRIMOS AL GRUMOIDE

- Busca el capítulo «El Grumoide» y colorea al verdadero grumoide de los tres que te presentamos.

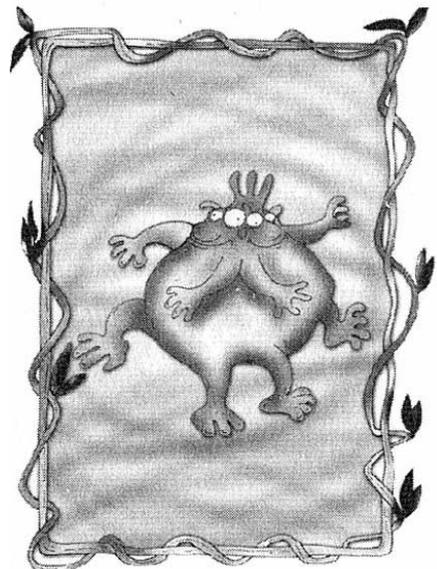
A



B



C



Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 1

PICTOGRAMAS Y GRUMOS

- Te proponemos hacer tres cosas: Leer, interpretar los pictogramas y escribir. ¿Qué te parece? Empieza, ya.

En medio de la laguna hay una isla flotante y en la isla hay un 

..... que es tan grande como todo un bosque. En el tronco

del gran.....  hay un panal enorme, rebosante de

dulcísima miel. Las  de ese panal no pican,

sólo hacen cosquillas por lo que los 

pueden atiborrarse de miel sin peligro.



Alumnos/as

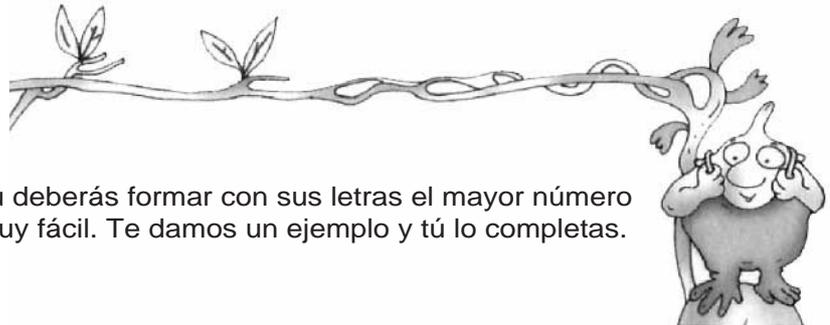


PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 2

EL JUEGO DE LAS PALABRAS

- Te damos palabras del texto y tú deberás formar con sus letras el mayor número de palabras. ¿Te atreves? Es muy fácil. Te damos un ejemplo y tú lo completas.



MADRIGUERA

- | | |
|-----------|-----------|
| 1.- MADRE | 4.- |
| 2.- RAMA | 5.- |
| 3.- MIRA | 6.- |

CAZADOR

- | | |
|-----------|-----------|
| 1.- | 4.- |
| 2.- | 5.- |
| 3.- | 6.- |

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Actividad 1

ABETOS Y ROBLES

- Son los nombres de los árboles que aparecen en este relato. Averigua todo lo que puedas de ellos y completa las dos fichas que te presentamos.

	NOMBRE DEL ÁRBOL
	FORMA DE SUS HOJAS
	LUGARES DONDE SE ENCUENTRA:
	UTILIDAD:

	NOMBRE DEL ÁRBOL
	FORMA DE SUS HOJAS
	LUGARES DONDE SE ENCUENTRA:
	UTILIDAD:

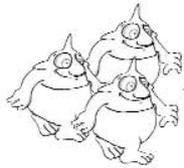
Alumnos/as



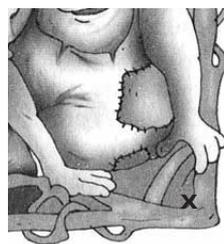
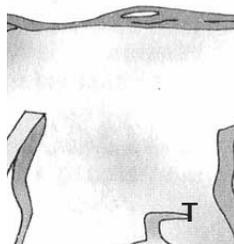
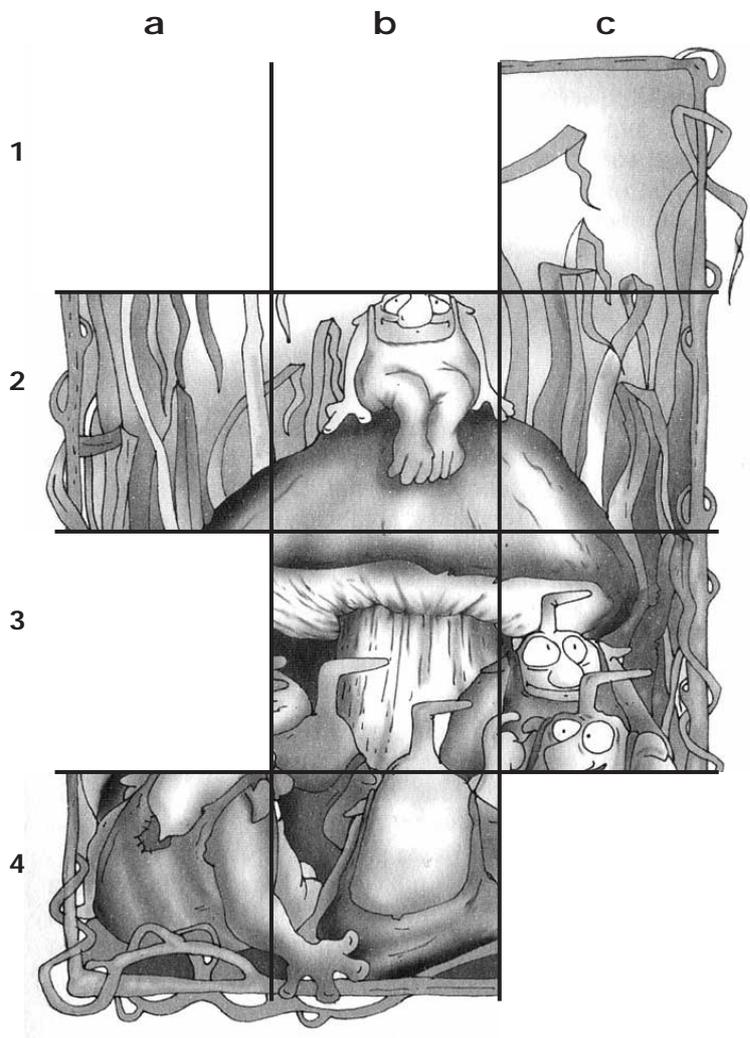
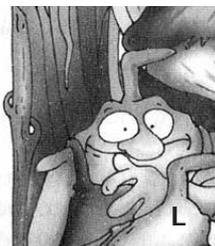
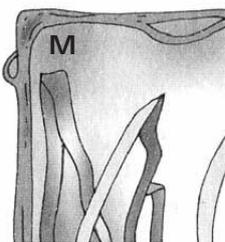
JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 1

EL PUZZLE CON LOS GRUMOS



• Fíjate bien en las dos láminas y completa y colorea la lámina de la derecha eligiendo las cuatro piezas que le faltan.



Alumnos/as



JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS (CONT.)

Actividad 2

SOPA DE GRUMOS



Busca cuatro palabras de este cuento en la sopa de letras.
 Las palabras se leen de izquierda a derecha
 de derecha a izquierda y de arriba abajo.
 Rodea, rapidito.



L P Y T R A G R P N D S
 C A Z A D O R S T M G A
 P S T L A G U N A Y R G
 J S E T O R M E B T A J
 P R S R Y L O S A R T R
 A T E S X M X Ñ O P Q H

