

ENTRE BANDIDOS ANDA EL JUEGO

LAS AVENTURAS DEL BANDIDO SALTODEMATA

Guía elaborada por: Pedro C. Cerrillo
Santiago Yubero



U.C.L.M. UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA
CEPLI

Centro de Estudios y Documentación de Promoción
de la Lectura y Literatura Infantil

Con la colaboración de:
Diputación Provincial de Cuenca.
Caja Castilla La Mancha

(Las ilustraciones pertenecen al libro
"El bandido Saltodemata",
de Otfried Preussler, Noguera, 1977)
De la guía: Pedro C. Cerrillo y Santiago Yubero (*)
Diseño: Javier Semprún y Santiago Yubero
Maquetación: CIDI (Universidad de Castilla-La Mancha)
Edita: CEPLI
Imprime: Gráficas Cuenca
Depósito Legal: CU-320-2004

(*) Los titulares del copyright dan su permiso para que las actividades de esta guía puedan ser reproducidas, de forma total o parcial, bien por medios electrónicos, mecánicos, informáticos, por fotocopia u otros medios, para que puedan ser realizadas por los niños de manera individual o colectiva, con el objetivo prioritario de su acercamiento a la lectura.

ÍNDICE

	Págs.
1. Las reglas del juego	5
2. El autor y su obra: Otfried Preussler	9
3. El bandido Saltodemata: Autobiografía	11
4. Antes de la lectura: "Entre bandidos anda el juego"	13
Sesión 1: "El hombre de los siete cuchillos"	
Sesión 2: "¡Venga acá ese molinillo!"	
5. Durante la lectura: "Comienza la aventura"	19
Sesión 3: "El plan"	
Sesión 4: "¿Qué sucedió entonces?"	
Sesión 5: "El falso camino"	
Sesión 6: "Lo principal es ir bien disfrazado"	
Sesión 7: "La despensa del bandido"	
Sesión 8: "Mira y verás"	
Sesión 9: "Sopa de aventuras"	
Sesión 10: "Relatar con pelos y señales"	
Sesión 11: "Carta a los lectores"	
Sesión 12: "Los naipes se van de marcha"	
Sesión 13: "Por arte de magia"	
Sesión 14: "Rompe-resumen"	
Sesión 15: "El tercer deseo"	
Sesión 16: "Mensajes en clave"	
Sesión 17: "La canción de la abuela"	
6. Después de la lectura: "Y ahora, ¿qué? ..."	47
Sesión 18: "El restaurante del bandido"	
Sesión 19: "Teatro de títeres"	
Sesión 20: "Nuevas aventuras del bandido Saltodemata"	



1

1. LAS REGLAS DEL JUEGO

Si alguien se pregunta por qué “reglas del juego”, la respuesta es sencilla, todo juego necesita de unas reglas. Queda claro, por tanto, que la animación debe tener un carácter predominantemente lúdico, que refuerce de forma positiva el acto de leer y no por ello, que nadie lo entienda equivocadamente, se pierda ni un ápice de la eficacia de un proceso que se entiende como la relación de intercambio mutuo entre el animador y el niño. Esas son las reglas del juego de la animación lectora, todas aquellas estrategias que acerquen al niño a la lectura, para que establezca una relación amigable, incluso afectiva con los libros. Si conseguimos esto, todo lo demás -información, conocimientos, valores, ...- vendrá añadido.

Por todo, esta guía *Entre bandidos anda el juego*, también tiene unas reglas, o más bien podríamos decir recomendaciones, sugerencias o estrategias que tal vez puedan ayudar a jugar. Vaya por delante que estamos seguros que cualquiera de vosotros, como mediadores y animadores a la lectura, tendréis en vuestra caja de herramientas otras buenas estrategias que mejorarían nuestro juego. No dudéis en usarlas si con ello aumenta la magia del juego.

Cuando manejéis esta guía, podéis tener en cuenta:

- Que este libro de lectura está recomendado para lectores a partir de 9/10 años. El animador ha de tener en cuenta la considerable extensión de la historia; no obstante, ésta se encuentra dividida en muchos capítulos, aunque no tienen vida independiente fuera del propio libro. De todos modos, en el momento de recomendar una lectura el animador siempre tendrá en cuenta las características particulares del lector.

- Que el objetivo principal de esta guía es facilitar y motivar la lectura del libro *Las aventuras del bandido Saltodemata* y, por supuesto, otros libros. Por lo tanto, hemos de pensar que esto no acaba aquí.

- Que aunque todas las actividades y la propia lectura en sí misma son un estímulo para el desarrollo personal del niño en cuanto a conocimientos y valores, estos objetivos, aún siendo importantes, no son el principal fin de esta guía.

- Que no ha de olvidarse en ningún momento el carácter lúdico de la animación a la lectura y que las guías de lectura sólo han de entenderse como instrumentos para acercar al niño a los libros.

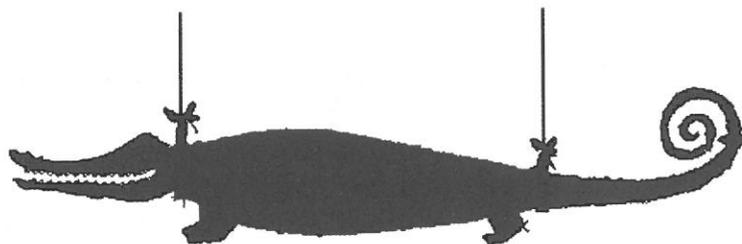
- Que las actividades están estructuradas en sesiones para facilitar su desarrollo. La duración de cada sesión dependerá de los lectores y del propio animador.

- Que las sesiones están numeradas, porque siguen la secuencia de la lectura. Por ello, como se indica en cada sesión, han de utilizarse preferentemente en un lugar concreto de la lectura del libro.

- Que entre las sesiones se han insertado algunas "sesiones comodín". Es decir, sesiones que pueden realizarse en cualquier lugar de la lectura, por lo que son intercambiables según el criterio del propio animador.

- Que en algunas ocasiones las sesiones llevan unas recomendaciones complementarias con el fin de sugerir o facilitar su aplicación al animador.

- Que la lectura puede ser individual o colectiva (esta última no debe menospreciarse), al igual que ocurre con las actividades indicadas en cada sesión, que pueden realizarse de forma individual o en pequeños grupos.
- Que al comenzar la descripción de la actividad de cada sesión, se sugiere el modo de realización de la misma (oral o escrita).
- Que las ilustraciones o dibujos pueden colorearse, pero no es recomendable que se haga por obligación.
- Que el animador puede y debe utilizar todas las estrategias que domine para aumentar la motivación lectora del niño. Pero, aunque parezca obvio, el más motivado ha de ser él mismo, porque no debemos olvidar que *nadie puede transmitir lo que no siente*.



2

EL AUTOR Y SU OBRA

Otfried Preussler

Otfried Preussler es un escritor de nacionalidad alemana que nació en la ciudad de Reichenberg, en la región de Bohemia (República Checa), en 1923. Sus padres eran maestros, como el propio Otfried que ejerció dicha profesión antes de dedicarse por entero a la literatura.

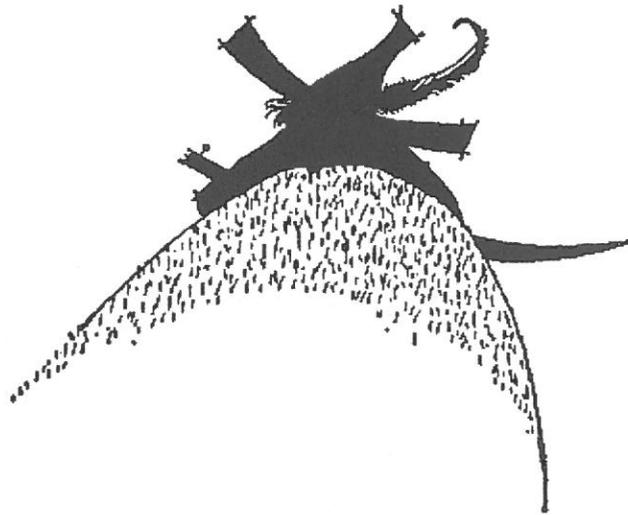
Preussler es uno de los más prestigiosos escritores de libros infantiles en lengua alemana, habiendo obtenido dos veces el más importante premio de Literatura Infantil que se concede en Alemania, el Deutscher Jugendbuchpreis.

Además de novelista, Otfried Preussler ha escrito también obras teatrales y ha ejercido como traductor. Sus libros para niños, que tienen una importante carga de humor y de fantasía, han sido traducidos a numerosas lenguas. En España, además de las extraordinarias y sorprendentes aventuras del *Bandido Saltodemata*, que tienen su continuidad en *Nuevas aventuras del bandido Saltodemata* y *El bandido Saltodemata y la bola de cristal*, también son conocidos otros libros como: *Tomás Espantapájaros* (Alfaguara, 1981) y *Las aventuras de Vania el forzudo* (SM, 1987).

La primera edición alemana de *Tomás Espantapájaros* es del año 1959. El autor relata sin idealismos de ningún tipo la vida en el campo, en donde el paso del tiempo, a través de los cambios de estación, le da la posibilidad de transmitirnos su propia visión de la Naturaleza.

Por su parte, *Las aventuras de Vania el forzudo* es una novela ambientada en la Rusia de la época de los zares. Vania, el protagonista, es un chico bastante desastrado y perezoso al que le anuncian que, si va realizando una serie de tareas y encargos, llegará a ser zar. La historia está basada en un cuento tradicional, del que se conocen versiones en muchos países.

Otras historias y relatos escritos para el público infantil por Preussler son: *Los doce cuervos*, *Una deliciosa bruja*, *El pequeño fantasma*, *La leyenda del unicornio* o *El señor de los cuervos*.



3

EL BANDIDO SALTODEMATA: AUTOBIOGRAFÍA

“Yo soy el bandido Saltodemata”

Los autores de esta guía me han pedido que os cuente algo de mi vida, me han dicho que se trataba de un juego, pero yo no estoy muy seguro de ello. Además a los bandidos no nos gustan demasiado los juegos. De todas formas lo primero que tengo que decir es que, aunque no lo creáis, la vida de bandido es muy dura. No es nada fácil hacer todo el día fechorías y, además, disfrutar con ellas. Hay veces que me gustaría hacer alguna cosa buena, pero claro mi condición de bandido no me lo permite. Y no es sólo eso, porque encima me llamo Saltodemata, no sé si lo habéis leído bien Salto-de-mata, un nombre compuesto de tres palabras que me obligan a estar todo el día por los caminos, escondido entre las matas esperando a que algún ingenuo pase, para ¡zas!, saltar sobre él para robarle. Y eso, podéis creerlo, es un trabajo agotador.

El otro día, por ejemplo, hice algo terrible, robé a una abuela y, ¿sabéis lo que ocurrió?, pues que se desmayó. Salí corriendo e incluso por un momento pensé ayudarla pero, ¡qué demonios!, yo soy un bandido y los bandidos deben hacer maldades para que todo el mundo les tenga un miedo horrible.

Este libro que vais a leer recoge las aventuras de mi vida y ni os las podéis imaginar. Ya conoceréis a esos dos molestos niños, Jaimito y Pepe, y al sargento Matamicrobios que no para de perseguirme para encerrarme; y a mi amigo el malvado mago Petrosilio Atenazador, capaz de convertir a una persona en sapo.

Está claro que todavía no me conocéis, pero pronto mi barba negra, mi nariz ganchuda, mi sombrero de espléndida pluma roja y, sobre todo, mis siete cuchillos y mi pistola aparecerán en vuestra vida, ¡ja, ja, ja, ja, ja! (así es como se ríen los bandidos, con voz fuerte y grave).

Bueno, aún estáis a tiempo, pensadlo muy bien antes de comenzar esta aventura que ha recogido sólo para lectores valientes mi amigo Otfried Preussler.

Yo que vosotros, me lo pensaría, ... ¡ja, ja, ja!, ...



ANTES DE COMENZAR LAS ACTIVIDADES

RECUERDA:

- Que este cuaderno-guía debe manejarlo el animador, pero que conforme se avance en la lectura del libro, los niños van a ir construyendo su propio cuaderno (un libro en paralelo al del "Bandido Saltodemata") con las actividades que se van realizando, tanto escritas, como orales.
- Que las recomendaciones metodológicas de las actividades de la guía, sólo son orientativos, correspondiéndole al animador realizar la adaptación más adecuada a las características de las personas que componen el grupo con el que trabaja.
- Que el animador tiene que tener en cuenta que se trata de un texto traducido del alemán al castellano que, en ocasiones, pudiera plantear ciertos problemas de comprensión, sobre todo en determinadas expresiones algo rebuscadas, que seguramente podrían haberse traducido menos literalmente, como: "se caló los quevedos" (pág. 8), "te voy a dejar como una malva" (pág. 83), "hacer pitos con los dedos" (pág. 48) o "vomitó venablos" (pág. 84). Incluso hay ciertas palabras, cuyo significado metafórico no entenderán algunos lectores de la historia: "sanguijuela" (pág. 44).
- Que una vez más, debemos entender que LA GUÍA SÓLO SERÁ ÚTIL SI SE CONSTITUYE EN UN ELEMENTO FACILITADOR DEL ACERCAMIENTO DEL NIÑO A LA LECTURA.

4

ANTES DE LA LECTURA.

Hay quien piensa que la verdadera animación lectora debe iniciarse antes de que el niño comience la lectura del libro. Por poner un símil de la vida diaria, difícilmente podremos recorrer un trayecto con un vehículo si ni siquiera conseguimos arrancarlo. De tal modo que el proceso de animación de la lectura de un libro ha de comenzar antes incluso de que el niño conozca la propia existencia del libro.

Con estas actividades de animación antes de la lectura hemos de tratar de poner al lector en el camino del libro o mejor dicho en el camino de lo que el libro puede ofrecerle: entretenimiento, diversión, aventuras,...

Y así hemos de comenzar con el firme propósito de que la lectura de este libro va a ser para el lector un feliz viaje por un camino plagado de aventuras.

Comenzamos ...

“ENTRE BANDIDOS ANDA EL JUEGO”

Sesión 1:

EL HOMBRE DE LOS SIETE CUCHILLOS



ACTIVIDADES

- Después de leer la autobiografía del bandido Saltodemata (lectura colectiva).

1. (Dibujo) El bandido Saltodemata nos ha contado cómo es, pero nadie conoce su verdadero rostro. Necesitamos tu ayuda, podrías ayudarnos dibujándolo. (El animador puede recalcar algunas de las características principales del bandido -sobre todo las físicas- que aparecen en su autobiografía).

2. (Oral/Escrita) El bandido ha hecho su autobiografía y ahora cada uno de vosotros debe hacer la suya. Este juego consiste en contar cómo es cada uno, pero introduciendo algún pequeño error, que los demás tendremos que tratar de descubrir.

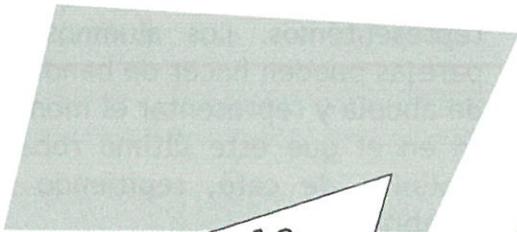
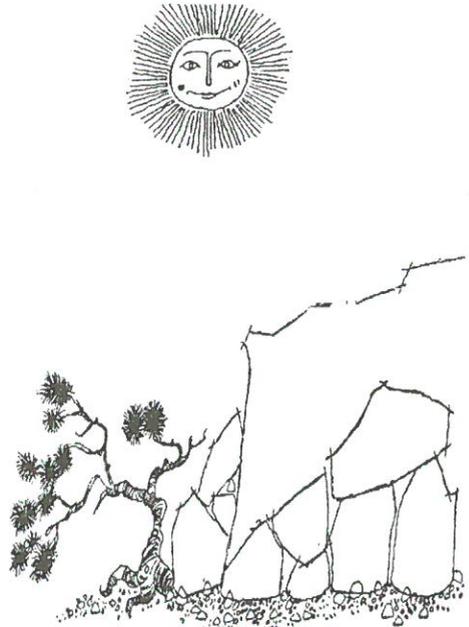
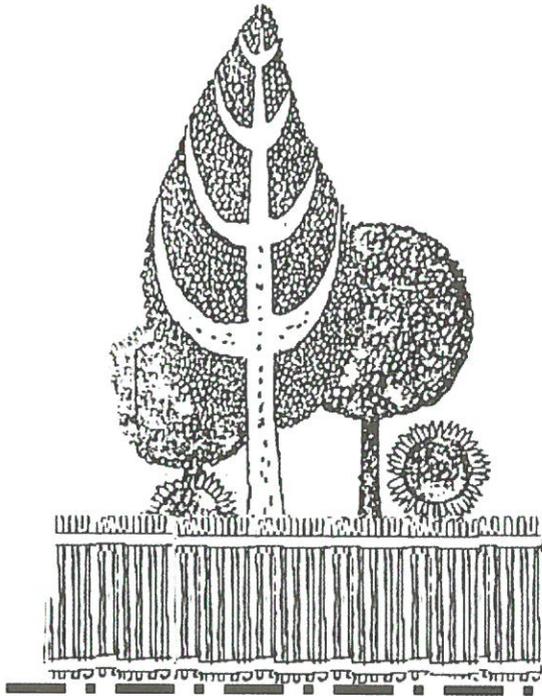
Sesión 2:

¡VENGA ACÁ ESE MOLINILLO!

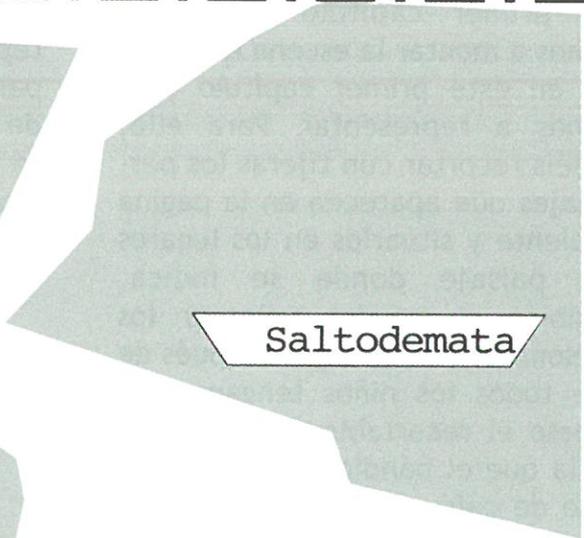
ACTIVIDADES

1. (Dibujo/Oral) En la página siguiente aparecen los personajes del primer capítulo del libro. Vamos a montar la escena que ocurre en este primer capítulo y la vamos a representar. Para ello, debéis recortar con tijeras los personajes que aparecen en la página siguiente y situarlos en los lugares del paisaje donde se indica. También se pueden colorear los personajes y el paisaje. Después de que todos los niños tengan compuesto el recortable de la escena en la que el bandido roba el molinillo de café a la abuela, se debe leer el primer capítulo que va desde la pág. 7 a la pág. 11.

2. (Oral) Como ya tenemos todos el recortable de la escena, es un buen momento para que la representemos. Los alumnos por parejas pueden hacer de bandido y de abuela y representar el momento en el que este último roba el molinillo de café, repitiendo sus palabras.



Abuela



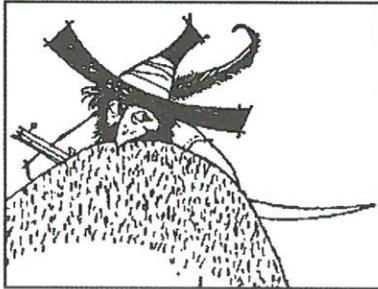
Saltodemata



Recorta y pega a la abuela y a Saltodemata en en lugar correspondiente de la página anterior

2. (Escrita) Ésta que habéis leído es una de las muchas fechorías que ha cometido el bandido. La verdad es que no para de cometerlas. Constantemente el periódico del pueblo trae noticias sobre esos hechos. Pues bien, ahora tú vas a hacer de periodista y debes escribir una noticia sobre el bandido Saltodemata en el periódico que aparece a continuación. También tendrás que hacer la foto de la noticia.

EL NOTICIERO



Huyó dejándola desmayada
Saltodemata roba a la
abuela su molinillo de
café

Ayer, el malvado bandido Salto-demata sorprendió a la pobre abuela de Jaimito en el parque y le robó su molinillo de café.

La abuela estaba sentada en un banco del parque haciendo girar la manivela del molinillo y cantando su canción favorita, cuando Saltodemata la asaltó, y le obligó a darle su molinillo.

Después, le dijo que contara hasta novecientos noventa y nueve y se dio a la fuga.

El Sargento Matamicrobios investiga el caso.

Escribe tu noticia. Primero, el titular. Luego en dos columnas, el texto.

Foto de la fechoría del bandido

5

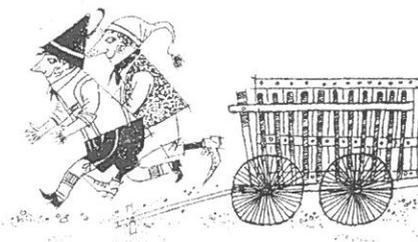
DURANTE LA LECTURA.

Suponemos que estamos en el camino de la lectura del libro y que estas actividades iniciales han ayudado a dar los primeros pasos para elegir el libro como lectura y, desde luego, desear leerlo.

Ahora es el momento de comenzar de verdad su lectura y lo haremos haciendo diversos altos en el camino, aunque, eso sí, de vez en cuando nos detendremos a jugar con las aventuras de las que ya formamos parte.

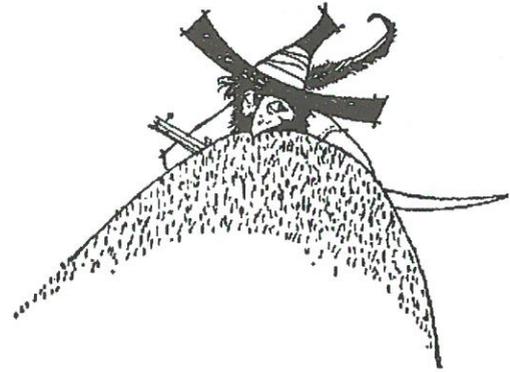
Y ahora ...

“COMIENZA LA AVENTURA”



SESIÓN 3:

EL PLAN



ACTIVIDAD

•(Oral/Lectura colectiva) Leer el capítulo 2 (“En auxilio de la policía”).

1. (Escrita/Oral) Ahora ya sabéis que Jaimito y Pepe han decidido ayudar a la policía para capturar al bandido Saltodemata. Para ello, van a idear un plan.

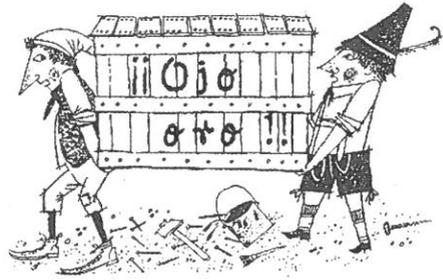
Este plan consiste ... (No os lo vamos a contar y es bastante ingenioso). Además, lo vamos a poder leer en el capítulo siguiente.

Ahora vamos a pensar que somos Jaimito y Pepe y ¡claro!, queremos capturar al bandido.

Podéis reuniros en pequeños grupos para trazar vuestro plan y ... procurad que sea bueno, porque el bandido no se va a dejar cazar.

SESIÓN 4:

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



ACTIVIDADES

- (Oral/Lectura colectiva) Ahora que ya todos hemos ideado nuestro plan, conozcamos el que han pensado Jaimito y Pepe. Leer el capítulo 3 (“Ojo oro”).

1. (Escrita/Oral) ¡Uf! Sí que han ocurrido cosas desde el principio de la historia. Recordáis: Cuando el bandido Saltodemata robó el molinillo a la abuela, ésta dio un grito y se desmayó.

Al oír el grito, Jaimito, Pepe y el sargento Matamicrobios acudieron a ayudar a la abuela. Ésta recobró el sentido y les contó todo lo ocurrido.

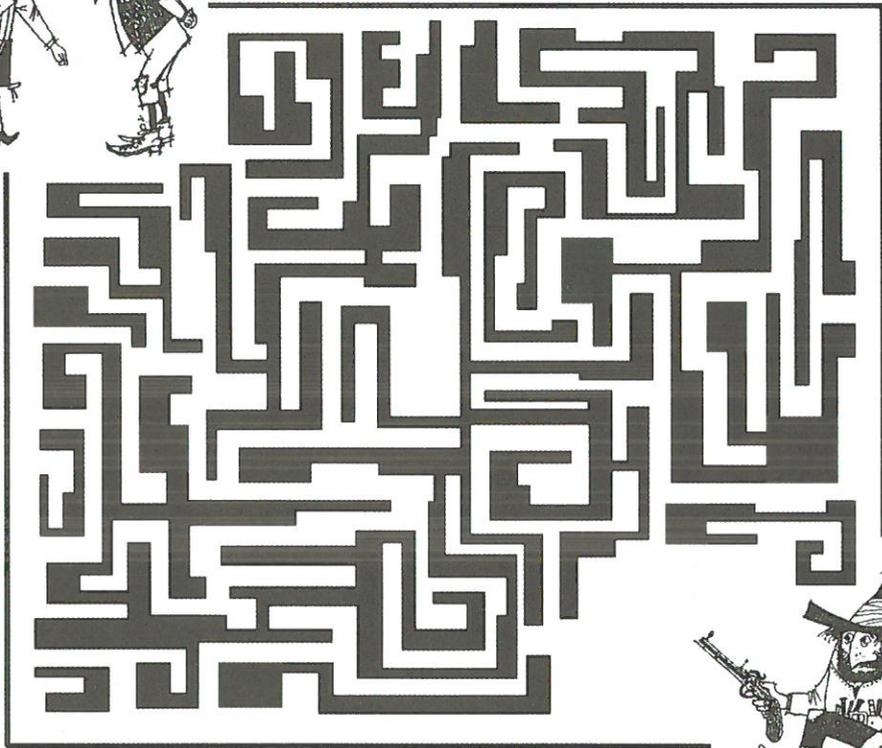
Los tres personajes enfurecidos pensaron que debían hacer algo para capturar al bandido.

Jaimito y Pepe, por su cuenta, decidieron preparar una trampa para capturar a Saltodemata.

Cogieron un cajón de patatas y pintaron con letras rojas: ¡Ojo oro! Así querían engañar al bandido haciéndole creer que era un tesoro. Llenaron el cajón de arena fina e hicieron un pequeño agujero, que taparon con un palillo.

Cuando el bandido les robase el cajón, ellos quitarían el palillo y quedaría un rastro de arena hasta su escondrijo, pero ..., ¿vosotros creéis que será efectivo?, ¿el bandido Saltodemata caerá en la trampa?. ¿Qué creéis que sucedió? (Inventad la continuación de la historia)

2. (Oral/Lectura colectiva) Una vez que se han inventado distintas continuaciones para la historia, vamos a ver qué sucedió realmente. Leer el capítulo 4 (“Mala suerte”).



SESIÓN 5:

EL FALSO CAMINO

ACTIVIDADES

1. (Dibujo) El bandido se ha dado cuenta de que Jaimito y Pepe le han engañado y está bastante enfadado. Ha decidido ser él quien engañe a los muchachos para capturarlos y trazará un plan que consiste en hacer caminos falsos, parecidos a los que tienes en el dibujo de esta página. ¿Crees que serás capaz de encontrar el camino que llevará a los dos niños hasta la guarida de Saltodemata?

Rojo 40

Azul _____

Amarillo _____

Verde _____

Marrón _____

Rosa _____



$(17 + 3) \times 2 = 40$

SESIÓN 6:

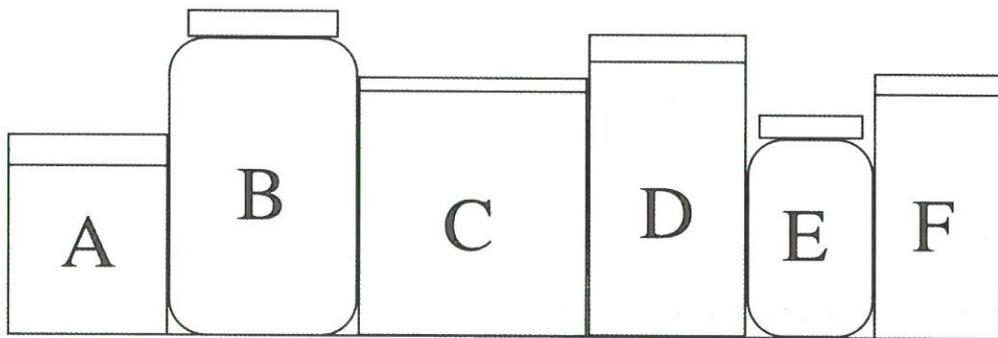
LO PRINCIPAL ES IR BIEN DISFRADADO

ACTIVIDAD

- (Oral/Lectura colectiva) Si hemos encontrado el camino verdadero, ahora podemos leer el capítulo 4 (“Lo principal es ir bien disfrazado”)

(Dibujo) Ya hemos leído que Jaimito y Pepe para disfrazarse y tratar de conseguir que el bandido Saltodemata les confunda intercambian sus gorros. Ahora tenemos la oportunidad de disfrazar a uno de los personajes, Jaimito, con los colores que queramos. Para ello, vamos a realizar un juego que llamamos cálculo-color y que consiste en relacionar operaciones aritméticas con colores. De forma que el resultado de cada operación (sumas, restas, multiplicaciones o divisiones) se corresponda con un color. Se trata de que cada niño

ponga una operación de cálculo a cada prenda de vestir de Jaimito y sea uno de sus compañeros quién las resuelva, si quiere descubrir con qué colores va vestido el personaje. Observa el ejemplo.



- En la B y C hay frutas.
- Las cebollas están al lado de las ciruelas.
- Entre el aceite y las cerezas están el arroz y el azúcar.
- El arroz está entre el azúcar y las cerezas.

A

B

C

D

E

F

SESIÓN 7:

LA DESPENSA DEL BANDIDO

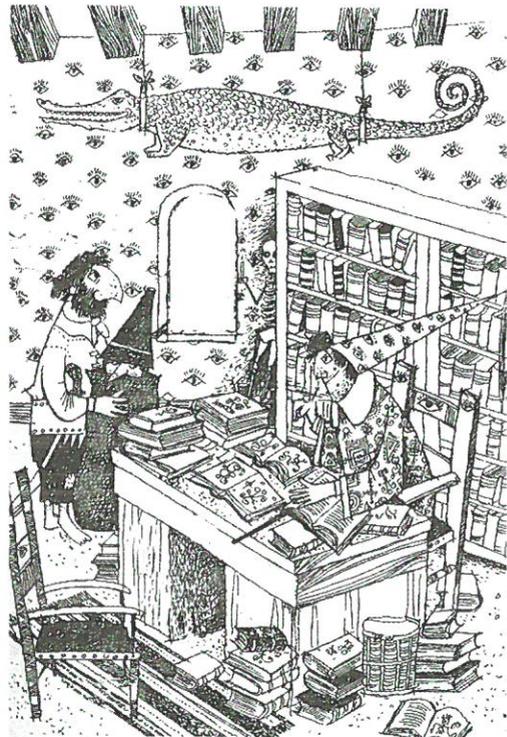
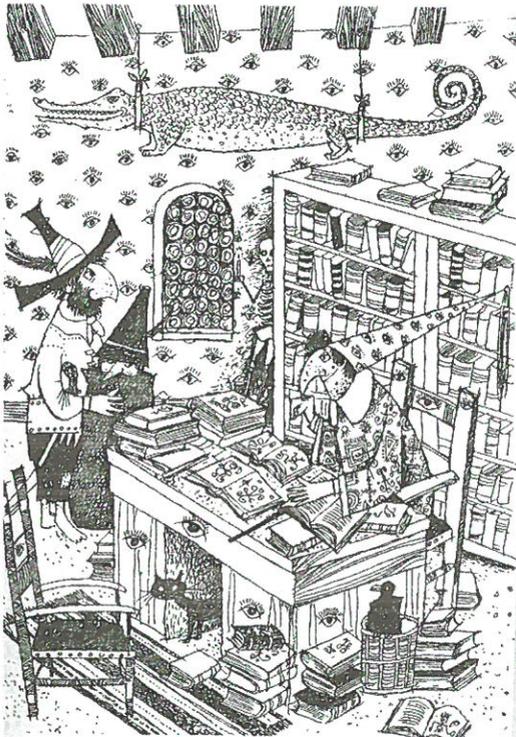
ACTIVIDAD

- (Oral/Lectura colectiva) Salto-demata ha conseguido capturar a los dos chicos y los lleva a su guarida. Para ver cómo lo ha hecho vamos a leer los capítulos 5 (“Un tiro de pimienta”) y 6 (“Malas perspectivas”).

1. (Escrita) No se presentan buenas perspectivas para los dos muchachos encerrados en la guarida del bandido. Además, este bandido tiene malas pulgas y sólo está contento cuando cocina. No sé si lo sabíais, pero el bandido Saltodemata es un gran cocinero y le gusta tener su cocina muy ordenada.

En el dibujo aparecen los tarros que el bandido tiene en su cocina, y sabemos que contienen: arroz, aceite, azúcar, cebollas, cerezas y ciruelas; lo que no sabemos es en qué tarro está cada alimento, ¿podrías ayudarnos?

Busca las diferencias entre uno y otro dibujo



SESIÓN 8:

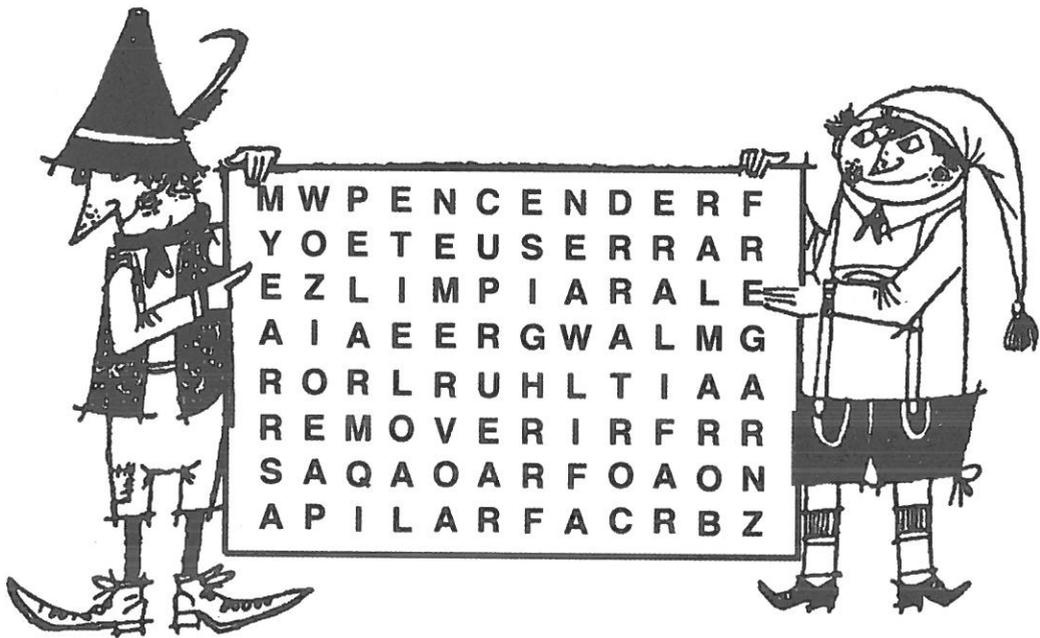
MIRA Y VERÁS

ACTIVIDAD

• (Oral/Lectura colectiva) Ahora resulta que el bandido Saltodemata quiere vender a uno de los chicos a su buen amigo el gran y perverso mago Petrosilio Atenazador. Entonces se dirige con Jaimito hacia el castillo del mago y verás lo que ocurrió ... (Leer el capítulo 7, "*Petrosilio Atenazador*").

1. (Dibujo) Una de las cosas que más llama la atención en este capítulo que hemos leído es la sala de estudios de Petrosilio Atenazador y su llamativa forma de vestir. Fijándonos en la ilustración de la página 47 podríamos hacer varios juegos. Un juego, relacionado con la observación de la sala y de los personajes, podría consistir en que cada uno haga preguntas a sus compañeros sobre algunas cosas

que se ven en la sala de estudios del mago. Preguntas como: ¿cuántos animales tiene su estudio? ó ¿cuántos libros hay encima de la estantería del bandido? ó ¿cuántos ojos tiene dibujados el sombrero del mago?,... De todas maneras, el juego de observación que te mostramos a continuación, consiste en buscar las diferencias entre las dos ilustraciones que nosotros hemos preparado, eso sí con la ayuda de la magia del mago Petrosilio.



SESIÓN 9:

SOPA DE AVENTURAS

ACTIVIDAD

- (Oral/Lectura colectiva) Esta sesión puede considerarse como sesión comodín y, por lo tanto, el animador tiene la posibilidad de utilizarla en el momento que desee durante la lectura del libro. En el caso en que se siga un orden en la lectura de los capítulos, la actividad puede realizarse después de leer los capítulos 9 (“Tan tonto como fuese posible”) y 10 (“¡Pobre Pepe!”).

1. (Escrita) En la sopa de letras que te muestran Jaimito y Pepe debes encontrar algunas de las tareas que el mago Petrosilio Atenazador y el bandido Saltodemata les mandan hacer.

En total son diez: *pelar, cortar, serrar, apilar, fregar, remover, moler, limpiar, afilar, encender.*

SESIÓN 10:

RELATAR CON PELOS Y SEÑALES



ACTIVIDAD

• (Oral/Lectura colectiva) Leer el capítulo 12 (“El secreto del sapo de agua”).

1. (Oral/Escrita) Ya conocéis lo que escondía en el sótano el gran y perverso mago Petrosilio Atenazador. Era un hada a la que el mago había encantado y convertido en sapo. El sapo cuenta a Jaimito “con pelos y señales” lo que le había ocurrido y le explica cómo salir del castillo encantado y buscar la hierba mágica de las hadas.

¿Sabes lo que significa “relatar con pelos y señales”? Es una expresión que aparece en el libro y que significa contar con detalle algo, como por ejemplo una historia.

Éste es el juego que os proponemos. En pequeños grupos vamos a crear una historia con muchos detalles de sus personajes y de los lugares donde ocurren las acciones. Después vamos a contársela a los compañeros y al acabar, podemos pedirles que la repitan para ver cuantos detalles se han olvidado o pedirles que dibujen una escena de la historia que les hemos contado, con todos sus detalles. Para hacer esta actividad es preferible que la historia no sea demasiado larga y que los detalles que en ella se cuentan no sean tampoco demasiados.

También puede hacerse una actividad sobre “relatar con pelos y señales”, si cada grupo redacta unas instrucciones para que luego sean realizadas por los demás

SESIÓN 11:

CARTA A LOS LECTORES

ACTIVIDAD

• (Oral/Lectura colectiva) Esta sesión puede considerarse también como sesión comodín y, por lo tanto, como ya sabemos, existe la posibilidad para el animador de utilizarla cuando crea conveniente. Del mismo modo, podría utilizarse antes de leer el capítulo 15 (“Un hombre sólo tiene una palabra”).

En un caso u otro, sólo hará falta adaptar un poco el enunciado de la actividad, manteniendo el contenido.

1. (Escrita) Si leemos el título del capítulo 15 (“Un hombre sólo tiene una palabra”), podemos pensar que se trata de una persona que cumple todo lo que dice o bien se refiere a una persona que tiene muy poco vocabulario. Cuando leamos el capítulo veremos qué es lo que realmente significa esto.

Pero, de alguna manera, por lo que hemos leído hasta ahora podemos

pensar que el bandido Saltodemata -que sabemos que no lee demasiado- no utiliza muchas palabras para expresarse y, además, hemos descubierto que tiene muchas faltas de ortografía. Y si no lo creéis, fijaros en esta carta que ha escrito a los lectores de su libro:

“Auncue dizen de mi que soy terivle, eso no es zierрто. Es verdaz que ha vezes me porрто un poqo mal, perro eso no es tan grabe.

Conprendo que penseis asi, porque esos choquiyos os han kontado que me vusca la polizia. Pero no les hajais qaso.

Un saludo amavle de Saltodemata”

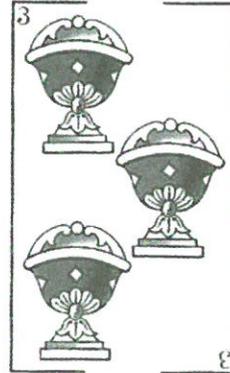
Ya veis cómo escribe. Creo que podremos ayudarle a corregir sus faltas de ortografía. Sería también una buena idea mandarle nosotros una carta, para que sepa lo que pensamos de él.



UN REY



MUY RICO



**TENÍA 3
HIJOS**

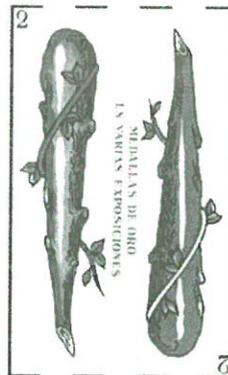
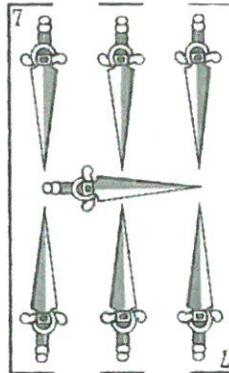


**UNO SE
MARCHÓ A
LA GUERRA**

CONTINÚA ESTA HISTORIA



UN BANDIDO



CONTINÚA ESTA NUEVA HISTORIA

SESIÓN 12:

LOS NAIPES SE VAN DE MARCHA

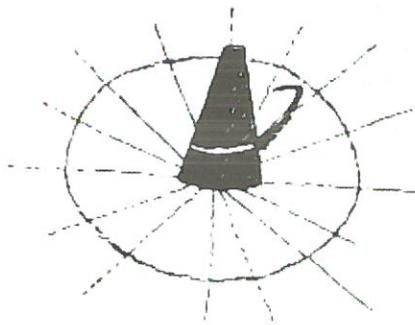
ACTIVIDAD

- (Oral/Lectura colectiva) Esta sesión puede considerarse como sesión comodín y, por lo tanto, el animador tiene la posibilidad de utilizarla en el momento que desee durante la lectura del libro. En el caso de que se siga un orden en la lectura de los capítulos, esta sesión puede realizarse después de leer el capítulo 13 (“Hacia el páramo alto”).

1. (Escrita/Oral) Jaimito, después de escuchar al sapo de agua, se dirige hacia el páramo para comenzar una nueva aventura. Nosotros también podemos crear nuevas aventuras, pero lo vamos a hacer con una baraja de cartas. Fíjate bien, podemos ir sacando cartas y escribiendo historias.

CONJURO

*Aquí, aquí,
donde también estuviste,
el dueño del sombrero
presentarse debe:
donde el sombrero está,
en persona debe estar.
¡Abracadabra! ..., así ha de ser.*



SESIÓN 13:

POR ARTE DE MAGIA

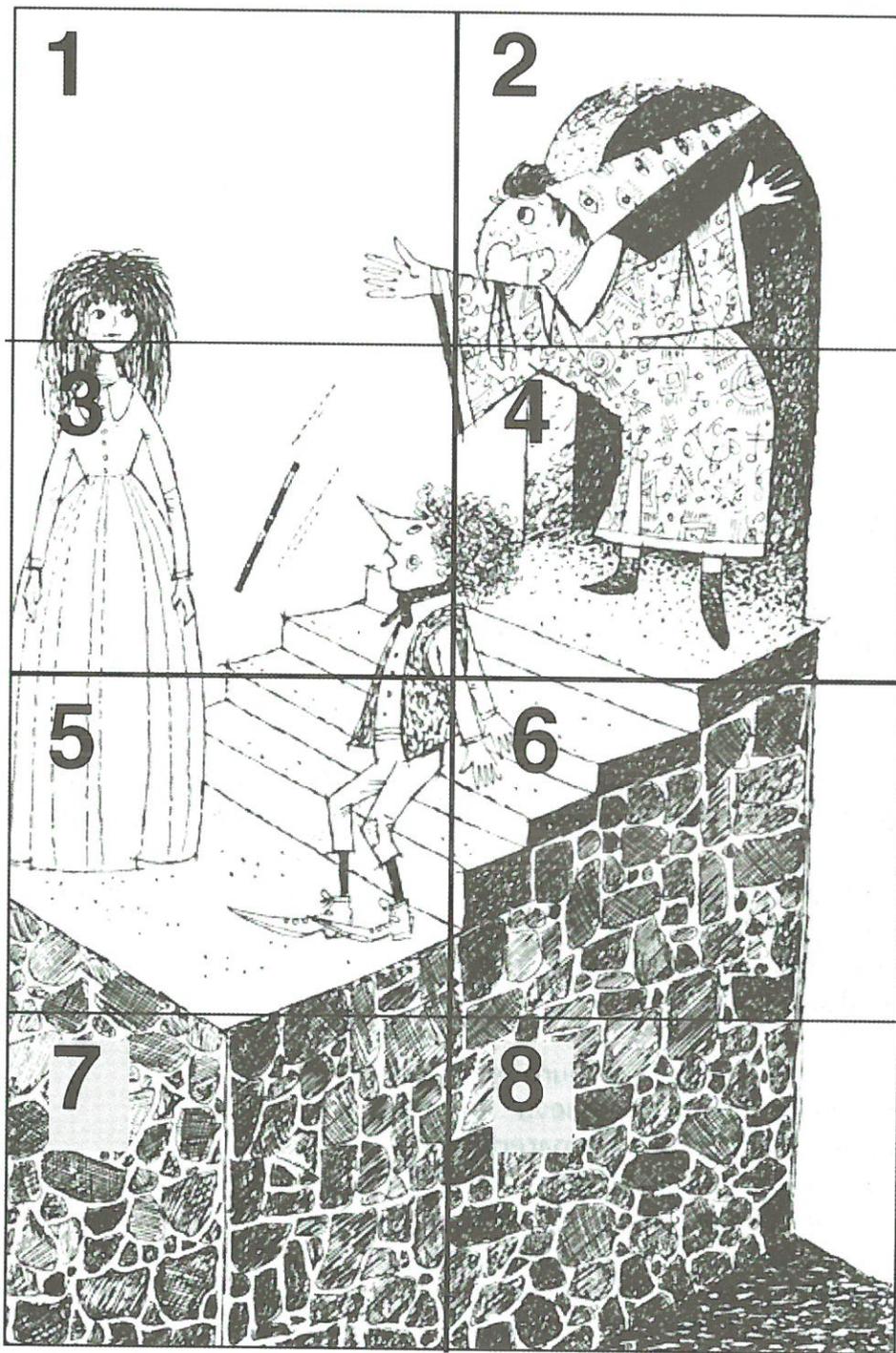
ACTIVIDAD

• (Oral/Lectura colectiva) La lectura del capítulo 14 (“El dueño del sombrero”), puede hacerse después de realizar la actividad.

1. (Escrita) En el capítulo “El dueño del sombrero”, el gran y perverso mago Petrosilio Atenazador se enfada porque se le ha escapado Jaimito y, claro, como es un mago no se le ocurre otra cosa que realizar un conjuro.

Con este conjuro el mago quería traer de nuevo a Jaimito al castillo. Pero me parece que no le salen las cosas del todo bien (ya lo comprobaréis cuando leáis el capítulo). De todas maneras al igual que Petrosilio sabe hacer un conjuro, nosotros vamos a intentarlo.

Realizaremos nuestro propio conjuro y comprobaremos nuestra propia magia.. Tal vez no funcione, pero al menos lo habremos intentado.



SESIÓN 14:

ROMPE-RESUMEN

ACTIVIDAD

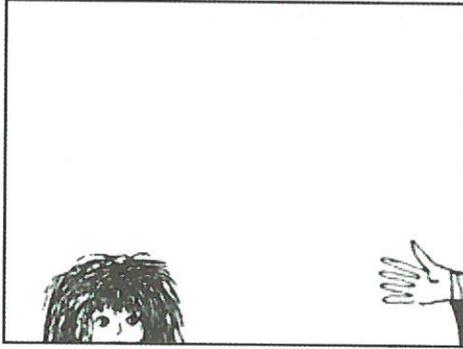
• (Oral/Lectura colectiva) La lectura del capítulo 16 (“El fin del mago Atenazador”), puede hacerse después de realizar la actividad de esta sesión.

1. (Dibujo) El fin del mago Petrosilio Atenazador está cerca. Ese es el título del capítulo que nos toca leer (“El fin del mago Atenazador”).

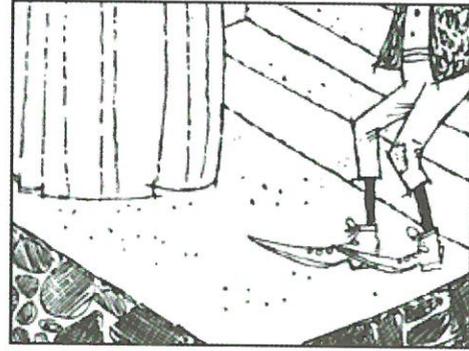
Pero esta vez para leer el capítulo vamos a tener que realizar un rompecabezas y colocar correctamente sus piezas.

Fíjate en la ilustración que hemos dividido en ocho piezas. A cada una de ellas le corresponde un pequeño fragmento del resumen del capítulo. Hemos roto el resumen en tantos pedazos como piezas tiene el rompecabezas.

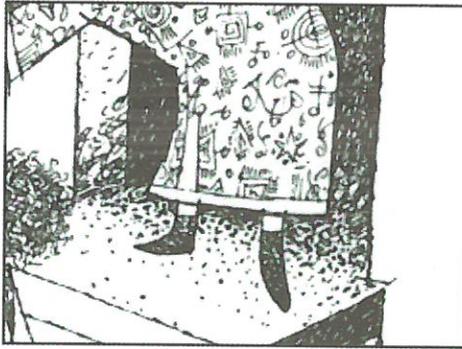
Además, se trata de un resumen juguetón que, en ocasiones, se mueve de sitio o se coloca al revés. Para saber cuál es el final del mago tienes que tener el resumen ordenado, recortar las piezas y colocarlas en su sitio.



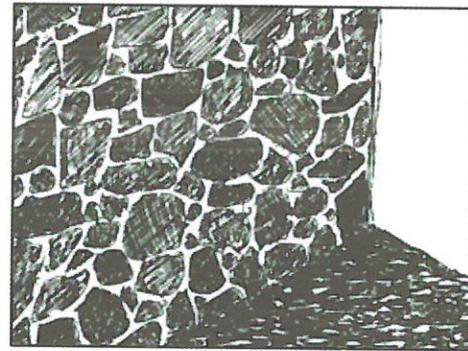
hiedra que crecía en el Páramo Alto. Estas, se puso en marcha en busca de la hierba que crecía en el Páramo Alto. Allí Jaimito, aprovechando que el mago no se crece con una hierba especial, "la hierba de las hadas", que crecía no muy lejos de lo. Pero el malicio del mago podía ven- en zapo y encerrado en el sótano del casti- Petrosilio, y que éste había transformado intentado oponerse a la maldad de la hada que había en su poder.



Pero Jaimito ya había encontrado la hierba de las hadas y ésta tenía una propiedad mágica: volvía invisible a aquél que la llevaba



Petrosilio enfurecido hizo aparecer al bandido Saltodemata y haciéndole el culpable de lo sucedido lo convirtió en canario. Sí, Sí, en canario, con jaula y todo. Dejó allí a Pepe y al canario (Saltodemata) y fue en busca de Jaimito, con su capa voladora.



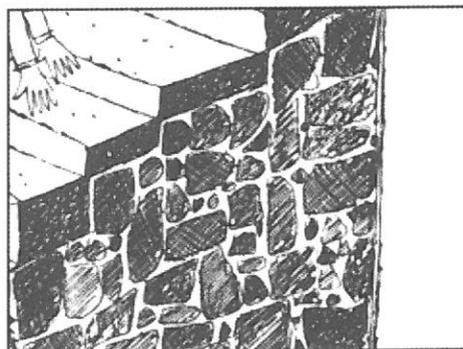
Amarilís y Jaimito corrieron a buscar a Pepe y al canario (Saltodemata) y salieron del castillo. Una vez fuera, el hada destruyó el castillo y allí sepultó para siempre al perverso mago Petrosilio Atenizador. Después, en señal de agradecimiento, regaló a Jaimito y Pepe el

ANILLO DE LOS TRES DESEOS

Al poco tiempo llegó Petrosilio y al ver que no estaba Jaimito, sospechó lo peor. Pensó que había encontrado al hada y que ésta le había mandado a por la hierba mágica. Después de buscar sin éxito a Jaimito por todo el castillo, decidió ir al Páramo Alto a buscarle. Cuando se dirigía a por su capa voladora, encontró el sombrero de Jaimito y se le ocurrió una idea: preparar un conjuro para traer allí a Jaimito.



Al instante apareció Petrosilio en el umbral de la puerta..., pero ya era tarde: el sapo se había transformado en el hada AMARILIS, (ése era su nombre). Al mago se le escapó la varita mágica y aunque intentó recuperarla, no pudo. El hada, utilizando un conjuro rápido, dejó inmóvil a Petrosilio durante un momento.

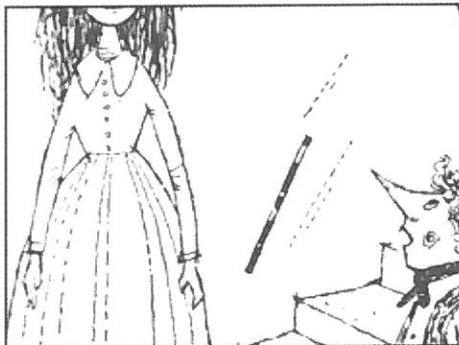


Jaimito regresó a todo correr al castillo y bajó rápidamente al sótano. Un instante después, llegó el mago y pisándole los talones lo persiguió hasta el sótano, intentando impedir que la hierba rompiera su hechizo. Jaimito oía los pasos del mago y corriendo atravesó la última puerta.

CONJURO

Aquí, aquí
donde también estuviste,
el dueño del sombrero
presentarse debe:
donde el sombrero está,
en persona debe estar.
¡Abracadabra!... así ha de ser.

¿Sabéis lo que ocurrió? Pues que como Jaimito y Pepe se habían cambiado los sombreros, allí apareció Pepe.



¿Cuál es el tercer deseo?



SESIÓN 15:

EL TERCER DESEO

ACTIVIDAD

- (Oral/Lectura colectiva) Leer los capítulos 17 (“Aquella dama era un hada”) y 18 (“El anillo de los tres deseos”).

1. (Oral) Al final del capítulo 18 (“El anillo de los tres deseos”) los dos niños hablaban de cuál podía ser el tercer deseo que pedirían al anillo mágico. ¿Tú lo sabes? Te vamos a dar una pista, observa el dibujo.

Y si pudiéramos pedir cada uno de nosotros un cuarto deseo al anillo mágico, ¿cuál sería nuestro deseo?

Aviso Oficial

Se busca a Gaimito y Pepe

Señas personales:

Gaimito con gorro rojo y Pepe con sombrero verde.

Todos aquellos que sepan algo de los desaparecidos acudirán inmediatamente a dar conocimiento del hecho personándose a requerimiento de la policía,

ante la fuerza pública de esta plaza. Todos los que declaren lo harán de una forma confidencial, según deseo de la Autoridad.

SESIÓN 16:

MENSAJE EN CLAVE

ACTIVIDAD

- (Oral/Lectura colectiva) Leer el capítulo 19 (“El sargento Matamicrobios tiene un gran día”).

1. (Escrita) La abuela y el sargento Matamicrobios estaban muy preocupados porque no sabían nada de Jaimito y Pepe. Por eso, el sargento escribió un requerimiento de la policía.

Ahora vamos a imaginarnos que Matamicrobios, al ser policía, hubiera tenido que escribir un mensaje en clave como éste:

Queridos Pepe y Jaimito:

EEEtoy preocupado.

**Pronto se irá el ☺,
será de n+8+o-e y no
habéis venido.**

**No tardéis +, ni 1-0
sòlo día+.**

**Al -, espero
recibir noticias vuestras.**

Matamicrobios.

¿Sabes descifrarlo? Te atreverías, utilizando tus propias claves, a escribir un mensaje (Por ejemplo, lo que contestarían Jaimito y Pepe si leyeran el mensaje en clave del sargento Matamicrobios).

SESIÓN 17:

LA CANCIÓN DE LA ABUELA



ACTIVIDAD

- (Oral/Lectura colectiva) Leer el capítulo 19 (“Café y tarta”).

1. (Escrita/Oral) La historia ha acabado bien y los chicos han recuperado el molinillo de café de la abuela, que toca su canción favorita, “Mayo hace que todo sea nuevo”.

La abuela, lo primero que hace al tener el molinillo en sus manos es darle a la manivela para que el molinillo toque a dos voces su canción. Pero, aunque sabemos cuál es el título de la canción, no conocemos la canción. ¿Nos atrevemos a escribirla? ¿y a cantarla?

6

DESPUÉS DE LA LECTURA

Y ahora, ¿qué? ...

Podemos seguir disfrutando de las aventuras que hemos vivido con el bandido Saltodemata.

Esperamos que las propuestas de actividades que vienen a continuación te ayuden a ello.



SESIÓN 18:

EL RESTAURANTE DEL BANDIDO

ACTIVIDAD

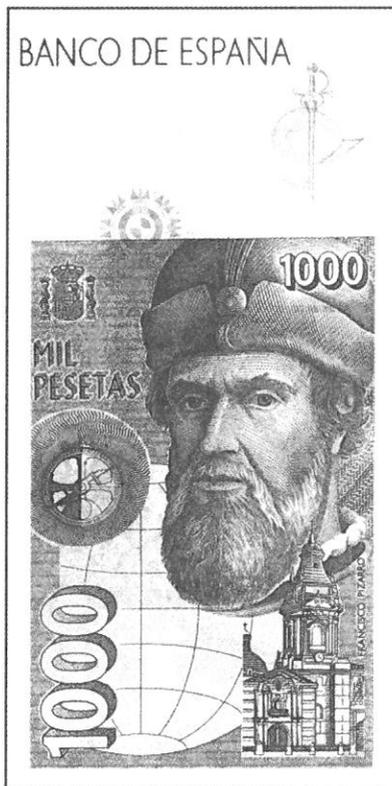
1. (Oral/Escrita) Con lo buen cocinero que es Saltodemata, ¿por qué no deja de hacer fechorías y monta un restaurante de comidas típicas del bosque?

Podríamos darle algunas ideas. Os proponemos que inventéis los platos del menú y sus precios. Eso sí, todas las comidas deben estar realizadas con productos típicos del bosque.

Podéis hacer entre todos una lista de productos y, ¡adelante!, a crear comidas.

Además, como tenéis dinero, podéis poner en funcionamiento el restaurante, con visitantes y todo.





PRIMER PLATO

Setas al arbusto verde400ptas.
 ptas.
 Sopa de almendras.....700ptas.
 ptas.

SEGUNDO PLATO

Conejo asado al tomillo1.000ptas.
 ptas.
 Jabalí al ajillo.....2.200ptas.
 ptas.

POSTRE

Tarta de almendras con miel.....400ptas.
 ptas.
 Moras silvestres.....400ptas.
 ptas.

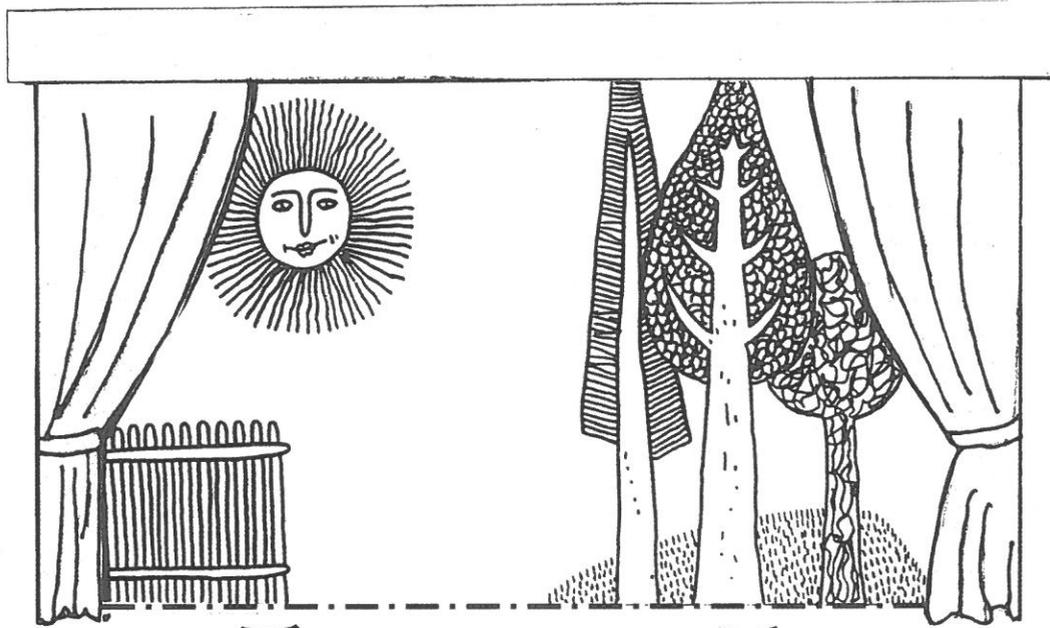
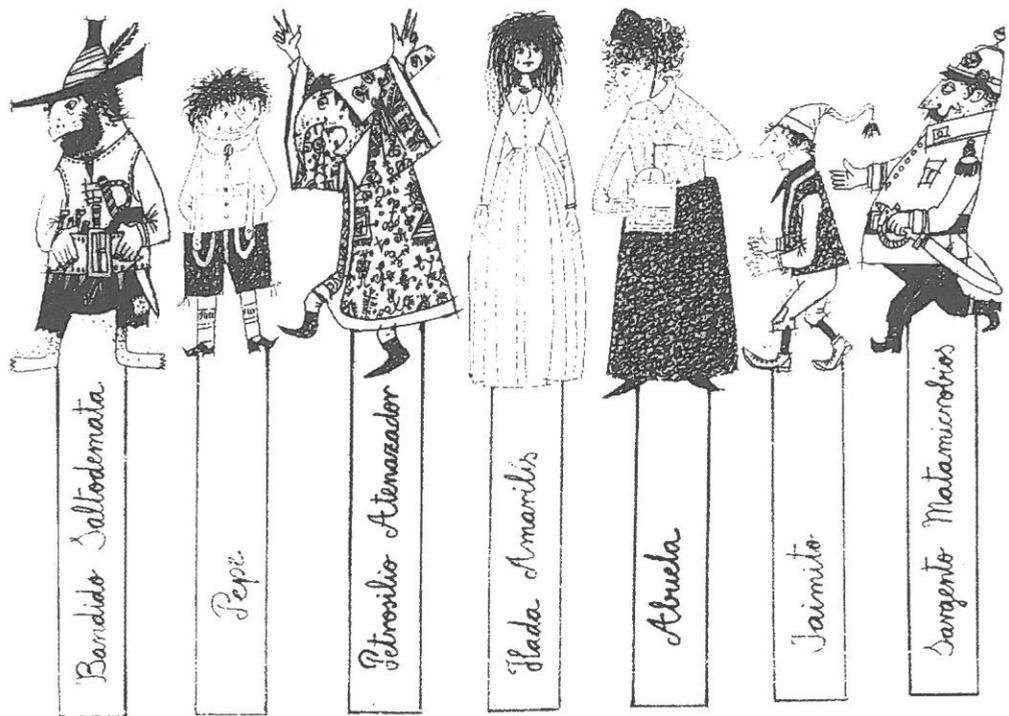


SESIÓN 19:

TEATRO DE TÍTERES

ACTIVIDAD

1. (Oral/Escrita/Dibujo) Como hemos pensado que, tal vez, os apetezca repetir algunas de las escenas del libro o crear otras nuevas, os hemos preparado un pequeño teatro de títeres con todos los personajes del libro. Podéis ampliarlos, recortarlos y crear vuestras propias historias.



Teatro de títeres
 "Aventuras del bandido Saltodemata"

SESIÓN 20:

NUEVAS AVENTURAS DEL BANDIDO SALTODEMATA

ACTIVIDAD

1. (Oral/Escrita) Ya sabéis que Otfried Preussler escribió dos libros, continuando con las emocionantes aventuras del bandido Saltodemata. Dos libros que se titulan: *“El bandido Saltodemata y la bola de cristal”* y *“Nuevas aventuras del bandido Saltodemata”*.

Es cierto que Saltodemata sigue como siempre haciendo fechorías en sus nuevas aventuras, pero también es verdad que en las nuevas aventuras hay grandes sorpresas, que ni siquiera te puedes imaginar. Observa el dibujo, que es de sus nuevas aventuras.

¿Te imaginas qué hacen todos juntos de fiesta?, ¿Serías capaz de imaginar alguna de las aventuras que le van a ocurrir al bandido Saltodemata?, ¿Tú qué crees que terminará haciendo Saltodemata? Desde luego las verdaderas respuestas están en sus libros, pero tampoco viene mal desarrollar un poquito la imaginación.

ÚLTIMAS RECOMENDACIONES

Si esta guía de lectura no ha servido para acercar al niño a la lectura y disfrutar leyendo y jugando las aventuras del bandido Saltodemata, nuestra recomendación es que se destruya, se esconda bajo siete llaves o se modifique hasta darle una nueva cara.

Pero, eso sí, no todo es la guía, también está la figura del animador y de su magia depende en gran medida el éxito de la tarea. La guía es sólo un instrumento que ha de manejarse, adaptarse, ..., ilusionar, y casi todo esto depende del animador y del contexto en el que viven los potenciales lectores, por lo que nuestras recomendaciones iniciales también son aplicables a todos aquellos que tienen alguna responsabilidad en que los niños adopten la lectura como un tesoro propio.



