

# ELIGE TU PROPIA AVENTURA

*Guía didáctica para educadores*



**EDITORIAL TIMUN MAS**

Versión original:

**Leila Mustachi.**

Revisión y adaptación:

**Jordi Carbonell i Almirall  
e Isabel Martí i Castro.**

Proyecto y diseño: **Timun Mas.**  
Maqueta: **Eugenio Castro.**

Copyright © 1983. EDITORIAL TIMUN MAS, S. A. BARCELONA  
Para la adaptación de la presente edición en lengua castellana.

Copyright © 1980. BANTAM BOOKS, INC. NEW YORK  
Para la versión original inglesa.

EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.  
Castillejos, 294 - 08025 Barcelona.  
I.S.B.N. 84-7176-120-3

Impreso en España - Printed in Spain  
GERSA. Tambor del Bruc, 6  
Sant Joan Despí (Barcelona)  
Depósito Legal: B-39890-85

Elige tu propia aventura

## Introducción

*Estimados profesores:*

Una noche hace diez años, después de una dura jornada de trabajo en su bufete de abogado, **Edward Packard** descubrió que su capacidad narrativa empezaba a decaer. Interrumpiendo el relato, planteó a sus hijos la siguiente pregunta: "¿Qué haríais vosotros?" Los niños le contestaron dejando paso a su desbordante imaginación.

Este incidente dio lugar al nuevo concepto narrativo en el que se basa la colección **Elige tu propia aventura** y explica la *instintiva* atracción que sus libros ejercen sobre los lectores. Todos ellos están desarrollados según una original fórmula que consiste en presentar una situación de gran interés y ofrecer, a continuación, al lector la posibilidad de convertirse en su protagonista. Por ejemplo:

*"Has nacido a bordo de una nave espacial que viaja por las galaxias. Eres un experto aventurero intergaláctico y te encuentras, en este momento, realizando una misión cuyo destino es un planeta lejano. De repente, en tu pantalla aparece un extraño artefacto que no se parece a ninguno de los aparatos conocidos. Te preguntas si sus tripulantes serán amigos o enemigos. No dispones de mucho tiempo. Tienes que decidir si vas a luchar con la esperanza de rechazarlos o si te mostrarás pacífico. ¡Ya vienen! Si has decidido mostrarte pacífico, pasa a la página 16. Si has decidido luchar, pasa a la página 12..."*

El lector se ve obligado a escoger entre una serie de alternativas. Al mismo tiempo, el niño lee un excitante relato de fantasía y aventuras y participa en un divertido juego con una enorme variedad de desenlaces. Una y otra vez, siente el impulso de volver atrás para conocer la aventura en todas sus variantes. Los libros no son solamente una fuente de diversión, sino que obligan también a los niños a *pensar*, a *tomar decisiones* y a *valerse de su imaginación*.

El interés por la aventura que suscitan estos atractivos libros de misterio-fantasia-aventuras los convierte en eficaces instrumentos para la enseñanza. Esta guía intenta ofrecer distintas posibilidades para *trabajar* el libro en la escuela; no es un método de trabajo sino una orientación abierta a la creatividad de los educadores.

Su original estructura narrativa motiva a los niños a participar en el relato, hasta el punto de que en algunas ocasiones llegan a identificarse con el personaje. El desenlace del relato está en sus manos. Según las distintas elecciones, la trama cambia de dirección. En cada página sucede algo nuevo y el relato se desarrolla con gran rapidez. Los niños acogen esta colección con entusiasmo, lo cual puede suponer un importante estímulo para iniciarse en el hábito de la lectura, o un trampolín para acceder a otro tipo de libros. Por esta razón nos sentimos inclinados a no fijar un límite de edad para estos libros. Tanto los lectores más jóvenes e inexpertos como los niños mayores e incluso los adolescentes se entusiasman con la lectura de estos relatos repletos de aventuras.

En el manual figuran una serie de *actividades generales* aplicables a cualquiera de los libros de la colección. Algunas están destinadas a desarrollar la *capacidad de decisión* de los niños. Los alumnos que afrontan las decisiones con timidez en la vida real abordan el libro sin problemas porque pueden volver a empezar y escoger otra aventura; su amor propio no resulta dañado. Se incluyen ejercicios de las diversas áreas que configuran el último año del ciclo medio y el ciclo superior de E.G.B. Estas actividades están destinadas a favorecer la globalización de dichas áreas así como la capacidad de relación del lector. Es importante que la lectura de un libro no quede sólo relegada al ámbito del Lenguaje sino que se adentre en todos aquellos aspectos que configuran su aprendizaje.

Se reseñan, además, *actividades concretas* para cada libro, directamente relacionadas con las aventuras descritas. Con un poco de imaginación, todas las actividades pueden adaptarse a otros relatos de la colección.

Por último, y además de las actividades concretas, se desarrolla un sistema de *fichas de trabajo* basado en el libro **La Cueva del Tiempo** y que puede servir de modelo para trabajar los restantes libros de la colección de forma más sistemática.

La aplicación de las actividades depende enteramente del profesor. Se puede utilizar un solo ejemplar de uno de los libros o grupos completos de toda la colección. Los libros están indicados tanto para la lectura individual, como de grupo; pueden utilizarse como ejercicios para casa o como experiencia colectiva de toda la clase.

## Actividades generales

La colección despierta un interés general: **La cueva del tiempo** traslada a los niños al pasado histórico y al lejano futuro; **Las joyas perdidas de Nabooti** relata la fantástica búsqueda de unas piedras preciosas con propiedades misteriosas; en **¿Quién mató a H. Thrombey?** los aficionados a la intriga podrán poner a prueba sus cualidades como detectives; **Tu clave es Jonás** ofrece una aventura de espías de ámbito internacional con un desenlace ecológico; **El abominable hombre de las nieves** lleva a los lectores a realizar una maravillosa expedición por las frías cumbres del *Himalaya*, y, los aficionados a las novelas de ciencia ficción, podrán realizar su odisea espacial en **Ovni 54 - 40**.

A estos primeros títulos se les incorporarán otros, asimismo llenos de aventuras fascinantes y que sugerirán numerosas actividades a ustedes, maestros y educadores, que con su importante esfuerzo están consiguiendo el importante objeto de que dentro de 15, 20 ó 30 años, los que lean las estadísticas de lectores en el país, no se avergüenzen como lo hacemos nosotros, en este tiempo que nos ha tocado vivir.



Elige tu propia aventura

## Actividades generales



**El relato exige realmente la participación del lector. Su desarrollo y desenlace depende de sus decisiones. ¿Es consciente de los motivos que le llevan a escoger una determinada opción? Al empezar un libro, el lector tiene que elegir su aventura. ¿Está satisfecho con su elección? Puede leer las otras aventuras y comparar. Mientras lee, debe pensar en las razones que han motivado su elección.**

7

### Capacidad de decisión

Observar qué tipo de decisiones son las preferidas por los alumnos: las que desembocan en situaciones peligrosas o las soluciones que ofrecen seguridad. Preguntar si las elecciones han tenido el desarrollo que esperaban o si, por el contrario, les ha sorprendido el resultado. Comentar sus reacciones ante las opciones con un desenlace peligroso o, incluso, mortal.

Cada alumno deberá elaborar una lista de decisiones que haya tomado hasta la fecha, destacando las razones que respaldaron sus elecciones. Comentará también alguna decisión de su vida pasada con resultado positivo y otra cuyo resultado haya sido negativo.

Comentar las decisiones que competen a determinadas personas como padres, profesores, médicos, policías, atletas, etc...

Basándose en acontecimientos recientes, los alumnos redactarán una lista de las decisiones a las que se enfrentan en la actualidad los políticos.

Se dividirá la clase en pequeños grupos, cada uno con un ejemplar del mismo libro. Los alumnos deberán leer cada uno una página y comentar el paso siguiente, respaldando sus decisiones con las correspondientes razones. El profesor puede proponer algún método eficaz para llegar a una decisión común.

### Lengua y literatura

Los alumnos redactarán una carta o relato autobiográfico basado en cualquiera de las aventuras de la colección. El profesor les informará sobre las técnicas narrativas que imprimen viveza al relato y atraen el interés del lector.

Muchos de los libros de la colección **Elige tu propia aventura** narran viajes a través del tiempo. Comentar el destino de los distintos viajes y las características de los lugares donde se desarrolla la acción. El profesor procurará que los alumnos encuentren formas de expresión para describir adecuadamente su ubicación en el tiempo. Es importante fijarse en la ordenación temporal y en el uso adecuado de las formas verbales.

Los libros de la colección **Elige tu propia aventura** presentan una amplia variedad de situaciones, tanto en la tierra, el mar y en el espacio, como en el pasado, el presente y el futuro. Sus autores apelan a los distintos sentidos (vista, olfato, oído, gusto y tacto) para describir los lugares donde se desarrolla la acción. Los alumnos describirán algún paisaje imaginario por medio de los elementos que pongan en juego los sentidos y valiéndose de comparaciones apropiadas y de un lenguaje descriptivo.

Los alumnos realizarán una lectura de la imagen a partir de cualquier dibujo de alguno de los libros de esta colección.

Cada alumno escribirá una narración que continúe alguna de las aventuras del libro.

Los alumnos deberán imaginar opciones distintas a las que figuran en el libro y escribir aventuras que se adapten a estas nuevas opciones.

Cada alumno puede elaborar su propio diccionario, anotando todas las palabras nuevas que descubra en los libros de la colección **Elige tu propia aventura**. Deberá comprobar los significados en un diccionario y copiarlos.

El profesor indicará una biblioteca para que los alumnos puedan elaborar una lista de libros que estén relacionados con sus relatos favoritos de la colección. Los alumnos compararán las distintas bibliografías.

## Taller de teatro

Los alumnos escribirán una obra corta basada en su aventura favorita, repartiéndose los principales papeles. La obra puede ser representada ante el resto de la clase o para un curso de nivel inferior.

Se dividirá la clase en grupos. Cada uno de ellos escogerá una de las soluciones de la aventura y se preparará para representarla. Uno de los grupos irá siguiendo el relato y, a medida que vayan apareciendo las soluciones, actuarán el resto de los compañeros. Esta actividad puede realizarse intercambiando la experiencia con otros cursos.

Cada libro ofrece la posibilidad de ser representado seleccionando sus aventuras. Con algunas de ellas podremos utilizar técnicas de expresión que permitan ejercitar las habilidades manuales: *marionetas, títeres, teatro de sombras, etc...*

## Ciencias Sociales

En muchos de los libros de la colección **Elige tu propia aventura**, los lectores viajan a través del tiempo tanto hacia el pasado como hacia el futuro. Los alumnos elegirán un período que deseen visitar. El profesor invitará a comentar las razones de su elección y señalar otros relatos o libros de consulta sobre el período elegido. Los alumnos harán un informe escrito u oral de sus lecturas.

El profesor propondrá a la clase el siguiente juego: una vez elegido un acontecimiento histórico famoso que haya sido estudiado por los alumnos, uno de ellos o un pequeño grupo representará la escena y la clase deberá adivinar su procedencia.

La clase representará una escena de un período de la historia. El profesor interrumpirá la representación en algún momento decisivo y dejará que la clase escoja el desenlace. Comentar las posibilidades reales del desenlace elegido.

Algunos libros de la colección **Elige tu propia aventura** describen otros planetas con distintas civilizaciones. La clase deberá comentar o escribir sobre las características del lugar que les parece más apropiado para vivir. Deberán describir *el tipo de comunidad, el trabajo, el gobierno, la escuela, las viviendas, etc...*

Las aventuras espaciales son frecuentes en los libros de la colección **Elige tu propia aventura**. Los estudiantes elaborarán una lista de los artículos que, a su parecer, deberían ser incluidos dentro de una cápsula espacial que va a ser lanzada al espacio, a fin de que los seres de otros sistemas solares puedan comprender nuestra cultura.

Sería interesante la visita a algún museo o institución científica, en especial aquellos que dispongan de un "planetario". Asimismo se recomienda la visita a un observatorio. Al final se puede hacer un resumen escrito de lo que más ha gustado a los alumnos.

## Elaboración de mapas y capacidad de relación

Los alumnos elaborarán una tabla cronológica donde figuren los acontecimientos de las aventuras en su sucesión correcta y su localización geográfica.

Dibujar un mapa que muestre los distintos lugares donde se desarrolla alguna de las aventuras.

La clase se dividirá en equipos con cuatro alumnos cada uno. Cada equipo construirá un tablero de juego a partir de un libro. Es conveniente que el juego incluya solamente dos o tres aventuras del mismo libro. Una vez que cada equipo haya completado su juego, sus miembros intercambiarán su puesto con los de otro grupo y jugarán una partida distinta. Los tableros pueden conservarse para ser usados a lo largo de todo el curso (*véase por ejemplo, Tu clave es Jonás*, página 16).

## Arte y música

La clase dibujará un diagrama mostrando los distintos desarrollos de alguna de las aventuras de uno de los libros que por su temática les parezcan más atractivos.

Los alumnos ilustrarán alguna escena que no haya sido ilustrada en el libro.

La clase construirá maquetas tridimensionales de las distintas escenas, personajes o seres descritos en las aventuras.

Los alumnos reunirán recortes de revistas a fin de realizar un collage que represente alguna de las ideas que se expresan en los libros de la colección **Elige tu propia aventura**.

Cada alumno buscará la música adecuada para su aventura favorita.

El profesor llamará la atención de sus alumnos hacia las imágenes sonoras de las aventuras.

Cada alumno describirá de nuevo el relato valiéndose de los sonidos que le parecen más apropiados.

## Ciencias

1. Los alumnos dibujarán los diversos medios ecológicos que hayan aparecido en las aventuras haciendo un breve comentario sobre ellos.

Los ejercicios y experimentos concretos figuran en:

**El Abominable Hombre de las Nieves** (pág. 21)

**Las Joyas Perdidas de Nabooti** (pág. 24)

**Ovni 54 - 40** (pág. 26)

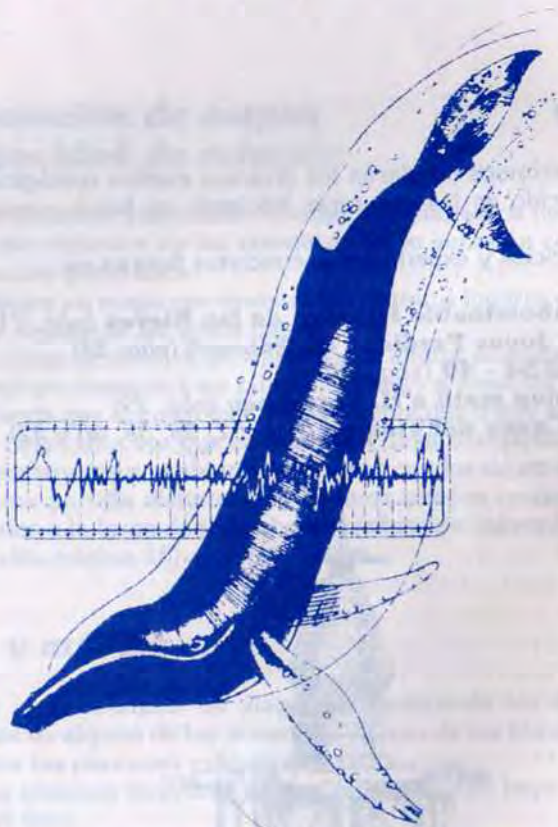
**¿Quién mató a H. Thrombey** (pág. 29)

**La Cueva del Tiempo** (pág. 32, 36, 38, 40 y 42)



Elige tu propia aventura

## Tu clave es Jonás



El protagonista de esta aventura es un valiente y astuto espía cuyo nombre en clave es *Jonás*. Su misión es muy peligrosa y, en cierto modo, está relacionada con las ballenas. El problema radica en que los cetáceos siguen desapareciendo misteriosamente, al igual que algunos científicos destacados. ¿En dónde desembocarán las decisiones del lector? El protagonista puede ser capturado por un submarino enemigo o traicionado por otros agentes en los cuales ha depositado su confianza... ¿Logrará salvar su vida y, al mismo tiempo, la de toda la especie marina?

# 13

### Actividades

1. Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras: *interceptar*, *anfibia*, *perpetuidad*, *agolpa*, *recodo*, *botabara*, *zozobrar*, *amedrentado*.
2. El alumno creará situaciones con las siguientes expresiones: *te haces un ovillo*, *echas un vistazo*, *voz muy fría*.
3. La clase formará frases con los vocablos *expectante* y *escéptico*.
4. En el libro aparecen los nombres de diferentes embarcaciones: *goleta*, *velero*, *lancha neumática*... Buscar su significado y su utilidad. El niño deberá investigar sobre sus características y diferencias. Se podrá ampliar la actividad con fotografías que ilustren el tema.
5. Los alumnos investigarán las distintas formas de comunicación de algunos animales (por ejemplo, *marsopas*, *mandriles* y *perros*).
6. En varios pasajes del libro, el protagonista se relaciona con personas de estamentos oficiales. Se deberá mostrar al alumno la manera de dirigirse a ellos mediante cartas. Este puede ser un buen punto de partida para introducir los diferentes sistemas de comunicación por correo.
7. Además de la palabra, el hombre utiliza otros sistemas de comunicación. El profesor podrá trabajar el lenguaje gestual y mímico así como los signos naturales y arbitrarios. La clase realizará una representación mímica.
8. Trabajar los elementos básicos para una correcta comunicación: *reglas de concordancia*, *entonación*, *velocidad*; asimismo, los alumnos harán una reflexión sobre los elementos activos y pasivos integrantes en el proceso de la comunicación.

9. Por grupos se inventarán un *código de señales* para comunicarse con los restantes compañeros.

10. Actualmente existen muchas especies en peligro de extinción:

- ¿Cuáles son dichas especies?
- ¿Qué son los cazadores furtivos?
- ¿Cuál es la misión de las organizaciones ecologistas?

Los lectores que hayan seguido los programas de *Jacques Ives Cousteau* tendrán un buen punto de referencia sobre la importancia de la defensa de los animales.

11. La pesca de ballenas es una de las fuentes de ingreso en la economía de algunos países. Se investigará sobre este hecho y se buscará información sobre el resto de los países que practican dicha pesca.

12. Los alumnos averiguarán los lugares donde viven las ballenas y sus costumbres.

13. La cueva donde se esconden las ballenas está situada debajo de *Groenlandia*. La clase hará un mapa de esta zona indicando su *principal fuente de riqueza, las costumbres, la forma de vida...*

14. Los alumnos buscarán información sobre los orígenes del **F.B.I.** Algunos harán un resumen oral de algunos casos famosos en los cuales haya intervenido dicho organismo.

15. Existen otras organizaciones como la **K.G.B.** y la **C.I.A.** Investigar sobre el significado de dichas siglas así como la misión que tiene cada una de ellas.

16. En el libro se cita el intento de realizar un tratado entre la **U.R.S.S.** y **E.E.U.U.** para solucionar el problema de las ballenas. Se hablará sobre qué pactos han realizado ambas potencias y a qué materias se refieren.

17. "Bueno, Jonás, vas a ser tragado por una ballena". Esta cita del libro va relacionada con un hecho narrado en el *Antiguo Testamento*. Buscar información sobre este suceso.

18. La clase elaborará un informe acerca de cómo los arqueólogos lograron descifrar la famosa *Piedra de Rosetta*.

19. Todos los libros de la colección pueden convertirse en un tablero de juego. Sin embargo, no es tan fácil como parece y requiere una cierta planificación si se pretende que el juego tenga el desarrollo adecuado. Es conveniente que los niños ideen juegos en parejas y los enseñen a sus compañeros. **Es muy útil limitar el juego a una, dos, tres o cuatro aventuras de cada libro.** A continuación ofrecemos un ejemplo adaptado a *Tu clave es Jonás*.

### Preparación y Organización

- Se necesita una hoja de papel grande para dibujar el tablero de juego, regla y lápiz. También se puede usar lápices de colores o rotuladores.
  - Botones de distintos colores para usar como fichas.
  - Una serie de tarjetas que se colocarán en el centro del tablero con distintas instrucciones (sujetas por una goma).
  - Un dado para determinar los movimientos de cada jugador.
  - Una tarjeta con las instrucciones.
  - Una caja o una bolsa de plástico para guardar el juego.
- Para este juego, se harán 14 tarjetas. En el dorso de cada una de ellas se escribirá **Tarjeta de destino**. En el otro lado se reseñarán por separado los siguientes conceptos:
- Dirigirse al Centro de Estudios Marinos*
  - Volver a Washington*
  - Emprender el camino de Arcturus*
  - Navegar hasta el submarino ruso*
  - Visitar al profesor Childer*
  - Dirigirse a Provincetown*



# Salida

<b>1</b> Washington, D.C.	<b>2</b> Ford negro. Te han golpeado y estás aturcido. Un turno sin tirar.	<b>3</b> Centro de Estudios Marinos.	<b>4</b> Observas las ballenas y te distraes. Un turno sin tirar.	<b>5</b> Toma una tarjeta de destino.	<b>6</b> Submarino ruso
<b>32</b> Eres salvado por las ballenas.	<b>31</b> Has sido alcanzado por una bala y mueres.	<b>30</b> Eres asesinado por un submarino enemigo.	<b>29</b> Crucero Marlin 475 C.V. de potencia, 26 pies de Eslora.	<b>28</b> Estás a merced de la corriente y sumergiéndote.	<b>7</b> Siguiendo las órdenes del sub-comandante, pasas directamente a la casilla n.º 30.

# Tarjetas de destino



<b>27</b> Te niegas a cooperar. Pasas al n.º 31.	<b>8</b> Casa del Profesor Childer.
<b>26</b> Estás fatigado y a punto de irse la balsa a pique. Pasas directamente al n.º 32.	<b>9</b> Toma una tarjeta de destino.

<b>19</b> Estás fatigado de estar en la playa. Pasas directamente al n.º 28.	<b>20</b> Province-town.	<b>21</b> Buick marrón. Tira otra vez el dado. Si sale par pasa al n.º 32. Si sale impar pasa al n.º 31.	<b>22</b> Central de computadoras.	<b>23</b> Navegas con la balsa. Pasas directamente al n.º 32.	<b>24</b> Toma una tarjeta de destino.	<b>25</b> Laboratorio del Doctor Hans Klein.	<b>10</b> Punta de Galey.
<b>18</b> Escuchas la grabación con el sonido de las ballenas. Un turno sin tirar.	<b>17</b> Halifax.	<b>16</b> Toma una tarjeta de destino.	<b>15</b> Cuartel General del F.B.I. en Boston.	<b>14</b> Arcturus.	<b>13</b> Te quedas esperando en la playa. Un turno sin tirar.	<b>12</b> Toma una tarjeta de destino.	<b>11</b> Suena tu transmisor y tienes que detenerte para contestar. Un turno sin tirar.

Dirigirse a la central de computadores  
 Dirigirse a Punta de Galey  
 Alcanzar al crucero Marlin  
 Visitar al Doctor Hans Klein  
 Volver a Halifax  
 Ponerse en contacto con el F.B.I. de Boston  
 Entrar en el Ford negro  
 Entrar en el Buick marrón.

Todos los botones deben situarse en el punto de partida. La ruleta o el dado determinarán el número de movimientos de cada ficha. Cada vez que un jugador llegue a uno de los cuadrados del tablero, deberá coger la **tarjeta de destino** situada en la parte superior del montón. Si es alcanzado por otro jugador tiene que retirarse del juego. Gana el que alcanza primero el número 32.

En la página anterior se ofrece un ejemplo de tablero de juego.



Elige tu propia aventura

## El abominable hombre de las nieves



La búsqueda del abominable hombre de las nieves o el mito de una figura semihumana, agresiva y de espantosa imagen, protegida por las remotas cumbres nevadas y por parajes inhóspitos, lleva al lector a vivir insospechadas aventuras. Se verá obligado a remontar peligrosas dificultades tomando arriesgadas decisiones. ¿Podrá superar el peligro de los aludes y de los *seraks*? ¿Será atacado por esas terribles criaturas? Pero también puede suceder que le traicionen los guías o que se pierda en algún valle inexplorado. Después de salvar interminables escollos el final nos da una nota de humanidad y nos deja mucho margen para la reflexión.

## Actividades

1. Los alumnos buscarán en el diccionario el significado de las siguientes palabras: *estupefacto, financiar, avalancha, goznes, fruncir, levitando, abrupto, fornido, desvanecer, respingo, sinuoso, guarecer*. Asimismo realizarán una frase con cada una de ellas y harán tres listas diferenciando los verbos, los sustantivos y los adjetivos.
2. Los alumnos hallarán los sinónimos de: *meter, lento, oír, pánico, rápido, aturdido, complexión*. Se ampliará el ejercicio anotando los antónimos al lado de cada una de ellas.
3. La clase buscará la palabra primitiva de: *huertecillo, conceder, entrecortado, reblandecido, desaparece*.
4. Los alumnos situarán en un mapa los montes del *Everest*, *Anapurna* y otros que, por su altura, se consideren importantes. A continuación buscarán información sobre ellos y sobre las expediciones que se hayan realizado. Podrán realizar una maqueta de la *Cordillera del Himalaya*.
5. El alpinismo es uno de los deportes más apasionantes; sin embargo, requiere gran cantidad de material y una buena preparación. El alumno deberá averiguar cómo son las tiendas que se utilizan y qué instrumentos son necesarios para practicarlos en zonas nevadas: *crampones, cuerdas de nylon, piolets, etc...*
6. Una de las condiciones imprescindibles para la práctica del alpinismo es el correcto equipamiento personal ya que el peligro de congelación de algunos miembros del cuerpo es grave. A partir de aquí el profesor podrá explicar los diferentes recursos que se utilizan para solventar este problema.
7. Los *seraks* y los *aludes* son dos peligros que nos podemos encontrar en zonas de alta montaña. Se deberá inducir al alumno a que se imagine qué haría si se encontrase en una de estas situaciones.

8. ¿Qué son los *glaciares*? Los alumnos investigarán sobre los distintos tipos existentes, su formación y su localización.
9. Los alumnos buscarán el significado de la palabra *hibernación*, así como las especies de animales que hibernan. Se explicarán las diferentes investigaciones realizadas para la posible utilización de este fenómeno en la actualidad.
10. La clase podrá escribir una carta a un alpinista famoso para conocer las experiencias y motivos que le indujeron a realizar dicho deporte.
11. La clase realizará un mural con los diferentes animales que podemos encontrar en zonas de alta montaña.
12. Al protagonista le ofrecen la posibilidad de realizar un safari. El alumno se situará en la jungla y se imaginará los animales y peligros con los que puede encontrarse. Podrá ampliarse esta actividad haciendo un estudio comparativo con el anterior ejercicio.
13. En la zona donde se desarrolla la aventura se practica la religión **Budista**. Se podrán realizar grupos de trabajo en los que se investiguen diferentes aspectos del budismo así como los países donde se practica. Los grupos explicarán al resto de la clase las conclusiones de sus investigaciones. Se puede ampliar este ejercicio haciendo un estudio comparativo con otras religiones.
14. La leyenda del continente perdido de *La Atlántida* es un mito tratado por la Literatura. El alumno buscará información sobre los diversos autores que han escrito sobre este tema y realizará un resumen de las características de este continente.
15. En la página 111 del libro, los *Yetis*, explican la evolución de la civilización y el porqué de su retirada hacia las montañas. Los alumnos reflexionarán sobre estas ideas y harán una crítica de los aspectos positivos y negativos que comporta la sociedad actual.

Elige tu propia aventura

## Las joyas perdidas de Nabooti



Ser el responsable de la búsqueda de unas joyas es emocionante, pero si además estas joyas poseen el incalculable valor de poder hacer el bien o el mal, la búsqueda resulta excitante. Hay mucha gente interesada en encontrar los dos rubíes, ¿cómo saber quiénes son sus amigos? Desde Boston hasta Marruecos pasando por París, tu investigación puede ser un éxito o puedes encontrarte en un callejón sin salida rodeado de asesinos o de furiosos nativos. ¿Por dónde empezar? Tus decisiones deben ser muy meditadas porque el peligro te acecha constantemente.

# 23



### Actividades

1. Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras: *inverosímil*, *escabullir*, *anonadados*, *frenética*, *amortiguar*, *exiliados*, *parásitos*, *exhalación*, *volatilizado*, *forcejear*. A continuación realizarán una frase que demuestre que han comprendido su correcto significado.

2. El protagonista recorre diferentes países con distintos idiomas; sin embargo algunas palabras son adoptadas por países

que no utilizan esa misma lengua. Se investigará el porqué de los *préstamos lingüísticos* y se hará una lista de aquellos que ha recibido tu idioma, especificando la denominación según su origen.

3. En la página 2 de este libro, el protagonista recibe un telegrama. El alumno deberá fijarse en la forma en que está escrito y completará su redacción con los elementos necesarios para ser expresado en lenguaje literario.

4. Los alumnos deberán enviarse telegramas entre ellos formando combinaciones de palabras a partir de una norma fijada previamente. A partir de aquí se les introducirá en la importancia de la correcta puntuación, de un orden sintáctico y de la necesidad de utilizar elementos de enlace (*preposiciones, conjunciones...*), etc... para una correcta comprensión del texto.

5. Nuestro protagonista para trasladarse de un sitio a otro utiliza diversos medios de transporte tanto a nivel internacional como urbano. Los alumnos anotarán aquellos que aparecen en la aventura y otros que conozcan, comparando sus ventajas e inconvenientes.

6. Los alumnos, mientras realizan la lectura, dispondrán de un *mapa mudo* en el que irán trazando el recorrido que sigue el protagonista. A continuación buscarán información sobre los distintos países que visita: *vegetación, clima, características geográficas, costumbres, etc...*

7. En la página 29 del libro encontramos una descripción de la ciudad de *Tánger*. El lector deberá realizar una descripción de su propia ciudad y compararla con la anteriormente citada.

8. Una parte de la aventura se desarrolla en la bella capital francesa. Los alumnos harán una recopilación de fotografías de *París* que pueden conseguir en *Agencias de Viajes* y trazarán un recorrido turístico por dicha capital.

9. Muchos de los países africanos han sido *colonizados* por países europeos. Se iniciará la actividad buscando el significado del término. ¿En qué época empezaron las colonizaciones? ¿Qué países las iniciaron? ¿Quedan actualmente países sometidos a sus colonizadores? Se puede ampliar el ejercicio haciendo una comparación entre las rentas per capita de los países africanos y los europeos. Este ejercicio puede dar pie a introducir el problema del *Apartheid*.

10. En muchos comercios de ciudades europeas se han establecido vendedores procedentes de países norteafricanos. El alumno deberá visitar dichos comercios y realizará una lista con sus productos típicos (*marroquinería, vestuario...*)

11. La mayoría de los países del mundo están representados en otros a través de las *Embajadas*. La clase se dividirá en grupos e irá a varias de ellas para investigar sobre el papel que desempeña el embajador, sus funciones, etc.

12. Al conjunto de personas que siguen una *doctrina religiosa* distinta de la establecida por la *Iglesia* se le llama *Secta*. Los alumnos realizarán una investigación sobre las *costumbres, ideas, organización, etc...* de dichos grupos y harán una exposición oral en clase para informar a sus compañeros.

13. Uno de los fines más nobles que puede cumplir el poseedor de las joyas es hacer el bien. El alumno buscará la información sobre organizaciones mundiales que defienden la paz y su trascendencia en el equilibrio internacional.

14. La clase buscará información sobre las distintas características de cinco piedras preciosas sobre las que deberán hallar: *color, composición, dureza, fragilidad y otras propiedades*. Podrán realizar un *cuadro de doble entrada*.

Elige tu propia aventura

## OVNI 54 - 40



Las aventuras que se pueden vivir a bordo del OVNI 54 - 40 os llevarán a volar muy alto en el terreno de la imaginación. La búsqueda del planeta "Última", al que pocos lectores podrán llegar, la ayuda a seres de otros planetas también cautivos de los U-TY, la fuerza sorprendente de un poder desconocido, la permanencia indefinida en el espacio exterior o quizá... ¿una vida sacrificada en una nave extraterrestre? Son decisiones que constituyen todo un reto para esta lectura. ¿Cómo regresar a La Tierra? El desenlace puede resultar inesperado.

# 27

### Actividades

1. Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras: *blandir, omnisciente, paradoja, ataviado, señuelo.*
2. Los alumnos explicarán el significado de las siguientes expresiones: *llevar en vilo, pelos de punta, avanzar a tientas, el alma se cae a los pies, carne de gallina, soltar una carcajada, el sonido desgarrar la noche.*
3. De la siguiente lista de vocablos los alumnos buscarán la palabra primitiva y separarán las partes de que está compuesta (*lexema, prefijo, sufijo y morfemas derivativos*): *aproximadamente, extraerlos, proviene, envejecimiento, mortecina, desintegrada, cuartucho, adormecido.*
4. Gran parte de la acción de esta aventura transcurre dentro de un OVNI. Después de averiguar el significado de la palabra, los alumnos buscarán información sobre este fenómeno: lugares donde han aparecido, la forma que acostumbran a tener, la documentación que existe, etc...
5. A medida que el alumno avance en la lectura, deberá ir tomando notas de las distintas partes del OVNI. A partir de sus anotaciones realizará un dibujo de la nave especificando todos sus compartimentos.
6. Aprovechando el posible viaje a *Última*, planeta paradisiaco que se describe en el libro, el alumno realizará un ejercicio de expresión en el que expondrá sus teorías sobre cuál sería su mundo ideal.
7. Al iniciarse la aventura, aparecen los conceptos de *longitud* y *latitud*, lo cual dará pie al profesor a trabajar dichos términos.
8. En el libro podemos encontrar distintos términos asociados al mundo de la *Física* y la *Biología*: *materia, energía, molécula,*

bacteria. El lector deberá buscar el significado de dichos conceptos e intentar relacionarlos.

9. El hombre utiliza el microscopio para estudiar los *microorganismos*. El alumno deberá relacionar este instrumento con la alimentación y las enfermedades. Esta actividad se podrá ampliar realizando una práctica con una gota de agua, un poco de barro, una hoja de cebolla, etc...

10. El alumno estudiará el *Sistema Solar*, sus planetas y la distancia entre ellos, la composición del Sol y su situación en la Vía Láctea. Se podrán introducir conceptos como *cometa*, *meteorito*, *estrella fugaz*...

11. La nave en la que viaja el protagonista entra en la atmósfera. El lector averiguará su composición, sus capas y los efectos que se producen en ella. El profesor podrá introducir el concepto de la fuerza de gravedad.

12. La **NASA** es una organización norteamericana que tiene a su cargo los vuelos espaciales. Los alumnos investigarán sobre la importancia de ésta y su programa de lanzamientos de naves y satélites artificiales.

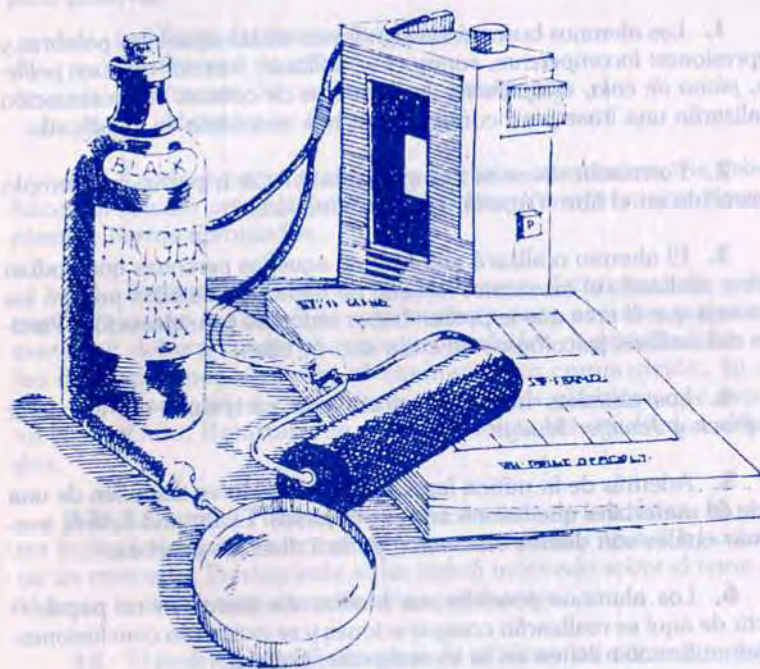
13. La clase buscará información sobre los sucesos acaecidos en el *Triángulo de las Bermudas* y realizará un ejercicio de expresión sobre las diversas teorías que explican este hecho.

14. El profesor aprovechará la lectura de este libro para fomentar la creatividad y la imaginación de sus alumnos y realizará un ejercicio de expresión partiendo de las siguientes preguntas: ¿crees en la existencia de los extraterrestres? ¿cómo te los imaginas? ¿cuál crees que es su misión?; si te encontrases con uno ¿qué harías?

15. *La Isla de Pascua* es conocida por sus famosas esculturas de piedra. El alumno deberá situar dicha isla en el mapa, buscar el origen de las esculturas y las distintas opiniones que fundamentan su existencia.

Elige tu propia aventura

## ¿Quién mató a H. Thrombey?



La muerte de un prestigioso industrial se te presenta como un enigma digno de la categoría de *Sherlock Holmes*. Durante el relato deberás realizar con tu cerebro el máximo esfuerzo y tus movimientos con la máxima precaución. La aventura está llena de sorpresas y tus decisiones pueden acercarte a la pista verdadera o caer en manos de los interesados asesinos de tu cliente. ¿Quién mató a Harlowe Thrombey? Si te gusta correr la aventura y eres un buen detective seguro que podrás averiguarlo.

## Actividades

1. Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras y expresiones: *incompetente, conmoción, sollozar, heredar un buen pellizco, piano de cola, estupefacto, quebraderos de cabeza*. A continuación realizarán una frase para comprobar si han entendido su significado.
2. Formarán diversos campos semánticos a partir del ejemplo aparecido en el libro (*Aguila, Halcón, Gavilán...*)
3. El alumno realizará una lista de aquellas personas que podían haber realizado el asesinato. Al lado de cada una de ellas pondrá los motivos que él cree que le podían haber inducido a su ejecución. Partirán del análisis psicológico de cada uno de ellos.
4. Los alumnos harán el retrato y la caricatura del inspector *Prufrock* y *Jennifer Mudge*.
5. Además de la mítica *lupa*, los investigadores disponen de una serie de materiales que favorecen sus *pesquisas*. El alumno deberá averiguar cuáles son dichos elementos y hará diversas pruebas.
6. Los alumnos pondrán sus huellas dactilares en un papel. A partir de aquí se realizarán comparaciones y se extraerán conclusiones. ¿Qué utilización tienen en la investigación policial?
7. Es común observar en este tipo de aventuras el clásico enfrentamiento entre la policía y los detectives privados. Los alumnos investigarán sobre las diferencias y similitudes en la misión de ambos.
8. Una de las pistas más importantes para solucionar el asesinato se halla en el jardín. La clase pensará cuáles son todos aquellos instrumentos que necesita un jardinero y con cuáles de ellos se podría haber cometido el delito.
9. Para favorecer la investigación deberán hacer un plano del jardín en el que harán constar los detalles que pueden observar.

10. El profesor aprovechará el jardín como elemento de trabajo para observar:

- a. Tipos de plantas y árboles
- b. Proceso de cultivo
- c. Proceso de crecimiento y sus épocas
- d. Abonos y su finalidad.

11. La clase podrá realizar un pequeño invernadero. Se deberá hacer un estudio previo sobre las condiciones, *temperaturas, tipos de plantas, tierras apropiadas...*

12. Nuestra víctima es un importante fabricante de plásticos. El alumno realizará un experimento para conocer mejor este material: deberá comprobar sus propiedades comparándolas con las del papel, por ejemplo, al quemarse, su composición, su origen, cómo se fabrica y los diferentes tipos de plásticos que existen en el mercado. Realizará un resumen sobre los resultados obtenidos.

13. La familia *Thrombey* es gran amante de la música. El profesor incitará al alumno a introducirse en ese mundo y llevará a la clase a oír un concierto. Previamente se les habrá motivado sobre el tema con algunas explicaciones y comentarios pertinentes.

14. El profesor pondrá una pieza de música y los alumnos representarán gráficamente el sentimiento que les produce la audición comentando a partir de esta experiencia, que la música es un sistema *de expresión*.



Elige tu propia aventura

## La cueva del tiempo



Las aventuras de este libro transportarán al lector desde un remoto pasado en el que la vida todavía no había surgido sobre La Tierra hasta un lejano y desconocido futuro. Podrá visitar la antigua China o la América de los conquistadores, conocer la época de los caballeros legendarios o la de los grandes veleros mercantes, los dinosaurios o las guerras. El desenlace puede conducir a la muerte, al destierro a un determinado período o al retorno a la época del lector.

# 33

### Actividades

1. Ordenar cronológicamente las épocas históricas mencionadas en el libro: *Segunda Guerra Mundial, Edad de Hielo, Prehistoria, Edad Media, Edad de los Grandes Reptiles...*
2. Los alumnos trabajarán el período de la *Edad de Hielo*:
  - a. Buscar información sobre esta época.
  - b. Consecuencias de la glaciación.
  - c. ¿Qué animales subsistieron?
  - d. ¿Qué zonas de la Tierra sufrieron este período?
3. La clase buscará información sobre la *Edad de los Grandes Reptiles*. Se podrá hacer un mural colectivo ilustrándolo con fotografías.
4. Los alumnos investigarán sobre el período de la *Prehistoria*:
  - a. ¿En qué momento de esta época se sitúa la aparición del hombre? A partir de aquí el alumno podrá averiguar la evolución de los distintos grupos humanos (*Neanderthal, Cromagnon...*) que se sucedieron en esta etapa.
  - b. A partir de las aventuras que el protagonista vive junto a los hombres prehistóricos se podrán enumerar sus costumbres y forma de vida (*armas, ropas, vivienda, etc...*)
  - c. Se comentarán las diferencias existentes entre los hombres *nómadas* y *sedentarios* y el avance que este hecho supuso en la evolución de la especie humana. A partir de aquí se introducirán los conceptos de *agricultura, ganadería y comunidad*.
  - d. El hombre cazaba para subsistir utilizando y transformando los elementos que le daba la propia naturaleza. Se deberá inducir a los alumnos a que encuentren la relación existente entre la caza y las pinturas rupestres.
  - e. ¿Qué es un *rito*? Se comentarán los ritos primitivos.
  - f. Los alumnos buscarán el significado de la palabra *Paleontólogo*.
  - g. *Ejercicio de Expresión*: Se le planteará al alumno la posibilidad de haber vivido con ellos y se le formularán las siguientes

tes preguntas: ¿cómo crees que tus conocimientos más avanzados hubiesen influido en la vida de la tribu? ¿crees que podrías haber modificado el curso de la historia?

5. Los alumnos buscarán información sobre la *Edad Media*:
  - a. Situarán esta época dentro de la historia.
  - b. Buscarán la distribución de la pirámide social y averiguarán cuál es el medio de vida de cada uno de sus componentes.
  - c. En este período los señores feudales vivían en castillos. Dibujarán uno y descubrirán todas sus partes.
  - d. Además de los castillos; los elementos y las iglesias eran edificaciones en las cuales el pueblo ponía gran interés. Se investigará sobre los estilos artísticos que encontramos en esta época.
  - e. En un período pródigo en luchas y torneos, la cultura se conservó principalmente en los monasterios. Los alumnos anotarán los personajes literarios de esta época.
  - f. Se realizarán investigaciones sobre la misión de los *juglares y trovadores*.
  
6. Gran parte de la acción de este libro transcurre en una cueva. Los alumnos buscarán información sobre:
  - a. Los materiales necesarios para explorarla.
  - b. Las diferencias existentes entre *estalactitas* y *estalagmitas* y su formación.
  - c. El concepto de *espeleología*.
  - d. La diferenciación entre *cueva* y *sima*.
  
7. Los alumnos realizarán el dibujo de un *volcán* en el que podamos observar sus distintas partes. Deberán buscar información sobre su origen y las clases existentes. Se puede ampliar la actividad localizando los volcanes más famosos.
  
8. En el transcurso de la aventura el protagonista pasa por diversos entornos rodeados de paisajes bien diferenciados. Los alumnos reflexionarán sobre las causas que hacen variar la vegetación y harán un cuadro esquemático relacionándola con el clima.

9. Se propondrá a los alumnos que imaginen una situación como la que se describe en la página 4. Es necesario que conozcan los elementos de orientación nocturna: *estrellas, corteza de los árboles...*

10. La *Muralla China* es una de las *7 Maravillas del Mundo*. Se investigará sobre el porqué de este apelativo así como sobre la existencia y localización de cada una de ellas.

11. Las leyendas juegan un papel importante en la historia de las diferentes culturas. El libro nos habla sobre la del *Lago Ness*. La clase buscará información sobre dicha leyenda y explicarán oralmente alguna otra conocida.

12. La historia del hundimiento del *Titanic* tuvo gran resonancia por la magnitud de sus pérdidas. Los alumnos investigarán sobre este hecho.



Elige tu propia aventura

## Desarrollo de un sistema de trabajo con fichas



En las siguientes páginas, hemos desarrollado un sistema de trabajo a través de fichas con la intención de que sirvan de modelo para poderlas aplicar a otros títulos de la colección. Hemos escogido este libro ya que su argumento ofrece muchas posibilidades didácticas al tratar temas de todas las áreas. Su aplicación exige la constante atención del educador a las lecturas de los alumnos, pero ésta se verá sin duda recompensada por el mayor fruto que se puede obtener de su trabajo.

Cada aventura se completa con un ejercicio que deberá ser realizado individualmente. Dicho ejercicio depende

# 37

de las lecturas escogidas por el lector y del desenlace en el que desembocan el conjunto de dichas opciones. Hay tres aventuras bastante largas que implican nueve saltos en el tiempo. En una de ellas, el lector no consigue volver a su época. En las otras dos, se retorna a la época primitiva y el lector está eximido de realizar los ejercicios por haber logrado salvar con éxito las dificultades inherentes a la propia lectura.

### Estudios complementarios

Cada ficha pretende ampliar el vocabulario de los alumnos. Todos los vocablos figuran en **La Cueva del Tiempo**. En cada caso, el ejercicio se basa en la última aventura elegida por el lector. El vocabulario incluye términos relacionados con: ciencias - matemáticas - ciencias sociales - geografía - historia - poesía.

Los ejercicios exigen el desarrollo de las distintas facetas de la lengua y la literatura: lectura - ortografía - manejo del diccionario - pronunciación - narrativa - oratoria - investigación bibliográfica.

Según los casos, los alumnos deberán consultar otros textos, escribir, dibujar, presentar un informe oral o construir maquetas.

### Preparación y organización

Las 17 fichas se preparan según se indica a continuación. En cada una de ellas se hará constar una letra en la parte superior. Deberán conservarse archivadas en la escuela. Cuando un alumno llega a una página que dice **Fin**, deberá presentarse al profesor o a la persona encargada para recoger la ficha que le corresponde. Los ejercicios deberán ser realizados en una hoja de papel, permaneciendo la ficha en el archivo. Una vez que el ejercicio haya sido presentado, el alumno podrá elegir una nueva aventura.

La lista que figura a continuación deberá ser conservada por el profesor o la persona encargada del fichero. Indica la correspondencia entre los diversos desenlaces y las fichas:

## Página-Letra

14 - J  
15 - I  
31 - E  
41 - P  
43 - J  
44 - H  
45 - D  
46 - L  
51 - C  
52 - E  
53 - G  
57 - C  
60 - I

## Página-Letra

62 - B  
63 - N  
69 - A  
73 - Q  
74 - B  
77 - N  
78 - L  
80 - G  
81 - E  
82 - O  
84 - P  
85 - F  
86 - N

## Página-Letra

87 - B  
90 - I  
91 - N  
97 - K  
99 - D  
100 - H  
101 - F  
102 - E  
103 - Q  
108 - A  
110 - O  
112 - K  
113 - M

## Actividades

## A

Este ejercicio está relacionado con los distintos tipos de embarcaciones. Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si la letra **A** te ha correspondido por segunda vez, debes escoger la alternativa rechazada en la ocasión anterior).

**1.** El *Titanic* fue un barco famoso. ¿De qué tipo? En **La Cueva del Tiempo** se habla de las siguientes embarcaciones: *goleta*, *esquife*, *bergantín*.

Averigua cuáles son las características de estos cuatro tipos de embarcaciones. Descríbelas por medio de palabras, dibujos o maquetas.

**2.** Estos cuatro vocablos están relacionados con las embarcaciones: *estribor*, *travesía*, *lancha salvavidas*, *jarcia*.

Búscalas en el diccionario y construye frases con cada palabra que demuestren que conoces su correcto significado.

## B

Este ejercicio está relacionado con el agua. Puedes elegir el **1**, el **2** ó el **3** (si es la segunda o la tercera vez que te corresponde la letra **B**, debes elegir la alternativa rechazada en la ocasión u ocasiones anteriores). A continuación aparecen nueve palabras que se incluyen en **La Cueva del Tiempo**. Léelas con atención: *laguna*, *lago*, *ría*, *foso*, *océano*, *iceberg*, *acuático*, *ensenada*, *Atlántico*.

**1.** Dos de los vocablos mencionados anteriormente no definen masas de agua. Señálalos y averigua su significado correcto, construyendo varias frases que demuestren que lo has comprendido.

**2.** ¿Cuáles son las diferencias entre *una laguna*, *un lago*, *una ría*, *un foso* y *una ensenada*? Descríbelas por medio de palabras, dibujos o mapas.

**3.** Busca el *Océano Atlántico* en tu mapa o globo terráqueo. Escribe los nombres de cinco océanos o mares.

## C

Este ejercicio está relacionado con las palabras que empiezan por la letra **C**, como las siguientes: *cristalino*, *colina*, *cueva*, *caverna*, *cráter*, *cilíndrico*, *civilización*, *cañón*.

Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si es la segunda vez que te corresponde la letra **C**, debes elegir la alternativa rechazada en la ocasión anterior).

**1.** Escribe las palabras en orden alfabético. Comprueba su ortografía y su acentuación.

**2.** Construye frases que demuestren que conoces el significado correcto de cada vocablo. Puedes utilizar varias palabras en la misma frase.

## D

Este ejercicio está relacionado con las palabras que se escriben con la letra **H**, como las siguientes: *hacia, ahora, hacer, hambriento, hasta, hierba, hora*.

Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si es la segunda vez que te corresponde la letra **D**, debes elegir la alternativa rechazada en la ocasión anterior).

**1.** Escribe todas las palabras en orden alfabético. Subraya las letras **H**. En castellano, la **H** no tienen valor fonético.

**2.** Escoge cinco palabras. Comprueba su ortografía y construye una frase utilizando cada una de ellas.

## E

Este ejercicio está relacionado con la geografía. En **La Cueva del Tiempo** figuran 20 vocablos que definen distintos tipos de conformaciones orogénicas. Escoge cinco y consulta su significado en el diccionario. Descríbelas por medio de palabras, dibujos o maquetas (si es la segunda, tercera o cuarta vez que te corresponde la letra **E**, escoge cinco palabras que hayas rechazado en la ocasión u ocasiones anteriores).

*Colina, grieta de glaciar, cumbre, terreno, túnel, cañón, sierra, nicho, cráter, superficie, gruta, estribaciones montañosas, icebergs, volcán, caverna, horizonte, barranco, arrecife, estepa, banco de arena.*

## F

Este ejercicio está relacionado con las ciencias. En **La Cueva del Tiempo** figuran las siguientes palabras: *incubadora, antena, plesiosaurio, azufre, prismáticos, oxígeno.*

Escoge cuatro términos e infórmate acerca de su descubrimiento o invención. Averigua también su finalidad o los datos obtenidos gracias a ellos. Escribe un corto párrafo sobre cada uno o una redacción más extensa sobre uno de los términos únicamente (si es la segunda vez que te corresponde la letra **F**, repite el ejercicio empleando distintas palabras).

## G

Este ejercicio está relacionado con materias que se estudian en cursos superiores: *Filosofía, astronomía, paleontología, zoología.*

Escoge dos materias y desarrolla una redacción describiendo las distintas enseñanzas que corresponden a dichas materias (si es la segunda vez que te corresponde la letra **G**, escoge las dos que hayas rechazado en la ocasión anterior).

## H

Este ejercicio está relacionado con las condiciones atmosféricas. Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si es la segunda vez que te corresponde la letra **H**, escoge la alternativa que hayas rechazado en la ocasión anterior).

**1.** Las siguientes palabras relacionadas con las condiciones atmosféricas se incluyen en **La Cueva del Tiempo**. Comprueba su ortografía y su significado en el diccionario y construye una frase para cada una que demuestre que sabes emplearla correctamente. *Cúmulo, azotado por el viento, glacial, vendaval, tormenta, brisa.*

**2.** Presta atención a las noticias del tiempo en la televisión. Recorta un mapa del tiempo en el periódico o dibuja uno explicando el significado de las distintas líneas. El ejercicio deberá ser desarrollado oralmente ante los otros compañeros de la clase, a cuyas preguntas deberá responder el alumno de la mejor forma posible.

## I

Los quince vocablos que se incluyen a continuación describen sentimientos o formas de comportamiento *aprensivo, exhausto, hábil, hospitalario, abrumado, deprimido, tedioso, escéptico, confuso, atención, inconsciente, astuto, resueltamente, bruscamente, lealmente*.

Algunos son adverbios que califican la acción del verbo; otros son adjetivos y califican a una persona o un sentimiento. Consulta su significado en un diccionario y construye una frase para cada uno que demuestre que has comprendido correctamente cada término (si es la segunda o la tercera vez que te corresponde la letra **I**, escoge cinco palabras que hayas rechazado en la ocasión u ocasiones anteriores).

## J

Este ejercicio está relacionado con la asociación de palabras. Se trata de construir parejas de palabras cuyo significado tenga una relación directa; por ejemplo: *navío espacial*. Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si es la segunda vez que te corresponde la letra **J**, debes escoger la alternativa que hayas rechazado en la ocasión anterior).

**1.** Empareja las palabras de la columna **a** con las de la **b** de modo que el conjunto tenga algún significado. Cada palabra sólo puede ser usada una vez.

a		b	
puente	barco	alta	húmeda
luna	selva	rupestre	constrictor
cadena	boa	levadizo	profundo
sol	sueño	llena	velero
pintura	música	montañosa	bayo
mar	caballo	abrasador	clásica

**2.** Busca en **La Cueva del Tiempo** la forma de completar las siguientes palabras y escribe una frase donde se exprese su significado.

nave \_\_\_\_\_ pintura \_\_\_\_\_ puente \_\_\_\_\_  
cadena \_\_\_\_\_ selva \_\_\_\_\_

## K

Este ejercicio está relacionado con las palabras que empiezan por la letra **T**, como las siguientes: *tuberculosis, televisión, transparente, tolerable, teléfono, transformado, tiempo*.

Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si es la segunda vez que te corresponde la letra **K** debes elegir la alternativa que hayas rechazado en la ocasión anterior).

**1.** Escribe las palabras en orden alfabético. Comprueba su ortografía y su significado en el diccionario.

**2.** Construye frases con estas palabras que expresan correctamente su significado. Puedes utilizar más de una en cada frase si logras hacerlo de modo que siga teniendo un sentido lógico.

## L

Este ejercicio está relacionado con los términos matemáticos. Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si es la segunda vez que te corresponde la letra **L**, debes elegir la alternativa que hayas rechazado en la ocasión anterior).

**1.** (a) Dibuja un *semicírculo*. Nombra dos objetos que adopten dicha forma.

(b) Dibuja un *cuerpo cilíndrico*. Nombra dos objetos que adopten dicha forma.

(c) Dibuja una *espiral*. Nombra dos objetos que adopten dicha forma.

(d) Escribe la fracción que indica el compás de un *vals*.

2. A continuación figuran tres palabras de **La Cueva del Tiempo** relacionadas con las matemáticas. Escribe su definición y utiliza cada término en una frase que demuestre que has comprendido su significado correctamente. *Especificar, superficie, fragmento.*

## M

Este ejercicio está relacionado con las palabras que empiezan por la letra **M**, como las siguientes: *migración, manipulación, mecanismo, macizo, montañosa*. Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si es la segunda vez que te corresponde la letra **M**, debes escoger la alternativa que hayas rechazado en la ocasión anterior).

1. Escribir todas las palabras en orden alfabético. Comprueba su ortografía y su significado en el diccionario.
2. Construye frases para cada palabra que demuestren que has comprendido correctamente su significado.

## N

Este ejercicio consiste en redactar un pequeño poema, puede utilizarse el verso libre. A continuación figuran 12 términos poéticos utilizados en **La Cueva del Tiempo**. En el poema tendrás que incluir por lo menos tres de los mismos (si es la segunda, tercera o cuarta vez que te corresponde la letra **N**, deberás escoger tres palabras que no hayas utilizado en la ocasión anterior). *Ambarino, jazmín, heredad, vals, fosforescente, travesía, búsqueda, sonoro, luna, mortaja, transformado, transparente.*

## O

Las siguientes palabras se refieren a distintas formas de trabajo: *contratado, aprendiz, obligatorio, feudal.*

Escribe una redacción corta que explique el significado de dichas palabras, indicando algún trabajo obligatorio actual o las diferencias en relación con las formas de trabajo de la época feudal y la democracia de nuestros días.

## P

Este ejercicio está relacionado con las palabras que empiezan por la letra **P**, como las siguientes: *posesiones, perdido, penalidad, puerta, paja, procesar, prominente, peligroso.*

Puedes elegir entre el **1** y el **2** (si es la segunda vez que te corresponde la letra **P**, debes elegir la alternativa que hayas rechazado en la ocasión anterior).

1. Escribe todas las palabras en orden alfabético. Comprueba su ortografía y su significado en el diccionario.
2. Construye una frase para cada palabra que demuestre que has comprendido correctamente su significado (en el caso de que alguna palabra tenga varios significados, escoge uno de ellos). Puedes usar varias palabras en la misma frase siempre que conserven su significado.

## Q

## ¡ENHORABUENA!

Has vivido la aventura más larga de **La cueva del tiempo**. Has atravesado nueve etapas distintas y no sólo sigues con vida sino que además has logrado volver a tu época. Mereces un descanso. No tienes que realizar ningún ejercicio. ¡El tiempo está en tus manos!

Elige tu propia aventura

# El Gran Rallye

# 47

## Actividades

1. Los alumnos buscarán el significado de los siguientes vocablos: sabotaje, bifurcación, cronógrafo, demorar, barricada, demacrada, sobornar, truhanes. Una vez comprendido su significado realizarán un texto escrito utilizando todas y cada una de las palabras.

2. El alumno dibujará y explicará el significado de las siguientes expresiones: «Tienes que echar el resto», «vuelas carretera adelante», «la tarea de conducir va a caer sobre tus hombros», «la sonrisa se le congela», «poseer un sexto sentido».



El Rallye está a punto de comenzar. Los pilotos y copilotos se preparan pero... ¿podrás llegar vencedor a la meta? Unos diamantes, un yacimiento de oro o un fabuloso descubrimiento arqueológico pueden apartarte de tu camino. ¿Sobrevivirás a las inundaciones? ¿Responderá tu maravilloso bólido? Si no te dejas sobornar y eres valiente quizá salves tu vida e incluso puedes ser el ganador absoluto. Son muchas las decisiones a tomar, o sea que ¡ADELANTE! ¡No te lo pienses más! ¡Empieza para ti el Rallye más emocionante que quizás hubieras imaginado.





3. El profesor partirá de las siguientes onomatopeyas que aparecen en este libro (zig-zag, chof, chof...) para trabajar este concepto. Podrá utilizar como instrumento de trabajo el cómic proponiendo que busquen en ellos varias onomatopeyas, recorten las viñetas e intenten crear una historieta a partir del material que dispongan. A partir de aquí se pueden realizar innumerables actividades ya que los niños disfrutan manejándolo y realizan diversos aprendizajes de los que ellos no son conscientes.

4. El Rallye es una competición con normas diferentes a una carrera de velocidad. ¿Cuáles son las normas propias de un Rallye? ¿Qué diferencia hay con las carreras de Fórmula 1? Los



alumnos se informarán sobre las carreras más conocidas, las marcas más importantes y los pilotos más destacados.

5. Cuando nuestro protagonista pasa por la meta en África son las 3,21; sin embargo, en ese momento en España son aproximadamente las 2,21. ¿Cómo es posible? ¿Por qué en Canarias es una hora menos? El alumno buscará qué hora es en diferentes países.

6. Aunque el hombre ha intentado dominar siempre el mundo que le rodea a menudo se encuentra con problemas cuya resolución no depende totalmente de él. Este es el caso, por ejemplo, de las inundaciones. El niño investigará este fenómeno y buscará información sobre qué lugares de nuestra geografía han sido víctimas de esta catástrofe y se comentarán cuáles fueron las consecuencias más importantes que produjeron.

7. El coche en el que viaja nuestro protagonista se incendia y empiezan las explosiones. El profesor tratará el tema de la combustión y el de los materiales inflamables, relacionándolo con el problema de la quema de desechos.

8. Para llegar a la meta, los componentes del Gran Rallye deben conocer las señales que les indican el camino a seguir. Los alumnos realizarán por grupos un juego que consistirá en efectuar un recorrido por el campo orientándose con las señales propias de los montañeros.

9. La vegetación tiene una estrecha relación con el tipo de clima que se da en una zona determinada. El profesor explicará a los alumnos cuáles son los distintos tipos de climas, sus características, diferencias y distribución en zonas así como cuáles son las consecuencias en cuanto a vegetación que conlleva cada uno de ellos. El Rallye pasa por sabanas, selvas y desiertos. ¿Qué tipo de clima habrá en esas zonas? ¿Cómo será su vegetación? ¿Y su fauna?

**10.** Conforme va transcurriendo el Rallye, el protagonista y sus copilotos se encuentran con una gran variedad de animales: jirafas, rinocerontes, gacelas, antilopes, cebras, leones, cocodrilos... Los alumnos, en pequeños grupos, elegirán aquellos que despierten más su interés e investigarán sobre sus costumbres, hábitat, alimentación, reproducción, mecanismos de defensa... Podrán realizar una visita al parque zoológico para conocer más de cerca las características y particularidades de cada uno de ellos. Para finalizar realizarán una exposición con el material elaborado y lo explicarán a compañeros de otras clases.

**11.** Muchos de los habitantes de Africa viven en tribus algunas de las cuales son muy conocidas. El lector se informará sobre ellas fijándose en sus costumbres y organización tanto familiar como tribal.

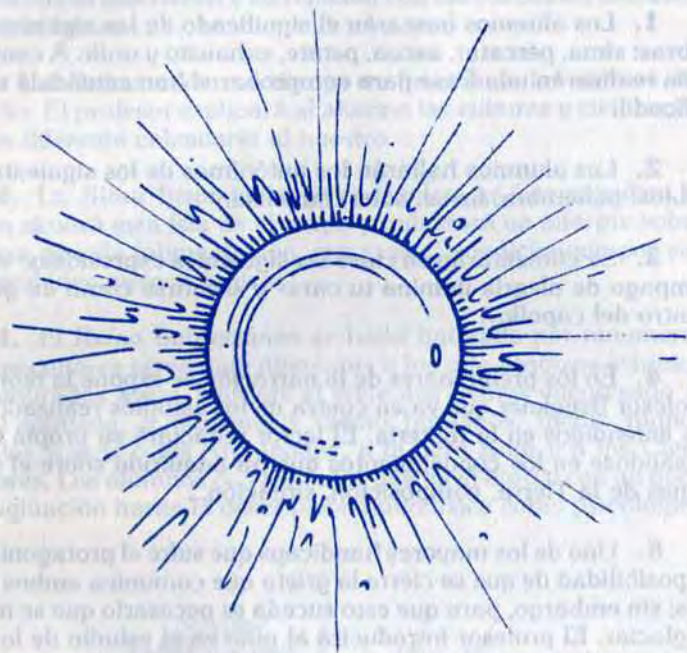
**12.** El oro hace abandonar la carrera a nuestro protagonista de la misma manera que en otros tiempos hizo abandonar su trabajo a muchos de los habitantes de la Tierra. El alumno buscará información sobre el momento histórico en el que se desarrolló la «fiebre del oro» así como sobre las circunstancias que rodearon el hecho. Se hará un juicio de valor sobre las circunstancias directas que trajo consigo la búsqueda obstinada del oro.

**13.** Muchas han sido las personas que han intentado hallar el eslabón perdido entre el hombre y el mono. ¿Quiénes son Louis y Mary Leakey? Los alumnos investigarán sobre cuáles son las teorías que giran alrededor de este tema. ¿A qué se dedica la ciencia de la Arqueología? Si los alumnos tienen oportunidad, realizarán una visita al Museo Arqueológico.

**14.** Actualmente uno de los sistemas utilizados para sacar a la luz diferentes hallazgos arqueológicos los constituyen los campos de trabajo. El profesor informará sobre cómo están estructurados estos campos y cómo es la vida en ellos. Los alumnos investigarán por su zona para saber si hay alguno que se pueda visitar.

Elige tu propia aventura

## El Reino Subterráneo



**Nunca podrías haber imaginado que existiera un mundo dentro de otro; sin embargo, el profesor Bruckner parece haberlo hallado en el interior de la Tierra. ¿Un sol negro? ¿Unas tribus bárbaras? ¿Unos pájaros que se comunican con sensaciones? ¿Montañas de diamantes? Encontrar a la Doctora Nera Vivaldi y averiguar qué hay en el Reino de los Abismos puede suponer un gran avance para la civilización; pero... ¿y si no consigues regresar?, ¿y si todo es una vulgar fantasía? He ahí el reto de esta fenomenal aventura subterránea.**

**Actividades**

1. Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras: sima, percatar, ascua, petate, exhausto y urdir. A continuación realizarán una frase para comprobar si han entendido su significado.

2. Los alumnos hallarán los antónimos de los siguientes vocablos: penumbra, firme, subir, inmensa.

3. Se comentarán en clase las siguientes expresiones: «un relámpago de alegría ilumina tu cara» y «sentirse como un gusano dentro del capullo».

4. En los preliminares de la narración se expone la teoría del Profesor Bruckner que va en contra de los estudios realizados por los entendidos en la materia. El lector redactará su propia teoría basándose en los conocimientos que ha adquirido sobre el tema: capas de la Tierra, composición, situación...

5. Uno de los mayores handicaps que sufre el protagonista es la posibilidad de que se cierre la grieta que comunica ambos mundos; sin embargo, para que esto suceda es necesario que se mueva el glaciar. El profesor introducirá al niño en el estudio de los glaciares: su formación, el material que arrastra, la erosión que produce, los peligros que le acompañan...

6. La espeleología es la ciencia que estudia las cavernas, su fauna y su flora. El alumno buscará información sobre el material que utilizan los espeleólogos y cómo se practica esta ciencia-deporte.

7. La fuerza de gravedad de la Tierra queda compensada por la del mundo subterráneo. ¿Cómo es posible? ¿Por qué se camina igual que en la Luna? Los alumnos responderán a estas preguntas razonándolas con base científica.

8. Los alumnos investigarán porqué se producen las mareas, la importancia que tienen y su relación con las corrientes marinas, el Sol y la Luna.

9. Los Rakas miden su tiempo en función de las mareas del Gran Río. El profesor explicará al alumno las culturas y civilizaciones con diferente calendario al nuestro.

10. La Sima Insondable se encuentra en Groenlandia. El alumno situará esta isla en el mapa y redactará un informe sobre su forma de vida (alimentación, riquezas...) condicionada por sus peculiaridades meteorológicas.

11. El Reino Subterráneo se halla habitado por innumerables y peculiares seres muy diferentes a los que nosotros estamos acostumbrados a ver. Durante el viaje nos hemos encontrado al Lobo Fantasma, a personajes medio humanos, medio monos como los Rakas o los Archípodas, a la fiera Kota y a los Clera Voladores. Los alumnos con los datos que da el libro y con un poco de imaginación harán la descripción tanto física como psicológica



(actitudes, comportamientos, valores...) de cada uno de ellos. Una vez conseguida la caracterización, la clase se dividirá en grupos y cada uno será un personaje diferente debiendo actuar, hablar y disfrazarse en función de la descripción hecha al inicio de la actividad.

**12.** Dentro de una de las cuevas del Reino Subterráneo aparece una cría de Clera Voladora. El profesor aprovechará este hecho para explicar y comentar los diferentes sistemas de reproducción. La clase puede adoptar mascotas diversas e ir siguiendo su evolución.

**13.** «Kota, ib saben Kota» dicen los Rakas. El profesor comentará con sus alumnos cómo los habitantes del Reino Subterráneo se comunican de forma diferente a nosotros. A partir de aquí se hará un estudio de los idiomas más importantes que se hablan en nuestro planeta, su distribución y el porqué del estudio de alguno y el olvido de otros. Se podrá realizar un mapa para que los niños esquematicen los datos encontrados.

**14.** «Estos seres parecen comunicarse no con palabras, ni siquiera con ideas, sino con sensaciones» (pág. 11). El profesor organizará un juego en el que los niños anotarán la sensación que les produce: un grito inesperado, la estufa encendida en verano, la oscuridad... A continuación, se pondrá en común la experiencia.

**15.** El profesor, en función de la edad y evolución de sus alumnos, propondrá uno o varios debates a partir de las siguientes citas extraídas del libro:

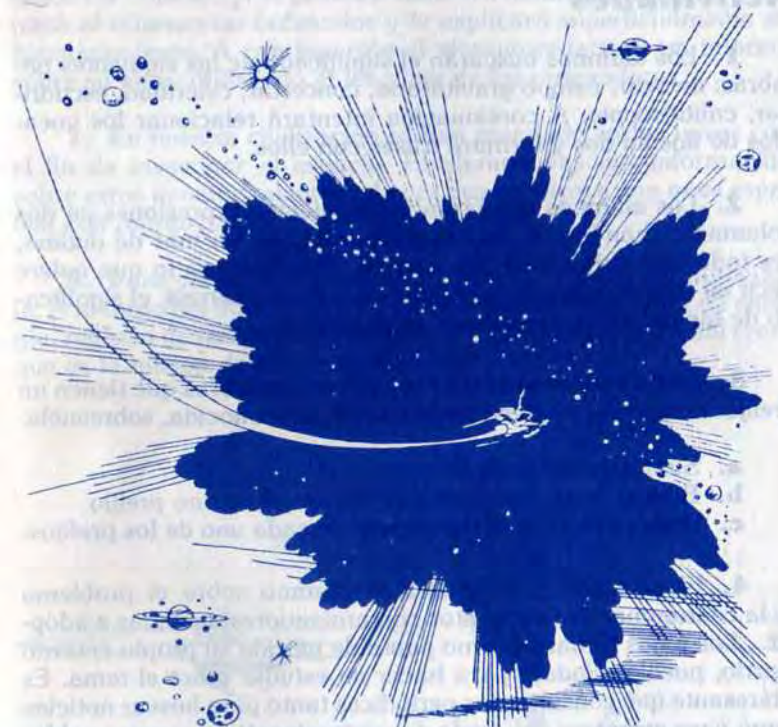
*«A veces los seres humanos también tenemos miedo de nosotros mismos» (pág. 85).*

*«...la realidad puede ser diferente según quién la observa» (pág. 91).*

*«...sospecho que el ser avanzado supone precisamente no querer dominar a los otros» (pág. 93).*

Elige tu propia aventura

## Más allá del espacio



**Un futuro brillante y un viaje arriesgado son los retos que presenta este libro. El protagonista podrá escoger entre dos planetas con un trayecto lleno de emoción y peligro constantes. Puede ser absorbido por un agujero negro o chocar contra una lluvia de meteoritos, sufrir los efectos de una epidemia o ser secuestrado por seres desconocidos. ¿Llegará hasta la Tierra? ¿Cómo finalizará la aventura? ¡Cuidado! A la vuelta de cualquier galaxia puede surgir la sorpresa.**

## Actividades

1. Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras: invocar, campo gravitatorio, concertar, celeridad, escudriñar, calidoscopio. A continuación intentará relacionar los vocablos de dos en dos y formará frases con ellos.

2. Los alumnos dibujarán las siguientes expresiones en dos columnas: «han jugado tu baza», «sumido en un mar de dudas», «es toda una carnicería». En una de ellas dibujará lo que quiere decir en sentido figurado y al lado, en la otra columna, el significado de las palabras que forman la expresión.

3. La lista siguiente está formada por palabras que tienen un prefijo: recaptura, predecir, improbable, desconocida, sobrevuela.

- Subrayar los prefijos.
- Buscar otros vocablos que tengan el mismo prefijo.
- Deducir cuál es el significado de cada uno de los prefijos.

4. El profesor concienciará al alumno sobre el problema de la contaminación: elementos contaminadores, medidas a adoptar... Los niños tomarán como punto de partida su propio entorno (barrio, pueblo, ciudad) para hacer un estudio sobre el tema. Es interesante que consulten los periódicos tanto para buscar noticias como para enterarse del grado de contaminación de varias poblaciones.

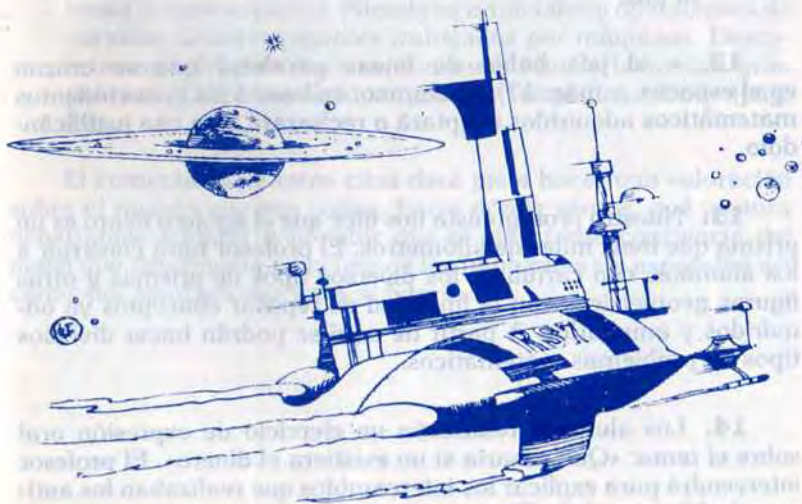
5. Axle ha sido casi destruido por una epidemia. La humanidad se ha visto azotada a lo largo de la historia por varias de ellas. Los alumnos investigarán cuándo y cuáles han sido las más importantes. Paralelamente se podrá trabajar el tema de la inmunidad ampliándolo con acontecimientos acaecidos en la actualidad.

6. Uno de los instrumentos que está adquiriendo gran valor dentro de la sociedad es el ordenador (el protagonista programa

todos los vuelos). Si el profesor tiene los medios necesarios mostrará al alumno un ordenador y le explicará superficialmente su funcionamiento. A continuación el alumno redactará un informe sobre su clase utilizando el lenguaje de los ordenadores.

7. En nuestra civilización se han mandado varias naves con el fin de investigar el espacio. El alumno buscará información sobre estos acontecimientos a la vez que construye una nave espacial con maquetería.

8. Para pilotar una nave, es necesario saber cómo manejarla. A lo largo del libro aparecen términos como: indicador de energía, registro de radar, panel de vuelo y estabilizadores. ¿Cuál crees que es la misión de cada uno de ellos?



**9.** El protagonista retorna al pasado. Los alumnos redactarán por escrito su biografía ilustrando con dibujos aquellos momentos que para ellos hayan sido más importantes. En algunos casos, este ejercicio puede ofrecer datos a tener en cuenta por el profesor.

**10.** Para obtener su nacionalidad nuestro protagonista simplemente debe escoger entre dos planetas diferentes. ¿Qué requisitos necesitaría si se siguiesen las normas vigentes en la Tierra? ¿Cómo se puede cambiar la nacionalidad?

**11.** Los habitantes del espacio deciden negociar la paz. Los alumnos investigarán:

- Países que actualmente la negocian.
- Tratados de Paz que existen en la actualidad.
- Organismos que se preocupan del bienestar mundial y de la paz.

**12.** «...el jefe habla de líneas paralelas que se cruzan en el espacio...» (pág. 17). El alumno, en base a los conocimientos matemáticos adquiridos aceptará o rechazará esta cita justificándolo.

**13.** Nuestro protagonista nos dice que el agujero negro es un prisma que tiene miles de kilómetros. El profesor hará construir a los alumnos, con cartulina, los diversos tipos de prismas y otras figuras geométricas con la finalidad de repasar conceptos ya adquiridos y ampliarlos. A partir de aquí se podrán hacer diversos tipos de problemas matemáticos.

**14.** Los alumnos realizarán un ejercicio de expresión oral sobre el tema: «¿Qué pasaría si no existiera el dinero». El profesor intervendrá para explicar los intercambios que realizaban los antiguos habitantes de la Tierra.

**15.** A lo largo del libro el autor hace una serie de reflexiones sobre la Tierra y la forma de ser de sus habitantes:

«...siempre quieren lo que no pueden tener» (pág. 27).

«La Tierra te fascina. Has oído contar muchas cosas acerca de su historia, una historia llena de violencia, de guerras, de gran destrucción y de odios latentes durante años e incluso generaciones» (pág. 42).

«¿Cuál es la causa de la revolución de la Tierra?»

«Quién sabe. ¿La codicia? ¿El hambre? ¿La envidia? ¿Los celos?» (pág. 49).

«Es verdad que en él existen graves problemas, como la contaminación, las guerras y la crisis energética. Mas piensas que los terrícolas van progresando» (pág. 57).

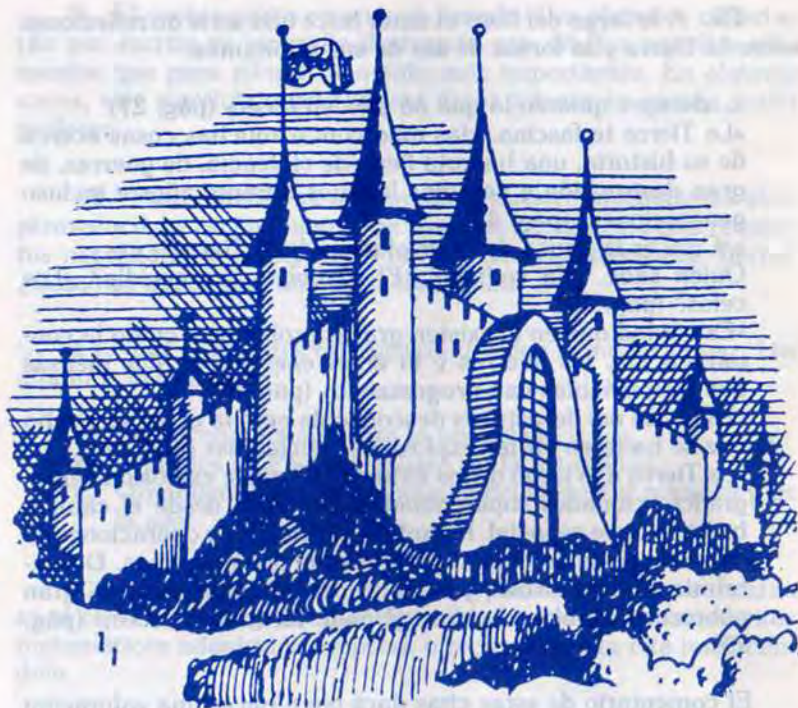
«La causa del desastre es desconocida pero la gente sospecha que se halla en varias explosiones nucleares» (pág. 58).

«La Tierra a lo largo de los últimos 100 años: explosión demográfica, ciudades superpobladas, progreso desde el caballo hasta la nave espacial. Miembros artificiales y operaciones de corazón. Granjas gigantes trabajadas por máquinas. Descubrimiento del petróleo y su consumo. Mucho bienestar, gran pobreza. Cambios rápidos. ¿Dónde terminará todo?» (pág. 79).

El comentario de estas citas dará pie a hacer una valoración sobre el mundo que nos rodea, hacia dónde vamos, qué postura deberíamos adoptar e intentar que el niño tome conciencia del papel que desempeña cada uno de los habitantes sin excepción así como sus aportaciones cara al futuro.

Elige tu propia aventura

## El castillo prohibido



Entrar a explorar una cueva es emocionante, pero... ¡Cuidado! puede ser la cueva del tiempo. Nuestro valiente lector deberá adaptarse a la época medieval y sufrir sus rigores y contratiempos. Luchará contra un dragón, será ministro del Rey Loco, conocerá a una atractiva muchacha y... si se descuida, será devorado por los lobos más fieros que jamás hubiera imaginado. ¿Encontrará la solución al acertijo? Su vida puede depender de esto. ¿Conquistará el Castillo Prohibido? La aventura es arriesgada pero conduce a finales sorprendentes y reconfortantes por su humanidad.

# 61

### Actividades

1. Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras: odres, pacer, divulgar, desentrañar, ávidos, sinuosa y conjetura. A continuación las ordenarán alfabéticamente y buscarán tres vocablos que comiencen con la misma sílaba de cada una de las palabras de la lista.
2. Los alumnos pasarán a estilo indirecto el siguiente diálogo:



# 62

## El castillo prohibido

- «—¡No puedes entrar! —te espeta.  
—¡Pero el propio Rey me ha invitado!  
—El Rey no te ha invitado.  
—¿Qué quiere usted decir? —preguntas.  
—¿Quién es usted para contradecirme?  
—¡El Ministro de la Contradicción! —te contesta».

3. Los alumnos buscarán material que les suministre información sobre cómo iban vestidos los caballeros de aquella época.



# 63

Cuando lo hayan encontrado harán una lista con todos los personajes destacables de la época en que se desarrolla la acción. Organizarán una pequeña obra teatral con escenas propias de la época del Rey Enrique (torneo, baile medieval...)

4. Nuestro protagonista pasa un determinado tiempo viviendo en el bosque. ¿Qué es necesario para poder subsistir en estas circunstancias? (ropa, utensilios que construiría, características del lugar a escoger, forma de alimentarse...) El profesor intercambiará con los alumnos experiencias sobre campamentos realizados e intentará resaltar los valores positivos de estas reuniones: compañerismo, respeto, conocimiento del medio...

5. Uno de los finales desgraciados de la aventura lo constituye la muerte producida por un rayo. El profesor explicará qué medidas de precaución deben tomarse en caso de tormenta. ¿Por qué atraen los árboles a los rayos? ¿Cómo funciona un pararrayos?

6. Si el Rey Enrique hubiera vivido en el siglo xx no consideraría hereje a nuestro protagonista por decir que la Tierra da vueltas o hablar de los Polos. ¿Qué es una herejía? ¿Qué le sucedió a Copérnico? Los alumnos se informarán sobre cuándo se llevaron a cabo los anteriores descubrimientos y por quién. Ampliarán esta actividad consultando libros y otras fuentes que hablen sobre aquellos descubrimientos que han tenido una importancia decisiva en la historia: electricidad, penicilina...

7. Uno de los fenómenos que preocupan actualmente a nuestra sociedad es el de los sectores marginales. Uno de estos grupos es el de los gitanos. Es interesante que los alumnos conozcan el tema y se informen sobre cuál es el lugar que habitan, cómo y de qué viven, qué problemas tienen y provocan, qué posibilidades tienen de integración... Se podrá crear una comisión formada por miembros de diferentes grupos o clases para que vayan a conocer el hecho «in situ» y pongan luego en común su experiencia.



**8.** Una parte del acertijo («donde lo que cae permanece de pie donde está») hace referencia a las cataratas. ¿Qué fenómenos geológicos las producen? ¿Cuáles son las más importantes?

**9.** El Rey Loco es asesorado por diferentes Ministros. ¿Qué significa la palabra «ministro»? El profesor explicará los distintos ministerios que componen un Gobierno. Los alumnos se informarán sobre los Ministros del actual Gobierno y sus competencias. Uno de los instrumentos más válidos es la prensa.

**10.** Los alumnos dispondrán de un mapa mudo en el que marcarán el recorrido que siguen los personajes hasta llegar al Castillo Prohibido.

**11.** Para fomentar la expresión y la creatividad, se propondrán dos juegos diferentes:

**a.** Se dividirá la clase en tres grupos. Uno iniciará el juego, el otro deberá contradecir todo lo que haya dicho el primero y un tercero intentará que el segundo no pueda contradecir al primero mediante la utilización de trampas.

**b.** Los niños dirán acertijos ya conocidos por ellos e inventarán otros para ver si los demás los adivinan.

**12.** Nuestro protagonista, en varias ocasiones, se ve privado de su libertad. ¿Qué te sugiere esta palabra? ¿Crees que hay algún motivo que justifique su pérdida? ¿Qué ha supuesto la esclavitud en la historia de la humanidad? ¿Qué pretendían con ella? Iniciaremos un coloquio en el que se hablará sobre este tema intentando que entiendan, de forma adecuada, este concepto.

**13.** En el libro aparecen tres personajes que son propios de las leyendas: los reyes, los caballeros y los dragones. Se leerán en clase distintas leyendas y se buscarán los elementos que las configuran. A partir de aquí los alumnos confeccionarán una y las que hayan tenido una valoración más positiva, serán explicadas a los

alumnos más pequeños. El profesor intentará recuperar las leyendas propias de su país.

**Nota:** Si se desean ampliar las actividades de este libro, se puede consultar el ejercicio n.º 5 del libro de la misma colección «La cueva del tiempo».



Elige tu propia aventura

## ¡Naufragio!



**Hallar un animal prehistórico en pleno Pacífico constituirá una aventura insólita y muy emocionante. El protagonista deberá conocer a la perfección todos los trucos y aparejos de un yate si no quiere ser víctima de un temporal o de una inesperada erupción volcánica; viajará a lomos del monstruo marino, irá a la deriva durante varios días y será atacado por peligrosos escualos. ¿Cómo sobrevivirá en un bote salvavidas? ¿Habrá algún traidor a bordo? ¿El Arcasaurio es pacífico o agresivo? El viaje es arriesgado y sólo si se toman las decisiones adecuadas podrá saldarse con éxito.**

# 67

### Actividades

**1.** Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras: premonición, arrecifes, atolón, surcar, tifón, virar, girones, zozobrar y arriar.

Los alumnos realizarán una frase con cada vocablo para comprobar que han entendido su significado.

**2.** El profesor propondrá el estudio de las partes de una embarcación a vela e introducirá el vocabulario marino necesario para entender el libro. Posteriormente se aprovechará este vocabulario para realizar un ejercicio de expresión.

**3.** Los alumnos construirán una embarcación en marquetería o con cartón duro. El ejercicio puede ser realizado por grupos y efectuar posteriormente una competición en una piscina o similar.

**4.** Durante la lectura, el alumno encontrará nombres de diversos tipos de embarcaciones: esquife, flipper, pesquero de arrastre, etc. La clase buscará información sobre ellos.

**5.** En el Allegro se utilizan diferentes instrumentos para conocer las variaciones del tiempo. El profesor instalará en el colegio algunos de estos aparatos (termómetro, barómetro, anemómetro, pluviómetro...) con la finalidad de experimentar y conocer su funcionamiento. Los alumnos realizarán gráficos en los que representarán los resultados obtenidos.

**6.** Si nuestro protagonista se hubiese sabido orientar mediante las estrellas quizá se hubiera librado de un trágico final. El conocimiento de las estrellas es muy importante para la orientación nocturna. La clase trabajará las constelaciones a partir de una salida de varios días.

**7.** En la página 100 del libro nuestro protagonista se comunicará por radioteléfono con el Allegro. Los alumnos se informarán

sobre quién fue el inventor de este aparato. Asimismo pueden realizar un experimento con dos botes de yogurt y un cordel encerado: uniendo los dos botes con el cordel y situándose en habitaciones diferentes puede simularse un teléfono.

**8.** A lo largo de la lectura del libro aparecen sistemas de medida diferentes: nudos, pies, millas. El alumno se informará sobre las equivalencias de estos sistemas con los utilizados habitualmente por él. Podrán inventarse problemas en los que intervengan estos términos.

**9.** Los alumnos estudiarán por grupos los peces más peligrosos para el hombre. Se partirá del estudio concreto de los dos tipos que aparecen en el libro: la barracuda y el tiburón.

**10.** Una vez localizado el Arcasaurio, nuestro protagonista y sus amigos deciden no investigar más para no romper el equilibrio ecológico. ¿Qué significa este concepto? ¿Cómo se puede romper este equilibrio? Se reproducirán distintas situaciones que muestren ciclos ecológicos diferentes.

**11.** Los alumnos comentarán oralmente el significado de las siguientes expresiones:

- «—el mar está a punto de tragarse la pálida luna».
- «—avanzas cortando el agua».
- «—el Allegro vuela a través de los mares».
- «—reírse entre dientes».

**12.** Nuestro protagonista se queda maravillado ante la aparición de una isla volcánica. El profesor aprovechará la ocasión para tratar el tema de los volcanes y los fenómenos que los rodean: chorros de fuego, lava, materias ígneas... El alumno dibujará un volcán con todas sus partes y buscará información sobre las regiones volcánicas y sus posibilidades de actividad.

A nivel anecdótico, el profesor puede explicar lo que aconteció en Pompeya.





**13.** La Antártida, continente reservado para la investigación científica, no pertenece a ningún país. Los alumnos se informarán sobre los tratados que han llevado a esta situación y sobre qué pasos hay que seguir para reclamar la propiedad de una isla.

**14.** Los alumnos realizarán un ejercicio de expresión en el cual tendrá gran importancia su creatividad y su sistema de valores. El tema versará sobre cuáles habrían sido las leyes propuestas por él y qué forma de vida le hubiera gustado disfrutar.

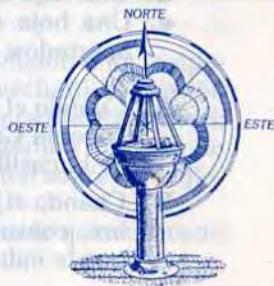
**15.** Una de las actividades que estimulan de forma más clara la creatividad y el interés del lector es la realización de juegos basados en las aventuras del libro. A continuación, ofrecemos un modelo adaptado a NAUFRAGIO, pero que puede ser aplicado también a otras aventuras. Es necesario remarcar, para que el juego tenga éxito, la necesidad de una buena organización antes de ponerlo en práctica.

### Preparación y organización

- a. Se necesita una cartulina blanca o azul para simular el mar, una regla y lápices de colores o rotuladores para dibujar el tablero.
- b. Botones de distintos colores para utilizar como fichas.
- c. Un dado para determinar el movimiento del jugador.
- d. Una caja o bolsa de plástico para guardar el juego.
- e. Una hoja con las instrucciones en la que figurarán dos apartados:
  - A. Cuando el jugador caiga en una casilla en blanco, deberá coger la **Carta de Navegación** que le indique el número de la casilla.
  - B. Cuando el jugador caiga en una casilla con dibujo o nombre, consultará la **Hoja de Instrucciones** para ver lo que le indica.

60	 Isla de Etuk	61	62	 Atolón de Katar	63	64	65	 Tiburones	66	67	68	 LLEGADA
59	 ¡Nafragio!	58	57	56	55	 ¡Cuidado, volcán!	54	53	52	51	 ¡Nafragio!	50
40	 ¡Temporal!	41	42	43	44	45	46	47	48	49	49	49
39	 ¡Temporal!	38	 Isla de Carina	37	36	35	34	 Arrecifes peligrosos	33	32	31	30
20	21	22	23	 ¡Temporal!	24	25	26	 Kitt	27	28	29	29
19	 ¡Nafragio!	18	17	16	15	14	13	12	11	10	 Bari Rama	10
SALIDA	1	2	3	 Zona de tiburones	4	5	6	 Bariba	7	8	9	9
Tierra firme												

## Cartas de Navegación



### Instrucciones

A. Cuando el jugador caiga en una casilla en blanco, deberá coger la Carta de Navegación que le indique el número de la casilla.

B. Cuando el jugador caiga en una casilla con dibujo o nombre, consultará la Hoja de instrucciones para ver lo que le indica.

1. Si caes en las Islas Bariba, de Carina o Etuk deberás estar dos turnos sin tirar.

2. Si caes en el Arrecife de Kitt, Bari Rama o el Atolón de Katar, permanecerás un turno sin tirar.

3. Al pasar por zonas de Temporal o Arrecifes peligrosos, independientemente de lo que diga el dado, sólo podrás avanzar de uno en uno para no perder el control de la nave.

4. Si pasas por una zona de Tiburones deberás esperar a que en el dado salga un número suficientemente alto como para atravesar la zona; en caso contrario, permanecerás anclado.

5. Si caes en una casilla de Nafragio deberás retroceder diez casillas.

6. ¡Cuidado! La explosión del volcán te ha mandado a la Isla Bariba.

Todos los botones deben situarse en el punto de partida. El dado determinará el número de movimientos de cada ficha. Cada vez que un jugador llegue a uno de los cuadrados del tablero deberá coger la Carta de Navegación o leer la Hoja de Instrucciones. Gana el que llega primero a la casilla del Arcasaurio. ¡Suerte!

**Carta de navegación**

1. Has empezado con mal pie. Ves a la casilla n.º 3.
2. Para continuar deberás explicar dónde están la proa y la popa de una embarcación. Si no lo sabes estarás 3 veces sin tirar.
6. ¡Has pasado la zona de tiburones! Puedes continuar jugando.
8. Un terrible temporal te obliga a permanecer 2 veces sin tirar en Bariba.
9. Una ola gigante causa desperfectos en la embarcación. Debes anclar en Bari Rama para repararla.
11. ¡Estás de suerte! Gira 90 grados tu rumbo y salta a la casilla n.º 28.
12. Para poder continuar tienes que explicar a tus contrin-cantes cuál es el nombre de las velas de tu embarcación. Si no lo haces o te equivocas estarás tres veces sin tirar.
13. Los tiburones están entretenidos comiendo una suculen-ta presa. Puedes pasar la zona sin peligro.
17. Por si acaso te persiguen los tiburones acelera hasta la casilla n.º 20.
18. ¡Te sonrío la suerte! Tira dos veces seguidas.
20. No hay ningún problema. Continúas jugando.
21. Los habitantes de la Isla Carina tienen mucho miedo a los escualos. Di el nombre de dos de ellos. Si fallas, 3 veces sin tirar.
23. Te has olvidado el agua y debes regresar a Isla Carina.
25. Has superado el temporal. Continúas jugando.
26. Una fuerte ráfaga de buen viento te lleva hasta la casilla 30.
28. ¡Te sonrío la suerte! Tira dos veces seguidas.
29. Maiko traiciona a la tripulación y os deja en un bote a la deriva. Para recuperar el ritmo estarás dos veces sin tirar.
30. Has descubierto la ruta perfecta que te permite saltar los arrecifes.
34. Es tu última oportunidad para comprar víveres antes de acercarte al volcán. Ves a Isla Carina.
35. No hay ningún problema. Puedes continuar jugando.

**El secreto  
de las pirámides**

36. Di tres formas de orientarte en el mar. Si te equivocas estarás dos veces sin tirar.
38. Vas a pasar en medio de un temporal. Si no quieres ser víctima de su oleaje deberás esperar a sacar un 4 para poder conti-nuar.
42. Has superado el temporal. Puedes continuar jugando.
43. ¡Te sonrío la suerte! Puedes tirar dos veces seguidas.
46. Vas a introducirte en una zona de arrecifes, ¿sabrías ex-plicar cómo son? Si no lo haces estarás dos veces sin tirar.
49. Antes de naufragar te recoge un pesquero y te lleva a la casilla n.º 51.
51. Te desvías del rumbo 90 grados y bajas a la casilla n.º 48.
52. Subido a lomos de Arcasaurio, saltas cuatro casillas.
53. Como necesitas reponer energías antes de atravesar la zona volcánica, decides estar dos veces sin tirar.
56. Has conseguido pasar el volcán. Continúas jugando.
57. Has conseguido superar una zona peligrosa. Como re-compensa puedes descansar en el atolón de Katar.
59. Has sufrido muchos peligros hasta llegar aquí y los has superado. Como recompensa pasa a la casilla n.º 68.
62. Los indígenas de Katar y los de Etuk están en guerra. Como es muy peligroso permanecer en el centro, bajas a la casilla n.º 57.
64. Estás llegando a la recta final. Continúa jugando sin miedo.
65. ¿Por qué se producen las corrientes marinas? Si no sabes la respuesta estarás dos veces sin tirar.
68. Tienes la oportunidad de tirar tres veces seguidas. Si no te sale un 1 estarás dos veces sin tirar.

**Hoja de instrucciones**

1. Si caes en las Islas *Bariba*, de *Carina* o *Etuk* deberás estar dos turnos sin tirar.
2. Si caes en el *Arrecife de Kitt*, *Bari Rama* o el *Atolón de Katar*, permanecerás un turno sin tirar.

3. Al pasar por zonas de *temporal* o *arrecifes peligrosos*, independientemente de lo que diga el dado, sólo podrás avanzar de uno en uno para no perder el control de la nave.

4. Si pasas por una zona de *tiburones* deberás esperar a que en el dado salga un número suficientemente alto como para atravesar la zona; en caso contrario, permanecerás anclado.

5. Si caes en una casilla de *naufragio* deberás retroceder diez casillas.

6. ¡Cuidado! La explosión del *volcán* te ha mandado a la *Isla Bariba*.

Todos los botones deben situarse en el punto de partida. El dado determinará el número de movimientos de cada ficha. Cada vez que un jugador llegue a uno de los cuadrados del tablero deberá coger la **Carta de navegación** o leer la **Hoja de instrucciones**. Gana el que llega primero a la casilla del Arcasaurio. ¡Suerte!



Elige tu propia aventura

## El secreto de las pirámides



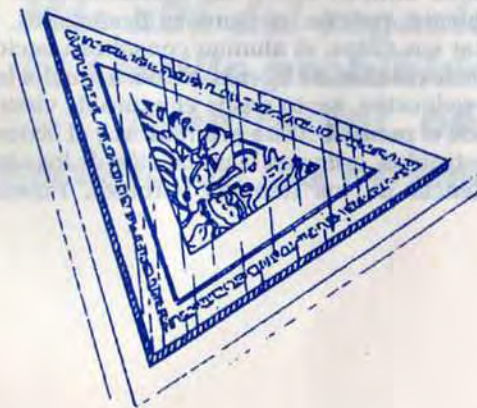
Has llegado a El Cairo dispuesto a ver una de las grandes maravillas de nuestro planeta: las pirámides; sin embargo no todo será entretenimiento durante tu estancia ya que tendrás que luchar contra la Sociedad de los Asesinos y sobrevivir en el desierto. ¿Conseguirás salir con vida de la aventura? ¿Qué secreto encierran las pirámides? ¿Qué mensaje quiere transmitir la Esfinge? Si te haces de la Orden de la Luz quizá salves a tu tío Bruce pero al mismo tiempo deberás dedicar tu vida a luchar contra las fuerzas de las tinieblas. ¿Qué decisión tomar? Es una misión arriesgada que sólo tú puedes llevar a cabo. ¡Animo! ¡No desfallezcas! Seguro que si pones todo tu empeño y voluntad conseguirás un final feliz.

**Actividades**

1. Los alumnos buscarán el significado de las siguientes palabras: empujones, guijarros, reverberan, esfinge, sarcófago, amortiguar. A continuación unirá las palabras dos a dos en función de su morfología y formará frases con ellas.
2. Los alumnos buscarán en el libro 2 palabras polisémicas (por ejemplo: Vagas...), trabajarán dicho concepto a partir de ejemplos concretos y formarán diversas frases con cada uno de sus significados.
3. El profesor propondrá a sus alumnos un trabajo consistente en realizar un mapa de los países en los que transcurre la acción, situando también las ciudades, ríos, carreteras, etc... que aparecen citados.
4. La religión predominante actualmente en Egipto es el Islam. Los alumnos buscarán información sobre las principales ideas en las que se basa esta religión y situará en un mapa las zonas en donde se practica. Se dividirá la clase en grupos para que cada uno trabaje las diferentes religiones más extendidas en el mundo. Se realizará una puesta en común sobre el material trabajado y una exposición con los murales realizados.
5. Las ideas religiosas de los antiguos egipcios (creencia en la inmortalidad del alma) influyeron mucho en su cultura y su arte. El profesor explicará cuál fue la razón de la creación de las pirámides, el porqué de la práctica de embalsamar y colocar esculturas que representen con nitidez los rasgos del difunto y el porqué de enterrarlos con joyas y otros bienes. Los alumnos buscarán información sobre las pirámides más famosas y las situará en el mapa propuesto en la actividad n.º 3.
6. El antiguo Egipto tuvo una cultura muy rica en sus manifestaciones. Los alumnos investigarán principalmente las aporta-

ciones en lo referente a la escritura, las ciencias, la arquitectura y la escultura.

7. Los alumnos intentarán crear jeroglíficos para ver si los otros miembros de la clase descubren su significado.
8. Gran parte de la aventura transcurre en el interior o en los alrededores de las pirámides. Esta actividad tendrá como base el estudio de este poliedro. ¿Qué es una pirámide? ¿Cuántas caras, vértices y aristas tiene? ¿Qué distintos tipos de base puede tener? ¿Qué sucede si cortamos la pirámide con un plano? ¿Cuál es su volumen? El profesor globalizará el área matemática con la pretecnología haciendo construir a los alumnos distintos tipos de pirámide con papel.
9. Nuestro protagonista se ve asaltado por una extraña visión: es un espejismo. El alumno averiguará por qué se produce este fenómeno e investigará sobre el tema de la deshidratación. ¿Qué es un oasis? ¿Dónde están situados? ¿Vive alguien en ellos?



**10.** En una de las aventuras del libro observamos cómo son aprovechados los rayos del sol. El lector buscará información sobre la energía solar, la forma de recoger los rayos solares y los experimentos realizados para su aprovechamiento. ¿Podrías explicar cómo funciona un horno solar?

**11.** Nuestro protagonista deberá enfrentarse a una peligrosa banda de terroristas. En la actualidad estos grupos y sus acciones constituyen una de las preocupaciones de los gobiernos de todo el mundo. Los alumnos elaborarán un informe indicando cuáles son las principales organizaciones que trabajan en nuestro país, las posibles razones que las motivan y hacia qué estamentos van dirigidos. Asimismo, también investigarán todos aquellos grupos que trabajan a nivel internacional y sobre los tratados de cooperación que existen entre varias de las naciones afectadas.

**12.** En una de las numerosas aventuras que narra el libro, es utilizado el color rojo láser. El profesor explicará en qué consiste este tipo de rayos y las aplicaciones que tiene en diversos campos como la Física, la Medicina, las Telecomunicaciones...

**13.** El educador propondrá un ejercicio de expresión escrita en el que los alumnos utilicen todos sus conocimientos sobre Oriente Medio: ambiente, paisaje, personajes destacados, nombres... Para completar sus datos, el alumno consultará enciclopedias u otros libros que le resulten de interés. Se dará mucha importancia a la correcta redacción, tanto desde el punto de vista de la estructura como desde el punto de vista gramatical y el léxico (frases cortas y bien construidas, orden en la utilización de los complementos, correspondencia de los tiempos verbales, riqueza léxica...).

## Índice

- Introducción, 3**  
**Actividades generales, 6**  
**Tu clave es Jonás, 12**  
**El abominable hombre de las nieves, 19**  
**Las joyas perdidas de Nabooti, 22**  
**OVNI, 54 - 40, 26**  
**¿Quién mató a H. Thrombey?, 29**  
**La Cueva del Tiempo, 32**  
**Desarrollo de un modelo con fichas, 36**  
**El Gran Rallye, 46**  
**El Reino Subterráneo, 51**  
**Más allá del espacio, 55**  
**El castillo prohibido, 60**  
**¡Naufragio!, 66**  
**El secreto de las pirámides, 75**





**ELIGE TU PROPIA AVENTURA  
EDITORIAL TIMUN MAS, S.A.**

Castillejos, 294  
08025 Barcelona



10. En una de las aventuras como sus  
aprovecha de los conocimientos de la Asociación  
sobre la energía solar, la luz y los rayos infrarrojos y los  
experimentos que se han hecho para explicar  
cómo funciona un horno solar.

11. Nuestro protagonista se embarca en un  
banda de terroristas que se dedica a robar y sus acciones  
se ven reflejadas en la televisión.

12. Desarrollo de un modelo  
utilizado el color rojo para representar el planeta  
este tipo de mapas se utilizan en los mapas  
como la física.

13. El Reino Sinteriano  
es el que los alumnos aprenden sobre  
Oriente Medio.

Más allá del espacio  
Para completar el curso se recomienda consultar el  
diccionario de la lengua castellana.

El castillo prohibido  
Importancia de la correcta escritura y el respeto de vista de la  
estructura como el de los castillos y el México (tra-  
ces de la historia y la cultura).

El secreto de las pirámides  
El secreto de las pirámides, la historia y la  
cultura.