

BRUXA y gatu

CUADERNU CREATIVU

Pa mirar, falar, escribir, dibuxar y seguir la busca





FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruxa y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

TEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com

BRUXA Y GATU

1. TÍTULO

«Bruxa y gatu». Llectura compartida y cuadernu creativ.

2. ETAPA DE REFERENCIA

Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria, principalmente de primer a tercer cursu (ente los 6 y los 9 años, aproximadamente). Les propuestes tán pensaes pa poder faceles con acompañamientu o de manera cada vez más autónoma.

3. INTRODUCCIÓN Y VALOR EDUCATIVU

La propuesta parte del álbum ilustráu *Bruxa y gatu*, escritu por Pablo Fraile Dorado ya ilustráu por Antonio Acebal. Maragatu llega a casa de Gorgona casi ensin permisu y acaba convirtiéndose nun miembru más de la familia. Cuando desapaez xustu antes de la Nueche d'Ánimes, la bruxa sal a buscalu per caminos, encruciyaes, cueves y una mina abandonada.

La estructura de la busca ayuda a siguir el filu narrativu y permite anticipar, ordenar pistes y tomar decisiones. Al empar, la cantinela, los diálogos, les repeticiones y les vocales allargaes favorecen la llectura en voz alta, la participación coral y el xuegu cola musicalidá de la llingua.

La rellación ente Gorgona y Maragatu permite falar de la pertenencia y del cuidu ensin recurrir a un discursu moralizante. El llibru presenta esti venceyu al traviés de xestos cencielllos: dar de comer, facer siti, compartir la vida cotidiana y sentir el vacíu cuando l'otru falta. El Samaín y los seres fantásticos entren na hestoria con naturalidá y humor, dende una mirada contemporánea sobre la tradición.



ENFOQUE

Llectura, conversación, observación d'imáxenes y creación. El llibru ye'l puntu de partida; les respuestes del alumnáu nun tienen por qué ser iguales.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruxa y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

THEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

4. CONTENÍOS Y TEMES QUE TRATA

- **Animación a la llectura:** escucha activa, disfrute del álbum ilustráu, anticipación y reconstrucción del filu narrativu.
- **Llingua y oralidá:** diálogos, repeticiones, onomatopeyes, cantineles, ritmu, entonación y ampliación del vocabulariu n'asturianu.
- **Llectura d'imaxe:** observación de xestos, colores, tamaños, silencios y detalles que completen o amplíen lo que diz el testu.
- **Espreción escrita y creación lliteraria:** producción de frases, diálogos, cantineles, títulos y entamos de nueves aventures.
- **Espreción artística:** dibuxu, creación de personaxes, representación de solombres y construcción visual d'escenes.
- **Familia, pertenencia y cuidu:** análisis de los xestos cotidianos que faen visible un venceyu ensin necesidá d'esplicalu.
- **Mieu y humor:** comprensión de cómo la hestoria crea tensión y de cómo los equívocos, les bromes y los diálogos allixeren la escuridá.
- **Patrimoniu cultural:** acercamientu al Samaín y a delles figures del imaxinariu asturianu, integraes nuna ficción contemporánea.
- **Pensamientu narrativu:** secuenciación de les aiciones, gueta de pistes, formulación d'hipótesis ya imaxinación d'alternatives ante les encruciaes de la busca.



EXES QUE SE CRUCIEN

PALLABRA

Escuchar, falar, lleer y escribir.

IMAXE

Mirar, interpretar y crear.

CAMÍN

Ordenar, escoyer ya imaxinar.

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruxa y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

THEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com

5. OXETIVOS

Al rematar la propuesta, les neñes y los neños van poder:

- Comprender el sentíu global de la hestoria ya identificar la protagonista, el conflictu, los escenarios, les pistes y la resolución.
- Participar nuna llectura compartida, escuchando, anticipando lo que pue asoceder y respetando los turnos de pallabra.
- Reconocer ya utilizar recursos espresivos y lliterarios como la repetición, la cantinela, les onomatopeyes y l'allargamientu de les vocales.
- Interpretar les ilustraciones como parte de la narración, reparando en detalles que nun apaecen esplicaos nel testu.
- Espresar opiniones ya formular hipótesis a partir de detalles del testu y de les ilustraciones.
- Crear producciones orales, escrites y plástiques propies a partir de los personaxes y les situaciones del álbum.
- Ordenar un percorríu y tomar decisiones narratives al escoyer ente caminos o finales posibles.
- Reconocer el Samaín y los seres fantásticos como elementos d'un patrimoniu cultural vivu que sigue xenerando hestories.
- Identificar xestos de pertenencia, convivencia y cuidu ensin reducir la llectura a una moraleja única.



Pablo Fraile Dorado

RESULTÁU ESPERÁU

Un conxuntu de producciones personales —dibuxos, pallabres, cantineles, recoríos y personaxes— qu'amuesen la comprensión de la hestoria y, al empar, abran caminos pa seguir imaxinándola.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruja y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

THEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com

6. PROPUESTA DE DESENVOLVIMIENTU

La propuesta pue desenvolvese nuna sesión llarga o repartise en dellos momentos. Les fases que vienen darréu son orientatives y pueden adaptase a les necesidaes del grupu.

ANTES DE LLEER · 10-15 MIN

Amosar la portada y el títulu. Observar qué rellación paez haber ente Gorgona y Maragatu, formular hipótesis sobre'l gatu y recoyer lo que'l grupu sabe del Samaín. Nun revelar entá l'argumentu.

DURANTE LA LLECTURA · 30-40 MIN

Lleer en voz alta, dexar tiempu pa mirar y convidar al grupu a repetir la cantinela. Parar nes encruciaes pa imaxinar per ónde podría seguir la busca; reparar nes voces, nos xestos y nes ilustraciones que completen el testu.

DEMPUÉS DE LLEER · 45-90 MIN

Conversar sobre'l percorríu y sobre'l momentu nel que Maragatu pasó a ser de casa. Escoyer les fueyes creatives más afayadices pal grupu: nun ye necesario completales toes nin seguir l'orde del cuadernu.

CIERRE · 10 MIN

Compartir una creación, una frase o un detalle observáu. Tornar a la cantinela final y preguntar qué podría pasar na aventura siguiente.

PAPEL DE LA PERSONA MEDIADORA

- Guiar la conversación con entruques abiertos y pidir que les respuestes se sofiten en detalles del llibru.
- Lleer les consignes cuando seya necesario y permitir que cada idea pueda espresase per escrito, con dibuxos, con xestos o de forma oral.
- Evitar imponer una moraleja zarrada; acompañar les interpretaciones y volver al testu y a la imaxe.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruja y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

THEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com

7. COMPETENCIAS ESPECÍFIQUES

Referencies orientatives pa integrar la propuesta na programación d'Infantil y de los primeros cursos de Primaria.

LLINGUA ASTURIANA Y LLITERATURA

- Comprender ya interpretar textos orales, escritos y multimodales afayadizos a la edá.
- Participar n'interacciones orales con una escucha activa y una espresión progresivamente clara y respetuosa.
- Producir textos curtiros con intención comunicativa, lliteraria y lúdica.
- Desenvolver el gustu pola llectura y compartir interpretaciones sobre obres de lliteratura infantil.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

- Observar ya interpretar producciones visuales, atendiendo al color, a la forma, a la composición y al movimientu.
- Crear producciones plástiques personales a partir d'una esperiencia lliteraria.

CONOCENCIA DEL MEDIU Y EDUCACIÓN EN VALORES

- Reconocer manifestaciones culturales del entornu y aproximase a elles con curiosidá y respetu.
- Participar en xeres individuales y comparties, valorando la convivencia, la ayuda y la diversidá de respuestes.

COMPETENCIES CLAVE

- **CCL:** comunicación llingüística.
- **CP:** plurilingüismu.
- **CPSAA:** competencia personal, social y d'aprender a aprender.
- **CC:** ciudadanía.
- **CCEC:** conciencia y espresión culturales.





FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruxa y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

THEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

8. SABERES BÁSICOS

- Comprensión y producción de textos narrativos, diálogos, descripciones y creaciones orales de calter lliterariu.
- Elementos de la narración: personaxes, escenarios, conflictu, secuencia de les aiciones, pistes, encruciyas y desenllaz.
- Recursos espresivos de la oralidá: ritmu, entonación, repetición, onomatopeyes y allargamientu de les vocales.
- Rellación ente'l testu y la imaxe nel álbum ilustráu: información que se completa, s'amplía o se suxer al traviés de les ilustraciones.
- Téuniques de dibuxu y composición pa representar personaxes, movimientu, solombres y escenes.
- El Samaín, los seres fantásticos y les formes de tresmisión de la cultura popular.

9. CRITERIOS D'EVALUACIÓN

- Comprende'l sentíu global de la narración ya identifica los momentos principales de la busca.
- Formula hipótesis y esplica interpretaciones sofítándose en pallabres del testu o en detalles de les ilustraciones.
- Participa na llectura en voz alta y nos intercambios orales con escucha activa y respetu polos turnos de pallabra.
- Reconoz y usa dalgún recursu espresivu del llibru nes sos creaciones.
- Representa idees de forma personal al traviés del dibuxu, de la escritura, de la oralidá o d'una combinación d'estes formes d'espresión.
- Amuesa curiosidá pola llingua asturiana, pol Samaín y polos personaxes de la tradición presentes na hestoria.

EVALUAR EL PROCESU

Interesen tanto'l resultáu final como'l procesu: la capacidá de mirar, probar, esplicar, revisar y compartir. Nun se valora la destreza gráfica de forma aislada nin se busca que toles producciones s'apaezan.

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruca y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

THEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com

10. METODOLOXÍA

La propuesta combina la llectura compartida, la conversación lliteraria, la observación d'imáxenes y la creación. Parte de consignes abiertes y breves que permiten distintos niveles de respuesta.

- Participativa: la cantinela, les anticipaciones y los diálogos permiten que'l grupu entre na narración.
- Multimodal: cada actividá pue resolverse per escrito, con dibuxos, con xestos, de forma oral o combinando dellos d'estos llinguaxes.
- Flexible: les fueyes son independientes y pueden seleicionase según la edá, el tiempu y los intereses del grupu.
- Creativa: les consignes parten del llibru, pero nun busquen que se copien les ilustraciones nin que se llegue a una respuesta única.
- Compartida: alterna momentos individuales, trabayu por pareyes, pequeños grupos y momentos de puesta en común.

AGRUPAMIENTOS

Gran grupu pa la llectura y la conversación; pareyes pa observar y contrastar idees; trabayu individual pa crear les producciones propies; pequeños grupos pa inventar diálogos, recorriós o cantineles.

MATERIALES

- Un exemplar de *Bruca y gatu* y esti cuadernu impresu, completu o en fueyes independientes.
- Llapiceru, goma, ceres o llapiceros de colores y rotuladores.
- Opcionales: papel continuu, cartulines, pizarra, proyeutor y materiales de collage.

UN CRITERIU CENCIELLU

Primero, mirar y falar; dempués, crear. La conversación previa ayuda a que la fueya nun se convierta nun exerciciu mecánicu.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruja y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

THEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com

11. EVALUACIÓN

La evaluación pue facese al traviés de la observación direuta, la revisión de les producciones y una conversación final. Convien recoyer evidencies sobre la comprensión, la participación, la capacidá d'observación, la espresión y la creatividá.

- ¿Comprendió'l percorriú y el motivu pol que Gorgona sal a buscar a Maragatu?
- ¿Reparó en detalles de les imáxenes y foi quien a explicar dalgún d'ellos?
- ¿Participó, escuchó y compartió una idea propia?
- ¿Probó una respuesta oral, escrita o plástica acordies cola consigna?

12. ADAPTACIONES PA LA PARTICIPACIÓN

- Lleer les consignes en voz alta, simplificalas y acompañales con un exemplu oral cuando seya necesario.
- Permitir que la respuesta se dibuxe, se dea oralmente, se represente o s'escriba, y ufiertar el sofitu d'una persona adulta o d'otra persona del grupu.
- Ampliar les imáxenes, reforzar el contraste, ufiertar materiales de fácil agarre y dar tiempu adicional.
- Organizar grupos heteroxéneos y repartir funciones pa que toles persones puedan participar de forma real.





FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruxa y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

TEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com

13. ENTRUGUES PA CONVERSAR SOBRE'L LLIBRU

Estes entrugues tán pensaes pa abrir la conversación dempués de la llectura. Nun busquen comprobar si se recuerden tolos detalles nin llegar a una interpretación única. La persona mediadora pue escoyer les más afayadices pal grupu, dexar tiempu pa pensar y volver al testu o a les ilustraciones cuando surdan respuestes distintes.

LA HESTORIA Y LA BUSCA

- ¿Qué fai pensar a Gorgona que Maragatu pudo marchar nel sacu de Ramón?
- ¿Qué-y piden dellos personaxes a Gorgona a cambiú de la so ayuda? ¿Quién ayuda de verdá y quién complica la busca?
- La hestoria avanza per caminos y encruciaes. ¿Qué decisión de Gorgona camudaría? ¿Qué podría asoceder entós?

GORGONA Y MARAGATU

- ¿En qué momentu pensáis que Maragatu dexa de ser un convidáu y pasa a ser de la familia? ¿Coincidís toos?

- ¿Qué xestos de Gorgona amuesen que cuida de Maragatu, aunque ella nun fale de los sos sentimientos?

- Gorgona piensa que Maragatu podría tar meyor con Ramón. ¿Qué fai'l gatu p'amosar ónde quier tar?

MIRAR LES ILUSTRACIONES

- ¿Qué detalles de les ilustraciones completen o amplíen lo que diz el testu?
- ¿Cómo camuda la manera de ver la escena cuando sabemos que'l espectru de la muyer de Ramón ta ellí, aunque Ramón nun se dea cuenta?
- ¿Qué sensación produz ver a Gorgona y a Maragatu tan pequeños frente a los montes, los caminos o la viesca?

MIEU, HUMORY SAMAÍN

- ¿Qué escenes vos dieron mieu y cuáles vos fixeron rir? ¿Hai dalguna que faiga les dos coses al empar?
- Gorgona cree que los esperteyos son chupasangres. ¿Qué descubre y por qué resulta risible l'equivocu?
- ¿Qué elementos rellacionen la hestoria col Samaín? ¿Cómo camudaría la aventura si pasara de día y n'otra época del añu?

ABRIR LA HESTORIA

- Si Maragatu nun sintiera a Gorgona dende la ventana, ¿cómo podría acabar la hestoria?
- ¿Qué ser nuevu podría atopar Gorgona nuna próxima busca? ¿Ayudaríala o pondría-y una nueva torga?
- ¿Qué otu títulu-y pondría al llibru dempués de lleelu?



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Bruja y gatu

TESTOS

Pablo Fraile Dorado

ILUSTRACIONES

Antonio Acebal

FORMATU

21 x 26 cm

ENCUADERNACIÓN

Tapa dura

ISBN

979-13-992356-1-6

PÁXINES

32

EDITA

Pintar-Pintar Editorial

TEMA

YBC-5AF

EDÁ ORIENTATIVA

Dende los 5 años

MÁS INFORMACIÓN

www.pintar-pintar.com

14. PROPUESTES D'ACTIVIDAD PA SIGUIR TRABAYANDO

Estes propuestas amplien la llectura con esperiencias orales, colectives y artístiques. Pueden facese de forma independiente y adaptase al tiempu, a la edá y al número de participantes.

LA CANTINELA COBRA VOZ

Repartir los cuatro versos de la cantinela ente cuatro grupos. Probar a recitalos con ritmos ya intensidaes distintes: baxo, alto, lento, rápido, cerca o lloñe. Decidir ente toos cómo tien de sonar la cantinela cuando Gorgona ta preocupada y cómo cuando yá atopó a Maragatu. Rematar con una llectura coral.

UN MAPA QUE CUENTA

Sobre papel continuu, dibuxar el percorriú dende la casa de Gorgona hasta la de Ramón. Cada parada ha d'incluyir un llugar, un personaxe y una pista o decisión. Pueden amestase fleches, pallabres, colores y pequeños dibuxos. Al rematar, reconstruyir oralmente la busca al traviés del mapa.

TEATRU NA ENCRUCIYADA

En pequeños grupos, escoyer una encruciyada y representar una escena curtia. Una persona fai de Gorgona, otra d'escoba y les demás inventen o representen un ser del camín. La escena ha d'incluyir una entruga, una respuesta, una pista y una decisión. Pue representase como asocede nel llibru o abrir un camín alternativu.

PAISAXE SONORU DE LA NUECHE D'ÁNIMES

Facer una llista de los soníos de la hestoria: el fueu, los miagíos, la escoba, el vientu, los espectros, la mina o los esperteyos. Reproducilos cola voz, col cuerpu o con oxetos cotidianos. Una persona pue lleer un fragmentu mientres el grupu crea l'ambiente sonoru, procurando nun tapar la voz de la narración.

XESTOS QUE FAEN CASA

Nun mural collectivu, escribir o dibuxar pequeños xestos que faigan sentir a daquién que ye de casa: facer sitiú, esperar, compartir, preocupase, volver... Nun fai falta poner nomes nin esplicar sentimientos: han falar los xestos. Dempués, identificar cuáles apaecen nel llibru y cuáles amestó'l grupu.

UN SER NUEVU PAL CAMÍN

Cada grupu inventa un ser capaz d'apaecer nel camín de Gorgona. Ha decidir el so nome, l'aspeutu, el llugar onde vive, el soníu que fai, qué quier, qué-y da mieu y qué pista-y daría a la bruxa. Los personaxes pueden axuntase nun mural o bestiariu collectivu y presentase en primer persona.



Escribe'l to nome y prepara los colores. Equí nun hai una única respuesta: hai munches maneres de mirar una hestoria.

EL MIO NOME



¿Qué necesita un gatu pa sentise de casa?

Escueyi tres cosas o inventa otres. Dempués dibuxa la más importante nel espaciu grande.

☐ comida

☐ un sitiu calentín

☐ xuegos

☐ compañía

☐ tiempu

☐ otru:

DIBUXA EQUÍ

Antes de volver al testu, mira la escena ensin prisa. Les imáxenes tamien cuenten.



¿Qué ves?

Marca na imaxe dos detalles que te faigan pensar que Maragatu yá ye de casa.

GORGONA TA...

- ☐ tranquila
- ☐ enfadada
- ☐ cariñosa
- ☐ otra cosa

MARAGATU TA...

- ☐ cómodo
- ☐ revolvin

Un detalle que solo yo vi

Escribe o dibuxa daqué que te llamara l'atención.
¿Qué cuenta esi detalle que nun diga'l testu?

Les pallabres tamién faen ruiu

Maragatu nun fala como nós, pero sabe facese entender. Prueba a escribir los soníos de cada momentu.



Tien fame

Mia, mia...

Dibuxa la cara o'l movimientu

Quier xugar

Dibuxa la cara o'l movimientu

Ta enfadáu

Dibuxa la cara o'l movimientu

Siente a Gorgona

Dibuxa la cara o'l movimientu

Agora prueba cola to voz

Escueyi ún de los soníos, allárgalu, fáilu pequeñín, repítelu o cántalu. ¿Qué camuda?

☐ mui baxo

☐ mui alto

☐ mui lento

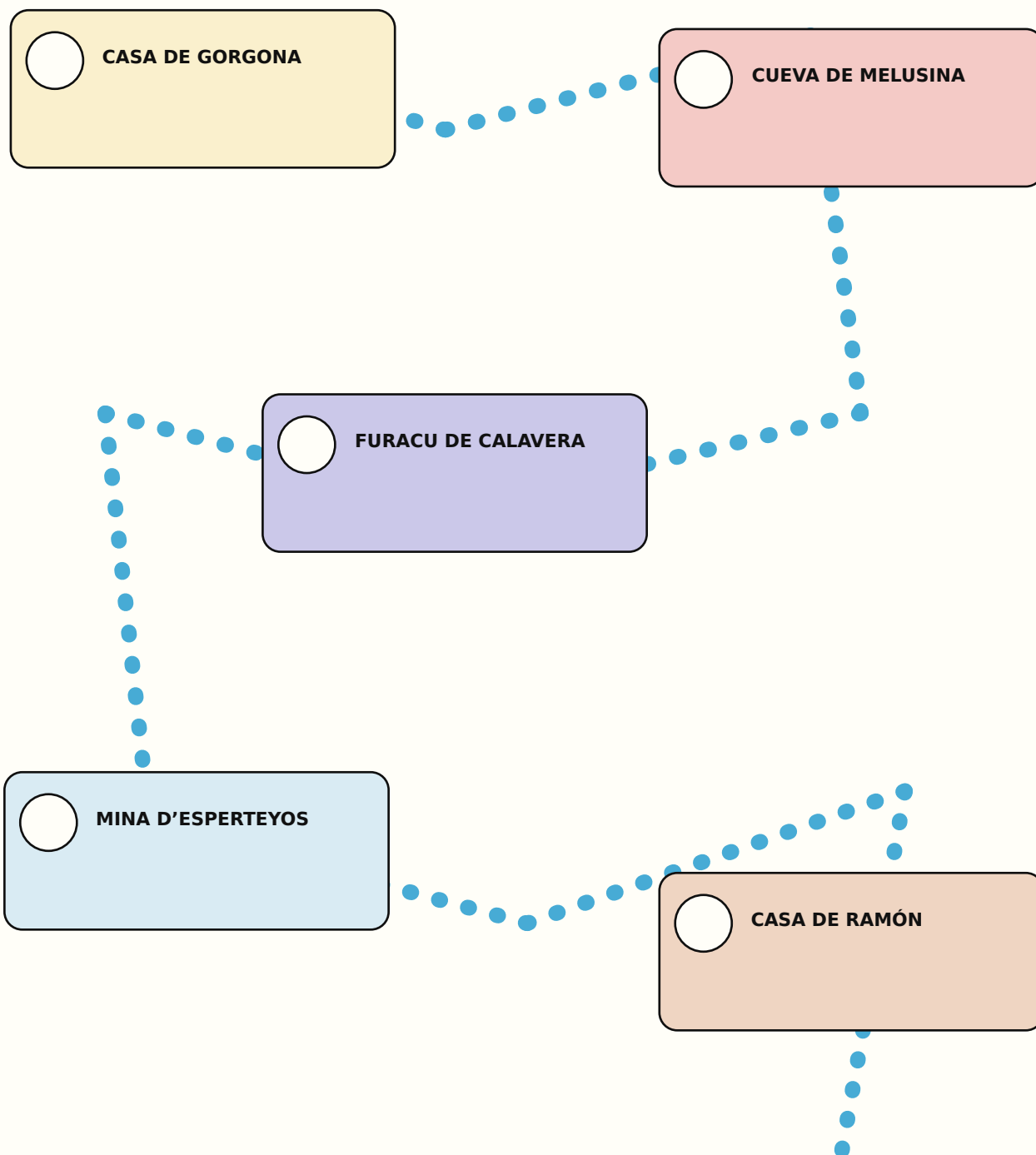
☐ mui rápido

ESCRIBE'L SONÍU MÁS DIVERTÍU

.....

.....

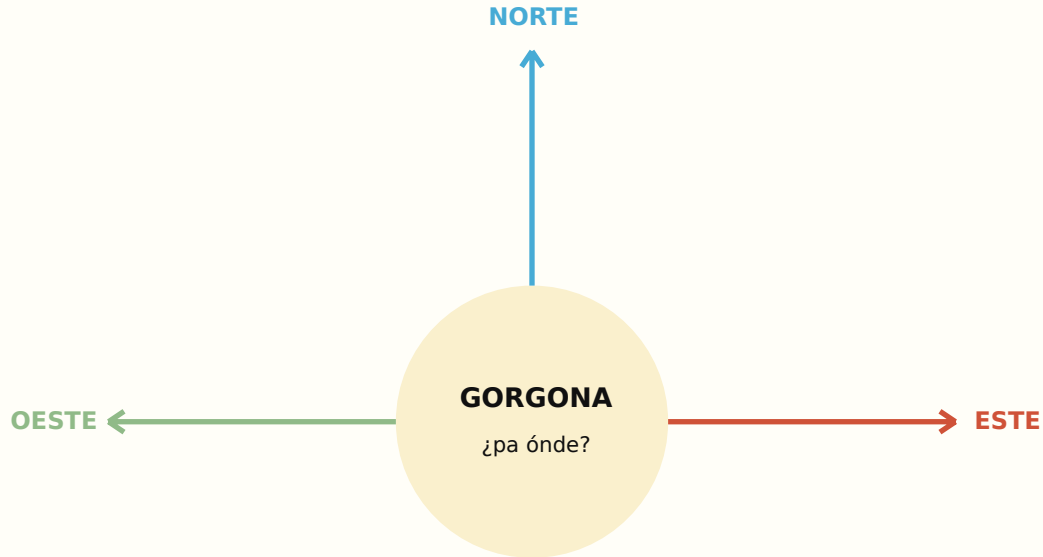
Gorgona sal de casa y va recoyendo pistas.
Numera los llugares del 1 al 5 y traza'l so camín.



¿En qué llugar tuvo mieu Gorgona?.....

Cada camín abre una hestoria

Gorgona y la escoba lleguen a una encruciyada nueva.
Escueyi per ónde tiren y completa lo qu'atopen.



NEL MIO CAMÍN APAREZ...

Dibúxalu o descríbilu: ¿ye amistosu, burllón o da un poco de mieu?

Un diálogu curtín

—¿Visti pasar un gatín negru?

Xuni cada personaxe cola pista que-y corresponde.
 Dempués escueyi con quién te prestaría falar.

MELUSINA

Canten y gasten bromes.

CALavera

Ye metá muyer, metá lloba.

ESPERTEYOS

Quieren dormir y que s'apague la luz.

ESPECTROS

Vive énte una cueva y pide dalgo rico.



¿Con quién falarías?

Entrugaría-y...

Hasta Gorgona tien mieu

Na mina ve munches solombres y piensa en chupasangres.

Dempués descubre que nun son chupasangres: comen insectos y solo quieren dormir.



Una solombra engañosa

Dibuxa una solombra que paeza espantible.

Al llau, amuesa qué yera en realidá: daqué cenciello, inesperao o risible.

LO QUE PAREZ

LO QUE YE



La repetición marca'l pasu de la busca y convida a lleer en voz alta.
Prueba a seguir el ritmu coles palmes.

LA CANTINELA

**«La bruxa Gorgooona
perdió al so gaaatu.
¿Ónnnde tará'l so gatu
Maragaaatu?»**



Inventa la to cantinela

Piensa nuna persona, un animal o un oxetu que se perdiera.
Allarga dalgunes vocales pa que suene meyor.

TÍTULU



La familia faise con xestos

Gorgona nun diz un discursu: da-y de comer a Maragatu, fai-y sitiú, viaxa con él y sal a buscalu cuando falta.

Pequeños xestos que cuenten

Dibuxa trés coses cenciellas que faigan sentir a daquién que ye de casa. Pueden ser reales o inventaes.

1 UN XESTU	2 UN XESTU	3 UN XESTU
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

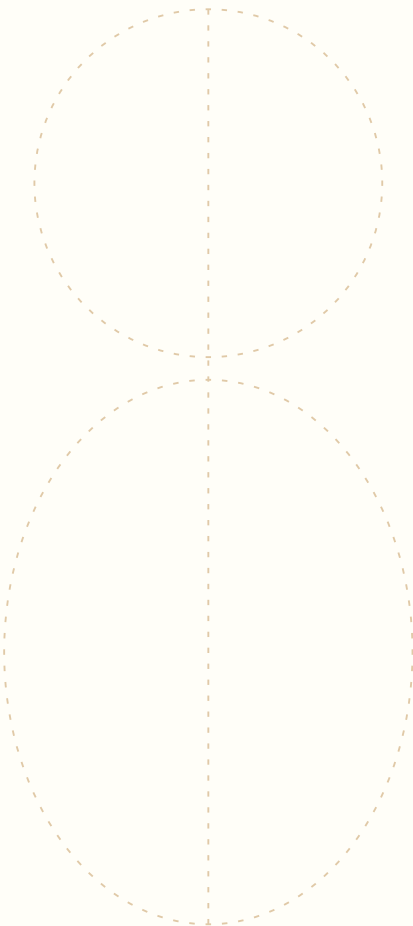
Una frase ensin esplicalo too

Completa como quieras:

Sé que yes de casa cuando...

Nel mundu de Gorgona, los seres fantásticos tienen humor, maníes y coses que facer. Inventa ún que pudiera apaecer nel camín.

DIBUXA EQUÍ'L TO SER



NOME

¿Ú VIVE?

¿QUÉ COME?

¿QUÉ-Y DA MIEU?

¿CÓMO AYUDA?

Un soníu que fai:

L'AVENTURA SIGUE

Gorgona, Maragatu y la escoba tornen a casa.
¿Qué podría pasar na próxima hestoria?

Un título:

Un soníu:

Una frase:

DIBUXA LA PRÓXIMA ESCENA

Basáu nel álbum *Bruxa y gatu*, de Pablo Fraile Dorado y Antonio Acebal.

PINTAR-PINTAR EDITORIAL • www.pintar-pintar.com