



PRÓXIMA PARADA ALFAGUARA

Aristóteles, el mejor gato para una bruja

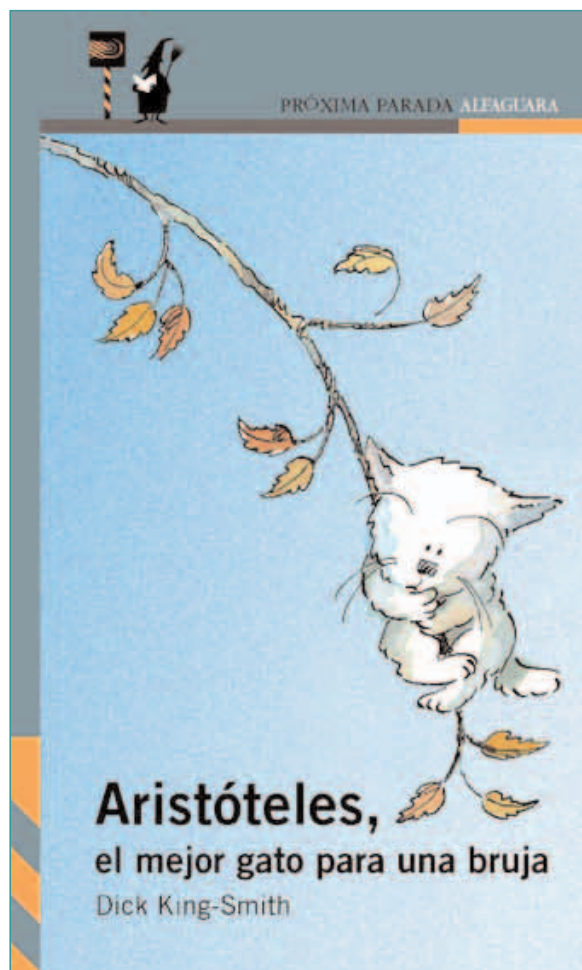
Autora: **Dick King-Smith**

Ilustradora: **Bob Graham**

Páginas: **80**

Formato: **12 x 20**

Serie Amarilla: **Desde 6 años**



Para más información, contacte con nosotros: 902350400



ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA GUÍA DE LECTURA

FICHA TÉCNICA

INTRODUCCIÓN

ARGUMENTO

INTERÉS FORMATIVO Y TEMÁTICO

AUTOR

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

1. EL TÍTULO DE ESTE CUENTO

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

1. ¿SERÁ BELLA DONNA UNA BRUJA AUTÉNTICA?

TEST PARA COMPROBARLO

2. BOSQUE PELIGROSO PARA UN GATITO AVENTURERO

3. CRUZAPALABRAS

4. EL FINAL CON PICTOGRAMAS

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1. PARA SER UN GATO PRUDENTE

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1. EL JUEGO DE LAS FRASES

2. PARA SABER MÁS

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DEL CONOCIMIENTO DEL MEDIO

1. LOS GATOS TIENEN MUCHA VIDA

ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

1. JUGAR CON TÍTERES DE PALO

EDUCACIÓN PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

1. NIÑOS PRUDENTES

2. EL CARIÑO DE UNA MASCOTA

EDUCACIÓN PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DE ALUMNOS

EDUCACIÓN INTERCULTURAL

1. ¿EN QUÉ QUEDAMOS, SIETE VIDAS O NUEVE VIDAS?

EDUCACIÓN PARA ALUMNOS CON CAPACIDADES ESPECIALES

2. LA NOVENA VIDA DE ARISTÓTELES (+)

3. ARISTÓTELES, BELLA DONNA Y BRUTO (-)

SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

1. FRASES CON GATO

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1. SOPA DE GATO

CUADRO DE OBJETIVOS

A VER SI ME ACUERDO

SOLUCIONARIO



Introducción

Cuando era pequeño no sabía que los gatos tienen nueve vidas, cuando creció lo comprobó por sí mismo. Y es que el gato Aristóteles era tan travieso que jugaba hasta con sus vidas. Todo empezó cuando se fue a vivir a casa de la bruja Bella Donna...

Argumento

Aristóteles no sabía que los gatos tienen muchas vidas. Su madre no se lo dijo cuando nació para que no se metiera en líos.

Pasó el tiempo y Aristóteles fue a parar a casa de una anciana fea, cariñosa y muy sabia. Allí, poco a poco empezó a perder sus vidas. Un día se subió al tejado de la casa, y se asomó a la chimenea. Entonces empezó a salir humo y el gato perdió el equilibrio y cayó por el hueco. Casi se asfixia. Bella Donna le dijo que había gastado la primera de sus nueve vidas y que debería ser un gato prudente, si quería conservar las ocho restantes.

Otro día Aristóteles se volcó encima una gran jarra llena de leche. Por poco se ahoga. Cuando llegó Bella Donna le recordó que había gastado una segunda vida.

En otra ocasión, Aristóteles jugó entre las ramas de un árbol muy alto y cayó al río. No se escalabró de milagro. Menos mal que Bella Donna le ayudó a salir. Había perdido dos vidas de golpe.

Una tarde le llamó la atención la vía del tren y se puso a olisquear entre los raíles. No se dio cuenta de que venía una locomotora resoplando. Bella Donna corrió hacia él y le gritó que se tirara al suelo. Encima de él pasó un velocísimo tren con muchos vagones. Gracias a su bruja se había salvado de ser atropellado. Pero ahora solamente le quedaban cuatro vidas.

Otro día se metió en la caseta de Bruto, el perro del granjero que estaba dormido y lo despertó; entonces Bruto salió corriendo detrás de él y de no ser porque estaba atado, lo devora a mordiscos. Ya sólo le quedaban tres vidas. Nunca más volvería a molestar a aquel perrazo.

Pero un día el granjero dejó suelto al perro y al verlo, Aristóteles huyó desorientado, sin rumbo. Al cruzar la carretera sin mirar, por poco lo atropella un camión enorme. En ese momento aparece Bella Donna y espanta al perro a escobazos. Ahora sólo le quedaba una vida.

Ésta última la pasó feliz, junto a Bella Donna.

Aristóteles se ha convertido en un gato prudente y no ha vuelto a meterse en líos. Además, con el paso del tiempo, se ha transformado en un auténtico gato de bruja, incluso ayuda a Bella Donna en sus quehaceres.



Interés formativo y temático

Al protagonista de esta novela le sucede lo que a muchos niños; descubren que lo que les rodea es muy interesante y muestran curiosidad sin límites por todo lo que ocurre a su alrededor. Aristóteles, el gato, se mete en muchos líos y llega a olvidar que el peligro está donde menos se lo espera, en casa de Bella Donna, por ejemplo, Menos mal que tiene nueve vidas. Estamos ante una espléndida novela que recrea el dicho de las siete o nueve vidas del gato, según la tradición española o de otros países como Estados Unidos o Reino Unido. El argumento resulta muy ameno, el vocabulario cuidado y fácilmente comprensible; los personajes, deliciosos, muy del gusto de los lectores: un gato aventurero y una bruja bondadosa y protectora que elabora pociones mágicas en un caldero. Dos personajes en un entorno natural que intuimos muy tranquilo, pero en el que también puede surgir el peligro; es importante prevenirlo, advertir a los niños de sus consecuencias, sobre todo, al llegar a estas edades en las que comienzan a ser cada vez más independientes. No queremos asustar a los niños pero sí desarrollar cierta dosis de cautela, no exponerse innecesariamente, no hacerse el «valiente», seguir los consejos de sus padres y profesores... Cuidemos de nuestra vida, que nosotros no tenemos nueve, como Aristóteles.

En esta Guía de Lectura incluimos un nuevo apartado: Atención a la Diversidad de Alumnos. En él se presenta una propuesta de actividades de Educación Intercultural para acercar el libro de manera especial a niños de otros países que se están integrando en nuestras aulas de Primaria. Por otra parte, sabemos que en el aula hay niños de rendimiento escolar alto, para ellos hemos creado actividades de ampliación para Alumnos con Capacidades Especiales con el signo (+). Pero también hay niños que no consiguen superar los niveles de conocimiento y que requieren una dedicación especial por parte del profesor. Para estos niños, los Programas disponen de actividades de apoyo que se presentan acompañadas del signo (-). También incluimos un cuadro de Objetivos para que el profesor de un vistazo, compruebe los Objetivos, Contenidos, Procedimientos y Actividades complementarias que vamos a trabajar con este libro.

Por último, presentamos el apartado «A ver si me acuerdo», una hoja con cuestiones relacionadas con el libro para que el alumno las conteste correctamente. No es una prueba de evaluación, es una ayuda que ofrecemos al profesor para que pueda comprobar si sus alumnos se han enterado realmente de lo que han leído.

Autor

Dick King-Smith nació y creció en Gloucestershire (Inglaterra). Después de unos años como granjero, se hizo profesor y posteriormente se convirtió en escritor de literatura infantil. Entre otros títulos, es autor del cuento *Babe, el cerdito valiente*.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA

Actividad 1

EL TÍTULO DE ESTE CUENTO

Siempre es buen momento para disfrutar con un libro; seguro que nuestros alumnos tienen ya un nivel lector más que aceptable, sin embargo, de poco servirá si no se sienten motivados a la lectura. Y esto es lo que nos proponemos con la primera actividad: **Acercar el libro al niño, observar su cubierta, hojearlo y contemplar las ilustraciones del interior, familiarizarnos con su título, recordar el nombre del autor... anticipar el posible argumento** etc., son actividades imprescindibles en el colegio para seguir creando lectores.

En este caso, leemos en voz alta las páginas 6 y 7 de la novela, identificamos al gato protagonista de la historia y a la bruja Bella Donna.

Para dar un toque más lúdico, proponemos hacer un juego con las letras que forman la palabra «ARISTÓTELES». Seguimos el mismo procedimiento con el nombre de otro personaje: BELLA DONNA.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Actividad 1

¿SERÁ BELLA DONNA UNA BRUJA AUTÉNTICA? TEST PARA COMPROBARLO

Bella Donna es otro de los personajes esenciales de esta novela. A partir de las páginas 8 y 9, los niños observan su imagen y, con los datos que les aporta la lectura, intuyen que se trata de una bruja: Va vestida de negro, tiene un alto sombrero negro, su pelo es enmarañado y canoso, la nariz en forma de gancho, prefiere los gatos negros a los blancos. Viven en una casa del bosque, es sabia y curiosa, nunca sale de noche sin su gran escoba, sabe hacer pociones mágicas para curar enfermedades como el dolor de tripa.

Una vez realizado el test, los alumnos describen la personalidad de Bella Donna y reconocen a Aristóteles como un auténtico gato de bruja. **Comprobar la comprensión del texto es el objetivo de esta actividad.**

Actividad 2

BOSQUE PELIGROSO PARA UN GATITO AVENTURERO

Al llegar a las páginas 28 y 29 de la lectura, los niños leen la descripción del bosque en el que suceden la mayoría de los hechos de la novela. Llamamos la atención de los alumnos respecto a los lugares esenciales como una carretera llena de curvas, un alto terraplén, la línea férrea, una granja con un perro fiero y grande. **Identificar las características de cada lugar y reconocer las señales de peligro** son los objetivos de esta actividad.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

Actividad 3

CRUZA PALABRAS

Reconocer **los elementos que componen una ilustración y desarrollar la atención y la agilidad visual** son los objetivos de esta actividad. Para ello los niños observan la escena de la Ficha del Alumno y completan un crucigrama. Llamamos la atención de los niños respecto al hecho de que si han realizado correctamente el crucigrama, el nombre del protagonista aparecerá en las casillas verticales.

Actividad 4

EL FINAL CON PICTOGRAMAS

Al llegar al final de la lectura, los alumnos interpretan pictogramas y comprueban qué sucederá con Aristóteles y Bella Donna. En esta actividad **no sólo se trata de leer imágenes sino de escribir** el nombre del dibujo representado en cada momento. Como actividad complementaria, sugerimos que el alumno con la ayuda del profesor, transforme otro fragmento de texto con pictogramas.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

Actividad 1

PARA SER UN GATO PRUDENTE

Por medio de las ilustraciones, los alumnos recuerdan los momentos de peligro que han acechado a Aristóteles durante la novela. De sobra saben que Aristóteles no se ha comportado como un gato prudente.

Y ahora es el momento de crear órdenes o lemas para que Aristóteles no vuelva a meterse en líos. En principio, la actividad la realizamos de forma colectiva en la pizarra, por ejemplo, al ver la ilustración de la página 12, les proponemos:

- No vuelvas a trepar por la chimenea,
- si sale humo, toses y te **mareas / te asustas**.

En la Ficha del Alumno, los niños completan las rimas y explican cómo se debería comportar un gato prudente.

Profesor/a



ACTIVIDADES PARA EL AREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Actividad 1

EL JUEGO DE LAS FRASES

En la novela abundan **las frases y expresiones cuyo significado el alumno distingue por el contexto**. Sin embargo, queremos que los alumnos **las utilicen con precisión** y para ello les proponemos un juego en el que deberán elegir el significado correcto de los tres que les sugerimos para cada frase.

Actividad 2

PARA SABER MÁS

Descubrimos la relación entre los nombres de los personajes: Aristóteles, Bella Donna y Bruto y algún rasgo significativo de dichos personajes.

Les contamos que Aristóteles era un sabio griego que vivió hace muchos años. Su padre era médico y Aristóteles, desde muy joven, se dedicó a estudiar, a reflexionar y a escribir sus pensamientos sobre la vida de los hombres. El protagonista de esta novela tiene nada menos que nueve vidas y merece llamarse como un filósofo tan inteligente y sabio como Aristóteles.

Bella Donna son dos palabras italianas que significan Bella Señora. Ensayamos su pronunciación en italiano: Bel-la Don-na

En el idioma castellano, la belladona es una planta de color violeta y frutos de sabor dulce y venenoso. **La belladona** se utiliza en los laboratorios para la creación de la fórmula de algunos medicamentos. La protagonista de esta novela hace pociones en su caldero mágico, por lo tanto el nombre está muy bien elegido para una bruja.

¿Y qué podemos decir de **Bruto**? Es el nombre adecuado para un perro como el de este cuento. Recordamos los momentos en los que Bruto se abalanza sobre Aristóteles y por poco rompe su cadena.

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Actividad 1

LOS GATOS TIENEN MUCHA VIDA

Nuestros alumnos ya saben que los gatos son animales domésticos, mamíferos, carnívoros, de cabeza redonda, lengua áspera, patas cortas con cinco dedos en las extremidades anteriores y cuatro en las posteriores. A continuación **recordamos las nueve vidas del gato a las que se alude en la novela y nos interesamos por saber si los gatos son longevos y cuánto suelen durar por término medio**. Explicamos a los alumnos que los gatos suelen vivir más años que los perros. Generalmente llegan hasta los 16 o 17 años con facilidad, incluso hay algunos que viven hasta los 22 años.

En la Ficha del Alumno hemos seleccionado algunos momentos de la vida de Aristóteles, por ejemplo, cuando se baña, cuando se pelea con el perro etc... Pedimos a nuestros alumnos que nos hablen de las costumbres de los gatos. Sabemos que a los gatos se les puede bañar perfectamente siempre que se utilice el champú adecuado y se les seque muy bien después; recordamos que no les gusta mucho el agua y se pueden poner agresivos cuando se les intenta bañar. Los niños amplían la información que les ofrece el libro.

Profesor/a



ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Actividad 1

JUGAR CON LOS TÍTERES DE PALO

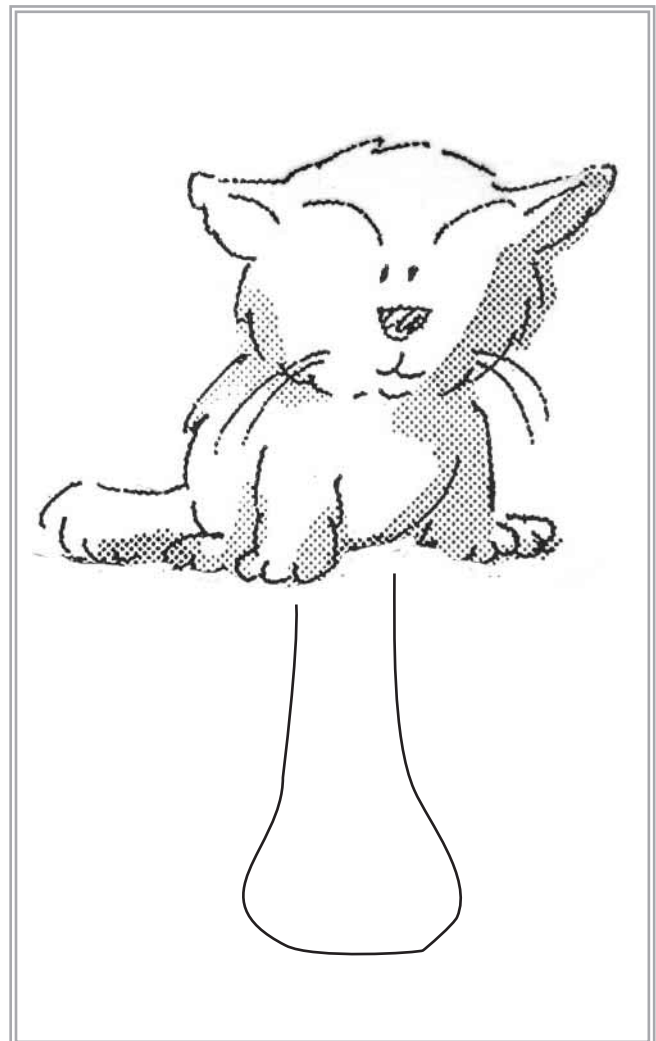
Proponemos a los niños que construyan sus propios títeres y que descubran las posibilidades de estas figuras cuando los manejamos: La finalidad es **desarrollar las habilidades manuales, la expresión oral y la capacidad de dramatización de los alumnos**. Jugar en clase con los títeres, gastar bromas, recordar diálogos de la novela serán algunas de las actividades que haremos posteriormente.

Para construir los títeres orientamos a los niños diciendo los pasos que deben realizar:

- Guardar palitos planos, palillos o las paletas de los polos.
- Ampliar la figura de la bruja, del gato y de cuantos personajes queramos.
- Recortar las figuras y pegar la maderita plana por la parte de atrás de la figura.

Una vez que cada niño ha realizado su figura, motivamos a los alumnos para que modulen su voz según el personaje que han confeccionado y según lo que quieren expresar, incluso que exageren el tono o que lo deformen...

Los niños por parejas pueden reproducir diálogos de la novela, entre Bella Donna y Aristóteles, o entre Aristóteles y Bruto... o crear nuevos diálogos etc...





ACTIVIDADES PARA LAS ÁREAS TRANSVERSALES

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

Actividad 1

NIÑOS PRUDENTES

Al protagonista de esta novela le sucede lo que a muchos niños: un día descubren que lo que les rodea es muy interesante y demuestran su curiosidad, a veces sin límites, por todo lo que ocurre a su alrededor. El gato Aristóteles se mete en muchos líos y llega a olvidar que el riesgo está presente donde uno menos se lo espera: en la casa aparentemente tranquila de Bella Donna, en el maravilloso bosque...

Nuestros alumnos comienzan a ser cada vez más independientes y éste es un buen momento para, en colaboración con la familia, alertar a los niños sobre el peligro, sin asustarlos, ni retraerlos. Se trata de **fomentar en los niños actitudes de cautela: no exponerse innecesariamente, reducir los riesgos...** en definitiva, ser responsables de nuestras actuaciones, de nuestra vida... que nosotros no tenemos nueve como Aristóteles. Los niños nos cuentan sus experiencias personales respecto a alguna situación de peligro que hayan vivido y también nos dicen cómo reaccionaron.

Por último, elaboramos pegatinas, dibujamos y escribimos en post-it de colores frases o lemas para actuar con prudencia cuando estamos cerca de los productos de limpieza o cuando salimos al campo y encontramos setas, cuando nos encontramos con un perro desconocido; también recomendamos no bajar la acera cuando esperamos al autobús.

Actividad 2

EL CARIÑO DE UNA MASCOTA

Una vez más, recordamos a nuestros alumnos la responsabilidad que supone tener una mascota en casa y cuidarla durante toda su vida. Tener un gato o un perro en casa hace mucha ilusión, pero también implica obligaciones como alimentarlos, sacarlos de paseo, bañarlos etc... Menos mal que a cambio nos dan su compañía, su cariño, y algunos perros y gatos pueden convertirse en auténticos «amigos» de los niños.

En la novela hemos visto el cariño que se tienen Aristóteles y Bella Donna. Preguntamos a nuestros alumnos qué representa para ellos su mascota, cómo le demuestran su cariño, qué estarían dispuestos a hacer por ella... Oímos sus respuestas y como ejemplo del amor entre una mascota y su dueña, leemos esta noticia aparecida en el diario *The Times*.

«Londres 3/6/03: Margaret Layne, una anciana de 89 años, al morir, nombró a su gato *Tinker* heredero de una parte de sus bienes que incluían su casa de dos pisos al norte de Londres, valorada en más de medio millón de euros y un capital importante. (un fondo de pensiones). Por otra parte, cuando pasen 20 años o cuando muera el gato, la herencia pasará a manos de las vecinas de Margaret Layne: Ann y Eugenia Wheatley, que se ocupaban de *Tinker* y le traían cada día la comida y la leche que tomaba».

Preguntamos a los niños qué les parece la decisión de Margaret Layne y les proponemos algunas situaciones para que contrasten opiniones en la clase: .

- Por mucho que se quiera a un gato, es una locura dejarle tanta fortuna.
- A *Tinker* le van a venir bien las nueve vidas para disfrutar de la herencia de su dueña.
- Sería mejor utilizar ese dinero para ayudar a niños que lo necesiten.
- Cada uno deja su dinero a quien quiere, y si la anciana señora no tenía otra cosa mejor que *Tinker*, ése debe ser su heredero.
- Debería haber dejado la herencia a las vecinas, a condición de que cuidaran a *Tinker*.

Escuchamos todas las opiniones de los niños y las razones que las justifican.

Profesor/a



EDUCACIÓN PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DE ALUMNOS

EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Actividad 1

¿EN QUÉ QUEDAMOS: SIETE VIDAS O NUEVE VIDAS?

Como el profesor ya sabe, **se dice que los gatos tienen varias vidas porque sobreviven a peligros** que acabarían con cualquier otro animal: andar por un borde muy estrecho sin caerse, escapar del peligro con mucha rapidez, caer de pie, sin hacerse daño por tener un sentido del equilibrio muy desarrollado...

Sugerimos al profesor la audición en clase del romance español cantado por Joaquín Díaz «Estaba el señor don Gato». Romancero Español, Ariola. Llamamos la atención de los versos finales: (...)*Al olor de las sardinas,*

El gato ha resucitado, marramamiau, miau, miau.

El gato ha resucitado.

Por eso dice la gente:

Siete vidas tiene un gato, marramamiau, miau, miau.

Siete vidas tiene un gato.

Explicamos a los alumnos que en España se dice que un gato tiene siete vidas, en cambio en algunos países como Estados Unidos, y Reino Unido, también se dice que «los gatos tienen nueve vidas». Las dos frases tienen el mismo significado.

Preguntamos a nuestros alumnos hijos de inmigrantes si en su país también se utiliza la frase: «Nueve vidas tiene el gato».

EDUCACIÓN PARA ALUMNOS CON CAPACIDADES ESPECIALES

Actividad 2

LA NOVENA VIDA DE ARISTÓTELES (+)

En las páginas finales de la novena, los alumnos imaginan cómo puede ser la novena vida de Aristóteles. Nosotros les proponemos **una actividad creativa**: Se trata dibujar un cómic que refleje en seis viñetas cómo es la nueva vida de Aristóteles junto a Bella Donna. Recordamos a los alumnos que Aristóteles ha decidido ser un gato prudente.

Actividad 3

ARISTÓTELES, BELLA DONNA Y BRUTO (-)

Identificar a los personajes por las acciones que realizan es la actividad de apoyo que proponemos para **reforzar la comprensión lectora** de nuestros niños. Para ello hemos seleccionado fragmentos que describen lo que hacen Aristóteles, Bella Donna y Bruto... Los alumnos leen estas frases e identifican al personaje al que nos referimos en cada caso. La actividad puede realizarse escribiendo estas frases en la pizarra y trabajando individualmente con cada alumno.

...«Barrió todo el hollín que se había esparcido, con la caída. Después volvió a preparar el fuego y lo encendió. A continuación, puso agua en un cacharro, la calentó y la vertió en un gran barreño de estaño» (Bella Donna).

«Eligió un árbol de gran altura y saltó a la rama más baja; luego a otra más alta, y luego a otra, y a otra...» (Aristóteles).

«En un periquete, lo alcanzó y lo atrapó entre sus enormes mandíbulas. Sin embargo, la longitud de la cadena impidió que el furioso animal pudiera avanzar más» (Bruto).

Profesor/a



SUGERENCIAS DE DESARROLLO PARA LA LECTURA EN FAMILIA

Actividad 1

FRASES CON GATO

Implicar a la familia en el proyecto de lectura de sus hijos es el objetivo de esta actividad. Como el protagonista de la novela es un gato, proponemos a los niños que averigüen el significado de expresiones y frases con la palabra *gato* y que pongan un ejemplo utilizando cada frase. Recortamos tiras de cartulina y entregamos una cada alumno. En cada tira escribimos una frase como éstas que proponemos.

- En aquella casa había **gato** encerrado.
- Yo me llevo el **gato** al agua.
- No le busques los tres pies al **gato**.
- Hasta los **gatos** quieren zapatos.
- **Gato** blanco o negro, da igual, lo importante es que cace ratones.
- **Gato** con guantes no caza ratones.
- A este niño le han dado **gato** por liebre.
- En aquella fiesta estábamos cuatro **gatos**.
- Corrieron como **gatos** por ascuas.
- ¿Quién le pone el cascabel al **gato**?

Los niños en casa, averiguan el significado de la frase que les ha correspondido, lo traen escrito al colegio y luego lo leen en voz alta ante sus compañeros.

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

Actividad 1

SOPA DE GATO

Reconocer nombres de objetos esenciales de esta novela es uno de los objetivos de esta actividad, el otro es ejercitar la atención rodeando en una sopa de letras seis nombres de dichos objetos. Los nombres se leen de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba abajo, de abajo arriba y en diagonal.



SOLUCIONARIO

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

3. CRUZAPALABRAS

1. Caldero. 2. Televisor. 3. Escoba. 4. Bella Donna. 5. Aristóteles.

4. EL FINAL CON PICTOGRAMAS

Aristóteles se ha convertido en un auténtico gato de **bruja**. Incluso echa una **mano** a **Bella Donna** en sus quehaceres. Por las noches, **Bella Donna** monta en su **escoba** y sale volando. **Aristóteles** va con ella para llevar medicinas a las **casas** de los niños que están enfermos.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1. PARA SER UN GATO PRUDENTE

- a) mareas, b) volcar, c) río.

ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1. EL JUEGO DE LAS FRASES

Por los pelos: Por muy poco.

En un periquete: Enseguida.

Le picó el gusanillo: Sintió curiosidad.

Conservar el pellejo: Conservar la vida.

Tener nueve vidas: Tener suerte, salir bien de situaciones difíciles, sobrevivir a peligros y enfermedades.

JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS

1. SOPA DE GATO

Escoba, jarra, camión, caldero, caseta, tren.

A VER SI ME ACUERDO

1. La dueña de Aristóteles, una bruja con gorro y escoba.
2. Preferiría tener un gato negro pero está bien cambiar y tener uno blanco.
3. Una bocanada de humo le hizo toser y estornudar y perdió el equilibrio.
4. Volcó una jarra de leche y se quedó atrapado debajo de la jarra.
5. Porque le tendió su escoba para que se agarrara.
6. ¡Tumbate Aristóteles y no muevas ni un solo pelo del bigote!
7. Bruto.
8. Bella Donna le da un escobazo.
9. Un camión.
10. Un auténtico gato de bruja.

	OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	A. COMPLEMENTARIAS
ANTES DE LA LECTURA	<ul style="list-style-type: none"> Motivar al conocimiento del argumento por medio de aspectos formales del libro. 	<ul style="list-style-type: none"> El título y las ilustraciones. El comienzo del libro. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el título de la novela. Juego de palabras con el nombre del protagonista. 	<ul style="list-style-type: none"> Otros juegos de palabras.
DURANTE LA LECTURA	<ul style="list-style-type: none"> Comprobar la comprensión lectora de una descripción. Reconocer situaciones de peligro por medio de señales. Identificar a los protagonistas de la historia. Desarrollar la observación y atención. 	<ul style="list-style-type: none"> Descripción de un personaje. Dibujo de señales. Cruzapalabras. Interpretación de pictogramas 	<ul style="list-style-type: none"> Responder a preguntas para identificar y describir a un personaje. Identificar situaciones peligrosas y dibujar señales que adviertan el peligro. Realizar un crucigrama con elementos de una ilustración. Completar un fragmento de texto interpretando dibujos. 	<ul style="list-style-type: none"> Crear los propios pictogramas.
DESPUÉS DE LA LECTURA	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer momentos esenciales de la historia. 	<ul style="list-style-type: none"> Frases con rima. 	<ul style="list-style-type: none"> Observar, leer y completar un fragmento con la palabra que rima. 	
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	<ul style="list-style-type: none"> Ejercitar y ampliar el vocabulario de los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> Frases hechas y expresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer y elegir el correcto significado de expresiones y frases hechas. 	
CIENCIAS DEL MEDIO	<ul style="list-style-type: none"> Explicar costumbres y formas de vida de los gatos. 	<ul style="list-style-type: none"> El gato y los perros. El gato y el agua. El ronroneo del gato. 	<ul style="list-style-type: none"> Explicar el significado de fragmentos relacionados con las costumbres de los gatos. 	
ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES	<ul style="list-style-type: none"> Perfeccionar la destreza en la creación y manejo de títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> Títeres de palo. 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujar, recortar y pegar para crear títeres. Dramatizar con las figuras. 	<ul style="list-style-type: none"> Dramatizar fragmentos de texto.
ÁREAS TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar actitudes de prudencia y cautela en situaciones de peligro. Reconocer el cariño a los animales de compañía. 	<ul style="list-style-type: none"> Pautas de comportamiento para evitar riesgos. Experiencias personales del cariño a una mascota. 	<ul style="list-style-type: none"> Enumerar situaciones de peligro y crear mensajes de prevención. Fomentar actitudes responsables para cuidar a una mascota. 	<ul style="list-style-type: none"> Contar experiencias personales.
EDUCACIÓN INTERCULTURAL	<ul style="list-style-type: none"> Buscar información sobre dichos y expresiones populares relacionados con las vidas de los gatos. 	<ul style="list-style-type: none"> Las nueve vidas del gato. 	<ul style="list-style-type: none"> Deducir por el contexto el significado de una expresión esencial de la novela. 	
CAPACIDADES ESPECIALES	<ul style="list-style-type: none"> Ejercitar la creatividad (+). Distinguir intervenciones de personajes (-). 	<ul style="list-style-type: none"> Nueva aventura para el protagonista. Los personajes y sus palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> Escribir una nuevo capítulo en forma de cómic. Leer en voz alta y reconocer a los personajes que intervienen. 	
JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la atención y la agilidad visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Nombres de personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar nombres de personajes y objetos relacionados con el protagonista. 	





PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA LECTURA



EL TÍTULO DE ESTE CUENTO

- Observa y lee.



- Lee con atención y rodea el auténtico título de este cuento.

Aristotel,
el peor pato para una bruja

Aristóteles,
el mejor gato para una bruja

Aristógato
el gato mejor para una brújula

Evaristo,
el mejor gato para Maruja

- Ahora juega a formar palabras con las letras de ARISTÓTELES; ponte de acuerdo con tus compañeros, y escribe todas las palabras que se te ocurran. El que forme la palabra más larga, gana. Te damos algunas, seguro que tú las puedes superar.

A R I S T Ó T E L E S

TELA / LOTERIA

.....

.....

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA



¿SERÁ BELLA DONNA UNA BRUJA AUTÉNTICA? TEST PARA COMPROBARLO

- Aristóteles se ha ido a vivir a casa de una persona muy extraña que se llama Bella Donna. Obsérvala en el libro y lee las páginas 7, 8, 9 y 10 de esta novela. ¿Será Bella Donna una bruja de verdad? Averígualo y contesta a este test: SÍ o NO.

	SÍ	NO
1. BELLA DONNA es una viejecita vestida de negro con un sombrero negro muy alto, en forma de cucurucho, no es muy guapa que digamos.		
2. BELLA DONNA es una jovencita rubia y con trenzas, vestida con pantalones blancos.		
3. A BELLA DONNA le gustaría tener un caballo blanco en el jardín de su casa.		
4. BELLA DONNA hubiera preferido tener un gato negro en su casa, pero cuando vio a Aristóteles, cambió de opinión.		
5. BELLA DONNA vive en una casa solitaria en medio del bosque.		
6. BELLA DONNA vive en un chalet, a las afueras de una ciudad.		
7. En un caldero negro, BELLA DONNA prepara pociones mágicas para curar enfermedades.		
8. BELLA DONNA ayuda a su mamá a preparar galletas de chocolate.		
9. BELLA DONNA viaja en una escoba voladora.		
10. BELLA DONNA viaja en autobús.		

(Tu profesor te dice las respuestas verdaderas.)

- Ahora, contesta: ¿Es Bella Donna es una bruja auténtica? ¿Por qué lo crees así?

.....

.....

Alumnos/as

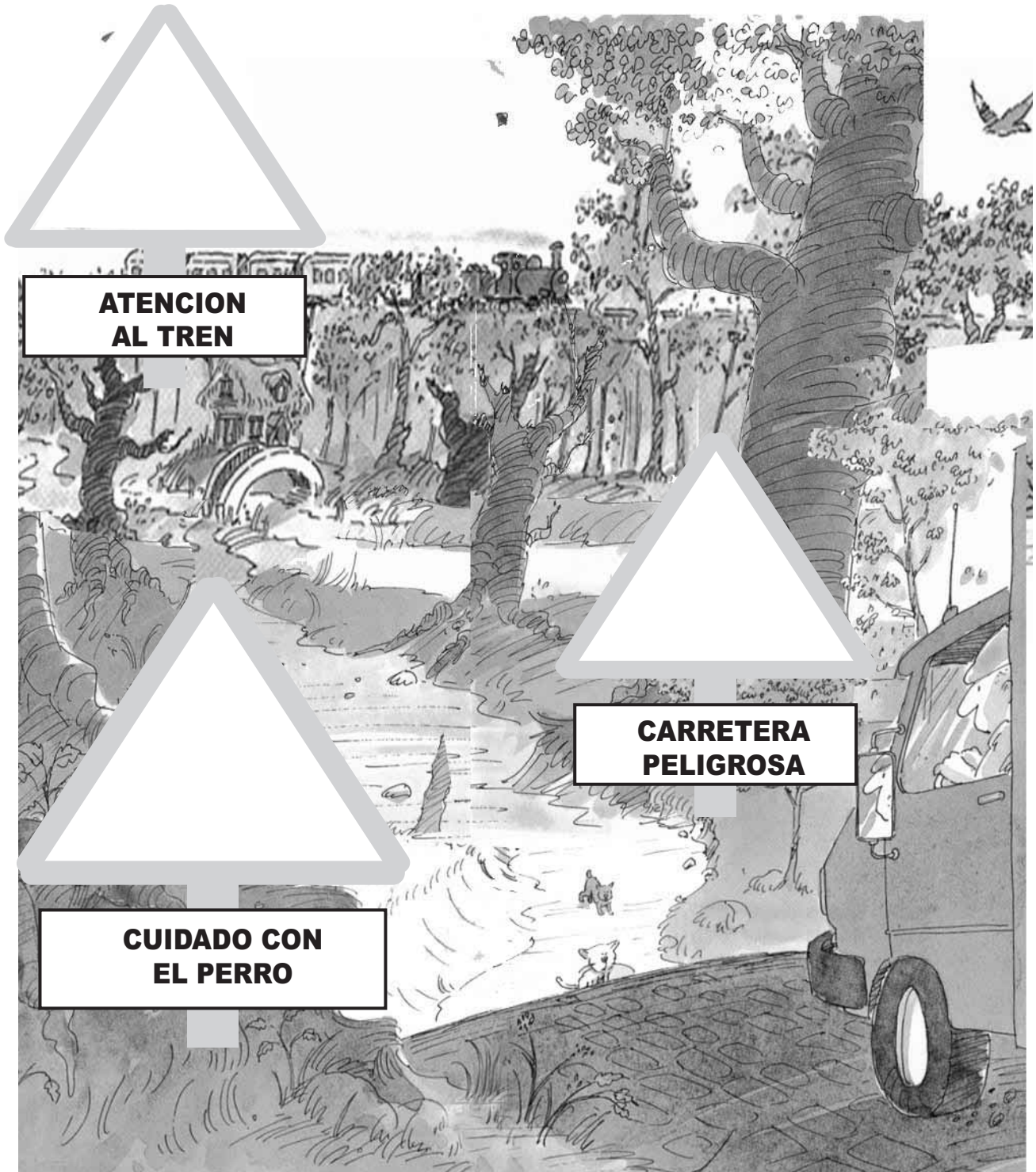


PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

2

BOSQUE PELIGROSO PARA UN GATITO AVENTURERO

- Aquel bosque era maravilloso pero Aristóteles no se daba cuenta de que allí también podía haber peligro. Anda, inventa señales para avisar a Aristóteles de que no debe acercarse a la vía del tren, a la peligrosa carretera y a la caseta de Bruto. Lee los carteles y dibuja.



Alumnos/as

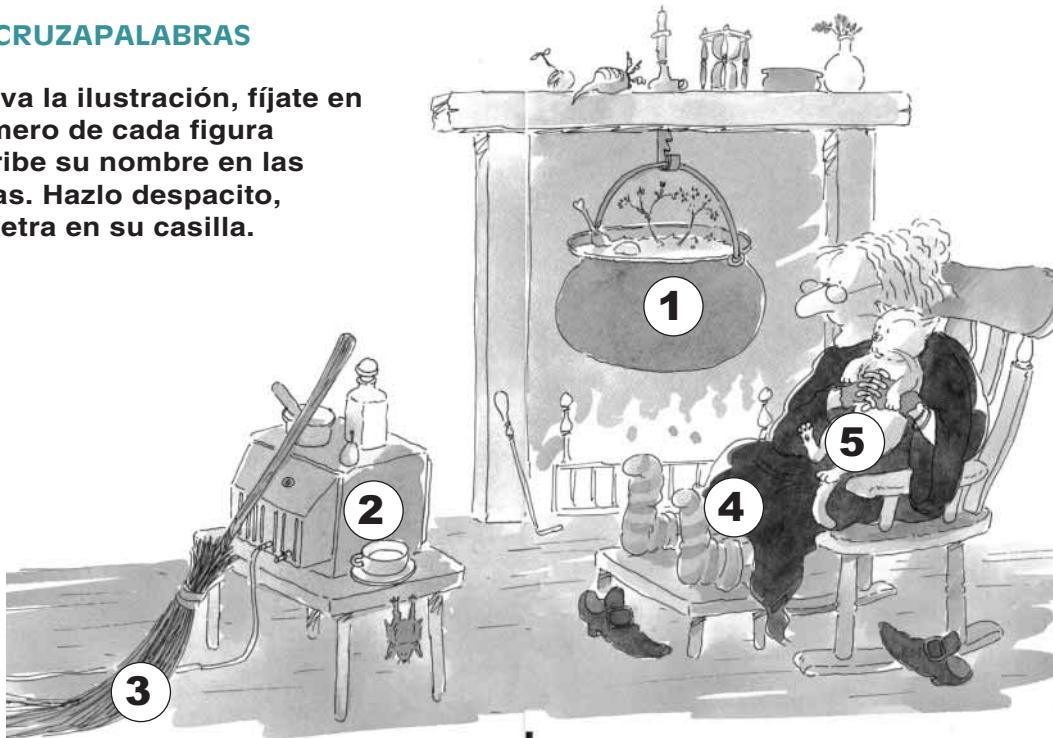


PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)



CRUZAPALABRAS

- Observa la ilustración, fíjate en el número de cada figura y escribe su nombre en las casillas. Hazlo despacito, cada letra en su casilla.



5

1									
	5								
2									
3									
4									

Alumnos/as



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA (CONT.)

4 EL FINAL CON PICTOGRAMAS

- Esta historia tan bonita se está acabando. ¿Quieres saber lo que hacen ahora Bella Donna y Aristóteles? Si descubres los pictogramas, te enteras enseguida. Observa y escribe.

 se ha convertido en un
 auténtico gato de 
 Incluso echa una  a 
 en sus quehaceres.
 Por las noches  monta
 en su  y sale volando.
 va con ella para llevar
 medicinas a las 
 de los niños que están enfermos.



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA LECTURA

1 PARA SER UN GATO PRUDENTE

- ¡Hay que ver qué travieso es Aristóteles! ¿No crees? Siempre se está metiendo en líos. Vamos a darle consejos para que sea un poco prudente. Lee y elige la palabra que rima con la que está escrita en letra mayúscula.

No mires por el agujero de
esa CHIMENEA

como salga humo, seguro que te

.....

ASUSTAS / MAREAS



Deja la jarra en PAZ

si metes las zarpas dentro,

la puedes

VOLCAR / PARTIR

No vuelvas a meterte
en ningún LÍO

y agárrate a las ramas
para no caer al

LAGO / RÍO





ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1

EL JUEGO DE LAS FRASES

- Te damos algunas frases de esta novela y tú deberás elegir el significado correcto de cada frase de entre los tres que te proponemos. Lee y marca.

- Se salvó del peligro **POR LOS PELOS** quiere decir:

- Se salvó porque le agarraron de la melena.
- Porque le confundieron con una chica con trenzas.
- Por muy poco.

- Terminó de barrer **EN UN PERIQUETE** quiere decir:

- Terminó de barrer muy lentamente.
- Enseguida.
- Al día siguiente.



- A Aristóteles le **PICÓ EL GUSANILLO** quiere decir:

- Que a Aristóteles le interesaban las costumbres de los gusanos de seda.
- Que era un gato con curiosidad por todo.
- Que a Aristóteles le picaban todos los bichos.

- **CONSERVAR EL PELLEJO** quiere decir:

- Guardar el abrigo de piel en el armario.
- Salvar la vida.
- Ponerse cremas en la cara.



- **TENER NUEVE VIDAS**, como los gatos quiere decir:

- Tener pocos años.
- Tener suerte, salir bien de las situaciones difíciles, sobrevivir a peligros y enfermedades.
- Tener nueve amigos.

Alumnos/as

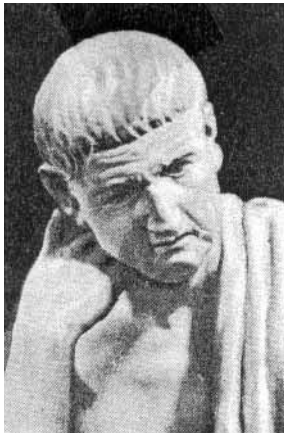


ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

2

PARA SABER MÁS

- Ahora demuestra lo que sabes de los nombres de los personajes.



ARISTÓTELES
escultura antigua
museo Spada, Roma

Éste es el sabio Aristóteles.

¿Dónde nació?

¿Por qué ha sido tan importante?

.....

.....

.....

.....



BELLADONA

Observa la planta de la belladona y recuerda lo que te ha dicho tu profesor.

¿Para qué suele utilizarse la belladona?

.....

¿Por qué el autor de esta novela habrá llamado Bella Donna a la bruja?

.....

Escribe nombres de plantas para llamar a una bruja.

.....

.....



ACTIVIDADES PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

1 LOS GATOS TIENEN MUCHA VIDA

- Vamos a comprobar lo que sabes de gatos. Hemos seleccionado algunos fragmentos de la novela que cuentan cosas interesantes de Aristóteles. Lee los fragmentos, infórmate, busca en tu libro de Conocimiento del Medio, pregunta a tu profesor... y contesta.

Entonces el gato corrió hacia la anciana y empezó a restregarse contra sus piernas mientras ronroneaba como una máquina de vapor.

¿POR QUÉ RONRONEA UN GATO?
El sonido más característico de los gatos es el ronroneo. A través de él, expresan cómo se encuentran: contentos, tranquilos, asustados...



El gran perro salió como un rayo de la caseta a la vez que lanzaba unos ladridos espeluznantes. Prácticamente ya estaba encima de un gato blanco que huía como un loco. Poco después lo alcanzó y lo atrapó entre sus enormes mandíbulas.



¿PUEDEN CONVIVIR UN PERRO Y UN GATO?

.....

Aristóteles experimentó distintas sensaciones. Por un lado, igual que todos los gatos, odiaba sentirse sucio y estaba encantado de volver a ser blanco. Pero por otra parte odiaba el agua.



¿CÓMO HAY QUE BAÑAR A UN GATO?

.....

Alumnos/as



JUEGOS Y ENTRETENIMIENTOS



SOPA DE GATO

- En esta sopa de letras te vas a encontrar seis nombres de objetos muy importantes en esta historia. Los nombres se pueden leer de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba abajo, de abajo arriba y en diagonal. Fíjate bien y rodea.



E	S	C	O	B	A
A	R	R	A	J	N
W	R	Q	C	F	O
C	G	Y	A	R	I
J	A	F	L	R	M
F	G	S	D	S	A
M	N	B	E	C	C
B	R	E	R	T	L
L	K	H	O	N	A
T	R	E	N	M	B





A VER SI ME ACUERDO

• **Te damos diez cuestiones relacionadas con la historia que acabas de leer. Tú te las lees y eliges la respuesta correcta de las dos que te proponemos. ¿Estás preparado? Pues pon atención y colorea la respuesta.**

1. Bella Donna era...
 - Una compañera de juegos de Aristóteles.
 - La dueña de Aristóteles: una bruja con gorro y escoba.
2. Al ver a Aristóteles Bella Donna pensó:
 - ¡Esto era lo que yo estaba buscando: Un gatito blanco!
 - Preferiría tener un gato negro pero está bien cambiar y tener uno blanco.
3. Aristóteles se cayó por la chimenea porque...
 - Se mareó al sentarse sobre el tejado y perdió el equilibrio.
 - Una bocanada de humo le hizo toser y estornudar y perdió el equilibrio.
4. El gato Aristóteles perdió su segunda vida cuando...
 - Volcó una jarra de leche y se quedó atrapado bajo la jarra.
 - Le atropelló un coche por la carretera.
5. Bella Donna salvó a Aristóteles del río...
 - porque le tiró un flotador para que no se hundiera.
 - porque le tendió su escoba para que se agarrara.
6. Al ver a Aristóteles caminando sobre la vía del tren, Bella Donna le gritó:
 - ¡ Que te pilla el tren, Aristóteles, sal de ahí inmediatamente!
 - ¡Túmbate, Aristóteles, y no muevas ni un solo pelo del bigote!
7. El perro del granjero se llamaba...
 - Bruto.
 - Bobo.
8. Para que el perro no atrape a Aristóteles...
 - Bella Donna le da un escobazo.
 - Bella Donna le ata con la cadena.
9. Aristóteles cree que por la carretera se le acercaba un ser monstruoso que en realidad era...
 - Un tractor lleno de hierba.
 - Un camión.
10. Con el tiempo, Aristóteles se convirtió en...
 - Un auténtico gato de bruja.
 - Un gato montés.

¿Has contestado a todas las preguntas? Tu profesor te dice las respuestas correctas. Si han sido más de ocho, enhorabuena, sabes mucho del gato Aristóteles. Si han sido entre cinco y ocho respuestas correctas... no está mal, pero tampoco está bien del todo, así que lee con más atención.

Si has acertado menos de cinco respuestas, dime la verdad, ¿no te ha gustado el libro? ¡Pero si es muy bonito! Anda, lee otra vez. Aristóteles y Bella Donna te esperan.