





## Introducción para el docente

Leer es volar, disfrazarse, esconderse, viajar, descubrir, experimentar, sufrir, reírse a carcajadas, crecer, soñar, inventar... Perderse y encontrarse entre palabras, en un libro. ¿Hay mejor regalo por abrir?

Esta guía de lectura es distinta a las demás. Fiel al argumento del libro, propone una **actividad didáctica gamificada**, con la clara intención de ofrecer a los alumnos una experiencia divertida y motivadora. ¡El aprendizaje también puede ser muy divertido!

La guía propone realizar unas **olimpiadas en clase**. Pueden hacerse entre los compañeros y compañeras del aula o, mejor aún, con el curso entero. La actividad incluye la preparación de las olimpiadas como parte importante de la experiencia, la organización de los grupos, la configuración de algunas pruebas y la elección del premio final.

De esta manera **vinculamos la lectura con el placer**, a la vez que conectamos distintas áreas de conocimiento, siempre desde una perspectiva lúdica y sugerente.

*Profe Manolo*

*El profe Manolo es Manuel Gordillo Torres, maestro de Educación Primaria en la escuela pública. Autor del libro Deberes de vida PRH/Montena (2019) y de la colección Mi cuaderno de verano de Cuadernos Rubio (2021). Defensor de la educación emocional y del primordial papel que deben tener la motivación y la diversión en los procesos de aprendizaje.*



# INTRODUCCIÓN PARA LOS ALUMNOS

¿Qué os parece si organizamos en clase unas olimpiadas parecidas a las del libro?

Os enfrentaréis por equipos a una serie de pruebas, en las que ganaréis puntos. Todos los equipos obtendrán un premio por su participación, y el equipo que consiga más puntos al final de la olimpiada, tendrá un premio muy especial...

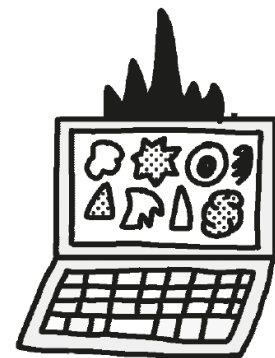
¿Te animas? ¡¡¡¡Pues vamos al lío, JUJÁ!!!!

Eso sí... ¡Buen rollito! La idea no es "montar una guerra" entre los equipos. Todo tiene que estar orientado a pasarlo bien, desde el compañerismo y el sentido del humor.

Antes de empezar...

Aquí encontraréis el booktrailer de este libro

<https://youtu.be/qlmwnCi78X0>



Os animamos a cambiar el diálogo entre Inés y Albert y convertirlo en vuestro propio gametrailer. ¡Podéis grabar vuestros nuevos diálogos y compartir el vídeo en las redes sociales de vuestra escuela etiquetando a @penguinaulaes!





# PONTE UN MOTE... ¡SIN REBOTES!

Para empezar... ¡Necesitas un mote!

Un mote o apodo es otro nombre que se le da a una persona, relacionado con alguna característica especial o llamativa, que le diferencia del resto.

¿Recuerdas por qué llaman así a estos personajes?



EL CORCHEA

Le llaman así porque...



EL RAINBOWS

Le llaman así porque...



LA METEOSAT

Le llaman así porque...



EL TÉIBOL

Le llaman así porque...



LA VIEJA

Le llaman así porque...



EL PÍXEL

Le llaman así porque...



LA MINITAURO

Le llaman así porque...

Para esta olimpiada, como los personajes del libro, necesitarás tener un mote "molón".

**Inventate un mote que te guste y una explicación que justifique ese apodo.** Puedes utilizar un mote que realmente tenga que ver contigo, o inventarte todo un personaje diferente a ti. Tú eliges. Y recuerda: si ayudas a otra persona a elegir su mote, que sea divertido y no le moleste.

*Si nos reímos juntos genial.  
Si alguien no se ríe, ya no es divertido.*



☀ Me llamo...

☀ Y mi mote va a ser...

☀ Me llamarán así porque...

DIBUJA TU AVATAR AQUÍ

**También puedes diseñar tu avatar, como los que aparecen en el libro**



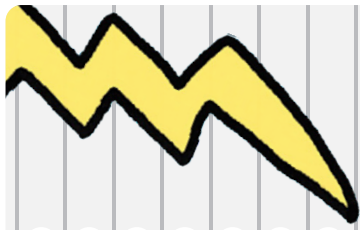
Quando hayáis terminado, podéis leer en clase vuestros motes y enseñar los avatares. ¡Será divertido!











## EMPEZAMOS A LIARLA... ¡PREMIO!

### ¿Cómo va a funcionar esto?

Al finalizar cada prueba, todos los equipos tendrán que votar la propuesta que más les haya gustado, de entre el resto de grupos.

Estas son algunas ideas para organizar cómo puntuar las pruebas:

- 🌸 Un solo voto por equipo y prueba.
- 🌸 No vale abstenerse y no se puede votar a tu propio equipo.
- 🌸 El equipo que reciba más votos en total, conseguirá el punto de esa prueba.
- 🌸 En caso de empate, ambos equipos se llevan el punto.

Podéis modificar esta propuesta de puntuación si se os ocurren otras ideas y estáis de acuerdo.

A diferencia de lo que ocurre en el libro, no tenéis que elegir a alguien que realice las pruebas en solitario. Trabajaréis por equipos, y elegiréis la mejor de las mejores propuestas para intentar ganar cada prueba.

### Empezamos la olimpiada... ¡con los premios!

Antes de empezar, hay que decidir un detalle muy importante. ¡Los premios! ¿Cuál sería el premio que os gustaría recibir? Por ejemplo... Que os inviten a una merienda, que os preparen el desayuno un día, elegir los sitios del bus en la próxima salida, que os regalen un dibujo o una manualidad, que os escriban una poesía, que os aplaudan cada vez que entréis en clase durante una semana...

Tenéis 5-10 minutos. Pasado ese tiempo, cada equipo debe proponer un premio para el grupo ganador de la olimpiada, y premios de consolación para el resto. Lo ideal es que sean cosas divertidas y por supuesto, con el visto bueno del profe o de la profe.

El equipo cuya propuesta de premio para el vencedor sea la más votada, recibirá 1 punto.

El equipo cuya propuesta de premios de consolación sea la más votada, recibirá 1 punto.

**¡Tiempo!**



# ¡JUJÁ, MENTIRAS Y BATALLA DE GALLOS!

Aquí tenéis algunas pruebas divertidas de lengua, relacionadas con elementos del libro. Podéis elegir alguna, o realizarlas todas... ¡Al lío!

## ¡JUJÁ!

### ¡JUJÁ! 5-10 min

Podríamos decir que ¡JUJÁ! es el grito "de guerra" de nuestros protagonistas. Una especie de "seña de identidad" del grupo.

**En esta prueba, cada equipo debe diseñar un grito "de guerra" para la clase.**

¿Qué se os ocurre? Cuando acabe el tiempo, tenéis que gritar cada grupo por turnos vuestra propuesta, y explicar por qué habéis elegido ese grito "de guerra" en concreto.

¡Al lío!

El equipo cuya propuesta de grito "de guerra" sea la más votada, recibirá 1 punto.



### Vamos a contar mentiras, ¡y verdades!

Inés no quería ir al cole porque se sentía avergonzada... y le soltó algunas mentiras a su madre para librarse de ir a clases. No le sirvió de mucho, porque su madre rápidamente se dio cuenta de que, lo que le dolía, era el orgullo.

¿Os ha dolido alguna vez el orgullo? Habladlo en equipo.

En esta prueba debéis explicar lo mejor posible qué significa eso de "doler el orgullo", y poner un ejemplo real que os haya ocurrido.

También debéis escribir la mejor mentira creativa que se os ocurra para no ir al cole.

Tenéis 10-15 min, para luego exponer por turnos vuestras propuestas.

El equipo cuya propuesta explicando y poniendo un ejemplo real de "doler el orgullo" sea la más votada, recibirá 1 punto.

El equipo cuya propuesta de mentira más creativa para librarse de ir al cole sea la más votada, recibirá 1 punto.

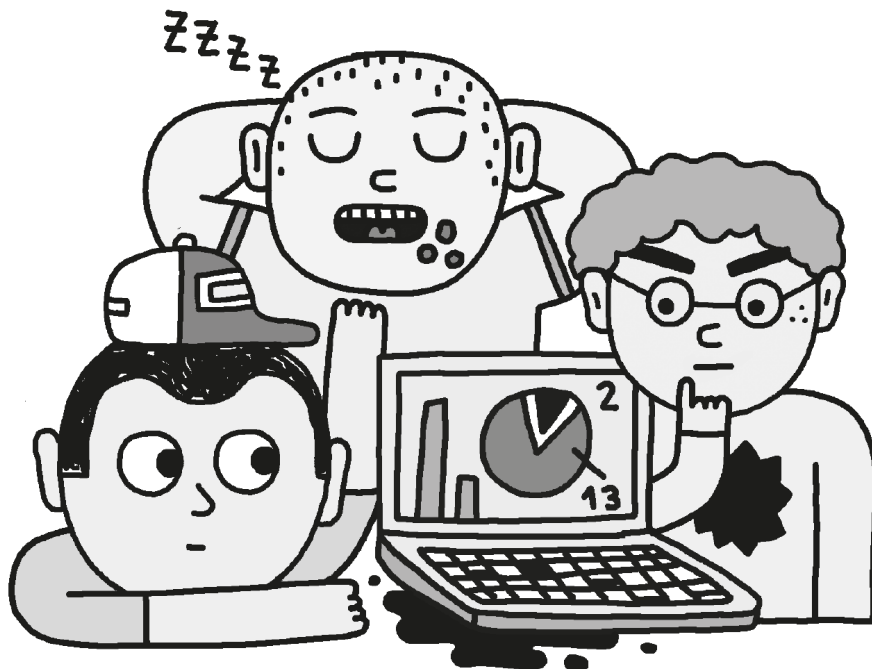
### ¡Batalla de gallos!

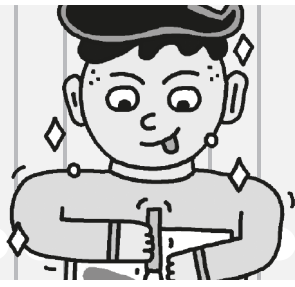
Tenéis que componer un rap de al menos 8 versos "vacilando" sobre vuestro equipo, y lo "flipantes" que sois.

Tenéis 10-15 min, para escribir vuestras rimas y prepararlas. Luego alguien de cada equipo va a rapear su composición por turnos a toda la clase, y a votar.

El equipo cuya composición "rapeando por mi equipo" sea la más votada, recibirá 1 punto.

El equipo cuya interpretación "rapeando por mi equipo" sea la más votada, recibirá 1 punto.





## VAMOS A PONERLE ARTE A ESTO

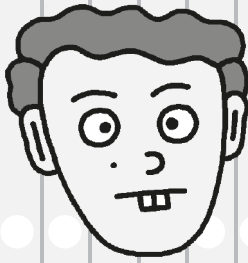
«Y es que la Meteosat se lo había currado a tope: el escenario parecía un plató de televisión.»  
«Su fortaleza está al fonde de un acantilado. Hay que bajar por un barranco superempinado...  
Ha construido un castillo enorme...»

Ahora vais a realizar una prueba de plástica. Cada equipo va a realizar dos dibujos (el tamaño, el tiempo y los materiales permitidos podéis decidirlos en clase antes de empezar la prueba). Uno representando el plató de TV de la "Meteosat" y otro con vuestra versión creativa del castillo del juego final de 6ºB.

Después los mostraréis al resto de equipos y votaréis.

El equipo cuyo trabajo "**plató de TV**" sea el más votado, recibirá 1 punto.

El equipo cuyo trabajo "**castillo de 6ºB**" sea la más votada, recibirá 1 punto.



## A DARLE AL COCO

Os toca diseñar  
las pruebas finales de la olimpiada.  
¿Qué podríais hacer?

Tenéis que proponer varias pruebas "molonas", parecida a las del libro o no. Por ejemplo: algún juego en el patio, o de matemáticas, o de ciencias, algún pasatiempo online, una prueba de idiomas, de cocina...

Todo lo que se os ocurra, puede dar mucho juego.

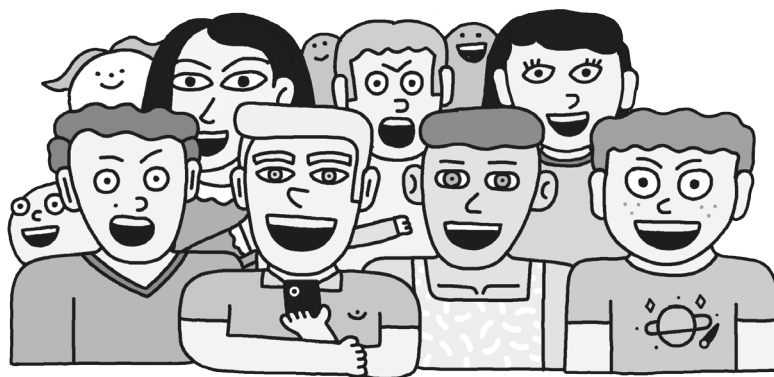
Cada equipo va a proponer 2 pruebas diferentes. 10-15 min.

En esta ocasión se elegirán 2 pruebas (las más votadas), pero deben ser propuesta de distintos equipos.

Los equipos cuyas pruebas finales de la olimpiada propuestas sean las más votadas, recibirán 1 punto cada uno.

Y luego... ¡A jugarlas!

Tenéis que decidir cómo vais a puntuar las pruebas finales de la olimpiada. ¡A divertirse! Y a disfrutar y compartir los premios.

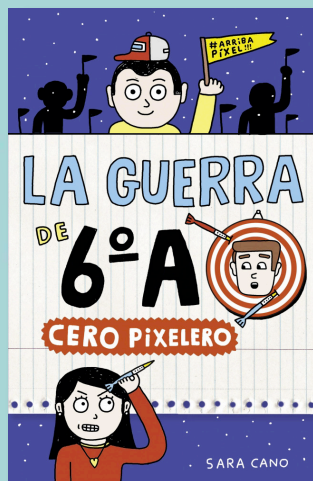
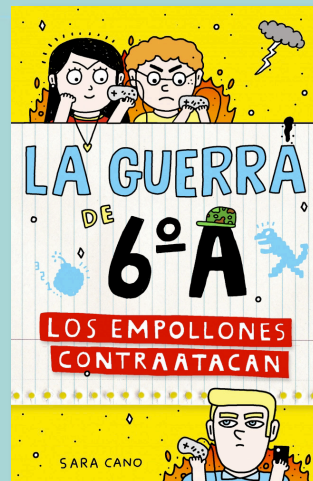


# ¡JUJÁ!



# LA GUERRA DE 6ºA

¡UNA SERIE DE HUMOR  
Y DIVERTIDOS ENFRENTAMIENTOS!



¡JUJÁ!

Esta es la historia oficial y verdadera de todo lo que ocurrió, documentada por nosotros mismos, la mitad inocente de la guerra: **los chicos de 6ºA**





Esperamos que hayáis disfrutado leyendo este maravilloso libro y con las actividades de esta guía. Podéis compartir con nosotros vuestro trabajo o enviarnos cualquier comentario a [penguin.aula@penguinrandomhouse.com](mailto:penguin.aula@penguinrandomhouse.com). También podéis subir imágenes al Instagram de vuestro centro y etiquetar a [@penguinaulaes](https://www.instagram.com/penguinaulaes) para que podamos compartir vuestra experiencia. ¡Muchas gracias!