



guía

DE LECTURA



La obra

Título **Chismorreo** / Autor **Pepe Maestro** / Ilustradora **Leire Salaberría** / ADR, 76 / 48 páginas

El autor

Pepe Maestro nació en Cádiz y se licenció en Filología Hispánica. Su pasión por contar historias viene marcada por un día en que su padre le llevó a la playa y descubrió una enorme ballena que yacía muerta en la orilla. Aquella imagen le impresionó tanto que hoy sigue mirando el mar para ver qué le entrega. El amor por el teatro le llevó a fundar la compañía de títeres Cataplof, con la que recorrió numerosos lugares para representar obras como *La flor de trébol* y *El único lobo*. En Edelvives tiene publicados otros títulos, como los de la colección Colorín colorado y Los cuadernos de Violeta.

Argumento

Los habitantes de la ciudad de Chismorreo tienen una pasión irrefrenable: hablar, hablar y hablar. Es lo que más les importa a todos, salvo a Bartolo, que, como es mudo, tiene la gran cualidad de saber escuchar. Cada mañana Bartolo baja al río para encontrar el silencio y buscar la tranquilidad de la naturaleza. Hasta que un día encuentra una caracola y, admirado ante la belleza del sonido que emite, decide que debe compartir su hallazgo con toda la gente de Chismorreo.

Nadie le hace caso en un principio, pues todos parecen estar muy ocupados parlotando, pero un hecho cambiará el desinterés. Como por arte de magia, los habitantes de Chismorreo se quedan sin voz y sin palabras. Bartolo logrará devolverles el habla con sus peculiares hazañas circenses.

Comentario

Chismorreo es un divertido libro escrito en clave de humor y en el que su autor nos presenta a unas gentes que bien podrían pertenecer a nuestro mundo. Los diálogos entre los personajes aparecen en forma de bocadillo y, junto con la expresión de sus rostros, dotan a la historia de ese gran ruido que trata de transmitir el relato cuando las personas hablan y hablan. El final del libro manda un mensaje claro y de suma importancia al lector: es importante saber escuchar.

Temas

- La convivencia.
- La comunicación.
- El humor.
- Aprender a escuchar.
- La búsqueda de la tranquilidad y el silencio.
- La valoración de las personas.
- El circo.

Reflexiones

Las primeras páginas del libro nos muestran la vida en Chismorreo como una ciudad inmersa en el caos y el ruido que provocan sus gentes al hablar. Este aspecto queda muy bien reflejado en las coloridas ilustraciones que acompañan al texto, en las que se muestra a personajes de distinta índole entablar conversaciones de todo tipo pero con un elemento común: la banalidad. Autor e ilustradora buscan reflejar lo que sucede en la sociedad en la que vivimos. El autor nos invita a reflexionar sobre la necesidad de buscar el silencio como herramienta indispensable para aprender a escuchar a los demás. Y lo hace a través de la figura de Bartolo, un niño con el cual el lector puede sentirse identificado.



Vamos a despegar.....

1. Chismorrear

Los habitantes de Chismorreo se pasaban horas y horas hablando de muchas cosas. Describe de qué sueles hablar tú con tus amigos/as.

2. El personaje misterioso

Fíjate bien en esta imagen. ¿Quién puede ser el personaje alto de la izquierda y qué está haciendo?





En pleno vuelo

1. El sonido

Enumera cinco cosas cuyo sonido te parezca agradable y cinco que produzcan sonidos que consideres desagradables.

Sonidos agradables	Sonidos desagradables
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.

2. Generosidad

Cuando Bartolo descubrió la belleza del sonido que emitía aquella caracola que encontró en el río, lo primero que pensó fue en compartirlo. ¿Qué objeto o recuerdo te gustaría compartir a ti? Explica por qué.

Aterrizando



1. ¿Qué es esto?

Observa la ilustración y escribe el nombre de cada cosa en el lugar que corresponda para responder a las preguntas.

Puerros

Carro de la compra

Muletas

Llave inglesa

Brócoli

Dentadura postiza

Escayola

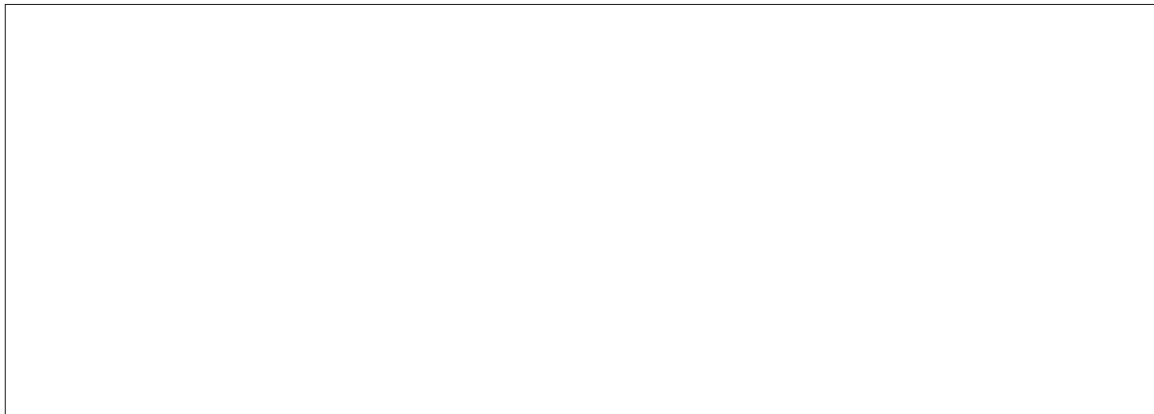


- Hay tres verduras que son iguales. ¿Cómo se llaman?
- Hay una verdura de color verde. Su nombre es
- Lo utilizamos para ir al supermercado.
- Se usan cuando tienes dañado un pie.
- Herramienta que utilizan los fontaneros.
- Objeto que se coloca en la boca.
- El médico la pone cuando te rompes un hueso.

Taller de creatividad

1. Hogar dulce hogar

Chismorro tiene forma de caracola. Dibuja una nueva ciudad para sus habitantes, pero que tenga otra forma.



2. Voy a inventar

Observa la imagen e imagina una nueva historia.





Sugerencia de actividades

Vamos a despegar

- **¿Chismoso?** Antes de dar comienzo a la lectura, podemos entablar un debate con los alumnos sobre qué consideran ellos que es ser una persona chismosa. Aportarán ejemplos para conocer su visión de la gente más próxima o de la que han escuchado hablar. Se pueden hacer preguntas como: ¿Los abuelos son chismosos? ¿Los padres chismorrean? ¿Consideras que los políticos son chismosos? Es importante que argumenten sus respuestas.
- **Shhhh.** El silencio es algo que muchos buscan cuando quieren estar tranquilos. Pero también es importante saber guardar silencio para escuchar realmente a los demás. Forma parte de nuestras vidas y es, en muchas ocasiones, necesario para nuestro bienestar. ¿Qué significa para los niños el silencio y qué puede representar para ellos? Abriremos una charla en la clase.

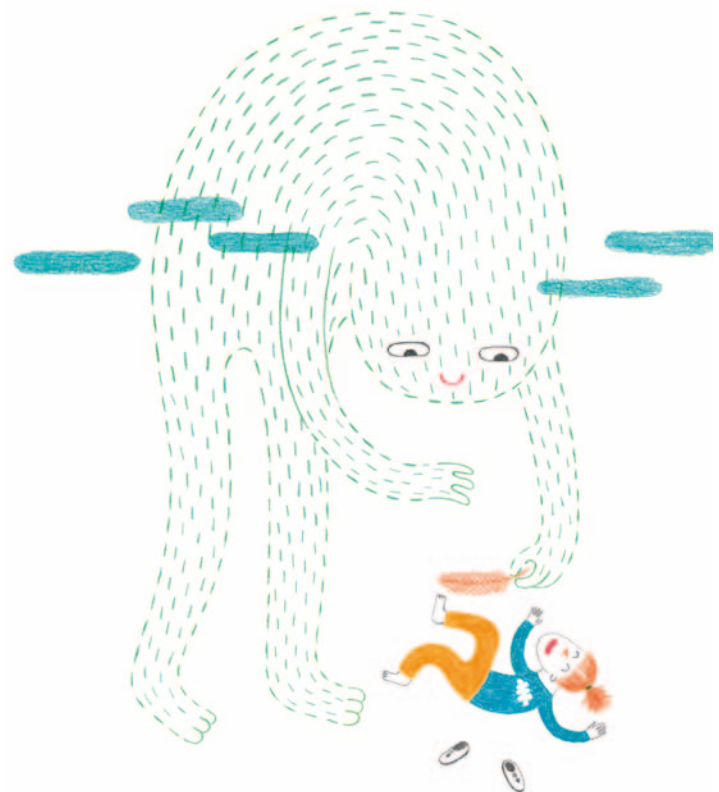
En pleno vuelo

- **Teléfono escacharrado.** Pediremos a los alumnos que se coloquen en dos o tres filas. El niño o la niña que inicie el juego dice una frase corta en voz baja a la persona que tenga detrás. El mensaje debe transmitirse, sin ser modificado, a través de toda la fila. El último niño debe reproducir la frase dicha por el primero. Si la frase es correcta, el primero ocupará el último lugar y el segundo comenzará a transmitir un nuevo mensaje.
- **Correvidile.** Colocamos a los alumnos en corro. Se establece un turno de juego. El primer jugador puede pronunciar la palabra que quiera y el siguiente debe decir una palabra que comience con la última sílaba de la anterior. Ejemplo: si el primer jugador dice «silla», el siguiente tiene que

decir una palabra que empiece con «lla» como llavero.

Aterrizando

- **¡Acción!** Pediremos a un alumno que salga al centro de la clase y reproduzca mediante gestos y sin articular ni una palabra el título de una película que el profesor o profesora le dirá al oído. El resto de la clase tiene que adivinar de qué película se trata.
- **Palabrerías.** Siguiendo el ejemplo del libro, los alumnos irán saliendo por turnos a la pizarra. Pueden elegir entre escribir una palabra «que haga cosquillas», «que estalle como un globo de agua» o «que pase de puntillas».





Solucionario

En pleno vuelo

Respuestas sugeridas.

Sonidos agradables	Sonidos desagradables
1. El canto de los pájaros.	1. Los coches cuando circulan.
2. El agua al correr.	2. Una máquina taladradora.
3. El susurro.	3. Los gritos.
4. La música de piano.	4. La televisión muy alta.
5. El latido del corazón.	5. Un objeto pesado que cae al suelo.

Aterrizando

- Puerros.
 - Brócoli.
 - Carro de la compra.
 - Muletas.
 - Llave inglesa.
 - Dentadura postiza.
 - Escayola.
- Ajo. Mar. Oso. Uña. (Respuestas sugeridas).

Fragmentos especiales

Aquel sonido eran las voces de sus habitantes, que estaban todo el tiempo hablando y hablando: exclamar, vocear, chapurrear... cualquier cosa, mientras sus bocas no dejaran de hacer ruido: lo mismo un murmullo que un cuchicheo, una charla que un discurso. Daba igual un grito que un susurro, el canto de un gallo o el de una lechuza. (Pág. 6.)

Tras su último número, Bartolo hizo una reverencia y la plaza estalló en aplausos. Acababan de asistir a un maravilloso circo silencioso que los había dejado perplejos. Los habitantes de Chismorreo se dieron cuenta de que, por primera vez, habían escuchado a Bartolo. (Pág. 30.)