

AUTORA

Moony Witcher

ILUSTRADOR

Bruno Hidalgo

TEMAS

Paz y guerra. Medio ambiente. Fantasía. Magia. Resolución de conflictos. Amistad. Geografía y viajes. Familia. Enfermedad. Trabajo en equipo. Animales fantásticos

COMPETENCIAS

Sociales y cívicas. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender

RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS

Biología y Geología

N.º DE PÁGINAS: 248



# El increíble viaje de Garry Hop

*El libro de la magia*

## POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque reflexiona sobre lo absurdo de la guerra y la importancia de unir fuerzas para lograr el bien común. Porque transmite un profundo respeto a la naturaleza, encarnada en la Isla de Hunnia. Porque narra una odisea llena de magia protagonizada por dos niños que, frente al odio que se profesan sus pueblos, anteponen la amistad y la paz. Porque la autora describe con maestría el maravilloso mundo de fantasía que ha creado.

## RESUMEN DEL ARGUMENTO

Una brutal guerra consume a fiderbos y verrotos, dos pueblos enfrentados por poseer la mágica Isla de Hunnia, fuente de todas las plantas medicinales del mundo. El verroto Garry Hop emprende un peligroso viaje a la isla para conseguir las medicinas que necesita su madre para sobrevivir. Durante el trayecto conocerá a Alina, una fiderba con la que vivirá emocionantes aventuras. Juntos se sobrepondrán a los conflictos que enemistan a sus pueblos y lucharán en pos de un objetivo común: salvar Hunnia.

## PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para lectores que se sientan atraídos por la magia y la fantasía. Está especialmente indicado para aquellos a los que no les asusten las historias largas, ya que, aunque la estructura narrativa no reviste una gran dificultad, la longitud puede echar para atrás a algunos lectores.

## PROPUESTA DE ACTIVIDADES

### INDIVIDUAL

Propón a tus alumnos que anoten los títulos de los **nueve capítulos** del libro. Después, deben inventar un **nuevo título** para cada uno que sea representativo de su contenido.

### PAREJAS

Organiza a tus alumnos por parejas. Cada una de ellas tendrá adjudicado un **personaje** y deberá encontrar una serie de **palabras relacionadas con la historia** cuyas iniciales formen el nombre de dicho personaje (*Alina: aventura, lucha, isla, naufragio, águilas*). Las parejas podrán reflejar su trabajo en una cartulina adornada con técnicas de *lettering* y crear después un mural conjunto en el aula.

### GRUPO

Sugiere a tus alumnos que, en grupos de 4 o 5, preparen un **folleto informativo** de carácter publicitario sobre la **Isla de Hunnia**, fuente de todo tipo de plantas medicinales y sanadoras. Pueden utilizar el mapa que aparece en las primeras páginas del libro, explicar las características principales de la isla, describir los animales endémicos, advertir sobre los posibles peligros, etc.

### BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA

Modera un **debate** en el aula sobre la **medicina convencional** y la **medicina natural** a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Saben qué diferencias existen entre la medicina convencional y la natural? ¿En cuál confían más? ¿Por qué?
- ¿Suelen tomar muchos medicamentos? ¿Cuáles?
- ¿Qué precauciones hay que tener con el consumo de medicamentos?
- ¿Qué remedios naturales conocen? ¿Para qué se utilizan?



## TALLER DE ESCRITURA

El mapa de Garry le da indicaciones sobre el camino que debe seguir y los peligros que debe evitar. Pide a tus alumnos que imaginen el **viaje** a un **lugar mágico** y escriban en unas 10 líneas las **instrucciones** para llegar imitando el modo de hablar de la *tabula eloquens*.