

AUTORA

Patricia García-Rojo

ILUSTRADOR

Alejandro Villén

TEMAS

Amizade. Medio ambiente. Educación para o consumo. Animais. Responsabilidade. Imaxinación e creatividade. Humor. Traballo en equipo

COMPETENCIAS

Persoal, social y de aprender a aprender. Emprendedora

RELACIÓN CON OUTRAS ÁREAS

Educación Artística (Plástica)

N.º DE PÁXINAS: 64



Un robo moi esvaradío

Limpeza por sorpresa!

POR QUE LER ESTE LIBRO

Porque narra unha historia chea de aventuras sobre uns pequenos seres imaxinarios que habitan entre o lixo. Porque, a través dun relato moi divertido, fai fincapé na importancia de manter a hixiene e respectar o contorno. Porque o texto vai acompañado dunhas ilustracións tenras e expresivas que fomentarán o interese e a proximidade dos lectores cara aos personaxes.

RESUMO DO ARGUMENTO

Estar limpo é alta traizón no mundo dos cotrosos. Borro, Mancha, Graxa e Mofo precisan un plan para contra a ira do rei Cotroso contra o seu amigo Ro, así que lle furtan o xabón. Ro irá tras eles na compañía de Tina, a súa amiga humana, nunha persecución chea de cambios de tamaño e croques (para Tina) e un montón de saltos espaciais nos que Ro precisará da axuda doutros animais para seguir o rastro dos cotrosos. Os ladróns, ao escapar polo río, acabarán limpos e cheos de espuma.

PARA QUEN É ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores, pois a sinxeleza da historia e as expresivas ilustracións complementáanse cun toque de humor que atraerá mesmo o lector máis remiso. Para aquelas aulas nas que se queiran promover os hábitos de hixiene.

PROPOSTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Pídelles aos teus alumnos que **resuman** a historia con só **cinco** ou **seis palabras**. Poden referirse a personaxes, feitos, temas ou a aquilo que máis lles chamase a atención (por exemplo: *cotrosos, plan, xabón, robo, animais, persecución, raspiñeiros, espuma, limpeza, canción etc.*). Despois, anotade no encerado todas as palabras para conseguir un resumo máis completo en gran grupo.

GRUPO

Proponlles aos teus alumnos o xogo de **Adiviña** o **personaxe**. Para levalo a cabo, escribe os nomes de todos os personaxes da historia en papeis pequenos (*Tina, Ro, o rei Cotroso, Borro, Mancha, Graxa, Mofo, o raposo, as formigas, os ratos, a señora Toupa e as londras*) e xúntaos todos nunha caixa. A seguir, por quendas, cada alumno collerá un papel e representará (ben a través de acenos, ben a través de breves pistas) o personaxe que lle tocasse. Os demais compañeiros deberán adiviñar de quen se trata.

PARELLAS

Por parellas, anima os teus alumnos a levar a cabo unha **misión de limpeza**. Para realizala, cada parella escollerá un lugar (o seu cuarto, o seu escritorio, un caixón de xoguetes, un andel, un armario etc.) e terá que facer unha foto antes e despois de poñer orde para observar e comentar as diferenzas. Despois podeades poñer en común como foi o proceso e compartir algunhas ideas para manter a orde no noso contorno (*tirar ou reciclar o que non serve, clasificar os obxectos, regalar o que non utilizamos etc.*).

EDUCACIÓN ARTÍSTICA (PLÁSTICA)

A maxia de Ro permítelles aos personaxes aparecer e desaparecer en lugares diferentes. Pídelles aos teus alumnos que imaxinen a que lugar lles gustaría **teletransportarse**. Lémbbralles que pode ser un lugar real ou imaxinario e que poden aparecer eles sós ou con outras persoas. Unha vez que o pensasen, pídelles que plasmen a súa idea nun debuxo decorándoo como máis lles guste.

TALLER DE ESCRITURA

Ro é capaz de comunicarse coa toupa, o raposo, os ratos e as formigas, pois coñece a fala de todos os animais. Anima os teus alumnos a meterse na pel do cotroso e **inventar unha conversa** coa súa mascota (*can, gato, hámster, pez etc.*), o seu animal favorito (*león, crocodilo, golfiño etc.*), unha criatura fantástica (*yeti, unicornio, serea, hipogrifo etc.*) ou mesmo unha especie extinta (*dinosauro, mamut, tigre dentes de sabre etc.*). Con quen falarían? Que lle preguntarían? Escoitarían algunhas queixa dos humanos?