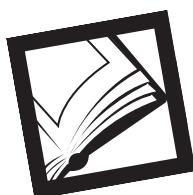


**GRUPO
EDITORIAL
norma**

LOS CABALLEROS DE LA MESA DE LA COCINA

Jon Scieszka



Acerca de la obra

Este libro es una muy buena introducción a la fantasía de la Edad Media y al mundo de sus personajes conocidos por sus hazañas, leyendas y aventuras. Camelot refleja un mundo donde valores como la justicia, la lealtad, la bondad se enfrentan a fuerzas malignas y a seres sobrenaturales que representan los antivalores.

Beto tiene dos amigos, Sergio y Pacho. Además de los dos amigos, Beto tiene un tío mago que le manda de cumpleaños un libro mágico. Un libro que al abrirse transporta a los tres amigos y al lector a la época del rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda. Apenas entran a esta lejana época, se enfrentan al Caballero Negro y a otros personajes medievales. Por salir airosos de estos enfrentamientos, el rey Arturo los nombra Caballeros de la Mesa Redonda.

Así como por la gracia de un mago del siglo XX viajan en el tiempo, por la gracia de otro mago, Merlín, se devuelven a su época de origen.



Datos del Autor

Jon Scieszka es profesor en una escuela de Manhattan, Nueva York. Vive en Brooklyn con su esposa y sus dos hijos, y es autor de otros libros sobre el trío de Pacho, Beto y Sergio.

El ilustrador, Lane Smith, colabora con periódicos y revistas. Ha sido premiado por la sociedad de ilustradores de Nueva York.





Motivación para la lectura

No todos los libros tienen la propiedad de trasladar al lector en el tiempo a otras épocas o a otros lugares. Este es un claro ejemplo del libro como puerta a otros mundos. Seguramente usted como maestro ha descubierto la magia de la lectura y se ha dejado llevar por el maravilloso mundo de los personajes y seres fantásticos.

Si usted lo ha logrado, entenderá la importancia de fomentar en sus alumnos la fantasía y la capacidad de enredarse entre los hilos de las historias.

Pregunte a sus alumnos si han leído un libro que los haya hecho viajar en el tiempo y en el espacio. Escriban los títulos de las obras y permita que quienes los leyeron comenten sus emociones.

Presente *Los caballeros de la mesa de la cocina* como una historia que los llevará a viajar en el tiempo y que los involucrará en una serie de aventuras propias de la época de Camelot, el rey Arturo, los Caballeros de la Mesa Redonda, etc. Proponga a los niños realizar la lectura del libro de manera individual y en sus casas.



GRUPO
EDITORIAL
norma

Los caballeros de la
mesa de la cocina



Jon Scieszka



A ctividades de prolongación de texto

L os caballeros de la mesa de la cocina

» Prepararse para jugar

Desarrollo

«Preparaos para morir» es la frase favorita del Caballero Negro cuando enfrenta a los tres amigos. «Preparaos para jugar» puede ser la frase motivacional para entrar en el fascinante mundo medieval.

Antes de proponer la actividad como tal, permita que los niños expresen sus impresiones sobre el libro. Pregunte: ¿Quién conoce historias sobre el rey Arturo y sus caballeros? ¿Han visto películas o tienen libros sobre el tema? Establezca un diálogo.

Recopile películas, libros y otros materiales que permitan dar a conocer a los niños, teniendo en cuenta su edad, la época medieval: cómo vestían, los castillos, los diferentes oficios, cuáles eran los enemigos, cómo se escribían los libros, etc.

«Preparaos para jugar» propone que los niños por grupos construyan con material de desecho un castillo como el de Camelot, una aldea medieval y que elaboren en plastilina los personajes principales de las leyendas del rey Arturo. Esto con el fin de jugar a las aventuras de los caballeros y contar sus historias.

» El libro mágico se abre en la edad de piedra

Desarrollo

En la página 65, Pacho, que está jugando béisbol con sus amigos, hace el siguiente comentario: «Tenemos que irnos de aquí. Esto es como la Edad de Piedra».

¿Qué pasaría si los tres amigos abrieran el libro mágico en una página de la Edad de Piedra? ¿Con quién se encontrarían en lugar del Caballero Negro?



Esta actividad propone que los niños con su ayuda investiguen en la biblioteca o traigan materiales de sus casas sobre esta era. A partir de la información recogida realicen una ilustración sobre el tema. Este será el inicio de otra aventura de los tres amigos. Se abre el libro mágico en la Edad de Piedra y se viaja a esta época donde necesariamente pasarán aventuras y de donde se saldrá por obra y gracia de un mago de la época.

De acuerdo con la edad de los niños, considere si esta historia debe crearse de manera colectiva o en pequeños grupos.

► Concurso de adivinanzas

Desarrollo

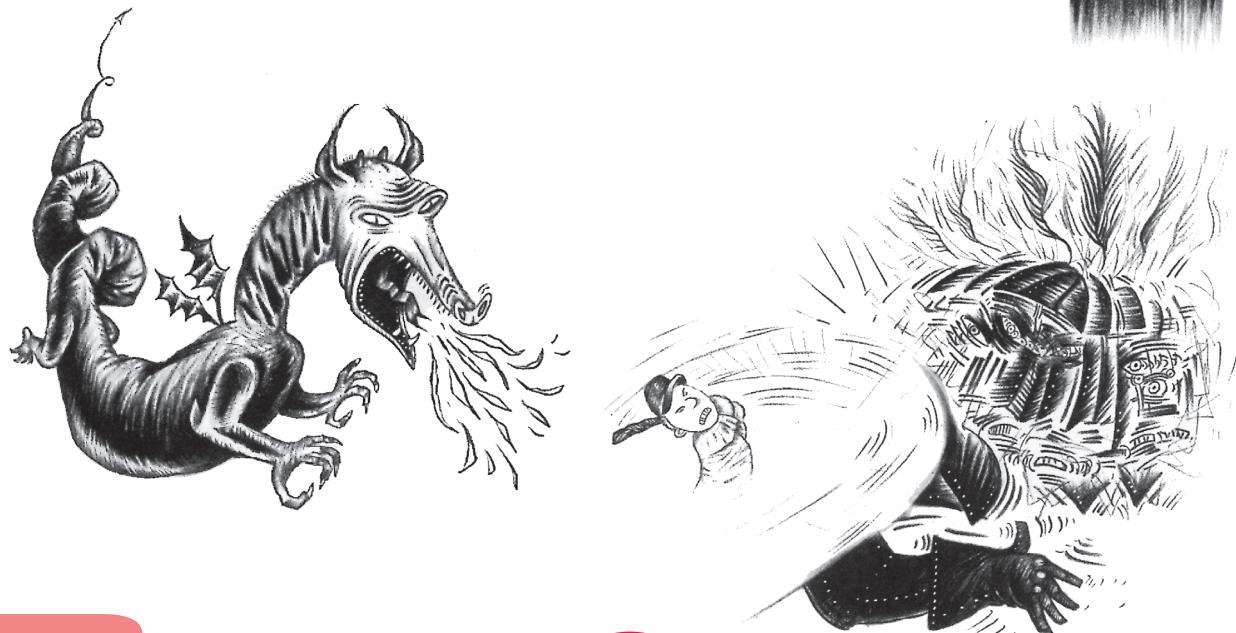
Sergio reta al gigante con adivinanzas. Rete a sus alumnos a que en dos equipos jueguen a las adivinanzas. Establezcan inicialmente las reglas del juego. Sería divertido que como penitencia tuvieran que contar historias de gigantes y de dragones.

► Abracadabra

Desarrollo

El mago Merlín era el más famoso del reino. Con la llegada de los tres amigos, Merlín se sintió un poco desplazado y pidió a los niños mostrar sus habilidades.

Invite a sus alumnos a realizar una sesión de magia. Preparen los trucos y pida a unos que hagan las veces de jurado. El ganador será nombrado Mago de Clase y tendrá que sorprender a sus compañeros con un truco estrella.





Desarrollo de competencias

Área de matemáticas



Lleve a los niños a definir qué es un círculo. Recuerden las medidas de distancia, teniendo en cuenta las mayores y menores de 1 metro. Repasen conversiones.

Salgan del salón. Midan distancias y experimenten la expresión tantos kilómetros a la redonda. Analicen qué es lo que ven. Solicite a los niños hacer una lista que represente los lugares observados.



Lleve a los niños a pensar en lugares muy solitarios y cuáles son los tipos de cosas que se encuentran en ellos. Comparen con lo observado en la ciudad, y saquen conclusiones.

Área de lenguaje



Mencionen las distintas regiones del país de residencia. Hagan una lluvia de ideas sobre las distintas maneras como hablan en cada una de esas regiones. Definan qué es el acento, la entonación, etc.

Invite a los niños a imitar a los habitantes de las distintas regiones. Analicen las expresiones y dichos más comunes de cada una de dichas regiones. Permita que los alumnos expresen qué piensan de ellos y qué es lo que les parece gracioso y qué no. En lo posible, solicítelos escribir un pequeño diálogo en donde se ilustren las distintas formas de hablar.

Pida a los alumnos expresar qué piensan ellos que va a pasar con los regionalismos, si estos perdurarán o se perderán y a qué se podrá deber esto, si a los medios de comunicación, la tecnología, etc.

Área de ciencias naturales



Definan qué es un ecosistema. Mencionen sus distintos nombres y sus respectivas ubicaciones.

Lleve a los niños a realizar una pequeña investigación en donde determinen cómo era cada uno de los ecosistemas hace un tiempo, 20, 30, 50 años atrás. Pida mencionar cifras, nombres de las especies, etc. En lo posible, invite a los alumnos a

**Área de
ciencias
sociales**



mostrar cuáles especies desaparecieron, cuáles están a punto de hacerlo y cuáles están amenazadas. Comparen los distintos ecosistemas y de acuerdo con lo investigado, deduzcan cuáles son los ecosistemas que más han sido atacados por el hombre, y piensen si ya se están tomando correctivos a nivel global y regional para detener la destrucción e iniciar una recuperación.

Para aquellos ecosistemas poco destruidos, pida a los alumnos pensar en estrategias que les permitan evitar que les suceda lo mismo que a los más destruidos.

Revisen qué son un mito y una leyenda. Lleve a cada niño a exponer su propia definición. Imaginen y definan qué es un gigante y cómo lo imaginan en el aspecto físico y de comportamiento.

Solicite realizar una investigación sobre leyendas que hablen de gigantes. Cuál era su papel en las distintas culturas, de dónde venían, cómo venían y a qué venían. Comparen similitudes y diferencias y compártanlas entre todos, sacando las conclusiones pertinentes. Relacionen esto con la necesidad de explicar orígenes de personas de sitios desconocidos.

Estimule la imaginación de los niños, pensando qué nos enseñarían los gigantes en el momento actual de nuestra sociedad o de nuestra cultura. Acepte respuestas sustentadas.



**Área de
valores**



Pregunte a los niños cuáles de ellos realizan algunas de las comidas del día en compañía de sus padres. También, indaguen quienes tienen reuniones familiares periódicas.

Analicen esas comidas, si son especiales, si se hacen menús distintos, si en la preparación de los mismos se involucra a distintos miembros de las familias, y cómo es el consumo de los mismos. Compartan similitudes y diferencias y analicen los motivos para ello.

Permita que los alumnos expresen sentimientos y sobre todo aclare si los niños expresan lo que viven o lo que desean que fueran las reuniones en familia. Establezcan estrategias para comunicar a los padres los deseos. Evalúen qué tan efectivas son esas estrategias.

Notas

Los caballeros de la
mesa de la cocina



Jon Scieszka

GRUPO
EDITORIAL
norma

Observaciones

GRUPO
EDITORIAL
norma

Los caballeros de la
mesa de la cocina



Jon Scieszka