

La Isla de los Espejos

ACTIVIDADES Y GYMKHANA

I. ESTUDIO Y TRABAJOS SOBRE EL LIBRO

1. Duración.

Aproximadamente un mes.

2. Objetivos.

- A partir de la lectura de *La Isla de los espejos*, que los lectores vivan como propias sus aventuras y se animen a leer otros libros.
- Potenciar la Biblioteca, eje cultural de un instituto.
- Descifrar y comprender los mensajes que contiene el cuento.
- Estimular la imaginación lectora.
- Fomentar la participación en una actividad del instituto.

3. Responsables

Serían, en principio, el Departamento de Lengua junto con el Departamento de Actividades. Se intentará también la participación de los compañeros de Tecnología y EPV, que colaborarían en la confección de carteles, dibujos, cueva de duendes y otros trabajos.

4. Procedimientos.

Preanuncio:

+ Unos días antes del comienzo, para enganchar a los alumnos, como una especie de preanuncio, hacer una CUEVA DE DUENDES con trozos de espejos pegadas a sus paredes, utilizando papel de envolver marrón u otros medios. Podría situarse en la Biblioteca.

+ Colocar en un sitio bien visible estos cuatro enigmas, ampliados lo más posibles:

- ❖ EL JEROGLÍFICO de la página 113: "A siete pies sobre el libro, manos de vida o muerte"

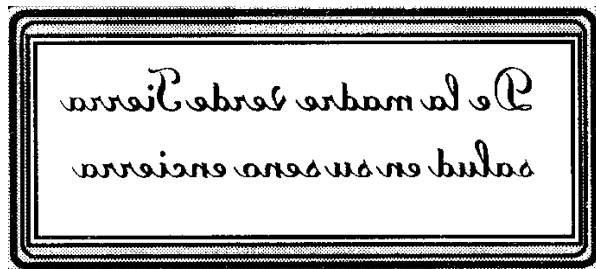


- ❖ EL ACRÓSTICO del reloj de sol de página 39: EL SOL

ES FUEGO QUE MATA Y DA LA VIDA
LUZ QUE A LOS MORTALES SIEMPRE GUÍA.
SEGUID LA DIRECCIÓN DE LA ANTORCHA:
ONDAS DE ORO EN SU ENTORNO IRRADIA,
LUCE SOBRE EL BOSQUE Y DA LA HORA

- ❖ LOS TRES VELOS con las inscripciones de la página 86:
 - Velo dorado:
"Sol de oro que reluce, atrae y quema"
 - Velo plateado:
"Luna de plata que enloquece"
 - Velo verde esmeralda:
"Tierra verde, madre tierra"

- ❖ LA CAJA MÁGICA de la página 88: "De la madre verde tierra salud en su seno encierra"



AL LADO DE ESTOS CARTELES SE DIBUJA LA ESFINGE DE LA PÁGINA 24 CON ESTA LLAMADA: **"Atrévete a descifrar estos enigmas"**

Presentación:

Se convoca a todos los interesados para hacer una presentación pública de la actividad en la que se explica al alumnado los pormenores de la misma y se presenta el libro que van a leer y sobre el que van a trabajar.

Premios:

Se establecen tres premios (básicamente, libros y material escolar¹), para quienes consigan más puntos por responder a las cuestiones y trabajos, que se reseñan en la última parte de estas hojas, para ahondar en el disfrute y conocimiento del libro,

Los profesores de Lengua tendrán en cuenta también estas aportaciones para la nota de clase.

Para que no se desanimen los que vean mucha dificultad en obtener premio, se entregarán también papeletas, por cada respuesta o trabajo entregado, para una rifa final.

4. Desarrollo.

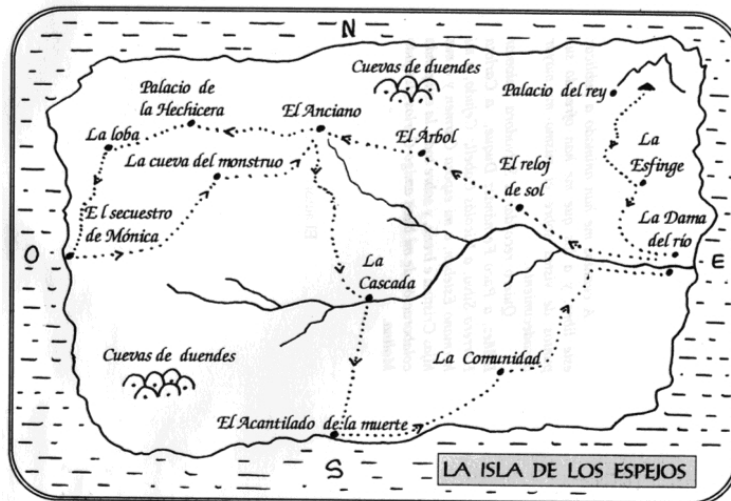
Se coloca en la Biblioteca u otro lugar adecuado un panel grande con el plano de la Isla que aparece al principio del libro, con el trazado de los protagonistas.

Los mejores dibujos que vayan entregando los alumnos sobre los elementos y personajes de la Isla (Arbol, rey de los duendes, río, duendes espejos, Dama, anciano, loba, Hechicero, colgante de la comunicación, etc.) se irán colocando en los lugares del

¹ También se puede regalar alguna pelota, recordando la que perdieron en el parque los protagonistas y que les devolvió la señora al final. Es muy conveniente que los regalos estén expuestos, desde el principio, a la vista del alumnado para estimular su participación.

recorrido del plano que corresponda, hasta ir completando el mapa-mural de La Isla de los espejos. Cada día los alumnos interesados recogerán de la biblioteca o de Secretaría las preguntas para traer respondidas al día siguiente. Se aconseja un máximo de tres diarias.

(Hay al final de estas hojas 70 preguntas. Las cincuenta primeras están formuladas siguiendo el orden correlativo de los capítulos. Cuando se entreguen diariamente las preguntas a los alumnos no deben ser correlativas.)



PUNTUACIONES:

- Pregunta respondida correctamente: 1 punto.
- Dibujo o trabajo manual entregado: de 1 a 10 puntos.
- Cada cuestión respondida, trabajo o dibujo, recibirá igualmente una papeleta con un número para una rifa final.
- Cada libro leído de la biblioteca durante el mes que dura la actividad, (deben rellenar ficha del mismo para justificar su lectura) supone 5 puntos.
- Disfraces del día de clausura: de 1 a 10 puntos.
- Se sugiere que haya también premio al aula mejor decorada con frases o dibujos sobre personajes o lugares de *La Isla de los espejos*.
- El grupo ganador de la Ginkana que viene a continuación recibirá premio aparte.

5. Clausura

Se colocará en lugar visible el mapa mural de la Isla, una vez completado con los dibujos. Puede haber también una exposición con los trabajos manuales presentados sobre el libro.

Para ese día podrán venir disfrazados de personajes del cuento.

Los actos de la clausura consistirán:

1. Charla - coloquio con el autor de *La Isla de los espejos*.
2. Visita a la Exposición.
3. Realización de la Gimkana.
4. Entrega de premios.

La Isla de los Espejos

II. GIMKANA

+ Sería interesante que todos los asistentes al acto de la Gimkana pudieran oír, a través de altavoces, lo que van diciendo los distintos personajes, así como las respuestas de los que participan.

Desarrollo:

-Se juega a la gimkana en grupos de cuatro o cinco. Y deben haber leído el libro y demostrar un buen conocimiento del mismo.

-El plano de la Isla, trazado con polvo de escayola, ocupará el patio más amplio del instituto. Los participantes, transportados a la isla fantástica, deberán estar atentos para superar, en el menor tiempo posible, todas las pruebas.

-Por cada prueba superada satisfactoriamente recibirán 5 puntos.

-En el lugar que le corresponda en el plano de la Isla estarán, convenientemente caracterizados, los siguientes personajes: Rey con varios duendes soldados, la Esfinge, la Dama del río, el Árbol, el Anciano, El Hechicero. Javi, Mónica y Sergio esperarán a los participantes a la salida de la Isla.

-Junto a cada personaje habrá un monitor disfrazado de duende, con un espejo colgado al cuello, que observará el desarrollo de las pruebas y entregará los puntos.

-Cada grupo se dirige, para empezar, a cualquiera de los personajes que hay en la Isla.

LA ESFINGE

Cuando llegan ante la Esfinge, esta les dice:

-Bienvenidos. Buscad el lugar donde le río se entrega.

Y, tras una pausa:

-¿Sabéis qué personaje se encuentra allí?

Sólo cuando respondan correctamente, o sea, la Dama del Río, la Esfinge les propone la siguiente prueba. (Si no saben responder, el monitor les dirá que busquen otro personaje de la Isla y vuelvan más tarde.)

-Sabéis que los tres amigos del cuento hallaron una inscripción muy cerca de mí.

Buscadla y leedla en voz alta.

(La inscripción, como indica el libro, se encuentra a los pies de la Esfinge, oculta debajo de unas hojas secas.)

El monitor les indica que tienen un minuto para encontrarla y leerla:

Ελ χαμινο ερεσ τυ

Βυσχα ελ λυγαρ δονδε ελ ρ|ο σε εντρεγα.

(Está escrita con caracteres griegos, pero aún así puede descifrarse, y, sobre todo si recuerdan cómo venía en el libro.)

Si la encuentran y no saben leerla en el tiempo marcado, el monitor les entrega sólo 2 puntos. Si no la encuentran, cero puntos. **5 puntos** si superan la prueba.

DAMA DEL RÍO

Una vez delante de la Dama del Río, el monitor les entrega una hoja con el siguiente diálogo:

UNO DEL GRUPO:

–¿Eres la Dama del Río?

DAMA:

–*Os esperaba. Yo soy la Dama del río.*

OTRO DEL GRUPO: (Si quien pregunta es el mismo, la Dama no le hace caso, debe ser otro)

–¿Por dónde debemos ir para superar pronto todas las pruebas?

DAMA:

No existe un camino, vosotros debéis trazarlo con vuestro esfuerzo e inteligencia.

UN TERCERO DEL GRUPO:

–¿Pero, por qué debemos hacer?

DAMA:

–*En la estrofa que hay a continuación hallaréis la pista. Adiós.*

Es fuego que mata y da la vida
Luz que a los mortales siempre guía.
Seguid la dirección de la antorcha:
Ondas de oro en su entorno irradia,
Luce sobre el bosque y da la hora.

El monitor los avisa de que deben averiguar el enigma que encierran estos versos y que cuentan sólo con un minuto. Si averiguan el acróstico el monitor les entrega los **5 puntos**.

EL ÁRBOL

(Lo ideal sería que no hubiera que “fabricarlo” sino que existiera un Árbol vivo en el patio.)

–*Bienvenidos a la sombra de mis ramas.*

Las palabras del Árbol pueden estar grabadas con voz grave en una casete que, al llegar el grupo, un monitor la activa disimuladamente.

– *Y yo os pregunto: ¿los árboles os ayudan a vosotros, los humanos?*

Tras las posibles respuestas, él dice:

–*Como sigáis con tantos incendios...¿Qué harán ustedes sin nuestra fruta? ¿Cómo se purificaría el aire? ¿De dónde obtendrían las medicinas? ¿Cómo fabricarían los muebles?*

Media un breve silencio para la reflexión.

–*Andad, tomad uno de esos mensajes que cuelgan de mis ramas, completadlo, y entregadlo al hombre más bueno y más sabio de la Isla. Saludadlo de mi parte, pero en voz alta, que es un poco sordo. Adiós, amigos.*

(Recogen una hoja de árbol dibujada)

La hoja dice:

Soy vuestro a_____ el Árbol. Cuando el ser hu___no aca_____ia mis ra_as, cua___do me ha___a con dul___ra o me a___raza, me siento co____o; yo, a cambio, le en___o una cor_____e de en____a y de v____a que ema___ de mis an___llos Inter____s.

El monitor les advierte de que tienen dos minutos para terminarlo. Si lo completan a tiempo, el monitor les da **5 puntos**. Por cada error, un punto menos.

EL ANCIANO

A cada grupo que llega, el anciano, que está sentado, le pregunta:

–¿Traéis el escrito de mi amigo el Árbol?

Si no lo traen, le monitor les envía al Árbol.

Si lo traen, el monitor le indica que lo entreguen al anciano. Este observa el escrito y lo lee en voz alta:

Cuando el ser humano acaricia mis ramas, cuando me habla con dulzura o me abraza, me siento contento; yo, a cambio, le entrego una corriente de energía y de vida que emana de mis anillos internos.

-Bienvenidos, amigos. ¿Qué tal estáis?

Tras la posible respuesta, continúa el anciano:

-Bueno, quisiera haceros algunas preguntas: ¿Creéis que hay más gente mala que buena en el mundo?

Espera a que contesten algo y luego continúa:

-Escuchad bien: Cada ser humano lleva en su interior un recipiente rebosante de buenos sentimientos. Si bebe de él con frecuencia, reina la armonía y se suavizan los conflictos.

Tomad. (Entrega a cada uno un botella pequeña de agua.) Bebed un poco. (La abre cada uno y bebe.) ya sabéis, cuando estéis más enfadados, no hay nada como un buen trago de agua. Y para terminar os voy a hacer una pregunta:

-¿Cómo se llama el personaje que anunció las tres señales?

Si responden Epifanio, el monitor les entrega **5 puntos**.

REY DE LOS DUENDES

-Escuchadme bien: Tomad al instante la espada de acero, hoja de filo brillante. Repito: Tomad al instante la espada (Y les señala una especie de callejón sin salida, hecho de tablas, cartones o corcho blanco. En la puerta de entrada hay una espada colgada como la que aparece en el libro en la página 108. Deben coger la espada como les ha dicho el rey y entregarla al monitor quien entonces les abrirá la puerta. Una vez el grupo dentro, el monitor cierra la puerta en la que ahora, desde el interior del corredor, podrán ver que pone "trampa mortal". Pero verán también que al final del pasillo, en tamaño grande, está dibujado el jeroglífico de la página 113.

Monitor:

*-Si sabéis descifrarlo os entregaré **5 puntos** y podréis salir; de lo contrario, tendréis un punto de penalización por cada palabra de ayuda que os yo diga hasta completar su significado.*

Una vez concluida la prueba, salen.

EL HECHICERO

-Hola, amigos, como Hechicero, soy muy curioso, por eso quisiera ver lo que sabéis y si estáis verdaderamente preparados para recibir el premio de esta Gimkana. Os voy a hacer tres preguntas.

Monitor:

*-Tenéis un máximo de 15 segundos para responder cada pregunta y obtendréis también **5 puntos por cada una**.*

Hechicero:

¿Estáis preparados...?

Primera: ¿Sabéis lo que llevaba en su pico el pájaro que entró en mi palacio?

Monitor: ¡Tiempo!

Hechicero:

Segunda: ¿Qué había dentro de la estatua de Narciso?

Monitor: ¡Tiempo!

Hechicero:

-Tercera: ¿Con qué fruta comparo yo un libro cuando estoy con los tres protagonistas en mi biblioteca?

Monitor:

-¡Tiempo!

Respondidas las preguntas, el monitor les entregará los puntos alcanzados.

MONICA, JAVI, SERGIO

Los tres protagonistas del libro están colocados junto a un cartel que pone Salida. Hacen sentar en unas sillas a los grupos que van llegando. Si hay más de un grupo con todas las preguntas respondidas, es decir con 40 puntos, ganará quien haya llegado primero. De todos modos, por el hecho de participar recibirán todos una camiseta o un libro, que podría ser la segunda parte de *La Isla de los espejos*, o sea, *El Monasterio perdido*.

Cuando lleguen todos los grupos, se establece este diálogo entre ellos:

MÓNICA:

-Ya acabó nuestra aventura en *La Isla de los espejos*. Tenemos que separarnos y volver a nuestras casas.

JAVI:

- Nuestros padres no se lo van a creer.

SERGIO:

-Estos amigos (señala a los grupos) creerán que hemos soñado o que todo fue un invento.

MÓNICA:

-No, Sergio, no podrán decir eso, porque podemos ofrecerles dos pruebas:

JAVI Y SERGIO:

-¿Pruebas?

MÓNICA:

-Sí, una, la amistad entre nosotros, más honda y definitiva. Y otra, esta. (Les muestra el colgante que le regaló el Anciano. Sergio y Javi cogen también los suyos.)

SERGIO:

- ¿Volveremos alguna vez a la Isla de Mojaser?

Se oye el ladrido de un perro.

JAVI:

- Si la *loba* dice que sí, volveremos.

Los tres saludan a los presentes y entregan a cada uno el premio de participación. A continuación se hace la entrega general de premios y concluye la actividad. También existe la posibilidad de representar un teatro de algún capítulo del libro. El autor tiene hecho uno sobre el capítulo del Árbol.

TRABAJOS Y PREGUNTAS

1. POSIBLES TRABAJOS

❖ Dibujos, figuras de papel, tela, cartón...

-Sobre los personajes del libro:

Mónica, Javi, Sergio, Rey Cristalino El Reflejado, El Anciano, El Hechicero, Esteban, La Esfinge, La Dama del río, El Árbol, Narciso, El Mensajero del caballo blanco, Efraín el Herbolario.

-Sobre las plantas que se citan en el libro:

Falso ciruelo, sauces, álamos blancos, alcornoque, encina, enebros, abedul, cedro, haya, roble, castaño, magnolio, adelfa, madroño, platanera, juncos, zarzas, nogal, buganvilla, rosa.

-Sobre los animales que se nombran

Ardilla, Cigüeñas, pantera, ruiseñores, loba, alondra, ciervos, serpientes, cabra de monte, oso, oveja, grillos, oropéndola, cisnes, gamos, leones, aguilucho, lechuza, caballo, rinoceronte, elefante, buitres, mariposa, cuervo, jabalí, jilgueros, gatos, gaviota, gorrión, mirlo acuático, paloma, murciélagos.

-Sobre lugares del cuento

Palacio del rey, Cueva de duendes, Cueva de Solón el héroe tras la cascada, Boca del diablo del acantilado, palacio del Hechicero, Cueva del monstruo que secuestra a Mónica, Narciso mirándose en el espejo del río, Biblioteca del Palacio del Hechicero, Cárcel de la Isla.

2. PREGUNTAS SOBRE LA ISLA DE LOS ESPEJOS

1. El libro nombra una glorieta en el parque ¿Sabes qué es una glorieta?
2. ¿Cómo era Javi?
3. ¿Cómo era Mónica?
4. ¿Cómo era Sergio?
5. ¿A quién echan las culpas de que se hubiera perdido la pelota en el parque de la ciudad?
6. ¿Cómo vestía el rey de los duendes?
7. ¿Qué era, en realidad, el *espejo de fuego*?
8. La esfinge tiene algo en la mano, ¿con qué lo comparan los tres protagonistas?
9. ¿Qué mensaje había escrito a los pies de la Esfinge?
10. Escribe lo que la Dama dice del río.
11. La Dama del río indica a los chicos la dirección que deben seguir, ¿Cuál es?
12. Transcribe los versos grabados en el reloj de sol.
13. Busca en el diccionario el significado de la palabra *acróstico*.
14. Transcribe la descripción que hace el libro de “EL Árbol”.
15. ¿Con qué edad dice el Árbol que murieron su padre y su abuelo? Si te fijas bien, corresponden a las fechas de dos acontecimientos muy señalados en la historia de la Humanidad. ¿Cuáles son?
16. Sergio pregunta al Árbol qué es lo que más teme. ¿Qué respuesta le da?
17. El autor compara la furia de los tres amigos para salvar al Árbol con un animal. ¿Cuál es?
18. ¿A qué llamaban los duendes *norma fundamental de la Isla*?
19. Escribe las tres señales que predijo el vidente Epifanio.
20. Cuando habla de los *huesos del héroe*, ¿a qué héroe se refiere?
21. El Hechicero oía, en sueños, una voz muy dulce que cantaba. Transcribe el texto de la canción.
22. ¿Qué palabras se podía leer en la tapadera de la caja mágica?
23. ¿Quién *fabricó* el ungüento que había dentro de la caja mágica?
24. ¿Qué significan las frases latinas *aude sapere* y *terra viridis*?
25. ¿Qué música de gregoriano cantaban los monjes cuando apareció Efraín?
26. ¿Qué peculiar inquilino acompañaba a los chicos en la trampa mortal?

27. Dentro de la trampa mortal hay dos manos grabadas en piedra. Transcribe el significado de cada una.
28. Javi le da a la loba herida su nombre científico. ¿Cuál era?
29. ¿Qué se le ocurrió a Mónica para no perderse en el bosque cuando fueron a buscar comida para la loba herida?
30. ¿De qué ingeniosa manera salvó Javi a Sergio de los duendes cuando fue a buscar comida para la loba?
31. ¿Cómo dieron de beber los protagonistas a la loba?
32. ¿A qué pájaro asemeja el autor a una flauta de pico?
33. En el libro se nombran muchos animales; busca en el diccionario la descripción de los cinco que más te agraden; describe cinco con la ayuda de un diccionario.
34. ¿Con qué motivo Sergio llama al amigo “Javi repelentis”?
35. ¿Qué detalle salvó a Mónica de manos del monstruo?
36. Junto a la cueva del monstruo los chavales descubren un lago, ¿con qué compara el autor esta extensión silenciosa de agua subterránea?
37. ¿Por qué el joven Esteban comenzó a ver cosas extrañas y llegó a caerse por un barranco?
38. ¿Cómo se llamaban los pájaros que atravesaban la cascada sin mojarse?
39. ¿Qué decía la inscripción grabada a la entrada de la cascada? ¿Con qué intención la colocaron allí los duendes espejos?
40. ¿Qué hallazgo decisivo descubrieron los tres amigos en la cueva de la cascada?
41. Cuando los chicos oyen la palabra RESAJOM le aplican distintos significados. Escríbelos.
42. ¿Qué animales iban a devorar a los amigos en la *boca del diablo*? ¿Qué otro animal los salvó?
43. ¿Quiénes vieron caer a los tres amigos por el acantilado de la muerte? ¿A quién le contaron el suceso?
44. Cuando Esteban llama a voces a los tres que han caído por el acantilado, sólo oye la respuesta del mar. Escribe a qué lo compara el autor.
45. ¿Cómo se llaman los dos duendes amigos de los chicos?
46. En el libro hay una poética descripción de la noche. Búscala y escríbela.
47. ¿De quien era hijo el enigmático personaje que cabalgaba sobre un caballo blanco como la nieve?
48. Mónica, cuando, al fin, los habitantes de la Isla se quitan los espejos, les dice a quién deben mirar a partir de ese instante, en lugar de a los espejos. Transcribe sus palabras.
49. ¿Con qué nuevo nombre fue bautizada la Isla de los espejos?
50. Escribe el mensaje de despedida de “El Árbol”.
51. En la pág. 103 hay una poesía de diez versos. ¿Cómo se llama este tipo de poema?
52. Javi descubre una bonita mariposa en el capítulo de *la loba herida*. Describe los colores de ese insecto.
53. En el libro verás bonitas comparaciones. Transcribe algunas.
54. También hay frecuentes personificaciones; Busca al menos dos frases que expresen esa figura literaria.
55. El autor describe, entre otros, a estos tres personajes: La Dama del río, el Anciano, la Hechicera. Dibuja uno de los tres y copia su descripción.
56. El Hechicero habla de la lengua latina. Transcribe lo que dice de ella.
57. La Biblioteca es la parte central del palacio del Hechicero. ¿Qué frase latina estaba escrita en la pared frontal? ¿Qué significa? ¿Qué era para el Hechicero leer un libro?
58. ¿Sabes quién fue Sherlock Holmes?
59. En el capítulo de la cascada aparecen varios fenómenos meteorológicos. Escríbelos.
60. Describe la serena muerte del Vidente Epifanio.
61. Dibuja los tres velos que envolvían la caja mágica (cada uno con su color), y escribe sobre cada uno de ellos la frase correspondiente.
62. Fíjate con detención en el capítulo 16.

- Explica las consecuencias derivadas del incendio de un bosque.
 - Dibuja un cartel contra el fuego.
 - El texto compara las llamas con una Hidra. Busca información sobre este mito.
63. Busca en el diccionario el significado de estas palabras que aparecen en el libro: *Hechizo, monasterio, herbolario, quiromancia, jeroglífico, escuchimizado, cabalístico*
 64. Transcribe el significado del jeroglífico que aparece dibujado en la pág. 106.
 65. ¿Qué quiere decir la palabra MOJASER.
 66. ¿Cómo se llama el hueco del “Acantilado de la muerte”?
 67. ¿Qué aspecto presentaba el misterioso mensajero del penúltimo capítulo?
 68. ¿Qué dos pruebas ofrece Mónica al final del libro para demostrar que su aventura había sido cierta?
 69. ¿Cuál es el capítulo o la aventura que más te ha gustado? Resúmela brevemente.
 70. Escribe tu opinión personal sobre libro.

RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS

1. Pequeña plaza ajardinada, con asientos, dentro de un parque.
2. Javi, que se acercaba a los quince, con el pelo entre rubio y castaño, era más espigado de cuerpo y de ideas que Sergio, aunque algo creído.
3. Sergio tenía catorce años, moreno, de complexión fuerte, corazón generoso y un poco zoquete.
4. Mónica llevaba melena corta de color miel, muy suave, y una constelación de pecas bien distribuidas le daba un aire simpático a su pequeña cara, que mostraba una madurez superior a sus trece años.
5. A Sergio.
6. Era un poco más alto que los demás duendes, pero igualmente tocado de su estúpido orgullo. En lugar de túnica parda llevaba un blusón blanco con encajes y una capa raída de terciopelo rojo. Cubría su cabeza con una prenda semejante a un gorro de dormir.
7. Lava de un volcán.
8. Con la pelota que perdieron en el parque.
9. El camino eres tú. Busca el lugar donde el río se entrega.
10. Contemplad el río, cómo se une a la tierra y comparte generosamente con ella el agua que recibió en su juventud. Él es el espejo donde todos se miran, pero él no se mira a sí mismo. El río es la vida. Él alimenta a los peces, hace fértiles a las plantas y aplaca la sed de animales y hombres. Ahora va a fundirse en un abrazo eterno con su padre, el mar.
11. La dirección de la antorcha.
12. ES FUEGO QUE MATA Y DA LA VIDA
LUZ QUE A LOS MORTALES SIEMPRE GUÍA.
SEGUID LA DIRECCIÓN DE LA ANTORCHA:
ONDAS DE ORO EN SU ENTORNO IRRADIA,
LUCE SOBRE EL BOSQUE Y DA LA HORA
13. Composición poética en que las letras iniciales, medias o finales de los versos, forman un vocablo o una frase.
14. Era alto y frondoso, tenía un tronco recio y gris como la piel de un rinoceronte, y tan ancho, que apenas podían abarcarlo. Raíces como manos de elefantes encorvadas entraban y salían de la tierra entrelazándose. A media altura le colgaban abundantes raíces aéreas, de modo que parecía tener barba. Algunas ramas caían rendidas hasta el suelo acariciando a la tierra que les daba el alimento.

15. 1789 : Revolución francesa. 1917: Revolución rusa.
16. Lo peor de todo, lo más horrible... es el fuego. Cuando este monstruo de mil lenguas se apodera de un bosque no sólo acaba con todos nosotros sino con la posibilidad de seguir viviendo en nuestros hijos. El incendio destierra todo rastro de vida durante muchísimo tiempo.
17. Una pantera.
18. Nadie deberá ayudar a un inmigrante, porque entonces llegarán más.
19. Cuando se cure la loba herida. Cuando aparezcan los huesosos del héroe. Cuando un río de fuego ascienda por el acantilado.
20. A Solón.
21. Llevará penacho blanco:
Todo habrá de suceder
cuando vuele en tu palacio
en presencia de los tres.
22. De la madre verde tierra salud en su seno encierra.
23. Efraín el Herbolario.
24. Atrévete a saber. Tierra verde.
25. El Dies irae.
26. Un esqueleto.
27. La mano levantada hacia arriba que amenaza tiene escritas las señales de la muerte.
La mano tendida hacia abajo ofrece ayuda.
28. Canis lupus.
29. Atar trozos de cuerda en los árboles.
30. Imitando el maullido de un gato.
31. Javi arrancó varias hojas anchas de una platanera, las puso juntas hasta fabricar una especie de cuenco y bajó al riachuelo. Los otros, mientras tanto, excavaron un hoyo en el suelo. Llegó Javi y ajustó en él su recipiente de hojas lleno de agua.
32. A un rruiseñor.
33. (Deben buscarlo en el diccionario.)
34. Cuando Javi adoptó la voz de un profesor y explicó a la hermana que unas gaviotas que habían visto pertenecían a la especie "gaviota reidora."
35. Su colgante de la Comunidad.
36. Con un gigante de cristal dormido.
37. Por unas hierbas que le dieron a probar unos amigos.
38. Mirlos acuáticos.
39. Gruta maldita, muerte segura. Para que nadie entrara y descubriera los huesos de Solón el héroe.
40. Los huesos de Solón el héroe.
41. Rey sabio joven. Romped espejo al joven narciso. Reina sabia joven madre.
42. Buitres. La loba.
43. Unos pescadores de la Comunidad. A Esteban.
44. A una manada de leones hambrientos.
45. Celio y Amalio.
46. Llegó la noche. Se había presentado sin que nadie la invitara, con su inmenso traje negro y un séquito de aves nocturnas que enrarecían el ambiente con inquietantes cantos. Allá arriba, desde su ilimitada oscuridad, observaba la escena con sus brillantes y diminutos ojos, a veces móviles, siempre rutilantes y hermosos.
47. De la Dama del río.

48. Mirad al que está a vuestro lado. Miradle de frente y escuchad su corazón. Ese será a partir de ahora vuestro mejor espejo.
49. Isla de Mojaser.
50. Me salvasteis, la vida mis valientes amigos. Muchas gracias, me veréis todos los días en el parque de vuestra ciudad. Vuestro amigo El Árbol.
51. Décima o Espinela.
52. Lucía pequeñas manchas negras y blancas sobre un lienzo anaranjado.
53. Como una flota de naves ardientes envueltas en velas de fuego que avanzaba en medio de un mar incandescente.
Como el puente levadizo de un castillo que, mientras se abría, dejaba escapar de sus entrañas un tibio resplandor de luces amarillentas.
Como una Hidra caprichosa que a cada cabeza que se le cortaba le nacía otra nueva.
54. Las llamas ascendían en espiral por su tronco, dándole un abrazo de muerte mientras él chillaba enloquecido y elevaba sus brazos pidiendo auxilio.
El sol, al incidir con sus rayos sobre la fina lluvia que despedía la cascada, dibujaba en siete colores un resplandeciente arco de luz que se alzaba majestuoso sobre la entrada de la cueva formando un conjunto de indescriptible belleza.
55. (Debe dibujarlo el alumno y transcribir su descripción)
56. La lengua latina sí existe. Hoy no la habla ningún pueblo, pero con ella se ha escrito una de las parcelas más florecientes de la cultura universal. Es, además, la madre de muchas lenguas actuales del mundo y en cada una de ellas sigue viva.
57. AUDE SAPERE. Atrévete a saber. Leer un libro es como sumergirse en un océano de aguas transparentes y descubrir fabulosos tesoros.
58. Famoso maestro de detectives creado por Conan Doyle.
59. El viento se había desatado y arreciaba con fuerza resonando como el aullido de un gigante herido de muerte. Un espantoso trueno estalló al instante sobre la montaña. El estruendo, conducido por el eco, retumbó en las profundas cavidades de la cueva, dejando a los chicos sumidos en el mayor de los aturdimientos.
60. Fueron las últimas palabras de su vida. Sus ojos visionarios permanecieron muy abiertos..., fijos en el misterioso manto de la noche. Sobre sus pupilas hacían señales las estrellas, y cuando al amanecer, la aurora las fue apagando una a una con su mano rosada, el vidente se marchó con ellas.
61. (Deben dibujarlos los lectores)
62. (Es un trabajo que deben hacer.)
63. (Deben buscarlo los alumnos)
64. A siete pies sobre el libro, manos de vida o muerte.
65. Son las sílabas iniciales de Mónica, Javi, Sergio.
66. Boca del diablo.
67. Un enigmático mensajero de ojos verdes, túnica blanca y ceñidor lila, se había presentado sobre un caballo blanco como la nieve en la puerta del palacio.
68. La amistad entre nosotros, más honda y definitiva. Y otra, esta -y les mostró el colgante que le regaló el Anciano.
69. (Deben responderla personalmente.)
70. (Es opinión personal)