



GUÍA DE LECTURA

# El sombrero mágico

Mireille Messier · Charlotte Parent

---

## SINOPSIS

---

Hace mucho mucho tiempo, en una cabaña minúscula en la linde del bosque, vivían un niño y una niña que se llamaban Arlo e Isaura. Un día, su querido erizo enferma gravemente. Los poderes mágicos de los gnomos podrían curarlo. Pero encontrar a uno va a resultar mucho más difícil de lo que esperaban...



---

## PRESENTACIÓN DE LAS AUTORAS

---



**Mireille Messier** Nació en Ottawa, la capital de Canadá, donde se formó en teatro y en radiodifusión. Al acabar sus estudios, se estableció en Toronto, la metrópolis de la cercana provincia canadiense de Ontario. En 1999, gracias a su trabajo como guionista de televisión, dio sus primeros pasos en la literatura infantil y juvenil. Desde entonces ha publicado una treintena de novelas, álbumes y libros de conocimientos para jóvenes lectores. Además de autora, es actriz de voz en off, guionista, realizadora, franco-ontariense orgullosa y mamá.

**Charlotte Parent** Se dedica a la ilustración y al cómic, profesión que desarrolla en Sainte-Gertrude y en Montreal, un pueblecito y la ciudad más grande del Quebec, la región francófona de Canadá. Se licenció en Artes Visuales en la Universidad Concordia, donde se especializó en dibujo, y también posee un máster en conservación del arte. Ha ilustrado tres álbumes infantiles, y trabaja como ilustradora autónoma para el sector editorial y para organizaciones sociales. Le gusta hacer dibujos comprometidos con las causas sociales, y suele crear carteles que distribuye digitalmente de manera gratuita.



# HABLAMOS, PENSAMOS

## Después de la lectura



Los protagonistas de *El sombrero mágico*, Arlo e Isaura, son dos hermanos que viven en el bosque con su estimado compañero Pinchitos, un erizo que se enferma. La preocupación y necesidad de curar a su compañero obligarán a estos hermanos a buscar un remedio mágico solo conocido por los duendes del bosque. Esta será una tarea más compleja de lo que se esperan, y habrá que superar varias trabas para curar a su querido amigo.



*El sombrero mágico* es un álbum para disfrutar de una historia de amistad, superación y cuidado mutuo. Sus ilustraciones coloridas y dulces cautivan al lector y lo animan a buscar los duendes mágicos que a Arlo e Isaura les cuesta tanto ver.

Después de la lectura compartida, se puede proponer a los participantes conversar sobre algunos de los temas que se plantean en el libro y que hayan podido llamar la atención de los lectores. Podemos iniciar el diálogo de manera espontánea, o bien con algunas «preguntas chispa»:

- ¿Qué es lo que te ha sorprendido / gustado / no gustado / emocionado del cuento?
- ¿Crees que son buenos amigos Arlo e Isaura? ¿Qué hace que alguien sea un/a buen/a amigo/ga? ¿Y un mal amigo?
- ¿Cuáles son tus mejores amigos/gas? ¿Qué cosa especial crees que han hecho por ti? ¿Qué harías tú por ellos/ellas?
- En esta historia, Arlo e Isaura se encuentran con muchas dificultades para poder ayudar a su amigo. ¿A ti te ha pasado alguna vez que las cosas han sido más difíciles de lo que parecía? ¿O que algún amigo que haya necesitado tu ayuda?

También puede ser un buen momento para escribir una carta a un buen amigo o amiga, compartiendo recuerdos de buenos momentos y explicando por qué los hace feliz su amistad.

# PROPUESTAS PARA CREAR

## Después de la lectura



### 1. EL BOSQUE DEL SOMBRERO MÁGICO

Muy a menudo, cuando acabamos la lectura de un cuento que nos ha gustado, deseamos continuar habitando el mundo que se nos ha presentado. En esta actividad proponemos la realización de un pequeño escenario narrativo. Esta propuesta puede servir para «jugar el cuento» una vez que ha finalizado la narración, o para preparar la narración después de haber presentado el libro.



#### MATERIALES:

- Cartulina
- Sobre de cartón reciclado
- Tijeras
- Siluetas impresas de los personajes
- Palos de pincho
- Cinta adhesiva
- Tempera sólida (Puede sustituirse por ceras o lápices de colores)
- Rotulador negro grueso
- Cola de barra
- Tinta para sellos
- Hojas

El escenario consta de tres elementos: **fondo de bosque, casita y personajes.**

## 1. FONDO

En primer lugar, plegamos de manera horizontal la cartulina (preferentemente azul oscuro) aproximadamente a  $\frac{1}{3}$  de la base, y la cortamos de forma que nos quede en dos tiras largas (una de  $\frac{2}{3}$  y la otra de  $\frac{1}{3}$ ). Plegamos las dos partes, por separado, y por la mitad, de manera acumulativa para conseguir dos piezas de acordeón de ocho páginas cada una.

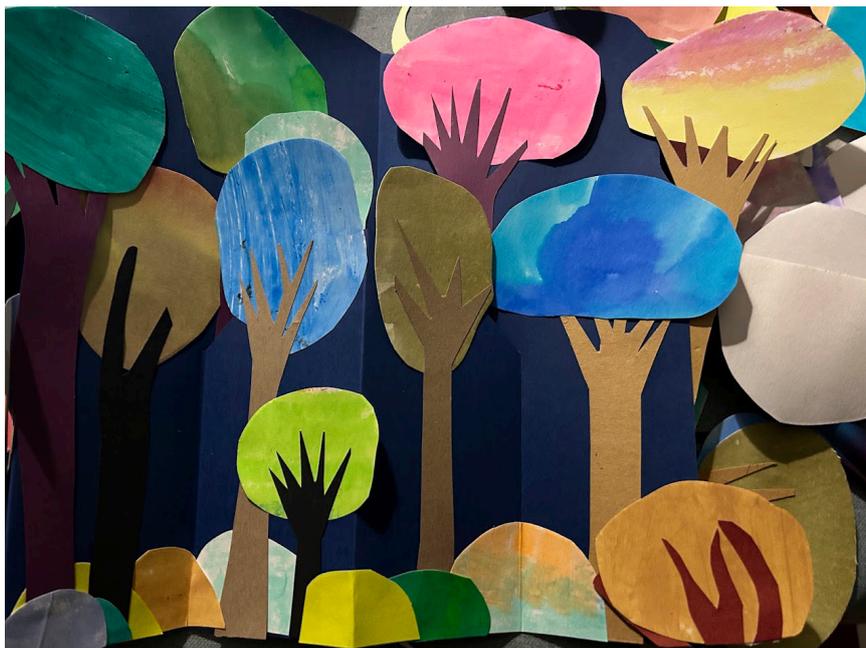


Esta será la base que representará el bosque mágico y que se decorará con árboles, hojas y gnomos escondidos. Para hacer la decoración, utilizaremos la técnica del *collage* con papeles coloridos y con textura.

Colorearemos folios blancos usando las témperas sólidas para conseguir papeles de colores y con cierta textura. Para decidir los colores del bosque, hay que fijarse en los colores que están representados en el libro. Recortamos las hojas en formas redondeadas, irregulares (imitando la ilustración del libro).

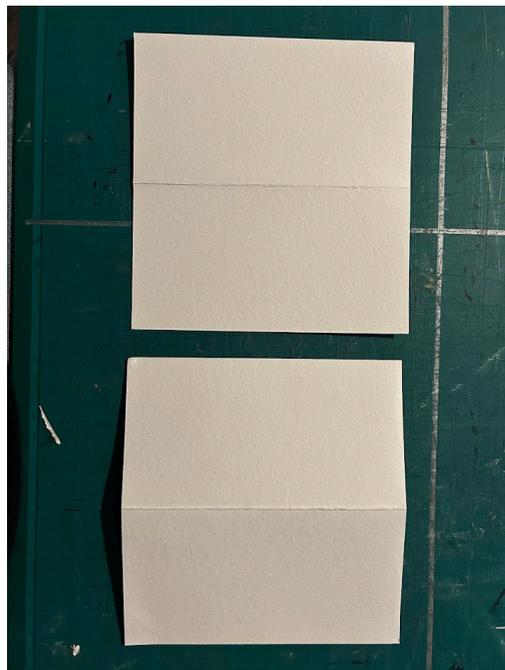


En la base se dibujarán troncos de árboles con el rotulador negro grueso y se irán enganchando las piezas coloridas para representar los arbustos y copas del bosque. Incorporamos a los gnomos, que los iremos escondiendo entre la vegetación. Opcionalmente, podemos incorporar solapas en la base para descubrir a más gnomos escondidos. Una buena opción para dar un toque diferente es la estampación de hojas naturales utilizando la tinta por sellos.



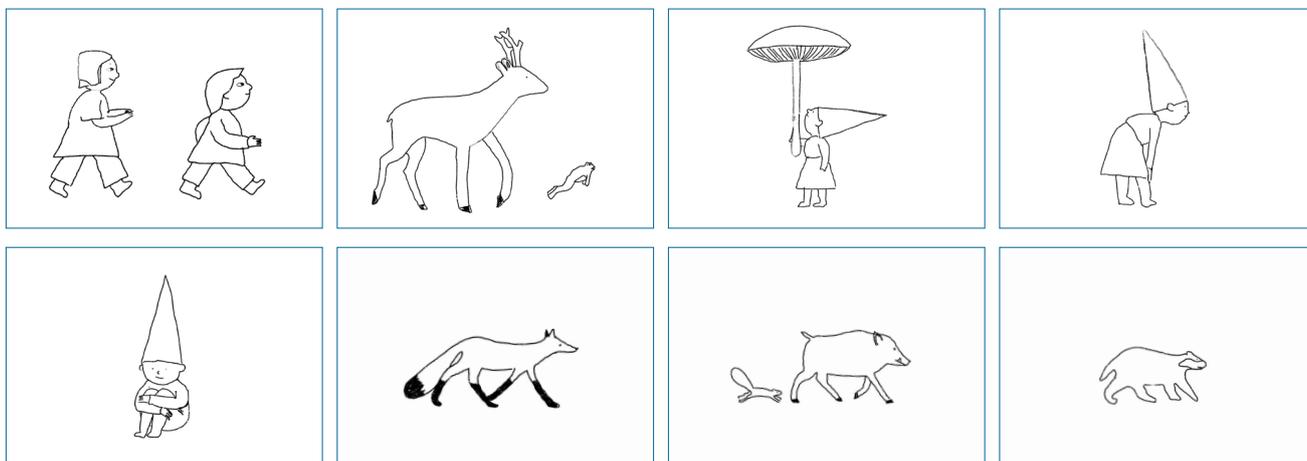
## 2. CASITA

A continuación, hay que construir la casa de Arlo e Isaura. Se puede hacer con cartulina o cartón. Cerraremos tres partes y dejaremos una pared abierta para que los personajes puedan entrar y salir fácilmente. Para construir la casa, usamos cartón reciclado delgado. Recortamos las diferentes piezas y las encolamos o fijamos con cinta de pintor (en función del gramaje del cartón). Decoramos la casa tomando como referencia la ilustración del libro.



### 3. PERSONAJES

Para finalizar, se preparan los personajes. Podemos dibujar nuestros personajes en cartulina o papel de acuarela. Lo recortamos y, para acabar, incorporamos un palé de madera para poder manipular la figura. Opcionalmente, podemos utilizar niños y animales de bosque. *Ver anexo.*



Ahora organizamos las diferentes partes para montar el escenario narrativo y de juego inspirado en *El sombrero mágico*.





## 2. ¿DÓNDE ESTÁN LOS GNOMOS?

El eje fundamental de esta historia consiste en la búsqueda de los gnomos mágicos del bosque para poder curar al pequeño Pinchitos. Una buena opción es organizar un juego de pistas buscando a los gnomos escondidos en casa o bien en el exterior (bosque, jardín o parque).

Se preparan seis pequeños sombreros mágicos con cartulina o fieltro (también pueden usarse figuritas de madera), las diferentes pistas y los materiales que se especifican más abajo. La propuesta consiste en esconder los materiales para elaborar los sombreros. Con cada pista se encontrará un material distinto para elaborar un sombrero mágico para cada participante al final de la actividad.

- PISTA del punto inicial
- PISTA del punto siguiente + tijeras
- PISTA del punto siguiente + fieltro o cartulina de color rojo
- PISTA del punto siguiente + cinta adhesiva de doble cara
- PISTA del punto siguiente + hoja de instrucciones
- PISTA del lugar donde realizar el taller del sombrero mágico



### 3. PASTELILLOS DEL BOSQUE

Una de las cosas que más gustan a los gnomos y a otras criaturas del bosque son los pastelillos de frutos rojos. En esta actividad, os proponemos ser cocineros y preparar una merienda deliciosa.

#### INGREDIENTS:

- 150 g de frambuesas
- 150 g de arándanos
- 250 g de fresas
- 150 g de azúcar panela
- 75 g de almendra en polvo
- Piel de limón
- Masa brisa o de hojaldre



#### ELABORACIÓN:

1. En primer lugar, se lava la fruta y se cortan las fresas en trozos más pequeños.
2. Ponemos todos los ingredientes en una cazuela pequeña a fuego bajo y removemos suavemente hasta que el azúcar quede emulsionado con los líquidos de las frutas. Dejamos reposar unos diez minutos.
3. Extendemos la masa brisa y la cortamos en porciones más pequeñas. Untamos los moldes con mantequilla y colocamos las porciones de masa brisa. Ponemos la masa al horno durante unos diez minutos a 170 grados. Pasado ese tiempo, añadimos la fruta al molde y lo volvemos al horno ocho minutos más a 180-190 grados.
4. Dejamos enfriar los pastelillos, ¡y listos para compartir y disfrutar de una merienda muy especial!

## 4. DE TELAS Y COLORES

En la casa de los hermanos podemos apreciar el gusto por la decoración textil con las mantas de *patchwork* y los diseños textiles en la ropa de los protagonistas. En esta actividad nos inspiraremos en los diseños textiles florales para crear nuestro propio patrón.

### MATERIALES:

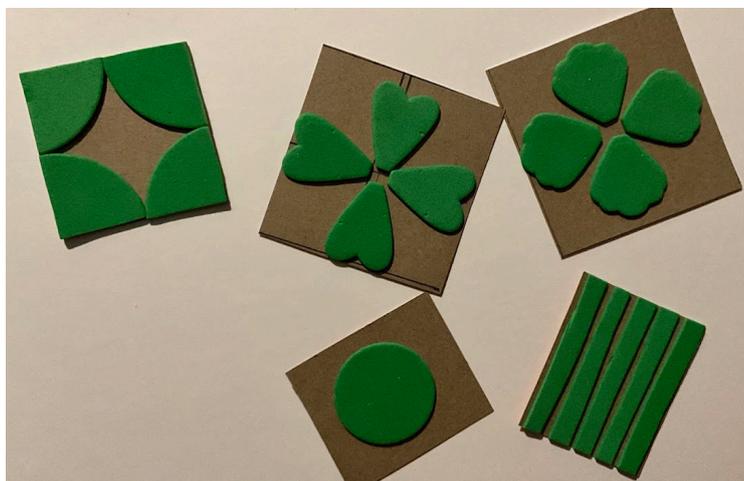
- Cartón
- Goma EVA
- Pintura acrílica
- Rodillo de espuma pequeño
- Camiseta o bolsa blancas de algodón
- Cinta de pintor

Para hacer el sello, utilizaremos la base de cartón en un cuadrado de 7 cm de cada lado. En esta pieza enganchamos las piezas de goma EVA sobre el cartón creando el diseño escogido. Hay que tener en cuenta que esta pieza se estampará de manera sucesiva hasta que quede el diseño estampado en una superficie de 21 cm x 14 cm. Si se quiere hacer en más de un color, habrá que preparar un sello para cada color.

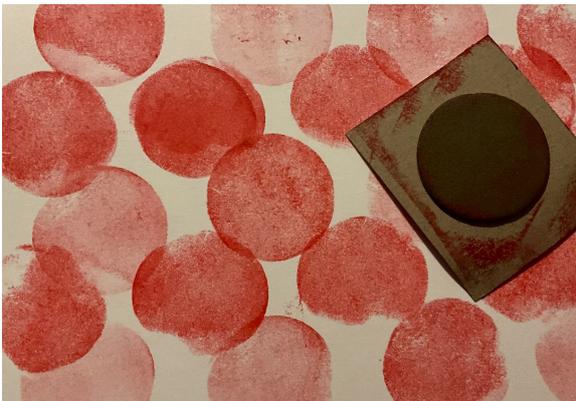
Una vez que tengamos los sellos listos, se preparará la tela para la estampación. Hay que estirar bien la tela (camiseta o bolsa) y poner dentro cartón o papel de horno para evitar que la tinta traspase. Delimitaremos el área de impresión con cinta de pintor. Una buena opción es una superficie de 21 cm x 14 cm.

A continuación, pasamos a hacer la impresión. Entintaremos el sello con el rodillo de esponja y estamparemos sobre la tela empezando por la parte superior izquierda del área delimitada. Estamparemos hasta completar el patrón. Opcionalmente, podemos hacer otro sello para añadir un segundo color a nuestro diseño

### Sellos



## Estampaciones



## 5. EL BOTIQUÍN DEL BOSQUE

En esta historia nos animan a descubrir plantas y frutos del bosque que tienen cualidades medicinales. En esta actividad os proponemos preparar un pequeño herbario para aprender a identificar las diferentes plantas del bosque y conocer las propiedades.

En una hoja de dibujo prepararemos las páginas del herbario con la información siguiente:

1. Nombre común y científico de la planta
2. Espacio para poner la planta secada
3. Cualidades curativas



<p><b>Nombre común</b> <b>Nombre científico</b></p>	<p><b>Dibujo al natural</b></p>
<p><b>Planta seca o dibujo al natural</b></p>	<p><b>Cualidades y usos de la planta</b></p>

Se preparan las páginas para las diferentes plantas que se quieran destacar. Algunas de ellas pueden ser: romero, tomillo, menta, albahaca, manzanilla, ajedrea, tilo, etc. Para completar la información, puede hacerse una búsqueda en la web o consultar el siguiente enlace:

[https://www.miteco.gob.es/content/dam/miteco/es/parques-nacionales-oapn/centros-fincas/rio-guadarrama/rguad\\_publicacion\\_01\\_tcm30-280267.pdf](https://www.miteco.gob.es/content/dam/miteco/es/parques-nacionales-oapn/centros-fincas/rio-guadarrama/rguad_publicacion_01_tcm30-280267.pdf)

# ANEXO

