



Magoo por casualidad

Taller de lectura
y creación



Mundos de alrededor



La autora: Laura Gallego

Laura Gallego empezó a escribir con once años. Su primera obra se publicó cuando tenía veintiuno y desde entonces ha ganado varios premios, como el Premio Cervantes Chico (2011) y el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil (2012). Sus obras se desarrollan en ambientes fantásticos con un aire medieval, como las dos que ha publicado en la colección Altamar (Editorial Bruño): *Mago por casualidad* y *Héroes por casualidad*.



El ilustrador: José Luis Navarro

José Luis Navarro es un experto ilustrador que no ha dejado de dibujar desde que era niño, y lleva haciéndolo desde hace más de treinta años. Sus ilustraciones suelen ser muy coloridas, y los personajes, entrañables y con una marcada gestualidad. Tanto en *Mago por casualidad* como en *Héroes por casualidad* ha plasmado perfectamente los rasgos de los protagonistas y las criaturas fantásticas que aparecen.



Un mapa para el viaje



Argumento

En un reino muy lejano habitado por seres fantásticos, la posada del Ogro Gordo es el punto de encuentro de todo tipo de viajeros. Allí trabaja Ratón, que recibe por casualidad los poderes del malvado mago Calderaus. A partir de ese momento, Calderaus y Ratón se ven obligados a viajar juntos más allá de los confines del reino: Ratón necesita aprender a controlar sus poderes y Calderaus necesita recuperarlos.

De este modo, los protagonistas emprenden un viaje lleno de aventuras por lugares que jamás habían imaginado: van al Gremio de Ladrones, donde la pícara Lila se une a ellos, pasan por el Bosque-Tan-Peligroso-Que-De-Él-No-Vuelve-Nunca-Nadie, donde un fiero dragón amenaza con comérselos, y les persigue la princesa del reino, Griselda, con un grupo de valerosos héroes...

Así, los protagonistas encuentran en su camino hadas, tragos, sirenas y un sinfín de criaturas fantásticas que les ponen a prueba en innumerables situaciones delirantes y repletas de humor, hasta que logran encontrar una solución a sus problemas de una forma que jamás habían imaginado.





Personajes

Calderaus: Mago oscuro y malvado que consigue el Maldito Pedrusco, un talismán muy poderoso. Sin embargo, realiza mal un conjuro y queda atrapado en el cuerpo de su cuervo. A partir de ese momento, debe controlar su carácter para mantener a su lado a su compañero de viaje.

Ratón: Muchacho pelirrojo y pecoso que trabaja en la posada del Ogro Gordo. Interrumpe el encantamiento de Calderaus con el Maldito Pedrusco y se convierte en mago por casualidad.

Lila: Sobrina del jefe del Gremio de Ladrones y la mejor ladrona del gremio, experta en poner caritas. Viaja con Ratón y Calderaus para conseguir que el Maldito Pedrusco les devuelva a la normalidad.

Griselda: Princesa del reino que se viste de caballero para perseguir a Ratón y a sus amigos. Es una princesa muy distinta a la de los cuentos de hadas: su sueño es cazar dragones.

Maldeokus: Mago principal del reino de Griselda y enemigo natural de Calderaus, que viaja con Ratón para conseguir el Maldito Pedrusco.

Valores

Igualdad: La princesa Griselda es tan valerosa como los héroes que la acompañan.

Trabajo en equipo: Los personajes superan muchas pruebas gracias a que saben trabajar en equipo.

El catalejo



Ahora que conoces los mundos que están en el libro y tienes un mapa del argumento y de los personajes, ha llegado la hora de que cojas el catalejo para mirar de cerca *Mago por casualidad*. Es el momento de revivir las aventuras de sus protagonistas y soñar con otras...

1. Antes de revivir la aventura, vamos a completar el mapa de personajes de *Mago por casualidad*. Algunos personajes viajan con los protagonistas, y otros solo aparecen en algunas pruebas. Ordena los nombres de todos estos personajes, según sean de uno u otro tipo.

Manolarga	el rey y la reina	Robustiano
Adelfo		Colmillo-Feroz
sir Guntar		Baldomero

Personajes que van con los protagonistas

Personajes que aparecen solo en algunas aventuras



2. ¿Te has dado cuenta de que no se dice el nombre de algunos personajes? Describe brevemente cómo son el trasgo y la Reina de las Hadas y ponles un nombre.

Trasgo	Reina de las Hadas
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

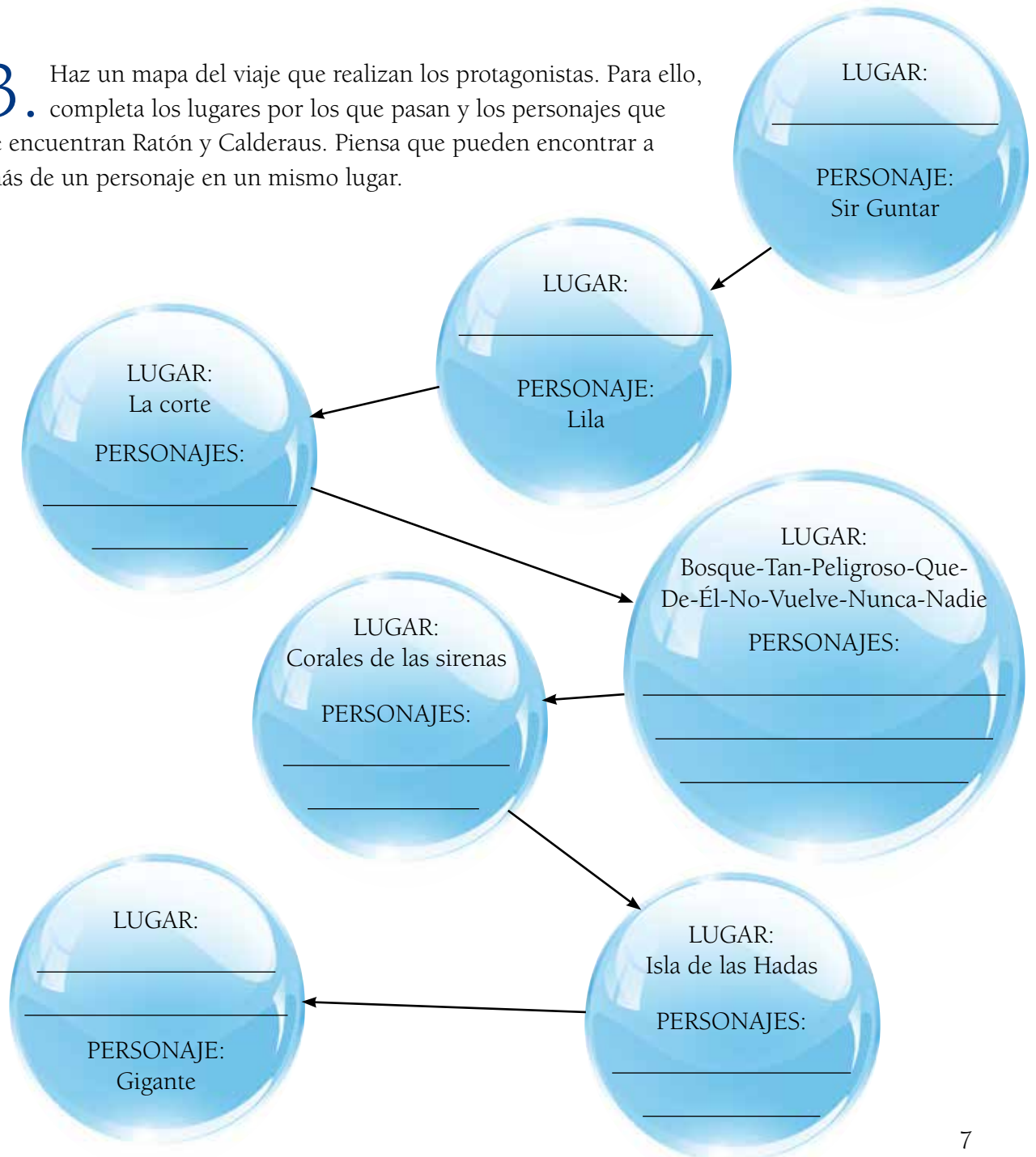
LUGARES

- Gremio de Ladrones
- Posada del Ogro Gordo
- Isla de los Magos Torpes
- La corte
- Isla de las Hadas
- Corales de las sirenas
- Bosque-Tan-Peligroso-Que-De-Él-No-Vuelve-Nunca-Nadie

PERSONAJES

- Maldeokus
- Lila
- Sirenas
- Colmillo-Feroz
- Manolarga
- Reina de las Hadas
- Foca
- Trolls
- Griselda y los héroes
- Sir Guntar
- Gigante
- Duendecillo
- Ninfa
- Rey y reina

3. Haz un mapa del viaje que realizan los protagonistas. Para ello, completa los lugares por los que pasan y los personajes que se encuentran Ratón y Calderaus. Piensa que pueden encontrar a más de un personaje en un mismo lugar.





4. Recuerda las transformaciones que sufre el mago Calderaus y escribe después en qué te gustaría que se hubiera transformado.

3. Mago Calderaus

Hombre siniestro,
vestido de negro.



2. _____



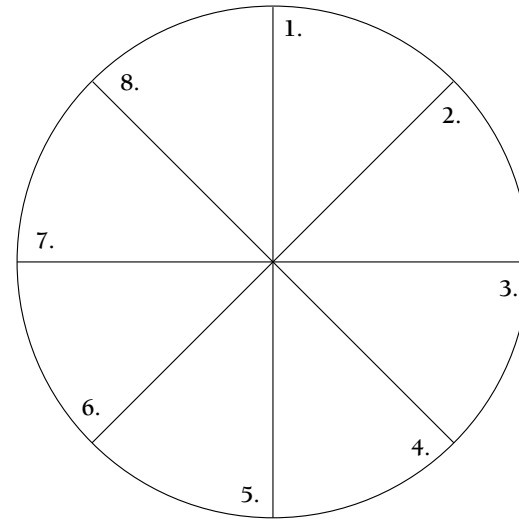
1. _____



5. ¿Por qué los dragones no pueden dormir entre sábanas? ¿Qué dice Colmillo-Feroz que utilizan para no dormir sobre la piedra dura? Inventa cómo sería una cama ideal para dragones y descríbela.



6. Cuando Ratón y Calderaus llegan al Gremio de Ladrones tienen que dar una contraseña para poder entrar: llaman cuatro veces, hacen una pausa y luego llaman otras dos. Imagina que te encargan idear una contraseña para entrar a la sede de un Gremio de Magos, y los magos quieren que se muestren imágenes a partir del código 6-1-5-6-2. Para conseguirlo, haz un dibujo en cada parte numerada del círculo y luego indica debajo qué dibujos deben mostrarse: ¡así se obtendrá la contraseña para entrar a la sede!



6.

1.

5.

6.

2.



7 Recuerda las aventuras que viven los protagonistas a partir de las ilustraciones. Indica qué pruebas tienen que superar, cómo las superan y después numéralas para indicar el orden en que aparecen en la novela.









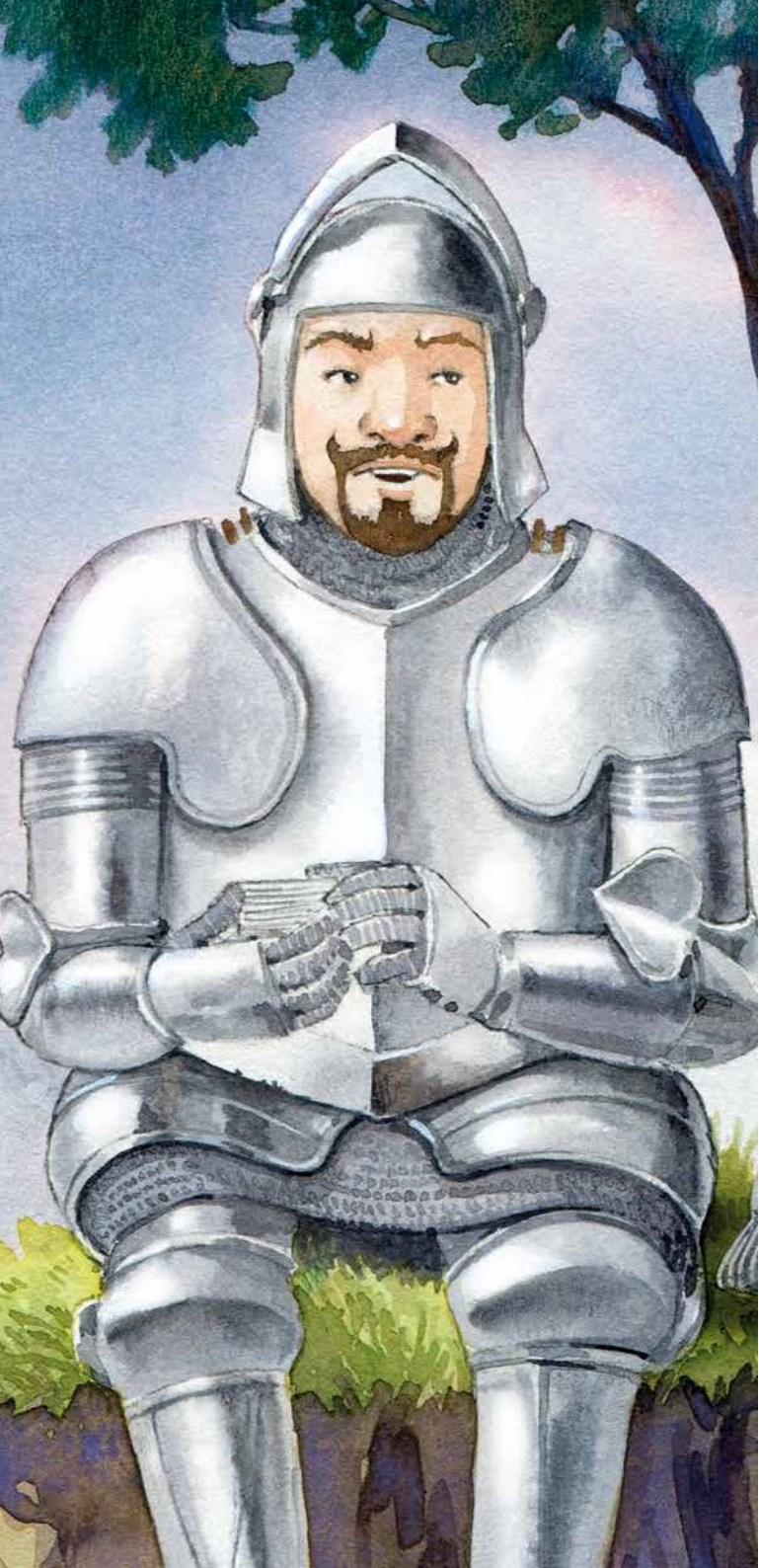
8. Te habrás dado cuenta de que los protagonistas de la novela tienen un lenguaje muy especial. Indica qué significan las siguientes expresiones o qué emociones expresan:

• «¡Cerebro de troll!»: _____

• «¡Por los bigotes de Caco!»: _____

• «¡Dromedario malcarado!»: _____





9. Inventa tú ahora frases propias de los habitantes del reino para expresar lo siguiente:

• Lo deliciosa que está una comida: _____

• Lo ingenioso que es tu mejor amigo: _____

• El tremendo enfado que tienes porque se ha puesto a llover: _____





10. Inventa tú ahora frases propias de los habitantes del reino para expresar lo siguiente:

• *Grung*: _____

• *Uggg*: _____

• *Aahmm*: _____





11. Inventa un diálogo que tenga sentido con un troll a partir de las expresiones de la actividad anterior. Puedes inventarte otras en el lenguaje de los trolls. ¡No olvides poner su significado entre paréntesis!



12. Recuerda qué parte de la novela se representa en la ilustración de esta página y escríbela a continuación. Si te gusta dibujar, puedes utilizar unos folios para tratar de recrear la escena y los diálogos en un cómic.



13. Maldeokus lanza varios hechizos cuando se encuentran en la Corte, pero no sabemos cómo son. Inventa los conjuros para cada uno de ellos. Pueden ser sencillos, como la explosión que realiza Ratón al decir «¡Kabuumm!», o más largos, como en el ejemplo de la primera esfera. Después, indica otros hechizos que te gustaría realizar.

Conjuro para lanzar una bola de fuego verde

¡Planetas, alinearos con el Sol, que la lava de los volcanes se concentre en mis brazos y en mis manos con forma de fuego verde!

Conjuro para hacer una estatua de helado de piña

Conjuro para materializarse en un lugar

Otros hechizos



14. ¿Crees que Griselda es una princesa como la de los cuentos de hadas tradicionales? Razona tu respuesta.





16. Ha llegado el momento de que valores la obra. Marca los aspectos con los que estás de acuerdo y añade alguno más.

- La novela parece un cuento de hadas, pero es muy distinto a los cuentos populares.
- Los lugares a los que van los personajes están muy bien descritos.
- Hay personajes muy variados.
- La obra tiene mucho humor.
- La parte que más me gusta es el comienzo.
- La parte que más me gusta es el final.

• Las aventuras que me gustan más son: _____

• Mis personajes preferidos son: _____



17. ¿Qué parte del libro te ha parecido más divertida? Razona tu respuesta.





18. Revisa lo que has contestado en las dos preguntas anteriores y escribe una valoración personal de la obra. Si te apetece, puedes relacionar partes de la novela con otros libros que hayas leído, con películas o con experiencias personales. ¡Es la mejor manera de recomendar la novela a los amigos que no la han leído!

Mundos imaginados

Ahora que has explorado el mundo que ha creado Laura Gallego en *Mago por casualidad*, ¿te atreves a crear tú una parte de él? Coge papel y lápiz y descubre la magia de inventar.

1. Inventa un nuevo personaje siguiendo las pautas que te damos a continuación. Indica después en qué aventura lo incluirías y cómo ayudaría a los protagonistas.



Nombre

Raza a la que pertenece
(elfos, enanos, humanos...)

Dibújalo

Describe cómo es físicamente

Rasgos positivos de su personalidad

1.

2.

3.

Rasgos negativos de su personalidad

1.

2.

3.

Aventura en que aparece y cómo ayuda

2. El epílogo o capítulo final de la novela se titula «Ojito con los hechizos» porque Ratón, en lugar de llevar a los personajes a palacio, los transporta al islote. Imagina otros lugares a los que podrían haber ido y escribe otro epílogo. A continuación, te damos algunas sugerencias, pero puedes elegir otros lugares.



Buche de Colmillo-Feroz

Casa-seta del duendecillo

Flor de la Reina de las Hadas

Hombros del gigante
