



LEER  
PARA  
SABER

# HERMANAS, PERROS, FRIKIS Y OTROS ESPECÍMENES

MAITE CARRANZA-JÚLIA PRATS



Actividades

**edebé**



## Actividades

## 1. Completa la ficha bibliográfica del libro

Título:
Autor/a:
Editorial:
Año de edición:
Lugar de edición:
ISBN:
Número de páginas:

## 2. Observa el título, ¿a qué crees que hace referencia?

- \* Fíjate en la portada, ahora lee la síntesis del final del libro, ¿qué relación puede tener con la historia que se cuenta en el libro?

## 3. «Give me ten». Responde a las siguientes preguntas. Esta actividad se puede hacer individualmente, por parejas o en pequeño grupo.

- \* ¿Qué relación tienen Ángela y Marina?

- \* ¿Por qué tiene tanta envidia Marina de su hermana Ángela?
  
- \* ¿Quién es Raeyn?
  
- \* ¿Cómo se llaman los padres de Cicerón?
  
- \* ¿Por qué los padres de Cicerón lo mandan a Dublín?
  
- \* ¿Cómo intenta justificar C.C. su adicción al juego?
  
- \* ¿Cómo se llaman los compañeros de juego de Raeyn? ¿Qué personajes son?
  
- \* ¿Por qué Marina se hace pasar por Ángela?

\* ¿Por qué piensa Antaviana que Cicerón es novio de Ángela?

\* ¿Qué es lo que ocurre en las aduanas del aeropuerto?

4. Seguramente, durante la lectura han aparecido palabras que no conocías. Completa este crucigrama para aumentar tu vocabulario.

\* VERTICAL



1. Persona que rechaza alimentos o artículos de consumo de origen animal.
2. Poco tratable, huraña, malhumorada.
3. Hablar en voz baja, susurrar.
4. Molestar, fastidiar a alguien.
5. Vencer o esquivar una grave dificultad.
6. Fingimiento o engaño con apariencia de verdad.
7. Mover con la mano algo, especialmente un arma, con movimiento vibratorio.
8. Infundir, persuadir.
9. Multitud de personas o cosas consideradas como conjunto desordenado o de poco valor e importancia.
10. Discurso o razonamiento, generalmente pesado y sin sustancia.

\* HORIZONTAL

1. De carácter inconstante.
2. Cubrir el rostro por la parte inferior hasta las narices o los ojos.
3. Breve, conciso, compendioso.
4. Esforzado o valiente solo en la apariencia.
5. Lugar o sitio áspero, alto y quebrado, por donde no se puede andar sino con dificultad.
6. Regalo que se da o se pide con motivo de un feliz suceso.
7. Insulso, vulgar.
8. Relación erótica y estable entre varias personas con el consentimiento de todas ellas.
9. Difícil de sujetar o reprimir, que no se deja domar.

									9							2			
													1						
2	3																		
								7											
							3					6							
																		10	
4																			
					5			8											
												6						9	
										8									
										9									

5. Al inicio de la novela se habla de dos hermanas: Marina y Ángela. ¿Tú tienes hermanos o hermanas? Si es así, escribe dos cosas que te gustan de ellos y dos cosas que no te gustan.

 <p>cosas que te gustan</p>	 <p>cosas que no te gustan</p>

6. Marina tiene mucha envidia de Ángela porque dice que es perfecta. Ponte en la piel de Ángela y escríbele una carta a Marina. ¿Qué le dirías?

7. Prepara una exposición oral de cinco minutos que responda a las siguientes preguntas:

- \* ¿Qué significa para ti la palabra *frikí*?
- \* ¿Cómo crees que se va sintiendo C.C. a lo largo de toda la historia?

Escribe las ideas que te ayudarán en tu exposición (para su elaboración puedes ayudarte de una herramienta tecnológica).

8. Piensa en ti, en cómo eres, qué cualidades y qué defectos tienes, y, utilizando tu nombre, haz un acróstico con ellas.

M	A	R	I	A



9. Qué crees que quiere decir C.C. con esta frase: «La verdad en el mundo real era mucho más cruda que la muerte en el mundo imaginario».

¿En algún momento te has identificado con C.C.?, ¿has imaginado un mundo paralelo? Si te lo imaginaras, ¿cómo sería? Dibújalo.

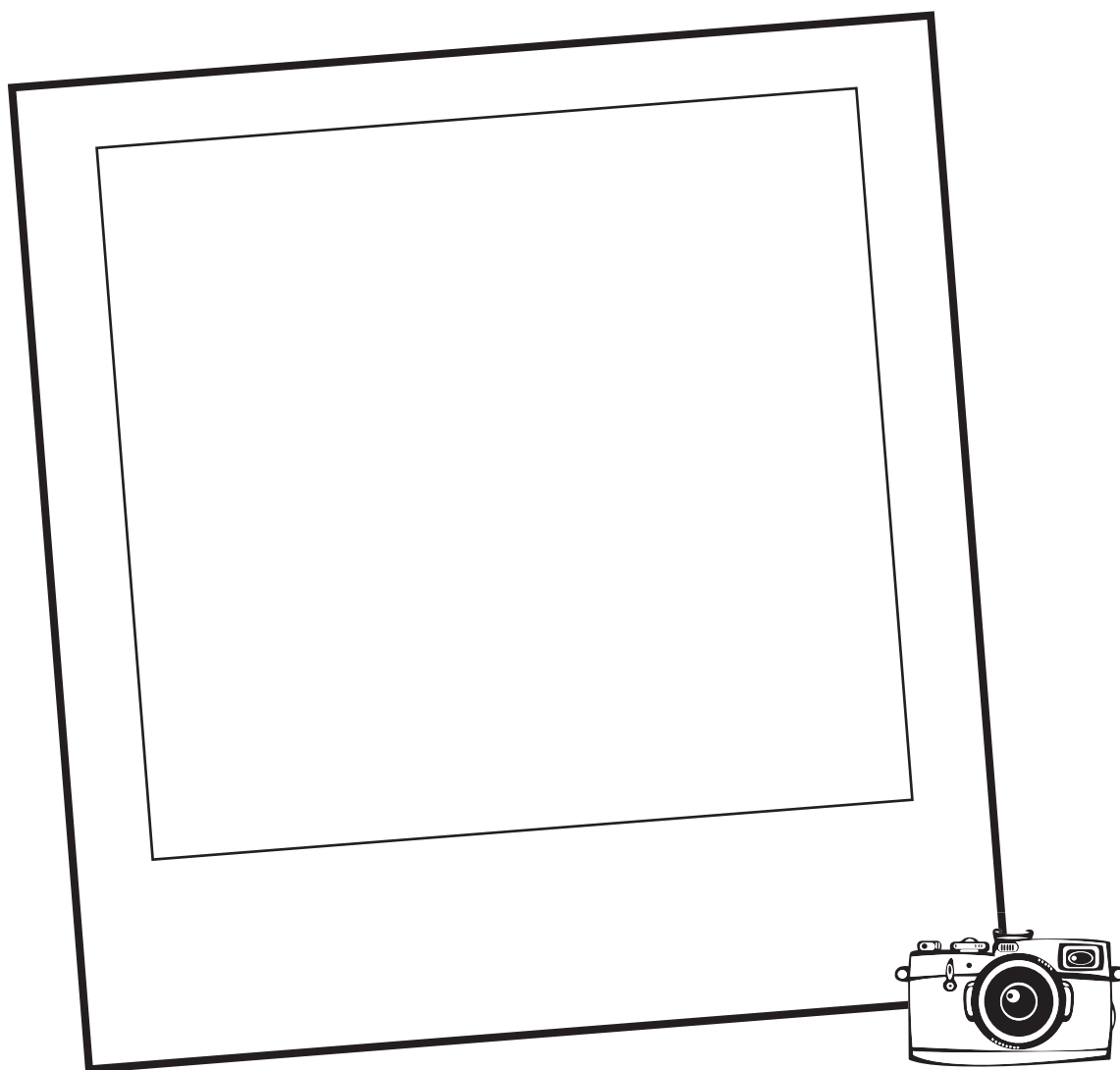
10.

Vuelve a leer el último párrafo de la página 30. Piensa en ti. Después, imagina que vas a jugar y te piden que crees tu avatar. Dibújalo.

\* Ahora que has creado tu avatar, responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Se parece a ti?
2. ¿Qué has dibujado igual? ¿Por qué?
3. ¿Qué has cambiado? ¿Por qué?
4. Si pudieras cambiar algo de ti en la vida real, ¿qué cambiarías?
5. ¿Qué tienes claro que no cambiarías?

- 10.** «Fotomatón». En la portada aparecen cuatro perros. Sin embargo, aunque se los describe, en el libro no hay ninguna imagen de los protagonistas de la historia. Realiza un retrato de ellos con sus rasgos y sus características. Para finalizar, compartid las imágenes de cómo os los habéis imaginado, etc. ¿Coincide algún dibujo o alguna característica? ¿Cuál?



12. A lo largo de la historia la autora utiliza palabras de la cultura digital o *gamer*. En la siguiente sopa de letras aparecen 20 palabras de la jerga *gamer*, encuéntralas y escribe al lado un sinónimo o palabra similar a la que se refieren.

- Tank
- Levelar
- Raid
- Hunter
- Clan
- Lol
- Lootear
- Trouter
- Avatar
- DPS
- Hater
- Mana
- Computer
- Elfo
- Anfitrión
- Alter ego
- Magia
- Buguear
- Cyber
- Tankear

A	S	T	A	N	K	R	T	S	T	Y	H	C	B	B	F	A	S	B
E	R	L	E	V	E	L	E	A	R	U	U	L	Y	U	I	O	D	U
L	A	D	F	G	H	U	R	A	I	D	U	A	P	G	S	S	F	G
O	X	C	V	H	U	N	T	E	R	S	U	N	L	H	D	D	L	U
O	T	U	I	O	P	L	Ñ	P	M	B	F	S	A	D	P	C	O	E
T	R	O	U	T	E	R	A	S	D	F	G	H	N	S	S	U	L	A
E	Q	E	R	T	Y	U	I	O	P	L	K	J	F	G	F	D	S	R
A	Z	C	A	V	A	T	A	R	G	H	J	K		O	I	U	Y	T
R	D	F	G	H	J	K	L	V	B	N	M	M	T	E	R	T	Y	R
A	M	A	S	D	F	G	H	Y	U	I	O	K	R	B	H	C	X	E
S	A	C	V	C	O	M	P	U	T	E	R	O	I	A	A	S	D	E
D	N	E	R	T	Y	E	L	F	O	O	P	P	O	S	T	G	H	M
F	A	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	R	N	W	E	E	F	A
G	M	A	D	F	A	L	T	E	R	E	G	O	A	S	R	R	D	G
H	C	Y	B	E	R	A	S	D	F	G	H	J	K	K	I	U	S	I
J	K	L	O	P	I	T	A	N	K	E	A	R	F	G	H	J	A	A

**13.** Indica la respuesta correcta a las siguientes preguntas:

\* ¿A qué olía Dublín?

- a. A lluvia y césped.
- b. A maíz tostado y cerveza negra.
- c. A leche agría y huevos fritos.

\* ¿Con quién compartía piso Marina?

- a. Con unos perros.
- b. Con un montón de niños ruidosos y pecosos.
- c. Con dos italianos.

\* ¿Cómo se sintió Marina cuando llamó por primera vez a casa?

- a. Se sintió enfadada y colgó.
- b. Se sintió enfadada y decidió preocupar a su madre.
- c. Se sintió contenta y le contó todo lo ocurrido en el viaje.

\* ¿Qué personajes crea C.C. en el videojuego?

- a. Raeyn, Quer y Nura.
- b. Cicerón y Thana.
- c. Mirior y Varlik.

\* ¿A cambio de qué le da dinero Ángela a C.C.?

- a. Hacerle los deberes.
- b. Ropa de invierno.
- c. Librarle de los italianos.

\* ¿Cómo consiguió C.C. engañar a Antaviana para dejar solos a Patrick y Ángela?

- a. Invitándola a cenar.
- b. Le pidió que le ayudara a conquistar a Luci.
- c. Diciéndole que buscaban a una española para hacer un anuncio.

\* ¿Quién resultó ser Patrick?

- a. El primogénito de la familia McCarthy.
- b. El usurpador de la identidad de C.C. en el juego.
- c. El primogénito de la familia O'Connor.

**14.** Piensa en el videojuego o en el juego que más te guste. ¿Qué es lo que te gusta?, ¿Qué es lo que hace que estés «enganchado» a él?, ¿qué cosas te aporta un videojuego que no te aporta la vida real?, ¿y al revés? Formad equipos de cuatro o cinco personas y reflexionad sobre estas preguntas. Tras un pequeño debate sobre las redes sociales, Internet, el uso del móvil o los videojuegos, elaborad una infografía con las ventajas e inconvenientes y extraed una conclusión a modo de síntesis.

**15.** ¿Habías oído hablar en algún momento del especismo? Busca información y elabora un *visual thinking* que recoja las ideas que hayas encontrado.

**16.** Elaborad por equipos un comic que resuma la tercera parte del libro y ponedle un título.

17. ¿Quién es quién?

1. Trumble
2. Quinny
3. Raeyn
4. Salvatore
5. Mrs Higgins
6. Antaviana
7. Mildred
8. Greta
9. George
10. Ernesto

A. Primer personaje que crea C.C.
B. Hermana pequeña
C. Mujer irlandesa que acoge a Marina
D. Hermana O'Connor que es abogada
E. Dragón esmeralda
F. Italiano
G. El perro de la familia McCarthy
H. Patriarca de los O'Connor
I. Padre de Cicerón
J. Gillian, la hermana desaparecida de los O'Connor

18. En grupos de cuatro, reflexionad acerca del paralelismo que hay entre C.C. y sus personajes, así como sobre la suplantación que hace Marina de la identidad de su hermana Ángela, y completad este organizador gráfico.

Opinión de alumno/a 1

Opinión de alumno/a 2

Opinión de alumno/a 3

Opinión de alumno/a 4

**Síntesis de vuestra reflexión**

Detailed description: The image shows a rectangular graphic organizer. It has a large central light blue rectangle labeled 'Síntesis de vuestra reflexión'. This central area is surrounded by four smaller white rectangular boxes, one on each side, labeled 'Opinión de alumno/a 1' (top), 'Opinión de alumno/a 2' (right), 'Opinión de alumno/a 3' (bottom), and 'Opinión de alumno/a 4' (left). The entire graphic is enclosed in a dark blue border.

19. Una vez leído el libro, responde a las siguientes cuestiones:

- \* ¿Por qué crees que el autor lo titula así? Propón otro título.
  
- \* Explica con tus palabras la intención del autor al escribir este libro.
  
- \* ¿Por qué crees que han utilizado esta portada? ¿Elegirías otra? Dibújala.

\* Después de la lectura del libro, ¿crees que este relato te ha sorprendido?, ¿por qué?

\* ¿Lo recomendarías?, ¿por qué?

**20.** Escribe qué tres ideas (o aprendizajes) te llevas tras la lectura del libro y ponlas en un pódium.

