



GUÍA DIDÁCTICA

# Pettson se va de pesca

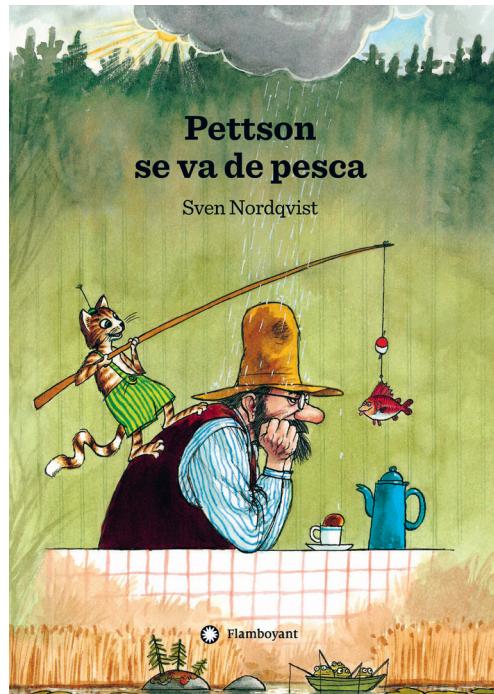


## PETTSON SE VA DE PESCA

El gato Findus nunca había visto a Pettson de tan mal humor. Tenía que inventarse algo que lo hiciera feliz otra vez.

—¡Podemos ir a pescar! —sugirió.

Pero Pettson no quiso. Hacía frío, llovía y tenía que cavar en el huerto y cortar leña... Seguro que al final Findus encontrará la manera de animar al viejo Pettson. Porque Findus no es un gato cualquiera...



### Cuidarse entre amigos

La colección **Pettson y Findus** es un auténtico fenómeno en Suecia y se ha traducido a más de cincuenta lenguas. ¡Incluso se ha adaptado a serie de dibujos animados para la televisión!

Esta nueva aventura habla del maravilloso don de la amistad y que une a estos dos personajes. Será bonito ver cómo se cuidan y se quieren en uno de esos momentos en los que uno de los dos no se encuentra del todo bien.

### ¿QUÉ SABEMOS? ANTES DE LA LECTURA

Comienza la sesión preguntando a los alumnos si conocen a los dos protagonistas del libro, Pettson y Findus. Quizás hayan leído **Cuando Findus era pequeño y desapareció**, donde se explica cómo los personajes se conocieron, o algún otro título de la colección.

Lee el título del libro en voz alta y muéstrales la cubierta a los alumnos. Pídeles que la describan y que se fijen bien en los detalles. **¿Qué les parece que pasa en esta escena?, ¿quién será Pettson?, ¿por qué solo llueve encima del hombre?, ¿qué actitud tiene cada personaje?, ¿qué relación puede haber entre ellos?, ¿están en un interior o en un exterior?**



A partir de los personajes, hablad de las relaciones entre las personas y los animales de compañía. Preguntadles a los alumnos si les parece que la relación que tendrán el viejo y el gato será la que acostumbran a tener una persona y un animal.

Asimismo, aprovechar para introducir el tema de los sentimientos y las emociones. Si leéis el texto de la contracubierta, preguntad si se han encontrado en una situación similar: *¿se han enfadado con un amigo o amiga, o estos se han enfadado con ellos? Si es así, ¿qué hicieron?, ¿cómo actuaron? Findus intentará dar con la manera de animar a Pettson. ¿Piensan que lo conseguirá? ¿Están preparados para descubrirlo?*

.....

## LEEMOS, MIRAMOS Y ESCUCHAMOS

### DURANTE LA LECTURA

Independientemente de si se hace una lectura colectiva o individual, será necesario que se preste atención a las ilustraciones y a cuál es la relación entre los textos y las imágenes.

- **EL TEXTO** explica una historia en tercera persona y tiene muchos diálogos. Las situaciones descritas sobre el estado anímico de Pettson chocan con la habilidad del autor para hacerlas cómicas o incluso ridículas. En más de una ocasión consigue hacer reír al lector.



- **LAS IMÁGENES** son muy ricas en detalles y están llenas de información complementaria al texto. Describen de manera excelente a los personajes, su estado anímico y manera de ser. Igual que en *Cuando Findus era pequeño y desapareció*, hay un montón de objetos fantásticos y personajes diminutos que forman parte del universo particular del autor.



Fijaos en que, a menudo, el mismo personaje aparece en las ilustraciones realizando diferentes acciones simultáneas. Este recurso, tan cinematográfico, proporciona movimiento y ritmo. Otros elementos propios del lenguaje del cómic, como las líneas cinéticas o de movimiento, comparten la misma finalidad. En contraste, también hay páginas en las que las ilustraciones describen una escena y ambiente de silencio y quietud.

Mientras leéis, dedicad tanto tiempo como consideréis necesario a observar los detalles de las ilustraciones.

.....

## COMPARTIMOS DESPUÉS DE LA LECTURA

Recuperad la conversación sobre los animales de compañía: *¿es solo compañía lo que le aporta Findus a Pettson? ¿Cómo definiríais su relación? A partir de aquí, profundizad en el tema central de la historia: ¿cómo se siente Pettson? ¿Cómo se da cuenta Findus de que Pettson está de mal humor? ¿Qué hace cuando ve que el viejo está triste y enfadado? ¿Cómo consigue animarle?*



Si queréis saber más sobre el ilustrador Sven Nordqvist, [leed la entrevista que le hizo Flamboyant](#), en la que explica, entre otras cosas, cómo ilustra y cómo tuvo la idea de crear a Findus y a Pettson.

También podéis ver un capítulo de la serie de dibujos animados o la película navideña *Pettson y Findus 2*, dirigida por Ali Samadi, para comprobar cómo son las aventuras de los personajes en otros formatos.



A continuación, os hacemos dos propuestas más concretas. Incluyen una ficha con la información básica y una explicación del desarrollo de la actividad.



## RECETARIO PARA MI MAL HUMOR

<b>Edades</b>	De 6 a 10 años
<b>Materiales</b>	Papel y grapadora o encuadernadores Material para escribir y dibujar
<b>Área de conocimiento</b>	Lengua Expresión artística: visual y plástica
<b>Objetivos</b>	Elaborar una lista de actividades que nos ponen de buen humor. Conocer los gustos y personalidad propios, y los de los demás.
<b>Agrupación</b>	Individualmente y en gran grupo
<b>Duración</b>	1 o 2 sesiones de trabajo (50 minutos)

## DESARROLLO

Seguro que los alumnos podrán contar que, a veces, se han sentido tristes, enfadados o de mal humor. En esta actividad os proponemos no tanto descubrir qué nos hace sentir mal en una situación concreta, sino qué nos podría ayudar a sentirnos mejor. Eso permitirá analizar, *a posteriori*, si había algún motivo para sentirse mal, si se trataba de un estado anímico pasajero o si era una situación conflictiva que podía resolverse hablando.

Para introducir la actividad, podéis partir de una situación en la que haya un conflicto entre Pettson y Findus. Tomad la que se explica en el libro o imaginad otra. Por ejemplo, que Findus ha cogido la caña de pescar sin permiso; como Pettson no la encuentra, se enfada.

Después, expón las fases relacionadas con la resolución de conflictos:

- **Situación inicial:** el motivo del conflicto; las causas.
- **Crisis:** momento en el que aparece la tensión o los sentimientos de rabia, frustración o enojo.
- **Negociación:** las partes se esfuerzan por resolver el conflicto.
- **Consecuencias:** qué pasa una vez que se ha llegado al acuerdo. En esta fase las partes afectadas pueden realizar una actividad para lidiar con el mal humor. Si, además, la realizan juntas, reforzarán sus vínculos. Después de cualquier conflicto es necesario poder mantener una relación sana con los demás.



Si tomamos el ejemplo del conflicto con la caña de pescar, las fases se desarrollarían de la siguiente manera:

- **Situación inicial:** Findus coge la caña de Pettson sin permiso.
- **Crisis:** Pettson no encuentra la caña de pescar y se enfada. Empieza a gritar y a refunfuñar por toda la casa.
- **Negociación:** Findus oye a Pettson gritar. Le devuelve la caña y su amigo le dice que la puede tomar prestada cuando quiera, pero que antes tiene que avisarle.
- **Consecuencias:** Pettson sigue enfadado durante un rato, pero al final los dos amigos se van de pesca y acaba dejando atrás el disgusto.

Adapta la complejidad de la situación a las edades de los alumnos. También puedes proponerles que, en grupos pequeños, piensen en un conflicto similar y sigan las fases para desarrollarlo. Después pueden hacer con ella una tira cómica, dedicando una viñeta a cada fase.

Finalmente, cada alumno va a escribir una lista de cosas que le ponen de buen humor, actividades con las que disfrutan: jugar, cantar, bailar, mirar dibujos animados, reírse con chistes, hacer magia, leer un cómic, tomar zumo de frutas, etc. La idea es juntar las listas, cada una con el nombre del alumno en el encabezamiento, y hacer un recetario ilustrado. Así, si algún día uno de los alumnos está triste o de mal humor, un compañero o compañera podrá consultar el librito y encontrar pistas de cómo ayudarle a sentirse mejor.

Dedica la parte final de la clase a que compartan qué han escrito en su lista y a que hablen sobre ello los unos con los otros.



## OTRAS PAREJAS PROTAGONISTAS

<b>Edades</b>	De 8 a 12 años
<b>Materiales</b>	Material para escribir y dibujar
<b>Área de conocimiento</b>	Lengua Expresión artística: visual y plástica
<b>Objetivos</b>	Inventar y escribir pequeñas historias de dos personajes. Ilustrar los relatos inventados.
<b>Agrupación</b>	De dos en dos o en grupos de tres o cuatro
<b>Duración</b>	2 sesiones (50 minutos)

## DESARROLLO

Findus es un gato, y Pettson es un granjero anciano, pero ¡puede haber muchas otras combinaciones de parejas humanas y animales! Divide al alumnado por grupos y anima a que imaginen parejas para protagonizar historias (una jugadora de baloncesto y un topo, un científico y una mariposa, una pianista y un ratón, un vendedor de pisos y una tortuga, etc.). Cuando cada grupo tenga a sus protagonistas, deberá inventarse una pequeña aventura y escribirla. La idea es que se hable sobre el valor de la amistad, y que en la aventura se exponga una situación concreta que deje claro la importancia de escuchar a los amigos, de ayudarse y de dejarse ayudar.

Para tomar ideas, comenzad charlando sobre la amistad, sobre todo en relación con los conflictos. Dinamiza la conversación con preguntas para que analicen cómo han actuado Findus y Pettson en el libro:

- ¿Cómo se sentía Pettson antes de que estallara el conflicto?
- ¿Qué ha provocado el conflicto?
- ¿Creéis que Findus preveía la reacción de Pettson? ¿Era consciente de que a Pettson le molestaba lo que estaba haciendo? ¿Por qué se comportaba así?
- ¿Qué hizo Pettson cuando consideró que ya tenía suficiente? ¿Pensáis que lo ha hecho bien?
- ¿De qué otras maneras habría podido reaccionar?
- ¿Se podría haber evitado el conflicto? ¿Cómo?
- ¿Cómo se habría podido animar Pettson?
- ¿El hecho de que sean amigos cambia alguna cosa?



Esta breve conversación será útil para activarles y reflexionar sobre la importancia de la amistad y de saber gestionar los conflictos. Haz mucho hincapié en la necesidad de tener una buena comunicación entre ambas partes.

Si lo crees oportuno, recupera la conversación sobre las experiencias personales: **¿Alguna vez os habéis enfadado con algún amigo? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Cómo habéis actuado?** Esta vez, como habréis trabajado las fases y sobre cómo resolver conflictos, es posible que las aportaciones tengan más jugo. Además, también servirá para contar con más material para crear sus propios personajes e historias.

Ahora ya están listos para ponerse manos a la obra. Los dos personajes tienen que ser bien distintos, no solo en el aspecto físico, también en la manera de ser y hacer. La historia tendrá que tocar el tema de la amistad, de cómo va más allá de la diferencia y de que el entendimiento es posible.



## VAYAMOS MÁS ALLÁ...

Proponedles crear una colección de episodios ilustrados sobre su pareja protagonista, como ha hecho el autor sueco. Si lo prefieres, expón todas las parejas que hayan surgido en la actividad anterior y, entre todos, haced un *casting* para escoger a la pareja protagonista de las historias que elaboraréis juntos. Una vez decidida, puedes dividir a los alumnos en grupos; para calentar motores, unos pueden ponerse en el papel de uno de los personajes, y otros, en el papel del otro personaje. Hay que tener muy en cuenta las características de cada cual para prever cómo reaccionaría ante la situación que se plantee. Después se intercambian los papeles para crear la siguiente aventura. Así, todos acabarán la actividad habiéndose puesto en el lugar de los dos personajes.

Puede ser un recurso muy útil para trabajar la gestión de conflictos en el aula.



