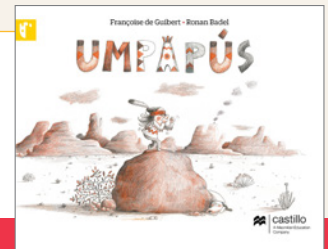


Umpapús

Autora: Françoise de Guibert
Ilustrador: Ronan Badel

Páginas: 36
Edad: 4+
Grado: 1.º de primaria
Lector: principiante



Temas

- Crecimiento y maduración
- Aceptación
- Abuso y bravuconería

Valores

- Creatividad
- Humildad
- Respeto

Luego de haber soñado con su práctica de combate, Umpapús despierta con un enorme deseo: encontrar a un oponente con quien pueda pelear. Por tal motivo busca a sus amigos, al temible Colmillo Negro y hasta a Billy, el vaquero, pero todos están indispuestos. Si ninguno de sus posibles contrincantes peleará con él, entonces, ¿con quién librará su esperada batalla?

PROPUESTAS DE LECTURA

1. UMPAPÚS: una introducción al Lejano Oeste

Algunas ideas para el maestro

El mundo del Lejano Oeste y los pueblos amerindios es poco frecuente en la literatura infantil y juvenil, por lo que este cuento es una oportunidad para viajar a ese territorio de la mano del pequeño guerrero que lo protagoniza. En busca de un feroz combatiente, permite conocer a qué juega, cómo se viste, dónde vive, cómo es el paisaje que lo rodea y cómo es el lugar donde habita su amigo Billy. Además, el libro explica aspectos de los primeros colonos de Estados Unidos lo que ayuda a alimentar los conocimientos iniciales de los niños acerca de un momento fundacional en la historia de ese país.

Algunas preguntas útiles

- ¿Conocen las palabras “penacho”, “tipi”, “tótem”, “hacha”, “llanura”, “bisonte” y “fuerte”? Si aprenden su significado, ¿podrían encontrarlas en el libro?
- ¿Cómo es el paisaje donde vive Umpapús? ¿Alcanzan a oler y sentir la tierra? ¿Hay muchos o pocos árboles y plantas? ¿Qué animales ven?
- ¿De qué tiene forma el lugar donde duermen Umpapús y su familia? ¿Se fijaron cómo lo decoran? ¿Cómo es el pueblo de su amigo Billy?

- ¿Notaron los distintos atuendos que portaban los indígenas americanos? ¿En qué se parecen y en qué se distinguen? ¿Cuál es la señora con más plumas en la cabeza? ¿Cómo se visten Buffalo Bill y otras personas que miran el espectáculo?
- ¿Qué hacen Umpapús y otros niños de la tribu para divertirse? ¿Es igual a lo que ustedes juegan o no? ¿Por qué sus hermanos cazan bisontes?

2. UMPAPÚS: niñas guerreras

Algunas ideas para el maestro

La pequeña hermana de Umpapús está lista para pelear desde el primer momento, por lo que hará lo imposible por llamar la atención del guerrero: lo sigue, imita sus pasos de batalla e incluso le lanza su mocasín. Ni siquiera así Umpapús le hace caso y parte solo en busca de otro contrincante. Sin embargo, al final debe luchar contra ella, quien no sólo le ofrece una buena batalla, sino que además lo reta a batirse al día siguiente.

Algunas preguntas útiles

- ¿Por qué Umpapús no quiere pelear con su hermana? ¿Se deberá a que es más chica y teme dañarla o porque tal vez resulte una mejor guerrera que él?

- ¿Por qué a veces los niños no quieren jugar con las niñas y viceversa? ¿Qué los divierte más, pasar el rato con niños más pequeños o más grandes que ustedes?
- ¿Creen que la hermana sea una buena o mala guerrera? ¿Quién habrá ganado el combate?

los vaqueros. Así, el libro muestra que los niños pueden tener amigos muy distintos, sin importar el origen étnico, su cultura o su modo de vida.

Algunas preguntas útiles

3. UMPAPÚS: una historia de diversidad cultural

Algunas ideas para el maestro

Umpapús desea combatir contra un rival que le ofrezca una buena pelea, por lo que va en busca de todos los amigos con quienes habitualmente juega y asume distintos roles, según si está con otros de la tribu, el oso temible o

- ¿Cómo es Umpapús? ¿Creen que sea muy valiente? ¿Qué hace para pelear contra un contrincante digno de su fiereza?
- ¿Contra quiénes desea luchar? ¿Qué les dice para que combatan? ¿Por qué no pueden hacerlo?
- ¿Por qué Umpapús también tiene amigos en el pueblo? ¿En qué se parece Billy a sus amigos de la tribu? ¿A qué creen que jueguen?

ACTIVIDADES

1. Lleve a clase plumas de aves, pinturas, listones y pegamento para que los niños se hagan un penacho como el de Umpapús o los otros personajes de la historia. Cuando todos tengan el suyo, invítelos a bailar al son de un tambor y a lanzar gritos de guerra.
2. Divida a la clase en indios y vaqueros y pídale que se caractericen como ellos mediante los penachos que fabricaron, sombreros, caballos de palo, pintura para la cara, estrellas de comisario, entre otros elementos. Póngales un listón en el brazo y llévelos al patio. Señale a cada equipo el territorio que tratará de defender, al impedir que el enemigo lo cruce. Quienes vayan quedando sin listón saldrán del juego y ganará el equipo con el mayor número de integrantes que lleguen al otro lado.
3. Reúna tubos vacíos de papel de baño, pinturas e imágenes variadas de tótems como los del libro, para que los niños que hagan el suyo. En el transcurso de la actividad, compártales información sobre qué simbolizan, de qué materiales están contruidos, cuál es su altura, los diferentes pueblos originarios y culturas que los adoptaron, entre otros datos de interés.

COMENTARIOS SOBRE EL AUTOR Y EL ILUSTRADOR

Françoise de Guibert vive en Bretaña, Francia. Durante diez años coordinó una colección de libros para niños en la editorial francesa Albin Michel. Desde entonces ha escrito y publicado más de cuarenta y cinco obras de temas muy diversos. Además de su trabajo como autora, imparte talleres de escritura creativa para adultos.

Ronan Badel se dedica a escribir e ilustrar historietas y libros para niños desde que un editor lo descubrió cuando estaba por graduarse en Artes Decorativas en la Universidad de Estrasburgo, en Francia.