

## GUÍA DE ACTIVIDADES

**Título:** Las monedas mágicas

**Colección:** Sub20

**Autor:** Martín Blasco

**Ilustraciones:** Estefanía Rojas

### Datos biográficos

Martín Blasco: Nació en Buenos Aires. Estudió Dirección y Guión de cine; trabajó como guionista y productor en diferentes programas de televisión en Canal 13, Telefé, Canal 9, Canal 7 y la señal educativa Encuentro. Ha publicado varios libros, entre ellos, la novela juvenil *En la línea recta*, que integra la lista The White Ravens 2007 y fue traducida al alemán; *La casa interminable*, que se tradujo al portugués; *Maxi Marote*, *Cinco problemas para don Caracol*, *Vidas piratas*, *El Bastón de plata*, entre otros. También es autor de una obra de teatro musical: *La leyenda del calamar gigante*, que recibió el premio Destacados de Alija 2012.

### Síntesis del libro

Hernán es el que nos cuenta esta historia. Tiene un abuelo que suele viajar muy seguido y de cada viaje trae algún recuerdo especial. A Hernán lo atrae la colección de monedas. Su abuelo, al irse un día de viaje, le pide que no entre a su cuarto. Pero como esas monedas le gustan mucho, Hernán se atreve a entrar y una noche les descubre un brillo especial.

### Propuestas de trabajo

1. La mamá de Hernán le dice al abuelo “Nono Juan”. ¿Sabés qué significa la palabra Nono? ¿De qué otras maneras nombrás a tus abuelos? Averigüen entre todos de qué regiones provienen esos nombres e intenten encontrar semejanzas y diferencias con nuestra lengua castellana.
2. El papá de Hernán, en cambio, lo nombra “viejo hinchita quinotos” y dice que para él es una forma cariñosa de llamarlo.
  - a) ¿Conocés otras expresiones que se usen para decir una cosa en vez de otra? Por ejemplo: “a caballo regalado, no se le miran los dientes”. Hacé memoria y entre todos confeccionen una lista con la mayor cantidad de expresiones y su significado.
  - b) Cuando Hernán tira al aire la primera moneda se acuerda de un villano llamado “Dos Caras”. Esta, casualmente, es otra expresión. Pensá qué significa.
  - c) Y los quinotos... ¿qué son? Investiguen acerca de ellos.
3. Hernán ya encontró las monedas y descubrió los poderes que tenían. Así como el abuelo Juan, muchas otras personas coleccionan monedas o billetes viejos. ¿Sabés cómo se llama esta afición? Entre todos los chicos del grado busquen monedas viejas (o nuevas) que tengan en casa. Armen un “museo de la moneda”. Previamente deberán ordenarlas de acuerdo a la clasificación que más les convenga. Por ejemplo: países, épocas, tamaños, valores, etc.

Si te encontraras con una moneda que no es de tu país, ¿podrías adivinar de dónde proviene? ¿A qué elementos les deberías prestar atención?
4. Para nosotros es común usar monedas o billetes para comprar lo que necesitamos. ¿Existen o existieron otras maneras de compra/venta? ¿Cuáles?

5. ¿Qué otras cosas te gustaría coleccionar? ¿Por qué?

6. Hernán encontró tres monedas mágicas. Pero ahora sos vos el que entra a la habitación del abuelo y además de esas tres, descubriste una cuarta que Hernán no vio. Contá cómo es y qué poderes tiene y escribí una breve historia con esa moneda y lo que te pasó al tirarla al aire.

7. Cuando Hernán encuentra la primera moneda y la hace funcionar, abusa de que todos los días sean “días” y no noches. Y comienza a observar cómo todos sus compañeros se quedan dormidos en plena clase. ¿Alguna vez pensaste qué podría pasar si no descansaras bien? ¿Sabés qué cosas pasan a nivel cerebral? Investiguen y reflexionen.