Análisis de personajes

Nombre: _____

Fecha: _____

Completa la tabla sobre los personajes: su relación con los demás y su papel en la historia; elige las descripciones que encajan; y da pruebas del relato para cada una.

Elige entre: pragmático · amable · resignado · pasivo · valiente (una descripción puede aplicarse a más de un personaje).

Nombre	Relación con los otros personajes	Papel en la historia	Descripción del personaje	Pruebas del relato
KOSKOOSH				
EL JEFE DE LA TRIBU				
SIT-CUM-TO-HA				

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Emparejamiento

Nombre: _____

Fecha: _____

1. Empareja cada fragmento del relato con una imagen. Traza una línea para unirlos.

1	*El largo camino los esperaba y el breve día moría rápidamente. Ella escuchaba la llamada de la vida y la voz del deber, y no oía la de la muerte.*	A	
2	*¡Cómo gemían! ¡Cómo aborrecían aquellas bestias el trabajo y la pista! ¡Allá iban! Trineo tras trineo, se fueron alejando con rumor casi imperceptible.*	B	
3	*Una a una, irían alimentando el fuego, e igualmente, paso a paso, con sigilo, la muerte se acercaría a él.*	C	
4	*«Es viejo —dijo Zing-ha examinando las huellas antes que él—. Es un alce viejo que no puede seguir al rebaño. Los lobos lo han separado de sus hermanos y ya no lo dejarán en paz.»*	D	
5	*Un lobo fue alcanzado en un desesperado ataque de la víctima enloquecida, que lo pisoteó hasta matarlo.*	E	
6	*~~Esta imagen, como todas las impresiones de su juventud,~~ se mantenía viva en el cerebro del anciano, cuyos ojos ya turbios vieron de nuevo la escena como si se estuviera desarrollando en aquel momento y no en una época ~~remota.~~*	F	
7	*Un frío hocico rozó su mejilla y, a su contacto, el alma del anciano saltó de nuevo al presente.*	G	
8	*Blandió como loco la tea, y los bufidos se convirtieron en gruñidos... Pero las jadeantes fieras no se marchaban.*	H	

Glosario

Nombre: _____

Fecha: _____

Ávidamente: ansiosamente

Achacoso: que padece achaques (indisposiciones o molestias)

Tétrico: triste, demasiado serio, grave y melancólico

Membrudo: fornido y robusto de cuerpo y miembros

Chamán: hombre que en algunas culturas predice, invoca a los espíritus y cura

Arrullar: adormecer a un niño con sonidos suaves

Gutural: sonido que se articula en la garganta

Tundra: vegetación de los climas fríos: musgos, líquenes y árboles enanos

Carcayú: mamífero carnívoro fornido, parecido a un pequeño oso

Restallar: producir un ruido súbito, seco y sonoro, como un látigo

Fardo: paquete de tela u otro material que contiene ropa o enseres

Entumecimiento: rigidez que se produce en un miembro por el frío o la inactividad

Abstracción: concentrarse en los propios pensamientos, apartándose de la realidad

Savia: líquido que circula por los vasos conductores de las plantas

Opulento: muy abundante

Desmañado: que carece de maña, destreza o habilidad

Jauría: conjunto de perros que participan en la caza

Yukón: largo río del noroeste de Norteamérica que desemboca en el mar de Bering

Caribú: reno de las regiones frías de América del Norte

Ahítos: lleno o saciado, especialmente de comida

Presagio: señal que se interpreta como anuncio de un hecho futuro

Sucumbir: rendirse o ceder ante una presión

Atisbar: observar algo con atención pero con disimulo

Evocar: recordar algo percibido o conocido

Ancestral: perteneciente a los antepasados

Tea: astilla de madera empapada en resina que se enciende para alumbrar

ANTES DE LEER

¿Qué le debemos a los miembros más mayores de nuestras familias y comunidades? ¿Cómo debería cuidarlos una sociedad?

¿Es a veces correcto aceptar algo duro porque forma parte de la vida? Piensa en un ejemplo.

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas.

1. ¿Qué está haciendo Sit-cum-to-ha al comienzo de la historia?

(a) Apagar las hogueras y recoger el campamento

(b) Enganchar los perros para el camino

(c) Preparar un buen desayuno para su abuelo

(d) Practicar la lucha con un garrote retorcido

2. ¿Qué pensamiento despierta un pánico momentáneo en Koskoosh?

(a) Que su tribu se iba a marchar sin él

(b) Que tenía ya la muerte muy cerca

(c) Que el campamento no se recoja con la rapidez suficiente para aprovechar el breve día

(d) Que había perdido su piel favorita

3. ¿Quién es Koskoosh? Marca todas las correctas.

[a] Un anciano ciego

[b] El jefe de la tribu

[c] El padre del jefe de la tribu

[d] El abuelo de Sit-cum-to-ha

[e] Un cazador experto

[f] Un hombre sordo

4. ¿Quién se acerca a Koskoosh mientras el resto de la tribu se va?

(a) El jefe de la tribu

(b) Sit-cum-to-ha

(c) El chamán

(d) Su perro favorito

5. ¿Qué símil usa Koskoosh para describirse a sí mismo?

(a) Como una hoja del año pasado, apenas sujeta a la rama

(b) Como un copo de nieve, flotando hacia otra existencia

(c) Como un fantasma atrapado en forma humana

(d) Como un pájaro con las alas rotas

6. ¿Por qué la leña es lo único que se interpone entre Koskoosh y la eternidad que se abría ante él?

(a) Porque tendrá que usarla para defenderse de los lobos

(b) Porque cuando no quede leña, morirá de frío

(c) Porque la necesita para cocinar, o morirá de hambre

(d) Porque debe usarla para construirse un refugio

7. ¿En qué cree Koskoosh que está interesada la naturaleza?

(a) En la cosa concreta llamada individuo

(b) En la especie

(c) En nada más que en la eternidad

(d) En todas las cosas por igual

8. ¿Cuál es la misión de la vida que impone la naturaleza?

(a) Perpetuarse

(b) La muerte

(c) Matar

(d) Trepar a los árboles

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

9. ¿Cuál es la ley de la vida que establece la naturaleza?

(a) La muerte
(b) Perpetuarse
(c) Que todo está conectado
(d) Que nunca debes robar

10. ¿Con qué metáfora compara Koskoosh a los miembros de la tribu?

(a) Episodios
(b) Una hoja del año pasado
(c) Esclavos de la naturaleza
(d) Corderos al matadero

11. ¿Dónde abandonó Koskoosh a su propio padre?

(a) En un valle helado e implacable
(b) En el mismo sitio en el que él estaba sentado ahora
(c) En la orilla del glaciar Kaskawulsh
(d) En un afluente superior del Klondike

12. ¿Qué le pasó a Koskoosh durante la Gran Hambruna?

(a) Fue herido gravemente por un caribú
(b) Perdió a su madre
(c) Conoció a su mujer
(d) Nació

13. ¿Cuántos miembros de la tribu sobrevivieron a la Gran Hambruna?

(a) Menos de uno de cada diez
(b) Solo 15
(c) Ninguno sobrevivió
(d) Todos

14. ¿Cómo murió Zing-ha?

(a) Lo mataron los lobos
(b) Llegó a viejo y lo dejaron atrás
(c) Cayó por un agujero en el hielo del Yukón
(d) Lo mataron los Pellys

15. ¿Qué le parece extraño a Zing-ha sobre el alce y los lobos?

(a) Que los lobos persigan a un animal tan grande
(b) Que un alce se levante después de haber sido abatido
(c) Que el alce esté solo y separado de su manada
(d) Que los lobos mueran durante la caza

16. ¿Qué hace que Koskoosh sienta un escalofrío?

(a) Que se apague el último trozo de leña en el fuego
(b) El sonido de su hijo regresando con los perros
(c) Un largo aullido muy cercano
(d) El sonido del viento resonando en el vacío

17. ¿Qué hace que el lobo se retire al principio?

(a) Su temor ancestral al hombre
(b) Una llamada de sus hermanos
(c) Koskoosh le prende fuego con una rama ardiente
(d) Koskoosh no lo sabe

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

18. ¿Qué sucede al final del relato?

(a) Koskoosh ahuyenta a la manada de lobos y vuelve a sentarse junto al fuego

(b) Koskoosh deja caer la rama en la nieve y acepta su destino

(c) El fantasma del viejo alce aparece y se lleva a Koskoosh

(d) El hijo de Koskoosh regresa y ahuyenta a los lobos

Si lo lees en la app iClassics

Responde estas preguntas extra sobre lo que descubres mientras lees:

1. ¿Qué sucede cuando tocas las siluetas de la tribu de Koskoosh en la colina?

2. ¿Qué pasa si no lees lo bastante rápido mientras Koskoosh se sienta solo junto a su fuego?

3. ¿Qué animales puedes ver en el cielo detrás del joven Koskoosh y Zing-ha mientras examinan las huellas?

4. ¿Cuántos lobos rodean a Koskoosh?

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Piensa como un detective

Nombre: _____

Fecha: _____

Responde con frases completas. Apoya tus ideas con pruebas del texto.

1. Koskoosh llama «episodios» a los miembros de la tribu y «muerte» a la ley de la naturaleza. ¿Cómo le ayuda esta idea a aceptar lo que ocurre? ¿Te parece reconfortante o fría?

2. La tribu deja a Koskoosh junto al fuego, pero nadie aparece como cruel. ¿Por qué? ¿Qué dice el relato sobre el deber, la supervivencia y la bondad?

3. Koskoosh recuerda cuando abandonó a su propio padre. ¿Cómo influye ese recuerdo en el final y qué dice sobre el ciclo de la vida?

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Taller de escritura

Nombre: _____

Fecha: _____

Para cada situación, explica qué crees que haría cada personaje y por qué, según las descripciones y las pruebas de tu tabla de personajes.

a. La tribu encuentra una cueva de hielo escondida llena de oro y joyas. Se reparten el tesoro y algunos deciden abandonar la vida nómada y salir a descubrir lo que el mundo les ofrece.

b. La tribu tropieza con un extraño aparato que estalla en un destello verde. Descubren que han sido transportados al futuro, la época en que vives tú ahora.

Ampliación: elige una situación y escríbela como relato corto con inicio, nudo y desenlace, imitando el estilo de London.



Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado