

GUIÓN DE
JORDI ALINS

UNA IDEA ORIGINAL DE ALFONSO LÓPEZ ALBA

LA BRUJITA LINA

ILUSTRACIONES DE
SONIA ALINS

Aventuras en INSULÁN



Aprende diabetes y diviértete



A. Menarini Diagnostics se complace en patrocinar esta magnífica recopilación de todas las aventuras de La brujita Lina y su pandilla. Esperamos que los más pequeños se diviertan a la vez que aprenden sobre la diabetes.



Teléfono gratuito de Atención al Cliente:
900 301 334
www.menarinidiag.es - www.diabetesmenarini.com



SOCIEDAD ESPAÑOLA DE DIABETES (SED)

EDITOR: DR. ALFONSO LÓPEZ-ALBA DIRECTORA: MERCEDES HURTADO PUBLICIDAD: MANUELA GÓMEZ

REALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN:

PUBLICACIONES MCV, S.L. ALBARRACÍN, 58 - 21 Piso Nº 18 28037 MADRID. Tel.: 91 440 12 47 FAX: 91 327 10 93
redaccion@revistadiabetes.com www.revistadiabetes.com

EDITA: PUBLICACIONES MCV, S.L. DEPÓSITO LEGAL:

Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Querido diario,
¡Por fin han llegado las VACACIONES!

¡Qué ganas tenía! Esta mañana nos hemos reunido la pandilla para dar una vuelta por la ciudad...

Insulán, qué lugar tan maravilloso para vivir...

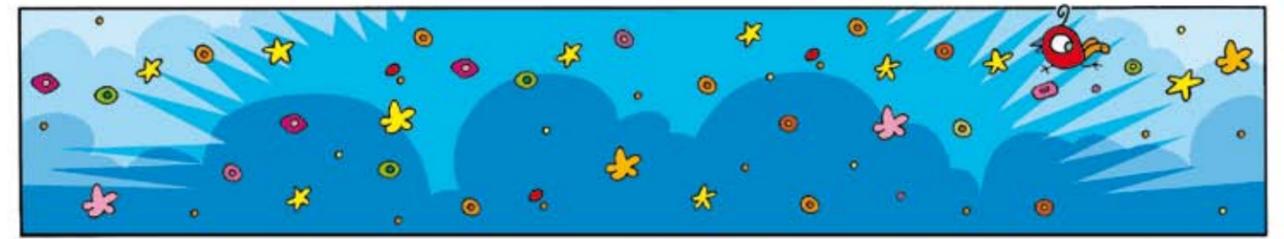


Bueno, chicos, ¿Vamos al Lago de Aguazul? No está muy lejos de aquí.

¿Es que no te acuerdas, Leo...?

"...Quedamos que pasaríamos a buscar a David por su casa."

...Desayunar: sí...
Insulina: ya me la he puesto...
Medir glucosa: hecho...



¡DING DONG!

¡Mamá! ¡Nos han venido a buscar!

¡GUAU!

Pasadlo bien, chicos... Y, David, cuida de tu hermana Paula.

No te preocupes, estaremos aquí a la hora de comer. ¿Verdad, Flopi?

¡GUAU!

Ah... Hola... Pi-Pilar...

¿?!

LLevas la camiseta al revés...

Oh, vaya, jejeje... Ya sabes, las prisas...

JAJAJA!!

¡JAJAJAJAJAJAJ!

¿Qué guapo es...

¡En marcha, entonces! Creo que conozco un atajo.

Un rato después

¿Te has fijado, David?

¿Conque conocías un atajo, verdad, Leo? Hace dos horas que hemos salido... Y ni rastro del Lago de Aguazul.

...Eh... Mmm...

¡Qué lugar tan bonito!

¿David?

¿Te encuentras bien? ¿Te has controlado el azúcar esta mañana?

Si, pero... Estoy algo mareado.



Pasatiempos

SOPA DE LETRAS

Ahora que ya conoces a los chicos de la pandilla, ¿sabrías encontrar sus nombres en esta sopa de letras? Los nombres pueden estar en vertical, horizontal o diagonal e, incluso, del revés.
¡A ver cuánto tardas!



Paula



Lucía



David



Lina



Flopi



Jasmin



Pilar



Leo



Varina



Daniel



PINTA Y COLOREA

Lina quiere darle una mano de pintura a su casa... ¿La ayudarás?



Aventuras en Insulán

guion: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Insulán
MONTAÑAS DE INSULÁN
Río Templado
Río de las Piedras
CUEVA DE LA SERPIENTE
LAGO DE AGUAZUL
CASA DE LINA
BOSQUE MÁGICO
PANTANO BURBUJEANTE
BOSQUE NEGRO

Nace unos días, llegaron las vacaciones. Para celebrarlo, nos dirigimos al lago de Aguazul... Pero nos perdimos.

¡Por suerte, encontramos la casa de una bruja estupenda!

Esta tarde, nos ha invitado a merendar.

Gracias.

¡Vamos adentro, chicos! Me gustaría que vierais una cosa.

¿Adónde vamos, Lina?

No tengáis miedo: es una sorpresa...

¡Bienvenidos a mi laboratorio!

¡Extraordinario! ¡Qué magníficos inventos!

¡Y qué pociones!

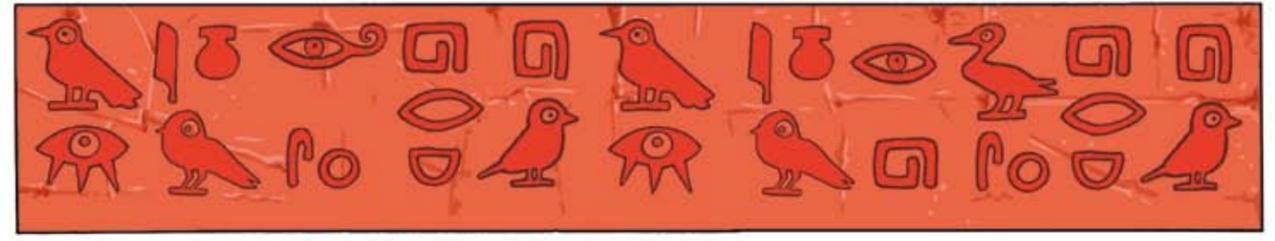
¡UAAUUU!

¡GUAUUU!

¡Aquí hay libros que no había visto nunca!

Aún os quedan muchas cosas por ver...

No puede ser... Es...



¡...Una máquina del tiempo, Jasmín! ¡Subid, nos vamos de viaje!

¡Es una joya de última tecnología!

Increíble...

¿Adónde vamos?

Pues...

¡ZAP!

...5000 años en el pasado: Antiguo Egipto.

¡OOOOOOH!

¡EH, VOSOTROS! ¡ALTO!

¡Si queréis comer hoy, será mejor que trabajéis como el resto!

¿Pero con quién te crees que estás hablando? ¡No somos esclavos! ¡Venimos del futuro!

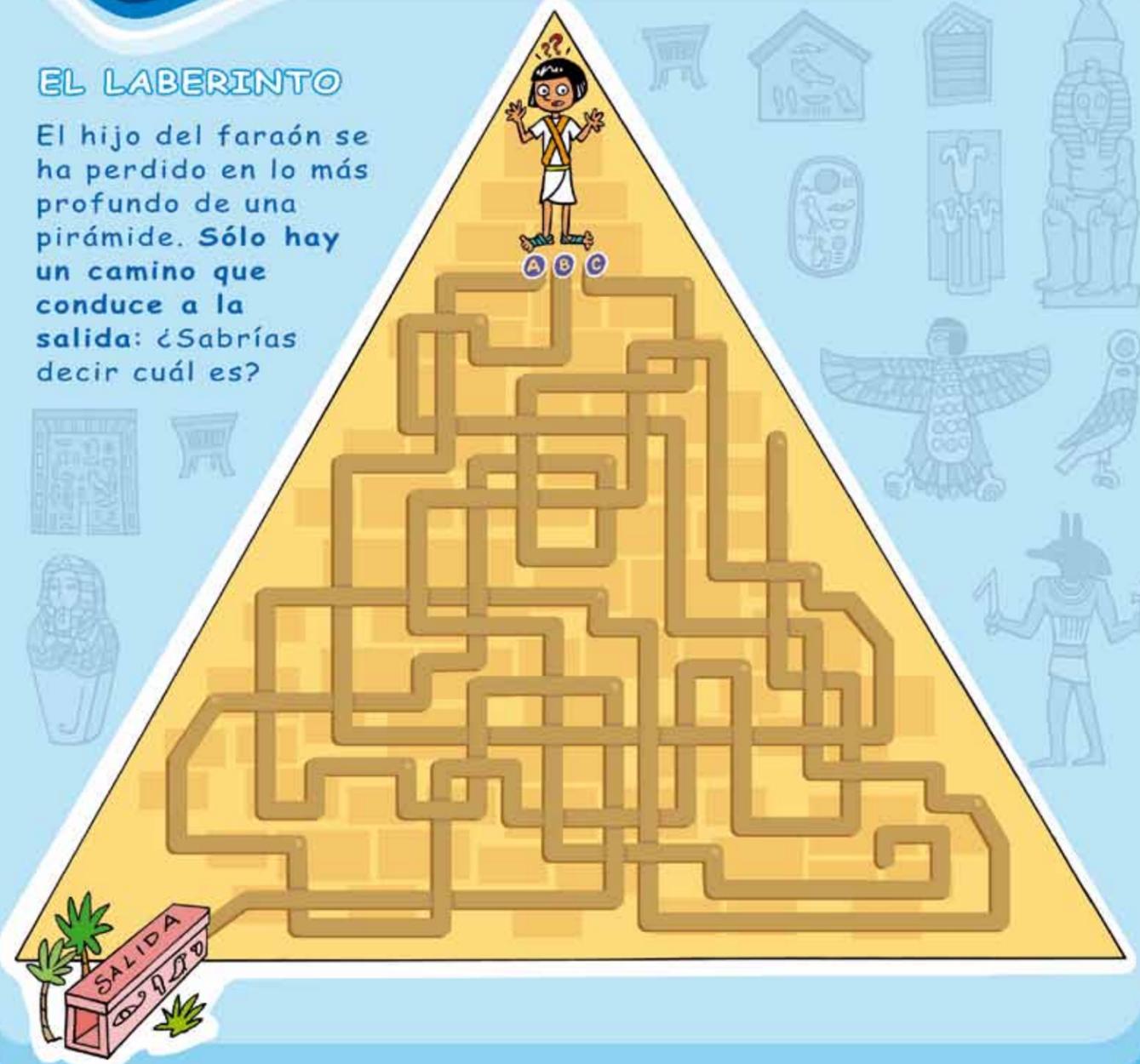
¿A mí con esas tonterías? ¡iiiLlevalos ante el Faraón!!!



pasatiempos

EL LABERINTO

El hijo del faraón se ha perdido en lo más profundo de una pirámide. Sólo hay un camino que conduce a la salida: ¿Sabrías decir cuál es?



JEROGLÍFICO

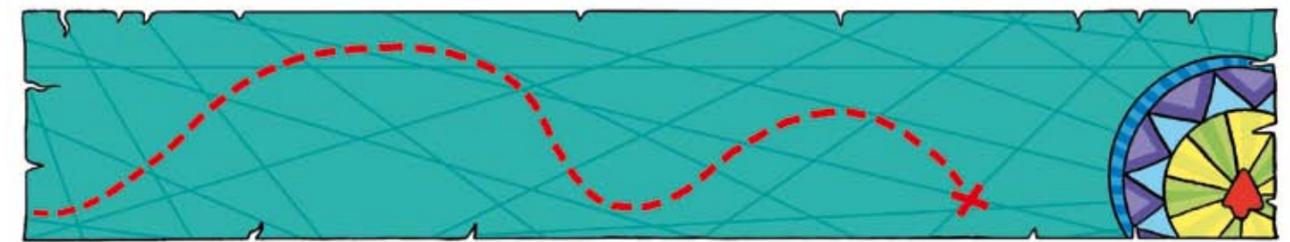
Utiliza la lógica y dinos:

Si quiere decir PILAR y significa MÉDICO...

¿Qué quiere decir ?

Aventuras en Insulán

guion: Jordi Alins Ilustraciones: Sonia Alins

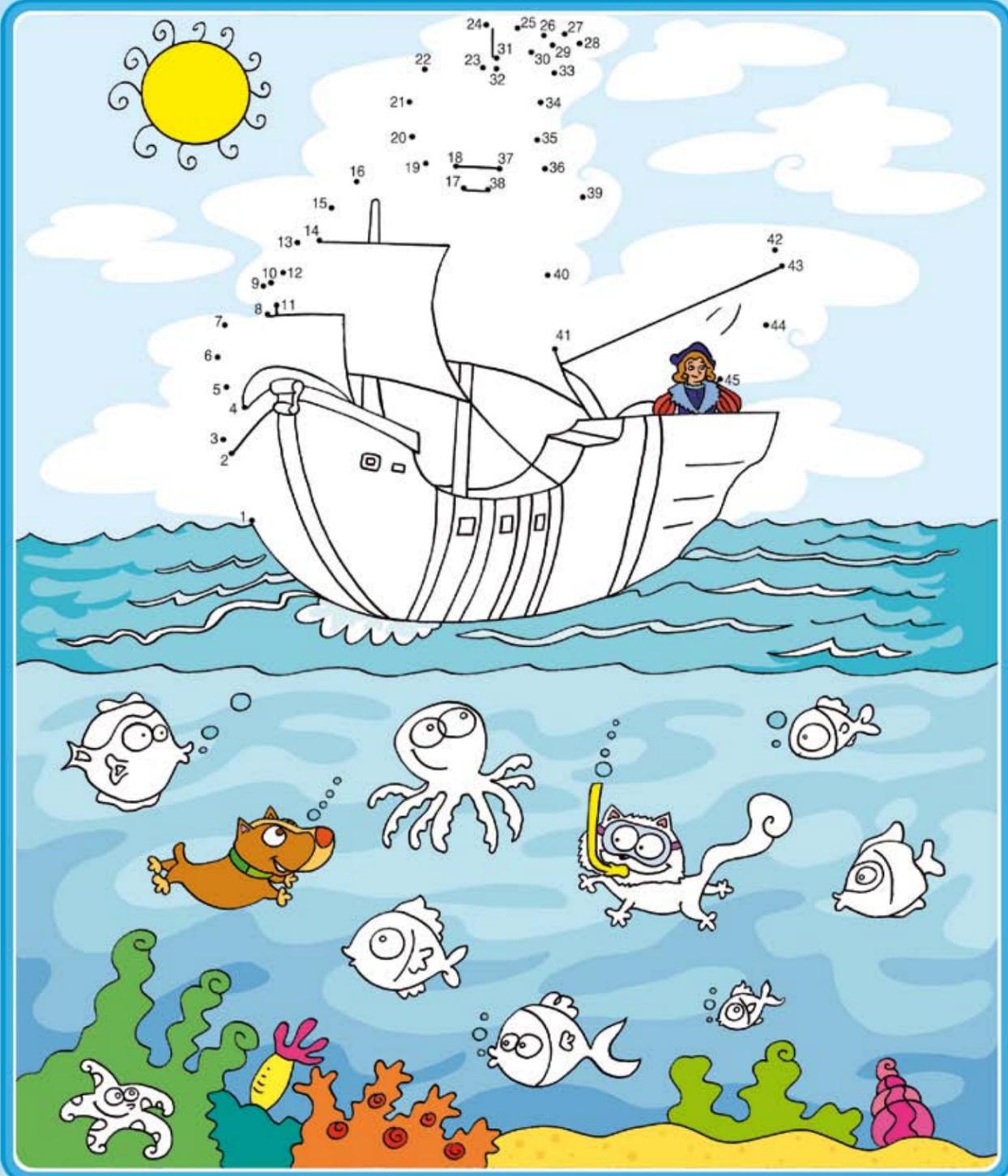




pasatiempos

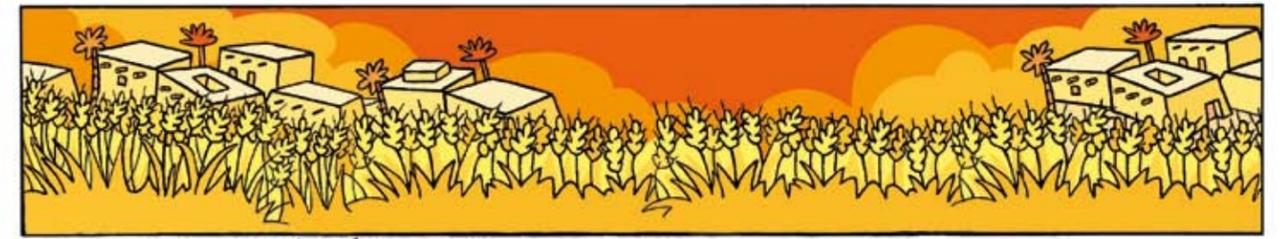
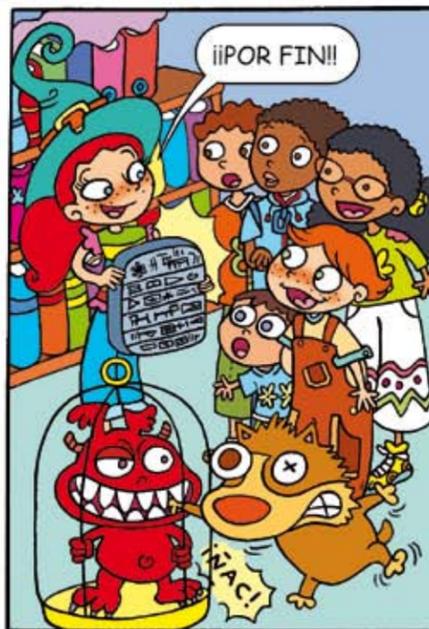
EL DIBUJO ESCONDIDO

Si unes los puntos numerados siguiendo su orden, descubrirás un dibujo secreto. Completa la ilustración coloreándola.



Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins Ilustraciones: Sonia Alins

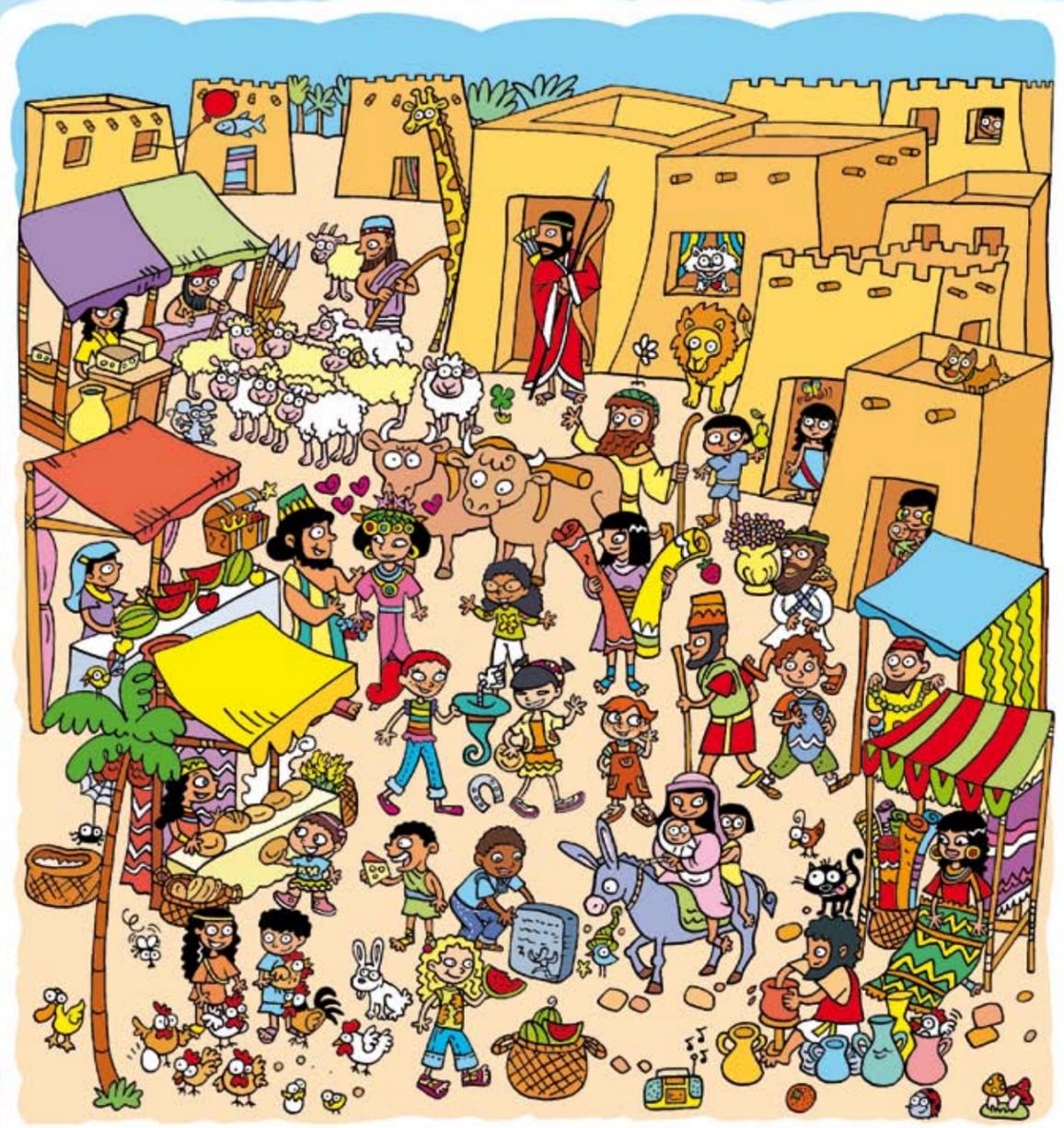




pasatiempos

BUSCA A FLOPI Y VARINA

Flopi y Varina se han escapado por la ciudad de Catal Hüyük y ahora sus amigos los están buscando. ¡Búscalos y encuéntralos!



¿Serías capaz de encontrar también los siguientes elementos?
un radiocassete, unas setas, un globo, un cofre con joyas, una herradura,
una araña, un león y un trébol de cuatro hojas.



pasatiempos

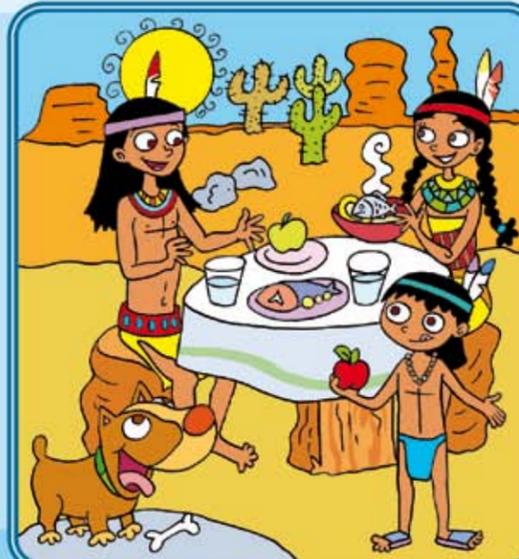
COLOREA CORRECTAMENTE

En este cómic, se ha hablado de alimentos que son la base de una buena alimentación y otros que no lo son. Si has leído con atención, sabrás decir cuáles de los siguientes alimentos SÍ son la base de una buena alimentación. Colorea únicamente estos alimentos.



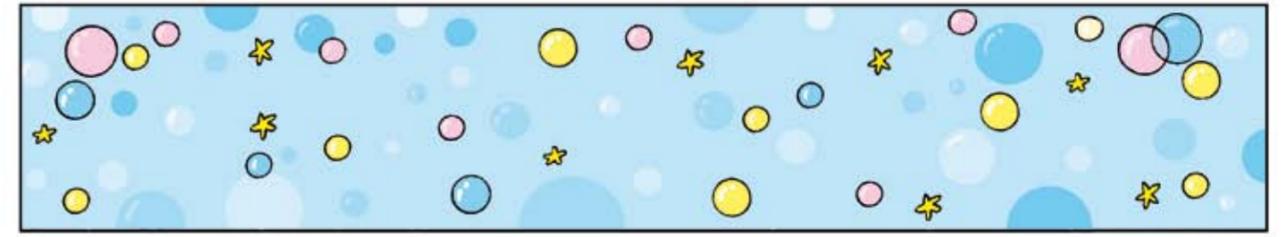
BUSCA LAS DIFERENCIAS

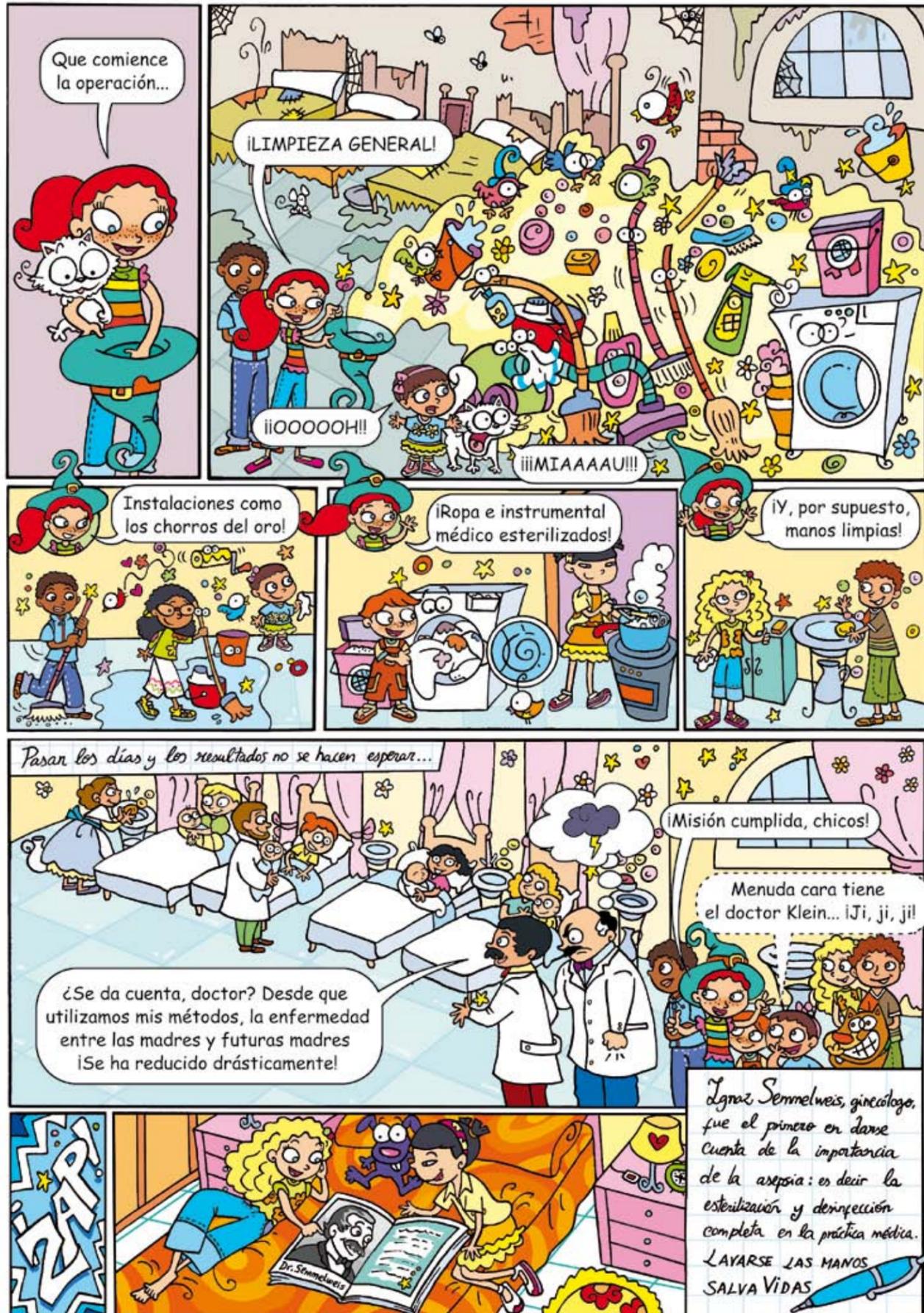
Estas dos fotografías de los Pima parecen iguales pero, si las examinas con atención, verás que hay nueve diferencias. Encuéntralas.



guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Aventuras en Insulán

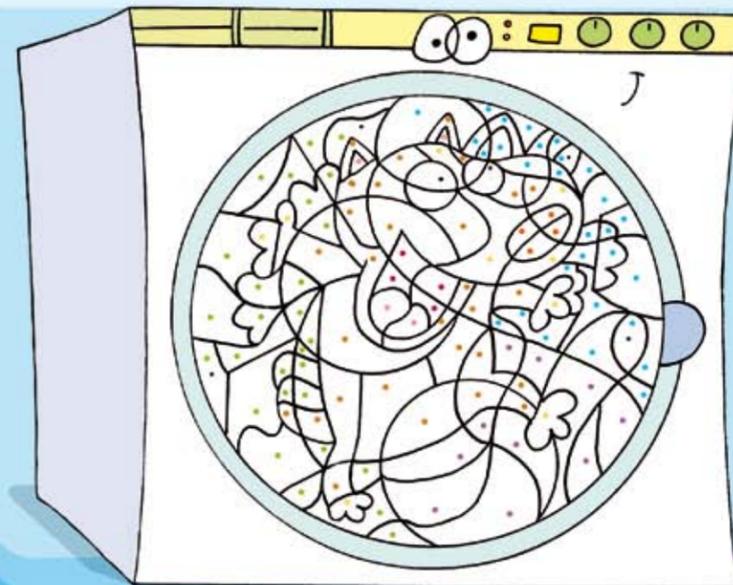
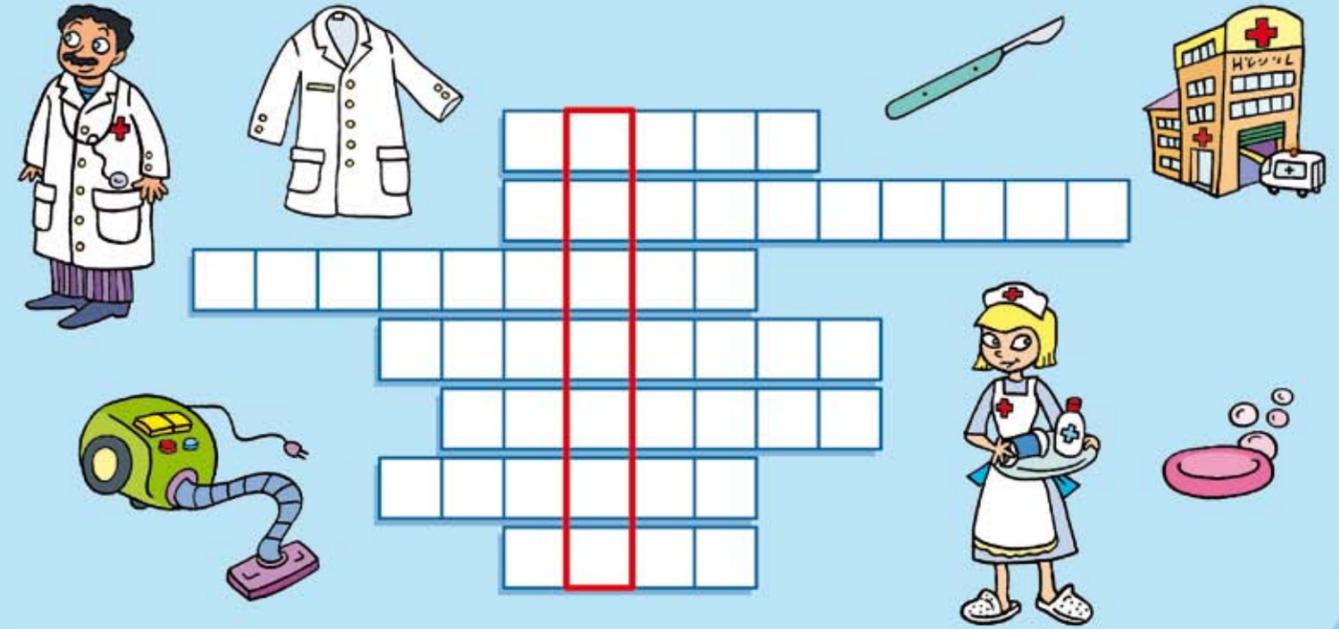




pasatiempos

LA PALABRA SECRETA

Cada dibujo representa una palabra. Cada palabra tiene diferente número de letras. Si colocas cada palabra en su lugar correspondiente, verás que se forma una nueva palabra en la zona marcada con color rojo. ¿Qué palabra es? Una pista: es algo muy importante en la práctica médica.

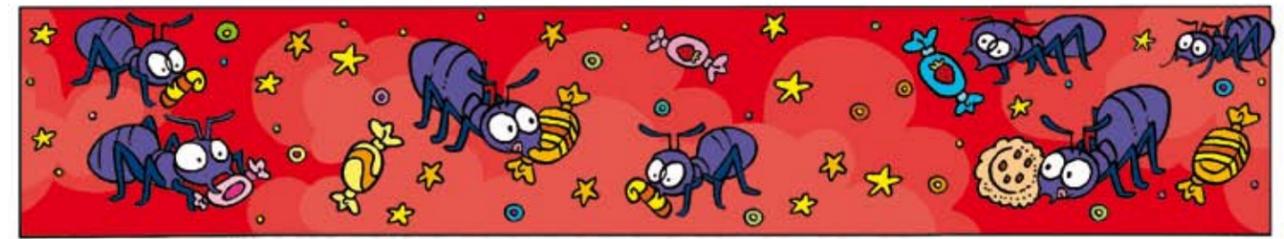


LA LAVADORA

Uno de nuestros amigos se ha colado en la lavadora. Si pintas cada zona del mismo color que se indica, ¡Podrás encontrarlo entre tanta ropa!

Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins





PASATIEMPOS

BUSCA LAS DIFERENCIAS

En su viaje por la India, Daniel ha hecho algunas fotos. Aquí tienes dos de ellas: parecen iguales pero, en realidad, contienen 7 diferencias. ¿Sabrías encontrarlas?



Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Las vacaciones están a punto de terminar. Por eso, hoy hemos hecho una fiesta en casa de Lina. Sin embargo, los ánimos no estaban para muchas celebraciones...

Y que lo digas... Tener que volver a aguantar al profesor Cerezo...

¡Qué rollazo! La semana que viene de vuelta al cole...

¡Vamos, chicos! Seguiremos viéndonos a menudo.

¡Claro! Y pensad en todo lo que aprenderemos.

Pero la tormenta ha cambiado el rumbo de la tarde.

¡¡¡Broooooom!!!

¿Qué ha sido eso?!

¡Lina, ven corriendo! ¡Algo le pasa a la máquina del tiempo!

Es sólo un rayo pero... Hay algo que huele a quemado...

¡Oh no!

¿Qué está pasando?!

¡Problemas! ¡El rayo ha vuelto loca a la máquina y...!

¡Ave, César!

¡Un centurión romano!

¡Oh, no!

¡Ji, ji, ji!

Buenas tardes, niños. Me llamo Areteo de Capadocia*. ¿Puedo preguntar dónde estoy?

¡¡¡Areteo de Capadocia!!!

*Areteo de Capadocia (siglo II d. C.) fue el creador del término "diabetes". Además, describió la enfermedad aunque, injustamente, sus teorías no fueron muy escuchadas por aquel entonces.

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Pero... ¿Por dónde habéis entrado?

Bueno, de pronto apareció una bonita luz en el centro de Roma y todo el mundo se acercó...

Hum... Roma, claro... Tenemos que ir allí y... ¡cerrar esa puerta!

Después de una larga explicación a Areteo, Lina ha utilizado su máquina auxiliar para trasladarnos a la Roma del siglo II. Aunque no siempre funciona a la perfección...

¡CHOOOF!

Bienvenidos a Romaaaaah!!!

¡Por Júpiter!

¡Mamáaa!

¡Aúúú!

Bueno, chicos, ya sabéis... La ciencia a veces es inexacta...

Areteo, ¿puedes acompañarnos hasta el lugar donde viste esa luz?

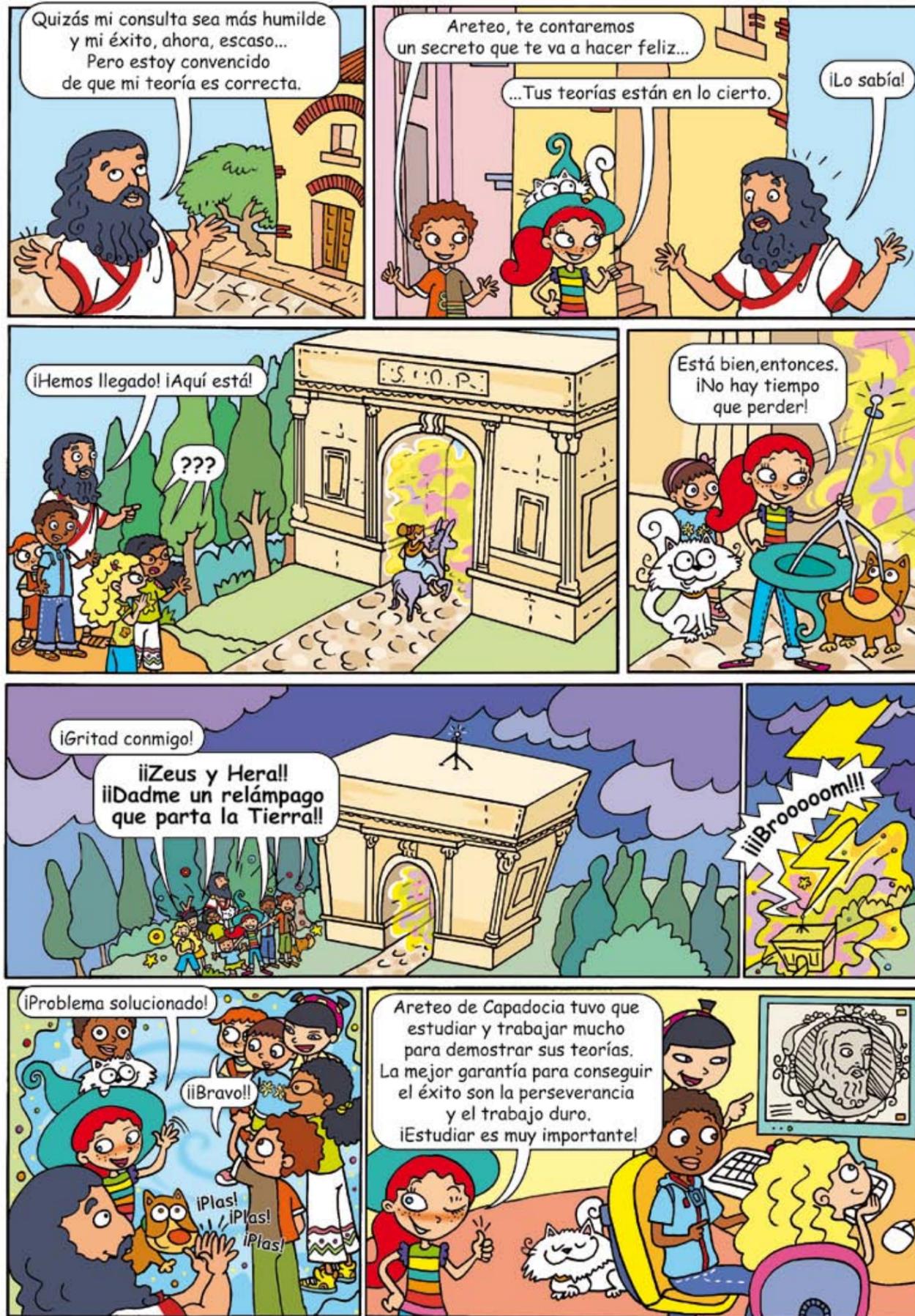
Claro, chicos. Seguidme.

¿Es aquí?

No, ésta es la consulta de Galeno, un famoso médico en nuestros días. ¿Sabíais que atiende en persona al César?

Él opina que el paciente diabético orina mucho porque el riñón no puede retener el agua. Yo, en cambio, creo que orina para expulsar los elementos sobrantes que produce su diabetes.

Galeno es un gran profesional. Sin embargo, nuestro pensamiento acerca de algunos temas (como la diabetes) es diferente.



PASATIEMPOS

EL DIBUJO ESCONDIDO

¡La máquina espacio-temporal está estropeada! Si unes los puntos numerados siguiendo su orden, descubrirás quién está a punto de entrar por ella. Completa la ilustración coloreándola.

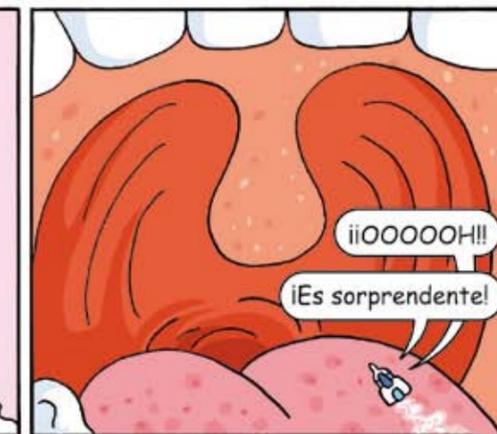
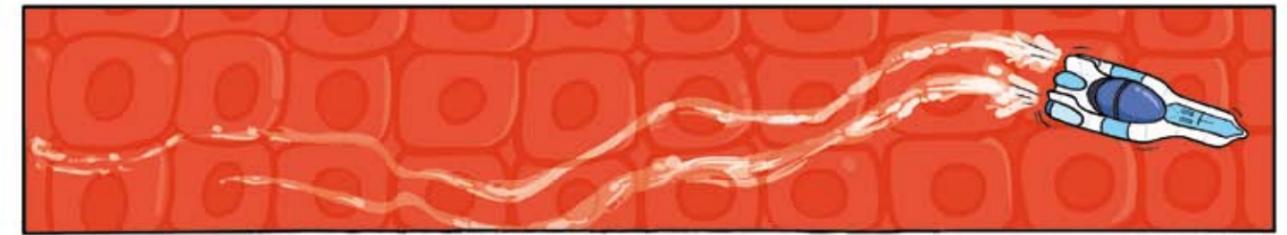
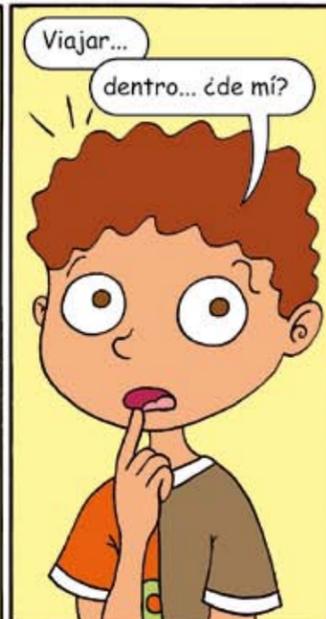


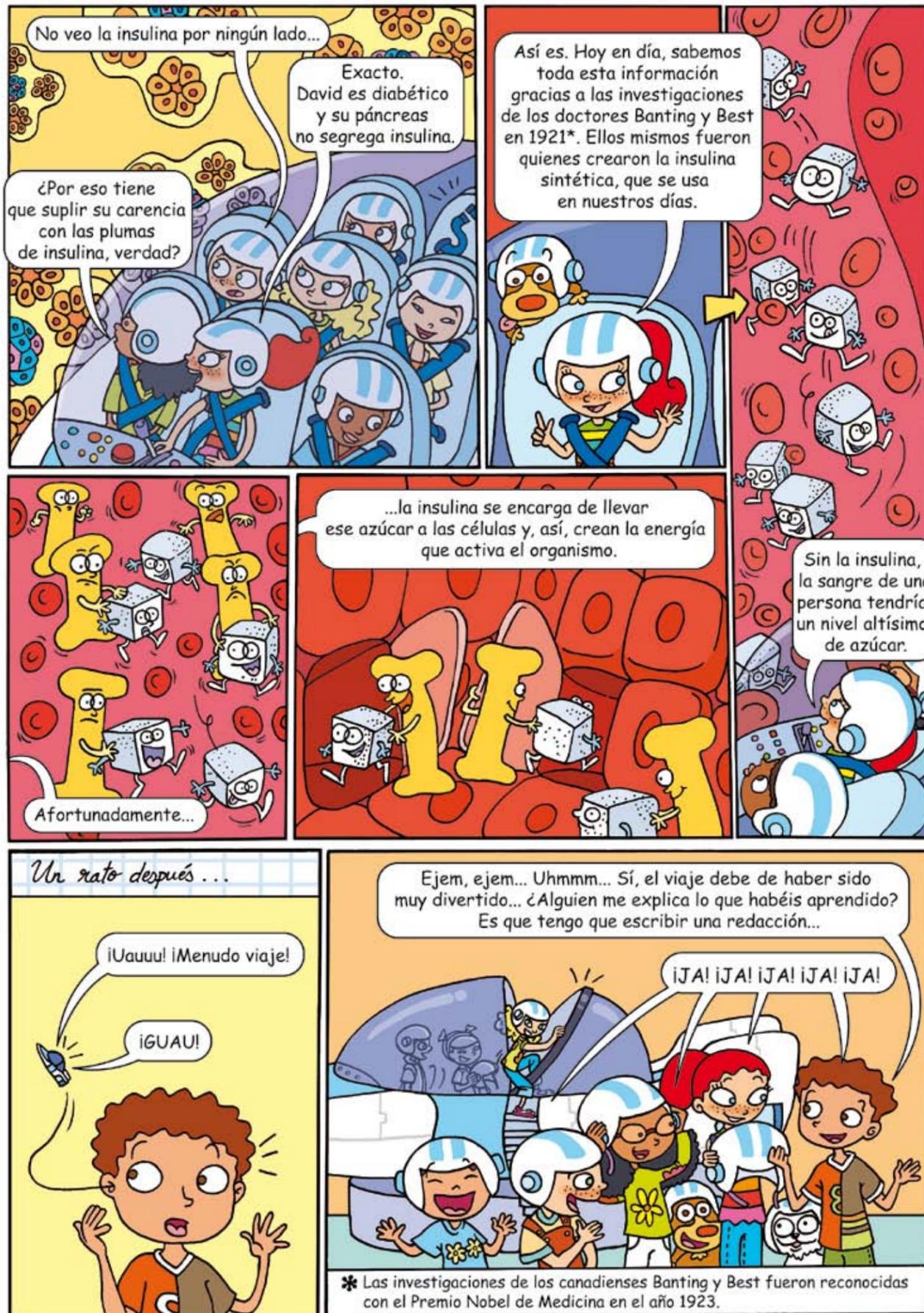
SUDOKU

Lina y David quieren arreglar la máquina pero ésta tiene un código de seguridad secreto: si resuelves correctamente el sudoku, sabrás cuál es ese código y podrás ayudar a nuestros amigos.

Aventuras en Insulán

guion: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

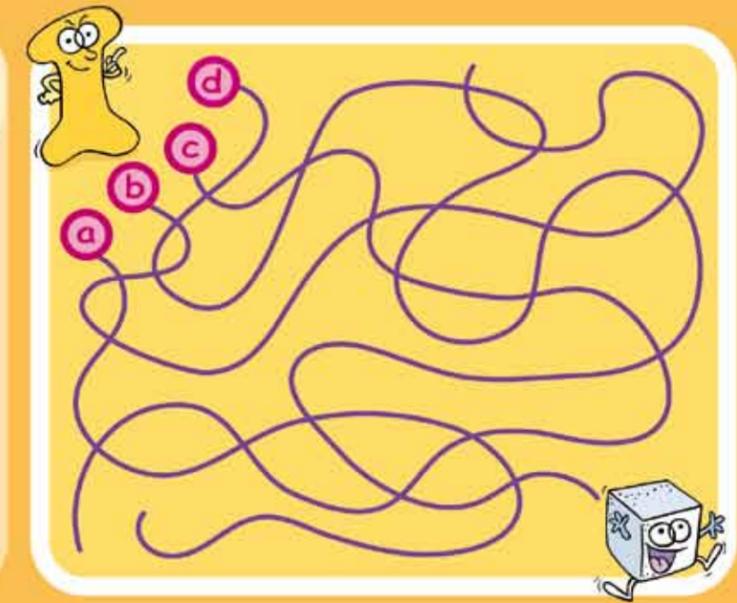




PASATIEMPOS

LABERINTO

Esta insulina tiene que introducir el azúcar en las células. Sin embargo, el azúcar es muy travieso y se ha escondido de ella. ¿Cuál de estos 4 caminos llevará a la insulina hasta el azúcar?



LAS SOMBRAS EXTRAVIADAS

Al trasladarse a supervelocidad en la nave de Lina, algunos de los tripulantes han dejado atrás sin quererlo... ¡Sus propias sombras! Si deseas ayudarles, empareja a cada uno con la sombra que le corresponde.



Aventuras en Insulán

guion Jordi Alins ilustraciones: Santa Alins

Este viernes, hemos ido a ver un partido al polideportivo municipal. Lo inauguraron hace tan sólo cuatro años y es donde juega nuestro equipo favorito: ¡Los tiburones de Insulán!



¡Esta es la última oportunidad que tiene el equipo local para ganar el partido!
¡Sólo quedan cuatro segundos!
¡Atención, ahí va Pau y...!



¡¡CANASTA!

¡Victoria de los Tiburones!!

¡Así se hace!

¡¡GUAU!!



¡Menudo partidazo! Leo, A tu tío Leonardo le hubiera encantado venir.

¡Es verdad! Él fue el mejor jugador del equipo durante muchos años.

¡Incluso el polideportivo lleva su nombre!



Sí pero... Ahora no practica ningún deporte, come mucho y ha engordado en exceso... ¡Y no quiere ir al médico!



Ummm... ¿Orina con frecuencia? ¿Tiene mucha sed?

Sí, ¿por?

Creo que vamos a tener que hacerle una visita a tu tío...



Es el momento de investigar... Y creo que tengo un plan...

TIBURONES



¡Buenas tardes, tío Leonardo!

¡Leo! ¡Qué alegría verte!



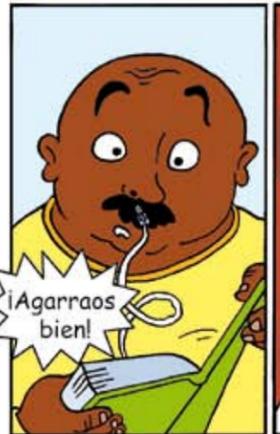
Esta mañana he estado en la librería y te he comprado este libro...

¡Oh! ¡Es la última novela de Umberto Compota!



Gracias, muchacho, es un... ¡Pero qué rayos...?!

¡Ahora es el momento, chicos!



¡Agarraos bien!



¡iiiUfff!!! Bueno, por fin estamos dentro.

Menudo susto se ha pegado el pobre...

¡AJAJAJAJÁ!



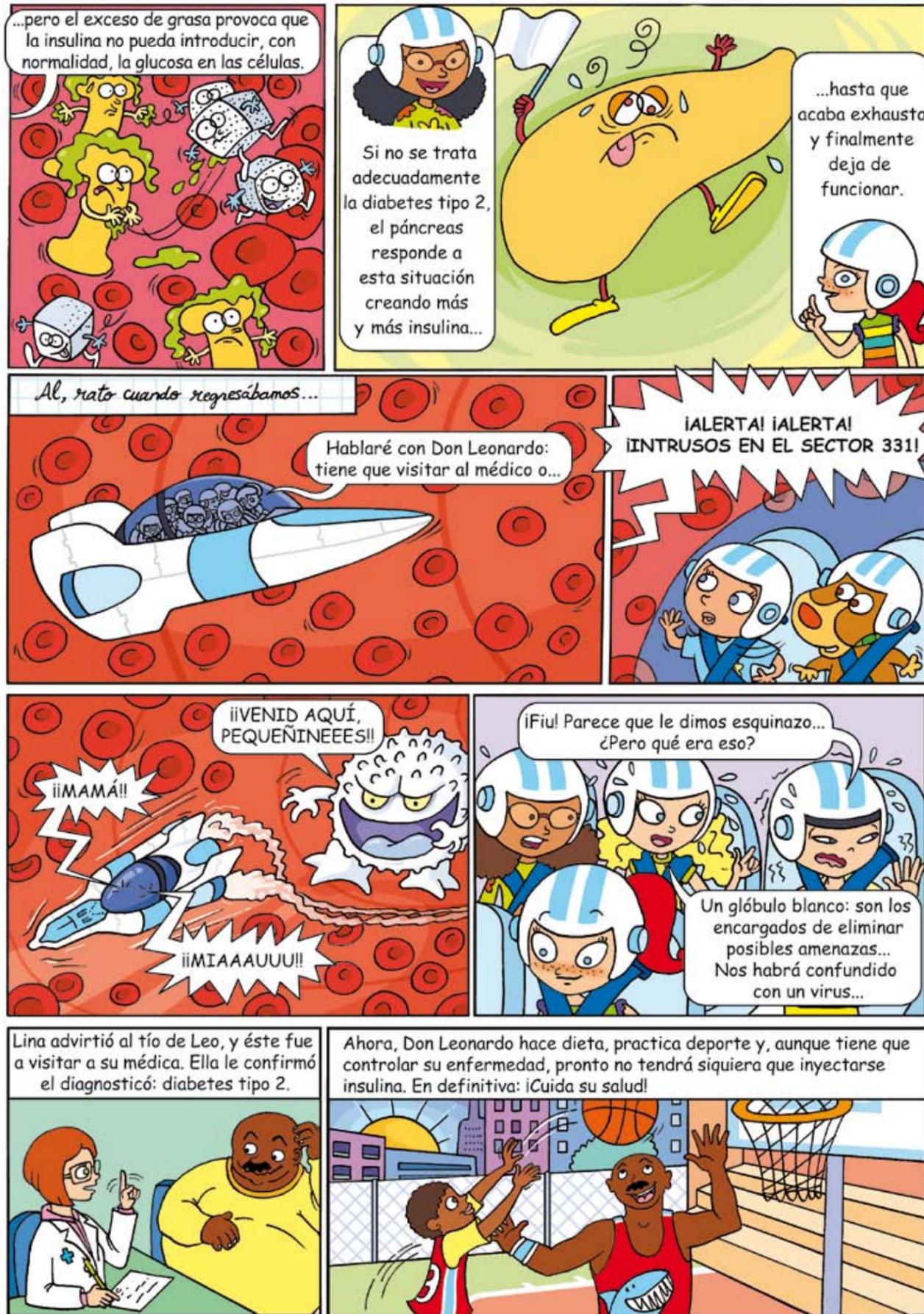
Tienes razón, David: porque el tío de Leo tiene diabetes tipo 2. En su caso, su páncreas sí segrega insulina,...



Lina nos ha llevado hasta el páncreas de Don Leonardo

Lo imaginaba... Diabetes.

Pero, Lina... Yo soy diabético y mi páncreas no segrega insulina pero éste... Sí lo hace.



PASATIEMPOS

LOGOGRIFO

Busca la palabra que corresponde en cada hilera de recuadros. Fíjate que un número acompaña cada cuadro: cada número corresponde siempre a la misma letra del abecedario.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

El equipo preferido de David y sus amigos

2 7 9 4 10 2 7 11

La segrega el páncreas

12 10 6 3 4 10 6

Es de color blanco y se encarga de combatir las amenazas del cuerpo humano

11 13 4 14 11 5

Glucosa. La cosa más dulce

12 5 11 9 11

Si hay más de la cuenta, la glucosa se introducirá en las células con más dificultad

12 4 11 4

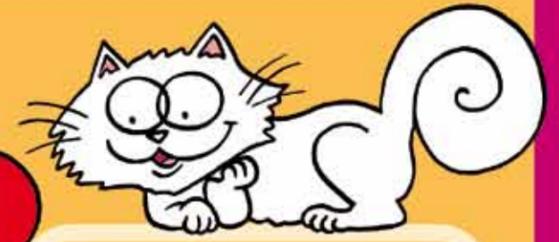
Lo dice Flopi

10 8 6

Él no ha viajado esta vez en la nave de Lina

10 8 6

Él no ha viajado esta vez en la nave de Lina

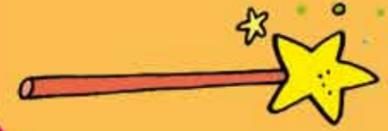


SOPA DE LETRAS

Encuentra las palabras "secretas" del logogrifo anterior en esta sopa de letras.



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



Aventuras en Insulán

guion: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Hay dina nos ha llevado a una nueva aventura pero, antes, hemos acompañado a David a su reunión médica habitual.

Una hora más tarde...

Estos controles son muy importantes pero más importante es el cuidarnos a día y...

¡Hola, Lina!

¡Hola, chicos! ¡Subid!

Veo que has controlado bien tu diabetes durante los últimos tres meses.

Tus controles han estado en general por debajo de 180 mg/dl.

¡Sí, gracias a la dieta no he tenido hipoglucemias severas.

¿Te marchas de viaje, Lina?

¡Sí, Pilar. Me marcho a Transilvania.

¿Transilvania? ¡Ahí vive el Conde Drácula!

Así es. He recibido una carta de mi amiga la bruja Isabella, pidiéndome ayuda. Debo ir a verla.

¡GLUPI!

Tu amiga también puede contar con nuestra ayuda ¡vamos contigo!

¡PAPAZAZ!

Al rato, ya en el castillo de Isabella...

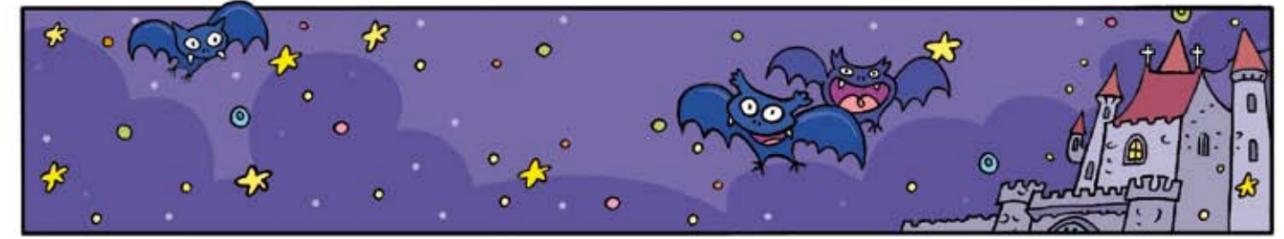
Gracias por venir, Lina, a ti y a los niños.

Bueno, en la carta parecías preocupada...

Lo estoy: Una fuerza extraña ha sumido Transilvania en una noche eterna... Hace semanas que no sale el sol y...

... los monstruosos sirvientes de Drácula lo aprovechan para asaltar a los desprevenidos...

¡Tenemos que hacer que vuelva a hacerse de día!



¡Y yo tengo lo que necesitamos! ¡El Códice de Merlín!

¡Oh! ¡Es el libro de magia más poderoso que existe! ¡Podría contener el hechizo que necesitamos!

Dina nos ha explicado que el libro está escrito en un código extraño muy antiguo y que Isabella es la única persona en todo el mundo que lo puede descifrar pero...

¡Oh, no! Últimamente, mi visión es borrosa y siempre veo una mancha... ¡Así no puedo leer nada!

¡PLAS!

Debería verla un médico... ¿Hay alguno en esta zona?

Sí, en la aldea, al otro lado del Bosque Tenebroso.

Leo... ¿¿Por qué te has ofrecido para ir a buscar al doctor??

Yo... Esto...

¡Sssss!... ¡Silencio!... Nadie sabe quién podría haber en este horrible...

¡iii...lugAAAAAAR!!!

¡Un vampiro! ¡CORRED!

¡Nam! ¡Nam! No os vayáis, niñososss... Tengo hambreee...

¡Pues cómete estos ajitos!

¡Y no te muevas de ahí! ¿Entendido?

¡Bravo, Pilar! ¡Los ajos repelen a los vampiros!

Sabía que nos harían falta.

¡Sigamos! ¡Tenemos que ir a buscar al doctor!

¡CRUNCH!

Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Hace una semana que estamos en un país muy muy lejano... Transilvania. Vinimos aquí para ayudar a la bruja Isabella, una buena amiga de Lina...

David, ¿qué haces levantado a estas horas? ¿no podías dormir?

No, no dejo de pensar en el daño que tiene Isabella en los ojos* y en que... bueno... ya sabes...

¿Crees que, al ser diabético, a ti también te podría pasar lo mismo?

Sí.

*Ver número anterior

No tienes por qué preocuparte. Isabella descuidó durante años su diabetes... Tú nunca harías eso, ¿verdad?

Claro que no.

Que descanses. Mañana será un día agitado: tenemos una misión especial...

Buenas noches, Lina. Y gracias.

A la mañana siguiente, tras el almuerzo, nos hemos reunido en la biblioteca del castillo. Lina quiere enseñarnos en qué consiste la retinopatía que padece Isabella.

¡Leo, la nave está en el patio del castillo! ¡Hoy conduces tú!

¡Jasmín, necesito planos!

¡IAUUUU! ¡A sus órdenes, capitán!

¡Ahora mismo!

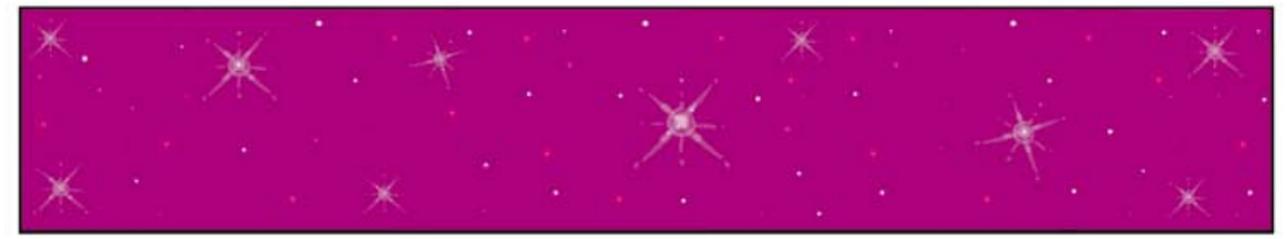
¡Objetivo fijado!

Ésta es la ruta a seguir. Nos adentraremos hasta la retina del ojo derecho de Isabella.

¡Venid al jardín! ¡La nave ya está lista!

Subamos a la nave pero antes... ¿Estáis preparados?

¡PREPARADOS!



Por fin hemos entrado dentro de Isabella para emprender nuestro viaje hasta su ojo derecho...

Estamos llegando a la retina.

¡Ten cuidado, Leo! El camino se ha vuelto impracticable...

¿¿Pero qué está pasando aquí??

Los vasos sanguíneos de la retina de Isabella están enfermos: o sangran o se obstruyen... ¿No es así Lina?

Correcto

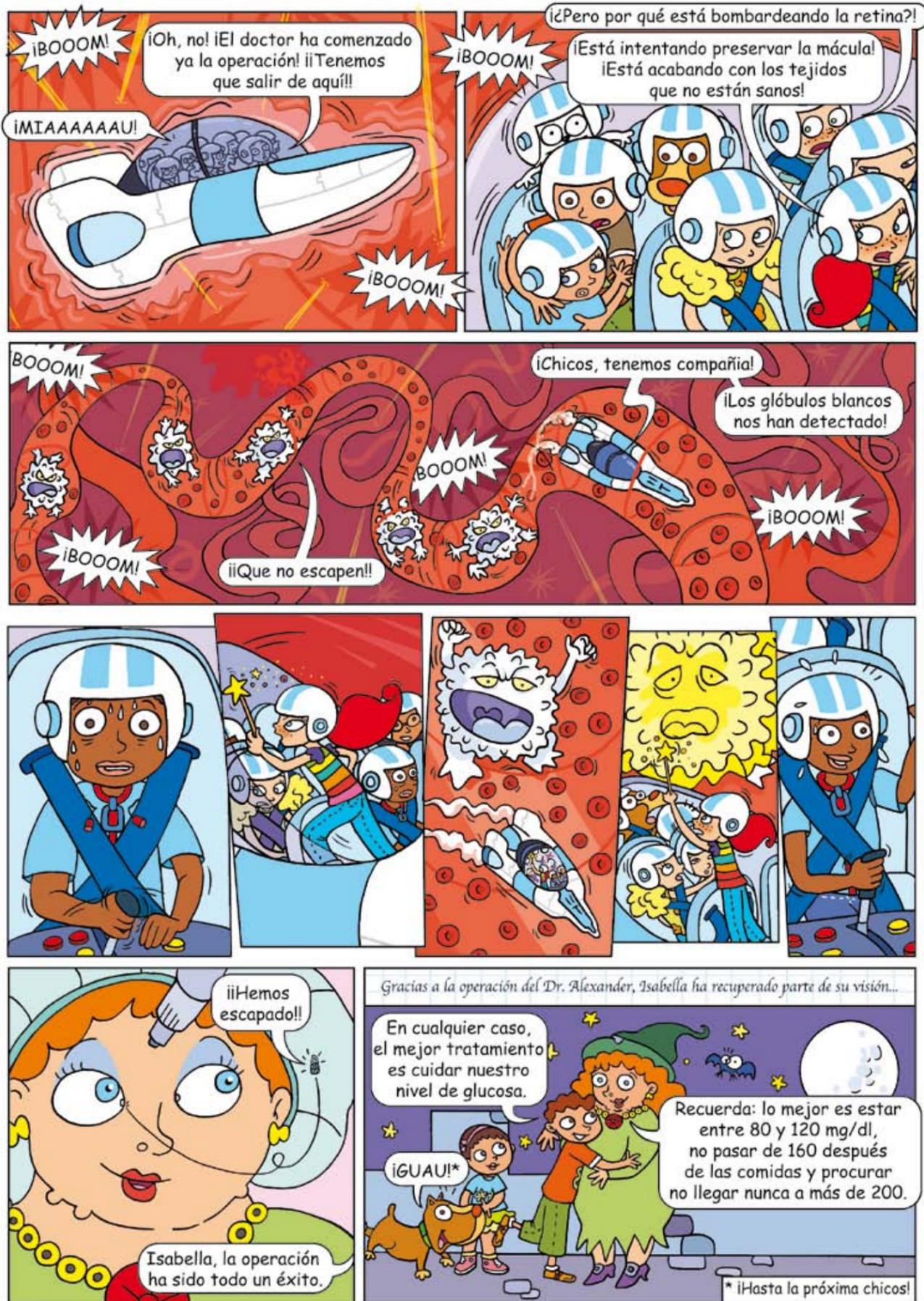
¿Y eso qué es?

Es la mácula, el punto de máxima visión del ojo. Si las manchas que se forman en algunos vasos llegan a la mácula, Isabella perdería la visión definitivamente.

No os preocupéis. Hoy, Isabella iba a la consulta del dr. Alexander.

Con ayuda del láser, vamos a quemar los vasos sanguíneos anormales.

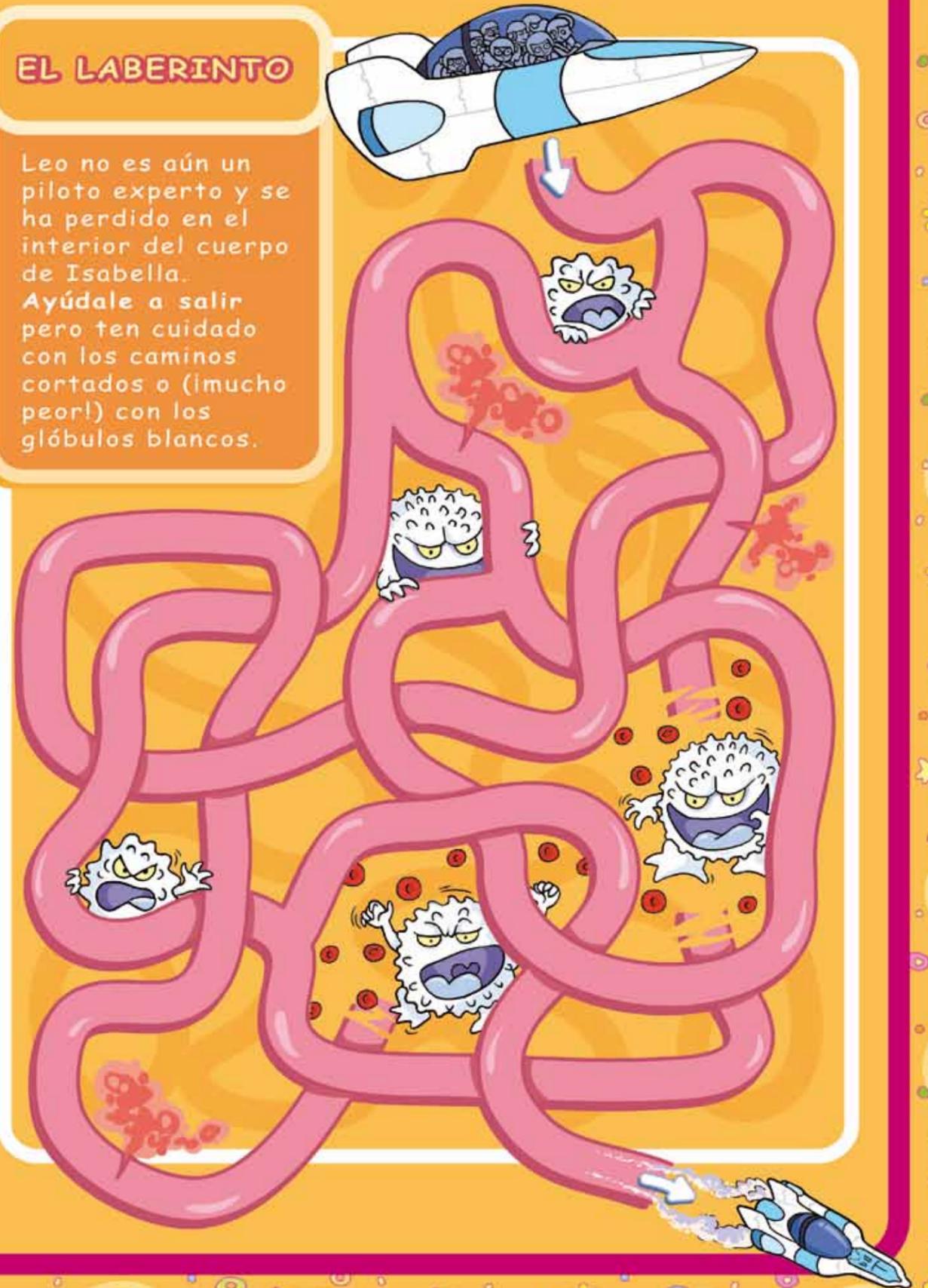
Tranquila Isabella, no te va a doler. ¡Allá vamos!



PASATIEMPOS

EL LABERINTO

Leo no es aún un piloto experto y se ha perdido en el interior del cuerpo de Isabella. Ayúdale a salir pero ten cuidado con los caminos cortados o (¡mucho peor!) con los glóbulos blancos.





PASATIEMPOS

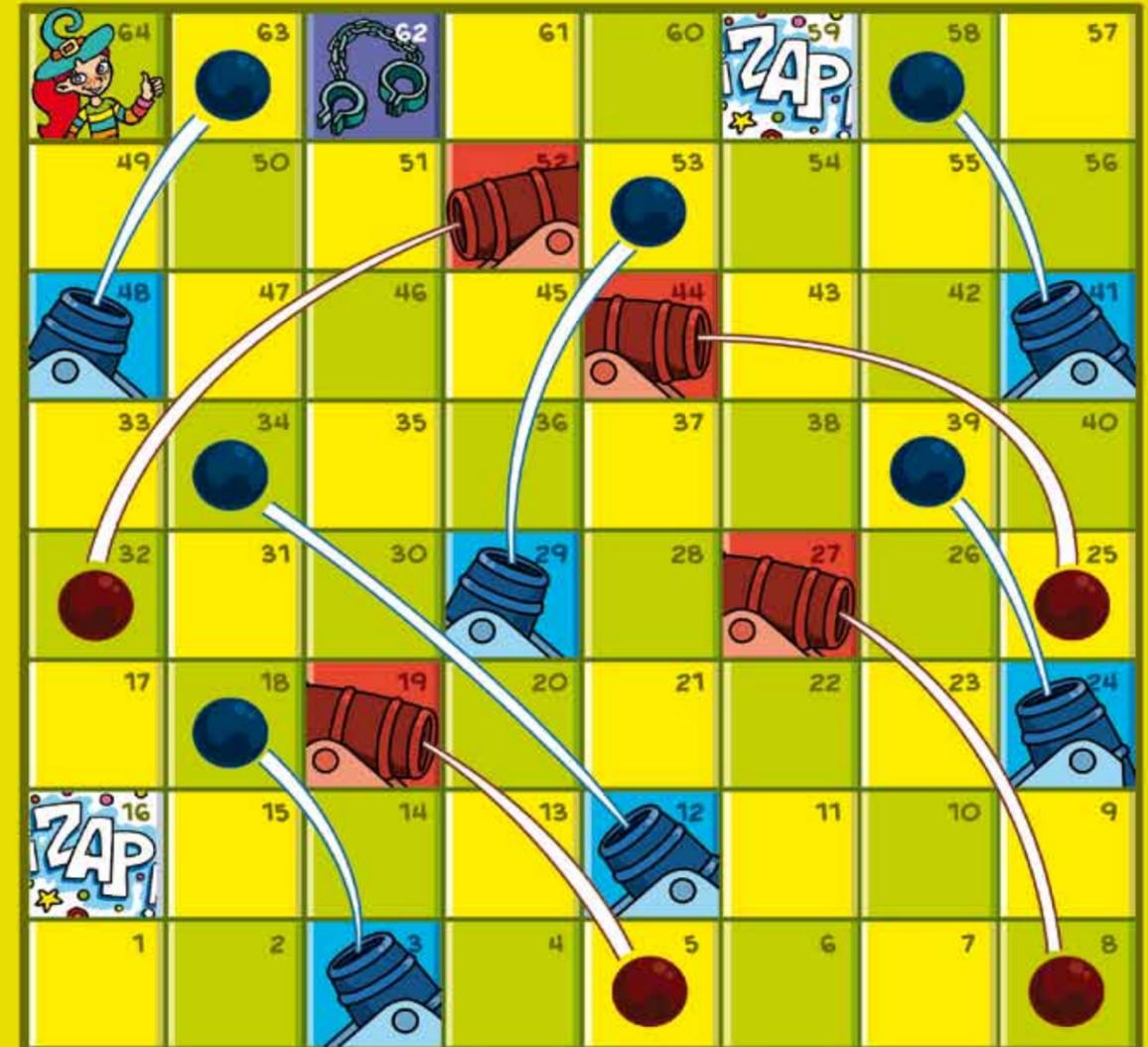
IBOMBA VA, BOMBA VIENE!

Tras rescatar a Thomas Sydenham, nuestros amigos no tienen más remedio que atravesar el campo de batalla como sea! Los cañones les pueden ayudar a hacerlo pero también les pueden retrasar. Compite con tus amigos para llegar primero hasta el otro extremo del campo.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO



- Necesitarás fichas y un dado.
- Lanza el dado y si tu ficha acaba su movimiento en una casilla que contiene un cañón, sigue la trayectoria de la bomba hasta su casilla de destino. Los cañones azules hacen avanzar y los rojos te harán retroceder.
- La casilla con los grilletes (casilla 62) te hará regresar a la número 1. La casilla 16 te envía directamente a la 59 y viceversa.
- El jugador que llegue primero a la meta, ganará el juego. ¡Mucha suerte!



Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Javier es un gran profesor de Conocimiento del Medio: hoy nos ha hablado de los orígenes del hombre hace ¡¡millones!! de años...

Los primeros homínidos se alimentaban principalmente de frutas, hojas tiernas, raíces, semillas, brotes y tallos tiernos de plantas...

Después de clase...
Leo, se nota que disfrutas con esta asignatura
Sí. Algún día, me encantaría poder visitar los yacimientos arqueológicos donde...
¡Eh chicos! ¡Mirad!

Ya en casa de Lina...
¿Pero qué ha pasado aquí?
No lo sé... Pero creo que Lina ha usado la máquina...

¡Corred! ¡Creo que a Lina le ha pasado algo y temo que no sea bueno!
¡MIAU! ¡MIAU!
¡Es Varina!
¡Y lleva la varita y el gorro de Lina!

Examinando el panel de mandos de la máquina de Lina, hemos visto que se había trasladado a África, a... ¡5 millones de años en el pasado!

¡Oh, no! Aquí nunca encontraremos a Lina...
Al menos tenemos su gorro y su varita...
¡Ha ido en esa dirección!

¡Oh! ¡Son *Ardipithecus Ramidus*, los homínidos de los que hablaba el profesor!
Están atemorizados. Les hemos asustado...
¡Creo que no tienen miedo de nosotros!

Sí, nosotros fuimos ellos en un pasado muy remoto.

¡MAMÁÁÁÁ!
¡Un tigre dientes de sable! ¡Se extinguieron hace mucho tiempo!

¡Sí, pero estamos en el pasado!

¡Jasmin, dame eso!

¡Aguanta, Pilar!

¡Allá voy!

¡Agárrate!

¡Mi héroe...!

¡LINA!!

¡Bravo, Indiana...! Pero ahora necesito mis cosas...

Gracias, chicos. Necesitaba el sombrero y la varita para volver. No sé que hubiera hecho sin vosotros.

¿Pero qué ha pasado?

¿Estás bien?

¡Tu casa estaba casi destruada!

¿Dónde estamos?

En el mismo sitio que antes... Sólo que han pasado dos millones de años... Por aquí...

Lo sé. Os lo explicaré, pero todo a su tiempo. Ahora quiero enseñaros algo.

El clima se había vuelto mucho más seco...



PASATIEMPOS

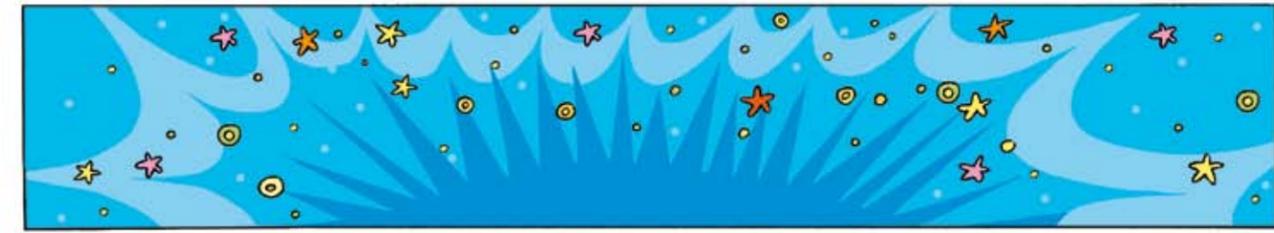
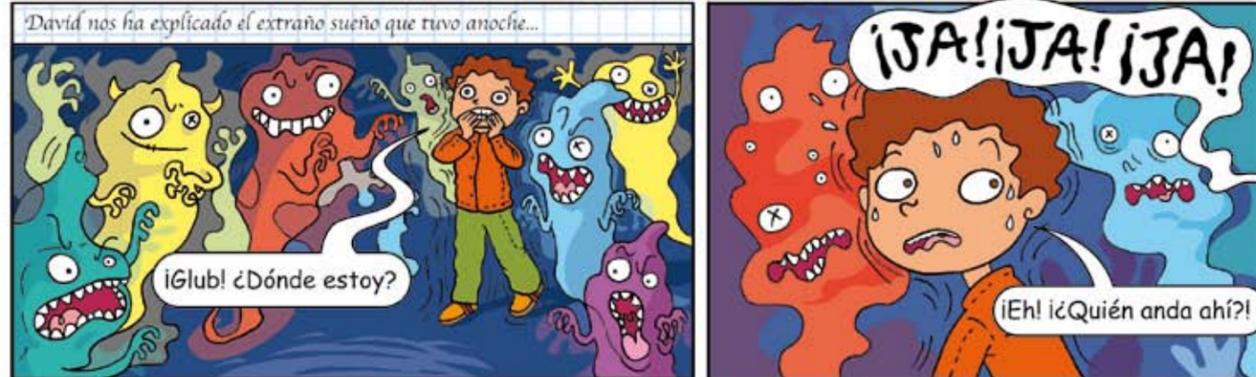
EL DIBUJO ESCONDIDO

David ha querido llevarse un recuerdo de su viaje al pasado! Le ha hecho una foto a uno de los "monstruos" prehistóricos que ha visto pero, en el trayecto de vuelta, la cámara se ha estropeado! ¿Podrías ayudar a David a reconstruir la imagen que ha tomado, uniendo los puntos?



Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins Ilustraciones: Sonia Alins





PASATIEMPOS

BUSCA A LA PANDILLA

¡¡VICTORIA DE LOS TIBURONES!! ¡¡La alegría es tan grande que el público ha saltado al campo de juego a celebrarlo!! ¿Sabrías encontrar entre la multitud a los miembros de la pandilla?



Busca también: Un jugador de fútbol americano, un ordenador portátil, un submarinista, una cafetera, un faquir, un biberón, un unicornio, un payaso, un duendecillo y un superhéroe.

Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Las clases prácticas de biología son de lo más interesantes: cada día aprendemos algo nuevo con nuestro profesor Eduardo.



A través de la observación de la naturaleza, los científicos dan sus teorías acerca de ésta. Sin embargo...

...Esas teorías sólo servirán cuando pasen la prueba de la experimentación: ¡cuando sean demostradas en un laboratorio!



Así es: como decía Claude Bernard, "el laboratorio es el verdadero santuario del conocimiento científico."

¿Claude Bernard? Un doctor y científico francés del siglo XIX. Hizo grandes avances en el estudio de la diabetes.

Perfecto, porque no va a ser lo único que nos va a explicar...

Biiiiing!

¡Vamos a casa de Lina!
¡Seguro que nos cuenta más cosas sobre él!

Desde que apareció Norgana, Lina no parece la misma. Le queremos ayudar así que le hemos pedido que nos explique quién es esa bruja y por qué busca la caja de Lina.



Está bien, voy a contaros todo. Os lo debo.

Hace mucho tiempo, Norgana y yo fuimos aprendices de un poderoso mago: Xenius el Sabio. Todo lo que sé me lo enseñó él.



Pero ella era una hechicera malvada y no se conformaba con aprender: quería su medallón mágico. Así pues, una noche...

Aquella serpiente venenosa mordió a Xenius y éste cayó en un sueño eterno pero, antes de sucumbir, logró derrotar a Norgana y ésta desapareció...

¡Muérdeleee! ¡Muérdeleee y dormirá para siempree!



Guardé el talismán en una caja y lo he custodiado hasta hoy... ¡Ella no debe encontrarlo!

¿Lo escondes en un lugar seguro? Está en el sótano, en una sala secreta de la biblioteca.

¡Je, je, je! Nunca lo encontraría.

Además, hay un hechizo de invisibilidad sobre la caja.

Eso es lo que tú te crees...



Bueno, y tras las explicaciones... Vayamos a conocer al señor Bernard.

¡Genial!

¡Hemos aparecido en el París del año 1855!

¡Oh! ¡Estamos en el Collège de France!

Sí, aquí es dónde Claude Bernard aprendió medicina y donde tuvo su laboratorio.



¡Sssss! No hagáis ruido... Está a punto de hacer uno de los mayores descubrimientos de la fisiología.

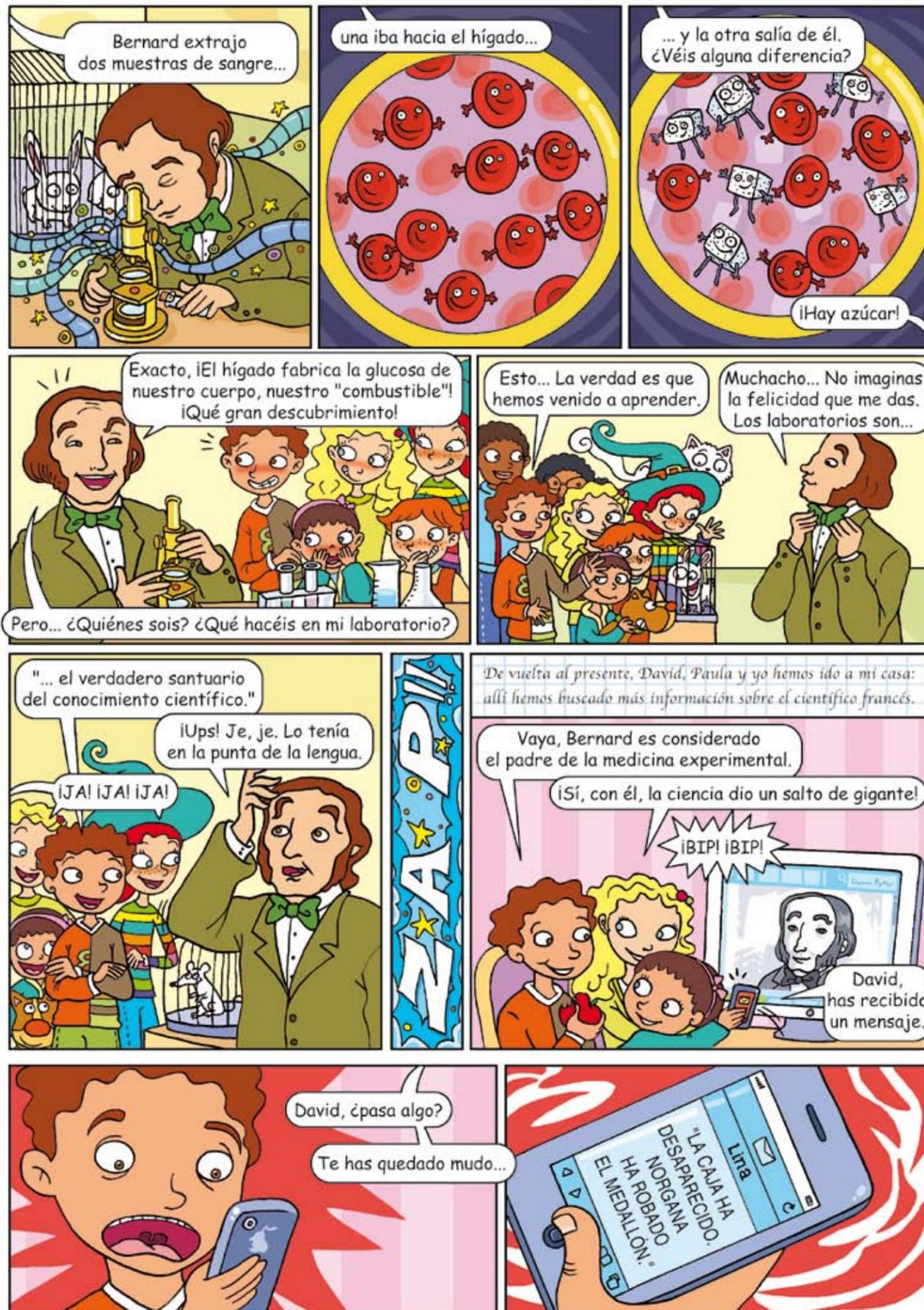
¿Qué está mirando en ese microscopio?

¿Queréis verlo? ¡OCTOPUS OCULI!

¡GUAU! *

* ¡Silencio!

¡Uauuu! ¡Un multivisor mecanizado!



PASATIEMPOS

LOGOGRIFO

Busca la palabra que corresponde en cada hilera de recuadros. Fíjate que un número acompaña cada cuadro: cada número corresponde siempre a la misma letra del abecedario.

1 2 3 4 5 2 6 4 5 7 4

El verdadero santuario del conocimiento científico.

8 2 6 9 5 2 10 11 12 2

Los científicos proponen sus teorías a través de su observación.

7 8 13 7 14 7 3 1 11

La caja de Lina no se puede ver porque es...

15 11 16 2 1 1 4 8

Norgana desea tenerlo a toda costa.

3 11 5 8 2 5 16

Hizo uno de los mayores descubrimientos del estudio de la diabetes.

17 7 18 2 16 4

Nuestra "fábrica" de glucosa.

4 19 9 10 7

¡OCTOPUS ...!

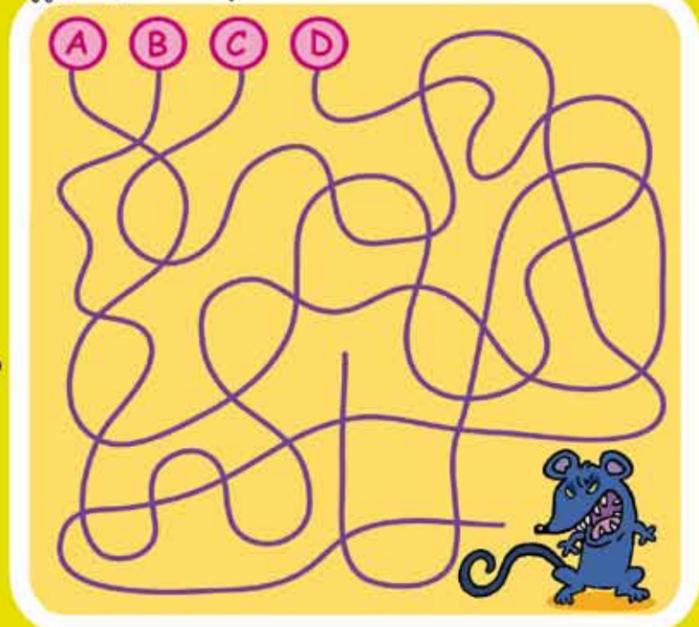
10 7 8 2

Vive con su gata en una casa mágica.



LABERINTO

¡Varina ha descubierto un intruso en casa de Lina! ¡Ayúdala a encontrar a la rata Norgana antes de que huya!



Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins Ilustraciones: Sonia Alins

Norgana, la archienemiga de Lina, ha recuperado su poder gracias al medallón de su maestro. Nuestra amiga está preocupada porque sabe de su maldad. Sin embargo, la vida continúa y hoy hemos ido al puerto a presenciar la inauguración del Nautilus!



Lina, quizás ahora que Norgana tiene lo que quería no la vemos más... No seas ingenua... Me está buscando... Y temo que quiera haceros daño también a vosotros...

¡Y es un honor para mí botar este submarino...!



¡...Que va a llevar a una expedición científica hasta las profundidades más desconocidas del océano...!



¡Nosotros te ayudaremos!

Ahora que tiene el medallón de Xenius... No puedes imaginar su poder... Ni siquiera sabemos...



¡Queda oficialmente inaugurado el Nautilus!



¡MIAAAUUUUU!

¡Ni siquiera sabemos qué aspecto puede tener!

¡JA! ¡JA! ¡JA! IYA ERES MÍA, LINA! ¡NO TIENES NADA QUE HACER ANTE MÍ!

¡BROOOOOM! ¡NORGANA!



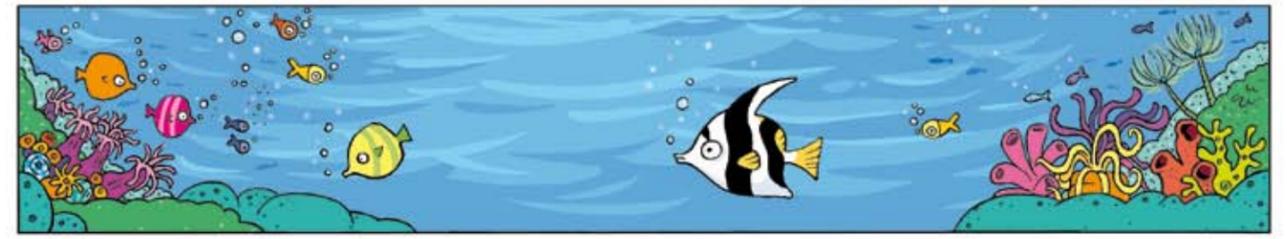
¡JA! ¡JA! ¡JA!

¡Basta Leo! ¡Entra en el portal!

¿Sabes, bruja? ¡No te tengo miedo!



¡MAMÁÁÁ!



¿Dónde estamos? ¡Fiuuu! Por poco...

Según mi reloj-calendario... ¡En el año 1870! ¡Y claro, esto debe ser...!

¿Por qué hace cola toda esta gente? La ciudad estaba asediada por el ejército prusiano: casi no había alimentos y tenían que racionarlos.

Quiero que conozcáis a un amigo...



¡Doctor Bouchardat!*

¡Lina! ¡Me alegro de verte!

*Apollinaire Bouchardat es considerado uno de los padres de la diabetología.



Tengo que ir a ver a un paciente con diabetes. Es un famoso escritor: Julio Verne. ¿Querriais acompañarme?

¡Julio Verne! ¡Claro que sí! ¡Por supuesto!



De camino a casa de Julio Verne... ¿Sabes, Lina? Durante el racionamiento de alimentos, algunos de mis pacientes con diabetes han mejorado.

¿A qué se debe?

La ingestión de carbohidratos ha sido menor. Por supuesto, la solución no es pasar hambre...

...sino controlar la dieta.

Eso es, jovencita.



¡Y hacer ejercicio! ¿Hacemos una carrera?

¡Quieto ahí! ¡Yo voy a ser la primera en conocer a Julio Verne!

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¡GUAAU! ¡GUAAU!

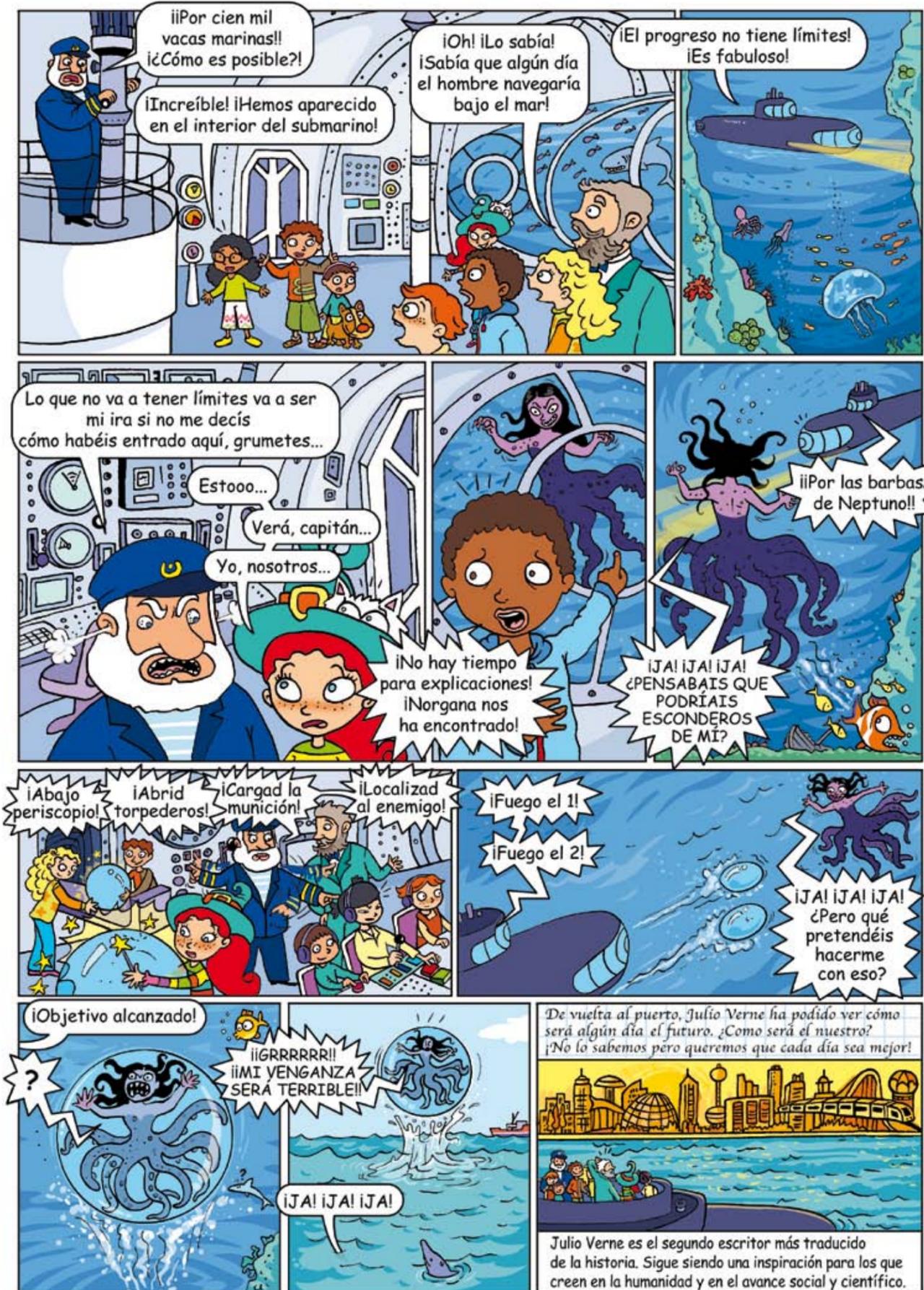


¿Quién nos lo iba a decir? El señor Verne nos ha invitado a cenar y hemos hablado de sus maravillosos libros. En ellos, supo reflejar cómo sería el futuro, nuestro presente.

¡Yo creo que algún día habrán vehículos voladores, trenes superveloces y hasta naves que viajen al espacio! Pero algunos piensan que son fantasías...

Créame, algún día todos esos avances...

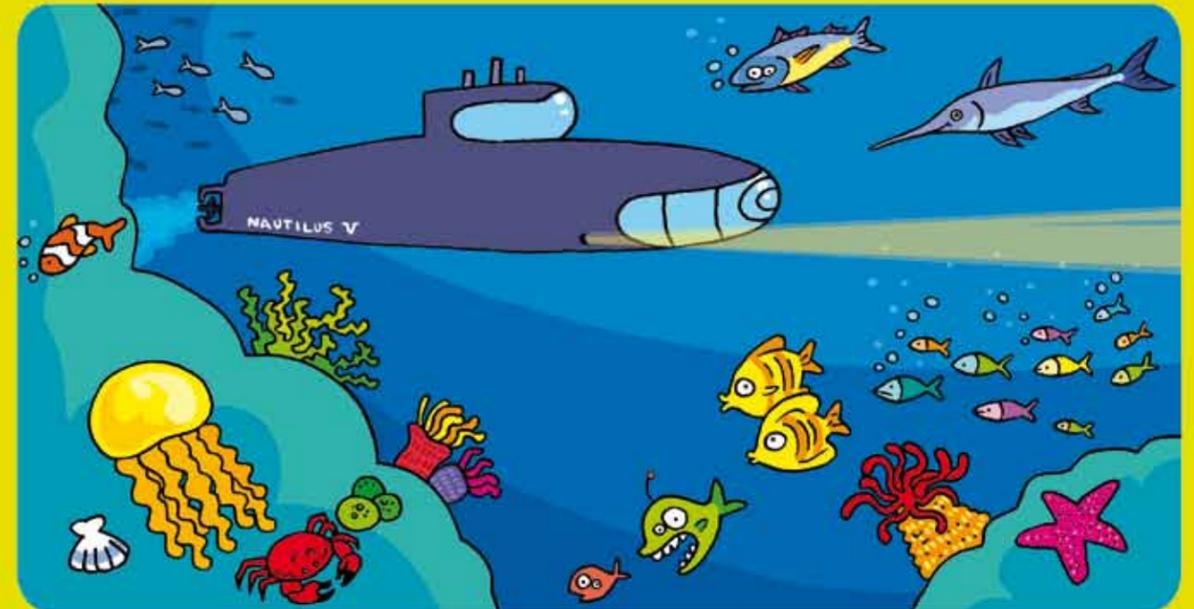
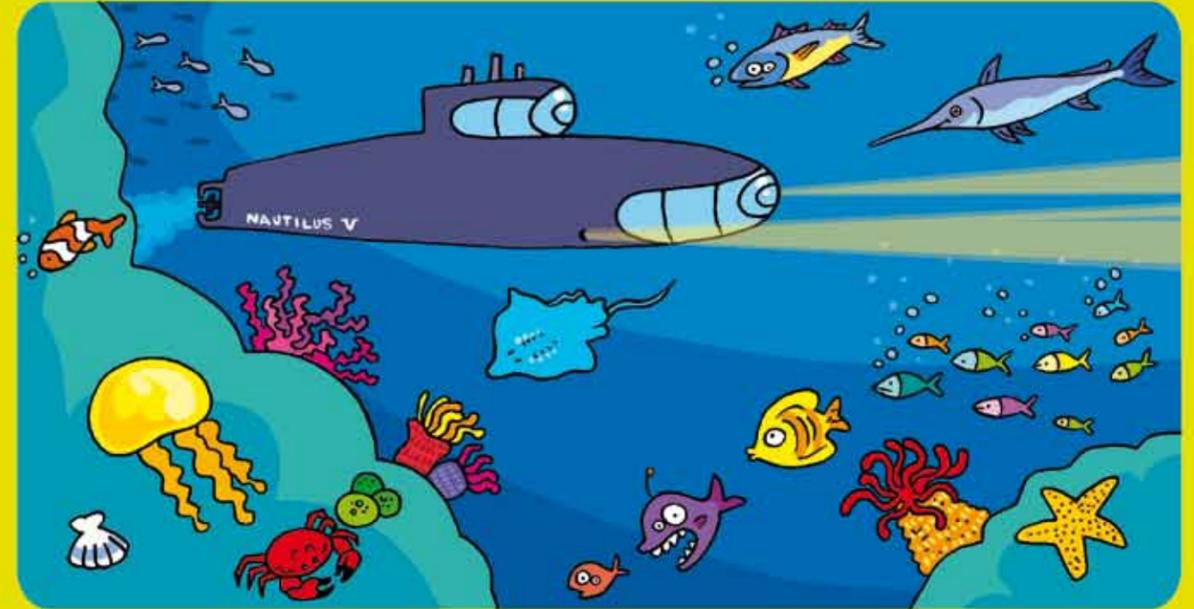
...se harán realidad.



PASATIEMPOS

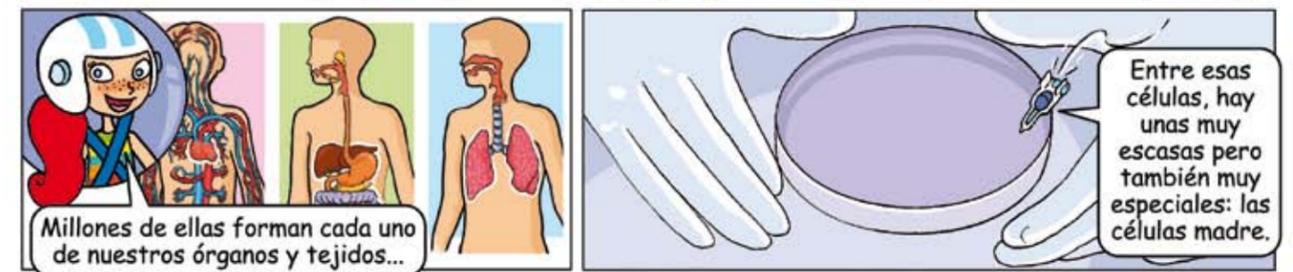
BUSCA LAS DIFERENCIAS

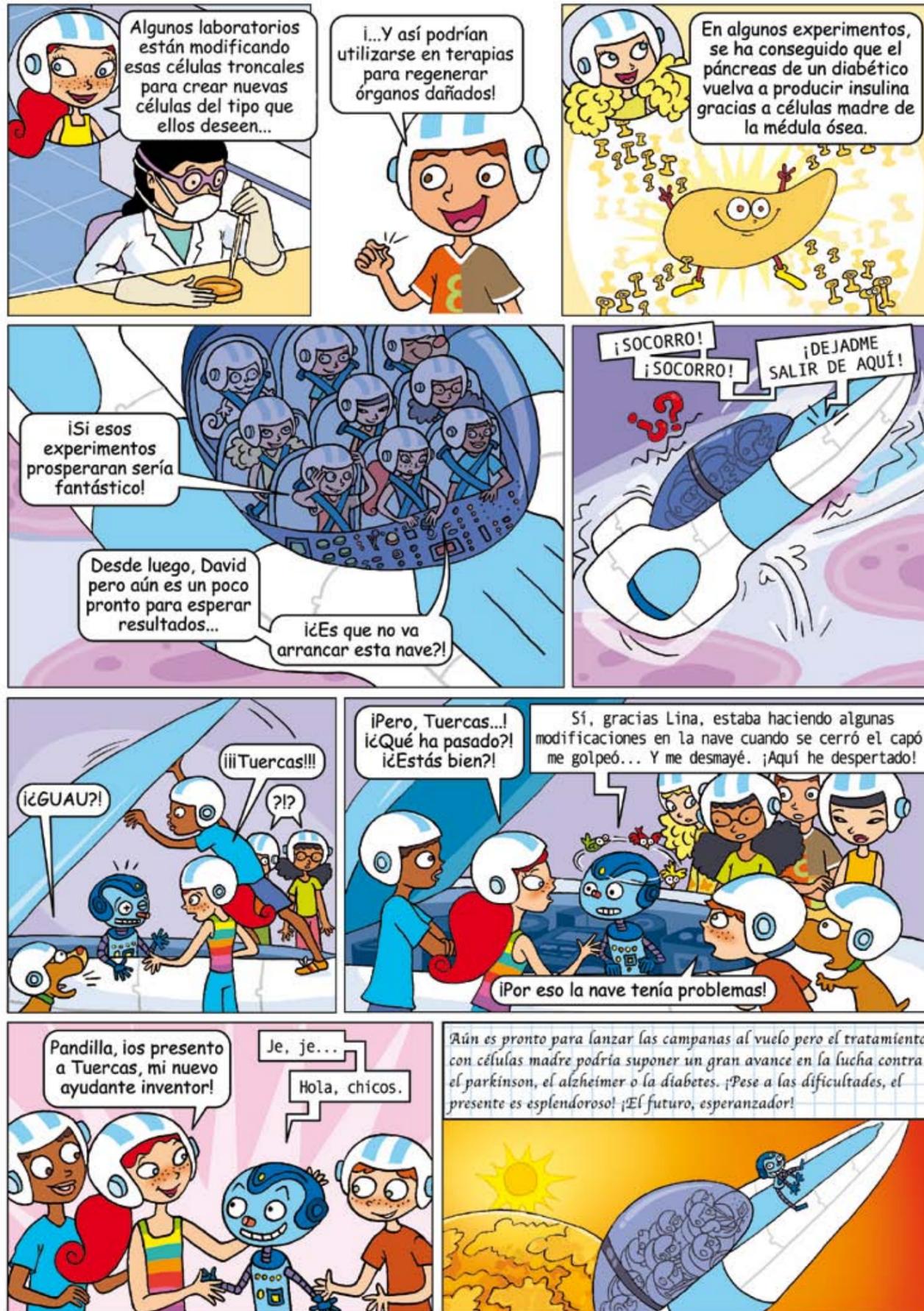
Estas dos vistas del fondo marino parecen iguales pero... ¿Serías capaz de encontrar las 8 diferencias que hay entre ambas imágenes?



Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins





PASATIEMPOS

SOPA DE LETRAS

¿Qué te parece este experimento? Encuentra las palabras de los tubos de ensayo en la sopa de letras. ¡A ver cuánto tardas!



L	T	M	E	D	U	L	A	A	T
L	O	R	G	A	N	O	Z	R	O
A	G	A	O	M	C	P	O	H	T
T	L	R	L	N	R	N	D	S	U
O	I	E	O	L	C	G	I	K	E
L	S	N	T	A	E	Z	J	L	R
O	N	E	L	S	U	R	E	A	C
N	R	G	N	A	V	E	T	E	A
J	C	E	L	U	L	A	S	S	S
C	N	R	U	D	U	N	I	B	E



LAS FIGURAS IDÉNTICAS

Paula y Daniel están observando una serie de tótems en la Isla de Tiki-Tiki. Daniel cree que todos son iguales. Sin embargo, Paula dice que sólo hay dos tikis que sean realmente idénticos. ¿Adivinas cuáles?



Aventuras en Insulán

guión: Jordi Alins ilustraciones: Sonia Alins

Hemos iniciado un nuevo curso pero, cada tarde, después del colegio, vamos a casa de Lina. Hoy, una misteriosa sombra se ha cernido sobre el lugar...

¡No es posible!

¿Quién podría haberse colado en el sótano y utilizar la máquina espacio-temporal?

Ummm... Creo que lo sabes tan bien como yo...

¡Pero tus habilidades informáticas son bastante mayores que las suyas, Yasmín!

Quienquiera que haya sido, ha infectado la máquina con un virus para ocultar su destino...

¡Parece que nuestro escurridizo amigo ha viajado a la Escocia del siglo XIX!

Pues entonces le seguiremos.

Lina, ¿llevas contigo el artilugio que preparé para tí? Puede que lo necesitéis...

¡Hora de marcharse!

Edimburgo (Escocia), 1853.

¡Brrr! ¡Qué frío hace!

Este lugar es tan siniestro...

¡ZAP!!

¡Glub!

Eso es porque alguien especial ha estado aquí hace muy poco...

¡JOVENCITOS!

¿Se puede saber que hacen unos niños a estas horas merodeando solos por las calles?

E-Esto... Perdona, a-agente... A-ahora mismo nos íbamos a ca-ca-casa...

¡MAMÁÁÁ!!!

Así, al poco rato...

Pero, Lina... ¿Adónde vamos? Aquí no tenemos ninguna casa...



¡SÍ LA TENEMOS... ¡SÓLO QUE ESTABA ESCONDIRA!

¡UAAUUU!

¡GUAUUU!

Acomodaos chicos, la cena está servida.

¡Este lugar es fantástico!

¡Qué bien! ¡Entre la lluvia, el frío y la hora que es me había entrado un hambre...!

Bueno, pues me pondré la insulina...

No te duele cuando lo haces?

La verdad es que no. Hoy en día, las agujas son muy finas y cortas. Además, tienen un amplio hueco dentro para que entren muy fácilmente en la piel.

Galeno, en la antigua Roma, ya intentó introducir sustancias a través de la piel de sus pacientes pero era muy doloroso...

No fue hasta 1853 cuando el escocés Alexander Wood creó la aguja tal y como hoy la conocemos... Una invención sencilla pero decisiva de la medicina moderna.

¡CLARO! ¡1853! ¡ESCOCIA!

¿OCURRE ALGO, LINA?

¡CÓMO NO HABÍA CAIDO ANTES?!
¡Pues que estamos en el día y el lugar en que el doctor Wood hizo esa invención!

¡Ah! ¡Era eso! Pensaba que pasaba algo malo. ¡Me habías asustado!

No lo entiendes, Pilar: ¡Norgana ha usado la máquina del tiempo para evitar que el doctor Wood haga ese descubrimiento!

Pero eso sería como volver a la prehistoria de la medicina. ¡Debemos evitarlo!

“¿Has dicho... NORGANA?”

BROOOOUM



PASATIEMPOS

LABERINTO

¡Por fin! ¡La pandilla ha atrapado a Norgana! Aunque sólo uno de los chicos ha conseguido echarle el lazo a la malvada bruja... ¿Sabrías decir a quién pertenece el único rayo que tiene atada a Norgana?









