

Proyecto de lectura



E L D U E N D E V E R D E

PISCO PASEA POR LA CIUDAD

Martín Casariego

Ilustraciones de Avi

A partir de 6 años

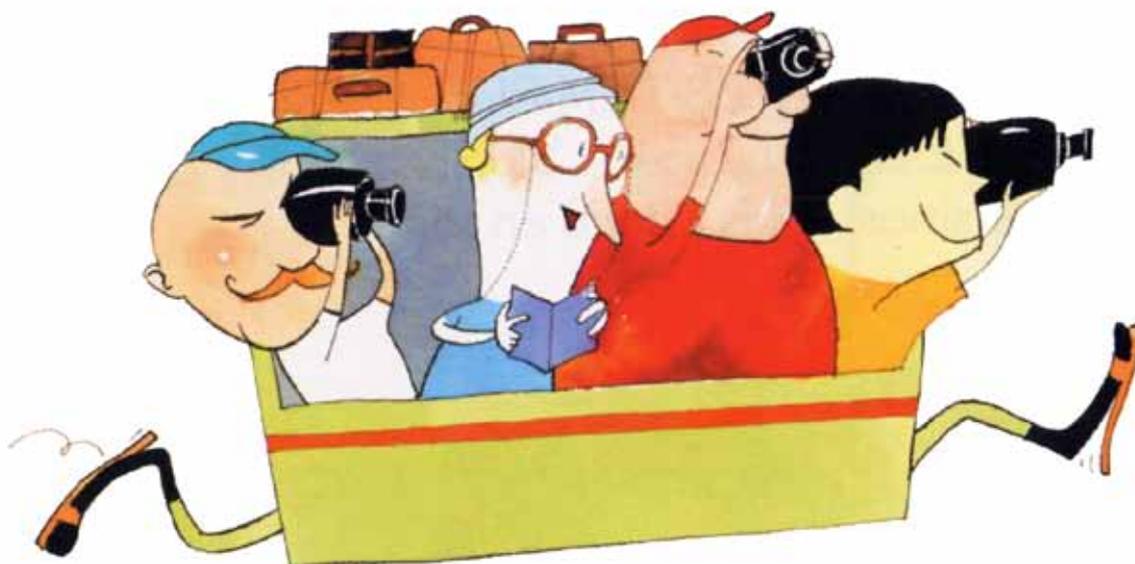
ANAYA

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2009
Proyecto realizado por Iván Solana Mateo
www.anayainfantilyjuvenil.com

Pisco pasea por la ciudad

Martín Casariego

Ilustraciones de Avi



2

ARGUMENTO

LOS PADRES DE Pisco se preparan para asistir a una boda. Su hermana, la pequeña Anita, juega en casa de una vecina. Pisco queda al cuidado de Margarita, su canguro, una estudiante de Derecho muy guapa; juntos, salen a pasear y a buscar un puesto de helados. Pisco hace muchas preguntas a Margarita hasta que compran los helados y se sientan a descansar. Entonces, Pisco siente curiosidad por conocer la historia del nombre del bar de enfrente: La Cueva del Caimán. Margarita le cuenta entonces la historia del valeroso Capitán Caimán.

El Capitán Caimán se hizo pirata tras fugarse de la cárcel, a la que fue a parar acusado de un crimen que no cometió. Navega por el Caribe y guarda un gran tesoro, pero quiere volver a su patria; allí lo espera su amor, Marisa del Cerro, hija del Almirante Mar de Fondo. Marisa, lejos del Capitán desde hace mucho tiempo, parte desde España en busca de noticias de su amado, pero un corsario inglés, el malvado Capitán Diente Negro, la hace prisionera: quiere vengarse así de su padre, de quien había recibido unos tremendos latigazos. El Capitán Diente Negro se propone arrojar al mar a Marisa desde una tabla, pero los espías del Capitán Cai-



mán le comunican el rapto y las perversas intenciones del corsario inglés. Escondido en el barco de su enemigo, espera el momento justo para salvar a Marisa, y lo consigue saltando sobre la tabla que catapulta a su amada lejos de los tiburones y cerca de donde se encuentra su padre.

Las aventuras del Capitán Caimán se detienen ahí, pero Pisco quiere saber más, aunque Margarita decide continuar otro día. Y ahora es ella quien quiere saber cosas, así que pregunta a Pisco de dónde viene su nombre: él se lo aclara con una anécdota muy simpática. De repente, un ladrón le arrebató el bolso a Margarita y huye a la carrera; Pisco lo persigue como si fuera el Capitán Caimán en una aventura, pero el ladrón se detiene y lo asusta. Corriendo en dirección contraria al ladrón, Pisco choca con Margarita, y el helado que lleva en su mano termina en la cabeza de una señora recién salida de la peluquería. Ya han terminado las aventuras por hoy y regresan a casa. Sus padres han vuelto ya, su hermana juega en la bañera y Pisco cae en la cuenta de que ha dicho muchas mentirijillas.

AUTOR E ILUSTRADORA

MARTÍN CASARIEGO nació en Madrid en 1962. Debutó como novelista con *Qué te voy a contar*, que obtuvo el Premio Tigre Juan de Novela a la mejor ópera prima publicada en España en 1989. En 1992 publicó *Algunas chicas son como todas*. Ha escrito guiones para cine y televisión. Ha publicado cuentos y artículos en periódicos y revistas. Recibió el Premio Ateneo de Sevilla por *La hija del coronel*. En la colección El Duende Verde ha publicado hasta el momento: *Pisco sueña con el Capitán Caimán*, *Pisco y la boda del Capitán Caimán*, *Pisco va a la playa*, *Pisco y la Isla de las Plantas Carnívoras* y *Pisco y el Contramaestre Diente de Oro*.

AVI nació en Madrid en 1962. Es Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Durante un tiempo ejerció la docencia como profesora agregada en un centro de Enseñanza Secundaria, pero decidió dedicarse a la ilustración de literatura infantil y juvenil. También ha realizado diversos trabajos para libros de texto.



PERSONAJES

Pisco

Es un niño algo travieso, muy curioso y con ganas de vivir grandes aventuras. Tiene un hámster, Rigo, y mucha imaginación. Como no conoce todos los significados que pueden tener algunas palabras, piensa que Margarita, su canguro, es un animal venido desde Australia que se desplaza dando saltos. Pisco, además, dice algunas mentiras, o mentirijillas, mejor dicho, porque, aunque no dice la verdad, tampoco intenta hacer daño a nadie con ellas.

Anita

Es la hermana pequeña de Pisco. Le gusta jugar en la bañera con sus patitos de goma; Pisco le cuenta cosas extraordinarias y Anita, como es tan pequeña, las cree y queda muy impresionada.

Padres

El padre está muy preocupado por la puntualidad, no quiere llegar tarde a la boda. La madre de Pisco contesta, un tanto molesta, a todo lo que el padre dice, lo riñe como si fuera un niño impaciente.

Margarita

Es la canguro de Pisco, estudia Derecho y podría ser la autora de libros fantásticos. Ella es la creadora de las aventuras del Capitán Caimán. Margarita le explica a Pisco muchas cosas, porque a él le llama la atención todo cuanto encuentra en su paseo por la ciudad.

Capitán Caimán

El Capitán Caimán es un pirata bueno y valeroso que logra rescatar a su amada Marisa de cualquier peligro y vencer con astucia al Capitán Diente Negro, el rencoroso corsario inglés que busca la ocasión para vengarse del Almirante Mar de Fondo.

Marisa del Cerro

La amada del Capitán Caimán es también una mujer aventurera y muy bella. Con el deseo de obtener noticias de su Capitán, Marisa emprende un largo y peligroso viaje hasta el mar del Caribe.



El Capitán Diente Negro la toma como prisionera, pero no por mucho tiempo.

Capitán Diente Negro

En todas las historias de piratas el héroe lucha contra un malvado muy malo. El Capitán Diente Negro hace prisionera a la hija del Almirante Mar de Fondo, que una vez le dio a probar su látigo, y para vengarse de él decide arrojarla al mar por la borda de su barco.

Almirante Mar de Fondo

El padre de Marisa recorre el océano y limpia de piratas las rutas de los barcos españoles que cargan sus riquezas en el mar de Caribe. Uno de esos piratas, el Capitán Diente Negro, conoce muy bien lo que sucede a quienes se enfrentan con el Almirante.

TEMAS Y VALORES

La honestidad

Pisco sabe que no es correcto decir mentiras, pero hay circunstancias en las que no consigue respetar esa regla. Como es un niño muy listo, diferencia entre una mentira y una mentirijilla. La primera se dice con mala intención, con el deseo de hacer daño, pero una mentirijilla no hace mal a nadie, o eso piensa Pisco. Tres mentirijillas, además, equivalen a una mentira. Será mejor no decir muchas...

La imaginación creativa

Margarita improvisa las aventuras del Capitán Caimán, aunque no les da un final. Pisco quiere saber qué más sucede: el Capitán Caimán y el Capitán Diente Negro se encuentran uno frente a otro, preparados para un singular combate.

La ciudad

El ambiente urbano es muy rico en aspectos y acontecimientos. Pisco y Margarita hablan de ciudades en las que la punta de los edificios se pierde en lo alto del cielo, pero en la ciudad hay tam-



bién espectáculos espontáneos para los curiosos, como el de los mimos, y quien no camina atento puede llevarse pegado al zapato un regalo dejado en el suelo por algún perro.

El valor

Las historias no solo entretienen a Pisco, también despiertan en él su ánimo aventurero y el deseo de vencer a cualquier malvado que aparezca para impresionar así a Margarita. Pero Pisco es todavía un niño y el ladrón al que persigue, con apenas un gesto, lo asusta y sale corriendo.





Actividades

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación previas a la lectura del libro, para suscitar el interés, y posteriores a ella, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.

ANTES DE LA LECTURA

La cubierta

Antes de comenzar a leer el libro, propondremos a los alumnos que observen con detenimiento la cubierta. Comentaremos entre todos los elementos que aparecen en ella: título, autor, colección, etcétera. Prestaremos especial atención a la ilustración, preguntaremos a los alumnos: ¿qué personajes aparecen en la ilustración?, ¿qué están haciendo?, ¿qué relación creen que hay entre ellos?

Un paseo por la ciudad

Los pequeños lectores a quienes se dirige la obra podrían hacer un plano sencillo en el cual aparezcan las calles cercanas a su casa, con sus nombres, si los conocen, el colegio al que asisten, si está situado cerca y, mediante flechas, el recorrido de su paseo favorito.

DESPUÉS DE LA LECTURA

¡Cuéntame más!

Margarita no relata a Pisco el final del combate entre el Capitán Caimán y el Capitán Diente Negro. Los lectores deberían atreverse a escribir en dos o tres líneas el final que más les guste atendiendo



a la siguiente dificultad: el final de una aventura será también el comienzo de otra.

Las ilustraciones

Para fomentar la lectura de imágenes y profundizar en la comprensión del argumento, podemos seleccionar varias ilustraciones, fotocopiarlas, pegar cada una en una cartulina y proponer a los alumnos que las coloquen por orden y expliquen qué sucede en cada una. De esta forma harán un resumen de la historia de manera natural y espontánea.





Pisco pasea por la ciudad

Antes de la lectura 1

- └ Pisco pasea por la ciudad, pero ¿qué es una ciudad? En el recuadro de arriba, dibuja aquellos animales que puedes encontrar cuando paseas por la ciudad y, en el recuadro de abajo, los objetos, grandes o pequeños, que más te gustan de ella.



Pisco pasea por la ciudad

Antes de la lectura 2

- Margarita inventará para Pisco las aventuras del Capitán Caimán, una historia de piratas. Marca con una *x* las palabras que pertenezcan al mundo de los piratas.

garfio

radiador

frigorífico

tiburón

pata de palo

loro

espada

coche

- Pisco es el niño protagonista de esta historia que vas a leer. Y Pisco va a pasear por la ciudad. Escribe qué cosas te gusta hacer cuando sales a pasear por tu ciudad.



Después de la lectura 1

- ▮ Observa el dibujo en el que aparecen Anita y Pisco tomando la merienda. Escribe su nombre al lado de cada alimento. Después, dibuja tu propia merienda.



Tu merienda:



Después de la lectura 2

- Aquí están los amigos del Capitán Caimán. Margarita no ha mencionado sus nombres. Invéntalos tú, pero que sean muy divertidos e imagina la función de cada uno en el barco. Después, busca un nombre para los miembros de tu tripulación y para ti, si te convirtieras en pirata.



Nombres inventados de los amigos del Capitán Caimán:

Nombres inventados para tu tripulación y para ti:



Después de la lectura 3

- Lee atentamente las siguientes preguntas y señala con una *x* la respuesta correcta.

¿Dónde van los padres de Pisco?

- A una fiesta de disfraces.
- A una boda.
- A una reunión de vecinos.

¿Quién va a cuidar de Pisco?

- Anita.
- El Capitán Caimán.
- Margarita.

¿Qué le compró Margarita a Pisco?

- Un bombón-helado.
- Un bocata de chorizo.
- Un pincho de tortilla.

¿Cómo se llamaba el bar en el que se fijó Pisco?

- Bar Lovento.
- La Cueva del Caimán.
- La gruta del pirata.

¿Quién capturó a Marisa del Cerro?

- El Capitán Diente Negro.
- El Capitán Caimán.
- El Almirante Mar de Fondo.



Pisco pasea por la ciudad

Después de la lectura 4

- Ahora imagina tu propia historia de piratas. Elige un protagonista y escribe una aventura con mucha acción y tesoro incluido. ¡Al abordaje!

Blank writing area consisting of 12 horizontal lines for text entry.



Soluciones

Antes de la lectura 2

Garfio, pata de palo, espada, tiburón, loro.

Después de la lectura 1

Yogur, quesito, bocadillo de salchichón, leche, galletas, magdalenas y chocolate.

Después de la lectura 3

A una boda.

Margarita.

Un bombón-helado.

La Cueva del Caimán.

El Capitán Diente Negro.