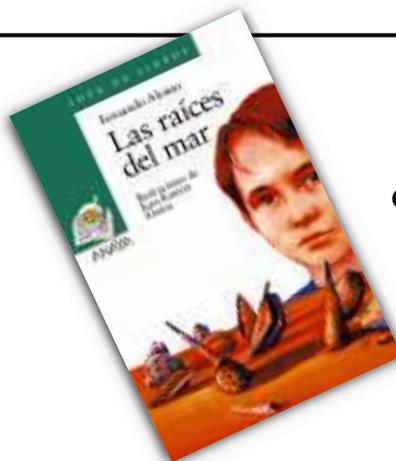




LAS RAÍCES DEL MAR

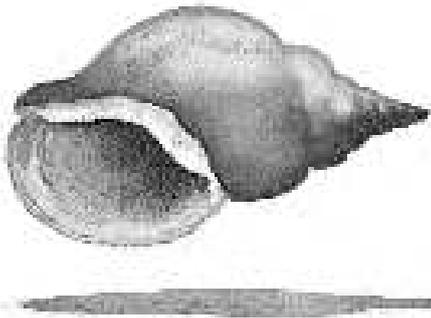
Fernando
Alonso



Ilustraciones
de Juan Ramón
Alonso



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 1997
Sopa de Libros
Proyecto realizado por: Mercè Figuerola
e Isabel Morueco
Director editorial: Antonio Ventura
www.anayainfantilyjuvenil.com



Las raíces del mar

Fernando Alonso

Ilustraciones de Juan Ramón Alonso

1 ARGUMENTO

Syburgo es la ciudad donde viven Ramón y Mar con sus amigos, Mara, Marcelo y Marco. Todos ellos tienen 10 años y acaban de iniciar las vacaciones estivales. En su primera tarde, salen juntos a explorar las afueras de tan hermosa población y descubren lugares que, posteriormente, cobrarán identidad cuando ellos mismos investiguen sobre la historia de su propia ciudad.

Por un programa de la televisión, los ciudadanos de Syburgo descubren que su ciudad posee unas características especiales, aunque sea una población de interior: los nombres de sus habitantes contienen la palabra MAR, la ciudad parece un barco, los nombres de sus calles y tiendas hacen referencia al mar, los jóvenes embarcan alguna vez en su vida...

Para Ramón, todo es diferente: su nombre, dicho al revés, es *nomar*, su padre no pudo embarcarse y nadie quiere explicarle la historia de su familia, salvo la señora Margot. El padre de Ramón cree haber encontrado, durante su infancia, la guarida de unos piratas y decide, junto con su pandilla, buscar indicios que verifiquen tal afirmación. Una ceguera temporal y la soledad provocadas por ciertas circunstancias favorecen que el padre de Ramón descubra que es descendiente del Capitán Gondomar, y que, al morir éste en prisión, la familia cambia su apellido. El padre ya no querrá saber nada más sobre cuestiones marinas. Pero a Ramón le encanta haber descubierto que tiene un ascendiente pirata y decide cambiar el final de la historia del Capitán Gondomar para que su familia pueda enorgullecerse de su pasado. Todas las leyendas, que Mar y Ramón encuentran sobre Syburgo, dicen que es el reflejo de la ciudad sumergida, Ys.



LAS RAÍCES DEL MAR

2 AUTOR E ILUSTRADOR

Fernando Alonso nació en Burgos, en 1941, y es doctor en Filología Románica. Ha trabajado en diversos medios de comunicación y uno de sus programas infantiles radiofónicos ha sido doblemente galardonado. Cabe destacar su colaboración en televisión en programas infantiles, como guionista, programador, director de programas...

Dentro de su dedicación a la literatura infantil y juvenil ha escrito y dirigido una serie de programas audiovisuales, ha sido asesor literario de editoriales, miembro de diversos jurados literarios, ha participado en simposios, congresos, conferencias, etc. Algunas de sus obras han sido galardonadas con varios premios nacionales e internacionales.

Juan Ramón Alonso nació en Madrid en 1951. Es licenciado en Bellas Artes por la Escuela de San Fernando de Madrid, donde cursó estudios de pintura.

Desde entonces ha trabajado como profesor de dibujo, profesión que, desde 1980, compagina con la de ilustrador.

Ha colaborado para muchas editoriales nacionales y extranjeras. Destaca su aportación como portadista de numerosas colecciones de literatura para adultos de autores reconocidos y es colaborador habitual de un periódico de tirada nacional.

3 PERSONAJES

Ramón y Mar

Ramón y Mar tienen diez años, se hacen novios durante las vacaciones y son los verdaderos protagonistas de esta historia. Los dos quieren llegar a conocer el trasfondo de lo que van descubriendo.

Ramón lo hace porque descubre que en su familia ocurre algo diferente al resto de las familias de la ciudad y porque en su nombre aparece la palabra *mar* al revés. Es un chico reflexivo, al que le gusta escribir sus pensamientos en el cuaderno que le regala Mar, y con iniciativa propia. Le ocurren cosas muy extrañas a modo de anticipaciones de alguno de los hechos que luego vivirá.

En cambio, Mar se deja llevar por la inquietud, la curiosidad y la amistad que le une a Ramón para llegar hasta el final de sus investigaciones.

Mar es inteligente, imaginativa, simpática, según Ramón. Pero también le gusta el campo, los animales, escribir y pintar... igual que a Ramón. A los dos les gusta la mar.

Marcelo, Mara y Marco

Todos tienen diez años y viven en Syburgo, son amigos de Mar y Ramón, van a la misma escuela e inician esta aventura de verano. Marco está celoso de Ramón porque Mar le prefiere a él. La participación de esta pequeña pandilla es escasa.



Los padres de Ramón

El padre cobra protagonismo cuando sale a relucir la historia de su infancia ya que, de adulto, no quiere saber nada de su pasado y mucho menos transmitir a sus hijos la verdadera historia de su familia. De niño, era inquieto y su curiosidad le llevaba a experimentar juegos sin medir sus consecuencias. Afortunadamente, la reflexión y la soledad le ayudarán a salir airoso en los malos momentos.

Por el contrario, la madre de Ramón se muestra realista ante la historia de su marido y prefiere que sus hijos conozcan la verdad. Mantiene una actitud abierta y positiva.

El Capitán Gondomar

Es un pirata típico, con pata de palo y el loro al hombro. Él y sus secuaces se dedican a buscar tesoros y esconderlos en las profundidades de la tierra. Ramón descubre que se trata de un antepasado de su familia que acabó con sus huesos en la prisión. Por eso trata por todos los medios de cambiar el rumbo del destino del Capitán.

La señora Margot

Estuvo casada con el capitán de *El Mar de Mármara* y tuvieron una hija, Marina. Ahora, vive del recuerdo. Dicen las malas lenguas que un día el capitán cayó enfermo y tuvieron que operarle. En su interior, encontraron un mar pequeño con un islote y un barco hundido. Cuando se recuperó, volvió a navegar pero fue su último viaje. Un día, ella recibió un paquete que conte-



nía un barco igual que el de su marido. Era la miniatura del barco, que contenía a su marido reducido. También dicen que, desde entonces, viven juntos en casa.

La bibliotecaria

El autor hace multitud de referencias a los libros, a los autores y a ciertas obras y muestra una actitud respetuosa hacia las bibliotecas. Este hecho da relevancia al personaje de la bibliotecaria, quien aparece como la persona encargada de ayudar a los niños en la búsqueda de información sobre la ciudad y la que custodia los históricos tesoros que contienen los libros.



4 VALORES

El respeto y el amor a la Naturaleza que muestran los habitantes de Syburgo en lo referente a la mar y las actividades que derivan de ella.

La transmisión de la historia de los antepasados y sus valores sirven como punto de partida para el conocimiento de uno mismo y de su propia circunstancia. Ramón necesita conocer la historia de su familia para saber el origen de su nombre y por qué su padre actúa de modo tan negativo.

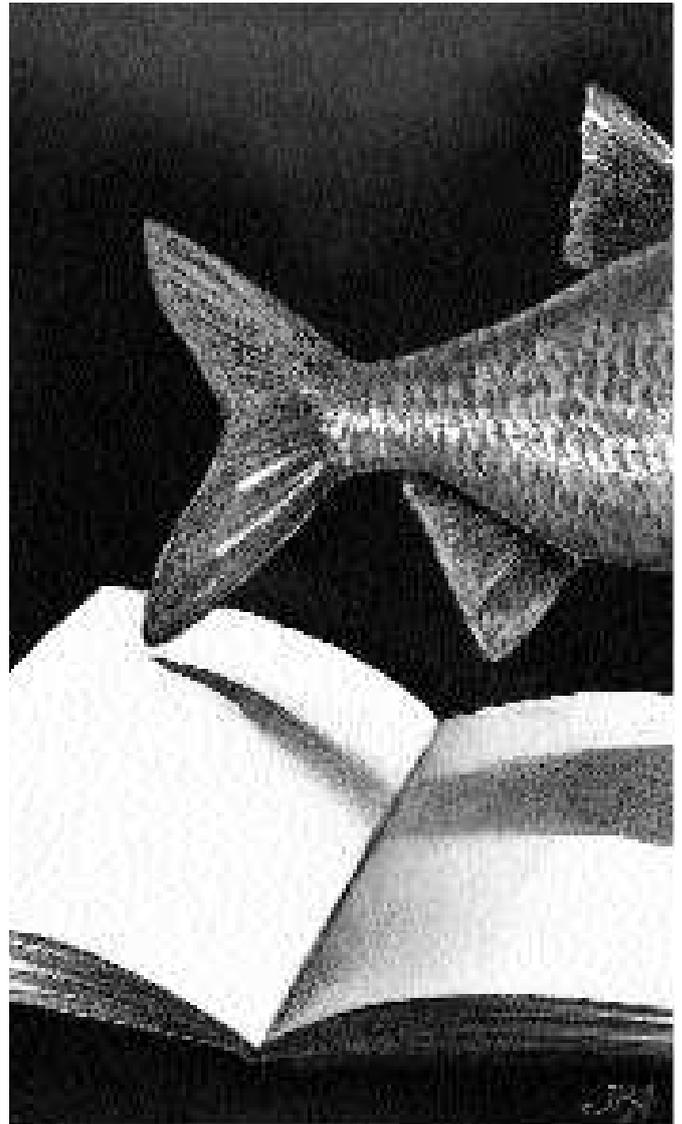
La curiosidad y el ingenio, como demuestran Mar y Ramón, funcionan como motores de iniciativas positivas y de adquisición de conocimientos, además de ser un estímulo para el intelecto.

La amistad entre los dos protagonistas, Ramón y Mar, está basada en el apoyo y el respeto mutuo, el cariño y la solidaridad. La protagonista consuela y anima a Ramón en sus horas de desconcierto.

La imaginación y la fantasía se manifiestan durante toda la narración de diversas maneras: los niños inventan nombres para reconocer lugares, los pocos indicios que encuentran los protagonistas sirven para forjar una historia aparentemente real, la fantástica vida de la señora Margot...

La literatura como fuente del saber. La biblioteca es un lugar donde se pueden encontrar respuestas a las más inverosí-

miles cuestiones. El escribir sobre la propia experiencia ayuda a reflexionar acerca de los hechos, además de proporcionar un placer intelectual.





A C T I V I D A D E S

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación para realizar antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.



ANTES

DE LA LECTURA

PANORÁMICA DE SYBURGO. EXTERIOR. DÍA.

Presentaremos a los alumnos un **texto entresacado del guión televisivo** que aparece entre las páginas 48-57. Por ejemplo, los de las **páginas 49 y 50:**

La cámara inicia una panorámica de la ciudad y se detiene en los edificios más destacados: Catedral, Castillo, Museo, Muralla...

Luego, recorre pausadamente calles y plazas.

...

La cámara avanza lentamente por un paseo con árboles y restos de monumentos artísticos dentro de los espacios ajardinados: la columnata de un claustro gótico, la fachada de una iglesia románica...

UN GUIÓN TELEVISIVO

Una vez realizado el ejercicio anterior y con el guión fotocopiado en las manos, pediremos a los alumnos que elaboren un **guión para un programa televisivo de presentación de su ciudad**. En esta actividad pueden referirse a la localidad real o a una imaginaria.



DESPUÉS

DE LA LECTURA

BUSCANDO PAREADOS

Por parejas, propondremos a los alumnos que inventen **pareados humorísticos** que den una **pequeña pista** del argumento de **cada capítulo**.

UN CARTEL DE PELÍCULA

Si los alumnos han realizado el guión, propuesto en las actividades de antes de lectura, sugeriremos que los mismos grupos diseñen un **cartel anunciando el programa sobre su ciudad**. Dicho cartel se colgará en las paredes, por lo que estudiarán antes los materiales que utilizarán. Procurarán que quede llamativo para que todo el mundo se entere de que existe tal programa.

UN MENSAJE PARA EL ABUELO

Ramón envía un mensaje de reconciliación para su tatarabuelo en una botella, pero no le dice nada sobre cómo es ni qué hace. Propondremos **describir a Ramón** entre toda la clase y **explicar a qué se dedica**. Dicho mensaje lo escribiremos en un mural en forma de pergamino y lo expondremos en el aula.

UN FINAL DIFERENTE

Ramón ya ha escrito dos finales para la vida de su antepasado. Uno le afectó mucho y del otro quedó más satisfecho. Propondremos que cada alumno escriba un **final diferente** y, a continuación, lo exponga **oralmente en la clase**. Entre todos se decidirá si el abuelo quedaría satisfecho o no de ese final.



1 ANTES

DE LA LECTURA



LAS RAÍCES DEL MAR

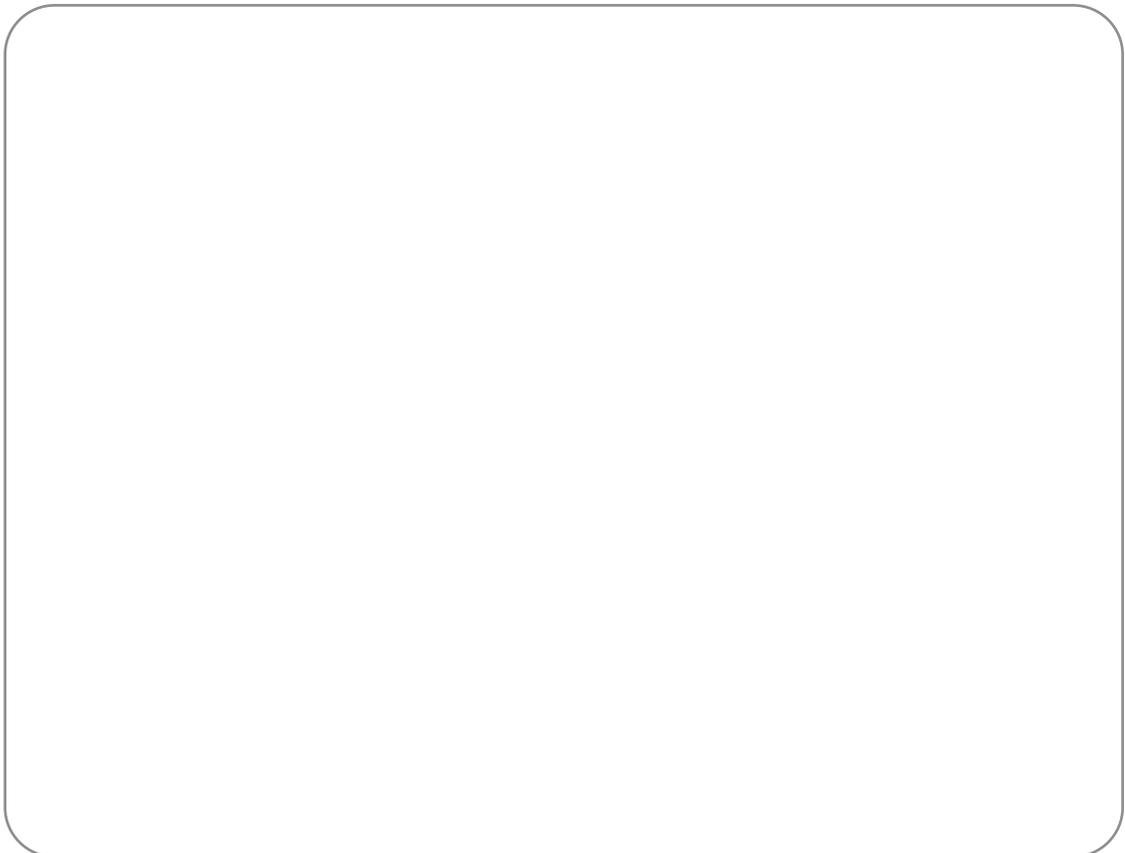
Ramón, el protagonista de esta novela, descubre al Capitán Gondomar y sus secuaces en el interior de *La Embajada del Mar* y los describe de la siguiente manera:

Vestía casaca roja con adornos dorados, calzones negros y una sola bota alta de cuero, que le llegaba por encima de la rodilla; tenía en la otra pierna una pata de palo, un parche negro en el ojo izquierdo y un loro verde sobre el hombro derecho.

¡¡Rayos y truenos!! Repetía el loro sin cesar.

Los hombres que le seguían parecían recién rescatados de una isla desierta. Su ropa estaba sucia y desgarrada, iban armados hasta los dientes y llevaban pañuelos de colores anudados a la cabeza. Aquellos facinerosos cargaban cofres y fardos muy pesados, el ruido de sus jadeos llegaba hasta donde él se encontraba.

El ilustrador de esta novela no ha dibujado esta escena.
¿Te atreves con ella?



1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LAS RAÍCES DEL MAR

Mar le regala a Ramón un cuaderno de pastas rojas para que escriba todo lo que descubra sobre *El Mar Subterráneo*.

Recuerda y describe qué representa **cada lugar** al que los componentes de la pandilla nombran de la siguiente manera:

El Merendero El Galeón: _____

El Mar de Oro: _____

La Marea Roja: _____

El Campo de Batalla: _____

La Playa de la Muerte: _____

El Barco Pirata: _____

El Mar Subterráneo: _____

Ramón escribe en su cuaderno:

Es bueno escribir las cosas que te pasan

A continuación, **escribe la última aventura** que te ocurrió con tus amigos e **inventa un nombre** que haga referencia al lugar donde os pasó.

2 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LAS RAÍCES DEL MAR

Ramón, a través de una puerta secreta de la biblioteca, se introduce en otra época y se encuentra con personajes de leyenda: los piratas.

Imagina que ocurriera a la inversa: el **pirata Gondomar** traspasa la puerta secreta y se encuentra en nuestra época. **Escribe cómo reaccionaría él y cómo reaccionaríamos nosotros** cuando nos lo encontrásemos vestido como entonces.

La reacción del Capitán:

Nuestra reacción:

Imagina ahora que eres tú el que te quedas en su época. Tendrás que cambiar algunas cosas, como el vestido, las comidas, los horarios, el ir al colegio, el jugar con el ordenador o ver el televisor..

Inventa un diario, como el que ha escrito Ramón, en el que cuentas qué has hecho durante un día completo, en uno de esos días de piratas y bucaneros. Aquí tienes unas pistas:

Me he levantado a las...

Luego, he ayudado a hacer...

Hemos comido en..., etc.

3 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LAS RAÍCES DEL MAR

En el capítulo 8, el padre de Ramón enseña a su hijo a cocinar platos muy apetitosos: almejas y lubina. Vamos a ayudarles a redactar las recetas.

INGREDIENTES

Para las almejas: _____

Para la lubina: _____

MODO DE HACERLO

Las almejas: _____

La lubina: _____

Pero cada uno tiene su plato preferido. ¿Podrías explicarnos la receta? Si es necesario, pide a tu padre o madre que te ayude a escribirla o a hacerla, como el padre de Ramón.

MI PLATO PREFERIDO _____

INGREDIENTES

MODO DE HACERLO

| | |
|-------|-------|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

4 DESPUÉS

DE LA LECTURA



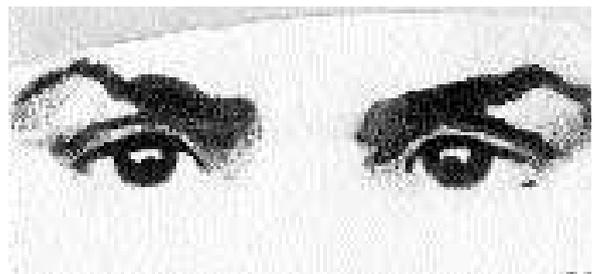
LAS RAÍCES DEL MAR



A partir de aquel momento, comenzaron a ir a la estación para ver pasar los trenes. Al cabo de unos días ya conocían el horario de los trenes que les interesaban: los que venían del mar y los que se dirigían hacia la costa.

Imagina que estás en la estación de tu localidad y el tren que acaba de llegar viene de la costa. **Busca en un mapa** y enumera las **ciudades o poblaciones importantes** por las que ha transcurrido su trayecto. En caso de vivir en un lugar costero, imagina que viene de la costa contraria a la tuya.

Miraban sin parpadear un cristal del tren, o alguna otra superficie brillante, que pudiera reflejar como un espejo. Cuando cerraban los ojos, comenzaban a ver las imágenes que se habían reflejado en aquel tren a lo largo de su recorrido.



Ahora que ya sabes el recorrido de tu tren, **describe alguno de los parajes** por donde ha pasado y **enumera los monumentos** de las ciudades más importantes que ha visto.

PARAJE

MONUMENTOS

SOLUCIONES

Después de la lectura

Ficha 1

El Merendero El Galeón: Es el *Merendero Puerto Chico*, está rodeado de árboles y de flores y parece una isla en medio del mar. Con las sábanas agitadas por la brisa en la azotea parece un galeón.

El Mar de Oro: es un trigal, donde los tallos dorados se rompían bajo sus pies.

La Marea Roja: es una ladera cubierta de amapolas.

El Campo de Batalla: es el Campo de Tiro, una explanada llena de troncos, alambradas, fosos y muros.

La Playa de la Muerte: es un valle recóndito, el suelo era de arena fina y dorada como la de un río. Parecía que se agitaran unas olas.

El Barco Pirata: es un árbol que crece paralelo al suelo.

El Mar Subterráneo: un arroyo desaparece por un agujero y el agua cae a mucha profundidad, los niños creen que existe un mar subterráneo.

Ficha 3

INGREDIENTES:

Para las almejas: 4 dientes de ajo, 2 ramitas de perejil, almejas, una copita de vino fino. Para la lubina: aceite, sal gorda, una lubina, patatas.

MODO DE HACERLO:

Para las almejas: lavar las almejas con sal gorda para que pierdan la arena. Picar los ajos y el perejil y freírlos. Se rehogan las almejas en ese sofrito. Cuando se abran se puede añadir una copita de vino fino.

Para la lubina: se lava bien la lubina y se coloca en una fuente para el horno cubierta de sal. Se humedece la sal con un poco de agua. Aparte se envuelven unas patatas con papel de aluminio. Se hornea todo durante dieciocho minutos.