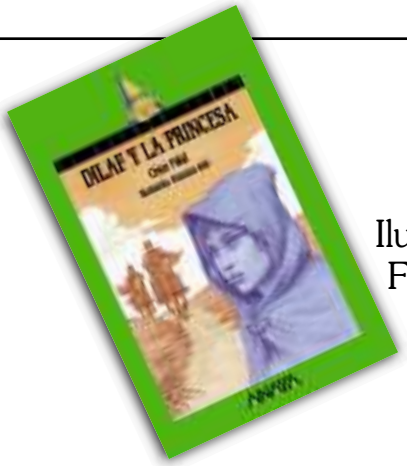
EL DUENDE VERDE

DILAF Y LA PRINCESA

César Vidal



Ilustraciones de Francisco Solé

ANAYA

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2006
Proyecto realizado por: Pilar Solana e Isabel Morueco
Director editorial: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com

Dilaf y la princesa

César Vidal Manzanares
Ilustraciones de Francisco Solé

1 Argumento

La historia ocurre en un mundo fabuloso, en otro tiempo que recuerda a épocas legendarias. Los personajes, los animales, los paisajes, son diferentes a los actuales, pero se parecen en otras muchas cosas: existe el amor, la valentía, la solidaridad, la traición, el odio...

Zámar, ya anciano, recuerda la segunda aventura que vivió con Dilaf, Ishdor y la Princesa Sagura.

Empieza un día en el que tiene que quedarse más tiempo tañendo el mundilo por no haberse aplicado lo suficiente. Se da cuenta de que le siguen en la oscuridad, y se oculta tras un golbión.

Cuando se lanza sobre su enemigo, descubre que era Ishdor, el criado de Dilaf, que le había mandado buscar en secreto para encomendarle una misión. Tiene que viajar por la noche, ayudado por las luminarias de Dilaf, y llega a la mansión donde se había recluido. Allí encuentra a Dilaf rodeado de libros, y tienen que salvar a Ishdor de una montaña de libros, en donde está atrapado. La misión consiste en viajar desde su país, Undría, hasta Rolandia. El viaje tienen que hacerlo de incógnito y disfrazados.

Cuando llega a Vesgonia, tiene que evitar la capital, y por la noche reciben la vista de dos personajes encapuchados, que resultan ser el rey de Vesgonia y su sobrina la Princesa Sagura. Tienen que acompañar a la Princesa hasta Rolondia y entregar una carta al rey para evitar la guerra con los habitantes de Magernia.

Al cruzar la frontera de Magernia, son testigos de la crueldad de los soldados del tirano Kirtas. Dilaf recurre al ingenio y unos odres de licor para ayudar a los indefensos y evitar ser descubiertos. Sagura le enseña a Zámar que es muy im-

portante conocer otras lenguas para poder entenderse y evitar ser engañados.

Esa noche, en los pantanos, los soldados de Kirtas atacan a Ishdor y a Sagura, y la secuestran. Cuando la estaban buscando, encuentran la capa de Sagura con el sobre roto. También tienen que rescatar a Isdhor del pantano, y cuando se está secando misteriosamente empieza a arder. Sagura ha sido enviada a la capital de Magernia, para ser ejecutada como espía. Dilaf y Zámar, junto con Isdhor, se dirigen al lugar de la ejecución y retan a Kirtas.

Dilaf le amenaza con que hará brotar fuego de la tierra y arderá. Le acerca una tela mojada en el líquido del pantano, y pide las gafas mientras cuenta hasta diez y empieza a arder. Los hombres de pardo huyen y abandonan a Kirtas, que es despreciado por su pueblo por cobarde.

Pero, misteriosamente, Dilaf decide volver a Vesgonia. Y se dirige hacia el palacio del rey. Allí le reciben con sorpresa, porque descubre la traición: en la carta les consideraban como enemigos y pretendían que el rey de Rolandia declarara la guerra a Vesgonia. Así, el tío de Sagura se libraría de la princesa y podría gobernar en solitario. Ese era el enigma de la carta.

Descubierto por Dilaf, es obligado a dejar el trono, firmando una carta de abdicación.

Terminada la aventura, Sagura les propone que se queden hasta su coronación. Pero Dilaf le dice que tiene que volver cuando sea el tiempo, porque a Zámar le van a nombrar miembro de la Orden de los Caballeros Vanlégicos.

Queda otro segundo enigma: cómo consiguió provocar el fuego que derrotó a Kirtas. La solución, para sorpresa de Zámar, es muy sencilla: las gafas actuaron como lupas y prendieron el «líquido pestífero» de los pantanos, que habían confundido con lodo.

Así «el valor, la honradez, la compasión de Dilaf, el trasero chamuscado de Ishdor y la inteligencia de Sagura» consiguen la libertad de millares de personas.

2 Autor e ilustrador

César Vidal
Nació en Madrid en 1958. Es doctor en Historia y licenciado en Derecho y Teología. Actualmente es profesor de la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Tiene publicados medio centenar de libros. La revisión del Holocausto y *Recuerdo mil novecientos treinta y seis...* han sido publicados por Anaya & Mario Muchnik.

Francisco Solé
Nace en 1952. Es arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid y desde 1980 trabaja como ilustrador.

Ha colaborado con numerosas editoriales de literatura infantil y juvenil y de adultos ilustrando libros y realizando portadas.

Desde su fundación en 1986, colabora con la revista *Saber leer* de la Fundación Juan March. En 1991 comienza a realizar trabajos como grabador y diseña una escenografía para el Centro Nacional de Nuevas Tendencias Escénicas. Ha participado en diversas exposiciones de ilustración.

3 Personajes

Zámar
Es protagonista y narrador de la historia. Era un niño huérfano, que estaba estudiando y preparándose para ser Caballero Vanlégico en la Casa de la Sabiduría. No le gustaba la música, y añoraba las aventuras que había corrido con Dilaf hacía algún tiempo. Era valiente y algo enamoradizo, como cuando conoce a la princesa. Pero demuestra ser un héroe, al enfrentarse con los enemigos y cumplir con su misión. También se muestra compasivo con los débiles, y rebelde ante las injusticias de los tiranos.

Dilaf el mago
Es el otro protagonista. Sabio e inventor. Conoce muchas lenguas, le gustan los libros y vive en una casa rodeado de ellos por todas las habitaciones. Capaz de vivir las aventuras más emocionantes, y luego de desaparecer y dedicarse a sus estudios. También defiende a los débiles y ayuda a sus amigos, aunque tenga que enfrentarse con enemigos poderosos. Sus actuaciones siempre van dirigidas a conseguir la Verdad y la Justicia, que es el juramento de los Caballeros Vanlégicos.

Ishdor
Es el criado de Dilaf. Es bondadoso, despistado y algo patoso, porque se deja atrapar por Zámar o se pierde entre los libros... Es miedoso, y en el momento más inoportuno se desmaya. Representa la voz de la sensatez, como cuando aconseja a Zámar o a Dilaf para que no se metan en problemas.

Sagura
Es la princesa de Vesgonia a quien tienen que acompañar en el viaje. Es «una joven prudente y llena de valor», que aprende otras lenguas y gracias a ella se enteran de lo que dicen sus enemigos. Por su valentía frente al tirano Kirtas es reconocida como reina por su pueblo y consigue la paz con sus vecinos.

El tío de Sagura
Es un traidor. Quiere engañar aprovechándose de la antigua amistad entre Dilaf y el padre de Sagura, para deshacerse de su sobrina y provocar la guerra con sus vecinos. Cuando es descubierto, intenta seguir con sus mentiras, pero se ve obligado a dejar el trono «voluntariamente».

Kirtas
Es el tirano de Magernia. Tenía atemorizado a su pueblo y despreciaba especialmente a los hombres de las narices ganchudas

porque tenían un aspecto físico diferente. Quería la guerra a toda costa, y ejercía el poder de manera cruel. Pero era supersticioso y fue derrotado por Dilaf, en una pelea en la que triunfa el ingenio.

4 VALORES

❑ **Valor contra cobardía**
Los protagonistas son valientes a su manera, aunque algunos, como Isdhor, sean patosos. Los antagonistas son cobardes: maltratan a los débiles, desprecian a los que son diferentes. Y cuando tienen una dificultad, abandonan la lucha, como ocurre con Kirtas y los hombres de pardo.

❑ **Honradez contra traición**
Los protagonistas son leales, defienden la verdad, ayudan a sus amigos y se embarcan en aventuras peligrosas porque defienden causas nobles: conseguir la paz, ayudar a la Princesa...

Al contrario, Kirtas desea exterminar sus enemigos. El tío de Sagura recurre al engaño para deshacerse de ella, traicionando los sentimientos de Dilaf, que había sido amigo del padre de Sagura. Pero la traición es descubierta y castigada.

❑ **Sabiduría contra ignorancia**
Dilaf ama los libros, le gusta conocer otras lenguas, otros países, otras costumbres. Por eso no duda en hablar con todos los que se encuentra, sean de la raza que sean. Pone su ingenio al servicio del bien, y evita la violencia, aunque el enemigo sea más poderoso. Sagura aprende la lengua de sus vecinos y enemigos, y así ayuda a conseguir la paz entre los dos pueblos. Enseña a Zámar la necesidad de conocer muchas cosas para emplearlas en beneficio de los demás.

Kirtas es el ejemplo de la superstición y la ignorancia, mezclados con el desprecio a los demás: Ignora que el Fundador de su religión había sido también un nariz ganchuda, y les considera inferiores. Pero es derrotado por el ingenio de Dilaf y tiene que huir, ante el desprecio de su pueblo.

❑ **La no-violencia**
Las guerras ocurren por el desconocimiento de los «otros»: los vecinos, los diferentes, los que no piensan como nosotros. Si se mezclan la ambición por el poder (Kirtas) y la traición (el tío de Sagura), los dos países tendrían una guerra, que sus habitantes no deseaban. Pero Dilaf y Sagura les enseñan que el conocimiento mutuo, la comprensión y la solidaridad ayudan a los pueblos a a ser más libres y felices.

❑ **Tolerancia contra racismo**
Los narices ganchudas representan a los pueblos marginados, como los judíos, o los gitanos, que son despreciados por el color de su piel o por su aspecto físico.

❑ **La amistad**
Los personajes de la historia se demuestran en todo momento sus sentimientos de afecto y amistad.

ACTIVIDADES

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

PREPARANDO EL VIAJE

Se fotocopia el mapa de la página 35, y se forman cuatro grupos, uno por cada país.

Cada grupo se imaginará cómo es el paisaje, el clima, las costumbres, los habitantes... teniendo en cuenta que la historia se desarrolla en una época fantástica y en un mundo anterior al nuestro y diferente. Luego se expondrá y se debatirán las conclusiones de cada grupo.

HACIENDO LA PAZ

Se expondrán en forma de tormenta de ideas todas las causas que podrían provocar una guerra entre esos países. Después se buscarían las soluciones para resolver esos conflictos de forma pacífica y dialogante.

PERSONAJES FANTÁSTICOS

Se organizará una exposición con dibujos de personajes fantásticos: Merlín, los Caballeros del Rey Arturo... Comentarán sus cualidades, por qué se les considera como héroes, lo que les gusta y en lo que se parecen.

Se puede hacer un retrato robot de los héroes juntando las cualidades de varios de ellos, y también de los malvados.

DESPUÉS

DE LA LECTURA

Derechos Humanos

Los alumnos y alumnas buscarán información sobre la Declaración Universal de los Derechos Humanos: cuándo se hizo, quiénes la hicieron y por qué.

La expondrán en la corchera de la clase. Paralelamente se irán comentando cuál o cuáles de los derechos se incumplen en su entorno. Se intentará que expliquen o describan lo que ocurre.

Noticias, noticias, noticias

Se les pedirá que traigan titulares de periódicos, recortes de prensa con noticias en las que aparezca algún conflicto bélico o racial, y lo que se está haciendo para resolverlo: acuerdos, tratados, pactos...

Vamos a hacer teatro

Invitaremos a los alumnos a que se organicen en grupos para representar algunas de las escenas más interesantes del libro; daremos prioridad a aquellas en las que se fomentan los valores de tolerancia, de solidaridad...

Inventos

En el libro aparecen inventos y trucos que parecen magia, pero que responden a leyes de la naturaleza. Otras veces, como las luminarias, nos recuerdan a inventos de los que ya disfrutamos en nuestro mundo.

Se les pedirá que busquen los inventos más llamativos que aparecen en el libro y que los describan. También, que nombren inventos de nuestra época con palabras de los undrianos: las luminarias son bengalas, el girador es un carro...

Jurado

Organizaremos la clase como una sala de juicios, con reparto de papeles de juez, jurado, abogados, fiscal... Los acusados serán Kirtas y el tío de Sagura.

Se trata de juzgarles dictando sentencia de acuerdo con las ideas que manifiesta Dilaf en varias partes de la obra.

1 ANTES
DE LA LECTURA

Dilaf manda a su criado Ishdor en busca de Zámar.
Tiene que ser algo muy importante, puesto que le envía de incógnito.
¿Por qué será?

Piensa y escribe en qué puede consistir esta aventura
de Dilaf y sus amigos.

Descifrando el mensaje

Las historias de Dilaf se encontraban escritas en unos manuscritos muy antiguos, y en una lengua desconocida. Pero ¡hemos tenido suerte!, conocemos un extraño código de signos, y podemos conocer el nombre de los personajes que aparecen en la portada. ¿Te atreves a descifrarlo?

✤ ✡ ✯ ✡ ✦

_____

✺ ✡ ★ ✡ ✲

_____

✳ ✡ ✧ ✷ ✲ ✡

_____

Código

A: ✡	J: ✪	R: ✲
B: ✢	K: ✡	S: ✳
C: ✣	L: ✯	T: ✶
D: ✤	M: ★	U: ✷
E: ✥	N: ✯	V: ✶
F: ✦	Ñ: ❨	X: ✸
G: ✧	O: ✯	Y: ✹
H: ★	P: ✡	Z: ✺
I: ✡	Q: ✱	

Ahora, intercambia con el mismo código, mensajes con otros amigos y amigas; así, solamente vosotros seréis capaces de leerlo.

_____

_____

_____

El diálogo loco

Como no entiendes bien el undriano, no sabes lo que están hablando estos personajes. Pero seguro que tienes sentido de la observación y del humor para contárnoslo.

ADIVINA QUIÉN SOY

Tienes que fijarte bien y escribir debajo de cada párrafo el nombre del personaje al que se refiere.

Su tez blanca, su frente espaciosa, sus facciones elegantes y finas formaban un conjunto que me hizo por unos instantes contener la respiración.

_____

_____

El resplandor que daba sobre su rostro mostraba la imagen de alguien completamente feliz.

_____

_____

Consideró que su misión había quedado cumplida y, rechazando honores y riquezas, regresó a su casa, siempre llena de libros hasta el último de los rincones.

_____

_____

Sin pensar en mí mismo ni en las consecuencias, yo también salí de entre la gente y me coloqué al lado de Dilaf.

_____

_____

El enigma de las palabras cambiadas

Dilaf el mago sabe muchas cosas, y la gente se cree que hace magia.
¡Bueno... magia, magia! A veces, como ahora, hace travesuras.
¿Te has fijado qué lío?
Lee y escribe correctamente los capítulos del libro.

1. Alguien sigue a Dilaf — 1. _____
2. Los pantanos — 2. _____
3. Zámar, de nuevo — 3. _____
4. Hacia la capital — 4. _____
5. Encuentro de desdichados — 5. _____
6. Ishdor — 6. _____
7. Caravana en el bosque — 7. _____
8. Luminarias — 8. _____
9. ¡Rueda, Sagura, rueda! — 9. _____
10. El viaje — 10. _____
11. El fuego último — 11. _____
12. El primer enigma — 12. _____
13. Se resuelve el regreso — 13. _____
14. La solución del mágico enigma — 14. _____

Esa es otra historia

Mientras veía cómo la luminaria diurna se ocultaba tras la línea del horizonte, pensé en cómo serían las fiestas de su coronación. Ignoraban por completo que muy pronto otras aventuras me alejarían momentáneamente de ella, pero ésa..., ésa es otra historia.

Así terminaban los cuentos antiguamente los narradores para que les pidieran más y más historias. Imagínate que eres el valiente y enamoradizo Zámar y que, después de mucho, mucho tiempo, recuerdas algunas de tus aventuras con Dilaf y la Princesa Sagura. Suerte y a cabalgar, Caballero Vanlégico.

SOLUCIONES

Antes de la lectura

FICHA 2
Dilaf
Zámar
Segura

Despuésde la lectura

FICHA 1
Su tez blanca..... La princesa Sagura.
El resplandor que daba... Ishdor, el criado.
Consideró que su misión... Dilaf el sabio.
Sin pensar en mí mismo... Zámar.

FICHA 2
Referencia: índice del libro.