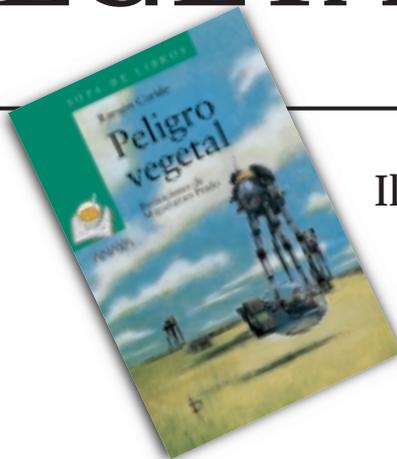


---

# PELIGRO VEGETAL

---

Ramón  
Caride



Ilustraciones de  
Miguelanxo  
Prado

**ANAYA**

---

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2003  
Trabajo realizado por: Mónica Plaza  
Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco  
Director editorial: Antonio Ventura

[www.anayainfantilyjuvenil.com](http://www.anayainfantilyjuvenil.com)



# 1 ARGUMENTO

Said y Sheila son dos hermanos que viven en el año 2075 en Galicia. A pesar de que existen muchos inventos nuevos, algunas cosas no son más que objetos desarrollados que conocemos en la actualidad.

Estos niños viven solos en un molino y, por pura casualidad, tienen noticia de la existencia del supercereal SC-1. Acceden a cuanta información pueden obtener a través de la red informática universal, y pronto descubren que algo raro sucede con ese cereal, gran invento de su época. Gracias a un transportador, viajan a muchos lugares del planeta en poco tiempo. Uno de sus destinos es la sede de la C.U.B., o Compañía Universal de Biotecnología, situada en Suiza. Allí son descubiertos y perseguidos por quienes se convertirán en su mayor amenaza. Con la ayuda de Yu-Su, logran escapar, y este les explica que su padre, afamado científico, ha sido retenido por los directivos de la C.U.B. por tratar de impedir el uso del supercereal con fines malignos, como privar al mundo del resto de cereales para promover el cultivo exclusivo del SC-1. Tras liberar al padre de Yu-Su, este les aclara que la única cosecha válida de esa planta es la primera, puesto que, después, arruina las tierras de labranza. Empeñado en hallar un antídoto, el investigador y los muchachos escapan de mister Beluz –mandamás de la C.U.B.–, junto

con Suso, Comba y Berta, tres niños que también desean defender su pueblo y los campos que lo rodean. Sus esfuerzos por evitar que el malvado Beluz impida el desarrollo del antídoto se ven recompensados cuando consiguen vencerlo, de forma que nadie sufra las consecuencias del cultivo del supercereal SC-1.

# 2 COMENTARIO

Esta obra nos muestra la lucha de David contra Goliat. Tanto Sheila como Said y los amigos a los que más tarde ayudarán –Berta, Comba y Suso– son niños del futuro, que han de convivir con los muchos avances de la tecnología y de la ciencia; progresos no siempre positivos ni agradables. Uno de ellos es lo corriente y aparentemente fácil que resulta para todos estos chicos hablar de la pérdida de sus padres, acostumbrados como están a sobrevivir ante la adversidad y a superar cuantos obstáculos les depara el destino.

La curiosidad de Sheila y Said los conduce a una trama donde la conspiración de un villano digno de los mejores tebeos (mister Beluz) aspira a poner a los habitantes del mundo entero a su merced. Beluz pretende retirar de la Tierra todas las semillas que no sean del supercereal SC-1, el cual proporciona, en su primera cosecha, mayor cantidad que los cultivos habituales. Sin embargo, su as en la manga es que conoce las consecuencias de plantar sucesivas co-



sechas de supercereal, que secan los cultivos por completo y convierten en estériles esos terrenos. Su lucha pasa por impedir que el antídoto capaz de devolver la bonanza a los campos llegue al mercado.

La maldad de Beluz contrasta con el ansia de todos los protagonistas de perseguir el bien y de lograr que nadie en el planeta pase hambre por culpa de una investigación como esta. Así, el autor nos expone los riesgos de las revoluciones tecnológicas, del progreso, así como el peligro que toda novedad lleva consigo cuando cae en manos de quienes la utilizan en su propio beneficio.

El triunfo del bien sobre el mal nos remite a la utopía de que la voluntad del más débil puede vencer a la mayor y más moderna infraestructura –incluso en un futuro lejano–, siempre y cuando la causa sea justa y merezca la pena luchar por ella, como en el caso de *Peligro vegetal*.

## 3 VALORES

□ **La lucha por alcanzar un objetivo justo**, de forma que el bien triunfe sobre el mal. Los protagonistas se enfrentan a la injusticia de perder sus pueblos, los campos que sus padres han cultivado durante décadas. La defensa de aquello éticamente lícito honra a los protagonistas, que demuestran que el más fuerte no necesariamente ha de salir siempre victorioso. Creer y confiar en una causa hasta

convertirla en propia da fuerza para ganar a los poderosos, sobre todo cuando se trata de evitar que la población mundial se quede sin cosechas de cereales y con los campos de labranza secos por culpa de un maléfico plan.

□ **La amistad** y la persecución de **un objetivo común**. Todos se ayudan para intentar vencer al mal –personificado en la figura de mister Beluz–. Entre ellos se respetan y se ponen de acuerdo en sus decisiones. Colaboran para llevar a cabo acciones que redundan en el beneficio mutuo.

□ **El uso lícito y beneficioso de los avances científicos** y de las conquistas del progreso. La tecnología y la evolución, fuente de conflictos y guerras a lo largo de la historia, ha de utilizarse de forma concienciada y cuidadosa, de modo que no se perjudique a nadie y, mucho menos, se promueva el sometimiento de unos cuantos, su pobreza o su perjuicio. La ciencia ha de estar al servicio del bien común.

□ **El cuidado y el respeto del medio ambiente**, patrimonio de la humanidad. Sheila y Said pretenden que se preserven los campos, amenazados por el cultivo del SC-1. Ellos y sus amigos desean que el entorno sea heredado por generaciones que también se ocupen de preservarlo. Plantar el supercereal ocasionaría la destrucción de múltiples ecosistemas y el desajuste de un mecanismo que acabaría con la vida de millones de seres vivos.



# A C T I V I D A D E S

## ANTES

### DE LA LECTURA

#### ¡CÓMO CAMBIAN LAS COSAS!

*Peligro vegetal* cuenta una historia del futuro. Dentro del género literario, resulta muy habitual utilizar la ciencia ficción para plasmar lo que puede ocurrir en una época lejana. La fantasía es el mejor instrumento del escritor para dar forma a sus hipótesis. Pediremos a los alumnos que expliquen cómo creen que serán las personas, las casas o los medios de transporte dentro de cien años. ¿Y dentro de quinientos? ¿Necesitarán gasolina los coches? ¿Seguiremos comiendo cosas como carne, pescado o fruta? ¿Se podrá ir a trabajar en nave espacial? ¿Dónde pasarían las vacaciones unos niños del año 2100? ¿En la Luna, o en otro planeta?

#### INVENTORES POR UN DÍA

Cuando pensamos en el futuro, solemos relacionarlo con avance y progreso, y por eso cualquier idea asociada a la posteridad se vincula con la ciencia y la tecnología. Para alcanzar ese progreso, son necesarios largos años de experimentación. Sugeriremos a los alumnos que piensen en algo que les gustaría tener o que sería bueno que existiera, pero que aún no se haya inventado (por ejemplo, una bicicleta que vuele, rotuladores que

escriban solos o una máquina capaz de calcular, en segundos, todas las operaciones del libro de Matemáticas). Deberán describir los inventos que se les ocurran, contar por qué serían útiles para todo el mundo y dibujarlos con detalle. Después, algunos de ellos explicarán ante la clase sus ideas, ayudándose tanto de los dibujos como de las descripciones.

#### UN TÍTULO PARA CADA TEXTO

El título, *Peligro vegetal*, resulta, sobre todo, inquietante. Explicaremos a los alumnos la importancia que tiene el título para cualquier historia, puesto que la determina y ofrece a los lectores una referencia a la hora de conjeturar qué cosas sucederán en la narración. Para que los estudiantes comprueben lo determinante que puede llegar a ser un título, les pediremos que escriban un breve relato titulado también «Peligro vegetal». Una vez que hayan leído el libro, verán si lo que ellos escribieron tiene algo que ver o puntos en común con la creación del autor.

#### SERES METÁLICOS

Algo muy típico de la ciencia ficción son los robots, seres artificiales, habitualmente de metal o de cualquier otro material resistente, capaces de salvarse de aquellos peligros que los humanos no pueden superar. En la cubierta de este libro, hay varios robots dibujados. Invitaremos a los alumnos a que cuenten qué creen que pueden hacer; para qué podrían estar diseñados; cuáles serían sus capacidades, y



si les parecen o no peligrosos. ¿Serán robots «buenos», o «malos»? ¿En que se basan para afirmar tal cosa?

## DESPUÉS

### DE LA LECTURA

#### MIRA LO QUE ME PASÓ...

Al principio, Sheila dice que la aventura que va a contar fue tan increíble, que decidió grabarla en la red informática universal. Pediremos a los alumnos que escojan, de entre todas las aventuras que han vivido, la más importante, la que les dejó un recuerdo especial o la que nunca podrán olvidar por lo emocionante que fue, para grabarla en esa red si tuvieran la oportunidad. Se trata de que escriban su historia tal y como desearían que sus amigos y personas del mundo entero la leyeran.

#### MI PROPIA CÁPSULA DEL TIEMPO

A todos nosotros nos gustaría dejar un legado para el futuro, algo que dejase constancia de nuestro paso por un lugar o de algo que hicimos. Una buena manera de resumir lo que somos para que otros puedan verlo es construir una cápsula del tiempo. Se trata de una caja o de cualquier otro recipiente donde se guardan objetos significativos (cartas, fotografías, discos, amuletos, etc.). Todo eso se entierra en algún sitio y, para que alguien pueda encontrarlo al cabo de los años, se deja constancia de su existencia y del sitio donde está

(mediante una nota, por ejemplo). Propondremos a los alumnos que dibujen un mural donde aparezca aquello que desearían guardar en una cápsula del tiempo. ¿Qué pondrían Sheila y Said en su caja? ¿Qué pondrían ellos si fueran Sheila o Said?

#### TELETRANSPORTARSE

Una de las novedades más impresionantes de las que habla *Peligro vegetal* es el transportador, una especie de helicóptero sin hélices capaz de viajar a velocidades ultrarrápidas (¡de Argentina a Suiza en minutos!). Pediremos a los alumnos que inventen otro medio de transporte propio de la época de los protagonistas de este libro y que lo dibujen. ¿Cómo serán los trenes, las motos o los autobuses?

#### CUIDAR EL PLANETA

Sheila y Said recorren varios lugares antes de lograr vencer a mister Beluz y salvar al mundo de la amenaza del superce-real SC-1. ¿Qué sitios son? ¿Cuánto se tarda hoy en llegar de uno a otro? En Argentina, donde los protagonistas ven con sus propios ojos los efectos de las cosechas del SC-1, encuentran un panorama desolador. Preguntaremos a los alumnos sobre los perjuicios que el SC-1 ocasiona en el medio ambiente. Luego, les pediremos que anoten qué actividades del hombre en la actualidad dañan nuestro entorno, y qué debemos hacer para protegerlo. ¿Por qué es imprescindible cuidar la Tierra?



# 2 ANTES

DE LA LECTURA



PELIGRO VEGETAL

## MALOS MALÍSIMOS

En casi todos los cuentos hay un personaje malvado que intenta hacer fracasar los planes de los personajes buenos. Responde a estas preguntas para describir a los malvados y, luego, dibuja cómo imaginas tú al malo de *Peligro vegetal*.

-¿De qué color es su cuerpo?

---

-¿Son altos, o bajos?

---

-¿Tienen cicatrices?

---

-¿Son guapos, o feos?

---

-¿Qué ropa llevan?

---

-¿Dan miedo?

---

# 1 DESPUÉS

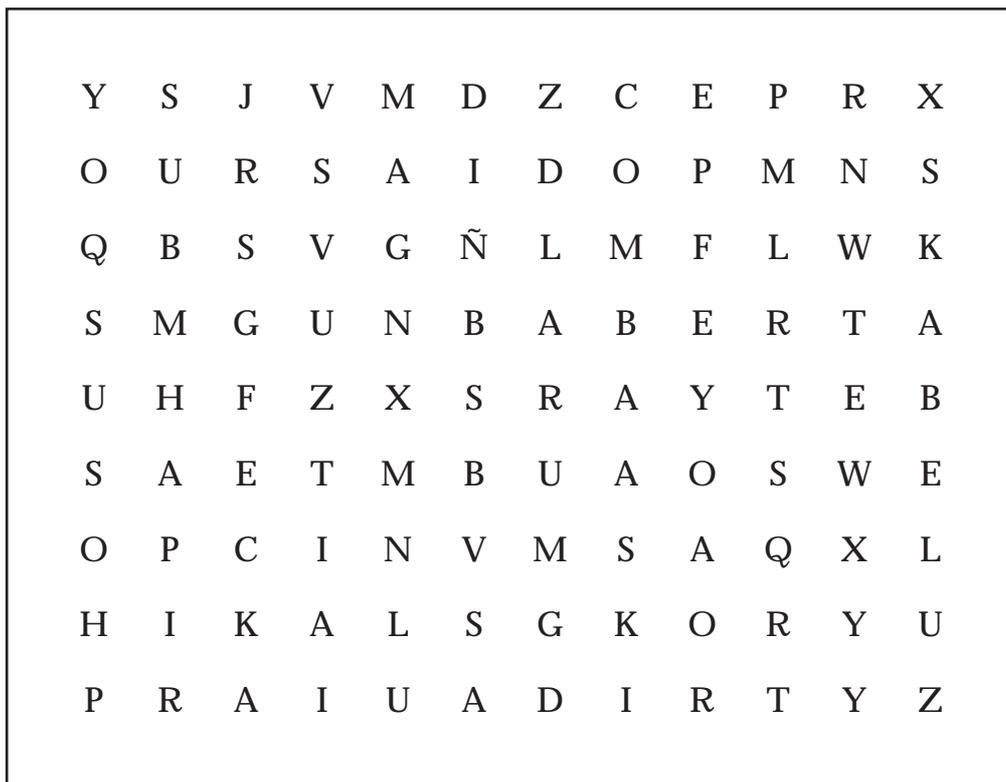
DE LA LECTURA



PELIGRO VEGETAL

## SOPA DE PERSONAJES

Los personajes de *Peligro vegetal* se han perdido en esta sopa de letras. ¿Podrías encontrarlos?





## ¿VERDAD, O MENTIRA?

Di si las siguientes frases son verdaderas (V) o falsas (F).

- a) El supercereal SC-1 destruye las cosechas y los campos a partir de la segunda vez que es plantado. . . . .
- b) Said y Sheila viven en un chalé en la playa, junto a un embarcadero. . . . .
- c) Yu-Su y Kim-Sam son unos hermanos que se dedican a la investigación y que han trabajado durante muchos años para la C.U.B. . . . .
- d) Suso, Berta y Comba viven en una cabaña construida en lo alto de un árbol. . . . .
- e) Con el replicador de mano, se puede atraer a los objetos hasta donde uno esté para así no tener que desplazarse. . .
- f) Mister Beluz es un conocido fabricante de transportadores.
- g) La sede de la C.U.B. está en Lausanne, Suecia. . . . .
- h) Para detener los efectos del supercereal, Kim-Sam prepara un antídoto especial. . . . .



### ADIVINA, ADIVINANZA...

En la página 28 de este libro, podemos leer —o adivinar— lo que decía el cartel que había en Argentina junto a unos cultivos de supercereal. Adivina lo que dicen estos otros mensajes. Después, inventa una frase con cada uno de ellos.

Á\_EA EX\_\_IMENT\_\_  
\_ULTIVO SC-1  
\_\_\_HIBID\_ \_\_ \_ASO  
(p. 28)

CUI\_\_\_O \_\_N E\_ P\_\_RO

\_RO\_I\_IDO F\_\_AR

\_AL\_DA \_E E\_ER\_EN\_IA

PR\_H\_B\_\_O A\_AR\_AR

N\_ PAS\_\_

# SOLUCIONES

**-Después de la lectura**

*Sopa de personajes*

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

*¿Verdad, o mentira?*

a) V; b) F; c) F; d) V; e) F; f) F; g) F; h) V

*Adivina, adivinanza...*

Cuidado con el perro

Prohibido fumar

Salida de emergencia

Prohibido aparcar

No pasar