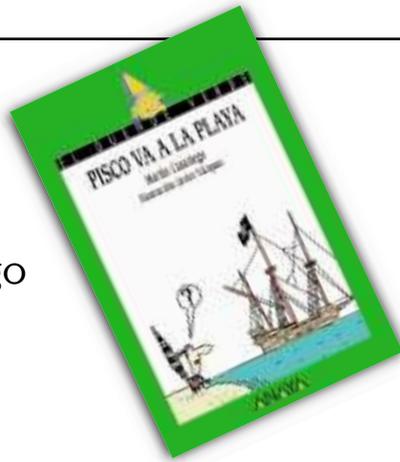




E L D U E N D E V E R D E

PISCO VA A LA PLAYA

Martín
Casariego



Ilustraciones
de Javier
Vázquez



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2006
Proyecto coordinado por: Patricia Emo
Director editorial: Antonio Ventura
www.anayainfantilyjuvenil.com



Pisco va a la playa

Martín Casariego

Ilustraciones de Javier Vázquez

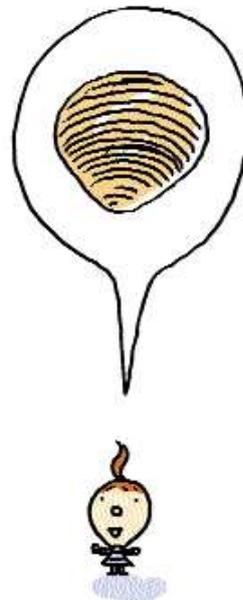
1 ARGUMENTO

Pisco y su familia se van de vacaciones a la playa. Allí se encuentran con su amigo Fernando y con Margarita, su canguro. Ella es quien siempre cuenta a Pisco y a su hermana, Anita, las aventuras del pirata Capitán Caimán y el Lugarteniente Nadie.

Esta vez, Margarita les cuenta la historia del viaje de novios del Capitán Caimán y Marisa del Cerro por las islas del Caribe. No solo les acompaña el Lugarteniente Nadie, sino que además se embarcan el Almirante Mar de Fondo, padre de Margarita, y el Sargento Barlovento, con quienes tendrán algunos enfrentamientos.

Se encontrarán con otros personajes a lo largo de este viaje, con un navío mercante y con el buque de Su Majestad el

Rey de España, *El Orgullo de los Mares*, con el Teniente Malaespina al mando. Y descubren que alguien más les acompaña, la pirata Anita Malasangre, con quien después del viaje emprenderán la búsqueda de un tesoro.





PISCO VA A LA PLAYA

2 AUTOR E ILUSTRADOR

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 Punto de referencia ha publicado *El amor y la literatura*.

Javier Vázquez nació en Madrid en 1959. Es dibujante de tebeos y, como tal, ha participado en varias exposiciones colectivas. Es colaborador habitual de prensa y también trabaja en diseño e ilustración publicitaria, libros de texto y

material escolar. Ilustra libros de literatura infantil y juvenil. Además de dibujar, ha escrito la serie *Al Pintado - detective privado*.

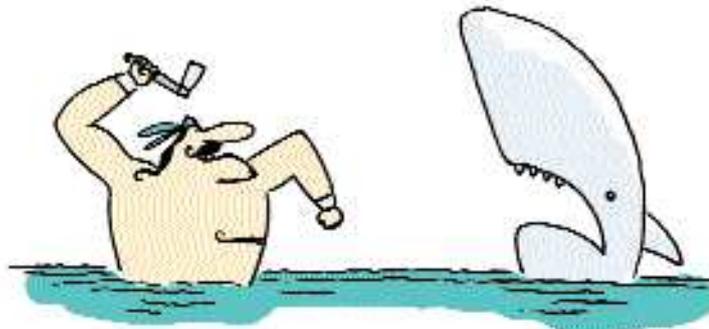
3 PERSONAJES

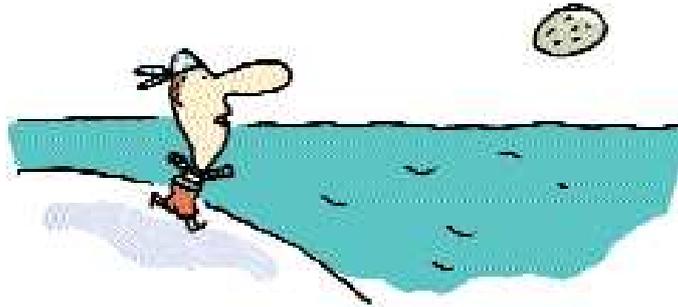
Pisco

Es el personaje principal, su nombre aparece en el título. Uno de los personajes de las aventuras del Capitán Caimán está basado en él, el Lugarteniente Nadie. Tiene una buena relación con su hermana pequeña.

Anita

Es la hermana pequeña de Pisco y, también, uno de los personajes de las aventuras del Capitán Caimán, Anita Malasangre. Es la primera en querer es-





cuchar las historias de piratas que cuenta Margarita.

Margarita

Sabemos por Pisco que es su canguro y quien relata todas las aventuras del Capitán Caimán a él y a su hermana. En las aventuras del Capitán es Marisa del Cerro, su novia.

Capitán Caimán

Es un pirata muy tímido que, aunque está acusado de asesinato en España, solo lucha cuando le atacan tiburones y caimanes. Es el capitán del barco en el que va de viaje de novios con Marisa del Cerro y todos los demás personajes.

Almirante Mar de Fondo

Es el padre de Marisa del Cerro. Está empeñado en juzgar a su yerno, pero, según lo pactado, ha de esperar a que vuelva de su viaje de novios.

Sargento Barlovento

Está a las órdenes del Almirante, aunque en el barco del Capitán no sabe qué ór-

denes debe obedecer. También está enamorado de Marisa del Cerro.

Capitán Diente Negro

Es otro pirata, enemigo del Capitán Caimán. Le liberan al principio de la historia.

Teniente Malaespina

Manda el barco *El Orgullo de los Mares* y es quien recoge al Almirante Mar de Fondo y al Sargento Barlovento cuando el Capitán Caimán les libera.





4 VALORES

❑ Amor y Amistad

Pisco comparte los juegos y los caramelos con su amigo Fernando, a quien conoció el verano anterior, y con su hermana Anita, con quien escucha atentamente las aventuras que cuenta Margarita.

❑ Imaginación

Margarita se inventa las historias de piratas que los niños desean escuchar. Tan poderosa es la capacidad imaginativa que los dos hermanos viven esas aventuras como si fueran reales, como si de verdad hubiera aparecido navegando ante sus ojos el barco del Capitán Caimán.

❑ Responsabilidad

Cuando se despiden de Margarita, de camino al apartamento, Pisco y Anita

ayudan a sus padres a llevar las toallas, la sombrilla, la silla, la pelota, etc. Los dos saben que deben ayudarse mutuamente, así como a sus padres.

❑ Pasión por la lectura

«—¿Oz guzta leer? —preguntó Anita, con expresión feroz, sin hacer caso a su hermano.

—Claro que sí —dijeron a una su padre, su madre y Pisco, sin dudarle ni un momento» (pág. 64).

❑ Generosidad

Pisco es generoso y comparte las cosas con su hermana pequeña; comparte los juegos y le ofrece caramelos y chicles.

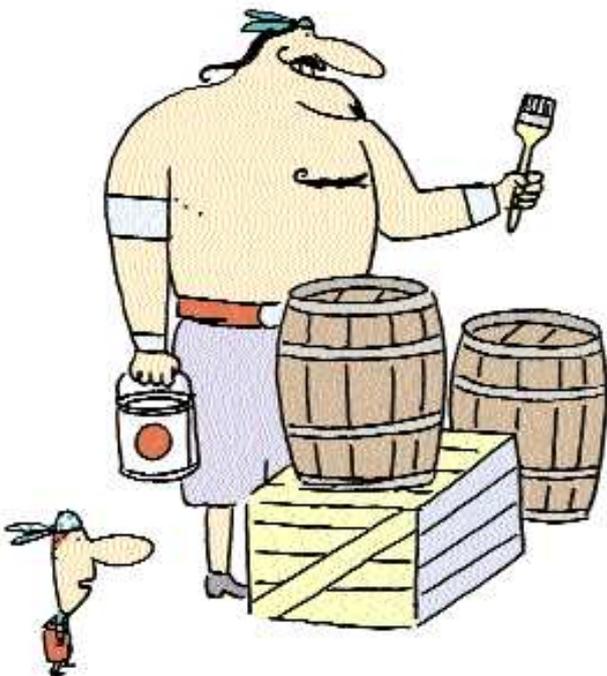




PISCO VA A LA PLAYA

A C T I V I D A D E S

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

ENCUENTROS DE VERANO

Pisco va a la playa con sus padres y su hermana. Allí se encuentra con amigos reales e imaginarios. Cada uno de nosotros hará una lista de aquellos a los que nos gustaría ver en nuestras próximas vacaciones.

Pisco llega a la playa, se encuentra con su amigo Fernando y juegan juntos al fútbol. Haremos una lista con los juegos que podemos practicar en la playa.

DESPUÉS

DE LA LECTURA

UNA HISTORIA DIFERENTE

En el libro se cuenta todo lo que hacen Pisco y su hermana en la playa antes de la llegada de Margarita. Pero no dicen casi nada de lo que hacen sus padres. Imaginaremos qué es lo que hacen sus padres mientras ocurre la aventura del pirata.

DIME TU NOMBRE...

Malaespina es uno de los personajes de la aventura. Piensa en los nombres de los personajes del libro y di si guardan alguna relación con sus actividades.

1 ANTES

DE LA LECTURA



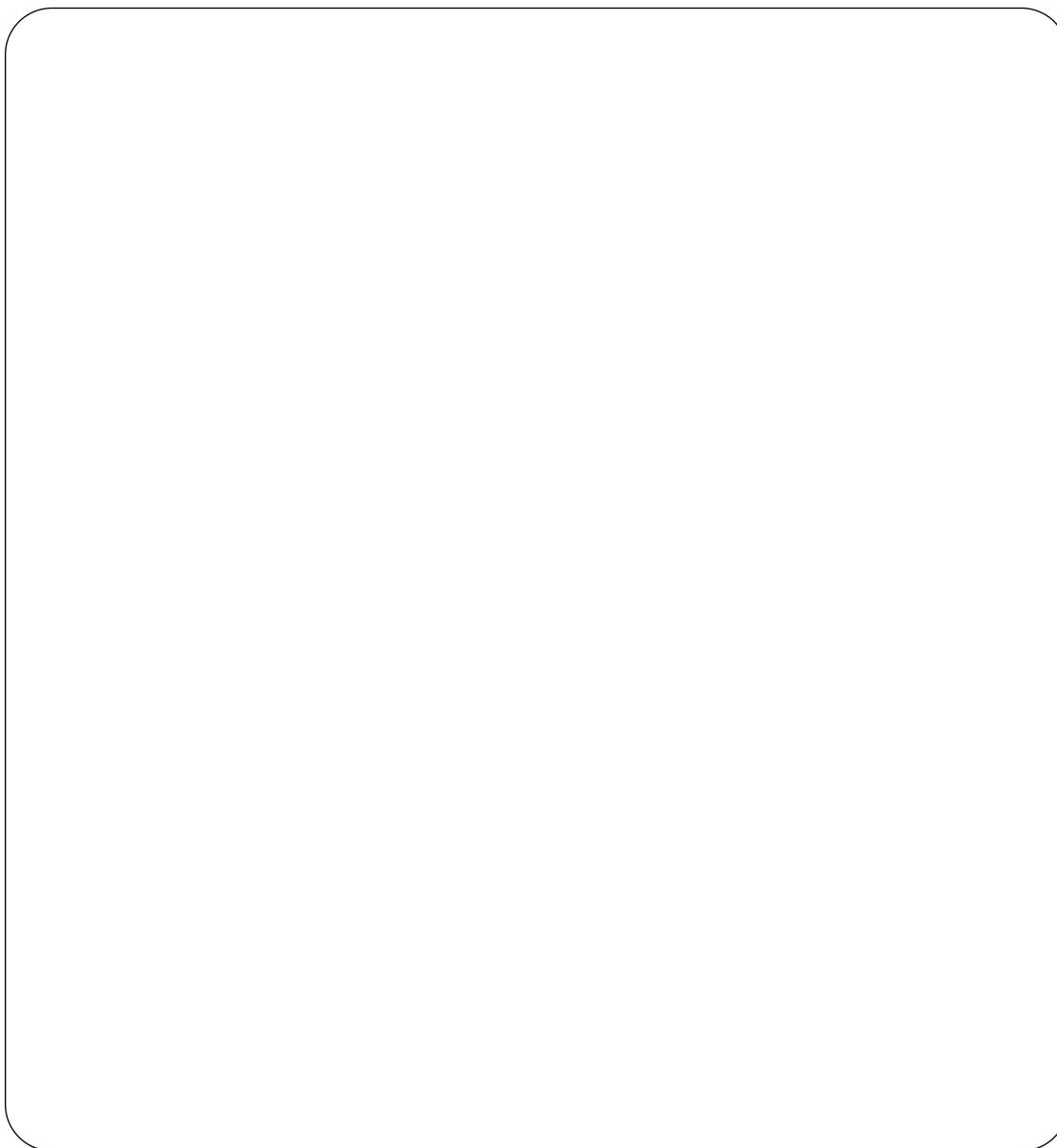
PISCO VA A LA PLAYA

Uno de los personajes principales de la historia es un pirata.
Dibuja aquí un pirata con todos aquellos elementos que creas
que debe llevar su imagen, como una pata de palo, un parche en el ojo,
o un garfio.

A large, empty rounded rectangle with a thin black border, intended for drawing a pirate character as described in the text above.



Las aventuras del Capitán Caimán suceden en el mar.
Haz el dibujo de un pirata bueno en el lugar en el que creas
que se puedan desarrollar sus aventuras.





PISCO VA A LA PLAYA

DESPUÉS 2

DE LA LECTURA

Dibújate caracterizado/disfrazado como el personaje que has creado.