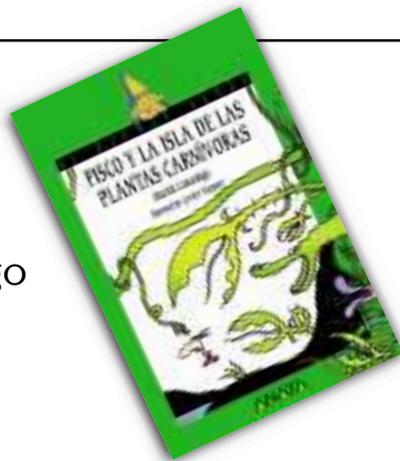




E L D U E N D E V E R D E

PISCO Y LA ISLA DE LAS PLANTAS CARNÍVORAS

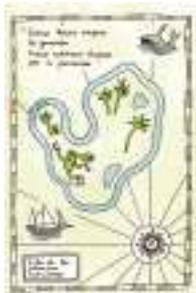
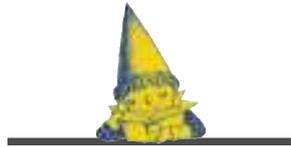
Martín
Casariego



Ilustraciones
de Javier
Vázquez

ANAYA

© Grupo Anaya, S.A., Madrid, 2007
Proyecto realizado por: Berta Márquez
Director editorial: Antonio Ventura
www.anayainfantilyjuvenil.com



Pisco y la Isla de las Plantas Carnívoras

Martín Casariego

Ilustraciones de Javier Vázquez

1 ARGUMENTO

Los padres de Pisco y Anita se han ido al cine, y Margarita, la canguro, se ha quedado con ellos. Llega la hora de acostarse, pero ninguno de los dos tiene sueño, así que Margarita comienza a leer una nueva aventura del Capitán Caimán titulada *Pisco y la Isla de las Plantas Carnívoras*.

La historia tiene lugar durante la luna de miel de Marisa del Cerro y el Capitán Caimán. Los recién casados, acompañados del Lugarteniente Nadie (Pisco) y la Pirata Malasangre (Anita), disfrutaban con tranquilidad de sus vacaciones, hasta que Malasangre encontró el mapa del tesoro del Capitán Good John. Según el mapa, este se hallaba en la Isla de las Plantas Carnívoras, no muy lejos del lugar donde se encontraban, así que deci-

dieron interrumpir el viaje de placer para ir en busca del tesoro.

Tras rodear el Mar de los Sargazos se encaminaron rumbo a la susodicha isla. Sin embargo, no habían divisado tierra aún, cuando una bala explotó en la cubierta del barco. ¡Piratas ingleses! Exclamaron todos. El barco enemigo se acercaba y no había forma de escapar, hasta que encontraron una solución: pintarían las velas de su barco como si fuese una roca, y así podrían camuflarse. El plan resultó un éxito, pero no tardaron en volver a ser descubiertos. Un terrible huracán comenzó a sacudir el barco, y logró apartarlos definitivamente de los ingleses, aunque a cambio de un buen mareo.

Una vez en la isla, solo tenían que seguir las indicaciones del mapa, y el tesoro estaría en sus manos. De este modo, llegaron a un montículo rodeado por unas extrañas plantas y coronado por un car-



tel que decía: «Aquí está el oro de Good John el inglés, y, aunque quieras cogerlo, fácil no es», al pie del cual se hallaba el codiciado cofre. Pisco, sin pensárselo dos veces, salió corriendo hacia él. Sin embargo, no había avanzado muchos metros, cuando aquellas extrañas plantas empezaron a enrollarse en su cuerpo. El Capitán Caimán inmediatamente se lanzó a salvarle, pero quedó también atrapado. Por suerte, Marisa del Cerro y Malasangre lograron rescatarlos.

Estaba claro que no podían cruzar el bosque, así que pensaron una alternativa para llegar hasta el cofre. Esta vez fue Marisa del Cerro quien encontró la solución definitiva: tirarían unas bombas cerca del cofre para hacer un agujero, y así sabrían hasta dónde tenían que hacer el túnel. El plan fue dicho y hecho, y los cuatro aventureros pronto se hicieron con el tesoro.

Una vez a salvo, el Capitán Caimán rompió la cerradura y, cuán no sería su sorpresa cuando, al abrir el cofre, solo encontró un papel que decía: «Muchos mueren buscando oro, más yo os diré la verdad: tener amigos y libertad ¡ese es el verdadero tesoro! Firmado: el Capitán Good John». Y gritando a coro «¡amigos para siempre!» los cuatro tripulantes regresaron a su barco.

Margarita terminó de leer el cuento, y Pisco y Anita se fueron a la cama, no sin antes preguntar qué pasaría en la próxima aventura del Capitán Caimán: *Pisco y el Contramaestre Diente de Oro*.

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 o Lugarteniente Nadie: le apasionan las aventuras del Capitán Caimán, sobre todo cuando participa en ellas bajo el nombre Lugarteniente Nadie. En cualquier caso, es el hermano mayor de Anita, y como tal, trata siempre de cuidarla y protegerla.

Es un niño curioso, valiente y con espíritu aventurero, lo que demuestra en su decisiva participación en la búsqueda del tesoro de Good John, pero tiene un punto débil, una antigua novia le rompió el corazón, y, desde entonces, las historias románticas le ponen triste.

Anita o Pirata Malasangre: se trata de la hermana de Pisco, a la que también le entusiasman las aventuras del Capitán Caimán. En ellas, recibe el nombre de pirata Malasangre, y puede asegurarse que hace honor al mismo, pues es cruel y despiadada con los enemigos de sus compañe-

ros, sobre todo si son piratas ingleses. Sin embargo, con los suyos es una leal compañera y amiga, que no duda en arriesgarse para ayudar a Pisco y a Caimán cuando caen en las redes de las plantas carnívoras.

Capitán Caimán: es el capitán del Amor Eterno, el barco donde transcurren todas las aventuras. Recién casado con Marisa del Cerro, se muestra como un marido tierno y enamorado, tanto que Malasangre alguna vez ha tenido que dar un toque de atención ante tanta cursilería. Sin embargo, también es un héroe fuerte y valiente, que conoce el valor del trabajo en equipo para sortear las adversidades.

Marisa del Cerro: es la hija del Almirante Mar del Fondo, y esposa del Capitán Caimán. Como tal, es una mujer acostumbrada al mar y a las aventuras que esa vida acarrea. Inteligente y valiente, se trata de un miembro fundamental en el equipo formado por el Capitán y los niños.



4 VALORES

❑ **La amistad.** Es la principal aportación del libro, cuyo hallazgo justifica las aventuras vividas por los cuatro tripulantes del Amor Eterno, por encima de todo el oro del mundo. Los personajes descubrirán el gran tesoro que es la amistad al abrir el cofre de Good John, pero a lo largo de toda la historia ya han demostrado que son unos amigos leales y sinceros.

❑ **El trabajo en equipo.** Durante toda la aventura, los cuatro personajes principales trabajan codo con codo en la búsqueda del tesoro de Good John. Primero, para esconderse de los piratas ingleses; después, para librarse de ellos, y al final, para sortear los peligros del bosque de las plantas carnívoras y recuperar el cofre. Será entonces cuando ellos mismos

se den cuenta de la importancia del trabajo en equipo, cuando sumando la idea del túnel de Pisco y la de hacer explotar las bombas cerca del tesoro, de Marisa del Cerro, consiguen el plan perfecto que les llevará hasta el cofre.

❑ **La lealtad.** Es un sentimiento del que participan los cuatro protagonistas de la historia, en virtud del cual no dudan en ningún momento en salir en ayuda del compañero cuando el peligro acecha, a pesar del riesgo que conlleva.

❑ **Interés por la lectura.** Los niños Pisco y Anita esperan ansiosos el momento en que Margarita les lea una nueva aventura del Capitán Caimán. Por otro lado, también los protagonistas de esta nueva aventura son grandes aficionados a la lectura, y saben que, si hay alguna palabra desconocida en el libro, no tienen más que acudir al diccionario para conocer su significado.





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

MÁS HISTORIAS DE PIRATAS

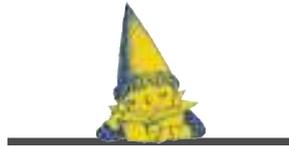
Anunciaremos a los niños que van a leer una historia de piratas y les preguntaremos si han leído otros cuentos con el mismo tema. A continuación, entre todos se comentarán las características de este tipo de historias, por ejemplo, tienen lugar en un barco que navega por el océano, suele aparecer un enemigo, en muchas ocasiones los piratas van en busca de un tesoro, suelen ser tipos crueles que castigan a sus prisioneros tirándolos por la borda, llevan un pañuelo en la cabeza y camiseta de rayas...

DESPUÉS

DE LA LECTURA

ARRIBA EL TELÓN

Esta historia se presta especialmente a la dramatización, pues el diálogo tiene una presencia bastante importante. Organizaremos la clase en grupos para que cada uno de ellos elija un capítulo del libro y lo represente. No hace falta que se aprendan los diálogos de memoria, simplemen-



te, que recuerden lo sucedido y lo escenifiquen, improvisando con sus propias palabras, pero teniendo en cuenta el carácter que se da en el libro a cada uno de los personajes.

EL COFRE DEL TESORO

Se puede confeccionar un mural entre toda la clase que represente el tesoro de Good John el inglés. Si recordamos la historia, el tesoro que el inglés escondió con tanto ahínco consistía en un papel que recordaba la importancia de tener amigos. Los alumnos dibujarán el gran cofre para después, de forma individual, escribir en un trozo de papel por qué es importante tener amigos. Por último, todos los papeles se pegarán en «el cofre del tesoro de la amistad».

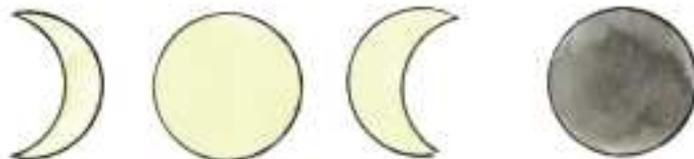
LA CANCIÓN DEL PIRATA

Todos los piratas tienen una canción que

entonan juntos una y otra vez. Sin embargo, a los protagonistas del libro se les ha olvidado componer la suya. Los alumnos y las alumnas, divididos en grupos, deberán elaborar la letra de una canción, para que la canten el Capitán Caimán y su tripulación, que resuma la aventura vivida en la Isla de las Plantas Carnívoras. Después, se organizará en clase un festival de la canción para elegir entre todos la canción del Capitán Caimán.

LUNA LUNERA...

En uno de los capítulos, los protagonistas hablan sobre las fases de la Luna, incluso explican un truco para saber en qué fase está. Se pedirá a los lectores que busquen información, en internet o en la biblioteca del centro, sobre la Luna, para después hacer una puesta en común en clase, en la que los alumnos aporten todo tipo de curiosidades sobre el satélite.



1 ANTES

DE LA LECTURA



PISCO Y LA ISLA DE LAS PLANTAS CARNÍVORAS

El libro que vas a leer se titula *Pisco y la Isla de las Plantas Carnívoras*. Echa a volar tu imaginación y, de acuerdo con lo que te sugiera este título, haz un nuevo dibujo para ilustrar la cubierta.



La historia comienza cuando los padres de Pisco y Anita se van al cine, y Margarita, la canguro, se queda con ellos. Describe, a continuación, qué te gusta hacer cuando tus padres no están.

Pisco y la Isla de las Plantas Carnívoras es un relato de aventuras, los protagonistas van en busca de un tesoro escondido. ¿Te gusta leer novelas de aventuras? ¿Recuerdas algún otro título?

El Capitán Caimán, uno de los personajes del libro que vas a leer, afirma la importancia del trabajo en equipo, ya que casi todos los grandes inventos han nacido así. Escribe, a continuación, qué ventajas crees que tiene trabajar en equipo.

1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



PISCO Y LA ISLA DE LAS PLANTAS CARNÍVORAS

«Como habéis visto, el Capitán Caimán le ha explicado a Pisco que, cuando no se conoce una palabra, hay que buscar su significado en el diccionario». Pisco escribe un glosario en su cuaderno. Ahora, recuerda el significado de algunas de las palabras que aparecen en ese glosario.

Babor:

Barómetro:

Cofa:

Contramaestre:

Estribor:

Fondear:

Otear:

Popa :

Proa:



Aquí tienes tres ilustraciones que aparecen en el libro. Describe a qué momento corresponde cada una.







SOLUCIONES

Después de la lectura

FICHA 1

Babor: Parte izquierda de un barco.

Barómetro: «Es un instrumento para medir la presión atmosférica. Si es baja, anuncia que puede llover, y si es bajísima, que puede venir un huracán».

Cofa: «Es una plataforma en lo alto de un palo, para vigilar si vienen otros barcos».

Contramaestre: «Es un oficial que manda a los marineros, pero a él le manda el oficial de guerra».

Estribor: Es la parte derecha de un barco.

Fondear: «Echar el ancla para que el barco esté quieto».

Otear: «Mirar desde un lugar alto para mirar algo».

Popa: Es la parte trasera de un barco.

Proa: Es la parte delantera de un barco.

FICHA 2

Dibujo 1: El barco del Capitán Caimán da la vuelta a la isla para quedar oculto a la vista de los ingleses.

Dibujo 2: Mientras Pisco sueña con cómo gastar su parte del tesoro, Malasangre hace guardia.

Dibujo 3: Pisco y Anita caminan por la playa y ven unos huesos humanos sobre la arena.