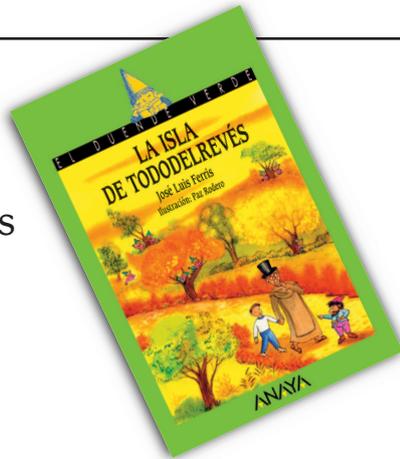




E L D U E N D E V E R D E

# LA ISLA DE TODODELREVÉS



José Luis  
Ferris

Ilustraciones  
de Paz  
Rodero

ANAYA

© Grupo Anaya, S.A., Madrid, 2007  
Proyecto realizado por Ana Sancho  
Director editorial: Antonio Ventura  
[www.anayainfantilyjuvenil.com](http://www.anayainfantilyjuvenil.com)



LA ISLA DE TODODELREVÉS



# La isla de Tododelrevés

José Luis Ferris

*Ilustraciones de Paz Rodero*

## 1 ARGUMENTO

Este verano, Guillermo va por primera vez a visitar a su abuela. Su madre, preocupada por lo despistado y atolondrado que es su hijo, le advierte de que Carimiel, el pueblo de la abuela, es un lugar peculiar que ya tendrá oportunidad de descubrir por sí mismo. Su gato Goliat se queda al cuidado de sus padres.

Su abuela lo espera en casa y al verlo, llena de alegría, le dice a su nieto que es tal y como se lo había imaginado. La abuela de Guillermo es más despistada aún que él, y parece vivir en otro mundo.

Le cuenta a su nieto, cómo, hace años, el pueblo era diferente; ella hacía barquitos de vela que navegaban arrastrados por el viento. Pero todo había cambiado en Carimiel desde que el viento, un buen día, desapareció, el cielo se tiñó de rojo y

los pájaros huyeron. Según el viejo Tobías, podía tratarse del embrujo de algún duendecillo.

En el pueblo ya nada volvió a ser como antes: el mar, que ahora parecía un lago, dejó de brillar; los molinos no movían sus aspas, y las veletas permanecían inmóviles como estatuas. Guillermo descubrió que era la ausencia de viento, y el silencio que le daba cierto aire de melancolía, lo extraño de aquel pueblo.

Nadie sabe del paradero del viejo Tobías, que desapareció después de soportar las burlas de los vecinos que no creían en sus palabras. Guillermo se encontrará con él y conocerá su versión de lo ocurrido; y como buen inventor, Tobías le transmite esperanzas de dar con algo que libere al pueblo del embrujo.

El artífice de haber sumido a Carimiel en la tristeza es Politrasto, el duende que controla la isla de Tododelrevés. Cuando ocurrió la desgracia, Tobías visitó a



Politrasto y este le castigó con un hechizo, le quitó su sombra. Ahora, la sombra de Tobías vagaba apartada de su cuerpo.

Por este motivo, para evitar burlas y para investigar la manera de recuperar el viento, el anciano había tomado la decisión de desaparecer del pueblo. Y así fue como dio con *el cristal de la verdad*. Su último invento tenía la capacidad de colocar las cosas del derecho en la isla de Tododelrevés, y de esta forma todo el que mirara a través de él podría guiarse por la isla sin problemas.

Guillermo y el viejo Tobías viajan a la isla, donde se encuentran con los bobalitros, duendes inofensivos que hablan al revés. El viejo Tobías les ayuda a elegir al sucesor del anciano jefe, el viejo Glop, y a cambio les orientan hacia el paradero de Politrasto, la cueva de las tres llaves.

Durante el camino se encuentran con el malvado Malvarrás que intenta desorientarles, pero consiguen encontrar a Politrasto, que se hallaba plácidamente dormido en su madriguera.

Entonces, a Guillermo se le ocurre una gran idea: embadurnar los pastelitos de coco de su abuela con el brebaje preparado por Tobías y colocarlos bajo un arbusto para que Politrasto al despertar creyera que se trataba de un fruto salvaje y se los comiera. Así, despistado les entrega la llave de la cueva donde esconde el viento.

A continuación, Tobías descubre, en un libro de la biblioteca de Politrasto, la fórmula que puede romper el hechizo que lo ha dejado sin sombra. De este modo, consigue que su sombra vuelva a estar pegada a sus pies.

Con la pócima que le hace olvidar y el *Manual de las buenas costumbres* que Tobías le regala, Politrasto abandona sus malas intenciones.

Así es como transcurren las vacaciones de Guillermo. Ahora, sabe que volverá a Carimiel; que de nuevo es el pueblo alegre que disfruta con el soplo del viento.

## 2 AUTOR E ILUSTRADORA

**José Luis Ferris** nació en Alicante, en 1960. Es licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Por su obra poética ha recibido diversos premios. Como prosista, es autor de relatos infantiles y de numerosos artículos de creación y crítica literaria que publica en diarios y revistas especializadas.

**Paz Rodero** nació en Salamanca. Es licenciada en Derecho. Ha ilustrado más de cien libros. También le gusta escribir, el mar, comer palomitas mientras contempla la puesta de sol y recoger objetos viejos o inservibles para transformarlos en muebles o esculturas.



## 3 PERSONAJES

**Guillermo** es el protagonista de esta historia. Un muchacho despistado y curioso que quiere estudiar para viajero y explorador.

**Goliat** es el gato de Guillermo, viejo, grande y oscuro.

El **Muelas** es el amigo de Guillermo, su amigo de siempre, con quien comparte pupitre y juegos. Tiene el pelo rojo y muchas pecas.

**Doña Clementina** es la abuela de Guillermo, una mujer menuda, ágil como una ardilla, de ojos vivos, de pelo blanco como el algodón y manos largas y suaves. Es muy despistada y le gusta cantar.

**Fray Tobías** es el viejo chiflado que inventa máquinas disparatadas y objetos imposibles. Astuto y perseverante, logra dar con el invento que salvará al pueblo

de su desgracia: *el cristal de la verdad*. Debajo de su chistera esconde tres gorriones que, a veces, se alteran y no dejan de piar.

**Don Julián** es el gato de Tobías. Un gato metomentodo, que atrae a Guillermo hasta la casa de Tobías.

**Politrasto** es el duende malvado de la isla de Tododelrevés, que deja a Carimiel sin viento y a Tobías sin sombra.

Los **bobalitrotes** son duendes inofensivos, que viven en los troncos de los olmos, en la isla de Tododelrevés. Entre ellos, se encuentran: Juan, Luis, Pablo, el jefe Glop y Trip, quien indica el camino a la guarida de Politrasto. Hablan al revés y llevan el nombre escrito en la caperuzza, también al revés.

**Malvarrás** es el horrible enano malvado y estrafalario, que «miente como ninguno» e intenta confundir a Tobías y a Guillermo en el camino, indicándoles una dirección errónea.



## 4 VALORES

- La amistad. Cuando Guillermo emprende el viaje hacia el pueblo de su abuela piensa que echará de menos a su amigo el *Muelas*: «El *Muelas* era su amigo de siempre. [...] En la escuela, se sentaban juntos y miraban por la misma ventana» (pág. 7).
  - La confianza. Fray Tobías confía en Guillermo, y juntos emprenden la aventura: «—Está bien, puedes venir. Pero recuerda que es un gran secreto y no has de contar nada de lo que allí veas» (pág. 36).
  - El interés por la aventura y los viajes. «[...] pensó que lo más hermoso del mundo era viajar; sacó una libreta de su mochila y apuntó: “Estudiaré para viajero y explorador”» (pág. 9-10).
  - El entusiasmo y la curiosidad. A pesar de que el pueblo ha cambiado, la abuela no ha perdido su entusiasmo: sigue cantando y haciendo sus manualidades y le cuenta a su nieto con esperanza la historia de Carimiel. Guillermo enseguida siente mucha curiosidad: «—¡*Conde Niño por amores / es niño y pasó la mar...!* —solía canturrear la anciana mientras fabricaba sus pájaros.
- ¿Qué es eso que cantas, abuela?  
—Romances, pequeño, romancillos de cuando era joven, allá por los tiempos de Maricastaña» (pág. 14); «—Sigue, abuela. Cuéntame más —insistió» (pág. 17).
- Conocimiento y aprendizaje. Guillermo aprende con rapidez de su maestro fray Tobías, y será él quien ofrezca la solución al problema: «Guillermo había pensado —excelente ocurrencia— rociar los pasteles con el bebedizo preparado por Tobías. Luego, debía colgarlos de uno de los arbustos que crecían a la orilla del río y hacerlos pasar por una fruta nueva y exótica; algo no muy descabellado si tenemos en cuenta que en la isla de Tododelrevés crecen los árboles más extraños, incluso especies desconocidas» (pág. 59).
  - Astucia e intuición. Son las características que mejor definen a fray Tobías. Con su astucia y su intuición es capaz de averiguar el camino correcto para encontrar a Politrasto: «Debemos hacer justamente lo contrario de cuanto dice. Seguiremos por la izquierda, bajaremos por el valle de los dos cerezos y después subiremos hacia la colina más iluminada. Eso es lo que nos ha querido decir cuando mentía, ¿entiendes?» (pág. 55).



# 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

#### LA CUBIERTA

Antes de comenzar a leer el libro, analizaremos con los alumnos la cubierta. Nombraremos los elementos que hay en ella: título, nombre del autor, nombre de la ilustradora, editorial, colección e ilustración.

Después, les podemos proponer que piensen en una cubierta nueva, manteniendo el título, y que la dibujen.

#### LA CONTRACUBIERTA

Leeremos la contracubierta del libro. Charlaremos con los alumnos sobre lo que en ella se dice.

Podemos plantear las cuestiones siguientes: ¿cuál es el argumento?, ¿qué sabemos del protagonista?, ¿en qué época del año se desarrolla la historia?...

#### QUERIDO LECTOR

Leeremos en voz alta el epígrafe «Querido lector» de las páginas preliminares del libro. En él, el autor dice que «todas las historias del mundo han sucedido alguna vez». Preguntaremos a los alumnos qué creen que ha querido afirmar el autor.

Además, plantea una pregunta: «¿Sería posible la vida sin el viento?» Reflexionaremos sobre esta cuestión.



# DESPUÉS

## DE LA LECTURA

### DIFERENCIAMOS LAS PARTES

Esta novela consta de dos partes claramente diferenciadas. En la primera, Guillermo viaja en tren hasta el pueblo de su abuela y allí descubre que algo extraño envuelve a aquel lugar. La segunda parte comienza cuando la abuela le cuenta a su nieto la historia del pueblo. A partir de aquí encontramos elementos que hablan de un mundo fantástico, como, por ejemplo: la comida que prepara fray Tobías, la existencia de la isla de Tododelrevés, los duendes que hablan al revés...

Preguntaremos a los alumnos qué episodio les ha gustado más; deberán justificar su respuesta.

### INVENTAMOS UN VIAJE

Cuando Guillermo se sube en el tren está muy contento de realizar un viaje él solo a un lugar que no conoce. Piensa que lo más hermoso del mundo es viajar por eso, quiere estudiar para viajero y explorador.

Charlaremos sobre viajes de los que hayamos disfrutado especialmente. Después, comentaremos los viajes que nos gustaría realizar: ¿qué lugar les gustaría conocer?, ¿con quién les gustaría viajar?...

### LAS ILUSTRACIONES

Las ilustraciones son un elemento muy importante de la novela, acompañan y enriquecen el texto. Para profundizar en ellas, cada alumno puede elegir dos o tres y comentarlas en voz alta: los colores, las expresiones de los personajes...

### OTRO FINAL

Pediremos a los alumnos que piensen en el final del relato: ¿cómo termina?, ¿qué le sucede a Guillermo?... Después, sugeriremos a los alumnos que inventen otro final. Ahora, serán ellos los autores de la novela y cambiarán el desenlace, lo escribirán y lo leerán en voz alta.



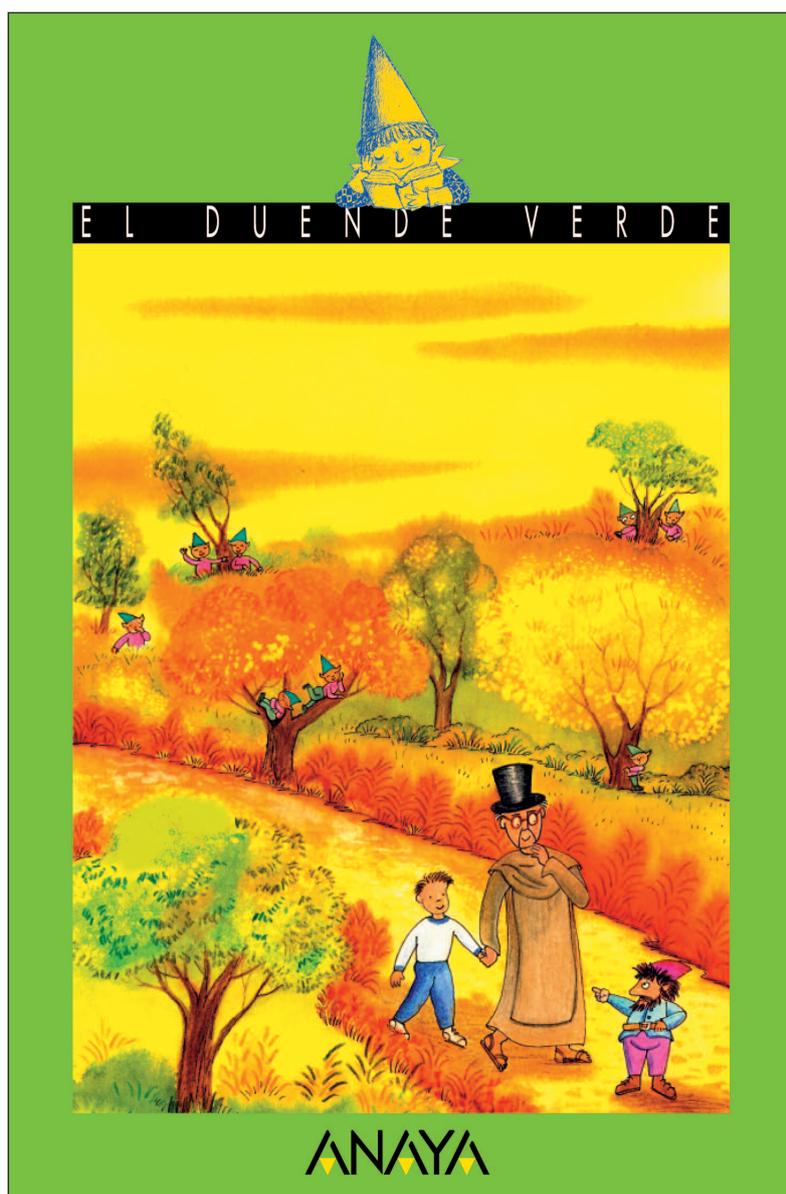
# 1 ANTES

DE LA LECTURA



LA ISLA DE TODODELREVÉS

Observa la ilustración de la cubierta e inventa un nuevo título para el libro que vas a leer.





Este es el título del libro que vas a leer: *La isla de Tododelrevés*. Ahora, explica cómo te imaginas una isla en la que todo es del revés: los paisajes, los habitantes, las costumbres...

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

A continuación, haz un dibujo en el que aparezca representada la isla que has imaginado.

# 1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA ISLA DE TODODELREVÉS

En las vacaciones de verano, Guillermo va a visitar a su abuela. Su madre le advierte de que el pueblo de la abuela no es como los otros. ¿Por qué?

---

---

---

---

---

---

La abuela le cuenta que algo sucedió en el pueblo. ¿De qué se trata?

---

---

---

---

---

---

Señala con una cruz la opción verdadera.

• ¿Dónde escondía Politrasto el viento?

- En el fondo del mar.
- En su cueva.
- En un cajón.

• ¿Qué libro le entrega Tobías a Politrasto?

- Un diccionario.
- El *Manual de los duendes sensatos*.
- El *Manual de las buenas costumbres*.



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



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

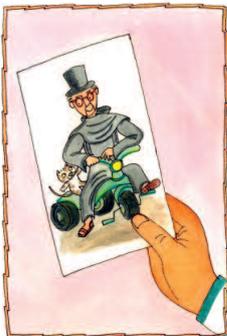
---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

# SOLUCIONES

## Después de la lectura

### FICHA 1

- Porque allí los bosques no son tan verdes, no se oye el piar de los pájaros y no se puede correr por los prados.

- El viento desapareció «como por arte de magia». La tarde se tiñó de rojo, los pájaros huían y calló una lluvia de agua salada «que dejó lánguidos los árboles y el mar de un azul muy pálido. [...] los barcos estaban como helados. Las veletas se habían vuelto locas [...]. Nada se movía por aquí [...]».

- En su cueva.

- *Manual de las buenas costumbres.*

### FICHA 2

**Dibujo 1:** Guillermo sorprende a la abuela Clementina, que no esperaba su llegada.

**Dibujo 2:** Fray Tobías y Guillermo se dirigen hacia la isla de Tododelrevés, «un punto de color verde esmeralda que asomaba por el horizonte».

**Dibujo 3:** Fray Tobías prepara una fiesta de despedida a Guillermo y le regala una fotografía.