



LA AVENTURA DEL ZORRO

Manuel
L. Alonso



Ilustraciones
de Antonia
Santolaya

ANAYA

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2000
SOPA DE LIBROS

Proyecto realizado por: Pilar Solana e Isabel Morueco

Diseño: Manuel Estrada

Director editorial: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com



La aventura del zorro

Manuel L. Alonso

Ilustraciones de Antonia Santolaya

1 ARGUMENTO

Era carnaval y todo el mundo en la ciudad se disfrazó para desfilarse por la calle: había ciempiés, chinos, pollitos, vampiros... Gustavo, el protagonista de esta historia, eligió ser Zorro, porque tenía capa negra, y llevaba una espada, y además, era muy emocionante ser así de valiente.

La calle era un hervidero de personas que se empujaban y gritaban. Gustavo casi no podía ver nada, y su madre lo puso en primera fila para que viera el pasacalles.

Cuando se quiso dar cuenta, no veía a su madre. ¿Adónde podría haber ido su madre? No le gustaba el mago que se había colocado a su lado y le ofrecía caramelos, ni el esqueleto que le preguntaba si se había perdido. Todo parecía distinto.

Decidió que lo mejor sería volver solo a casa. Empezó a caminar, pero no sabía

hacia dónde. Preguntó a un anciano que estaba casi tan perdido como él.

Tuvo miedo y empezó a llorar, y se dio cuenta de que había pasado más de tres veces frente al escaparate del pescador, con su pez de plata. ¡Qué desesperación!

Se sentó en un bordillo a esperar, con su espada en la mano para poder defenderse porque «en la calle hay muchos peligros para un niño». Recordó las palabras que le dijo su madre.

De pronto, oyó unas pisadas y vio, con asombro, a un extraño animal que hablaba con él: era una lechuza. Le habló con voz dulce y le propuso acompañarlo a su casa; a cambio, ella le revelaría el secreto de dónde vivían las lechuzas.

Dicho y hecho; Gustavo aceptó y, al poco tiempo, estaba en brazos de su madre, sintiendo su olor y su perfume. Había sido un día emocionante, pero se alegraba de estar ya en casa.



2 AUTOR E ILUSTRADORA

Manuel L. Alonso

Nació en Zaragoza en 1948. Hombre de múltiples oficios, fue encargado de una librería, ejecutivo, crítico de cine y teatro, colaborador en revistas y viajero incansable. Desde hace años cultiva la literatura infantil y juvenil. En la colección Espacio Abierto ha publicado *El impostor*, *El regreso de Jack y Rebelde*.

Antonia Santolaya

En Logroño estudió bachillerato y luego fue a Madrid y Londres para cursar Bellas Artes. Desde hace tres años, su trabajo ha seguido un proceso de evolución continuo, consolidándose y siendo reconocido este año 2000 con el premio de Literatura Infantil Apel.les Mestres por el libro *Las damas de la luz*.



3 PERSONAJES

Gustavo

Es el protagonista de la historia. En el carnaval se disfraza de zorro, porque le encanta la capa y, sobre todo, la espada. Se siente mayor, valiente y quiere que le traten como si fuera realmente el Zorro.

Pero, a pesar del disfraz, le inquietan cosas, como no ver a su madre, o tener cada vez más cerca al mago. A pesar de lo desanimado que está, cuando se da cuenta de que está perdido, se acuerda de los cuentos de su padre y se tranquiliza. Como niño que es, en menos de un minuto se le olvida lo mal que lo ha pasado, cuando encuentra a su mamá y regresa a casa.

La madre

Es condescendiente y cariñosa con Gustavo y está muy pendiente de él: le pre-



para el disfraz, le corrige cuando se equivoca al hablar, o le dice lo que no sabe. Aunque no le gusta la multitud, le lleva a ver el desfile y lo coloca en primera fila. Demuestra su agradecimiento a la Lechuza, cuando acompaña a su hijo.

El padre

También quiere a su hijo y se preocupa por él. Le llama, cariñosamente, Gusani- llo y le cuenta cuentos antes de dormir.

El mago

Se presenta a través de lo que Gustavo ve en él: un señor muy serio y que no parece interesado por el desfile. Al niño no le infunde ninguna confianza; es más, rechaza los caramelos que le ofrece.

La Lechuza

Trata a Gustavo con cariño; con su voz dulce, logra, mediante un juego, ganarse la confianza del pequeño. Consigue tranquilizarlo hasta que encuentra a su madre.



4 VALORES

❑ Fiestas y costumbres populares

El carnaval es una fiesta de participación, en la que todos, niños y mayores, pueden sentirse protagonistas. Unas veces con disfraces más clásicos, como el mago o el esqueleto, y otras, como le ocurre a Gustavo, con disfraces de personajes modernos. El disfraz permite que las personas puedan ser de otra manera, pero no impide que afloren los sentimientos.



□ Educación para la convivencia

En el libro se señalan normas de comportamiento de los más pequeños, para que puedan sentirse seguros y evitar el peligro. También, los adultos aparecen como extraños y peligrosos o como protectores y amigos. Gustavo aprende a observar a los demás para conocer sus intenciones, aunque no esté muy seguro de sus propios pensamientos.

□ Imaginación

El disfraz hace que Gustavo se convierta en un héroe, que no puede tener miedo.

Así, el paseo con su madre lo vive como una aventura, en la que nada es lo que parece: ni las calles, ni las personas... Tiene emociones de inseguridad, de miedo, pero al final consigue superar los obstáculos con ayuda.

□ La familia

Gustavo recuerda continuamente a sus padres, lo que le han dicho, las advertencias que le hacen. El cariño aparece continuamente en el libro: entre madre e hijo, en los recuerdos de su padre... Unas veces es la madre la que le corrige, otras le acompaña.





A C T I V I D A D E S

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

¡TEN CUIDADO!

Como la historia transcurre en Carnaval, diremos a nuestros alumnos que se sientan mayores y que se den consejos entre ellos como si fueran sus propios padres: Advirtiéndose de los posibles peligros que puedan correr, si se encuentran solos, perdidos...; qué hacer, qué no hacer, a quién preguntar.

PARA NO PERDERSE

Cada alumno hará un plano del itinerario desde su casa hasta el colegio, el parque o la biblioteca pública. Se localizarán las calles con el nombre, las tiendas, otros detalles llamativos...

¿DE QUIÉN SERÁ?

Cada alumno llevará un objeto característico de un disfraz (bigotes, sombrero, espada...) y los demás tendrán que adivinar de quién se trata. Luego se dejarán todos los objetos expuestos con una tarjeta identificable del disfraz.

LA MADRIGUERA DEL ZORRO

Con este título, podemos recordar los cuentos y fábulas que tengan relación con el zorro: *La zorra y las uvas*, *El Principito*, *Las aventuras de Pinocho*...



¡HA LLEGADO EL ZORRO!

Se abrirá un diálogo sobre las películas o tebeos que conocen del zorro: Quién era, qué hacía, por qué luchaba, quiénes eran los malos y los buenos...

Por equipos, se hará un pequeño cómic de seis a nueve viñetas con una aventura de este personaje. Se recopilarán todos para formar un tebeo colectivo de toda la clase.

DE PELÍCULA

Sugeriremos que vean alguna película de este personaje de ficción. Posteriormente haremos un debate sobre lo que les ha gustado y por qué.

DESPUÉS

DE LA LECTURA

VAMOS A DISFRAZARNOS

Se confeccionarán máscaras, disfraces... de los personajes del cuento: el antifaz, la careta de la lechuza, de los pollitos...

MÁS AVENTURAS DEL ZORRO

Se les invitará a que dibujen nuevas aventuras y las escriban, para luego leerlas a sus compañeros. Esta actividad puede hacerse por parejas, para favorecer el diálogo entre los alumnos.

¡A BUSCAR ERRORES!

Gustavo encontró a otro zorro como él, pero tenía algún fallo en el traje, como el

de llevar zapatos en lugar de botas. Los niños, divididos en equipos, dibujarán de diferentes maneras al personaje del Zorro, añadiendo «errores» que los demás deben identificar.

LOS DESFILES

En este libro se habla de otras fiestas en las que hay cabalgatas y desfiles. Estableceremos un diálogo con los alumnos para que digan las cabalgatas a las que han ido, las aventuras y anécdotas que han vivido al coger los caramelos, lo que les ha gustado más y menos, con quién han ido, etc.

COSAS DE PEQUES

Gustavo recuerda que, cuando era pequeño, no sabía decir su nombre y decía Gutavo, y por eso su padre le llamaba Gusanillo, y a él le gustaba que le llamaran así. Cada niño comentará cómo le llamaban de pequeño, y por qué. Puede aprovecharse para corregir las formas infantiles de hablar, como ocurre en el libro cuando la madre corrige a Gustavo: «esta espada que sí es buena».

¿QUIÉN SERÁ?

Fotocopiaremos la ilustración de la pág. 62 del libro y comentaremos lo que nos sugiere el personaje y la relación con otros personajes de ficción que usan disfraces, como Batman, Superman...

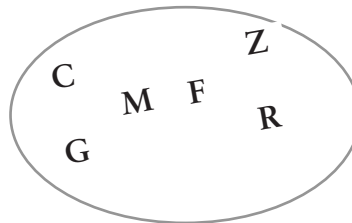
Aprovecharemos para iniciar una nueva historia con este personaje. Los niños, sentados en círculo, irán contando, de manera encadenada, una historia.



¡CARNAVAL, CARNAVAL!

Las letras están de carnaval y se han puesto a bailar.
¿Serías capaz de descubrir al protagonista de la historia que vas a leer?

- ___ orro
- ___ orro
- ___ orro
- ___ orro
- ___ orro
- ___ orro



Es el _____

Fíjate bien porque uno de los dos zorros es falso. Colorea el verdadero y escribe por qué le has reconocido.



2 ANTES

DE LA LECTURA



LA AVENTURA DEL ZORRO

A VER SI LO ADIVINAS

Soy más pequeña que el búho y mayor que el mochuelo, y como ellos sólo salgo de noche.
Escribe la respuesta y dibuja al personaje.

Soy _____



¿Sabes alguna adivinanza de animales? Piensa y escríbela.



Dibuja y escribe el disfraz que te inventarías con estos materiales:

- Una caja de galletas
- Periódicos
- 2 tubos de cartón
- Cartulinas de colores
- Una bolsa de plástico
- 4 botones



A Gustavo, el protagonista, cuando era pequeño le daban miedo algunas cosas: El lobo Feroz, el Coco, la oscuridad...

¿Tu tienes miedo a algo? ¿Por qué?

Cuando Gustavo no sabía pronunciar su propio nombre y decía Gutano, se figuraba que un día iba a encontrarse al lobo en su cama esperándolo. ¿Te daban miedo los cuentos que te contaban? ¿Cuáles? ¿Por qué?

¿Qué le dirías a Gustavo para que no tuviera miedo?

1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA AVENTURA DEL ZORRO

¿QUIÉN LO TIENE?

Un florete: _____

Colmillos: _____

Pistolas y grandes sombreros: _____

Parche en el ojo: _____

Sombrero de copa: _____

Largo rabo: _____

Huesos pintados: _____

Botas peludas: _____

Rodea y escribe los nombres de cada personaje:

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



EL ZORRO NO ENCUENTRA A SU MADRE. ¡SE HA PERDIDO!

¿Qué hace Gustavo el Zorro?

¿A quién pregunta?

¿Con quién se encuentra?

¿Dónde estaba su madre?

Gustavo, a lo largo del día ¿qué es lo que quería hacer?

¿Cuándo regresó a su casa, qué pensó Gustavo?

¿Tu te has perdido alguna vez? ¿Dónde? Explica lo que hiciste.

La ciudad está llena de peligros. Escribe las advertencias que le hace su madre a Gustavo.



¿QUIÉN SERÁ?

No paraba de llorar	El pescador
Le hizo una mueca espantosa	El ciempiés
Iba solo y no se reía	El pirata
Era tan largo que tardó un buen rato en pasar	El mago
Con un pez de plata en la caña	El vampiro

ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS PERSONAJES:

Lleva un traje negro, sombrero de ala ancha y una Z blanca.	Es el _____
La cara en forma de corazón, tenía dos ojitos redondos y un pico corto y ganchudo.	Es el _____
Es larguísimo. Por lo menos había veinte personas debajo del disfraz. Se arrugaba y hacía eses.	Es el _____

SOLUCIONES

DESPUÉS DE LA LECTURA

FICHA 1

Un florete: Zorro. Colmillos: Vampiro. Pistolas y grandes sombreros: Bandido. Parche en el ojo: Pirata.

Sombrero de copa: Mago. Largo rabo: Gato. Huesos pintados: Esqueleto. Botas peludas: Lechuza.

Nombres de personaje:

ZORRO, VAMPIRO, BANDIDO, GATO, ESQUELETO, ENFERMERA, LECHUZA

FICHA 2

¿Qué hace...? —Decide volver solo a casa.

¿A quién pregunta? —A un anciano que encuentra en la calle.

¿Con quién se encuentra? —Con el mago, el esqueleto, la familia de gallinas y pollitos, el mejillón, el viejo y la lechuza.

¿Dónde estaba su madre? —Esperándole en su calle.

Gustavo, a lo largo del día ¿qué es lo que quería hacer?

—Hacer pis.

¿Cuándo regresó a su casa, qué pensó Gustavo?

—Que había sido un día emocionante, preo se alegraba de estar en casa.

Advertencias que le hace su madre a Gustavo.

—No hables con desconocidos ni aceptes nada de ellos. Si alguna vez te pierdes, no te muevas de donde estás. Nosotros te encontraremos.

FICHA 3

No paraba de llorar: Pirata. Le hizo una mueca espantosa: Vampiro. Iba solo...: Mago. Era tan largo...: Ciempiés. Con un pez de plata...: Pescador.

Lleva un traje negro...: Zorro. La cara en forma de corazón...: Gato. Es larguísimo...: Ciempiés.