

AL OTRO LADO DEL SOMBRERO

Carles
Cano



Ilustraciones de
Paco Giménez

ANAYA

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2002
Trabajo realizado por: Mario Tormo y Olivia Pérez

www.anayainfantilyjuvenil.com



1 ARGUMENTO

El protagonista de este relato es alguien a quien siempre le han fascinado los trucos de magia, y en especial aquel en donde el mago saca un conejo de una chistera.

Después de hacerse muchas preguntas sobre ello, decide hacerse pasar por el presidente de la Asociación de Defensa de los Conejos de Sombrero, y así investigar a los magos que había encontrado en la páginas amarillas.

Uno tras otro, les va visitando por orden alfabético, pero tras mucho buscar, no ha encontrado ni rastro de los conejos... Cuando ya se marcha de la casa del mago Zacarías Zig-Zag Zafarrancho, se pone a husmear dentro de su chistera, cosa que no le gusta en absoluto al mago, y decide tirarse de cabeza al sombrero; una vez dentro, descubre al fin el lugar donde se esconden los conejos que salen de las chisteras.

En aquel lugar dentro del sombrero terminará conversando con uno de los conejos, porque en los cuentos suelen pasar cosas extraordinarias.

También descubre que los nombres de los conejos empezaban con la misma letra con la que comienza el nombre de su respectivo mago: veintisiete magos, veintisiete conejos.

Pero su aventura terminará tan rápida como ha comenzado, ya que el mago Za-

carías le toma por su conejo, y acaba sacándole de su sombrero en plena actuación, para deleite del público, que le proclama mago del año.

Después de aquello, nuestro protagonista, cansado de tanta peripecia, lo único que deseaba era dormir a pierna suelta.

2 COMENTARIO

Este relato narra la aventura de un personaje curioso, muy entrometido, que se afana en descubrir el secreto que entraña un juego de ilusionismo. Un personaje sin edad ni nombre, al que su curiosidad le lleva a figonear en el mundo de los magos y los prestidigitadores. Para ello no duda en tomar una identidad falsa y disfrazarse, haciéndose pasar por un tipo imponente, lo que le llevará a penetrar en aquellos misteriosos mundos que son los ámbitos privados de los ilusionistas.

Con este fin, el ilustrador nos presenta una amplia y estrafalaria gama de profesionales de la magia: desde el mago chino, hasta el ilusionista bengalí, pasando por uno rechoncho u otro tan estilizado que parece un reflejo de su varita mágica.

Todo ello está además aderezado por una pista que ilustra cada capítulo del relato: las capitulares recorren el alfabeto recreando posturas de los diferentes conejos.



En cuanto al lenguaje, bastante asequible para los lectores a los que va destinado el relato, no carece de la riqueza necesaria para permitir que estos incrementen su vocabulario sin distraerse de la trama. A ello se une que, de vez en cuando, plantea algunas preguntas que no tienen inmediata respuesta, y que en ocasiones tampoco quedan zanjadas al término de la lectura. Sin duda esto provocará en los lectores curiosidades semejantes a las planteadas por el protagonista.

3 VALORES

□ El **tesón** se presenta en esta obra como una de las características esenciales a la hora de lograr una meta propuesta, y es el hilo conductor de la trama. Nuestro protagonista se propone descubrir el misterio de la procedencia de los conejos de chistera, y no cejará en su empeño hasta lograrlo, por más peripecias que surjan en su camino. Al final, por supuesto, lo consigue.

□ Otra de las características del personaje es su extrema **curiosidad**, valor fundamental que distingue al ser humano con respecto a otras especies animales. Sin ella, no se habría desencadenado esta historia. Sin embargo, la curiosidad no debe nunca confundirse con otra actitudes menos sanas, ni llevarla tan lejos como para caer en ellas: nos referimos a los malos hábitos de resultar ser un cotilla o un figón, condición en la que sí cae nuestro protagonista y que ha de servir de ejemplo para evitarla.





A C T I V I D A D E S

ANTES

DE LA LECTURA

COMIENZA EL ESPECTÁCULO

Tal vez nuestros alumnos no hayan visto nunca una actuación de magos, ni sepan lo que es un truco de magia. Empezaremos por encuadrar este espectáculo en el mundo del circo.

Para ello dibujaremos una carpa en la pizarra, con el letrero de CIRCO sobre la entrada. Los alumnos dirán todo lo que conozcan sobre el circo: los números circenses, el tipo de personajes que aparecen sobre la pista, y sobre todo los animales que intervienen en las actuaciones. Anotaremos las respuestas en la pizarra, alrededor de la carpa.

Luego, dibujarán su animal o personaje favorito de circo, lo colorearán y lo recortarán. Recortaremos una cartulina en forma de carpa y la pegaremos en una pared. Colocaremos los dibujos junto a ella, como hicimos con las palabras en la pizarra.

ASÍ ES UN MAGO

Ahora pasaremos a explicarles en qué consiste un número de magia.

Primero describiremos el aspecto más habitual que suele presentar un mago. Para ello, nos ayudaremos de un sombrero de copa (que realizaremos con una

cartulina negra) y una varita mágica (puede ser una hoja de papel enrollada muy fina), y al tiempo que les mostramos estos objetos y nos vestimos con ellos, iremos completando a grandes líneas su boceto en la pizarra: un señor con traje negro y camisa blanca, un sombrero muy alto llamado chistera, y una varita mágica. Aunque su aspecto sea serio, sin embargo ¡hace cosas sorprendentes! Principalmente, saca cosas de su sombrero, cosas que no imaginábamos que pudieran estar ahí: palomas, pañuelos muy muy largos y de todos los colores, ramos de flores, conejitos blancos... A continuación les pediremos que mencionen la cosa que más les gustaría ver aparecer de su sombrero. Escribirán su nombre en un papel, o bien realizarán un dibujo de ella. Lo recortarán, y pasaremos por sus mesas para que los vayan metiendo en nuestra chistera.

Extraeremos los papelitos y mencionaremos en voz alta lo que contienen.

DESPUÉS

DE LA LECTURA

LOS MAGOS DE ESTE CUENTO

Nos fijaremos en los dibujos de los magos que aparecen en el libro.

Iremos buscándolos página por página (los encontraremos en las páginas 16-17, 21, 24, 29, 54-55), y pediremos a nuestros alumnos que nos describan cómo



son. Junto a ellos, en ocasiones aparecen algunos objetos, incluso animales, que tal vez formen parte de su espectáculo. Después, les propondremos que inventen su propio mago, con el aspecto que prefieran: escribirán cómo va vestido, cómo se llama, y qué trucos hace: con pájaros, con flores, con conejos...

EL SOMBRERO MÁGICO

El sombrero de los magos es mágico: de él sacan cosas insospechadas, y también pueden desaparecer dentro cosas muy curiosas, incluso animalitos...

Utilizaremos el sombrero que hemos fabricado anteriormente para realizar esta actividad. Pero ahora, en lugar de ser un sombrero de cosas mágicas, será un sombrero de pensamientos mágicos: el sombrero de pensar. Con él haremos aparecer y desaparecer todo lo que deseemos.

Así que por un momento nos convertiremos en los magos de los deseos. Primero nos pondremos el sombrero nosotros, para mostrar a los niños cómo proceder. Con la chistera puesta, pronunciaremos nuestro deseo: «Me gustaría que... desapareciesen las guerras». A lo que todos contestarán: «Abra-cadabra, que desaparezcan las guerras».

A continuación, el sombrero irá pasando uno a uno por toda la clase. Cada uno se lo colocará en la cabeza y expresará su deseo sobre lo que les gustaría que ocurriese o lo que haría desaparecer. Y todos los compañeros contestarán a coro: «Abra-cadabra, que...».

ANIMALES EN LOS ESPECTÁCULOS

Aparte de en los espectáculos de magos, hay muchos otros espectáculos en los que intervienen animales, sobre todo en el circo. A menudo los niños se sienten atraídos por ellos, tanto los domésticos como los salvajes, los que viven en libertad o los que actúan en una función.

¿Pero se han preguntado qué piensa un tigre del circo, o cómo se cuida a los elefantes del zoo, cómo se alimenta a las gallinas, o qué caza un león de la selva?

Pediremos que se conviertan en su animal favorito y actúen como si fueran él. Para ello se «disfrazarán» con un sencillo recortable. En una cartulina o papel dibujarán unas orejas de mono, de conejo, de león, una dentadura de felino, una nariz de cerdito, o simplemente se pintarán unos bigotes en la cara, dependiendo del animal que escojan. A continuación, se lo pondrán y jugarán a escenificar los movimientos y ruidos del animal elegido, y entre todos adivinaremos de cuál se trata, y formaremos un zoo o un circo entre toda la clase.

SENSACIÓN DE MIEDO

El protagonista se cae dentro del sombrero del mago Zacarías; es como caer por un túnel muy largo, un pozo profundo y oscuro, y sin embargo no sintió miedo.

Pediremos a los alumnos que recuerden y cuenten qué cosas les daban miedo cuando eran pequeños.

1 ANTES

DE LA LECTURA



AL OTRO LADO DEL SOMBRERO

UN BUEN DISFRAZ

Si trabajases en un circo o fueses mago, tendrías que vestirme de otra manera.

¿Qué disfraz te gustaría llevar?

Dibújate con el disfraz y escribe el nombre que te pondrías.

A large, empty rounded rectangular box with a black border, intended for a child to draw themselves in a costume and write their name.

2 ANTES

DE LA LECTURA



AL OTRO LADO DEL SOMBRERO

LO QUE HACEN LOS CONEJOS

Los conejos de granja pasan el día comiendo zanahorias, jugando al escondite y corriendo sin parar.

Y los conejos de los circos y de los magos... ¿Qué harán?

Dibuja en este recuadro a un conejo de circo, y escribe debajo lo que hace:

Por la mañana: _____

Por la tarde: _____

Por la noche: _____

1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



AL OTRO LADO DEL SOMBRERO

FALTA UNA LETRA

Completa la letra que falta en las siguientes palabras:

Los CON__JOS son blancos.

Los magos llevan SOMBR__RO.

Los conejos tienen las OREJ__S muy largas.

Los magos hacen M__GIA.

Los conejos comen ZANAHORI__S.

Los magos utilizan su VAR__TA M GIC__.

Y del sombrero salen FL__RES, P__ÑU__LOS de C__LOR__S, PAL__MAS.

El público APLAUD__ CONT__NT__.

¡Se acabó el ESPECT__CUL__!

2 DESPUÉS

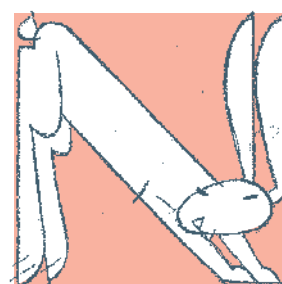
DE LA LECTURA



AL OTRO LADO DEL SOMBRERO

LETRAS CON CONEJO

¿Has visto las letras del cuento?
En todas aparece un conejo.
Escribe tu nombre con letras como estas,
dibujando en ellas lo que más te guste.





HAGO MAGIA

Imagina que te conviertes en mago...

Dibuja seis cosas te gustaría hacer desaparecer y tres cosas que te gustaría sacar de tu chistera
