



---

# LA GÓNDOLA FANTASMA

---

Gianni  
Rodari



Ilustraciones de  
Federico  
Delicado



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2002  
Trabajo realizado por: Pilar Solana  
Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco  
Director editorial: Antonio Ventura

[www.anayainfantilyjuvenil.com](http://www.anayainfantilyjuvenil.com)



# 1 ARGUMENTO

La historia comienza en el año mil setecientos y poco, cuando Arlequín perseguía una paloma para comer. Y es requerido por un personaje enmascarado para seguir a una góndola vacía.

En la persecución a través de los canales llegan a un callejón sin salida, y la encuentran abandonada. El personaje enmascarado, Pantaleón de los Necesitados, se enfada y cuenta a Arlequín su propósito: rescatar a Mustafá, el hijo del Califa de Bagdad, que está preso en el Piombi de Venecia, para entregárselo al pirata Alí Badaluc. Pero en el último momento piensa entregárselo directamente al Califa, para obtener más dinero.

La casualidad hace que Arlequín descubra una caja en casa de Pantaleón, y pensando que dentro está Mustafá, decide embarcarse en el San Marcos, barco del Capitán Tartaja. Para ello cuenta con la ayuda de Colombina, la criada de Pantaleón y de su sobrino, Lindero.

Una vez en alta mar, el barco es atacado por el Baraba del Sultán de Alí Badaluc y capturado. Allí se descubre que en la caja no estaba Mustafá, sino Polichinela. Este personaje era el otro preso del Biombo, y cuenta cómo consigue escapar de allí, porque Mustafá no quiere irse sin despedirse de sus captores.

Abandonados en una barca, Polichinela y Arlequín regresan a Venecia. Mientras

tanto, ya se han enterado del intento de fuga. Y después de situaciones jocosas, los jueces deciden liberar a Mustafá. Éste no accede a ser liberado por las buenas, si no es a cambio de la torre de San Marcos, por lo que a la fuerza es embarcado y abandonado en una barca, que llega al Barba del Sultán. Allí se entera de los intentos de rescate, y enfurecido decide regresar para regalar la San Marcos, y así satisfacer su libertad.

Al final, en un embrollo, donde todos se encuentran en la misma góndola, se aclara el asunto: Mustafá es liberado, el San Marcos vuelve a su dueño, el Capitán Tartaja, y Polichinela se escapa sin decir nada a nadie.

# 2 COMENTARIO

La Góndola Fantasma es una comedia de enredo, con personajes clásicos de la Comedia Italiana. La trama es muy compleja, y los acontecimientos ocurren con mucha rapidez.

Además existen situaciones muy cómicas y personajes muy graciosos: un prisionero educado que no quiere irse sin saludar a sus guardianes; un gobernador de la prisión que va perdiendo a sus guardianes, poco a poco, sin sospechar lo que ocurre; un capitán tartamudo que tarda tanto en dar las órdenes, que el barco se encuentra ya lejos del puerto cuando termina; un criado comilón, Zampabollos,



traidor y malvado; un avaro egoísta, Pantaleón; un personaje pícaro ya astuto, Arlequín; un «delincuente» peculiar, como Polichinela, que consigue escaparse en lugar del hijo del Califa; un astrólogo avisado, que engaña al pirata con una mano artificial, para salvar sus dedos de los errores de sus predicciones... Las ilustraciones de Federico Delicado hacen un complemento idóneo al texto. Los dibujos bien definidos, enmarcados en líneas negras, reflejan el humor del texto. Y permiten una segunda lectura: los jueces tienen zapatos de diferentes colores, hay un pirata que está leyendo un libro, otro lleva reloj de pulsera, un gato tiene un parche en un ojo, la caja de leña adquiere vida propia...

### 3 VALORES

❑ **Astucia.** Los personajes tienen que recurrir continuamente a trucos para sobrevivir. Como Omar que, con su mano artificial, evita que le corten los dedos cuando se equivoca en las predicciones astrológicas. O Polichinela, que sale de la prisión en lugar de Mustafá. O los guardianes, que van poniendo excusas para no declarar la fuga de los prisioneros, y evitar el castigo del gobernador.

❑ **Valentía.** Los protagonistas, aun dentro de las situaciones cómicas, se enfrentan al peligro sin temor. Arlequín conven-

ce a Alí Badulac para que no le mate. El Capitán Tartaja se enfrenta a los piratas.

❑ **Honestidad.** Mustafá, de manera cómica, prefiere seguir prisionero antes que evadirse de la cárcel sin conservar sus buenos modales. Mustafá valora su honor más que las riquezas, y participa en su liberación para obtener un precio que considera justo.

❑ **Inteligencia.** Los personajes hacen ostentación de razonamientos muy complicados, como Alí Badaluc, que acepta lo que le propone su ayudante Omar, cuando dice «una cosa hay que mirarla por varios sitios» para entenderla. O el gobernador que somete el asunto de la fuga a los jueces después de una investigación. Tras la comicidad hay el intento de razonar y actuar sin la impulsividad de los otros personajes, como Pantaleón, que por rabia desvela todos sus secretos a un desconocido.





# A C T I V I D A D E S

## ANTES

### DE LA LECTURA

#### CONTEXTO DE LA LECTURA

En primer lugar, para ambientar la lectura de la obra, localizaremos en un mapa la ciudad de Venecia.

Sugeriremos a los alumnos que busquen fotografías en agencias de viajes y rutas turísticas.

#### CARNAVAL

Seguro que a todos nuestros alumnos les encantan las fiestas de carnaval. Para motivar la lectura de la obra, sugeriremos que busquen información sobre los carnavales y otras tradiciones de Venecia: festival de cine, teatro, ópera...

Contrastarán con los carnavales en diferentes puntos de España y en otros lugares del mundo.

- ¿Por qué surgieron los carnavales?
- ¿Qué representaban o para qué servían antiguamente?

Preguntaremos a los alumnos si suelen celebrar la fiesta de carnaval fuera del centro educativo... y qué es lo que más les gusta.

- ¿Consideran que un disfraz se elige al azar?

Comentaremos el disfraz preferido de cada uno en el año en curso y el porqué de esa preferencia.

#### SOBRE LOS TURCOS

Pediremos a los alumnos que recopilen algunos datos históricos sobre los turcos, y su actividad guerrera y comercial durante los siglos XVII y XVIII en el Mediterráneo.

#### LA COMEDIA ITALIANA

también es oportuno que busquen información sobre los personajes de la Comedia Italiana (Arlequín, Polichinela, Colombina...), reproduciendo dibujos o muñecos de los mismos. De esa forma comprenderán mejor la esencia y caracterización de cada personaje en esta novela.

Así mismo sería interesante localizar dibujos o pinturas famosas que se hayan inspirado en ellos, como los de Picasso en su época azul.

#### AMBIENTACIÓN

dada la plasticidad que presenta la obra, tanto por el tema como por los personajes, sugeriremos a los alumnos que realicen máscaras de carnaval para decorar el aula.

Pueden ser caracterizaciones convencionales o de otro diseño, en cuyo caso deberán poner debajo un letrero con la idea o concepto que representa.

#### TÍTULO

Los alumnos harán inferencias sobre el tema de la novela a partir de la idea que les sugiera el título.



### **LA GÓNDOLA DE LOS LECTORES**

Pediremos a los alumnos que dibujen en un papel continuo una góndola de gran tamaño. Cada uno dibujará una silueta que le represente a él mismo, y la pegará en la góndola. Así todos estarán dispuestos a empezar la aventura de la lectura.

# DESPUÉS

## DE LA LECTURA

### **AL ABORDAJE**

Propondremos a los alumnos que se disfrazen de piratas turcos y de venecianos, para escenificar el abordaje de la Barba del Sultán a la San Marcos. Deberán ser tan educados como los piratas, y rendir homenaje a los prisioneros cuando se rindan.

### **TRAS EL PERSONAJE MISTERIOSO...**

Los niños y niñas se dividirán en dos equipos que elegirán un personaje de la lectura. Prepararán 10 preguntas y sus 10 respuestas sobre los personajes, y las escribirán en dos hojas diferentes. Intercambiarán las hojas con las preguntas y deberán responder en el menor tiempo posible, obteniendo un punto por cada respuesta correcta. Quienes más puntos tengan ganarán.

### **VAMOS A ENTREVISTAR A...**

con este lema podemos simular una rueda de prensa con los personajes principa-

les: Arlequín, Polichinela... y hacerles preguntas sobre sus vidas, sus opiniones, su modo de actuar en esta historia.

### **SI YO FUERA...**

Sugeriremos a los alumnos que piensen en el personaje de la historia que más les ha llamado la atención.

Cada uno elegirá un personaje e intentará explicar a los demás lo que hubiera hecho si estuviera en su lugar, cómo hubiera reaccionado, por qué...

### **VIAJE ESPACIAL**

Los alumnos, por equipos, se imaginarán a los mismos personajes y la misma historia, pero en otra época.

Tienen que transformar los escenarios, los trajes, los barcos, los palacios, la prisión, Venecia... en el futuro. Luego, cada equipo contará al resto su historia.

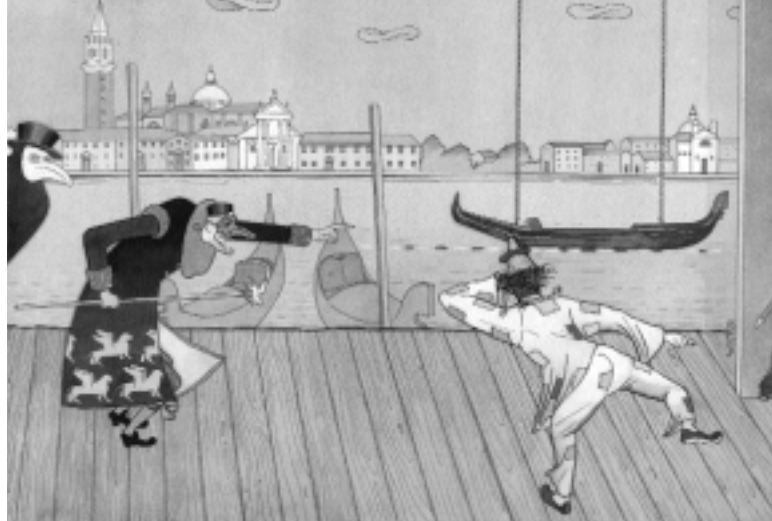
### **CANCIONES DE PIRATAS**

Les sugeriremos que busquen poesías y canciones de piratas, como la de Joaquín Sabina «La del Pirata Cojo», etc. Pueden completar con canciones que cantaron en su infancia.

Podemos organizar un festival de la canción pirata, añadiendo nueva letra.

# 1 ANTES

DE LA LECTURA



**¿QUÉ TIENE TAN INTRIGADOS A LOS PERSONAJES?**

Lee y rodea con color el título del libro que vamos a leer.

LA TÓMBOLA FANTASMA

LA GOTERA FANTASMA

LA GÓNDOLA FANTASMA

Piensa y escribe:

*Los personajes que aparecen dibujados parecen...* \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*Se encuentran en...* \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

De todo el dibujo, ¿qué es lo que más te ha sorprendido?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# 2 ANTES

DE LA LECTURA



LA GÓNDOLA FANTASMA



## EL CÓDIGO SECRETO

Como eres buen pirata, te entrego este código.  
Descífralo y así sabrás lo que debes hacer.

QW RB CWIX HSB JRBWKR UPWSESQ BWGSERE R YWXLGW VSF-  
HERQ UPS BBSARE T PF YESJWRHX ESQJRV S VSFHERQ UPS  
YRARE.  
REBSUPWF T YXBWJCVFSBR VS RTPHRERF.

## CLAVES

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

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA GÓNDOLA FANTASMA



## SOPA DE LETRAS

En este dibujo todos están revueltos, como los nombres de esta sopa de letras. Busca y rodéalos con lápiz.

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



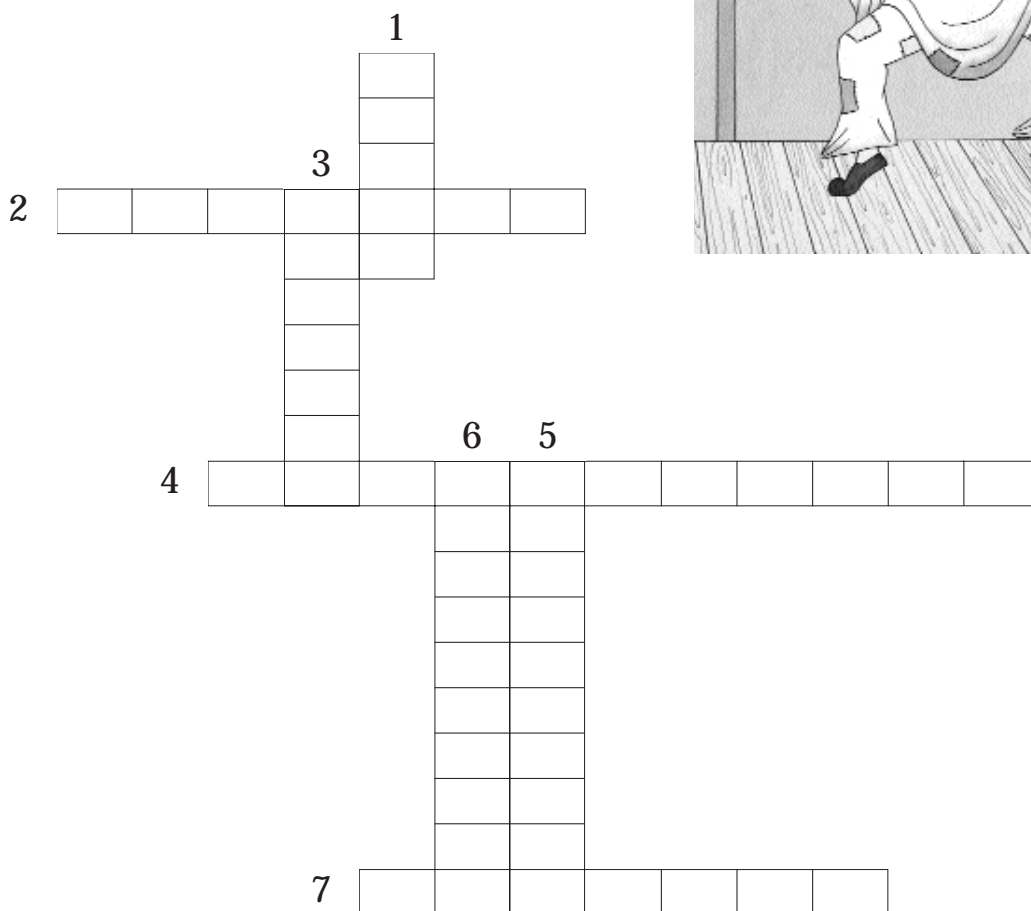
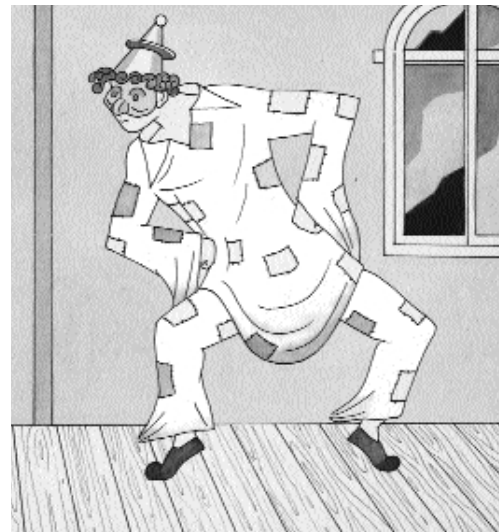
# 2 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA GÓNDOLA FANTASMA

¿QUIÉN LO HA DICHO?



**Horizontales:**

- 2 Gracias, buen hombre
- 4 Comprendo, capitán.
- 7 ¡Qué hermosa sangre roja!

**Verticales:**

- 1 Mis dos manos no bastarán para sumar cinco dedos.
- 3 Ge, Ge, Ge.
- 5 Antes que nada, analiza la situación.
- 6 ¿Yo? ¿Quién voy a ser?



# SOLUCIONES

## ANTES DE LA LECTURA

### Ficha 2

SI AL HIJO DEL CALIFA QUIERES LIBERAR,  
A PIOMBI TENDRÁS QUE LLEGAR Y UN  
PRECIADO RESCATE TENDRÁS QUE PAGAR.  
ARLEQUÍN Y POLICHINELA TE AYUDARÁN.

## DESPUÉS DE LA LECTURA

### Ficha 1

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

### Ficha 2

Horizontales:

2 MUSTAFÁ

4 ZAMPABOLLOS

7 BADULAC

Verticales:

1 OMAR

3 TARTAJA

5 ARLEQUÍN

6 POLICHINELA