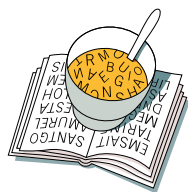


Proyecto de lectura



S O P A D E L I B R O S

El misterio de las campanadas

Xabier P. DoCampo

Ilustraciones de Xosé Cobas

A partir de 10 años



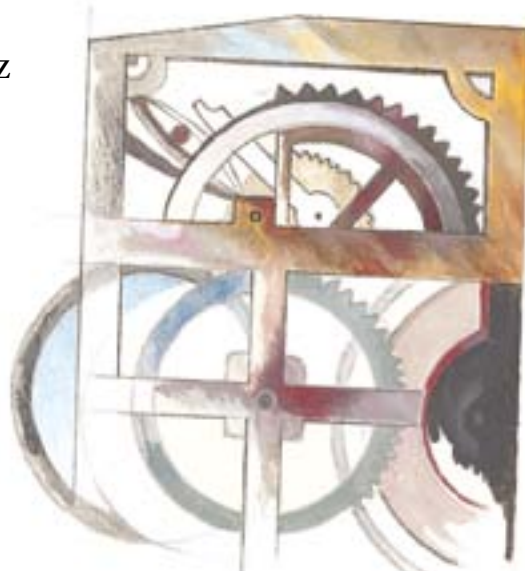
© Grupo Anaya, S.A., Madrid, 2012
Proyecto realizado por Rocío Alarcos
www.anayainfantilyjuvenil.com

El misterio de las campanadas

Xabier P. DoCampo

Ilustraciones de Xosé Cobas

Traducción de
María Jesús Fernández



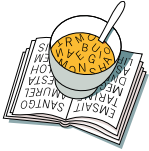
2

INTRODUCCIÓN

LA AVENTURA NO se encuentra solo en lugares exóticos y lejanos, sino que puede aparecer en nuestro entorno cotidiano cuando menos lo esperamos. Esto lo descubrirán los muchachos protagonistas de esta historia que se publicó por primera vez en 1986, pero que a los lectores les resultará tan actual e interesante como entonces. Una pandilla de amigos que sin salir de los límites de su pueblo se verá envuelto en un inquietante misterio que deberán resolver a partir de las pistas que les llegarán en mensajes en clave. Unos acertijos que deberán ser resueltos por los lectores para poder comprender las conclusiones de los personajes y poder seguir así sus pasos. Una divertida manera de formar parte de la aventura y sentirse protagonistas de una gran historia.

RESUMEN

EN LA TORRE de la iglesia de Eiranova acaban de colocar un reloj que, en la primera noche tras su instalación, dará trece campanadas a medianoche. Solo algunos habitantes



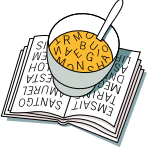
de la localidad se darán cuenta de este incidente, entre ellos Cristina, que se lo relatará a sus amigos al día siguiente en el colegio. La pandilla decide estar atenta y comprobar si esa noche se repite la campanada extra. El fenómeno misterioso se repite y Xes, el cura, decide llamar al relojero para que cambie el mecanismo del reloj, pues cree que está estropeado. Pero Cristina y sus amigos no están convencidos de ello y dos de los muchachos, Pedro y Delio, acuden esa noche a espiar los alrededores de la iglesia para comprobar si, a pesar del cambio, vuelven a sonar trece campanadas y, si es así, averiguar quién puede ser el responsable.

Las campanadas vuelven a ser trece, pero los chicos no ven a nadie cerca de la iglesia. Lo más inquietante sucederá al día siguiente, cuando Cristina encuentre un mensaje en clave en un libro que ha cogido de la biblioteca. Alguien reta a los muchachos a buscar la solución al misterio de las campanadas a través de pistas correlativas. Los amigos, Cristina, Elisa, Pedro, Delio y Miguel, aceptarán el reto; poco a poco, con su ingenio y perspicacia consiguen resolver estas pistas, aunque pasando por algún susto durante su aventura. Finalmente, el responsable de las misteriosas campanadas se dará a conocer y explicará sus razones para crear la confusión y los acertijos. Por fin el misterio está resuelto, todo volverá a la normalidad, ¿o no?

AUTOR E ILUSTRADOR

XABIER P. DOCAMPO nació en Rábade (Lugo) en 1946. Desde pequeño lo que más le ha gustado es contar historias y que se las cuenten. Es maestro y le apasiona el cine. Sus intereses profesionales y sus preocupaciones pedagógicas le llevaron a iniciarse en el ámbito de la creación literaria dentro de la literatura infantil y juvenil. Su obra, escrita originariamente en gallego, ha sido traducida al castellano, catalán y euskera. Con el libro *Cuando de noche llaman a la puerta* (El Duende Verde) consiguió el Premio Rañolas, el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil en 1995, y la inclusión en la Lista de Honor de IBBY en 1996.

XOSÉ COBAS nació en Logrosa, Negreira (A Coruña) en 1953. Desde niño solía dibujar en los cuadernos de aritmética las aventuras que imaginaba. Y pronto sintió la inclinación de dedicarse al dibujo y a la pintura, profesión que más tarde le ayudaría a retomar sus viejos recuerdos de infancia y dedicarse a la ilustración infantil. Ha trabajado en varias ocasiones con los textos de Xavier P. Do-



El juez

Es un anciano que vive desde hace poco en Eiranova. Parece muy serio y formal, pero descubriremos que le gusta estar rodeado de niños y jóvenes. Con ellos puede hablar y desarrollar sus juegos de inteligencia. Además, es escritor *amateur* de cuentos y poemas infantiles.

Xes, el cura, y Anxo, el boticario

Son personajes secundarios de la trama. Ambos escuchan las treces campanadas, pero parecen enfrentarse de distinta manera al misterio. Anxo siente curiosidad por el asunto, pero Xes solo desea que se solucione sin necesidad de buscar más explicaciones.

TEMAS Y VALORES

Amistad

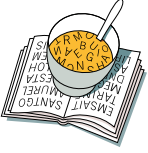
Los protagonistas de este libro son un grupo de amigos, chicos y chicas, que se unen para llegar hasta el final de un misterio. Cada uno tiene su propia personalidad, a veces no están de acuerdo y tienen distintas ideas, pero se respetan y se tienen en gran estima. Esa es la verdadera amistad, la que respeta al otro y tiende la mano cuando es necesario.

Ganas de descubrir la verdad

Cristina y sus amigos quieren descifrar el misterio de las campanadas y la identidad de la persona que les envía esos mensajes. La curiosidad sana, la que nos azuza a ir más allá, a descubrir las incógnitas que se nos presentan es positiva; gracias a ella el hombre ha avanzado en su evolución. Este título promueve esta cualidad en los jóvenes lectores, algo que les será muy útil en su vida.

Respeto a los mayores

El juez, un anciano, pone en jaque a todo Eiranova con su astucia. Esto nos recuerda que los mayores son personas a tener en cuenta y que no deben relegarse a un rincón por su edad. Lo correcto es



acercarnos a ellos y aprender de su experiencia, conocer sus vivencias. Nos hará más sabios y ellos se sentirán felices y útiles.

Ecología

La pandilla protagonista descubre en su recorrido por el río lo degradado y sucio que está. En el texto se describe cómo algunos de ellos se concientian rápidamente del problema y están decididos a revisar su comportamiento ecológico. Los lectores, ante esta anécdota, abrirán los ojos a su propio entorno y a la importancia de conservar los parajes naturales.

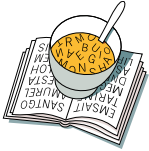
Disfrutar el momento

Los personajes de Xavier P. DoCampo quieren llegar pronto a la conclusión del misterio, pero, poco a poco, comienzan a divertirse con las nuevas pruebas que les surgen en el camino y hasta se disgustan cuando todo acaba. Esto nos recuerda que debemos disfrutar del camino y no pensar solo en la meta. Cada día, cada etapa, el viaje, en definitiva, son tan importantes o más que el destino.

Igualdad

Todos los miembros de la pandilla realizan tareas en sus casas ayudando a sus padres, no se distingue si son chicos o chicas. Además, entre ellos se respetan y se tratan como a iguales, sin distinción de sexo. Una importante lección que la sociedad debería tener en cuenta y respetar.





RECURSOS PARA EL TRABAJO EN EL AULA

A CONTINUACIÓN OFRECEMOS UN listado de películas, libros y direcciones de Internet relacionados con la obra estudiada, el autor o su temática, que podrán ser utilizados para el trabajo en el aula o recomendados a los alumnos para ampliar conocimientos.

LIBROS

Otros libros del autor

Quando de noche llaman a la puerta

El Duende Verde, Anaya, 1996

ISBN: 978-84-207-7090-1

Cuatro relatos en la tradición del cuento oral, en los que la vida de sus personajes acabará convirtiéndose en pesadilla por la expiación de sus culpas. Solo termina viviendo en libertad quien ha desafiado al destino y obrado con rectitud, con lo que podrá dejar de celebrar su «cumplemuertes».



7



El pazo vacío

Sopa de Libros, Anaya, 2001

ISBN: 978-84-207-8459-5

A Nicolás le aburre la escuela, pero se lo pasa fenomenal cuando visita a su tío Delio, que es relojero y vive en un viejo vagón de tren. Un día, en el doble fondo de un reloj antiguo, encuentran algo que les pone sobre la pista de una joya emblemática motivo, en otro tiempo, de gran discordia entre parientes que quizá se encuentre en un pazo deshabitado. Nicolás acude con sus amigos al pazo... Será una misión arriesgada, pero llena de sorpresas.

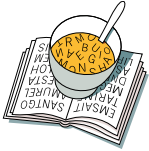


La casa de la luz

Sopa de Libros, Anaya, 2002

ISBN: 978-84-667-1705-2

Alicia y sus amigos viven en un pequeño pueblo gallego, y siempre han sentido curiosidad por Pumariño, un hombre extraño al



que todos toman por tonto y que está obsesionado por encontrar un caldero lleno de monedas en los muros de las casas. Cuando se atreven a conocerle mejor, descubrirán que guarda un secreto asombroso que les hará viajar a un mundo que jamás otro niño había visitado: el interior de los cuadros. Allí, en un universo paralelo, en una ciudad extraña y desoladora, vivirán grandes aventuras y aprenderán algo más de sí mismos y de todo lo que les rodea, antes de volver de nuevo a su mundo.

Cuatro cartas

Espacio de la lectura, Anaya, 2006

ISBN: 978-84-667-5202-2

Cuatro cartas o... cinco. En conjunto, mensajes de amor en torno a la lectura. Cuatro pretextos para compartir ese mundo maravilloso de la literatura, de la palabra, de la ficción...

El libro de los viajes imaginarios

Leer y Pensar, Anaya, 2008

ISBN: 978-84-667-7704-9

«Todos los viajes son un regreso. El viajero que emprende un camino retorna a su hogar desde el mismo momento en que pone un pie fuera de él. Es necesario volver para contar lo vivido, para convertir el viaje en relato». Así empieza este viaje por lugares imaginarios en el que acompañaremos al viajero recorriendo ciudades, caminos, montañas y ríos, conociendo a sus gentes...

Otros libros

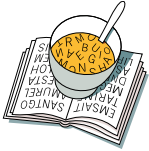
El misterioso influjo de la barquillera, Fernando Alonso

Sopa de Libros, Anaya, 2001

ISBN: 978-84-207-9235-4

A Prudencio Pérez, alias Sito, lo que más le gusta es escribir cuentos pero, cuando termina sus años de colegio y se hace mayor, acaba trabajando de contable en una oficina. Atrás queda su viejo deseo de infancia hasta que, un día, decide convertirse en el señor Huvez, que vende barquillos y cuenta historias, sin sospechar la mala pasada que le juega su barquillera.





Tiempo de misterios, Manuel L. Alonso

Sopa de Libros, Anaya, 2003

ISBN: 978-84-667-1573-7

El tiempo no ha borrado de la memoria del protagonista los recuerdos de aquel largo verano que pasó en casa de sus abuelos. Es el recuerdo de un cuarto oscuro donde le ocurre un extraño suceso que nadie, ni siquiera su abuela, es capaz de explicar. Pero es también el recuerdo de los juegos infantiles y el descubrimiento del mundo adulto.



Un esqueleto en el armario, Manuel L. Alonso

Sopa de Libros, Anaya, 2006

ISBN: 978-84-667-5374-6

Daniel lleva varios días enfermo, no puede salir de su habitación y tampoco recibir visitas. Él presiente que algo está pasando. Un día, oye llorar a su madre; una noche, sus padres discuten con alguien cuya voz él no reconoce, y, además, en su habitación aparecen unos cómics que nunca había visto, cuya protagonista, Dalia Negra, castiga a los niños que se comportan de manera ejemplar. Daniel está decidido a descubrir el secreto que oculta su familia y a ahuyentar a los fantasmas que aparecen por la noche.

9

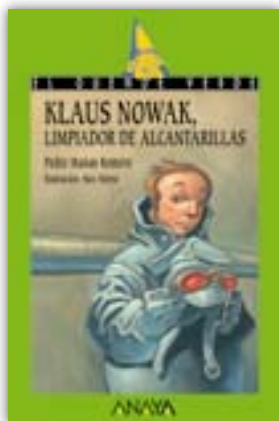


Un problema de narices, Jaume Ribera

El Duende Verde, Anaya, 2002

ISBN: 978-84-207-7559-3

Jorge pasa sus vacaciones en la montaña. Allí conoce al autor de las novelas de Morgan T. Morgan y a sus hijas, Ingrid y Gina. Los celos de Ingrid hacia la pequeña acarrear numerosos problemas en los que Jorge se verá envuelto, misterios incluidos, que solucionará enfrentándose a su admirado autor.

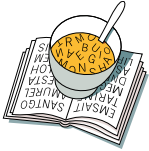


Klaus Nowak, limpiador de alcantarillas, Pedro Mañas Romero

El Duende Verde, Anaya, 2008

ISBN: 978-84-667-7718-6

Klaus Nowak vive con sus abuelos en una humilde casa del Barrio Viejo. Cuando cumple dieciséis años y tiene que abandonar la es-



cuela, no le queda más remedio que emplearse como limpiador de alcantarillas, un oficio que le parece sucio y vergonzoso. Klaus cree que la mala suerte le persigue, pero lo que aún no sabe es que bajo las calles de la ciudad le espera un mundo sorprendente y misterioso que va a cambiar su vida por completo.

El asesinato del profesor de Matemáticas, Jordi Sierra i Fabra

El Duende Verde, Anaya, 2002

ISBN: 978-84-207-1286-4

Un profesor propone a sus alumnos un juego como examen para aprobar las matemáticas. El viernes por la tarde, el profesor muere, pero, antes de fallecer, comenta a sus alumnos que el sobre que hay en su bolsillo les indicará cómo buscar a su asesino. No deben fallarle...



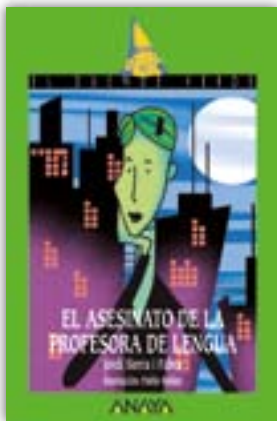
El asesinato de la profesora de Lengua, Jordi Sierra i Fabra

El Duende Verde, Anaya, 2007

ISBN: 978-84-667-6252-6

La profesora de lengua, Soledad, está harta de que sus alumnos no se esfuercen en clase. Su desesperación ha llegado a tal límite, que les comunica una seria noticia: antes de acabar el día, asesinará a uno de ellos, si no consiguen detenerla antes. A los alumnos les va la vida en ello, así que no perderán un solo segundo. La búsqueda ha comenzado...

10



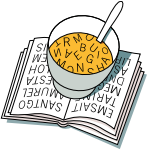
El asesinato del profesor de Música, Jordi Sierra i Fabra

El Duende Verde, Anaya, 2011

ISBN: 978-84-667-9491-6

El profesor de música, Gustavo Valbuena, ha sido secuestrado fruto de una siniestra apuesta. Irene, Berto y Antonio son los alumnos designados por el criminal para resolver las pistas del macabro juego y salvar la vida del profesor. Solo tienen hasta las dos de la tarde, y les esperan varias pistas y acertijos relacionados con la música que deberán resolver. Tendrán que poner en práctica todos sus conocimientos de solfeo, historia, y también mucho sentido común, para llegar a tiempo de evitar el desastre.



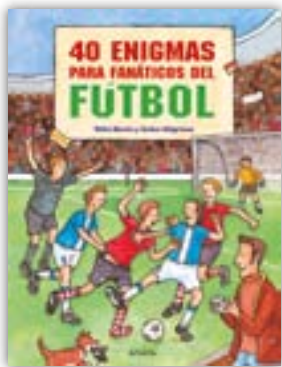


40 enigmas para fanáticos del fútbol, Silke Moritz

Libros Singulares, Anaya, 2010

ISBN: 978-84-667-9358-2

Óscar, el periodista deportivo, está entusiasmado. ¡Su periódico le ha encargado que informe sobre el gran torneo de fútbol! Pero su trabajo va más allá: ¿Dónde se va a celebrar el entrenamiento secreto a puerta cerrada? ¿Quién es el goleador al que Óscar debe entrevistar? ¿Cómo va a poder llegar el autobús del equipo hasta el estadio? ¿Qué ha ocurrido en la tienda de recuerdos?



Enigmas de caballeros y castillos, Silke Moritz

Libros Singulares, Anaya, 2011

ISBN: 978-84-667-9513-5

Tim tiene que hacer un trabajo sobre caballeros y castillos para el colegio. La máquina del tiempo de su tío Harold le salva de que la tarea sea aburrida: de repente, Tim se encuentra delante del castillo de Halberstein en plena Edad Media. Allí le confunden con un paje que empieza su nuevo trabajo. Se avecina un gran torneo y todo tiene que estar a punto: hay que encontrar la espada del caballero Eric, las armaduras tienen que estar completas, los escudos deben ordenarse correctamente... Y, sobre todo, debe descubrir la manera de que la encantadora dama Antonia pueda librarse de contraer matrimonio con el malvado caballero Negro. Si no fuera por la ayuda de Tim y de los lectores, los caballeros se verían en más de un apuro...

11



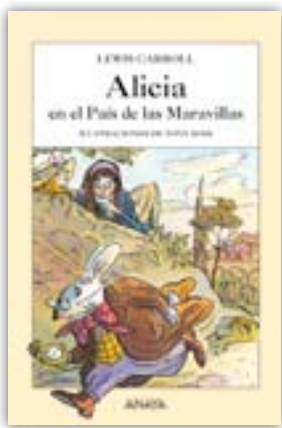
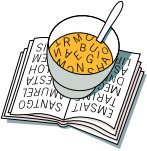
1001 juegos de inteligencia para toda la familia, Ángels Navarro

Libros Regalo, Anaya, 2011

ISBN: 978-84-667-9526-5

Mejorar el rendimiento cerebral no es tan solo posible, sino que también puede ser divertido. *1001 juegos de inteligencia para toda la familia* contiene entretenidos ejercicios de memoria, crucigramas, problemas matemáticos, juegos de letras y acertijos que ayudarán a potenciar las capacidades del cerebro tanto de los mayores de la familia como de los más pequeños.





Alicia en el País de las Maravillas, Lewis Carroll

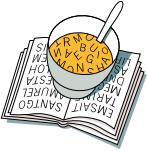
Libros Regalo, Anaya, 2011

ISBN: 978-84-667-8689-8

Este volumen recoge las dos partes de las aventuras de Alicia que Lewis Carroll publicó en 1865 y 1872: *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. Las ilustraciones de esta edición son obra de Tony Ross, uno de los ilustradores contemporáneos de más prestigio en el ámbito de la literatura infantil, que ha sabido transmitir con talento su sentido del humor gamberro y disparatado a las aventuras de la pequeña Alice Liddell.

INTERNET

- xabier-docampo.net
Web personal del escritor Xabier P. DoCampo, incluye biografía, enlaces de interés y la bitácora del autor.
- xosecobas.es
Página del ilustrador, diseñador y pintor Xosé Cobas. Incluye algunos ejemplos de sus trabajos, bibliografía y biografía.
- elhuevodechocolate.com
Web con acertijos, juegos de palabras, ingenio y adivinanzas para niños.
- greenpeace.org/espana/es/Que-puedes-hacer-tu/Participa-desde-el-aula/Recursos-educativos/
Link a la sección de recursos para el aula de la web de Greenpeace. Incluye guías didácticas sobre distintos temas relacionados con la ecología.
- aula2.elmundo.es/aula/laminas/lamina1038822495.pdf
Lámina que incluye una síntesis del ciclo del agua, uso del líquido vital y los problemas que actualmente se relacionan con ella.



PELÍCULAS

Los Goonies

Richard Donner, 1985

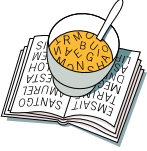
Mikey es un muchacho de trece años que, junto con su hermano mayor y sus amigos, que se hacen llamar Los Goonies, deciden subir a jugar al desván de su casa, donde su padre guarda antigüedades. Allí encuentran el mapa de un tesoro perdido que data de los tiempos de los piratas...

Cuenta conmigo

Rob Reiner, 1986

En un pequeño pueblo de Oregón, cuatro adolescentes emprenden una aventura en busca de un muchacho desaparecido. Jugando a ser héroes, el inteligente Cornie, el rudo y sentimental Chris, el extravagante Teddy y el miedoso Vern se adentran en un ambiente hostil en el que deberán valerse por sí mismos.





soluciones exactas. Los alumnos deberán resolver estas pruebas y escribir las respuestas en sus cuadernos. Solo cuando descubran las soluciones podrán continuar con la lectura del texto.

DESPUÉS DE LEER

Extraños dibujos

Las ilustraciones de Xosé son tan misteriosas como los enigmas de los textos a los que acompañan. ¿A los alumnos les han gustado estos dibujos? Propondremos que creen su propia ilustración para la escena que se describe en el Post-Scriptum, pero conservando el estilo de Cobas.

Otros libros

En el texto se reseñan otros títulos muy interesantes como *Xente de aquí e de acola* (*Gente de aquí y de allá*), de Álvaro Cunqueiro o *Alicia en el País de las Maravillas* de Carroll. Animaremos a los alumnos a que lean uno de estos libros, con el que seguro disfrutarán tanto como con *El misterio de las campanadas*.

Zorriscafo

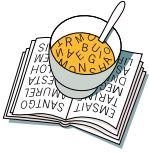
El juez es un escritor aficionado, buena prueba de ello es el poema *nonsense* que aparece en las páginas de esta obra. Propondremos a los alumnos escribir su propio poema sin sentido siguiendo las indicaciones de Odón, el maestro de los protagonistas.

Continuará

Al final del libro, DoCampo nos deja un nuevo misterio que se puede resolver con ciertas pistas que están escondidas en los mensajes que recibieron los niños. Los alumnos buscarán la solución al enigma y escribirán un texto en el que expliquen cómo han llegado a dar con la conclusión del caso.

Nuestro río, nuestro parque

Los alumnos buscarán una zona natural (parque, río, bosque) de su localidad que esté degradándose por culpa de la contaminación

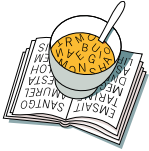


y la basura. Juntos idearán formas de salvar ese espacio e intentarán llevarlas a cabo.

En mi barrio

Como habrán comprobado los lectores, el misterio puede aparecer en nuestro entorno más cercano cuando menos lo esperamos. Les proponemos que escriban un relato de misterio enmarcado en su barrio o localidad, con ellos mismos y sus amigos como protagonistas. ¿Tendremos a un escritor de misterio en ciernes en nuestra clase?





El misterio de las campanadas

Después de la lectura 2

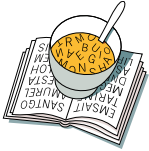
- ▣ A Cristina le gusta mucho leer, en especial los libros de Álvaro Cunqueiro. Busca información sobre este autor, escribe un breve resumen de su biografía, un lista de sus títulos más destacados e incluye una imagen del autor.

ÁLVARO CUNQUEIRO

pega aquí la foto

Biografía:

Bibliografía:



El misterio de las campanadas

Después de la lectura 3

- ▮ Dibuja un mapa de Eiranova, según las descripciones que realiza el autor en el libro de la localidad. Indica los lugares que visitan los muchachos durante su resolución del misterio de las campanadas.

