EDUCACIÓN RESPONSABLE

El bandido Saltodemata

Otfried Preussler

GUÍA DE LECTURA

FUNDACIÓN BOTÍN

EDUCACIÓN RESPONSABLE

Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía e identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce
Fundación Botín

Contenidos
Santiago Yubero, Elisa Larrañaga y Sandra Sánchez

Diseño y maquetación
Tres DG / Fernando Riancho

Edición
Fundación Botín 2015
Pedrueca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015
© de los textos: sus autores
© de las ilustraciones: Ottfried Preussler

Índice

0 | Presentación 43

1 | Introducción 44

2 | El autor y su obra 47

3 | Actividades 48

Antes de la lectura 48

1. Entre bandidos anda el juego 48
2. Autobiografía del bandido Saltodemata 48
3. Apodos e hipocorísticos 49

Durante la lectura 50

1. ¡Venga acá ese molinillo! 50
2. El plan 51
3. No te olvides 51
4. No somos tontos 51
5. El falso camino 52
6. Un buen disfraz 52
7. Dichos y hechos 53
8. La biblioteca del mago 53
9. ¡Buenas noches! 53
10. Nosedonde 54
11. Alegrías y tristezas 54
12. En la despensa 54
13. Relatar con pelos y señales 55
14. Luna, lunera 55
15. Por arte de magia 55
16. Carta a los lectores 56
17. Rompe-resumen 56
18. El hada Amarilís 57
19. El tercer deseo 57
20. La canción de la abuela 58

Después de la lectura 59

1. ¡Que viene Saltodemata! 59
2. El noticiero 59
3. Nuevas aventuras del bandido Saltodemata 59

Actividades complementarias 60

1. Los naipes se van de marcha 60
2. Sueños 60

4 | Fichas 61

0 | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al mediador su labor en relación con el proceso de leer. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la animación lectora y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas afectivo-emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumno.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal y, en este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionar todo ello con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.

La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, empatía, expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de "Antes de la lectura". A continuación "Durante la lectura" se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura de los capítulos del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con el texto y responden al desarrollo afectivo-emocional, cognitivo y social de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en "Después de la lectura" se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar reforzar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal y social y este es el fin de las actividades que se proponen.

1 | INTRODUCCIÓN: *literatura, desarrollo personal, social y de la creatividad*

Los libros son un vehículo excelente para conocer y entender el mundo. El hecho de que exista una estrecha relación entre la lectura y los procesos de socialización nos permite creer en su poder educador; en el sentido de que facilitan la asimilación de las normas, las creencias y los valores respetados por la comunidad. La lectura es, a su vez una fuente de acercamiento continuo a la información, al entretenimiento y a la estética y, además, es una excelente herramienta para promover el desarrollo emocional y social.

A partir de la lectura, el lector puede identificarse con los personajes y las situaciones que transcurren en el relato y convertirlas en experiencias vicarias, con capacidad para orientar sus emociones y sus comportamientos. El poder de los textos para hacer vivir al lector emociones, para presentarle distintas situaciones y comportamientos e, incluso, para acercarle a sus miedos e inquietudes, convierte a la lectura en un instrumento privilegiado para ayudar en el proceso de su desarrollo personal.

La literatura refuerza la relación entre los niños y la sociedad. Identificando los distintos aspectos representados en una obra se pueden establecer enlaces entre esas representaciones y el mundo que les rodea. Entendemos que la literatura cumple una función socializadora y de transmisión de valores, porque habla y reflexiona sobre la vida a través de los protagonistas de las historias. La lectura puede movilizar los sentimientos del lector, sus recuerdos, sus emociones y nuevas ideas que incrementan su crecimiento personal.

La lectura literaria implica el ejercicio de la inteligencia, la libertad, la imaginación y la creatividad del lector. Además de todo eso, que coloca a la literatura (sea poesía, sea narrativa) en la esfera de lo privado, la literatura forma parte también del ámbito de lo público, pues permite que los lectores adquieran un compromiso ético y participen con la imaginación y con las emociones en las vidas de otros.

Por otra parte, sabemos que la lectura es una actividad cognitiva compleja. Con la realización de inferencias cognitivas a partir del texto se pone en marcha el proceso de comprensión lectora. Los personajes, reales o de ficción, ayudan al niño a conocer el mundo y a construir su propio universo de habilidades personales y sociales. Cuando ponemos en contacto el texto con nuestra vida, con nuestra experiencia y con nuestro conocimiento es cuando podemos hablar de la lectura como experiencia de aprendizaje. Por ello, la experiencia lectora puede favorecer la construcción de modelos básicos de estilos de vida. En este sentido, esta guía de lectura pretende reforzar el hábito de leer y facilitar en los niños su desarrollo afectivo y emocional.

Además, el profesor encontrará que cada una de las actividades propuestas trabaja alguna de las variables del programa ***Educación Responsable*** de la Fundación Botín, como puede verse de manera resumida en el siguiente cuadro:

	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	*1. Entre bandidos anda el juego*	• *Empatía* • *Toma de decisiones responsable* • *Valores universales*
	2. Autobiografía del bandido Saltodemata	• *Autoestima* • *Empatía* • *Identificación/expresión emocional* • *Habilidades de interacción*
	3. Apodos e hipocorísticos	• *Autoestima* • *Identificación/expresión emocional* • *Habilidades de autoafirmación*
DURANTE	*1. Venga acá ese molinillo!*	• *Empatía* • *Identificación/expresión emocional* • *Habilidades de interacción* • *Creatividad*
	2. El plan	• *Empatía* • *Toma de decisiones responsable* • *Valores universales* • Habilidades de oposición asertiva • *Creatividad*
	3. No te olvides	• *Empatía* • Identificación/*expresión emocional* • *Autocontrol* • *Habilidades de autoafirmación*
	4. No somos tontos	• *Autoestima* • *Habilidades de autoafirmación*
	5. El falso camino	• *Identificación/expresión emocional* • *Toma de decisiones responsable* • *Valores universales*
	6. Un buen disfraz	• *Autoestima* • *Autocontrol* • *Creatividad* • *Habilidades de autoafirmación*
	7. Dichos y hechos	• *Identificación/expresión emocional* • *Valores universales*
	8. La biblioteca del mago	• *Habilidades de interacción* • *Creatividad*
	9. ¡Buenas noches!	• *Empatía* • *Valores universales*
	10.Nosedonde	• *Identificación/expresión emocional* • *Habilidades de interacción* • *Creatividad*

	ACTIVIDAD	VARIABLES
DURANTE	*11.Alegrías y tristezas*	• *Empatía* • *Identificación/expresión emocional* • *Autocontrol*
	12. En la despensa	• *Actitudes positivas hacia la salud*
	13. Relatar con pelos y señales	• *Empatía* • *Autocontrol* • *Creatividad*
	14. Luna, lunera...	• *Habilidades de interacción* • *Creatividad* • *Habilidades de autoafirmación*
	15. Por arte de magia	• *Habilidades de autoafirmación* • *Habilidades de interacción* • *Creatividad*
	16. Carta a los lectores	• *Habilidades de interacción* • *Habilidades de autoafirmación*
	17. Rompe-resumen	•*Valores universales* • *Habilidades de interacción* • *Creatividad*
	18. El hada Amarilís	• *Empatía* • *Identificación/expresión emocional* • *Habilidades de interacción* • *Valores universales*
	19. El tercer deseo	• *Empatía* • *Valores universales* • *Toma de decisiones responsable*
	20. La canción de la abuela	• *Empatía* • *Identificación/expresión emocional* • *Creatividad*
DESPUÉS	*1. ¡Que viene Saltodemata!*	• *Identificación/expresión emocional* • *Valores universales*
	2. El noticiero	• *Habilidades de interacción* • *Creatividad*
	3. Nuevas aventuras del bandido Saltodemata	• *Autocontrol* • *Habilidades de oposición asertiva* • *Creatividad*
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	*1. Los naipes se van de marcha*	• *Creatividad*
	2. Sueños	• *Autoestima* • *Identificación/expresión emocional* • *Actitudes positivas hacia la salud*

2 | EL AUTOR Y SU OBRA

Otfried Preussler

Otfried Preussler es uno de los más prestigiosos autores de libros infantiles en lengua alemana. Nació en la ciudad de Reichenberg, en la región de Bohemia (República Checa) en 1923; y falleció el 18 de febrero de 2013, en la localidad alemana de Prien am Chiemsee. Sus padres eran maestros y unos apasionados de las narraciones orales de la zona, que recopilaban y transcribían para su conservación. Recién acabado el bachillerato Preussler fue reclutado en las fuerzas armadas alemanas para combatir en la Segunda Guerra Mundial. Aunque logró sobrevivir, a los 21 años fue hecho prisionero por los rusos en el Frente Oriental. Pasó cinco años en un campo de prisioneros soviético en Tartaristán. Tras su liberación en 1949, tuvo la suerte de encontrar en el pueblo bávaro de Rosenheim a sus familiares desplazados.

En 1953 Preussler comenzó la carrera de Pedagogía. Tras terminar sus estudios ejerció como maestro de primaria durante algunos años. Su afición por escribir e ilustrar historias para niños fue aumentando hasta que en 1956 publicara su primera obra: "*El pequeño hombre de agua*". A partir de ese momento dedicó gran parte de su tiempo a escribir literatura y en 1970 dejó la escuela para dedicarse por entero a la profesión de escritor. Publicó un total de 32 obras a lo largo de su carrera. Sus personajes más populares son los que protagonizan "*El bandido Saltodemata*" (Noguer, 1968), que tienen su continuidad en "*Nuevas Aventuras del bandido Saltodemata*" (Noguer, 1976) y "*El bandido Saltodemata y la bola de cristal*" (Noguer, 1976); además de "*La pequeña bruja*" (Noguer, 1977); "*El pequeño fantasma*" (Noguer, 1969); "*Tomás Espantapájaros*" (Alfaguara, 1981); "*Las aventuras de Vania el forzudo*" (SM, 1980); y el héroe de "*Krabat y el molino del diablo*" (Noguer, 1987).

Las historias creadas por Otfried Preussler destacan por la importante carga de humor y de fantasía con las que están descritos sus personajes y las situaciones que estos viven. Sus obras han sido traducidas a más de 55 idiomas, habiendo obtenido dos veces el más importante premio de Literatura Infantil que se concede en Alemania, el *Deutscher Jugendbuchpreis*. Su obra completa fue premiada con la Mención Honorífica como Autor Altamente Recomendado del Premio Hans Christian Andersen en 1972. Además de novelista, Otfried Preussler escribió obras teatrales, guiones de programas radiofónicos para niños e, incluso, ejerció como traductor.

Las extraordinarias y sorprendentes aventuras de "*El bandido Saltodemata*" se publicaron en alemán por primera vez en 1962, ya con los dibujos en blanco y negro del ilustrador alemán Franz Josef Tripp que completan una divertida historia, cargada de humor y situaciones asombrosas.

3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

El objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acortar la distancia entre los niños y los libros. Se ha de establecer una relación satisfactoria de acercamiento a la lectura, que despierte interés por su contenido. Esta relación emocional es la clave de la motivación por leer y construir el hábito lector. Sin olvidar, que los libros esperan a la imaginación del lector para cobrar vida.

En este apartado se proponen tres actividades, que pueden desarrollarse en una o dos sesiones. En ellas, tal y como aparece al principio de la actividad, se trata de promover una serie de competencias personales y sociales (autoestima, empatía, identificación/expresión emocional y valores universales, entre otras). Son solo propuestas y debe ser el propio educador el que seleccione y marque su temporalización de acuerdo a las características de sus alumnos.

1. ENTRE BANDIDOS ANDA EL JUEGO

(Empatía, toma de decisiones responsable y valores universales)

El libro que vamos a leer se titula: "*El bandido Saltodemata*". En su contracubierta se habla de la historia de este bandido astuto que, además, es amigo de un perverso mago llamado Petrosilio Atenazador. La fechoría con la que comienza la aventura de este libro es un robo y para resolverlo unos niños, junto al sargento Matamicrobios, tratarán de capturar al bandido. El educador, si le parece interesante, puede comenzar leyendo la contracubierta del libro a sus alumnos.

Esta primera actividad la enfocamos en relación con otros bandidos de la historia. ¿Cuáles conocemos? Podemos preguntar a los alumnos y comentar qué saben de ellos. Uno de los bandidos más famosos fue Robín Hood, ¿qué sabemos de este bandido?, ¿en qué época vivió?, ¿dónde vivía?, ¿qué hacía con lo que robaba?, ¿apoyarían ellos a Robín Hood?,..., ¿se trata de un personaje real? Este puede ser un buen momento para hablar de historia y de la idea de justicia social que entendía Robín Hood.

Existen distintas ediciones de libros sobre este personaje, uno de ellos es: "Robin Hood". Adaptación de Gerónimo Stilton; texto original de Alejandro Dumas; ilustraciones de Elisabetta Giulivi y otros. Barcelona: Destino, 2012.

En cuanto a las películas que se han realizado sobre este personaje, una versión clásica es: "Robin Hood de los bosques", dirigida por Michael Curtiz y William Keighley e interpretada por Errol Flynn, Olivia de Havilland y Basil Rathbone. Madrid: Warner Home Video Española, 2003; y una más reciente es: "Robin Hood", dirigida por Ridley Scott y protagonizada por Russell Crowe. Madrid: Universal Pictures Iberia, 2010.

2. AUTOBIOGRAFÍA DEL BANDIDO SALTODEMATA

(Autoestima, empatía, identificación/expresión emocional y habilidades de interacción)

No conocemos el verdadero rostro de Saltodemata, pero él mismo nos cuenta cómo es en su autobiografía (FICHA 1).

Una vez leída la autobiografía, se pueden comentar en grupo algunas de las características personales (físicas y de carácter) del bandido. Después, que cada uno de los alumnos intente hacer la suya, porque es interesante que los alumnos se conozcan entre sí y conozcan los detalles que sus compañeros quie-

ran contarles. Además, como juego, aunque la autobiografía debe ser real se puede introducir algún pequeño detalle ficticio para ver si los demás lo descubren.

3. APODOS E HIPOCORÍSTICOS

(Autoestima, identificación/expresión emocional y habilidades de autoafirmación)

Los personajes de este libro son un sargento listo y hábil, el sargento Matamicrobios; un malvado ladrón, el bandido Saltodemata; un perverso mago, Petrosillo Atenazador; y dos valientes chicos, Jaimito y Pepe.

Los tres primeros son apodos. Un apodo es, según el diccionario de la Real Academia, un "nombre que suele darse a una persona, tomado de sus defectos corporales o de alguna otra circunstancia que lo caracteriza". El sargento se llama Matamicrobios porque acaba con todos los malos; Saltodemata recibe este nombre porque ataca a sus víctimas escondiéndose detrás de las matas y saliendo por sorpresa; como se puede imaginar, Atenazador se llama así porque atormenta y hace sufrir con su magia. Los apodos también pueden emplearse para ridiculizar a alguien. Como se verá durante la lectura del libro, Jaimito para burlarse del mago le llama de diferentes maneras: Avasallador, Acoceador, Abrumador.

Los hipocorísticos son las formas familiares y/o afectuosas de los nombres propios. Por ejemplo, Jaimito es el diminutivo de Jaime, Pepe de José o Santi de Santiago.

Cada alumno debe identificar su hipocorístico, si lo tiene, y el de sus amigos o el de algún miembro de su familia. También se puede hablar del tema de los apodos y ver si conocemos alguno, analizando si procede de alguna característica física, de carácter o de comportamiento. Debemos tener cuidado con los apodos porque, en ocasiones, son negativos y pueden molestar a la persona.

DURANTE LA LECTURA

Seguro que las actividades iniciales han despertado nuestro interés y ahora estamos en disposición de iniciar la lectura. Vamos a comenzar "*El bandido Saltodemata*" y pronto formaremos parte de las mismas aventuras que sus protagonistas.

Hemos estructurado el recorrido del libro en distintas partes, siguiendo prácticamente cada uno de los capítulos. Estas partes se corresponden con sesiones y para cada una de ellas proponemos distintas actividades. Primero leemos un fragmento de la lectura y luego, en grupo y de forma lúdica, reflexionaremos sobre las cuestiones que se plantean a partir de la lectura. Como ya hemos dicho, las actividades solo son propuestas y es el propio educador el que debe seleccionar y temporalizar las sesiones teniendo en cuenta las características de sus alumnos.

"El hombre de los siete cuchillos" (Leer desde la página 7 a la 11)

1. ¡VENGA ACÁ ESE MOLINILLO!

(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)

En este primer capítulo tiene lugar el suceso que va a desencadenar toda la historia. Nuestra propuesta es reconstruir la escena a partir de un recortable. Para ello hemos preparado una ficha (FICHA 2) donde cada alumno puede recortar con tijeras a los personajes y situarlos en el lugar donde se indica. Si se quiere se pueden colorear los personajes y el paisaje. La preparación del recortable puede hacerse, incluso, antes de leer el capítulo.

Una vez leído el texto, la actividad que proponemos consiste en que, por parejas, los alumnos hagan de bandidos y de abuelas para representar el momento del robo del molinillo de café. Es importante que representen las emociones de la abuela y del bandido. Por ejemplo, la abuela primero se sorprendió, pero cuando se dio cuenta que era Saltodemata le entró miedo, temblaba, se quedó blanca de la impresión, estaba desconcertada, inquieta,... al final dio un grito y se desmayó. A partir del texto original, cada pareja puede ampliar el diálogo. Debemos tener en cuenta que para la mejor comprensión de esta lectura conviene que los alumnos conozcan lo que es un molinillo de café o unos quevedos, y el significado de palabras como: hirsuta, ganchuda o chambergo.

Aprovechando la elaboración de la ficha recortable, podríamos mostrarles a los alumnos algunos libros editados en formato pop-up y explicarles en qué consisten. Se trata de ediciones que juegan con diferentes técnicas propias de la ingeniería del papel, que van desde el uso de solapas, pestañas y tiras móviles, hasta la representación de escenas tridimensionales. Destacan por su originalidad y complejidad ediciones de libros clásicos como *El principito* (Salamandra, 2009), *Alicia en el País de las maravillas* (Kókinos, 2006) y *Charlie y la fábrica de chocolate* (Cobel, 2011). El éxito de estos libros ha aumentado notablemente su popularidad, encontrando videos que muestran su funcionamiento en Youtube.

- *Alicia en el país de las maravillas*: http://www.youtube.com/watch?v=vYlreWXpRgM
- *El principito*: http://www.youtube.com/watch?v=Dxgxtwl_oVs
- *Charlie y la fábrica de chocolate*: http://www.youtube.com/watch?v=lsQiQE5RKfE

"En auxilio de la policía" (Leer de la página 12 a la 17)

2. EL PLAN
(Empatía, toma de decisiones responsable, valores universales, habilidades de oposición asertiva y creatividad)

Jaimito y Pepe han encontrado a la abuela desmayada sobre el césped. Cuando la abuela recobró el conocimiento les contó lo ocurrido, le habían robado el molinillo. El Sargento Matamicrobios, celoso de su deber, se impuso la tarea de atrapar al bandido Saltodemata. Los niños han decidido ayudar a la policía a capturar al bandido; pero, para ello, quieren idear un plan. ¿Sabéis en qué consiste?... Es ingenioso, pero no lo contaremos porque lo vamos a leer en el capítulo siguiente.

Ahora podemos pensar que somos Jaimito y Pepe, y queremos capturar al bandido. Los alumnos pueden reunirse en pequeños grupos para trazar su plan para capturar al bandido, pero tendrá que ser ingenioso porque el bandido no se dejará cazar fácilmente. A la hora de elaborar el plan, podemos seguir una estrategia de resolución de conflictos: delimitar el problema, marcar el objetivo, realizar las propuestas posibles para solucionar el problema y seleccionar una de ellas por consenso, reflexionando entre todos sobre sus costes y beneficios.

"¡Ojo, oro!" (Leer de la página 18 a la 22)

3. NO TE OLVIDES
(Empatía, identificación/expresión emocional, autocontrol y habilidades de autoafirmación)

En este capítulo los chicos trazan su plan, que consiste en engañar al bandido con un cajón lleno de arena en el que pone: "¡Ojo, oro!". Para que el plan funcione tienen que dejar escapar la arena y que esta deje un rastro hasta la guarida del bandido. Así podrán seguirle. La clave es no olvidar sacar el palillo de la caja antes de salir corriendo. Para no olvidarlo, Jaimito se hace un enorme nudo en el pañuelo.

A veces nos olvidamos de lo que tenemos que hacer. Algunas de esas cosas son importantes y otras no lo son tanto. Entre ellas está, por supuesto, mostrar cariño y agradecimiento a las personas que queremos y a las que nos ayudan. Lo curioso es que muchas veces olvidamos las mismas cuestiones una y otra vez, sin hacer nada para remediarlo. ¿Qué se nos suele olvidar?, ¿qué podemos hacer para que no ocurra?, ¿qué consecuencias tienen nuestros olvidos en nosotros mismos y en los demás?, ¿cómo podemos solucionarlo? Esta es una buena situación para hablar de todo esto y de las estrategias que existen para tratar de que no olvidemos, al menos, nuestras obligaciones.

"Mala suerte" (Leer de la página 23 a la 28)

4. NO SOMOS TONTOS
(Autoestima y habilidades de autoafirmación)

En el texto que acabamos de leer Saltodemata les roba el cajón a Jaimito y Pepe, pero descubre que dentro solo hay arena y se da cuenta de que han tratado de engañarle. Cuando lo descubre grita enfurecido: "¡Me han engañado! ¡Me creen tonto!".

Nosotros no somos tontos o ¿lo somos? Podemos preguntarnos y reflexionar entre todos por qué no somos tontos e intentar buscar las razones que lo justifican. No somos tontos porque compramos en las rebajas, porque tratamos de engañar a otros, porque sabemos cuándo tratan de engañarnos, porque no nos dejamos engañar por las cosas fáciles y superficiales, porque solemos elegir lo que nos be-

neficia y nos ayuda a ser mejores o porque sabemos rechazar lo que nos perjudica. Al final podemos hacer una lista consensuada con las cosas que nos mejoran y las que pueden perjudicarnos.

"Lo principal es ir bien disfrazado" (Leer de la página 29 a la 33)

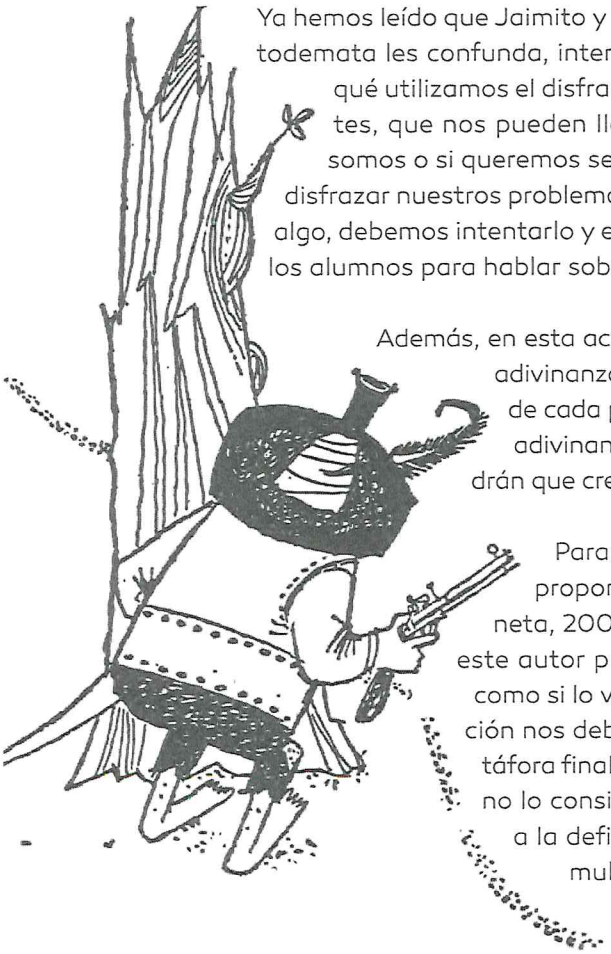
5. EL FALSO CAMINO
(Identificación/expresión emocional, toma de decisiones responsable y valores universales)

El bandido se ha dado cuenta de que Jaimito y Pepe le han engañado y está bastante enfadado. Puede ser interesante reflexionar sobre lo que nos enfada a nosotros y cómo nos sentimos cuando estamos enfadados, que pensamientos se activan y qué reacciones se producen.

Saltodemata ha decidido ser él quien engañe a los muchachos para capturarlos y trazará un plan que consiste en hacer caminos falsos. En la FICHA 3 hemos construido un laberinto para que los alumnos lo resuelvan. ¿Somos capaces de encontrar el camino que lleva a los dos niños hasta la guarida de Saltodemata? Además de realizar el laberinto que proponemos, cada alumno puede crear uno y ofrecérselo a alguno de sus compañeros para que lo resuelva. También sería interesante establecer un coloquio en el que se hable de la necesidad de elegir bien los caminos para conseguir nuestras metas (el esfuerzo para aprender, la comprensión para conseguir amigos,...).

"Un tiro de pimienta" (Leer de la página 34 a la 37)

6. UN BUEN DISFRAZ
(Autoestima, autocontrol, creatividad y habilidades de autoafirmación)



Ya hemos leído que Jaimito y Pepe para disfrazarse y tratar de conseguir que el bandido Saltodemata les confunda, intercambian sus gorros. Cuando nos disfrazamos nosotros, ¿para qué utilizamos el disfraz? Es una pregunta que puede tener respuestas muy interesantes, que nos pueden llevar incluso a cuestionarnos si estamos a gusto con quiénes somos o si queremos ser otras personas. Un disfraz puede servir para divertirnos, pero disfrazar nuestros problemas o nuestros defectos no es una solución. Si queremos cambiar algo, debemos intentarlo y esforzarnos para ello. Podemos motivar un coloquio entre todos los alumnos para hablar sobre este tema.

Además, en esta actividad proponemos realizar un juego que consiste en relacionar adivinanzas con colores. Al resolver las adivinanzas conoceremos el color de cada prenda con la que va vestido Pepe (FICHA 4). No están todas las adivinanzas y, por lo tanto, tampoco todos los colores. Los alumnos tendrán que crear sus propias adivinanzas para terminar de vestir al personaje.

Para construir las adivinanzas podemos utilizar la técnica que nos propone G. Rodari en su "Gramática de la fantasía" (Barcelona: Planeta, 2007). En el capítulo "Construcción de una adivinanza" (pp. 67-70) este autor propone los siguientes pasos: Extrañamiento (definir el objeto como si lo viésemos por primera vez); Asociación y comparación (la definición nos debe permitir crear imágenes abiertas a otros significados) y Metáfora final (definición metafórica del objeto). Para terminar, aunque Rodari no lo considera indispensable, es conveniente darle una forma atrayente a la definición misteriosa y por eso, a menudo, las adivinanzas se formulan en versos.

"Tristes perspectivas" (Leer de la página 38 a la 42)

7. DICHOS Y HECHOS
(Identificación/expresión emocional y valores universales)

En este capítulo el bandido Saltodemata captura a los dos niños y decide dónde enviarlos. A uno lo mandará junto a su viejo amigo el gran mago Petrosilio Atenazador y el otro se quedará con él, encadenado en su guarida. Será su criado y "trabajará como un negro". La actividad que proponemos tiene que ver con esas expresiones como la que utiliza el bandido y que, en ocasiones, no son adecuadas o están en desuso. Algunas se utilizan con cierta frecuencia, pero realmente puede que no sepamos qué significan y cuál es su origen. Sería interesante que busquemos algunas más y reflexionemos sobre ellas: lloras como una niña, pareces un gitano, te engañan como a un chino,... Todas estas expresiones encierran estereotipos y prejuicios hacia diferentes grupos, que se consideran inferiores: las mujeres, los gitanos, los inmigrantes. Sería interesante trabajar el análisis de las distintas expresiones y valorar cómo pueden llegar a sentirse los miembros de esos grupos ante estas expresiones.

"Petrosilio Atenazador" (Leer de la página 43 a la 50)

8. LA BIBLIOTECA DEL MAGO
(Habilidades de interacción y creatividad)

Uno de los detalles que más llama la atención en este capítulo que hemos leído es la biblioteca de Petrosilio Atenazador y, desde luego, también su llamativa forma de vestir. Fijándonos en la ilustración de la página 47 del libro podemos hacer varios juegos vinculados con nuestra capacidad de observación. Un juego relacionado con la observación de la sala y de los personajes podría consistir en que cada uno haga preguntas a sus compañeros sobre algunos de los objetos que se ven en la biblioteca del mago. Preguntas como: ¿cuántos animales tiene el estudio?, ¿cuántos libros hay encima de la estantería del bandido? o ¿cuántos ojos tiene dibujados el sombrero del mago?,... La biblioteca tiene muchos libros y nosotros podemos intentar también ponerles un título a alguno de ellos. Desde luego, los títulos han de estar relacionados con la magia y no estaría nada mal inventar y contar de lo que tratan.

"Una aventura nocturna" (Leer de la página 51 a la 56)

9. ¡BUENAS NOCHES!
(Empatía y valores universales)

Jaimito se pasaba todo el día en el castillo de Petrosilio Atenazador pelando docenas y docenas de patatas, porque al mago le encantaban. Además de pelar patatas, Petrosilio le hacía serrar, cortar, apilar, remover, moler, encender, limpiar y fregar. Realmente, el chico hacía todas las tareas domésticas del castillo y, además, aunque estaba muy cansado, el mago le hacía dormir sobre un gran saco de paja. Seguro que no os parece justo lo que Atenazador hace con Jaimito.

En nuestras casas también hay tareas domésticas y es necesario que todos colaboremos para que no sea una sola persona la que realiza todo el trabajo. Además, es frecuente que sean las madres las que cargan con el trabajo y eso no es justo. La responsabilidad es de todos los de la casa y las tareas se han de repartir de forma equitativa. En esta actividad debemos reflexionar sobre la corresponsabilidad de las tareas domésticas y algunos de los estereotipos vinculados al género que crean situaciones de desigualdad. Podemos pedirles que seleccionen tres tareas de la casa en las que ya ayudan o bien que se comprometan a ayudar a partir de ahora.

"Tan tonto como fuese posible" (Leer de la página 57 a la 61)

10. NOSEDONDE
(Identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)
Petrosilio Atenazador deja solo en el castillo a Jaimito y él se marcha a casa de un colega de Nosedonde. No sabemos de qué lugar se trata, ni dónde está y esta es la razón de la actividad que ahora proponemos. Se trata de que los alumnos, en pequeños grupos, inventen el país de Nosedonde y le busquen un lugar en el mundo, si está al lado del mar o entre montañas, y qué tipo de animales lo habitan. También deberíamos saber cómo son sus habitantes, qué hacen para estar contentos, qué cosas les gustan. Cada alumno puede inventarse qué papel desempeñaría en Nosedonde. Como es un país imaginario, podemos inventarlo con cosas reales o imaginarias. Cada grupo puede leer cómo se ha imaginado el país de Nosedonde y hacer una postal del lugar. Podemos completar esta actividad proponiendo a los alumnos que, si han realizado algún viaje al extranjero, esta vez cuenten cómo es el país que han visitado. Pueden ayudarse de fotos, postales y algún objeto típico del país, para mostrárselo a sus compañeros.

"Pobre Pepe" (Leer de la página 62 a la 66)

11. ALEGRÍAS Y TRISTEZAS
(Empatía, identificación/expresión emocional y autocontrol)
El pobre Pepe está atado a una cadena y cuando le libera Saltodemata es para aprovecharse de él: le hace la comida, parte leña, le arregla su guarida, va a buscar agua, lava los platos, le ayuda a afilar sus cuchillos,..., pero nada de eso le pone tan triste como moler café en el molinillo de la abuela. Cuando da vueltas al molinillo y suena la canción, se acuerda de la abuela y llora. Encima, el bandido le quita el sombrero de Jaimito y lo tira al fuego. Pepe se pasó la mitad de la noche sin poder dormir de pesar y de morriña.

Todos tenemos momentos alegres y tristes en nuestra vida. Incluso, como Pepe, al recordar momentos alegres que no podremos volver a tener nos ponemos muy tristes. Podemos valorar las diferencias entre estar alegre y triste, cómo nos sentimos, cómo lo expresamos y qué hacemos para superar la tristeza. También se puede reflexionar sobre qué podemos hacer para ayudar a otros para que no estén tristes. Resaltar la necesidad de escuchar y comprender a los demás.

"Las tres puertas del sótano" (Leer de la página 67 a la 72)

ACTIVIDAD 12. EN LA DESPENSA
(Actitudes positivas hacia la salud)
No se presentan buenas perspectivas para Jaimito encerrado en el castillo del mago. El único lugar donde encuentra consuelo es en la despensa, donde libremente puede comer de todo a escondidas. La despensa de Atenazador está bien surtida de embutidos de todas clases y tamaños, con salchichas y jamones. Además, el mago es muy ordenado y los estantes tienen frascos que contienen distintos alimentos. En la FICHA 5 aparece una hilera de tarros de la despensa del mago. Sabemos que contienen: arroz, aceite, azúcar, cebollas, cerezas y ciruelas; lo que no sabemos es en qué tarro está cada alimento. Divididos en grupos podemos intentar descubrirlo. Sería interesante hablar de otros alimentos que debería tener el bandido en su despensa para mantenerse sano. Después puede abrirse un debate entre los alumnos sobre sus propios hábitos de alimentación: el número de veces que comen al día, cómo es su desayuno, y si comen algo a media mañana y/o media tarde; también se puede analizar si los alimentos que comen son saludables y cuáles no lo son.

"El secreto del sapo de agua" (Leer de la página 73 a la 77)

13. RELATAR CON PELOS Y SEÑALES
(Empatía, autocontrol y creatividad)

Ya conocemos lo que escondía en el sótano el gran y perverso mago Petrosilio Atenazador. Era un hada a la que el mago había encantado y convertido en sapo. El sapo cuenta a Jaimito con "pelos y señales" lo que le había ocurrido y le explica cómo salir del castillo encantado y buscar la hierba mágica de las hadas. ¿Sabemos lo que significa "relatar con pelos y señales"? Es una expresión que aparece en el libro y que significa contar con detalle algo.

La actividad que proponemos consiste en crear, en pequeños grupos, una historia con muchos detalles de sus personajes y de los lugares donde ocurren las acciones. Después se la leeremos a los compañeros y al acabar les pediremos que la repitan para ver cuantos detalles se han olvidado o pedirles que dibujen una escena de la historia que les hemos contado, con todos sus detalles, para ver cuáles han pasado por alto. Para realizar esta actividad es preferible que la historia no sea demasiado larga. También puede hacerse una actividad sobre "relatar con pelos y señales" si cada grupo redacta unas instrucciones para que luego sean realizadas por los demás.

"Hacia el Páramo Alto" (Leer de la página 78 a la 81)

14. LUNA, LUNERA...
(Habilidades de interacción y creatividad)

Jaimito se ha dirigido hacia el Páramo Alto en busca de la hierba de las hadas, pero resulta que esta hierba solo se encuentra a la luz de la luna. Y la luna se resiste a salir. Vamos a aprovechar esta circunstancia para proponer una actividad que tiene que ver con la luna. Existen muchas canciones y poesías sobre la luna. Por ejemplo, Federico García Lorca en su "Romancero gitano" escribe el "Romance de la luna", que comienza así:

La luna vino a la fragua con su polisón de nardos. El niño la mira mira.
El niño la está mirando...

Pero a nosotros para esta actividad nos interesa una de las canciones infantiles más conocidas sobre la luna, la que se titula: "Luna, lunera,...". Seguro que a muchos nos la han cantado de pequeños. Existen, además, muchas versiones de esta canción. Aquí mostramos una estrofa de una ellas:

Luna, lunera cascabelera, debajo de la cama tienes la cena.

En la FICHA 6 se muestran dos versiones completas de la canción. La actividad consiste en que los alumnos las lean y, en pequeños grupos, propongan nuevas versiones. Después deben cantárselas a sus compañeros, con el ritmo que ellos elijan, y entre todos seleccionar las más originales. Se puede aprovechar esta actividad para hablar del cancionero infantil de tradición oral y leer otras canciones, nanas, trabalenguas,...

"El dueño del sombrero" (Leer de la página 82 a la 86)

15. POR ARTE DE MAGIA
(Habilidades de autoafirmación, habilidades de interacción y creatividad)

En el capítulo que hemos leído el gran y perverso mago Petrosilio Atenazador se enfada porque se le ha escapado Jaimito y, como es un mago, no se le ocurre otra cosa que realizar un conjuro. Con él que-

ría traer de nuevo a Jaimito al castillo, pero no le salen las cosas del todo bien. El conjuro ha funcionado, pero el cambio de sombreros provoca una situación sorprendente porque quien aparece en el castillo es Pepe.

Nosotros no somos magos, pero vamos a intentar nuestros propios conjuros. Pensemos en qué queremos conseguir o qué queremos cambiar y creemos un conjuro para conseguirlo. Tal vez no funcione, pero al menos lo habremos intentado. Podemos jugar a que nuestros compañeros adivinen, después de escuchar nuestro conjuro, que pretendíamos conseguir.

"Un hombre solo tiene una palabra" (Leer de la página 87 a la 93)

16. CARTA A LOS LECTORES
(Habilidades de interacción y habilidades de autoafirmación)

Al leer el título de este capítulo hemos podido pensar que se trata de una persona que cumple todo lo que dice o bien, si lo analizamos en sentido literal, también podríamos creer que se refiere a una persona con muy poco vocabulario, porque solo tiene una palabra. Como lo hemos leído sabemos que se refiere a la transformación de Saltodemata en un gorrión. Pero, de alguna manera, por lo que hemos leído hasta ahora podemos pensar que el bandido –que sabemos que no lee demasiadono utiliza muchas palabras para expresarse y, además, hemos descubierto que comete muchos errores al escribir. Y si no lo creéis, podéis fijaros en la carta que ha escrito a los lectores de su libro (FICHA 7). Ya veis cómo escribe. Seguro que podemos ayudarle a corregir los errores de su carta. Sería también una buena idea mandarle nosotros algunos SMS y WhatsApp para que sepa lo que pensamos de él. Es interesante que el educador permita estos mensajes en su lenguaje habitual y que, después, se analice si los alumnos conocen la ortografía correcta de las palabras que han utilizado.

"El fin del mago Atenazador" (Leer de la página 94 a la 99)

17. ROMPE-RESUMEN
(Valores universales, habilidades de interacción y creatividad)

El fin del mago Petrosilio Atenazador está cerca. Esta actividad que vamos a proponer, en esta ocasión, se puede realizar antes de leer el capítulo. Para ello vamos a tener que hacer un rompecabezas y colocar correctamente sus piezas (FICHA 8). Hemos dividido una ilustración en ocho piezas y a cada una de ellas le corresponde un pequeño fragmento del resumen del capítulo. Se ha roto el resumen en tantos pedazos como piezas tiene el rompecabezas. Además, se trata de un resumen juguetón que, a veces, se mueve de sitio o se coloca al revés. Para saber cuál es el final del mago se tiene que tener el resumen ordenado, recortar las piezas y colocarlas en su sitio. Podemos repartir las piezas entre los alumnos, en grupos, y hacerles ver que solo trabajando en grupo podrán llegar a la solución. Es interesante reflexionar sobre la importancia de cooperar y los beneficios que obtenemos todos cuando nos ayudamos unos a otros. Buscar actividades que solo podremos realizar con la ayuda de los demás.

"Aquella dama era un hada" (Leer de la página 100 a la 105)

18. EL HADA AMARILÍS

(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y valores universales)

Cuando Pepe vio a su amigo Jaimito le abrazó con gran alegría y a su lado descubrió al hada Amarilís. Los chicos dieron las gracias al hada y esta les mostró su agradecimiento regalándoles una sortija mágica con la que podían satisfacer tres deseos. Cuando el hada se despidió de los chicos les deseó felicidad, salud y alegría, ahora y siempre. Podemos aprovechar esta situación para hablar de la expresión de nuestras emociones y de lo necesario que es saber dar las gracias y también saber pedir perdón. Los alumnos pueden hablar sobre las situaciones en las que ellos expresan sus emociones y creen que deben dar las gracias o pedir perdón. También, por parejas, se pueden escenificar situaciones de la vida real en las que es correcto pedir perdón y en las que no es necesario.

"El anillo de los deseos" (Leer de la página 106 a la 112)

19. EL TERCER DESEO

(Empatía, valores universales y toma de decisiones responsable)

En este capítulo hemos leído como los niños al volver a casa van contándose sus aventuras y, de paso, piden dos deseos al anillo mágico. El primero es un gorro para Jaimito, exactamente igual al que tenía antes; el segundo deseo es un molinillo de café para la abuela; y el tercero...

¿Cuál es el tercer deseo? Parece que Jaimito ya lo sabe y todos nosotros podemos saberlo cuando leamos el siguiente capítulo pero, mientras, vamos a intentar adivinarlo. Podemos utilizar aquí la técnica de la tormenta de ideas (brain-storming) para que todos hagan sus aportaciones. Confeccionemos una lista de posibles deseos y veamos quiénes han acertado. Además, podemos imaginar que el anillo puede concedernos un cuarto deseo y entonces...

¿Cuál sería nuestro deseo? Es interesante reflexionar sobre cuáles son nuestros deseos y cómo los justificamos, si son exclusivamente para nuestro beneficio individual o también para el bienestar general.

"El sargento Matamicrobios tiene un gran día" (Leer de la página 113 a la 121)

20. LA CANCIÓN DE LA ABUELA

(Empatía, identificación/expresión emocional y creatividad)

Ahora que hemos leído el capítulo ya sabemos cuál es el tercer deseo. Por fin el sargento Matamicrobios pudo apresar al bandido y la abuela recuperó su molinillo de café. Sabemos que el molinillo de café de la abuela tocaba su canción favorita "Mayo hace que todo sea nuevo", pero nunca la hemos oído, ni conocemos su letra. Esta será nuestra actividad. Los alumnos, divididos en pequeños grupos, tendrán que inventar la canción que tanto gusta a la abuela y luego cantársela a sus compañeros.

Después de esta actividad ya podemos leer el pequeño capítulo final "Café y tarta" (págs. 122 a 124) para comprobar que la historia acaba bien y todos son tan felices que no se hubieran cambiado por nadie, ni tan siquiera por el emperador de Constantinopla.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Esperamos que las aventuras del bandido Saltodemata os hayan resultado muy interesantes y divertidas. Ahora que hemos leído el libro, podemos seguir disfrutando con otras actividades relacionadas con estas aventuras.

1. ¡QUE VIENE SALTODEMATA!

(Identificación/expresión emocional y valores universales)

Toda la historia surge con el robo del molinillo de café de la abuela por el bandido Saltodemata. La abuela se pone muy triste porque le roban un objeto al que ella le tiene mucho cariño. Ahora podemos hablar del valor que otorgamos a nuestras cosas. Nos gustan porque son caras, porque nos las han regalado, porque están de moda,... Podemos hablar del valor económico y del valor sentimental de los objetos que tenemos. También sería un buen momento para plantearnos de qué seríamos capaces de desprendernos y qué cosas son para nosotros imprescindibles.

2. EL NOTICIERO

(Habilidades de interacción y creatividad)

El bandido Saltodemata no ha parado de hacer fechorías. Robar el molinillo de café de la abuela ha sido una de ellas. Constantemente la prensa trae noticias sobre hechos relacionados con Saltodemata. Además, con la lectura de cada capítulo hay noticias nuevas (la captura de los niños, la visita de Saltodemata al castillo del mago,...). Ahora se trata de que los alumnos hagan de periodistas y escriban una noticia que tenga que ver con el libro que han leído. También pueden ilustrarla con una foto dibujada. En la FICHA 9 se muestra, como ejemplo, un modelo del diario "El Noticiero".

3. NUEVAS AVENTURAS DEL BANDIDO SALTODEMATA

(Autocontrol, habilidades de oposición asertiva y creatividad)

Sabemos que Otfried Preussler escribió otros dos libros continuando con las emocionantes aventuras del bandido Saltodemata, que se titulan: "El bandido Saltodemata y la bola de cristal" y "Nuevas aventuras del bandido Saltodemata".

Es cierto que Saltodemata continúa haciendo fechorías en sus nuevas aventuras, pero también es verdad que en ellas hay grandes sorpresas que ni siquiera podemos imaginar. ¿Somos capaces de adivinar alguna de las aventuras que le van a ocurrir al bandido? Desde luego, las verdaderas respuestas están en sus libros, pero tampoco viene mal desarrollar un poquito la imaginación. Sería interesante que pensáramos qué podríamos hacer para convencerle de que deje de ser bandido. Podemos fijarnos en nosotros mismos y pensar qué hacemos cuando se nos ocurre una fechoría y conseguimos dejarla de lado y comportarnos adecuadamente.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Estas actividades complementan la lectura y el educador puede utilizarlas, si lo considera oportuno, en el momento que crea conveniente. En algunas ocasiones se utilizan sustituyendo a alguna de las otras actividades propuestas o también añadiéndolas para complementar una sesión. Estas actividades que proponemos van también dirigidas, en buena medida, a potenciar la creatividad de los lectores.

1. LOS NAIPES SE VAN DE MARCHA

(Creatividad)

En cierta medida, como esta actividad puede considerarse como un comodín el educador puede utilizarla en el momento que le parezca más interesante durante la lectura del libro. Consiste en crear nuevas historias, por qué no de bandidos, a partir de los naipes de una baraja. Podemos hacerlo, inicialmente, con todos los alumnos sacando cartas y construyendo una historia grupal o bien dividiendo a los alumnos en pequeños grupos, que han de construir sus propias historias a partir de los naipes que vayan saliendo. En la FICHA 10 pueden observarse algunos ejemplos.

2. SUEÑOS

(Autoestima, identificación/expresión emocional y actitudes positivas hacia la salud)

Hemos leído en el capítulo "Pobre Pepe" que el chico terminó el día tan cansado y preocupado que se pasó la mitad de la noche sin pegar ojo. Así nos lo cuentan en el capítulo:

> "Estaba echado sobre el frío suelo, entre el barril de pólvora y el tonel de pimienta, y pensaba en Jaimito. ¿Qué diría Jaimito cuando supiese que el bandido Saltodemata le había quemado el gorro? Pero... ¿es que algún día volvería a saber algo de Jaimito?
> –¡Dios mío! –suspiró Pepe–, en qué lío nos hemos metido. Somos unos desgraciados.
> Al fin le venció el sueño. Y soñó con Jaimito y su abuela, y que todos estaban en el cuarto de estar de la abuela tomando café y tarta..., naturalmente, tarta de ciruelas con nata..."
> Este sueño debía haber tenido un buen final o no haber acabado, pero se acabó demasiado pronto porque el bandido Saltodemata despertó a Pepe a las seis de la mañana.

Hablando de sueños. Ya sabemos que los buenos sueños no queremos que se acaben y que no nos gustan nada las pesadillas. Podemos hablar con los alumnos de si alguna vez tienen pesadillas y cuáles son. También se puede comentar lo que hacemos cuando tenemos dificultades para dormir. En este sentido, podríamos hablar de otro tipo de sueños y hacer referencia a las cosas que nos gustaría conseguir. ¿Cuáles son nuestros sueños? y ¿qué pensamos hacer para conseguirlos?

4 | FICHAS

FICHA 1. AUTOBIOGRAFÍA DEL BANDIDO SALTODEMATA

Los autores de esta guía me han pedido que os cuente algo de mi vida. Me han dicho que se trataba de un juego, pero yo no estoy muy seguro de ello. Además, a los bandidos no nos gustan demasiado los juegos. De todas formas lo primero que tengo que decir es que, aunque no lo creáis, la vida de bandido es muy dura. No es nada fácil hacer todo el día fechorías y, además, disfrutar de ellas. Hay veces que me gustaría hacer alguna cosa buena, pero claro mi condición de bandido no me lo permite. Y no es solo eso, porque encima me llamo Saltodemata, no sé si lo habéis leído bien Salto-de-mata, un nombre compuesto de tres palabras que me obligan a estar todo el día por los caminos, escondido entre las matas esperando a que algún ingenuo pase, para ¡zas!, saltar sobre él para robarle. Y eso, podéis creerlo, es un trabajo agotador.

El otro día, por ejemplo, hice algo terrible, robé a una abuela y, ¿sabéis lo que ocurrió?, pues que se desmayó. Salí corriendo e incluso por un momento pensé ayudarla pero, ¡qué demonios!, yo soy un bandido y los bandidos deben hacer maldades para que todo el mundo les tenga un miedo horrible.

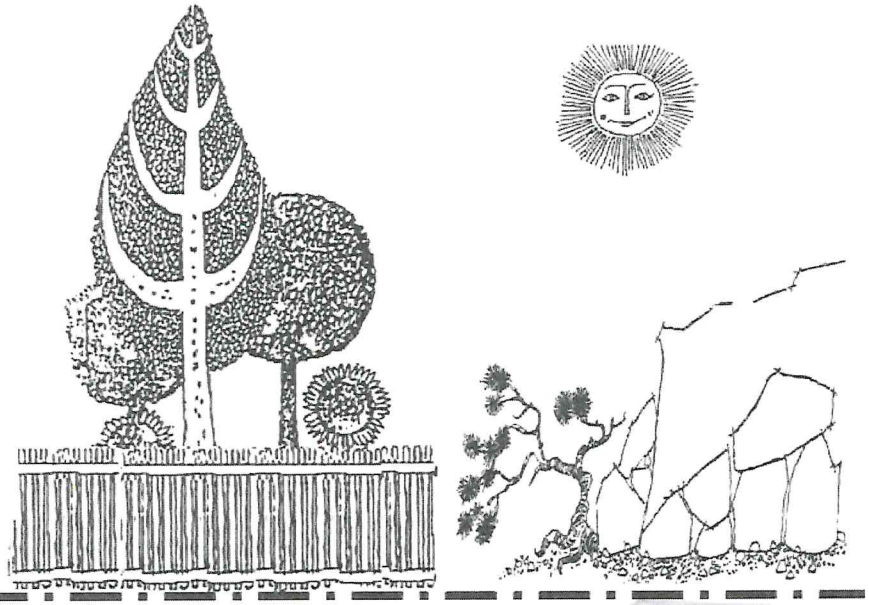
Este libro que vais a leer recoge algunas aventuras de mi vida y ni os las podéis imaginar. Ya conoceréis a esos dos molestos niños, Jaimito y Pepe, y al sargento Matamicrobios que no para de perseguirme para tratar de encerrarme; y a mi amigo el malvado mago Petrosilio Atenazador, capaz de convertir a una persona en sapo.

Está claro que todavía no me conocéis, pero pronto mi barba negra, mi nariz ganchuda, mi sombrero de espléndida pluma roja y, sobre todo, mis siete cuchillos y mi pistola aparecerán en vuestra vida, ¡ja, ja, ja, ja! (así es como se ríen los bandidos, con voz fuerte y grave).

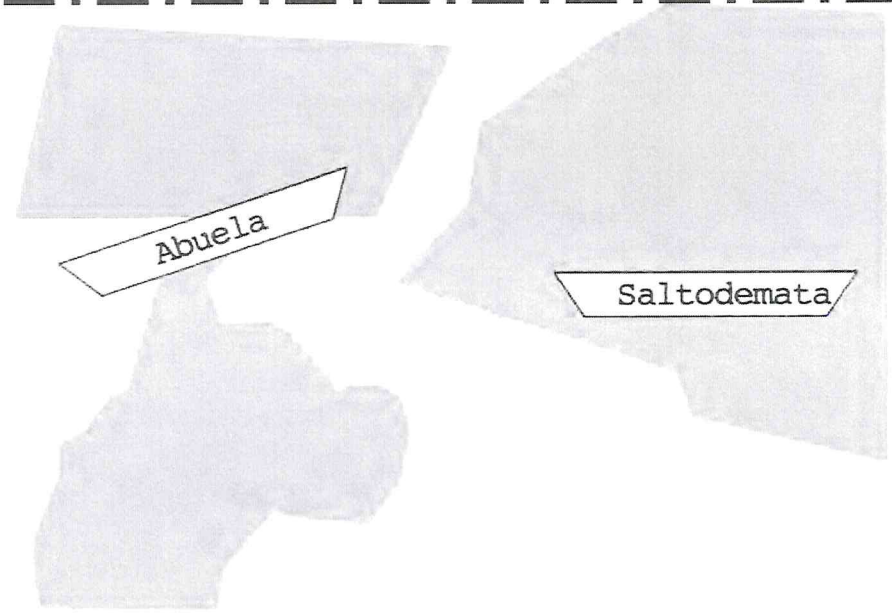
Bueno, aún estáis a tiempo, pensadlo muy bien antes de comenzar esta aventura que ha recogido solo para lectores valientes mi amigo Otfried Preussler.

Yo que vosotros, me lo pensaría,..., ¡ja, ja, ja!,...

FICHA 2. ¡VENGA ACÁ ESE MOLINILLO!

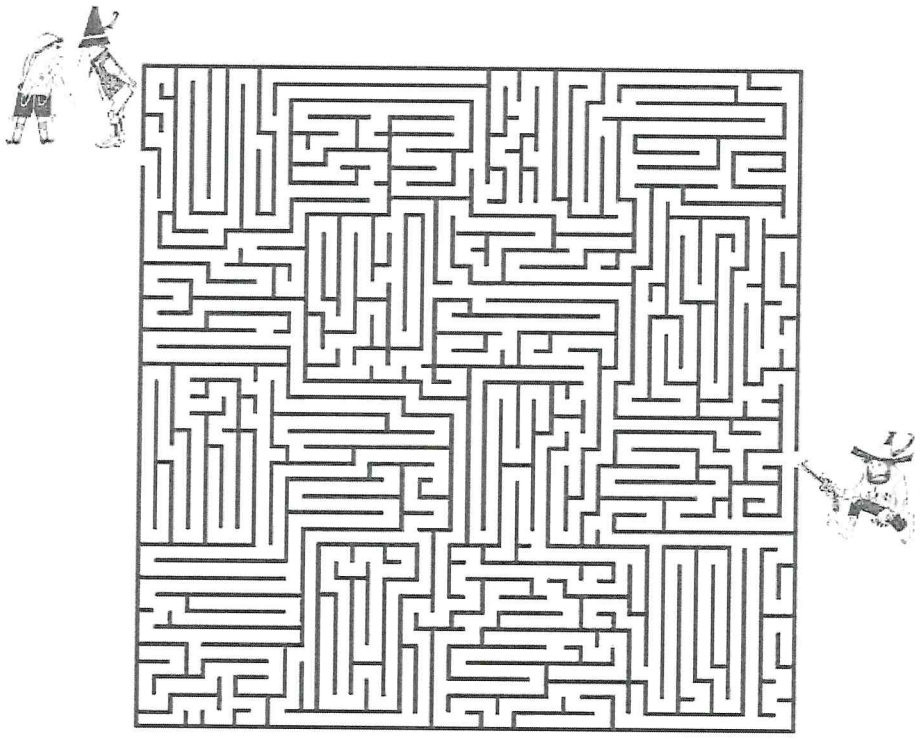


Doblar por aquí >



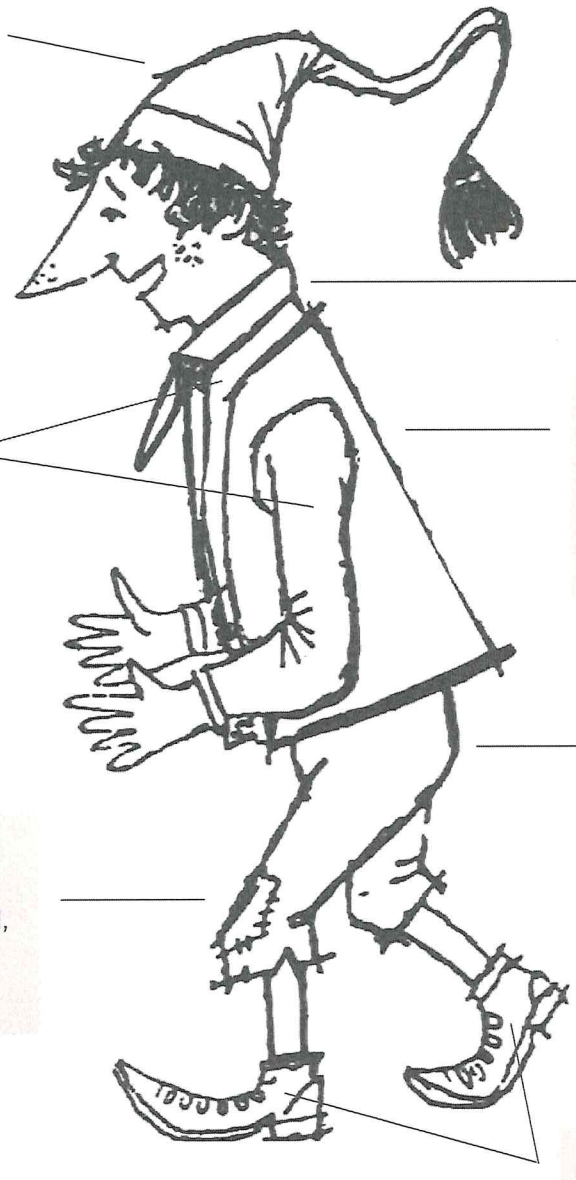
Recorta y pega a la abuela y a Saltodemata en el lugar correspondiente de la página anterior.

FICHA 3. EL FALSO CAMINO



FICHA 4: UN BUEN DISFRAZ

Luzco en el cielo,
también al pintar
y aunque no te lo creas
floto en el mar.
(Azul)



.....
.....

La lechuga y el melón
lo tienen por fuera.
Si no sabes el color,
mira una pera.
(Verde)

.....
.....

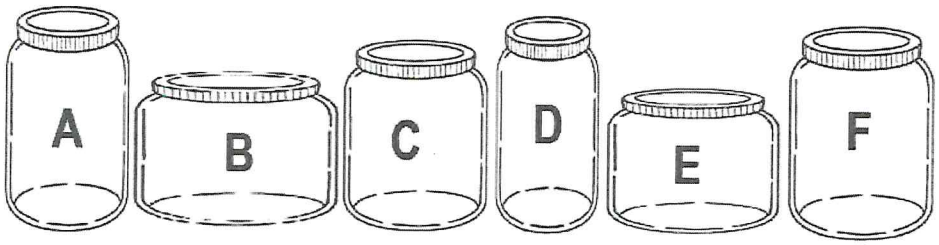
.....
.....

En el trigo y en el limón
destaco un montón.
En el desierto y en el sol,
¡uf, qué calor!
(Amarillo)

.....
.....

FICHA 5. EN LA DESPENSA

- En la B y la C hay frutas.
- Las cebollas están al lado de las ciruelas.
- Entre el aceite y las cerezas están el arroz y el azúcar.
- El arroz está entre el azúcar y las cerezas.



A .....

B .....

C .....

D .....

E .....

F .....

FICHA 6. LUNA, LUNERA...

Luna, lunera
cascabelera,
debajo de la cama
tienes la cena.

Luna, lunera
cascabelera,
cinco pollitos
y una ternera.

Luna, lunera
cascabelera,
todas las noches
ven a mi vera.

Luna, lunera
cascabelera,
por qué te vas
y no te quedas.

La luna lunera,
cascabelera,
rodando sola
sin compañera.

Luna lunilla,
cabezoncilla,
toda la noche
brilla que brilla.

Luna lunada,
semimojada,
por el arroyo
nada que nada.

Luna luneta,
corniveleta,
jugando al toro
por la glorieta.

("La rana mundana" Carlos Murciano)

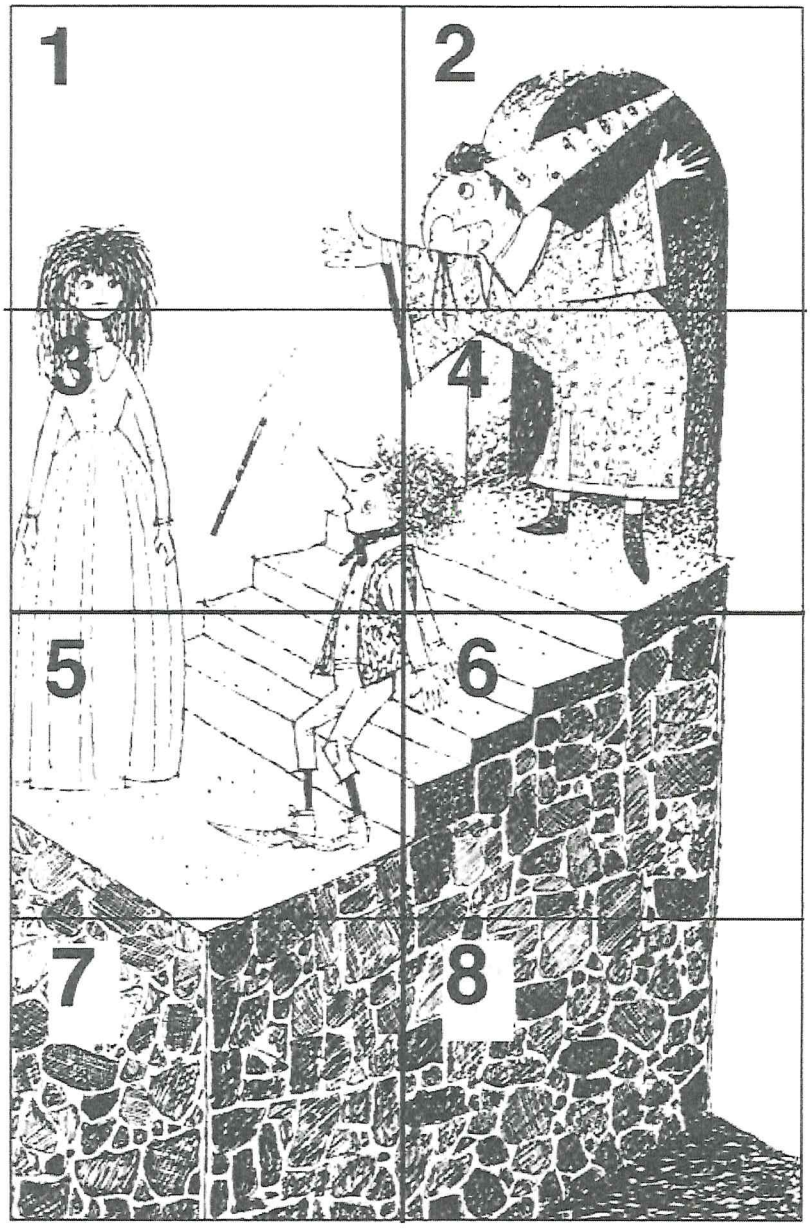
FICHA 7. CARTA A LOS LECTORES

"AUNCUE DIZEN DE MI QUE SOI TERIVLE,
ESO NO ES ZIERRTO. ES BERDAZ QUE A
VEZES ME PORRTO UN POQO MAL,
PERRO ESO NO ES TAN JRABE.

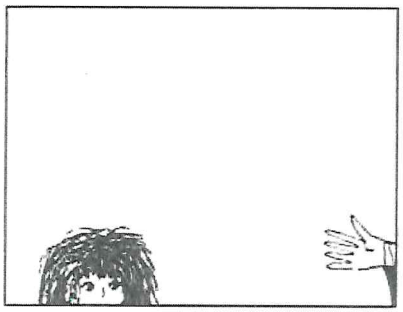
CONPRENDO QE PENSÉIS ASI, PORQUE ESOS
CHOQIYOS OS AN KONTADO QUE ME VUSKA
LA POLIZIA. PERO NO LES AJAIS QASO.

UN SALUDO AMABLE DE SALTODEMATA".

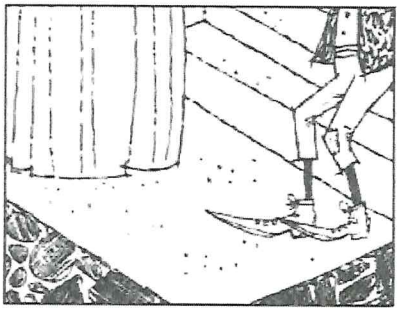
FICHA 8. ROMPE-RESUMEN



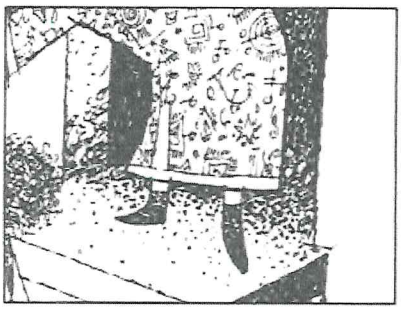
FICHA 8. ROMPE-RESUMEN (continuación)



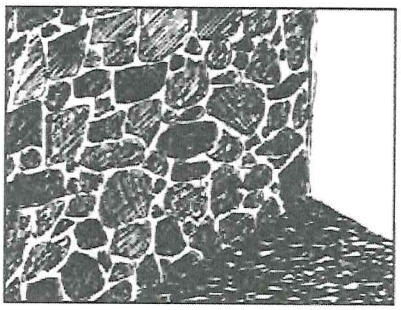
Aquel sapo era un hada buena que había intentado oponerse a la maldad de Petrosilio, y que éste había transformado en sapo y encerrado en el sótano del castillo. Pero el maleficio del mago podía vencerse con una hierba especial, "la hierba de las hadas", que crecía no muy lejos de allí. Jaimito, aprovechando que el mago no estaba, se puso en marcha en busca de la hierba que crecía en el Páramo Alto.



Pero Jaimito ya había encontrado la hierba de las hadas y ésta tenía una propiedad mágica: volvía invisible a aquél que la llevaba



Petrosilio enfurecido hizo aparecer al bandido Saltodemata y haciéndole el culpable de lo sucedido lo convirtió en canario. Sí, Sí, en canario, con jaula y todo. Dejó allí a Pepe y al canario (Saltodemata) y fue en busca de Jaimito, con su capa voladora.

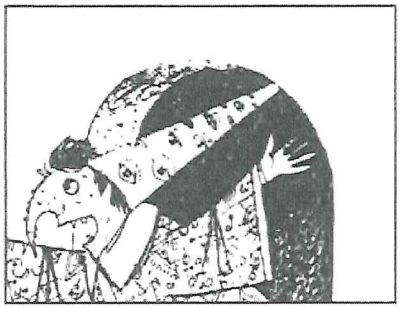


Amarilís y Jaimito corrieron a buscar a Pepe y al canario (Saltodemata) y salieron del castillo.
Una vez fuera, el hada destruyó el castillo y allí sepultó para siempre al perverso mago Petrosilio Atenazador.
Después, en señal de agradecimiento, regaló a Jaimito y Pepe el

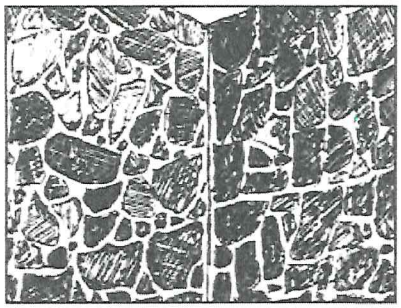
ANILLO DE LOS TRES DESEOS

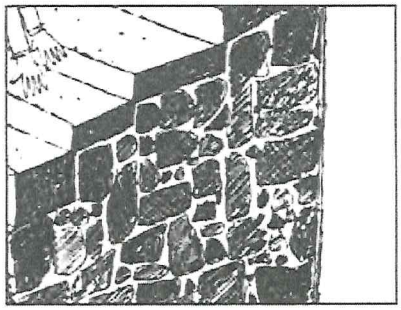
FICHA 8. ROMPE-RESUMEN (continuación)

Al poco tiempo llegó Petrosilio y al ver que no estaba Jaimito, sospechó lo peor. Pensó que había encontrado al hada y que ésta le había mandado a por la hierba mágica. Después de buscar sin éxito a Jaimito por todo el castillo, decidió ir al Páramo Alto a buscarle. Cuando se dirigía a por su capa voladora, encontró el sombrero de Jaimito y se le ocurrió una idea: preparar un conjuro para traer allí a Jaimito.



Al instante apareció Petrosilio en el umbral de la puerta..., pero ya era tarde: el sapo se había transformado en el hada AMARILIS, (ése era su nombre). Al mago se le escapó la varita mágica y aunque intentó recuperarla, no pudo. El hada, utilizando un conjuro rápido, dejó inmóvil a Petrosilio durante un momento.



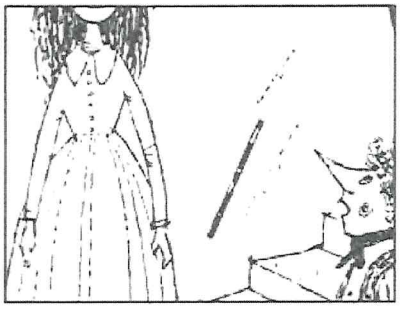


Jaimito regresó a todo correr al castillo y bajó rápidamente al sótano. Un instante después, llegó el mago y pisándole los talones lo persiguió hasta el sótano, intentando impedir que la hierba rompiera su hechizo. Jaimito oía los paso del mago y corriendo atravesó la última puerta.

CONJURO

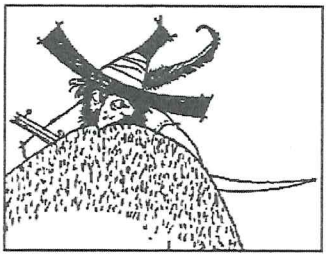
Aquí, aquí
donde también estuviste,
el dueño del sombrero
presentarse debe:
donde el sombrero está,
en persona debe estar.
¡Abracadabra!... así ha de ser.

¿Sabéis lo que ocurrió? Pues que como Jaimito y Pepe se habían cambiado los sombreros, allí apareció Pepe.



FICHA 9. EL NOTICIERO

EL NOTICIERO



Huyó dejándola desmayada

Saltodemata roba a la abuela su molinillo de café

Ayer, el malvado bandido Salto-demata sorprendió a la pobre abuela de Jaimito en el parque y le robó su molinillo de café.

La abuela estaba sentada en un banco del parque haciendo girar la manivela del molinillo y cantando su canción favorita, cuando Saltodemata la asaltó, y le obligó a darle su molinillo.

Después, le dijo que contara hasta novecienctos noventa y nueve y se dio a la fuga.

El Sargento Matamicrobios investiga el caso.

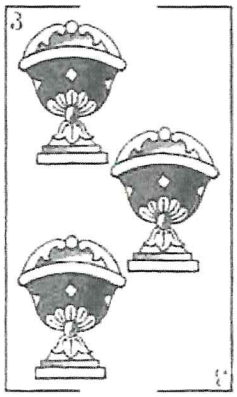
Escribe tu noticia. Primero, el titular. Luego en dos columnas, el texto.

Foto de la fechoría del bandido

FICHA 10. LOS NAIPES SE VAN DE MARCHA

Un Rey

muy rico

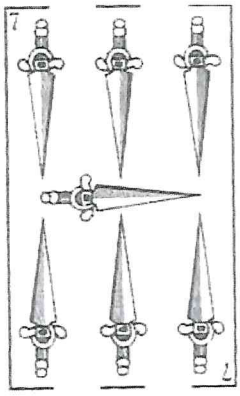


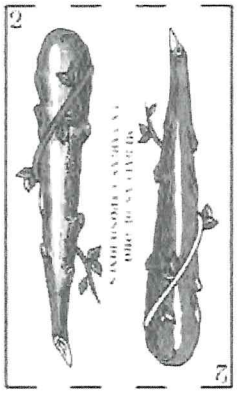
tenía tres hijos

uno se marchó a la guerra

Continúa esta historia:

Un bandido ...





Continúa esta nueva historia: