



LA SIRENA EN LA LATA DE SARDINAS

Gudrun
Pausewang



Ilustraciones de
Markus Grolik



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 1997
SOPA DE LIBROS

Proyecto realizado por: Pilar Torrijo, Mercè Figuerola e Isabel Morueco

Diseño: Manuel Estrada

Director de la colección: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com



LA SIRENA EN LA LATA DE SARDINAS



La sirena en la lata de sardinas

Gudrun Pausewang

Ilustraciones de Markus Grolík

1 ARGUMENTO

La sirena en la lata de sardinas

Juanita descubre una sirena viva en una lata de sardinas y la viste como a una de sus muñecas. Cuando tiene que llevarla al mar, la sirena da un salto y se queda a vivir en el lago Constanza, donde, en las vacaciones siguientes, Juanita cree verla.

La abuela Solveig recoge objetos en la playa

Un día, la abuela Solveig encuentra un naufrago en la playa y le hospeda en su casa hasta que le encuentre la tripulación. Ella no tiene familia: sólo le queda un nieto, muy egoísta, que acaba llevándola al asilo.

A los tres meses, una goleta, navegando entre las nubes, aterriza en la pradera

contigua al asilo, y aquel naufrago, el Holandés Errante, se lleva a la abuela con él.

El bufón sin sombra

Un bufón carece de sombra. Una bufona le revela que para curarse de ese mal tiene que quitarse la piel. Ambos se quitan sucesivas capas de piel, y aparecen distintos animales. A ninguno de los dos les gusta pero al final se dan cuenta de que lo más importante son los sentimientos, que están en lo más profundo de cada uno.

Carrusel de princesas y dragones

Un dragón vive tranquilito en el cráter del volcán donde todos los meses pone un huevo de oro. Una princesa ambiciosa lo lleva a un pozo para que ponga cien huevos de oro. Un príncipe lo libera y la mete a ella en el pozo. Con el tiempo, el dragón y la princesa sufren una tremenda mutación.



El carnicero y la cerda

Un carnicero lleva a una cerdita al mata-dero. Ésta le suplica con tal sentimiento que el carnicero decide no matarla y cambiar de oficio. A partir de entonces se dedica a la pintura. Se queda con la cerdita en su casa y la pinta en diferentes situaciones.

El antivampiro

Al hijo de unos vampiros, Basilio, no le gusta la sangre pero le encantan las espinacas. Cuando sus padres descubren que dona sangre, lo echan de casa. Entonces él marcha a América, donde abre un restaurante vegetariano. Se casa con Rosita y tienen siete hijos.

2 AUTORA E ILUSTRADOR

Gudrun Pausewang nació en Alemania en 1928. Es una de las escritoras más queridas por los pequeños lectores y en todas partes la doran como a una abuela capaz de contar una historia tras otra. Ha vivido muchas experiencias y ha viajado mucho. Estudió pedagogía y fue profesora de primaria en varios países. Su obra, que ha merecido numerosos premios, deja traslucir sus ideas sobre la justicia y la paz. Ella no sólo escribe para entretener sino también para enseñar, porque piensa que sólo a través del aprendizaje se puede albergar la esperanza en un mundo mejor.

Markus Grolik sintió la afición por el dibujo desde que era muy niño. Dibujaba todas aquellas escenas de la vida cotidiana que le resultaban divertidas, y es algo que ha sabido transmitir en su trabajo posterior. Sus ilustraciones buscan la comicidad y saben captar el momento a que hacen referencia. Se caracterizan por la riqueza de detalles y la expresividad del rostro de los personajes, destacando las situaciones o los gestos más simpáticos de cada uno. Sirva de ejemplo la ilustración de la familia de vampiros o la cerda pasando para el pintor.





3 PERSONAJES

La familia Zapatero

Es una familia tradicional, por el papel que cada uno tiene asignado. La señora Zapatero, la madre, típica ama de casa, confía en que la autoridad paterna resuelva los asuntos que la irritan. El señor Zapatero, cabeza de familia, sereno, comprensivo y práctico, decide lo que considera mejor contando sólo con su criterio. Dos hijos, Juanita y Max, están ilusionados por la prodigiosa y, ante sus amigos, envidiable situación de tener una sirena. Juanita, de seis años, la considera otra de sus muñecas, y a Max le interesa para hacerle fotos y presumir de la exclusiva.

La abuela Solveig y el Holandés Errante

Ambos tienen en común el afán de independencia y de aventura. Su generosidad y actitud afectuosa contrasta con la personalidad del nieto, ingrato y materialista.

Los bufones

Destacan por la ternura y comprensión mutua para descubrir lo que cada uno

lleva dentro y valorar lo que les interesa a ambos: los sentimientos.

Dragones y princesas

En un «carrusel», como dice el título, se nos presenta un dragón pacífico y una princesa avariciosa y altanera. Aunque es muy hermosa, el príncipe valorará más los sentimientos que la belleza y no dudará en arrojarla al pozo que ella había previsto para el dragón.

El carnicero y la cerda

El carnicero es capaz de sensibilizarse ante el sufrimiento ajeno; las reflexiones de la cerda le cuestionan su oficio, y él decide cambiar de vida.

La cerda representa la sabiduría, el gusto por la vida y el sentido práctico. Logra que el carnicero se apiade de ella.

Los vampiros

La familia de Basilio es muy conservadora de los valores «vampiriles» pero él es fiel a sus principios y demostrará su altruismo y su razón de vivir, que a su vez constituyen la clave de su éxito: una esposa cariñosa, un negocio floreciente y muchos hijos.



4 VALORES

La superación de prejuicios. Conviene conocer la realidad sin presuponer cualidades según los moldes preestablecidos: encontramos un dragón bueno, unos bufones preocupados, una abuelita aventurera, una cerda sensible, una princesa mala, un vampiro altruista y vegetariano, etc.

La justicia. El príncipe considera que la princesa debe recibir un castigo por su manera de actuar.

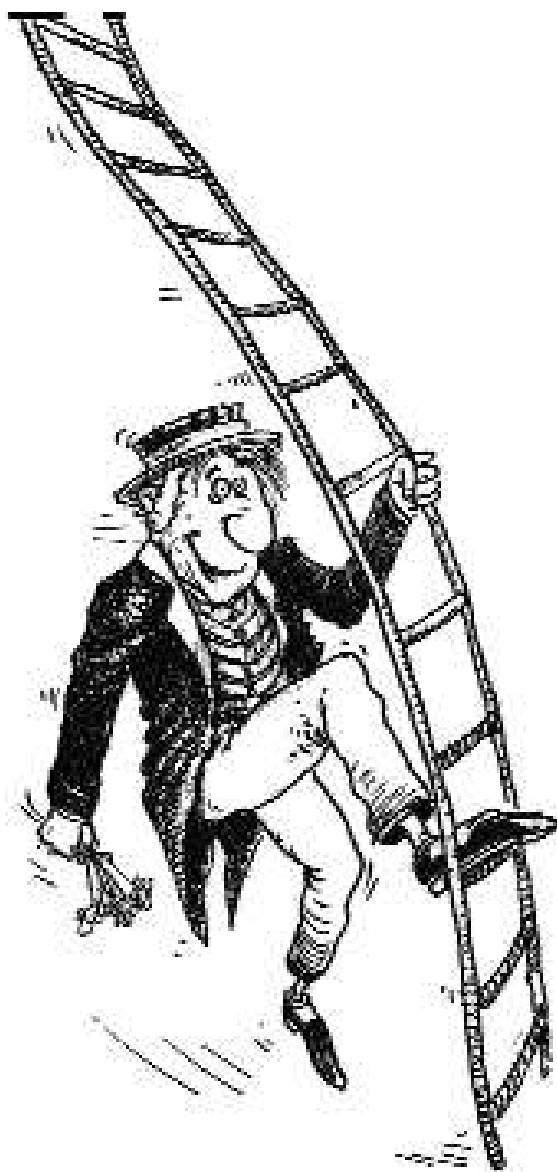
La estabilidad emocional y bienestar personal. Se logran en la realización de las ilusiones aunque no conlleven proyectos ambiciosos: la abuela colecciona objetos en su vitrina; el carnicero se convierte en pintor; Basilio ayuda a la gente y prepara unos menús muy apetitosos.

La generosidad. La abuela Solveig acoge al naufrago en su casa. El príncipe destina los huevos de oro del dragón a fines benéficos.

La gratitud y el afecto. El Holandés Errante –en contraposición al nieto, egoísta y especulador– convive unos días con la abuelita Solveig y la saca del asilo.

La tolerancia. Los bufones aceptan recíprocamente sus defectos, y dan la mayor importancia a los sentimientos.

La autonomía. Basilio consigue salir adelante con su propio esfuerzo.





A C T I V I D A D E S

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación para realizar antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.



ANTES

DE LA LECTURA

ILUSTRACIONES

Para ambientar la clase se pueden **ampliar ilustraciones** de algunos personajes: sirena (pág. 5), vampiro (pág. 82), princesa (pág. 56), dragón (pág. 50), y **comentar** las características y su **comportamiento** en otros cuentos o películas conocidas.

A LOS ABUELOS

La abuela Solveig es un personaje entrañable. Es una buena ocasión para formular **propuestas para hacer más felices** a los abuelos: llamarlos por teléfono, escribirles una carta sorpresa, etc.

TÍTULO

A partir del título, *La sirena en la lata de sardinas*, podemos **formular hipótesis** sobre cómo habrá podido ocurrir semejante suceso. Por parejas, vamos a **imaginar otros títulos** con el mismo grupo nominal: (La locomotora en salsa de tomate, La zapatilla en caja de bombones, etc.). Luego se expondrán al resto de los compañeros los títulos imaginados. Y, entre toda la clase, se eligen tres para realizar las cubiertas respectivas.



DESPUÉS

DE LA LECTURA

OTRO CUENTO

Los alumnos, divididos en equipos, narrarán un nuevo cuento, respetando los rasgos de los personajes.

Posible **distribución de personajes:**

Equipo 1: cerdita, Basilio, sirena, Max.

Equipo 2: carnicero, dragón, nieto, princesa.

Equipo 3: abuelita, Juanita, Bufón, bufona.

Equipo 4: Holandés, Sra. Zapatero, Rosita, príncipe.

EL TEXTO COMO ÁRBITRO

Los alumnos, divididos en equipos, se formularán **preguntas** recíprocamente. En caso de duda, el juez será el texto. Habrá que buscar el dato preciso. A continuación sugerimos algunos **ejemplos:**

Dar una lista de **lugares** para que se señalen cuáles aparecen **en el libro:** palacio, tumba, cueva, castillo, restaurante, pozo, pantano, casita fuera de la ciudad, sala de baile, taller de pintor...

Confeccionar una lista de **personajes** y **relacionar** cuatro de ellos con cuatro **lugares** de la lista citada.

Recordar **objetos** que pescaba la tripulación para la **vitrina de la abuela Solveig,**

o la sorpresa que les estaba preparando para Navidad.

Recordar las **notas de Basilio** en el colegio: en qué asignaturas destacaba, en cuáles sacaba insuficiente... o qué pruebas había que superar en la asignatura «Deporte Vampiro».

Cuestiones relativas al **restaurante de Basilio:** el nombre del establecimiento, los platos selectos y baratos, lo que hacía su mujer (qué ingredientes combinaba, etc.).

A TODA VELA

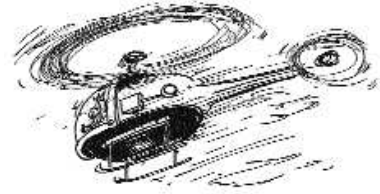
Supongamos que hemos embarcado como ayudantes de marina en la goleta del Holandés Errante. Podría tratarse de la misma embarcación que llevó a Basilio a América y así viajar con un antivampiro. Vamos a **escribir una página de un diario de navegante.**

¡QUÉ CASUALIDAD!

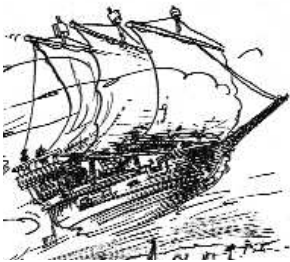
Imaginamos que desde una goleta, en un atardecer, se divisa a lo lejos algo que emerge y parece que pide auxilio. Es la sirena desenlatada. Los tripulantes la salvan y le hacen un hueco en la embarcación. Vamos a **inventar un diálogo.**

EXPOSICIÓN DE RESTOS MARINOS

Vamos a poner **etiquetas** a los objetos de una supuesta **vitrina de la abuela Solveig,** imaginamos el objeto que encontró en la playa, lo definimos y lo fechamos.



Érase una vez un niño muy curioso llamado Juan Lector. Un día pasó por casa de un amigo al que acababan de regalarle un libro titulado *La sirena en la lata de sardinas*. Su amigo lo tenía que leer y no podía prestárselo. Tuvo que conformarse con hojearlo un poquito. Recordaba algunas **ilustraciones**. Entonces empezó a **imaginarse** cuál sería el argumento. Se le ocurrió:



El título le pareció muy divertido. Pensando y pensando se decía: Debe ser lo mismo que...



2 ANTES

DE LA LECTURA



LA SIRENA EN LA LATA DE SARDINAS

A la semana siguiente, Juan fue a ver a su amigo para ver si le prestaba el libro. Pero, no. Le faltaban unas páginas por leer. Por si su intriga era poca, su amigo le explicó los personajes que aparecían.



A ver si adivinas las cualidades de:

La princesa:

El dragón:

El hijo de los vampiros:

Una abuela que vive sola:

Un carnicero:

Cerdita:

Un naufrago:

El amigo de Juan se lo pasaba muy bien escuchando las respuestas, por lo que siguió poniéndolo a prueba.

¿Cuáles de estos lugares crees que aparecen en el libro?

palacio	castillo	pantano	sala de baile
tumba	restaurante	casita fuera de la ciudad	taller de pintor
cueva	pozo		

Juan subrayó los que pensaba que saldrían en el libro. Al día siguiente fue a casa de su amigo para empezar a leer el libro y ver lo que había acertado.



Ahora que ya has leído el libro, puedes **relacionar** cuatro **personajes** y cuatro **lugares** de la actividad anterior.

Personajes

Lugares

Hay otros cuatro lugares que no aparecen en el libro:

Supongamos que prefieres **poner** otros **títulos** a los cuentos:



2 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA SIRENA EN LA LATA DE SARDINAS

Seguro que te ha llamado la atención el personaje de Basilio.

A ver si recuerdas:



Basilio en el colegio sacaba buenas notas en:

Sacaba insuficiente en:

La asignatura «Deporte Vampiro» requería superar pruebas como:

También destacaba en:

En los otros cuentos también hay personajes que cuando fueran al colegio tendrían que superar pruebas.

Imagina pruebas para ser:

Un fiero Dragón:

Una graciosa Sirena:

Un Holandés Errante:



LA SIRENA EN LA LATA DE SARDINAS

DESPUÉS 3

DE LA LECTURA



Basilio puso de nombre a su restaurante:

Entre sus platos, selectos y baratos, destacaban:

--	--	--

Más adelante, su mujer inventó hasta dieciséis.

Combinaba la con el

Propón tú un **menú, vegetariano y divertido**, para el próximo domingo, en el que puedan elegir los clientes entre cuatro primeros, cuatro segundos y cuatro postres.

--	--	--

4 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LA SIRENA EN LA LATA DE SARDINAS

A ver si recuerdas objetos que pescaba la tripulación para la vitrina de la abuela Solveig:

Ella les está preparando una sorpresa para Navidad. Para el Holandés Errante tiene previsto:

La abuela desea enviar un mensaje a los ancianos del asilo con los que hizo amistad. Como desde el barco no sale el correo, el Holandés Errante le sugiere enviar un telegrama:



TELEGRAMA

En el asilo lo recibieron así:

SOLUCIONES

Después de la lectura

Ficha 1

-Personajes: Princesa, dragón, Basilio, carnicero, bufones.

-Lugares: Castillo, pozo, restaurante, taller de pintura, pantano.

-No aparecen: Palacio, tumba, cueva, sala de baile.

Ficha 2

Matemáticas, Escritura, Lectura.

Higiene Dental.

Historia de los Vampiros y Hematología.

Acercamiento sigiloso. Entrada por claraboya.

Picado - relámpago - sobre víctima.

Ficha 3

«La cocinita de Basilio».

Suflé de espinacas. Empanada de espinacas.

Tarta de zanahoria. Ensalada de remolacha.

Combinaba la remolacha con el queso.

Ficha 4

Arco de violín, calzador, aspas de una batidora.

Unas muñequeras tejidas de lana para todos los miembros de la tripulación.

Una riñonera de angora.