

Ruperto y las vacaciones *siniestras*

Roy Berocay

Editorial: Alfaguara Infantil
Lugar y fecha de edición: Buenos Aires,
marzo de 2014
Ilustraciones: Daniel Soulier
Cantidad de páginas: 168
Serie: Morada (desde 8 años)



Guía de lectura

1. El autor

Nació en Montevideo, en 1955. Es escritor, periodista y músico. Como músico integra el grupo de rock "La conjura de los necios" y la banda "Ruperto Rocanrol". Está casado, tiene cinco hijos y muchos nietos. Le gusta pasar sus ratos libres en un balneario, en invierno frente al fuego de la estufa de leña y en verano en la playa.

Tiene una vasta obra literaria en Alfaguara Infantil: *Ruperto insiste!!*, *Las aventuras del sapo Ruperto*, *Pateando lunas*, *Ruperto Detective*, *Ruperto de terror*, *Babú*, *Ruperto y los extraterrestres*, *El sapo Ruperto ¡en historieta!*, *Ruperto y el señor Siniestro*, *Ruperto y la comadreja robot*, *A jugar con el Sapo Ruperto*, *Ruperto Rocanrol* (que incluye CD con 11 canciones), *El sapo Ruperto 1* y *El sapo Ruperto 2*. Fue premiado en distintos rubros, editado en varios países, como Uruguay, México, España y Perú, y su obra se ha publicado en diferentes formatos (libro, cómic y CD-Rom).

2. Síntesis del libro

Personajes: el sapo Ruperto, la rana Tamara, el vampiro Vladimiro, el señor Siniestro, la rana vieja, Jeremías, los teros, la tortuga, la familia de zorrillos, los bichos bolita, la serpiente, el bicho Juancho, los cangrejos, los otros sapos, la tarántula, la piraña, la liebre y la lechuza.

Lugar: el arroyo Solís Chico, el complejo vacacional, la guarida de Siniestro.

Argumento: Siniestro, el más malo de todos los malos, decide tender una trampa infalible a su archienemigo, el sapo Ruperto. Para ello envía al vampiro Vladimiro a ofrecerle a la novia de Ruperto, la rana Tamara, unas

fantásticas vacaciones gratis en unas cabañas con pileta y parrilla. Y allí van el sapo y su novia, gracias a las insistencias de la rana, a meterse de cabeza en la trampa. Ya en el complejo vacacional de plástico, y reunido con su banda de amigos (los cangrejos, la luciérnaga, Jeremías, la rana vieja, etc.) Ruperto y los suyos van sorteando las trampas. Unas pelotas explosivas son derrotadas por un accidente con pochoclo, un inodoro violento se transforma en lavatorio, una serpiente venenosa cae en su propia hipnosis, una tarántula termina al asador y la piraña es derrotada en una carrera inexistente.

Finalmente, Siniestro decide poner en funcionamiento su plan B: rapta a la rana Tamara y la encierra en su guarida; y, en forma simultánea, atrapa a todos los amigos de Ruperto para atarlos en una parrilla a merced de una furiosa lechuza hambrienta. Esta situación plantea un dilema moral que el héroe debe resolver: ¿los amigos o la novia?

Como bien anticipa el narrador, los héroes siempre salen airoso porque para eso son héroes: Ruperto salva a Tamara y una serie de circunstancias libera a sus amigos. Siniestro huye y queda libre para una próxima aventura.

Análisis: la novela está organizada en trece capítulos y un epílogo. Presenta un narrador fuera de la historia, que usa la tercera persona gramatical y que establece una relación con el narratario (construcción ficcional del lector en el texto) a quien le aclara ciertos juegos de palabras que él mismo plantea, lo guía en las interpretaciones posibles de los sucesos o lo conduce a reflexionar sobre la ficción literaria a medida que la va desplegando, le explica el vocabulario, como por ejemplo, "Entonces sucedió algo que nadie esperaba. O sea, algo totalmente inesperado, que quiere decir lo mismo, pero sirve para que ustedes aprendan algo nuevo." La narración, en pasado, es lineal y avanza desde la

trampa tendida a Ruperto hacia el desbaratamiento de la misma y el triunfo del protagonista sobre el mal representado por Siniestro que configura una parodia de todos los villanos del cine y la literatura: él y su ayudante no logran llevar a buen puerto sus ideas, fracasan por sus propias equivocaciones y torpezas. En este caso, el género policial acostumbrado queda esfumado ya que el detective está descansando con sus amigos. El tono general del relato es irónico y abunda en juegos entre la connotación y denotación de ciertas frases, referencias intertextuales que, dado que no dificultan la lectura, se transforman en guiños para el lector adulto como, por ejemplo, "Es una tortuga muy veloz. Además, la liebre era tres veces más cara", en una clara alusión a la fábula de "La liebre y la tortuga".

3. Contenidos

■ Conceptuales

- ✓ La novela: acciones principales.
- ✓ Estructura de la secuencia narrativa: complicación y resolución.
- ✓ Personajes: función en el relato
- ✓ Recursos humorísticos: parodia, connotación y denotación, juegos de palabras, intertextualidad.

■ Procedimentales

- ✓ Reconocimiento de la organización de la trama y de los actantes narrativos.
- ✓ Identificación y análisis de los recursos empleados en el relato para producir risa.

■ Actitudinales

- ✓ Reconocimiento del valor de la escritura como instrumento para procesar la lectura.
- ✓ Valoración del placer producido por la lectura de novelas.

4. Propuestas de actividades

Antes de la lectura

■ Experiencias y conocimientos previos

- ¿Conocen a Roy Berocay? Entrar a la página de Alfaguara Infantil e investigar qué libros escribió y a qué otra actividad se dedica.
- Entrar a <http://bit.ly/esculturadelsaporuperto>. Leer la crónica y escuchar la entrevista. ¿Cuál es el personaje más famoso de Berocay? ¿Por qué la escultura fue colocada al borde el arroyo Solís?
- ¿Leyeron alguno de los libros del sapo Ruperto? Si lo hicieron, contar a los compañeros de qué tratan, quiénes son los otros personajes, cómo es Ruperto, quiénes son sus enemigos. Si no, buscar esa información en Internet. Armar una cartelera con todos los datos que saben o encontraron.

■ Trabajo con los paratextos

- Leer el título. ¿Qué elementos de la ilustración se podrían relacionar con las "vacaciones"? ¿Y con lo "siniestro"?
- Leer la contratapa. ¿Cómo responderían a la pregunta final? ¿Por qué?
- Leer el índice. Hojear el libro y detenerse en las ilustraciones. En parejas, escribir un pequeño relato que cuente lo que se imaginan que sucede en esta aventura de Ruperto.

Comprensión de la lectura

- Contestar.
 - a. ¿Cuál es el plan de Siniestro?
 - b. ¿Cómo consigue que Ruperto caiga en su trampa?
 - c. ¿Quién vence al final del relato? ¿Cómo?
- Listar los personajes en tres grupos:
 - Amigos de Ruperto:
 - Enemigos de Ruperto:
 - Personajes que ayudan a Ruperto sin ser sus amigos:
- Numerar las acciones más importantes de esta historia:

- _____ Ruperto, Tamara y sus amigos se van de vacaciones.
- _____ Ruperto, Tamara y sus amigos vuelven a irse de vacaciones.
- _____ Siniestro arma un complejo vacacional lleno de trampas.
- _____ Siniestro y Vladimiro huyen.
- _____ Tamara convence a Ruperto de vacacionar.
- _____ Todas las trampas que coloca Siniestro son derrotadas por el sapo.
- _____ Vladimiro, disfrazado de promotora, le regala una estadía a Tamara.

- Completar el cuadro para indicar cómo desbarata Ruperto las trampas.

	Trampa	¿Cómo las impide Ruperto?
1	Pelotas explosivas	
2	Inodoro explosivo	
3	Restaurante y serpiente	
4	Tarántula	
5	Piraña	
6	Rapto de Tamara	
7	Lechuza hambrienta	

Después de la lectura

- Siniestro es la caricatura del malvado, sin embargo nada le sale bien. ¿Qué cosas de "malo" hace o dice? Ubicarlas en el texto y charlar por qué son ridículas, exageradas o caricaturescas.
- Identificar las distintas frases con las que Siniestro " nombra " a Vladimiro. ¿Por qué son graciosas? Escribir las que Vladimiro –si se atreviera– podría decirle a su jefe.
- El narrador hace una serie de comentarios dirigidos directamente al lector. Localizarlos en el texto. Charlar acerca de qué tratan esos comentarios.
- En la página 9 Vladimiro dice que no pudo "pegar" un ojo. ¿Qué significa esa frase? ¿Por qué Siniestro le

contesta que él usa "pegamento"? Buscar en el relato más ejemplos de este tipo de juegos. Explicarlos.

- En la historia aparecen una liebre y una tortuga. ¿A qué fábula muy conocida aluden esos personajes? Indicar si en el texto hay alguna otra mención a personajes literarios.

5. Taller de escritura

- ¿Cómo habrán sido los folletos que Vladimiro le entregó a Tamara? Escribirlos, ilustrarlos y diseñarlos.
- Escriban un relato en el que cuenten qué les sucedió a Siniestro y Vladimiro con el camionero que los levantó en la ruta cuando huían.
- Inventar quiénes son los otros socios del Club del Mal del cual Siniestro es el 001. Dibujarlos y escribir debajo una pequeña descripción del malvado.
- Jeremías parece "entusiasmado" con Tamara. ¿Cómo se imaginan que le declararía su amor si no estuviera Ruperto? Escribir esa declaración.

6. Articulaciones interdisciplinarias

Temas transversales

■ Educación para la convivencia

- Charlen qué ha de sentir Vladimiro ante los malos tratos de Siniestro. ¿Cómo debe ser la relación entre las personas que trabajan, estudian o viven juntas? ¿Por qué? Imaginen que Vladimiro decide irse y le manda un mail contándole por qué lo abandona. Escribanlo.

■ Educación para la salud

- En la página 50 se nombra el cólera. Investigar qué es, cómo se contagia y de qué forma debe prevenirse. Preparar afiches para concientizar a sus compañeros y pegarlos en la escuela.

Conexiones curriculares

■ Con Ciencias Naturales

- Escribir una Enciclopedia del sapo Ruperto y sus amigos. Repartirse los animales: sapo, rana, zorrillo, tero, etc., escribir pequeños artículos enciclopédicos donde se describa cómo son, de qué se alimentan, dónde viven. Buscar imágenes y editar un pequeño libro.

■ Con Lengua

- Vladimiro tiene algunas faltas de ortografía. Buscar las reglas que les permitan corregir sus errores.

■ Con Literatura

- Leer otros libros de Ruperto y establecer las conexiones con este: aventuras, características de los personajes, recursos humorísticos...
- ¿A qué personaje de los cuentos de hadas les recuerda la serpiente? Lean "Blancanieves y los siete enanitos" y comparen al ofidio con la madrastra.

Redacción de actividades: Julieta Pinasco