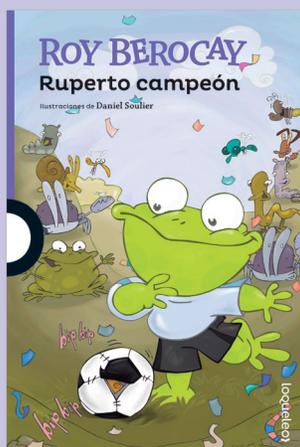


## Ruperto campeón

Roy Berocay



Ilustraciones: Daniel Soulier

Cantidad de páginas: 176

Formato: 13,5 x 20 cm

Serie: Morada

## Guía de lectura

### El autor

Nació en Montevideo en 1955. Es escritor, músico y periodista. Fue cronista policial de *El Diario*, de las revistas de humor *El Dedo* y *Guambia*, del semanario *Aquí*, la revista *Zeta*, corresponsal en Uruguay de la agencia *Reuters* y periodista en la sección cultural del semanario *Búsqueda*. También es músico y compositor. Integró como guitarrista, compositor y cantante los grupos uruguayos de rock y blues *El Conde de Saint Germain* y *La Conjura de los Necios*. Desde 2009 integra junto a sus hijos la banda de música para niños *Ruperto rocanrol*, con la que ha editado varios discos. En los últimos años han recorrido el país y viajaron a Colombia y a Argentina para presentar sus discos en múltiples ocasiones. Su obra literaria ha tenido diversos soportes: libro, cómic y CD-Rom; y ha sido editada en Argentina, México, Colombia y España y traducida a varios idiomas. *Pateando lunas* fue seleccionada en 1994 por la Secretaría de Cultura de México para su colección *Rincón de Lectura* (edición 90.000 ejemplares). Ha recibido varias distinciones, entre otras: Primer premio Ministerio de Educación y Cultura, 1990 y 2000; Premio Bartolomé Hidalgo 1992, 2003 y 2005, Primer premio municipal, 1992, Libro de Oro, 2001 y 2002 y Premio Bartolomé Hidalgo por su trayectoria en



el 2009. Es el creador del sapo Ruperto, el personaje más emblemático de la literatura infantil uruguaya. Entre otros títulos, ha publicado: *Pateando Lunas*; *Los telepiratas*; *Lucas, el fantástico*; *Babú*; *Las aventuras del sapo Ruperto*; *Ruperto detective*; *¡Ruperto insiste!*; *Ruperto de terror (La gran aventura)*; *Ruperto al rescate*; *El país de las cercanías*; *Ruperto y los extraterrestres*; *Ruperto y el señor Siniestro (otra vez)*; *Rocanrol*; *Ernesto, el exterminador de seres monstruosos (y otras porquerías)*; *El sapo Ruperto ¡en historietas!*; *Ruperto rocanrol y otras bobadas*; *Ernesto el exterminador y el increíble mundo más allá de Sayago*; *Ruperto y la comadreja robot (o el nuevo plan de Siniestro)*; *A jugar con el sapo Ruperto*; *Ruperto rocanrol 2. El secreto de la felicidad*; *El sapo Ruperto cómic* (tomos 1 al 7); *Leandro de la selva*; *El casamiento de Ruperto*, *El pollo loco* y *Ruperto y el increíble niño rodante*.

### Características generales de la obra

Una novela del sapo Ruperto es siempre una novela de humor. Pero también algo más. Es acción, es aventura. A lo largo de los 18 capítulos que componen el libro, se desarrolla en orden cronológico un recorrido lleno de goles y risas. Un campeonato alocado y, más que nada, épico, que cuenta con el pulso experto y sensible de Berocay. Estos personajes, que ya nos

acompañan desde hace mucho tiempo, forman parte de los mejores recuerdos de varias generaciones de lectores (nuestro querido batracio detective cumple en 2019 tres décadas develando misterios). Ruperto parece escrito desde siempre. Su mirada ingenua y bondadosa lleva al lector de la mano a la alegría y la emoción. Queremos acompañarlo, porque nunca nos defrauda.

Pero no todo son rosas. El peligro acecha disfrazado de dirigente de fútbol. Como era de esperar, el temible señor Siniestro ha urdido –junto a su torpe secuaz Vladimiro– un plan para eliminar al sapo más simpático del arroyo Solís Chico. Y usará recursos tecnológicos y otros no tanto. Que llevan, incluso, a poner en riesgo no solo la vida del detective, sino de la mismísima –gran jugadora de fútbol– Rana Tamara.

### Personajes

- Ruperto
- Tamara
- Siniestro
- Vladimiro
- Francesco
- Jeremías
- Rana Vieja

### Vinculación con el programa escolar

- Tercer grado. Lengua. Lectura. La lectura expresiva: de leyendas y fábulas.
- Quinto grado. Lengua. La información implícita. Lo dicho y lo sugerido en la novela.
- Quinto grado. Las narraciones con estilo directo, indirecto o ambos.

### En este libro conversamos sobre:

- Trabajo en equipo
- Cooperación
- Amistad
- Naturaleza
- Esfuerzo

## Propuestas de actividades

### Antes de la lectura

1. ¿Conoces al autor? ¿Has leído alguno de sus libros? ¿Cuáles son tus favoritos? Busca alguna de sus entrevistas en Internet.
2. Observando la portada y el título del libro: ¿Crees que se trata de una novela o una colección de relatos? Lee la contratapa. Allí siempre se adelanta información que te puede ayudar.
3. A partir de la ilustración de tapa, crea un breve texto donde se narre lo que sucede y un desenlace para la acción.
4. ¿Cuál será la aventura que vivirá Ruperto en esta ocasión?

### Y después de leer

1. ¿A qué hace referencia la sigla M. U. F. A.?
2. El autor, en primera instancia no menciona a todos los equipos que conforman los grupos del torneo. ¿Recuerdas cómo estaba compuesto el grupo A?

Grupo A			
---------	--	--	--

3. Siniestro usa un nombre falso para efectuar el sorteo. Marca la opción correcta:

TAMARA RANA

JOÃO BLASTER

FRANCESCO

4. Ruperto ve a sus rivales en forma muy particular. Sobre esto ¿recuerdas cuál es la regla fundamental del torneo según los organizadores?

5. Gracias al plan de señor Siniestro, ¿qué sucedía cuando el equipo de los batracios pateaba al arco en el primer partido? Marca verdadero o falso.

La pelota iba directo al arco

La pelota se frenaba e iba hacia atrás

La pelota se desinflaba

La pelota se volvía invisible

La pelota se iba muy alto

6. ¿Qué sucedió con el equipo de las víboras luego del episodio relatado en el capítulo 9?

7. ¿Qué querrá decir el autor en la página 117 cuando asegura que “los bichos no suelen pelear porque sí nomás”?

8. Escribe sinónimos para:

Ágil → \_\_\_\_\_

Fuerte → \_\_\_\_\_

Honrado → \_\_\_\_\_

### ¿Y si escribimos?

- Escribe en forma breve el reglamento de un campeonato de fútbol que pueda jugarse en el colegio. ¿Cuántos equipos habrá? ¿Se formarán grupos? ¿Cuántos jugadores entrarán a la cancha? Piensa en todo lo que debe tenerse en cuenta para el campeonato.
- Elabora un texto donde expliques brevemente cuál era el plan –esta vez– del señor Siniestro.
- Imagina que eres un periodista. Haz la crónica del partido final del libro.

