

guía

DE LECTURA > 2



EDELVIVES

ALA DELTA 

¡Mesa, tragame!

Gabriela Keselman
Ilustraciones
Marcelo Elizalde

La obra

Título **¡Mesa, tragame!** / Autora **Gabriela Keselman** / Ilustrador **Marcelo Elizalde** / ADR, 2 / 47 páginas

La autora

Gabriela Keselman nació en Buenos Aires, donde reside actualmente, pero vivió en Madrid algunos años escribiendo artículos, críticas y libros para niños. Ha publicado cerca de treinta libros infantiles que han sido traducidos a varios idiomas. En EE.UU. uno de sus libros fue seleccionado entre los mejores de 1999.

Argumento

Al oír las pisadas de Pepón *el Peleón*, a Luis se le ocurre decir «¡Mesa, tragame!», porque él y todos sus amigos temen a este grandulón. Pero lo que menos podía esperar era que, en verdad, la mesa se lo tragara.

En esta historia, cuando un niño quiere desaparecer y pronuncia estas palabras llega a Glup. Allí van a parar, además de Luis, Carlos, que huye del plato de puré que le preparó su madre, Nora, que quiere escapar de los besos de sus quince tías, y Ramiro, que quiere escapar de una inyección.

Finalmente, Pepón aterriza también en Glup, pues huye de las cuentas que le exige su maestra. Luis se arma de valor y vence el miedo que siente por Pepón. Juntos salen de Glup para jugar durante la hora de recreo.

Comentario

La autora, a través de la presentación de tres personajes secundarios, demuestra el miedo que siente el protagonista hacia Pepón, el antagonista.

Luis encuentra la solución a sus problemas cuando conoce las miserias y las limitaciones del enemigo, como no saber hacer unas simples cuentas. De esta manera, el protagonista aprenderá a no sobrevalorar tanto la valentía y la fuerza de Pepón y a verlo como un compañero.

La repetición del esquema literario cuando Luis en-

cuentra a cada uno de sus amigos facilita la lectura a los pequeños.

Temas

- La diferencia entre los problemas reales y los superfluos.
- La necesidad de enfrentarse a la realidad por difícil que esta sea.
- El miedo hacia otras personas porque no se las conoce en profundidad.
- La imaginación favorece la evasión en los momentos difíciles, pero también ayuda a enfrentarse a ellos desde otra perspectiva, menos dura y con una pizca de humor.

Reflexiones

Todas las personas, sean adultos o niños, en algún momento de su vida han querido desaparecer ante la presencia de alguien no deseado. Por lo tanto, cualquier persona se sentirá identificada en algunas situaciones de esta historia.

La autora recoge ese momento en el que una persona quiere desaparecer y, con mucha imaginación y humor, ofrece un refugio donde se espera encontrar la solución al problema. Como siempre, dicha solución está en uno mismo.



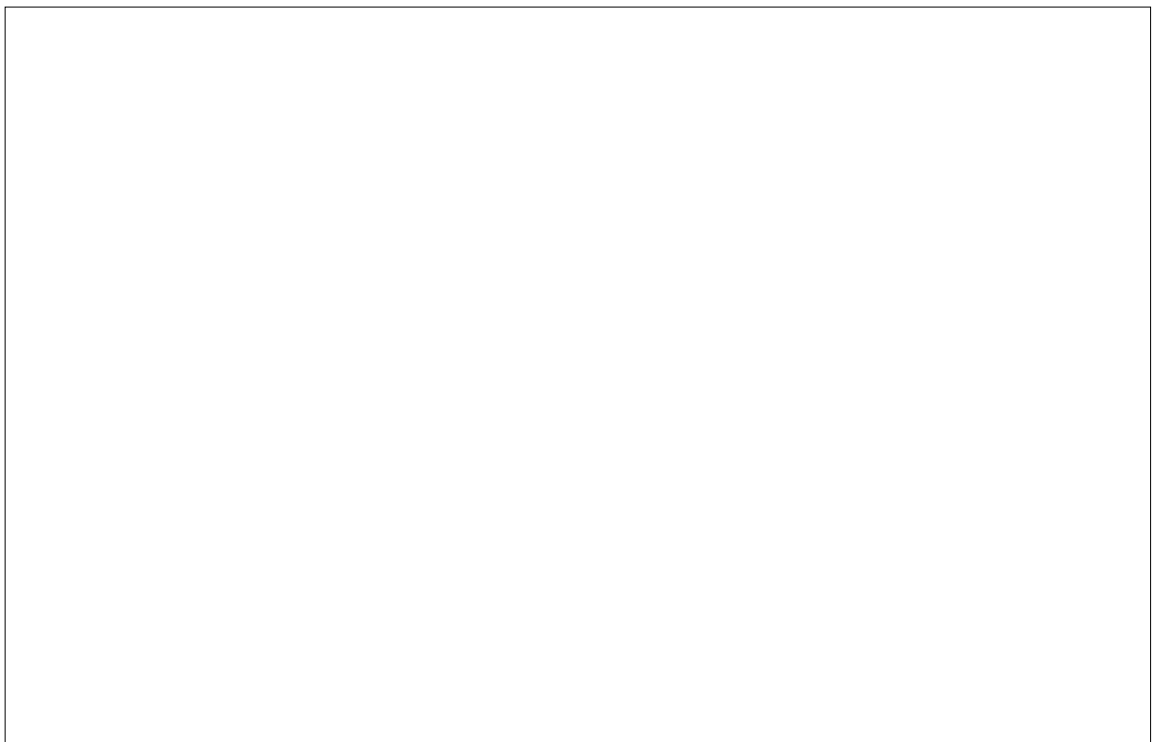
Vamos a despegar

1. Busquen en esta sopa de letras los nombres de los cinco personajes de esta historia: Luis, Carlos, Ramiro, Nora y Pepón.

A	S	M	P	T	N
N	O	P	E	P	O
U	L	U	I	S	R
Y	R	X	C	B	A
R	A	M	I	R	O
O	C	A	A	D	F



2. El título del libro es *¡Mesa, tragame!* Dibujen cómo se imaginan una mesa con boca para tragar lo que sea.



En pleno vuelo



1. Escriban una rima para el cartel de salida de Glup.



2. Cuenten:

Los paraguas que aparecen en la página 21.

Hay paraguas.

Las piernas que aparecen en la página 25.

Hay piernas.

Los objetos que aparecen en las páginas 32 y 33.

Hay objetos.



Aterrizando



1. Cada personaje, al caer en Glup, llegó con uno o dos objetos pegados o colgados en su cuerpo. Dibújenlos en los recuadros correspondientes.

LUIS	CARLOS	NORA	RAMIRO	PEPÓN
------	--------	------	--------	-------

2. Indiquen si son verdaderas o falsas las siguientes frases:

- a. Pepón tiene el pelo enrulado.
- b. Luis no se atreve a enfrentarse a Pepón.
- c. Ramiro invita a sus amigos a la fiesta de su cumpleaños.
- d. Todos los niños pronuncian "¡Mesa, tragame!" cuando quieren desaparecer.
- e. Glup es un refugio que existe realmente.

3. Escriban cuáles eran las mesas bajo las que se escondieron los personajes de esta historia y dónde estaban situadas.

Nora: la mesita de la entrada de su casa.

Luis:

Carlos:

Ramiro:

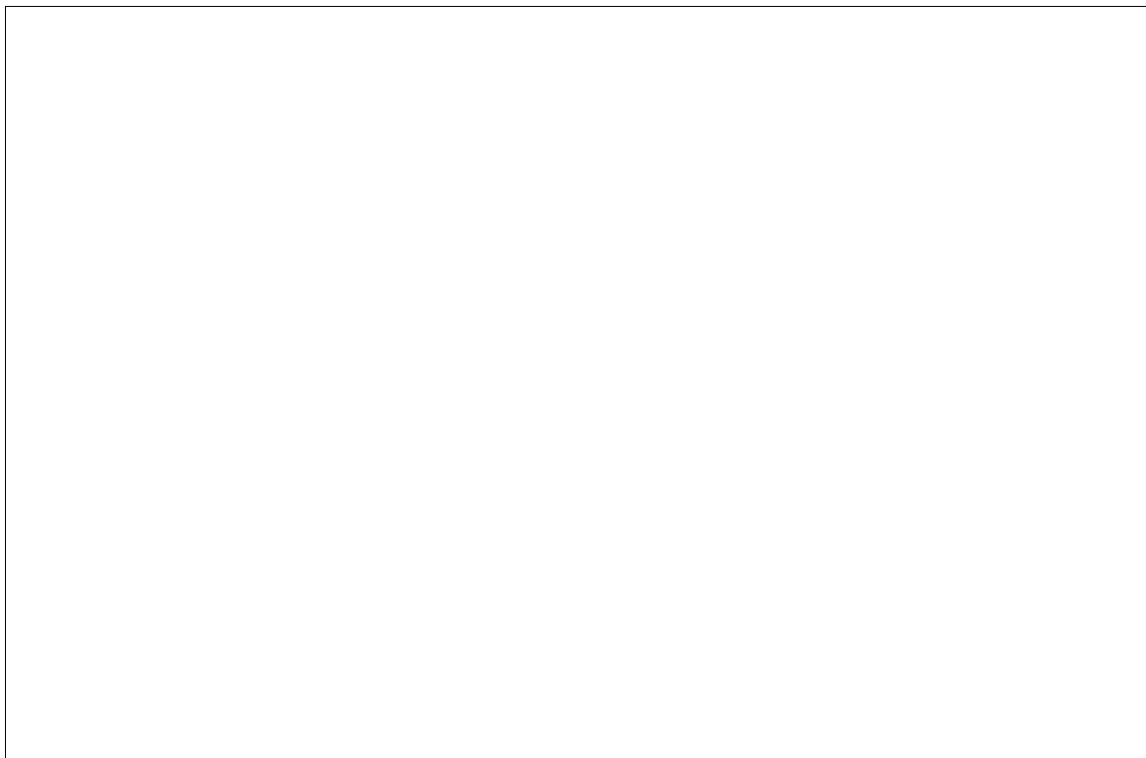
Pepón:

Taller de creatividad

1. Piensen y escriban los nombres que pondrían a las quince tías de Nora.

-----	-----	-----
-----	-----	-----
-----	-----	-----
-----	-----	-----
-----	-----	-----

2. Dibujen y coloreen una bonita invitación de cumpleaños para Pepón.





Sugerencia de actividades

Vamos a despegar

- **Frasas hechas.** A la hora de elegir el título la autora ha jugado con las palabras de una frase hecha como es "¡Tierra, tragame!".

Antes de iniciar cualquier actividad, explicaremos en clase el significado de dicha frase y pediremos a los niños que interpreten el título que ha propuesto la autora.

A continuación, sugeriremos a los/as niños/as que digan cuántas frases hechas conocen. Por ejemplo: "¡Al agua, pato!", "Estar en Babia",...

Con todas ellas haremos un mural que colgaremos de una de las paredes de la clase. Cada vez que un/a niño/a aprenda una frase hecha nueva, se irá añadiendo a la lista.

- **¿Adónde querés ir?** Pediremos a los/as niños/as que imaginen adónde les gustaría ir cuando pronunciaran las frases: ¡Tierra, tragame!, ¡Mesa, tragame! o ¡Pozo, tragame!...

En pleno vuelo

- **Glup.** Cuando los/as niños/as lleguen a la página 11, sabrán por fin qué es Glup; el cartel que aparece en la ilustración lo aclara. Sugeriremos que cada uno imagine cómo le gustaría que fuese este refugio cuando llegasen.
- **Veo, veo.** Pediremos a los/as alumnos/as que observen bien las ilustraciones del libro y que hagan una lista con todos los objetos que aparecen en ellas.

Aterrizando

- **Los peleones.** Siempre existe un niño en el colegio o en el barrio que, consciente o inconscientemente, atemoriza al resto de los niños. En el transcurso de la lectura comentaremos que Pepón es un niño temido, pero también un niño rechazado porque nadie lo quiere. Probablemente, excepto a Luis, no había invitado a nadie a su fiesta de cumpleaños. ¿Quizás no se atrevía a entregar a nadie la invitación después de haberlos atemorizado?

Es una buena ocasión para reflexionar en clase sobre el miedo a los/as niños/as que imponen la fuerza para hacer lo que ellos quieren, y hacer ver que cada uno tiene sus limitaciones y su manera de relacionarse.





Solucionario

Vamos a despegar

A	S	M	P	T	N
N	O	P	E	P	O
U	L	U	I	S	R
Y	R	X	C	B	A
R	A	M	I	R	O
O	C	A	A	D	F

En pleno vuelo

Hay 15 paraguas, 9 piernas y 7 objetos.

Aterrizando

1. Luis lleva pegada una figurita en el moflete y un capuchón de lapicera metido en la oreja.

Carlos tenía en la cabeza media cáscara de huevo y sobre la nariz un espagueti con tomate.

A Nora le queda colgando de la colita un chupete chupeteado.

Ramiro tiene abrazado a su oso de peluche y tenía un trocito de algodón en la nariz.

Pepón tiene un borrador sobre su cabeza y un pendiente de la seño deslizándose por su nariz.

2. a. Falso/ b. Verdadero/ c. Falso/ d. Verdadero
e. Falso.

3. Nora: la mesita de la entrada de su casa.

Luis: su mesa de la clase.

Carlos: la mesa de la cocina de su casa.

Ramiro: la mesa de la consulta del médico.

Pepón: la mesa de su profesora.



Fragmentos especiales

—¿Vos también venís a esconderte en Glup?
—preguntó Luis, divertido.
Nora miró a un lado y a otro. Luego susurró:
—Sí, estaba a punto de salir a jugar cuando...
—Sonó un ruido —adivinó Luis.
—Sí, tal cual.
—Pero no era un ruido cualquiera —siguió Luis.
—No, eran los tacones de mis quince tías que venían de visita. Me dio vergüenza saludar a tanta gente.
Me escondí debajo de la mesita de la entrada.
Cerré los ojos y pedí: ¡¡¡Mesa, tragame!!! (pág. 24)

Tenía un borrador haciendo equilibrio sobre su cabeza. Un aro que la seño había perdido se deslizaba por su nariz como por un tobogán.
Y unas hojas de ejercicios volaban alrededor como avioncitos.
Tenía las cejas juntas y el puño cerrado.
A Luis se le puso el flequillo de punta.
No podía pedir ¡¡¡Mesa, tragame!!! porque la mesa ya se lo había tragado.
No podía huir hacia la salida porque las piernas le temblaban como un flan casero. No le quedaba más remedio que enfrentarse con su horripilante problema: ¡Pepón el Peleón! (págs. 39-40)

