

**TÍTULO**

El pirata Garrapata en África

**AUTOR**

Juan Muñoz Martín

**TEMAS**Humor.  
Interculturalidad.  
Animales**COMPETENCIAS**Comunicación  
lingüística**RELACIÓN  
CON OTRAS ÁREAS**Conocimiento  
del Medio

Nº DE PÁGINAS: 144

# Piratas en la selva

**POR QUÉ  
LEER ESTE LIBRO**

Porque los disparates y las situaciones absurdas aseguran el entretenimiento. Permite, además, un acercamiento original a los animales característicos de África.

**RESUMEN  
DEL ARGUMENTO**

Garrapata y su tripulación reciben noticias de Floripondia, la amada de Garrapata: está en África y ha sido apresada por la tribu de los tragaldabas, unos caníbales de cuidado. Parten de inmediato en su rescate, y a lo largo del viaje se suceden peligros y situaciones que, con mucho humor e imaginación, consiguen superar. Al final logran salvar a Floripondia, aunque por los pelos.

**PARA QUIÉN  
ES ESTE LIBRO**

Para los que disfrutan con el ritmo rápido de la narración y con un sentido del humor muy disparatado.

**PROPUESTA DE ACTIVIDADES****INDIVIDUAL**

Pide a tus alumnos que realicen una pequeña tira cómica sobre estos tres **momentos clave** de la obra:

1. La paloma mensajera viene al *Salmonete II* con noticias de Floripondia (capítulo 1).
2. Los piratas están en el poblado de los indígenas «peluqueros», con el rey Katapumba (capítulo 6).
3. Los piratas huyen de los tragaldabas (capítulo 12).

**PAREJAS**

Un aspecto divertido de la obra es la invención de un **lenguaje indígena** africano: «bakelita, bakelita» significa que quieren comida (pág. 27); «kamaka, kamaka», que tienen sueño (pág. 28); «bugui, bugui», a bailar (pág. 110). Forma parejas y animalos a imaginar otras posibles expresiones para exponerlas después al resto de la clase.

**GRUPO**

En la obra aparecen muchos **animales** que habitan en África: leones, rinocerontes, avestruces, búfalos, cocodrilos... Recordadlos entre todos y desafíalos a continuación a jugar al ahorcado con estos animales. Primero haz tú el juego en la pizarra, y después animalos a jugar en grupos de tres o cuatro.

**CONOCIMIENTO DEL MEDIO**

Aprovechando la *Nota del autor* del capítulo 14, propón a tus alumnos que ubiquen el relato en el espacio y en el tiempo. Explícales que en la época del relato, el siglo XIX, existía en África la **esclavitud**. Después pídeles que releen el capítulo 2, donde se produce una compraventa de esclavos, y entablado un coloquio: ¿qué significa ser esclavo?, ¿qué otros casos conocen?, ¿existe todavía la esclavitud?, ¿es justificable?

**TALLER DE ESCRITURA**

En el capítulo 6, el hechicero Zambomba prepara una pócima para el rey Katapumba, quien grita entre temblores que se va a morir. Propón a tus alumnos que inventen una **receta** para curar al rey, indicando: *1. Ingredientes. 2. Preparación.* Para ilustrar la receta, pídeles que se dibujen a sí mismos como hechiceros.

