Análisis de personajes

Nombre: _____

Fecha: _____

Completa la tabla sobre los dos personajes principales: resume su papel en la historia y su relación con el otro personaje; elige las descripciones que encajan; y da pruebas del relato para cada una.

Elige entre: optimista · confiado · irritable · astuto · vengativo · amigable (una descripción puede aplicarse a más de un personaje).

Nombre	Relación con los otros personajes	Papel en la historia	Descripción del personaje	Pruebas del relato
JOHN CLAVERHOUSE				
EL NARRADOR				

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Emparejamiento

Nombre: _____

Fecha: _____

1. Empareja cada fragmento del relato con una imagen. Traza una línea para unirlos.

1 *Después de una paciente espera, llegó el día y la hora de poner en práctica mi maquinación. Con halagos atraje al animal, y un pedazo de carne con estricnina hizo el resto.*

2 *Y sin embargo, frente al hambre y al invierno, allá iba, lleno de regocijo, en busca de una cesta de truchas, simplemente porque «le volvían loco».*

3 *Tomé un atajo y pronto llegué a la cima de la montaña, que bordeé ocultándome, hasta avistar el valle en el cual el riachuelo formaba una pequeña cascada y más allá una laguna límpida y tranquila que reposaba entre los matorrales.*

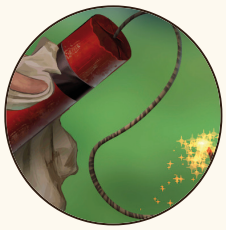
4 *Vi que Claverhouse arrojaba la red y el morral al suelo y sacaba del bolsillo algo parecido a una vela gruesa y grande.*

5 *Nunca hubiera creído que un hombre de su aspecto poseyese tal ligereza, pues Claverhouse corría con una velocidad asombrosa.*

6 *Y ya su risa infernal no resuena entre mis queridas montañas ni me mortifica la aparición de su estúpida cara de luna.*

A 

B 

C 

D 

E 

F 

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Glosario

Nombre: _____

Fecha: _____

Rubicundo: colorado; de buen color y que parece gozar de completa salud

Antojo: deseo apremiante y pasajero, habitualmente caprichoso

Gargantuesca: enorme

Alba: primera luz del día, antes de salir el sol

Paroxismo: grado de mayor exaltación de un sentimiento o estado de ánimo

Campiña: gran extensión de terreno llano, en especial la dedicada al cultivo

Redil: recinto cercado en el que los pastores guardan el ganado

Estricnina: sustancia venenosa de sabor amargo que se extrae de la nuez vómica

Troj: espacio limitado por tabiques para guardar frutos y cereales

Hórreos: construcción de madera levantada sobre pilares para guardar el grano

Ribazo: terreno con pendiente pronunciada entre dos zonas de distinto nivel

Perra de aguas: raza canina utilizada como pastora, ayudante en barcos y en la caza

Inveterado: antiguo y arraigado; referido a costumbres o creencias

Límpida: pura, transparente

Vadear: pasar un río por el vado o por un sitio donde se pueda hacer pie

Gutural: sonido que se articula en la garganta

Remanso: lugar de una corriente donde el agua fluye lentamente o se detiene

Pasadera: tabla o piedras colocadas sobre una corriente para atravesarla a pie

Hondonada: terreno más hondo que las zonas que lo rodean

ANTES DE LEER

¿Alguna vez te ha molestado alguien sin una buena razón? ¿Por qué pequeñas cosas de otras personas pueden resultar tan irritantes?

¿Es justo no soportar a alguien porque siempre está alegre? ¿Por qué sí o por qué no?

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas.

1. ¿Qué rasgos faciales hacen que John Claverhouse tenga cara de luna? Selecciona todas las correctas.

- [a] Labios grandes y expresivos
- [b] Pómulos muy separados
- [c] Barbilla y frente que se funden con las mejillas
- [d] Mechones tupidos de pelo pálido
- [e] Nariz ancha, carnosa y chata
- [f] Ojos grandes y redondos
- [g] Nariz en el centro de la cara

2. ¿Por qué el narrador odia a John Claverhouse?

- (a) Porque mató a su madre
- (b) Porque le robó a su mujer
- (c) Porque hace comentarios groseros constantemente
- (d) No puede explicar exactamente por qué

3. ¿Qué saca de quicio al narrador de John Claverhouse?

- (a) Su risa
- (b) Que posea la casa más grande de la ciudad
- (c) Sus hijos
- (d) Que tenga más ganado que él

4. ¿Qué es lo primero que el narrador le hace a John Claverhouse, en secreto, por la noche?

- (a) Matar a su gato
- (b) Robarle el oro
- (c) Soltar su ganado por los campos
- (d) Esconderle todas sus pertenencias favoritas

5. ¿Cómo mata el narrador al perro de John Claverhouse?

- (a) Le dispara con un rifle
- (b) No lo mata, solo lo roba
- (c) Lo envenena
- (d) Lo decapita con un hacha

6. ¿Qué hace John Claverhouse después de descubrir que su granero se ha quemado?

- (a) Cae de rodillas, llorando de desesperación
- (b) Pierde los nervios y grita al narrador
- (c) Se ríe y corre entre los restos humeantes
- (d) Se va a pescar truchas

7. ¿Qué dice el narrador que le habría permitido perdonar a Claverhouse «el crimen de existir»?

- (a) Si le hubiera dado su granero
- (b) Si hubiera sido su hermano
- (c) Si se hubiese disculpado
- (d) Si hubiera parecido menos alegre en su desgracia

8. ¿Cómo consigue el narrador obligar a Claverhouse a abandonar su hogar?

- (a) Incendia su casa
- (b) Libera una plaga de insectos en su casa
- (c) Hace que la hipoteca de Claverhouse pase a un prestamista tacaño
- (d) Sus acciones previas causan tal pena a Claverhouse que ya no soporta vivir allí

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

9. ¿Qué decide hacer el narrador después de que John Claverhouse le cuenta la historia de su hijo jugando junto al río?

(a) Marcharse y no volver nunca más

(b) Intentar ser más tolerante con sus vecinos

(c) Matar a John Claverhouse

(d) Comprarse tapones para los oídos para no oír la risa de Claverhouse

10. ¿Por qué el narrador no quiere simplemente disparar, apuñalar o golpear a Claverhouse?

(a) Porque no tiene pistola, puñal o bate

(b) Porque aborrece la torpeza y la brutalidad

(c) Porque quiere que sufra mientras muere

(d) Porque no quiere hacerle daño

11. ¿Cuánto tiempo le lleva al narrador elaborar su plan?

(a) 2 meses

(b) Menos de un día

(c) 1 semana

(d) 10 años

12. ¿Qué animal compra y entrena el narrador?

(a) Una perra de aguas

(b) Un gato negro

(c) Un sabueso

(d) Un periquito azul

13. ¿En qué se centra el entrenamiento del animal?

(a) Cazar animales grandes

(b) Traer los palos que se lanzan al agua sin jugar con ellos

(c) Esperar escondida detrás de un árbol y salir corriendo de repente

(d) Dar la patita

14. ¿Qué día de la semana sale Claverhouse a pescar una última cesta de truchas?

(a) Lunes

(b) Domingo

(c) Sábado

(d) Jueves

15. ¿Cuál es el sistema de Claverhouse para atrapar truchas?

(a) Usa dinamita

(b) Les dispara

(c) Las pesca con red y morral

(d) Belona las caza y se las trae

16. ¿Qué aterriza a los pies del narrador después de la explosión?

(a) Un collar de perro

(b) Un ojo

(c) La cabeza de Claverhouse

(d) Un montón de truchas

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Test

Nombre: _____

Fecha: _____

17. ¿Cómo mata el narrador a John Claverhouse?

(a) Entrena a Belona para que le haga caer al río justo cuando él lanza un cartucho de dinamita

(b) Entrena a Belona para que persiga a Claverhouse con un cartucho de dinamita lanzado al río

(c) Entrena a Belona para que ataque y mate a Claverhouse

(d) Envenena una botella de whisky que Belona trae del bosque a Claverhouse

Si lo lees en la app iClassics

Responde estas preguntas extra sobre lo que descubres mientras lees:

1. ¿Qué hace John Claverhouse cuando lo tocas en la página 2?

2. ¿Qué aparece en pantalla después de que el narrador tire el bistec al perro Marte?

3. ¿Qué sucede cuando la rueda de la fortuna del John Claverhouse Show cae en el cohete?

4. ¿Qué puedes hacer al tocar el cartucho de dinamita de Claverhouse?

5. ¿Qué aparece en la luna al final del relato?

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Piensa como un detective

Nombre: _____

Fecha: _____

Responde con frases completas. Apoya tus ideas con pruebas del texto.

1. El narrador dice que odia a Claverhouse sobre todo por su alegría. ¿Es una buena razón para odiar a alguien? ¿Qué sugiere el relato sobre la envidia y el resentimiento?

2. Todo el relato lo cuenta el narrador, que cree que su plan es astuto y justificado. ¿Podemos fiarnos de él? Busca pasajes en que su versión parezca poco fiable.

3. London hace a Claverhouse alegre y al narrador frío y calculador. ¿Cómo influye ese contraste en lo que sentimos hacia cada uno y de dónde viene el humor?

Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado

Taller de escritura

Nombre: _____

Fecha: _____

Para cada situación, explica qué crees que haría cada personaje y por qué, según las descripciones y las pruebas de tu tabla de personajes.

a. Funcionarios del gobierno local llaman a las puertas para explicar que una nueva carretera exigirá demoler sus propiedades.

b. Reciben una llamada que dice ser de su banco y que les pide nombre, dirección, datos bancarios y contraseña secreta.

Ampliación: elige una situación y escríbela como relato corto con inicio, nudo y desenlace, en primera persona de uno de los personajes e imitando el estilo de London.



Vive el relato en la app iClassics
Interactivo · Inmersivo · Ilustrado