

a Salta:
la ciudad que dio lugar
a mis fantasías.

Sierra, Andrés Justiniano
La hamaca. - 1a ed. - Salta : Fondo Editorial Secretaría de Cultura
de la Provincia de Salta, 2012.
48 p. : il. ; 21x30 cm. - (Fábulas como las de antes; 2)

ISBN 978-987-28355-2-1

1. Literatura Infantil Argentina. 2. Fábulas. I. Título
CDD A863.928 2

Fecha de catalogación: 16/08/2012

COLECCIÓN
FÁBULAS
COMO LAS DE ANTES

www.andressierra.com.ar

Coordinación general de edición: Rosanna Caramella de Gamarra
Armado y diagramación: Andrés Sierra
Asesoramiento pedagógico: Luz Vidal
Corrección: Mercedes Ruiz de los Llanos

©2014, FONDO EDITORIAL / SECRETARÍA DE CULTURA
DE LA PROVINCIA DE SALTA
A4400DMJ Caseros 460
Tels. (0387) 421-5763 / 421-6285
secretariodecultura@culturasalta.gov.ar
Salta-Argentina

ISBN 978-987-27735-0-2
Hecho el depósito legal
Impreso en la Argentina

Todos los derechos reservados.

FONDO EDITORIAL
SECRETARÍA DE CULTURA DE LA PROVINCIA DE SALTA

AUTORIDADES

Gobernador
Dr. Juan Manuel Urtubey

Vicegobernador
Sr. Andrés Costas Zottos

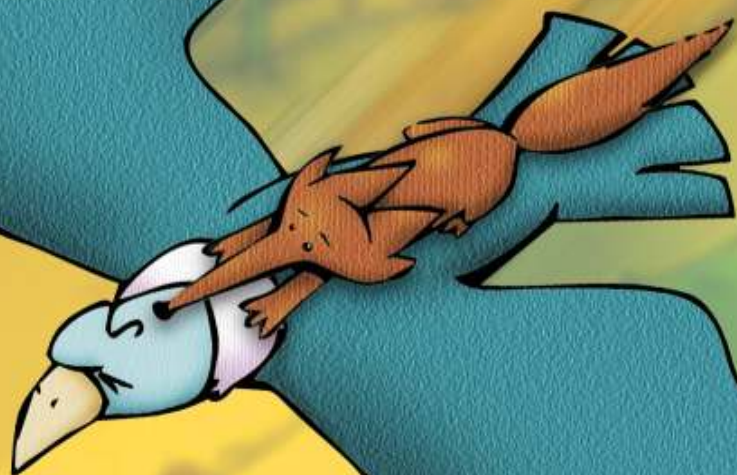
Ministro de Cultura y Turismo
Dr. César Mariano Ovejero

Secretario de Cultura
Prof. Sergio Mariano Bravo

Coordinador General de Cultura
Dr. Santiago Suñer

Andrés Justiniano Sierra

EL LUGAR SECRETO



 **FONDO EDITORIAL**
Secretaría de Cultura
de la Provincia de Salta

Por los restos de un antiguo camino Inca en la cima de un cerro, Atuq, el zorro, corría y saltaba entre las pircas de regreso a su casa.





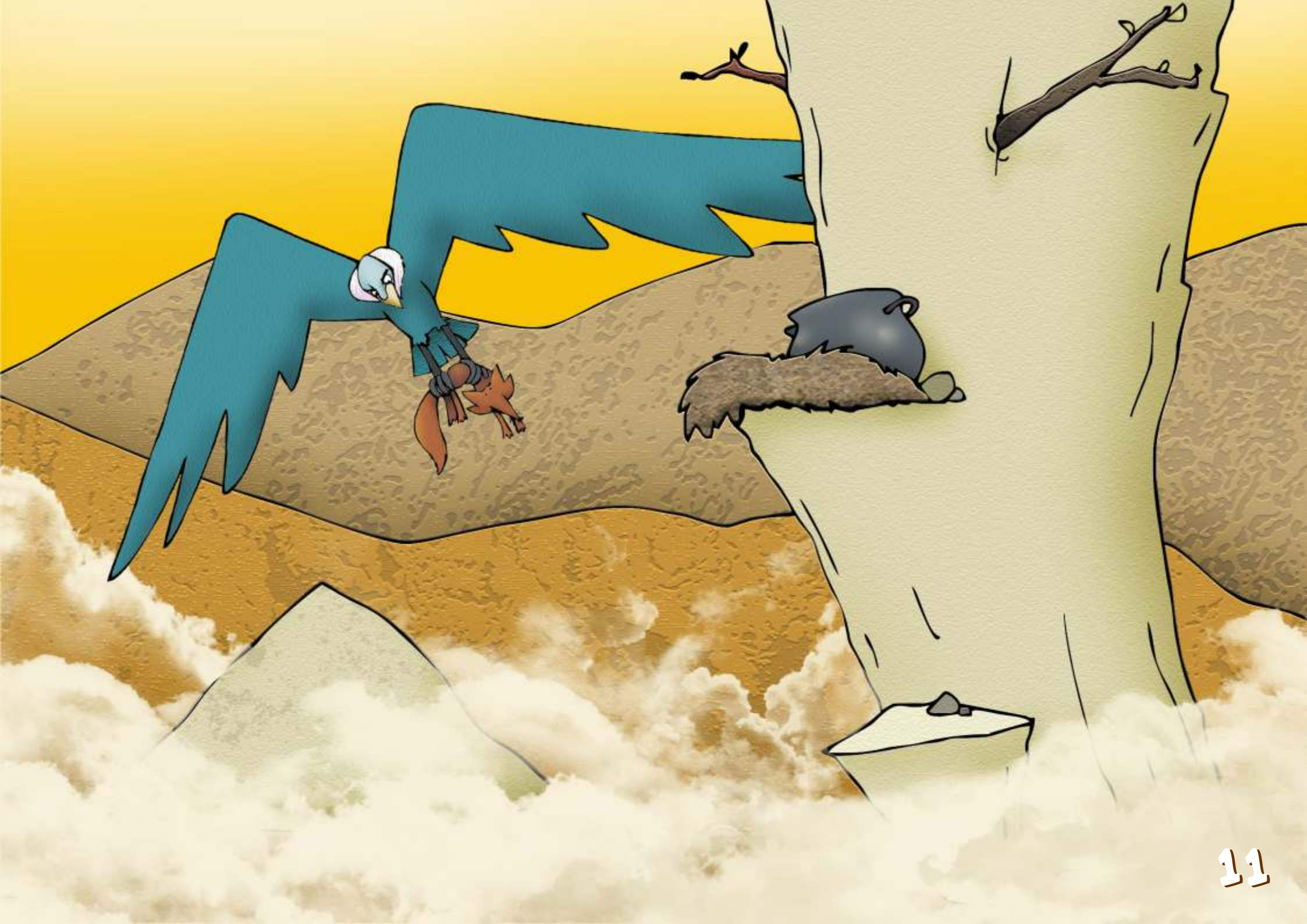
De pronto, el cielo se oscureció cuando por encima pasó volando un gran cóndor, que se posó imponente frente a él. Ante las alas desplegadas del ave, el zorro no tenía espacio para un escape y fue apresado.





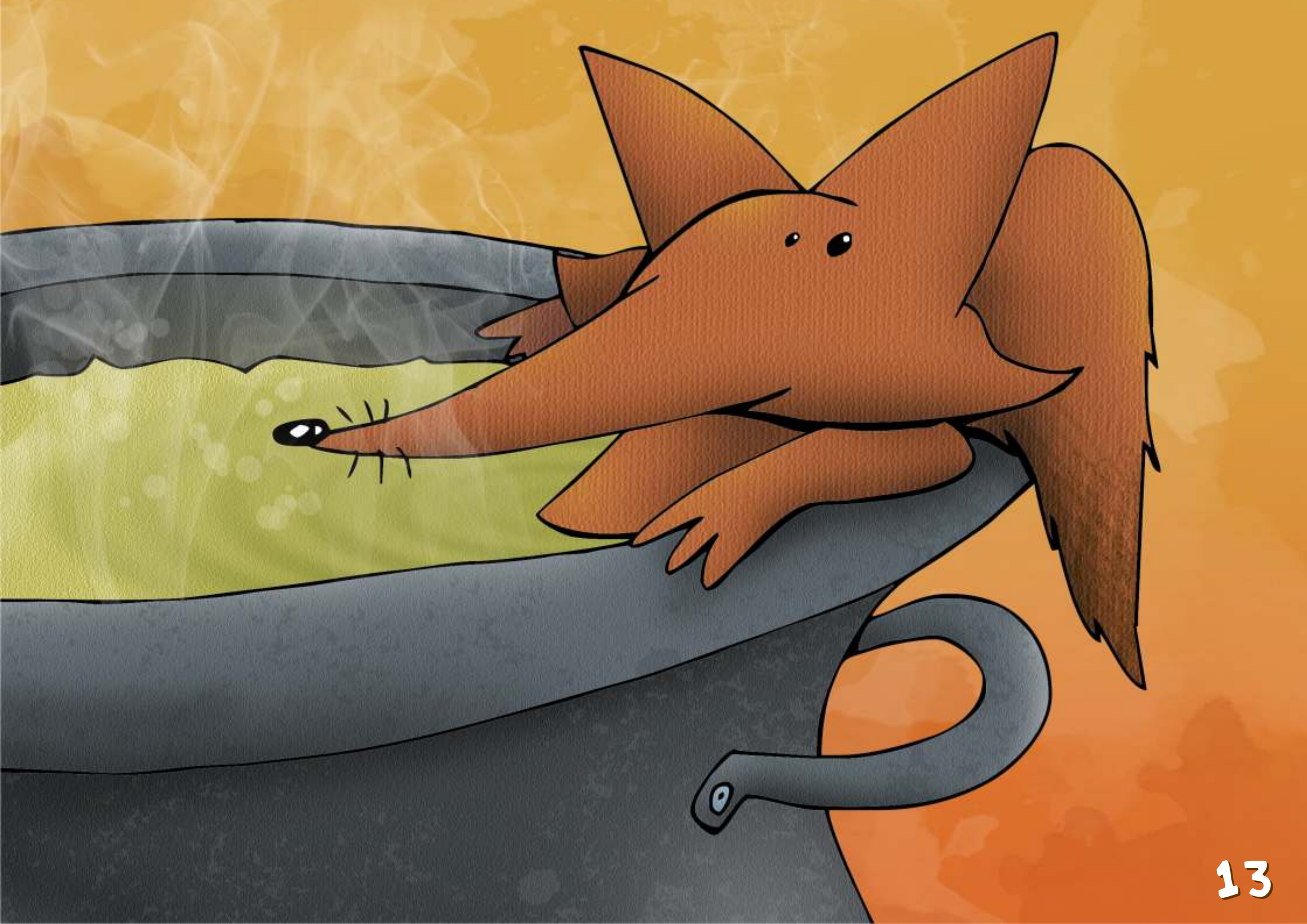
Con el zorro colgando como un muñeco de trapo, P´axra se elevó a través de las espesas nubes y se dirigió hacia su nido en uno de los riscos de la montaña, lo soltó justo dentro de una olla, que ya estaba lista para cocinar... ¡un guiso de zorro!





Como Atuq era muy inteligente, desde la olla le dijo al cóndor que acababa de aterrizar: — Al parecer estás muy hambriento pero, como dice el refrán: “soy pan para hoy, hambre para mañana”.





Entonces el pájaro, sin darse cuenta de que estaba entrando en el juego del zorro, contestó: — ¡Pues yo tengo hambre hoy! Y tú estás lo suficientemente gordito para que quede satisfecho por unos cuantos días.

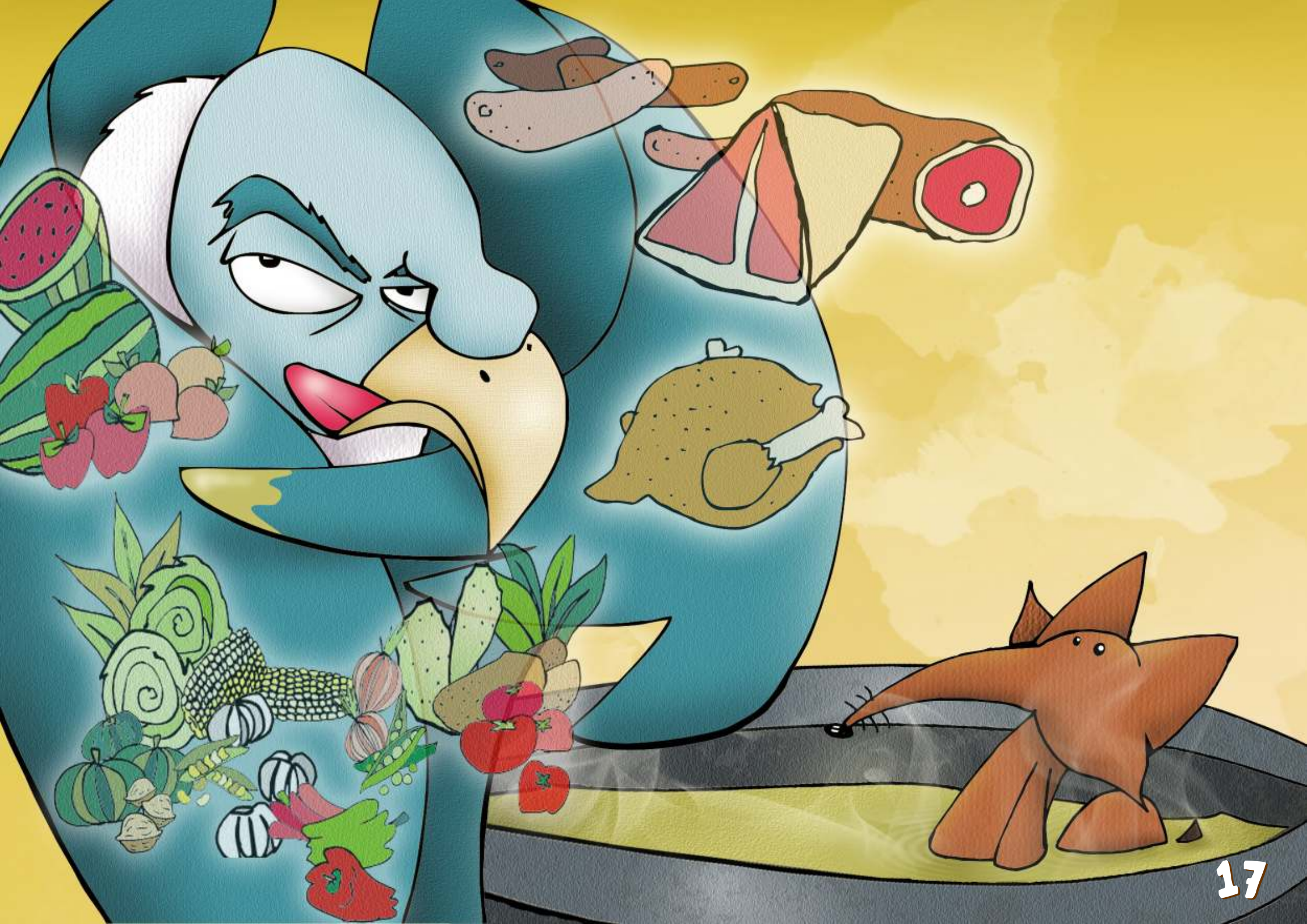




— ¿Y sabes por qué estoy gordito? — dijo Atuq — Porque yo tengo la manera de conseguir alimentos sin fin en un lugar que sólo yo conozco, y ese secreto se perderá si me comes.

El cóndor mojó la punta de su ala en la sopa, se lamió las plumas y se imaginó rodeado de comida, gordo y satisfecho. Entonces le preguntó: — ¿Y de qué tipo de alimentos estaríamos hablando?

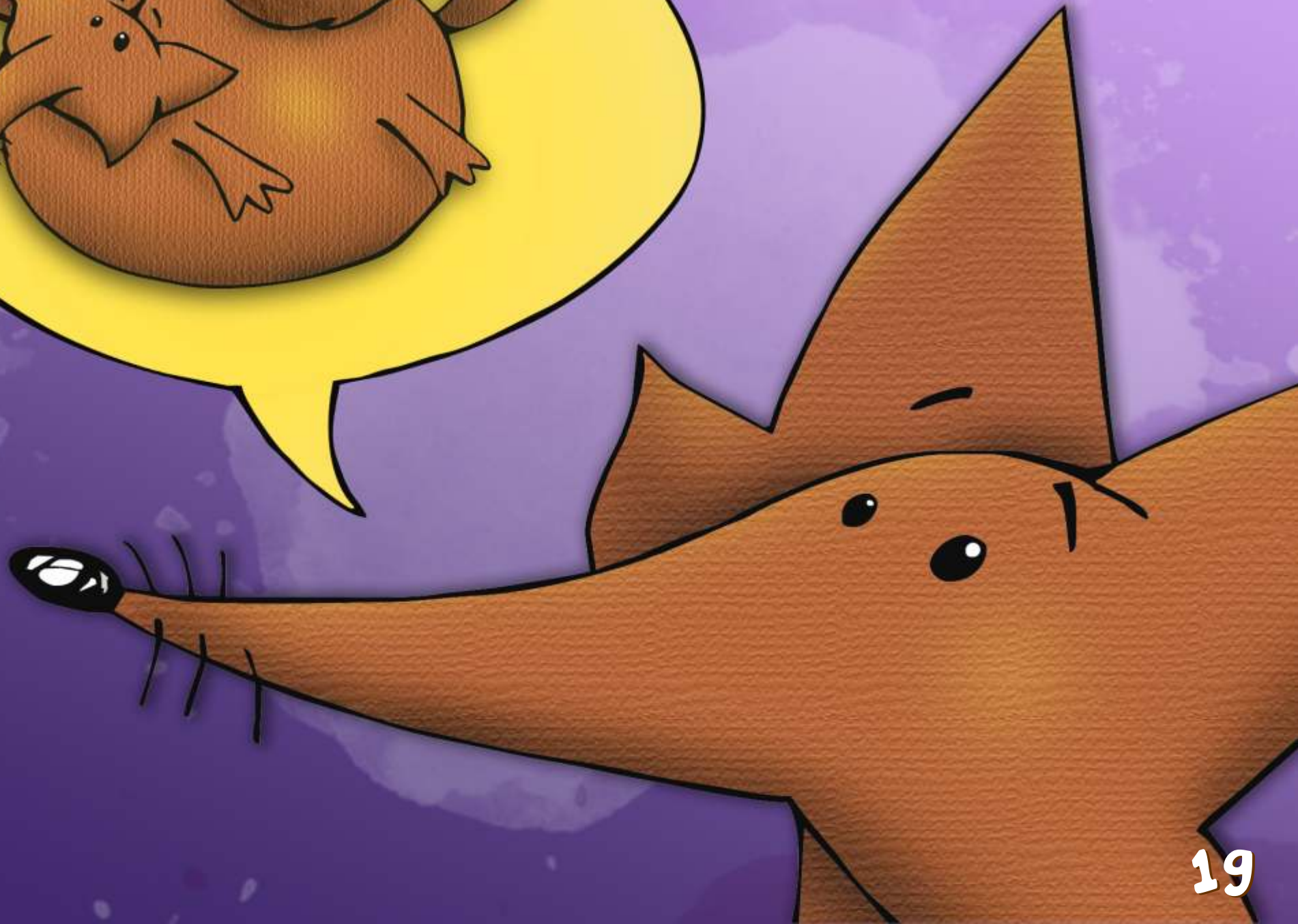




El zorro dijo: — Todo lo que te imagines: ¡carnes, frutos, semillas y granos! — y continuó inventando — La última vez comí tanto y mi panza se infló de tal manera que mis patas no tocaban el suelo.

— Haremos lo siguiente — dijo P´axra —, llévame hasta tu lugar secreto, si hay tanto alimento como dices, te dejaré libre. Si no... ¡te comeré al instante!

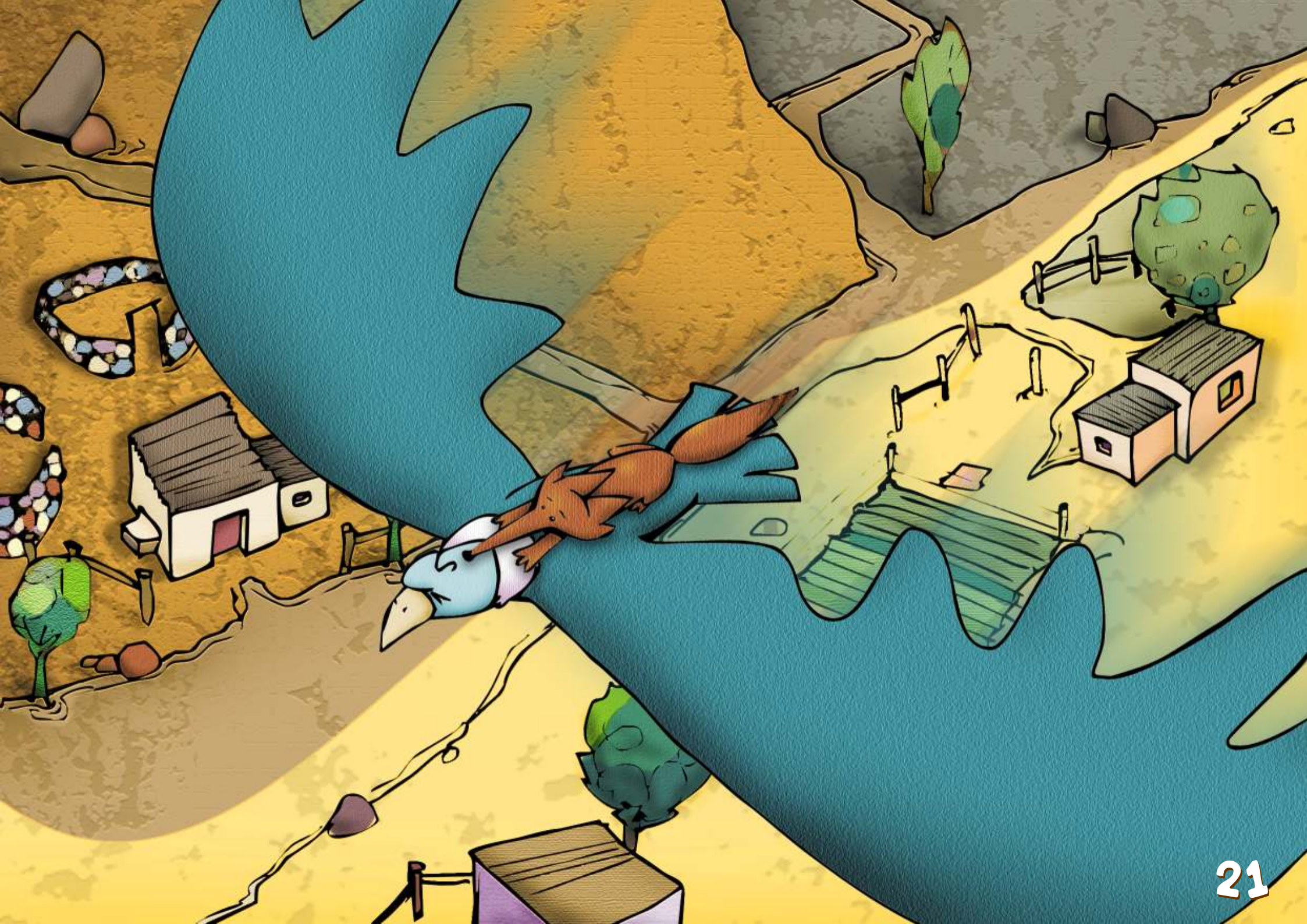




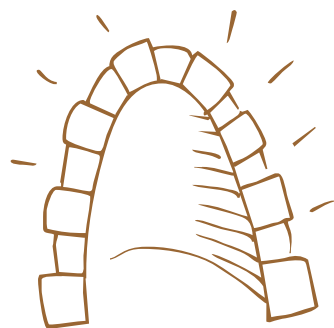
Atuq se subió sobre la espalda de P´axra, y comenzaron a volar guiados por el zorro que trataba de recordar algún lugar en el que hubiese tanta comida como le había prometido al cóndor.

Descendieron entre los cerros durante largo rato, planeando y zigzagueando hasta adentrarse en un valle con algunos ranchos y corrales.





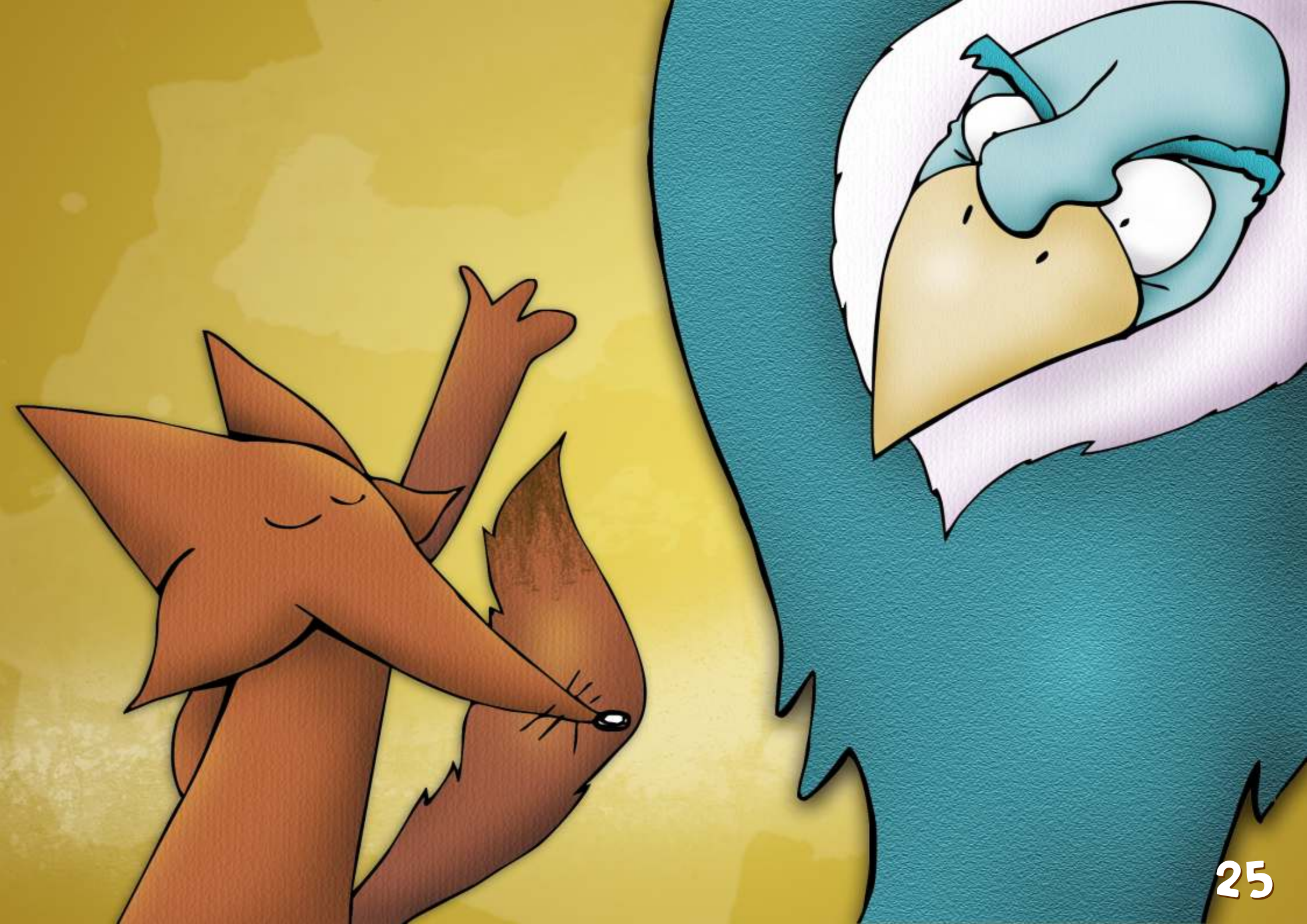
De pronto el zorro señaló unos paredones de roca en el cerro e hizo aterrizar al cóndor frente a la gran entrada de un túnel profundo y oscuro, con piedras en forma de arco y grande como la boca de un gigante.





Atuq dijo: — Al otro lado del túnel encontrarás el lugar secreto — y queriendo irse disimuladamente prosiguió: — Ya he cumplido con mi parte, me vuelvo a mi casa pues tengo cosas que hacer.





P´axra, que era muy desconfiado, lo detuvo con la fuerte garra de su pata y gruñó: — Aún no veo la comida que prometiste — y exclamó empujándolo — ¡Vamos, tú vas delante!

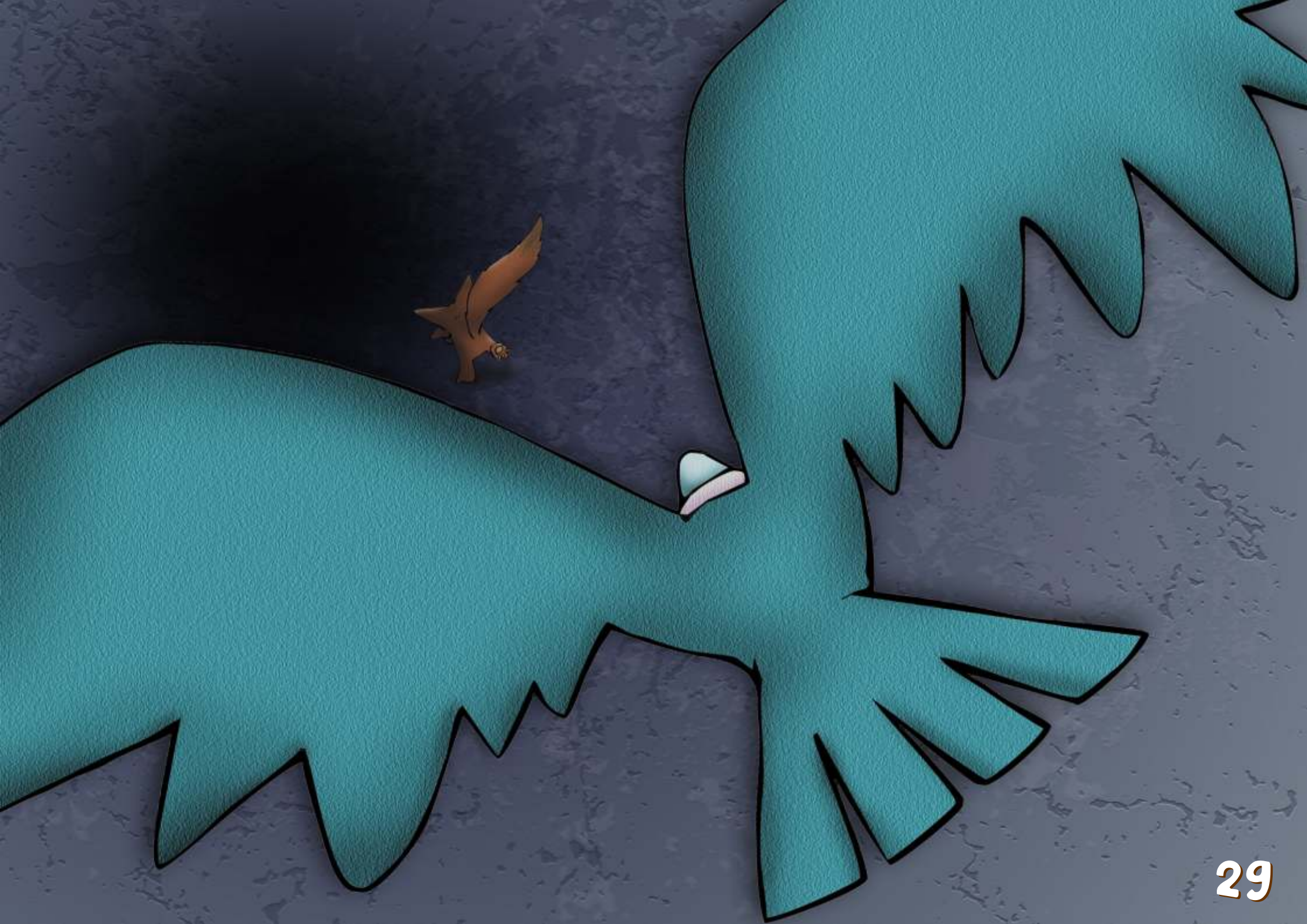




Pero el zorro se escabulló por el túnel a toda velocidad, rogando encontrar una vía de escape por el otro lado de la oscuridad; el cóndor fue volando tras él, haciendo un gran esfuerzo para tratar de ver en la penumbra.

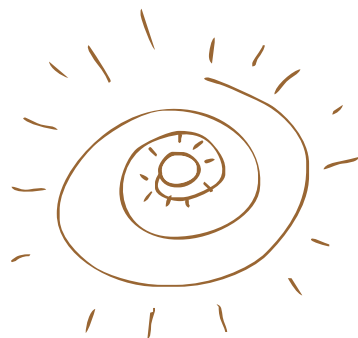
Avanzaron así, hasta que todo se puso tan negro que P´axra ya no vio más, ni al zorro ni el camino, y se sintió engañado, desesperado y con un poco de temor.





De pronto, una extraña luz comenzó a avanzar hacia ellos desde la profundidad del agujero.

El cóndor, asustado, salió volando en sentido contrario, en busca de la boca del túnel, tratando de escapar del tremendo ruido y la monstruosa luz que se acercaban rápidamente hacia él.

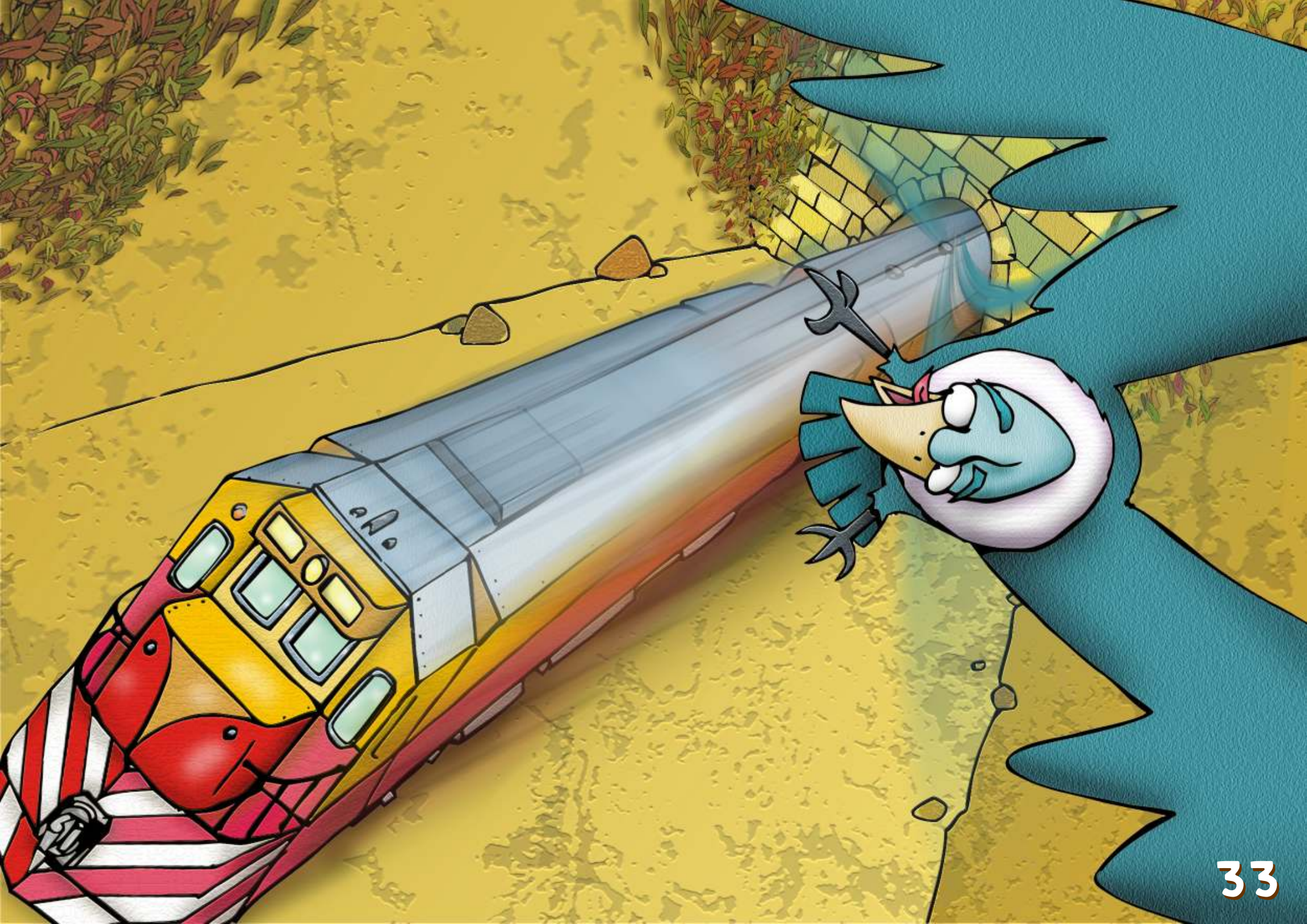




El pájaro llegó a la salida del túnel con el último aliento, y justo cuando alcanzó a ascender hacia el cielo, un interminable tren le pasó debajo haciendo que se aflojaran las plumas de su cola.

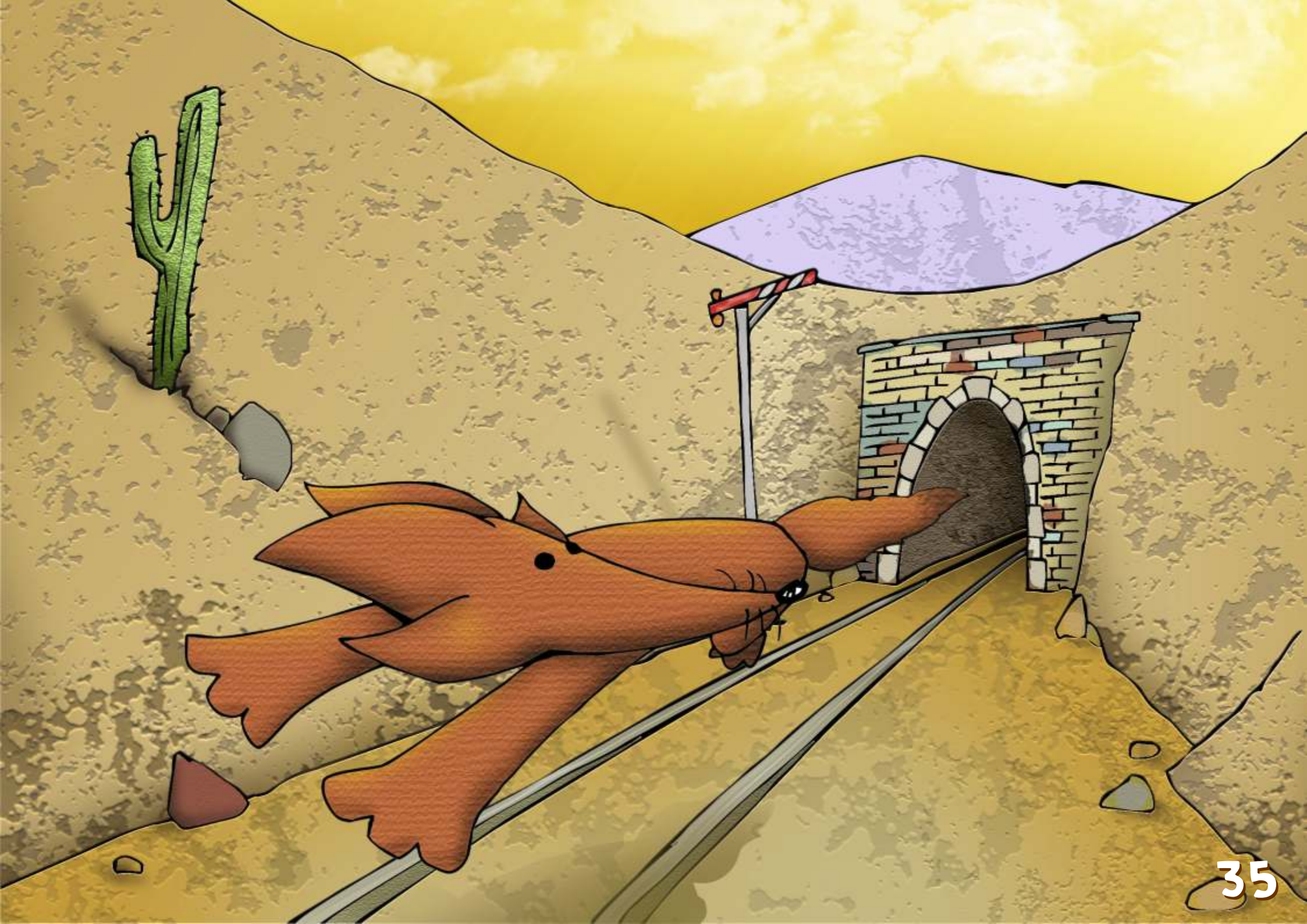
“¿Pero dónde se metió el zorro?”, pensó el jadeante P´axra.





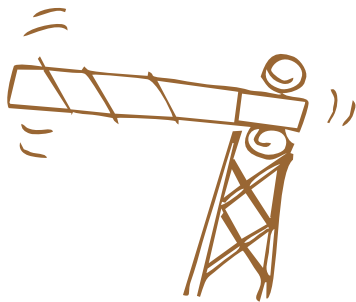
Atuq, que era pequeño y escurridizo, había logrado refugiarse en unos huecos en la pared de piedra del túnel, y una vez que el tren pasó corrió hasta la salida, así logró escapar de la voraz ave y obtuvo la libertad.





Moraleja:

“Gracias a la ambición del cóndor y al tren el zorrillo tuvo la oportunidad de escapar. Al que quiere más de lo que puede comer, la gula no lo deja pensar.”



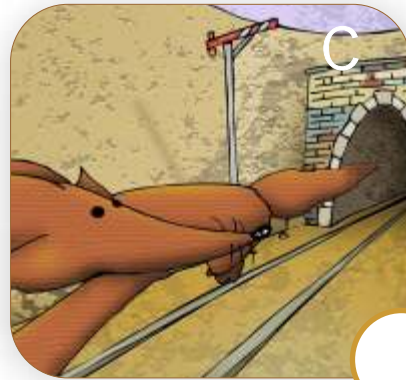
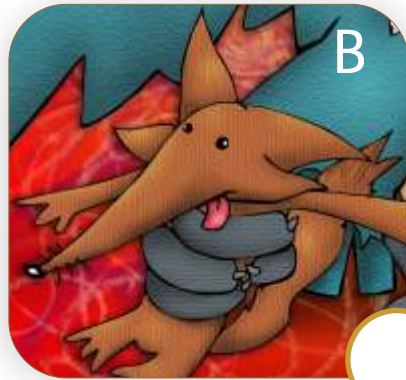
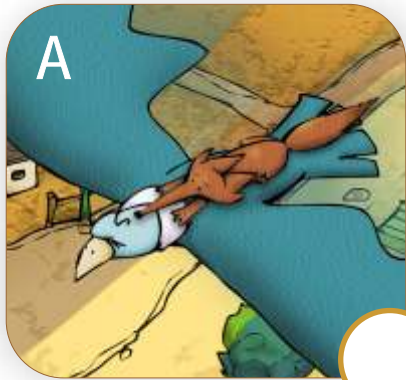


Fin

Actividades y juegos

Nota para los padres y los maestros: Este libro incluye a continuación un apéndice con juegos y actividades didácticas que tienen como fin complementar la lectura, tanto en lo que hace al aspecto lúdico como al cognitivo. Los invitamos a divertirse y aprender junto a los pequeños lectores.

Enumerá las imágenes según el orden en la fábula
y luego escribí lo que ves en cada una de ellas.



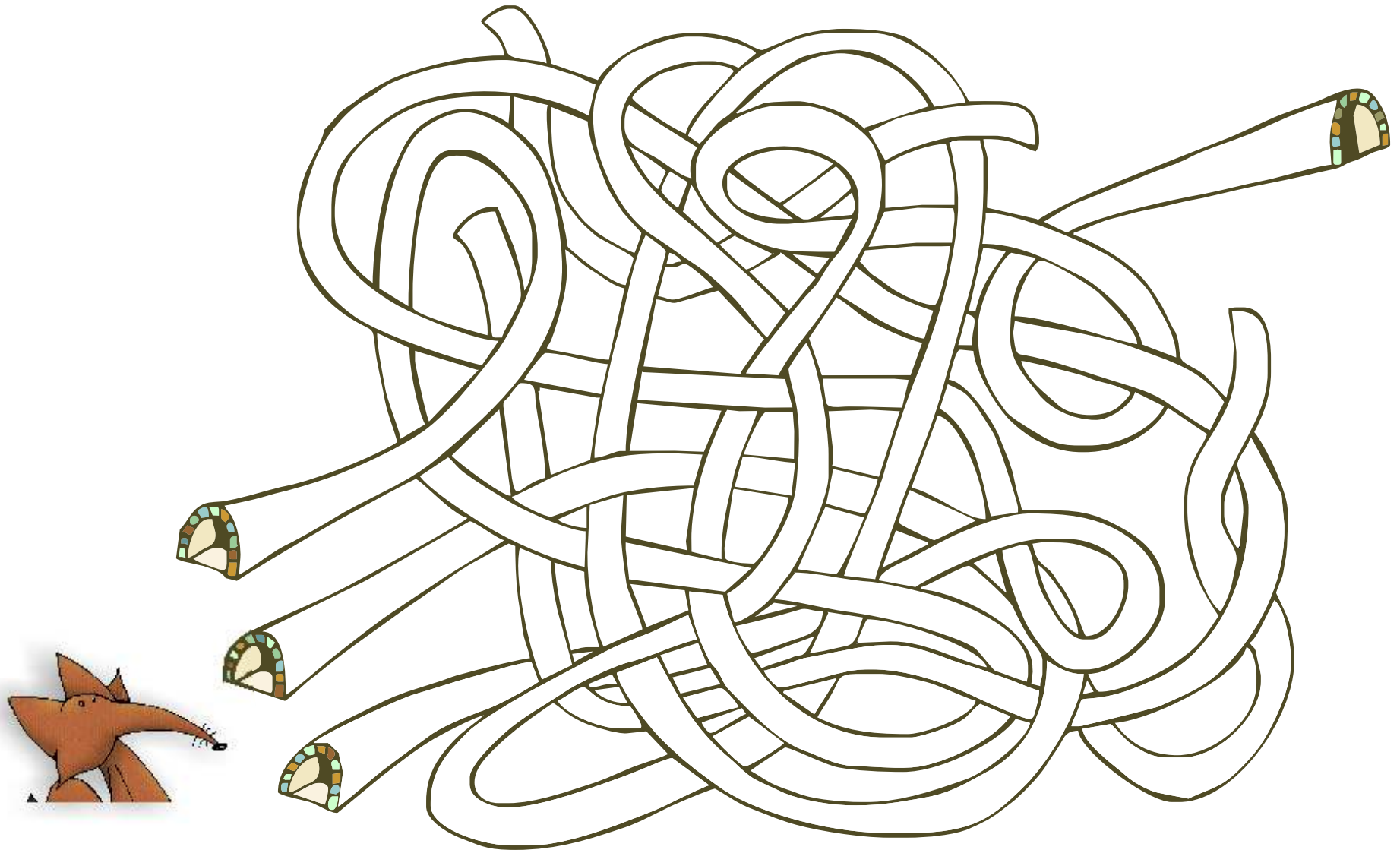
- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Para investigar: ¿qué significan en Quechua los nombres de los personajes?

atuq

P'AXRA

Ayudá a ATUQ a elegir el túnel que lo hará escapar del cóndor.



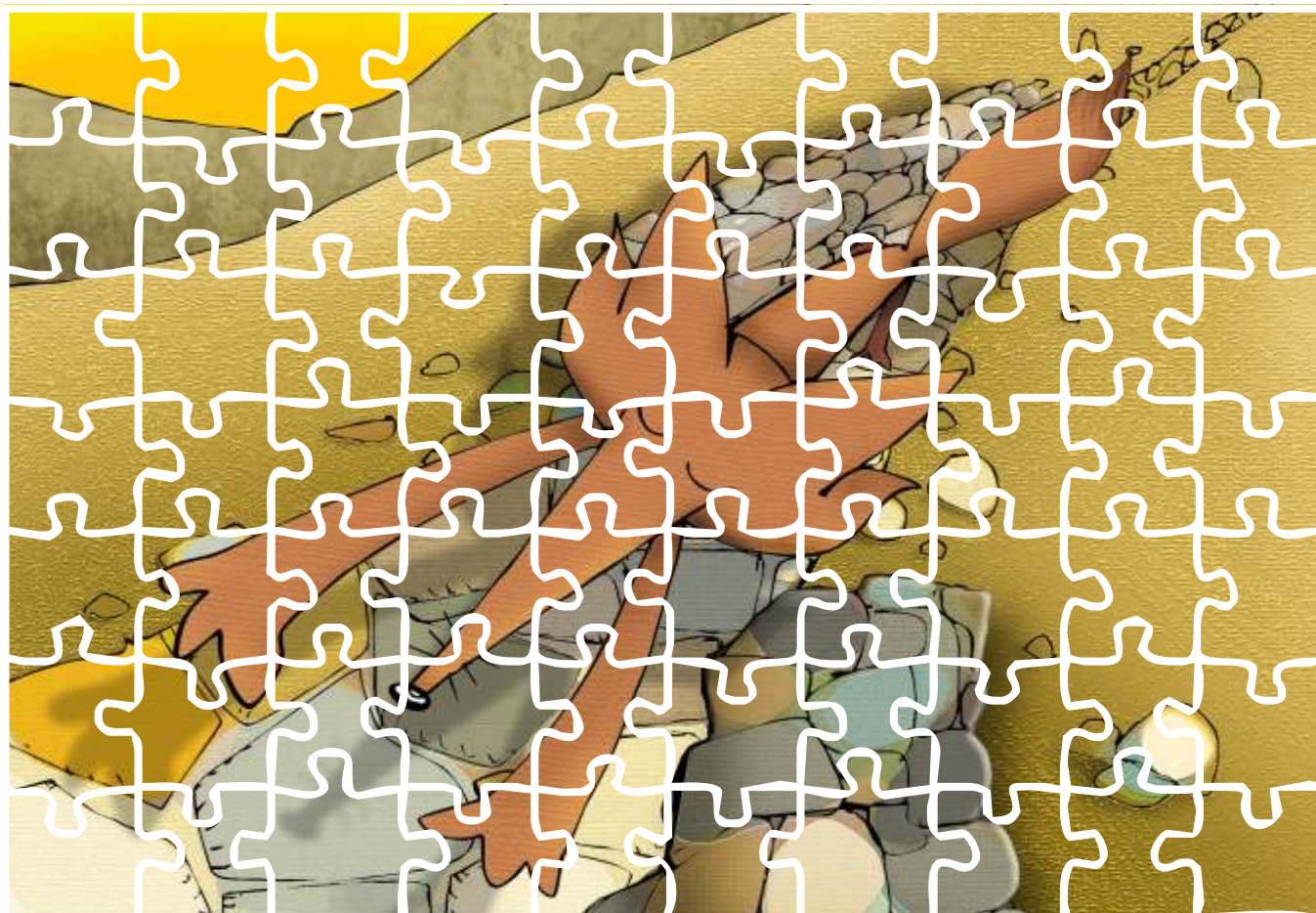
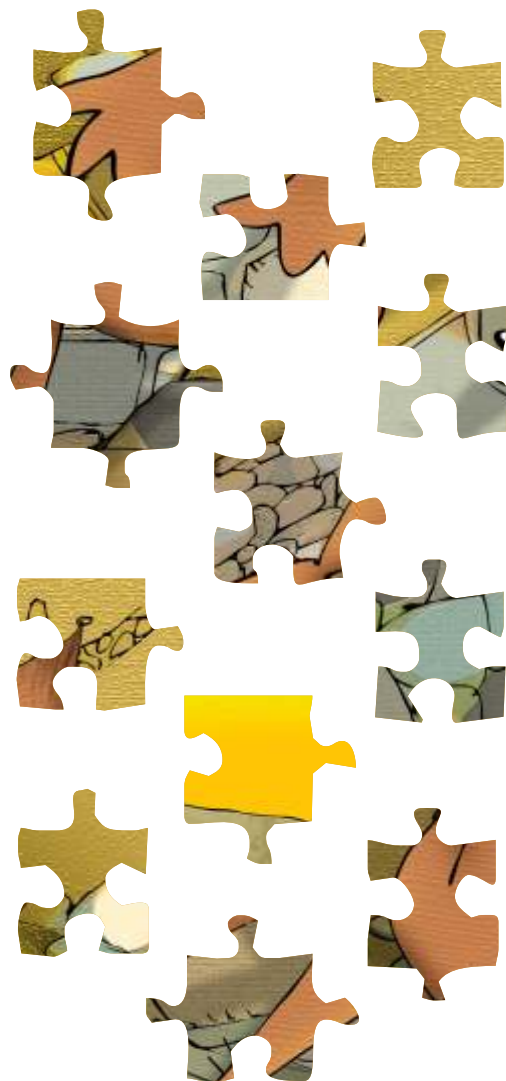
Buscá y marcá en la Supersopa de letras

10 adjetivos y 10 sustantivos que aparecen en la fábula.

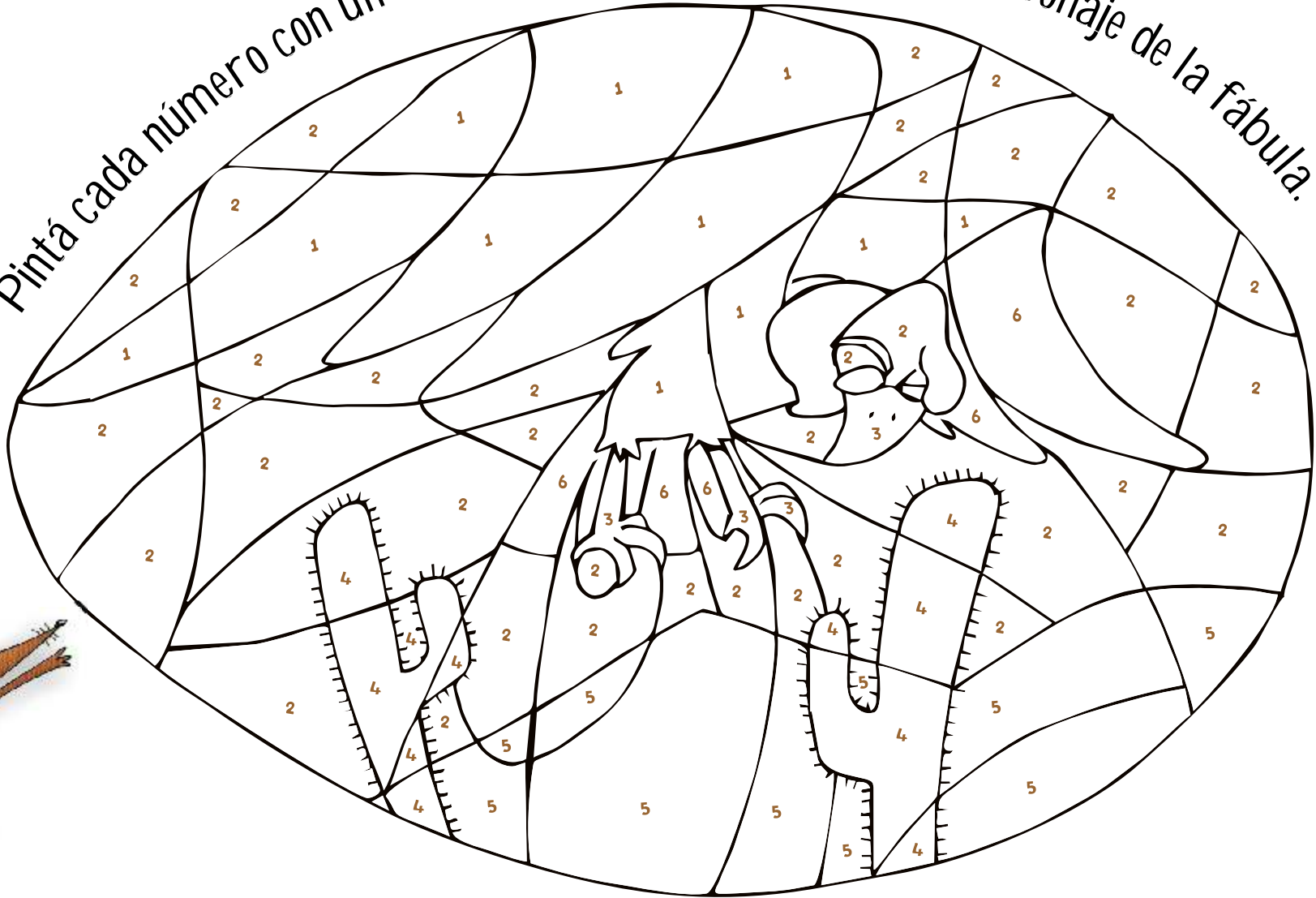


W	U	F	O	A	L	P	A	L	M	I	A	W	P	A	T	O	G	E	Á	S	B	E	L	F	M	O	P	H	T
C	A	M	I	N	O	O	Ñ	B	O	W	R	O	T	P	Ú	O	S	N	P	H	C	Ó	N	D	O	R	R	S	A
A	S	J	N	G	S	A	B	E	N	U	A	B	O	B	N	A	F	A	T	A	O	S	F	I	B	P	O	V	O
P	I	O	M	O	D	L	S	V	S	A	N	V	I	Á	E	I	E	O	R	I	G	A	V	G	C	F	F	L	S
A	D	M	Y	O	H	E	U	P	T	A	C	Z	N	V	L	W	A	R	E	E	O	F	U	Ü	O	L	U	B	I
O	C	B	E	A	P	T	A	T	R	S	H	T	T	U	X	U	O	B	N	H	A	M	B	R	I	E	N	T	O
S	E	U	F	O	I	Y	T	I	U	P	O	E	E	T	Z	O	R	R	O	X	I	T	A	S	E	P	D	T	A
D	R	A	U	I	R	B	R	A	O	O	S	T	L	O	S	C	U	R	O	T	W	R	B	A	R	Y	O	P	F
F	R	Z	E	N	C	I	D	X	S	I	N	S	I	F	N	M	X	E	S	R	B	E	L	T	M	O	V	H	G
W	O	F	O	A	A	O	Ñ	S	A	W	V	O	G	P	S	O	S	N	B	E	F	O	L	I	F	Y	R	S	O
L	E	S	P	E	S	A	S	R	Z	D	M	B	E	B	E	A	F	A	R	M	O	S	F	S	W	R	G	C	R
P	E	O	M	O	D	L	S	O	Y	A	O	V	N	Á	T	I	D	O	D	E	G	A	V	F	C	F	U	L	D
O	F	D	M	Y	O	H	E	N	P	A	A	Z	T	O	F	W	A	T	E	N	O	F	U	E	O	L	I	W	I
A	N	T	I	G	U	O	I	A	E	S	W	T	E	U	D	P	O	A	N	D	A	D	T	C	D	A	S	A	T
S	J	P	A	O	S	O	T	D	G	P	I	E	R	T	E	S	B	F	O	O	I	T	A	H	S	R	O	V	O
D	F	A	U	I	L	M	D	O	P	O	S	V	T	A	L	I	M	E	N	T	O	S	B	O	B	F	R	A	D

Encontrá a qué lugar corresponde cada pieza suelta del rompecabezas.

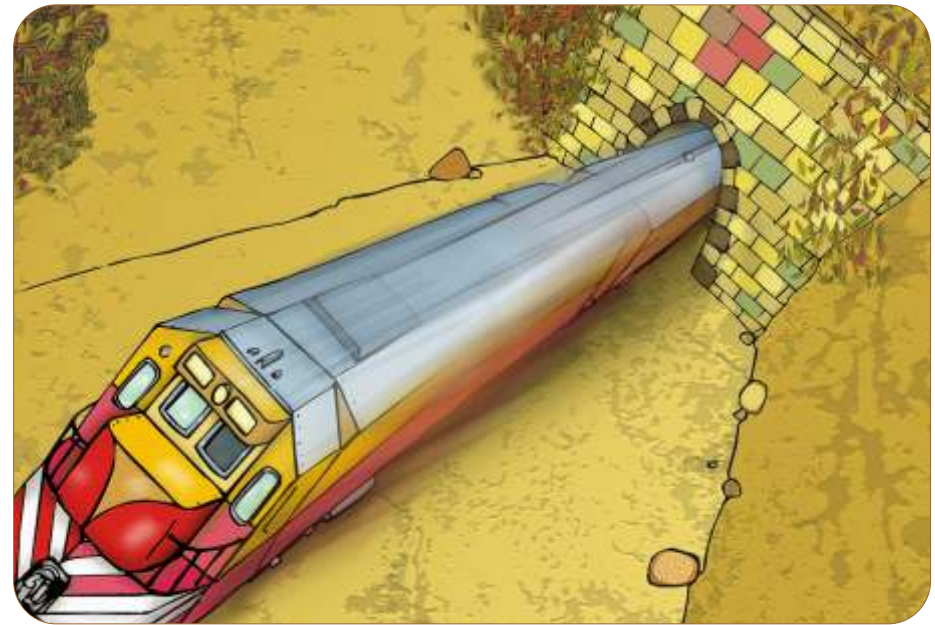


Pinta cada número con un color diferente y aparecerá un personaje de la fábula.


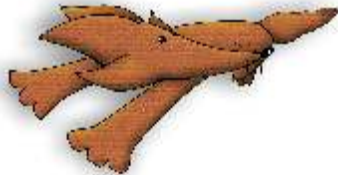




Buscá y señalá
las 10 diferencias.



Uní con flechas las características que corresponden a cada personaje.



plumas

pico

volador

omnívoro

cazador

madriguera

garras

mamífero

ovíparo

colmillos

cola

rapiña

pelo

nido

cuadrúpedo

orejas



¡Vamos a dibujar y pintar lo que más te haya gustado de la fábula!

FÁBULAS

COMO LAS DE ANTES

Este libro se terminó de imprimir y encuadernar en el mes de marzo de 2014, con una tirada de 1000 ejemplares, en los talleres de Cartoon, Salta, Argentina.

