

# LA LEYENDA DE LOS ALEBRIJES (Sergio López)

## Miguel (Miguelito)

Vive en Almería. Lo que más le gusta en la vida: viajar y vivir aventuras con sus amigos. También le gusta mucho María en secreto...

## Paco

(diminutivo de Francisco)

Es el primo de Joaquín, es más joven que los demás y es muy listo. Se interesa por muchos temas y la pandilla siempre se queda impresionada con sus conocimientos.

## Teresa

Viene de Marruecos, pero es vecina de Joaquín desde los ocho años. Tienen muchas aficiones en común. Es sensible y siempre cuida de sus amigos.



## La pandilla

### Joaquín

Es el mejor amigo de Miguel. Se conocen desde pequeños y siempre van juntos durante los fines de semana. Es un chico un poco pillo y bromista, pero siempre puedes contar con él.

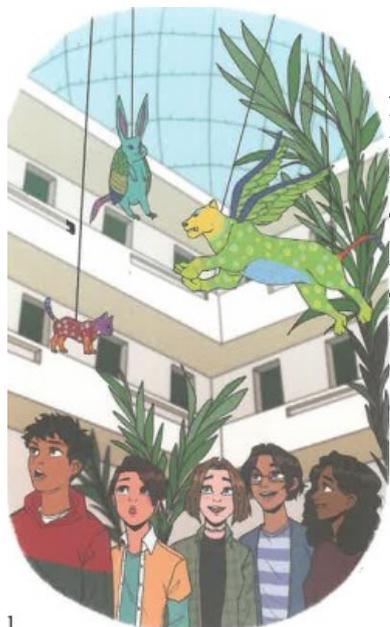
### María

Es de Sevilla. Es una chica inteligente, valiente y dinámica. Conoció a la pandilla en un taller de cocina en Almería.



## Capítulo 1 : LA PUERTA SECRETA

Para empezar, todo empieza en el aeropuerto de Almería. Unos jóvenes andaluces, Miguel, Paco, Teresa, Joaquín y María, se juntan para ir rumbo a México, para iniciar su aventura. En efecto, han mandando un dossier para el intercambio con México y han sido seleccionados.



Al día siguiente los cinco amigos están en México y van a visitar el Museo de Arte Popular que exhibe alebrijes. Poco después, Joaquín y María se encontrarán frente a una puerta donde está escrito “Prohibido el paso”. Joaquín empieza a decirle que no seguro que no se atreve a entrar, que tiene miedo... Como le desafía, María le responde que entrará pero con él. Abre la puerta y Joaquín la encierra dentro en total oscuridad, riéndose.



### **Léxico :**

- Mandar = enviar
- Me apunté : *izena eman nuen*
- Refunfuñar : *plenitu*
- Pedir : *galdegin*
- Clase : tipo
- Rojito : *gorrixka*
- Atreverse a : *ausartu*
- Prohibido (el paso) : *debekatua*
- Travesuras : *kokinkeriak*
- Pillar : *harrapatu*

### **Preguntas :**

- 1) ¿Dónde empieza la historia?
- 2) ¿Cómo se llaman los amigos de la pandilla?
- 3) ¿Por qué van a México?
- 4) ¿Qué hacen al llegar a México?
- 5) ¿Qué le hace Joaquín a María?

## Capítulo 2 : EL GATO MIZ

María está sola y encerrada. De repente aparecen unas luces. Poco a poco las luces adoptan formas y aparecen alebrijes, unos con patas de pollo y un leopardo multicolor con alas. Repentinamente el leopardo empieza a rugir y la chica corre logrando abrir la puerta y salir. Así se encuentra con la pandilla en el museo.

Después, oyen el rugido del leopardo, ellos empiezan a correr y y empujan la puerta de una sala prohibida. Todos están colados. De repente un maullido de se entiende. Se distingue una forma de gato pequeño y multicolor. Se llama Miz. Les dice que le sigan deprisa.

### **Preguntas :**

- 1) ¿Dónde está María al principio de la aventura?
- 2) ¿Con quién se encuentra y cómo se llama?

### **Léxico :**

- Acostumbrando (acostumbrarse) : *piskanaka ohituratuz*
- Perseguir : *gibeletik segitu*
- El rugido (rugir) : *orroa*
- La fiera : el animal feroz



### Capítulo 3 : LA PIÑATA

El gato Miz explica que están en el mundo de los alebrijes y que María ha despertado al leopardo. Explica también que el leopardo ha estado durmiendo durante sesenta años y que se despertó hambriento. No podrá volver a dormirse hasta que se quede satisfecho. A los cinco amigos la situación les parece desesperada ; pero el gato Miz dice que tienen una posibilidad de salir. Añade que tienen que pasar tres pruebas y que deben pasarlas con éxito. Si no, se quedarán encerrados para siempre en ese mundo.

Para lograr las pruebas tienen que ser solidarios, confiar los unos en los otros. Miz les guía en la oscuridad y como por arte de magia, aparece un alebrije. Tiene una cabeza de conejo con las orejas muy grandes y un cuerpo de armadillo con plumas multicolores. Les enseña una piñata en forma de llama y el alebrije dice que sólo María puede pegarla para reventarla ya que fue ella quien despertó al leopardo y así rompió el equilibrio del mundo.

Joaquín le dice que pegue tres golpes : uno en el cuello, el otro en la espalda y el último en la panza. La piñata se rompe y muchos caramelos caen al suelo. El gato Miz dice que no tienen que comérselos porque valen más que cualquier diamante.

Al final, una puerta se abre y salen todos corriendo.

#### **Preguntas :**

- 1) ¿A quién ha despertado María? ¿Qué supone entonces?
- 2) ¿Qué condiciones son necesarias para salir de esa situación?
- 3) ¿Dónde pega María la piñata?
- 4) ¿Qué valor tienen los caramelos que salen de la piñata?

#### **Léxico :**

- El alivio : *lasaitasuna*
- El conejo : *lapina*
- Rompió (pretérito indefinido) : *hautsi zuen*
- El cuello: *lepoa*
- La espalda: *bizkarra*
- La panza: *tripa*
- Desvanecerse : *desagertu*
- Estar chupado : ser muy fácil



## Capítulo 4 : ¡HASTA LA SALIDA!

En el capítulo cuarto, los amigos entran en un lugar desconocido y aparece un alebrije muy parecido a un esfinge. Tiene el cuerpo de un león, la cabeza de un halcón, las alas de un ángel y una cola de lagarto. Miz dice que los alebrijes son criaturas muy maliciosas. Les pregunta a los jóvenes:

—¿Quién es el creador de los alebrijes?

Y Paco dice:

—¡Pedro Linares!

—¡Correcto! —responde Miz.

Miz añade:

—Habéis ganado un objeto precioso en el mundo de los alebrijes : este collar de cuentas de madera.

Al poco de decir esto, la criatura gigantesca empieza a arder : su cuerpo de papel maché se consume en grandes llamas, y en unos segundos, no queda más de ella que un puñado de cenizas. Entre el humo que se disipa aparece una puerta. Una luz muy fuerte inunda la nueva sala.

Una voz potente dice :

—Soy Kankoh y aquí me tienen para la prueba final.



Un monstruo de colores con tres cabezas, cuatro cuernos y ocho ojos aparece. Tiene unas garras grandísimas y una lengua de serpiente. Para satisfacer al monstruo, le proponen un collar precioso con lágrimas de madera multicolores. Pero las tres cabezas del monstruo lanzan miradas furiosas y se ponen rabiosas. Al alebrije no le satisface el collar, piensa que se están burlando de él y les amenaza con que uno de ellos se quedará con él y añadirá otra lágrima al collar si no le dan algo que valga la pena.

Por fin, Miz se queda parado y recuerda...

### **Preguntas :**

- 1) ¿Dónde entran los amigos y con quién se encuentran?
- 2) ¿Cómo califica Miz a los alebrijes?
- 3) ¿Quién es el creador de los alebrijes?
- 4) ¿Qué les da Miz a los jóvenes?
- 5) ¿Cómo se llama el monstruo que aparece después y qué aspecto tiene?
- 6) ¿Qué le ofrecen al monstruo y cómo reacciona?

## Léxico

- un halcón : *zapelatza*
- las lágrimas: *malkoak*
- satisfacer : *komeni izan*
- las cenizas : *hautsak*
- las cuentas : las perlas
- arder : *erre, sutan egon*
- las garras : *hatzaparrak*



## Capítulo 5 : “EL COLLAR DE LÁGRIMAS”

En el quinto capítulo están Joaquín, Miguelito y María.

Joaquín y Miguelito vacían los bolsillos para ver lo que pueden encontrar. Sacan un chicle, la entrada del museo, el móvil y los caramelos de la piñata. Los jóvenes presentan los objetos a Kancoh y presentan el móvil como un medio de comunicación con el mundo exterior. También le dicen que puede sacar selfis. Además le regalan unos caramelos. El alebrije se acerca para ver mejor y de repente las tres cabezas se ponen nerviosas. Al tragárselos, desaparecen dejando un humo verdoso y apestoso. Los chicos se tapan la nariz pero no les sirve de nada.



María empieza a marearse.

Cuando María abre los ojos, está tumbada en el suelo y la pandilla la rodea. María se da cuenta de que Miz no está, les pregunta a los de la pandilla por él, pero no saben de quién habla... No sabe lo que le está ocurriendo.

Al final, Miguelito le da un regalito, un llavero de madera que representa a un alebrije. Al guardarlo en

el bolsillo, siente algo : el collar de lágrimas de madera. ¡Se queda pasmada!

Y se van todos en el autobús.

### **Preguntas :**

- 1) ¿Cómo se llama el alebrije con quien la pandilla se encuentra?
- 2) ¿Qué le proponen los jóvenes a Kancoh a cambio de una vida?
- 3) ¿Cómo reacciona éste?
- 4) ¿Qué le ocurre a María después?
- 5) ¿Qué saca María de su bolsillo al final?
- 6) ¿Cuál es la moraleja de esta aventura?

### **Léxico :**

- Despiértate (despertarse) : *Iratzar zaitez*
- Rodear : *inguratu*
- Estar mareada : *zorabiatua izan*
- Olvidar : *ahantzi*
- Marearse : *zorabiatu*
- Un llavero : *giltzero bat*

