



**Proyecto de Investigación-Acción
para la Formación teórico-práctica
sobre Animación Escolar a la
lectura**



CES Don Bosco / Colegio Santísimo Sacramento (Madrid 2008/2009)



ETAPA	primaria
CICLO	Tercero
CURSO	5º
AUTORAS	Álvarez Galiana, Icíar González Guttenberger, Patricia
TEMPORALIZACIÓN	1 sesión de 50 minutos

"PELIGRO EN LA CASA"

CONTEXTUALIZACIÓN:

Esta dinámica está dirigida a niños/as de entre 10 y 11 años de edad, pertenecientes al primer curso del tercer ciclo de educación primaria (5º de primaria), su duración será de aproximadamente 50 minutos y está orientada a despertar en el alumno el interés por la lectura.

Para desarrollar esta dinámica hemos escogido un libro "laberinto" donde el lector, en este caso el niño, será quien marque el final de la historia ya que él decidirá los pasos a seguir por los protagonistas de este mágico cuento.

Las actividades iniciales que corresponden al Anexo 1, se desarrollarán mediante el uso de un proyector para facilitar al alumno la visión de las imágenes.

OBJETIVOS:

Pretendemos con esta unidad realizar una lectura lúdica que desarrolle tanto la comprensión como la expresión y sean capaces de extraer las ideas principales y secundarias de la historia.

- Despertar el interés por continuar leyendo fuera de la escuela.
- Despertar la imaginación del niño.
- Motivar el trabajo en equipo.
- Reforzar el proceso de lecto-escritura del niño.
- Trabajar la comprensión lectora.

- Desarrollar la capacidad de expresión oral.
- Desarrollar la capacidad de síntesis del texto.

CONTENIDOS

A) CONCEPTUALES:

- Uso de la lectura comprensiva en la vida cotidiana y tiempo de ocio.
- Comprensión de las ideas principales y secundarias de un texto.
- Conocimiento de las partes de las que consta un cuento: introducción, desarrollo y desenlace.

B) PROCEDIMENTALES:

- Expresión oral.
- Desarrollo de la actividad planteada.
- Resolución de conflictos.
- Percepción visual.
- Lectura comprensiva.

C) ACTITUDINALES:

- Interés personal por la actividad planteada.
- Respeto hacia los compañeros y demás grupos.
- Actitud de respeto frente al trabajo en equipo.
- Motivación frente a la creatividad e imaginación del niño/a.

ACTIVIDADES

1) ENTRENAMIENTO DE DETECTIVES. (Duración de 15 minutos aprox.)

ANEXO 1:

Debes encontrar la palabra que está indicando el jeroglífico:



Jeroglífico N° 2:



Jeroglífico N° 3:



Adivinanzas:

Agua pasa por mi casa
cate por mi corazón
el que no lo adivinara
será un burro cabezón.

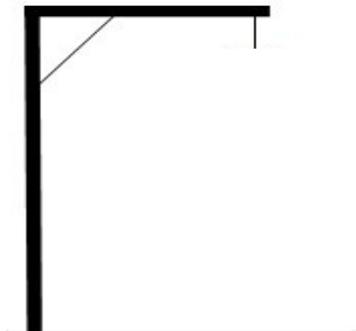
Ave y no vuela
llana y no es curva
quien no adivine esta
no adivinará ninguna

Quien me mira se refleja
así nadie tendrá queja.

Aunque al dormir me consultan
nunca suelo contestar.

Ahorcado:

----- huella
----- lupa



2) GYMKANA DE SUPER DETECTIVES

Primera lectura por parte de las animadoras (detectives) para captar la atención del alumno e iniciarle en la historia sobre la que se va a trabajar. (duración: 5 minutos)

- **Anexo 2**

Una vez dividida la clase en 2 grupos y habiendo nombrado ellos un portavoz por grupo, comienza la gymkana de *“los superdetectives de 5º”*. (duración: de 25 a 30 minutos).

- **Desarrollo de la actividad:**

Tras la primera lectura del comienzo de la historia, la detective Palomina y la detective Ichiflú leerán a los pequeños detectives los dos caminos que pueden seguir para resolver el caso. Cada uno de los grupos elegirá un camino que les llevará a una serie de pistas escondidas por el aula, con el fragmento de texto correspondiente a cada decisión tomada. Una vez recopiladas todas las pistas de cada uno de los caminos cada grupo expondrá la resolución de su caso y la aventura que ha vivido.

- **Anexo 3.**

*Anexo 2

PELIGRO EN LA CASA

Primeras horas de la tarde de un martes de finales de junio. Estás en el laboratorio que tienes en el sótano de la casa de tus padres cuando oyes sonar el teléfono. Te lanzas hacia él y descuelgas.

- Necesito, necesito...- dice una voz débil. Oyes un fuerte clic y la línea se corta.

¡Vaya! No estabas preparado para eso. Tú, que aspiras a ser detective de fenómenos extraños, pillado con la guardia baja. Te dejas caer en el sillón. Esa voz sonaba muy desesperada.

Enciendes tu ordenador y buscas los programas de rastreo de voz. El calor del día no ha entrado en tu especie de laboratorio de investigación, donde te encuentras rodeado de instrumentos propios de tu oficio: focos activados por infrarrojos, cámaras de cine de alta velocidad y gafas de visión nocturna, entre otros. Dos grandes estanterías cubren la pared desde el suelo hasta el techo, abarrotadas con títulos que echarían a los miedosos de la habitación: *Asesinato divertido*, *Fantasmas y Demonios* y *Cadáveres que he conocido*.

¡De repente suena otra vez el teléfono, pero ahora estás preparado. Descuelgas antes de que termine el primer timbrado. Al mismo tiempo activas los programas de rastreo y de grabación de voz de tu ordenador y anotas la hora en tu PDA: 2:42

- ¿Sí?- dices.
- Ayuda, necesito su ayuda...
- ¿Quién es usted?- preguntas -¿Cómo se llama?
- Tengo miedo- responde la voz. -Me persiguen...
- Tranquilícese- le dices. - No puedo ayudarle si no me da su nombre y dirección.
- Me han encerrado, me han encerrado...

Clic. Cuelgan el teléfono otra vez. Pero en esta ocasión estabas preparado. En los escasos segundos que has estado hablando, tu dispositivo de rastreo telefónico ha encontrado el número desde donde han llamado y también el

nombre y la dirección del propietario: 555-7259 HENRY MARSDEN 1100 HEDGE BROOK.

Copias esta información en tu PDA. Hay algo en esta llamada que te da vueltas en la cabeza. ¿Será que te recuerda el caso del Fantasma Araña? También empezó con una misteriosa llamada telefónica. A pesar de que eras muy joven, resolviste aquel caso sin ayuda de nadie. El diploma que recibiste del FBI cuelga ahora, muy bien enmarcado en la pared de tu despacho.

Algo que aprendiste de aquel caso es que trabajar en solitario puede ser arriesgado. Ricardo y Lisa, dos de tus amigos del barrio, siempre han querido ayudarte en algún caso. Bien, esta puede ser tu oportunidad. Sin embargo cuando los llamas a sus móviles, no contestan. Les dejas mensajes para que te llamen lo antes posible.

Estás impaciente por empezar a trabajar en este caso cuanto antes, pero sabes que podría ser peligroso empezar solo. Quizá podrías realizar algunas búsquedas por Internet antes de meterte en el caso.....

Los que decidís que debéis ir inmediatamente a la dirección que habéis conseguido con el rastreador telefónico, deberéis buscar la siguiente pista siguiente debajo de un lugar donde se sienta "la profe".

Los que decidáis dar tiempo a Ricardo y a Lisa para que os devuelvan la llamada, debéis buscar la siguiente pista en algo que lleva puesto la detective "Palomina".



*** ANEXO 3.**

HABEIS DECIDIDO DAR TIEMPO A RICARDO Y A LISA PARA QUE OS DEVUELVAN LA LLAMADA, ¿QUÉ PASARÁ AHORA.....?

Mientras esperáis la llamada de Ricardo y Lisa decidís ojear un libro de historia que guardáis en lo alto de una estantería, el caso es que el nombre de Henry Marsden os suena bastante.....!Bingo! lo habéis encontrado y el corazón os late cada vez mas y mas deprisa. El libro dice así: *Henry Marsden, nacido en 1839, fallecido en 1887. Combatió en el ejército durante la guerra civil. Herido gravemente en la batalla de Simón en 1862. Fue nombrado director de la prisión del condado de HEDGE BROOK en 1880. La leyenda local dice que fue asesinado por reclusos de la prisión en una revuelta, y que en la actualidad su fantasma vaga por las ruinas de la cárcel.*

Estáis tan absortos en la lectura que pegáis un brinco cuando oís un golpecito en la ventana...! Son Ricardo y Lisa!. Les hacéis pasar y les contáis lo sucedido, ambos leen la reseña del libro que habéis encontrado y escuchan la grabación de la llamada telefónica.

-Es muy extraño- dice Ricardo.

-¿El qué?- pregunta Lisa.

-El nombre del director de la cárcel y el del hombre que ha llamado son iguales-.

-Eso lo puede ver cualquiera- dice Lisa.

-Eeeentonces.....eso, eso... significa.....- titubea Ricardo con voz temblorosa.

-Que Henry Marsden está vivo o que tenemos un fantasma entre manos. Sea cual sea el caso, estamos ante un misterio. ¿Qué debemos hacer ahora?.....

***MIRAR POR EL REVERSO DE LA HOJA.....**

**DE ACUERDO PEQUEÑOS
DETECTIVES, PARECE QUE OS
HABÉIS ENCONTRADO CON UN
INQUIETANTE MISTERIO, PERO LO
MEJOR SERÁ QUE OS DIVIDAIIS EN
DOS GRUPOS, UN GRUPO DECIDIRÁ
IR A LA ANTIGUA CÁRCEL Y EL
OTRO ACUDIRÁ A LA POLICIA.
BUENA SUERTE Y TENER
CUIDADO!!!!**

Los que hayáis decidido aventuraros en la antigua cárcel sin ayuda deberéis buscar la siguiente pista en aquel sitio por donde entra la luz del día o se ve llover.

Los que hayáis decidido acudir a la policía encontraréis la siguiente pista detrás de algo que cuelga en la pared.

HABÉIS DECIDIDO IR SÓLOS A LA CÁRCEL, UN POCO PRECIPITADO ¿NO?, VEAMOS QUE OS ESPERA EN ESA EXTRAÑA CASA.

Bajáis las escaleras corriendo y os montáis en el coche.

Estáis deseando llegar a la casa, algo misterioso os espera. Cuando llegáis a los alrededores de la vieja cárcel aparcáis el coche al otro lado de la calle y os quedáis vigilando la casa durante aproximadamente una hora. Todas las ventanas de la casa y todas las cortinas corridas. Sin embargo, la puerta principal parece abierta.

Decidís bajar del coche y acercaros un poco, pero con mucho sigilo. De repente la puerta se abre produciendo un horrible sonido, parece que la puerta está muy oxidada. -Entremos- dices -¡Ni hablar!- grita Lisa. Pero después de unos minutos discutiendo conseguís convencerla y entráis. -Lo mejor es que nos separemos, así encontraremos antes a Henry-.

Os separáis de Ricardo y Lisa y la puerta se cierra de golpe tras vuestros pasos. Decidís subir unas escaleras que hay frente a la entrada, en forma de caracol, la casa está destruida por dentro y hay restos de cenizas por todas partes, como si hubiera sufrido más de un incendio. Cuando llegáis arriba al final de la escalera hay una hornacina, de repente aparece dentro de ella un hombre con el rostro quemado, todo alrededor se oscurece. -Acércate- dice el hombre.- Voy a hacerte una prueba. Si la pasáis os diré donde está Henry y podréis ayudarlo, pero si os equivocáis ocuparéis su lugar.- Entonces el hombre del rostro quemado os muestra la imagen de un anciano y la de un bebé. -Si pudieras elegir... ¿Quién te gustaría ser?-.

***MIRAR POR EL REVERSO DE LA HOJA**

OFF, TIENE QUE HABER UNA TRAMPA EN ESTA PRUEBA...Y ESE HOMBRE DA MUCHO MIEDO...PENSAD BIEN QUE QUERÉIS ELEGIR PEQUEÑOS DETECTIVES, EL FINAL DE ESTA AVENTURA DEPENDE DE VUESTRA DECISIÓN. ¡BUENA SUERTE!

Si elegís que os gustaría ser el anciano, pedid a la detective Palomina que os de la siguiente pista.

Si elegís que os gustaría ser el bebé, pedid a la detective Ichiflú que os de la siguiente pista.

HABÉIS ELEGIDO QUE OS GUSTARÍA SER EL ANCIANO...LUEGO ME EXPLICÁIS POR QUÉ. VEAMOS SI HABÉIS ELEGIDO LA OPCION CORRECTA.

-Elijo el anciano- decís en voz alta y clara. -El anciano, de acuerdo- dice el fantasma mientras agita las manos de forma misteriosa. De repente tus manos empiezan a agrietarse y a arrugarse. El cuerpo os tiembla ligeramente. Parece que gozáis de buena vista, pero no oís muy bien. Buscáis en vuestra mente recuerdos de vuestra infancia, pero no podéis recordar nada. Se ha desvanecido todo. En pocos minutos os encontráis cansados y empezáis a caer en un ligero sueño, mientras vuestro corazón late cada vez más lento.

- Habéis elegido mal- dice el fantasma. -Vuestra curiosidad por saber el futuro os ha hecho viajar hasta el demasiado lejos. Ja Ja Ja Ja ...todo ha terminado-. De repente notáis que vuestro corazón se detiene. Todo ha terminado.

FIN.



HABÉIS DECIDIDO ACUDIR A LA POLICÍA, BIEN PENSADO PERO... ¿QUÉ PASARÁ AHORA?.

Subís los tres al coche y os vais hasta la comisaría de policía más de Hedge Brook. Vuestro viejo amigo, el sargento Morrison, se alegra de veros.

Le contáis al sargento todo sobre la llamada telefónica y la información del libro de historia.-Creo que deberíais contarle todo esto al detective Murphy- dice- Está claro que en la casa Mardsen hay algo sospechoso-.

El detective Murphy resulta ser un hombre de mediana edad que fuma en pipa y viste una americana. Parece más un profesor de Universidad que un detective.-Ya tengo abierto un informe sobre la casa Mardsen - dice el detective Murphy -. Esta casa ha estado vacía durante años. He llegado a la conclusión de que está encantada. Sé que suena poco científico y profesional, pero es la única explicación que encuentro. La casa llama la atención en ese vecindario: luces extrañas por la noche y ruidos extraños a cualquier hora del día. Yo ya no sé qué hacer con este caso, así que lo dejo en vuestras manos...Lo que quiero que hagáis es que vigiléis ese sitio...desde una distancia prudencial y únicamente durante el día. ¿Queda esto claro?-.

Salís de la comisaría. Estáis entusiasmados. Es la clase de aventura que os gusta.

Primero volvéis a casa a coger los walkie-talkies. Y por fin llegáis a la casa. Se trata de una casa enorme con ventanas rotas y viejas y un aspecto terrorífico, pero a pesar de las indicaciones del detective Murphy decidís entrar. -Echemos un vistazo- dice Ricardo.

Nada más atravesar la puerta, ésta se cierra de golpe y en la entrada aparece una extraña mujer con una larga melena y

carrillos sonrosados que os recibe diciendo.... -Seguidme...yo sé donde está él.... seguidmeeee.... - ¿qué vais a hacer?

**ESA MUJER A MÍ ME DA MALA ESPINA...
QUIZÁ QUIERA AYUDAROS...EN FIN
PEQUEÑOS DETECTIVES, ¿QUÉ VÁIS A
HACER ESTA VEZ? CONFÍO EN VUESTRO
INSTINTO.**

Si habéis decidido seguir a la extraña mujer tenéis que buscar la siguiente pista allí donde buscáis las palabras que no entendéis...

Si habéis decidido no seguirla y dirigiros a otro lado de la casa tendréis que buscar la pista en aquello que calienta la clase cuando está fría.



¡HABÉIS DECIDIDO SEGUIR A ESA MUJER!! MENUDOS VALIENTES, PERO...¿CREÉIS QUE HA SIDO LA MEJOR DECISIÓN??. VEAMOS QUE PASA AHORA...QUE NERVIOS!!!

La extraña mujer os guía a través de un pasillo donde casi no entra la luz y cuanto más camináis más oscuro se va haciendo. De repente algo os inquieta...- ¿Veis esa extraña luz?- exclama Lisa. -¿De dónde proviene?, si aquí no hay ventanas...-se pregunta Ricardo.

Vuestro corazón palpita como nunca lo había hecho, la luz se hace cada vez más fuerte y el pasillo cada vez más estrecho. Después de varios minutos caminando la mujer se detiene y cuando se da la vuelta para miraros su rostro está arrugado y envejecido.- Ja ja ja jaiii Habéis caído en la trampa pequeños!!- De repente frente a vosotros aparece un espejo al mismo tiempo que la mujer se va volviendo transparente hasta desaparecer. Intentáis moveros pero algo os mantiene pegados al suelo. -iiNo puedo moverme!!!- grita Lisa. -¿Qué está pasando?- exclamáis.

En cuestión de segundos la mujer vuelve a aparecer, esta vez a vuestra espalda, y os arroja dentro del espejo de un empujón. Tras un repentino silencio entre la oscuridad del espejo se distingue la figura de un hombre que se acerca a vosotros y

exclama. -¡OH, no! Eráis mi única salvación y también os ha atrapado a vosotros. Permaneceremos aquí el resto de nuestras vidas-. -Un momento- decís -tú eres el de la llamada, eres Henry Marsden-. Lo entendéis todo, Henry estaba atrapado en el espejo de las almas perdidas y vosotros habíais caído en la misma trampa sin estar muertos. Tendréis que esperar junto a Henry a que otros mini detectives rompan el espejo y os liberen.

FIN

HABÉIS DECIDIDO NO SEGUIR A LA EXTRAÑA MUJER, ESPERO QUE NO INTENTARA AYUDAROS POR QUE SI NO...BUENO, LO HECHO, HECHO ESTÁ, VEAMOS QUE OCURRE EN EL OTRO LADO DE LA CASA.

Aprovecháis que la mujer se aleja sin darse cuenta para huir hacia el otro lado de la casa. Corréis y corréis hasta atravesar una puerta que da a un largo pasillo. Mientras seguís corriendo giráis la cabeza para ver si aquella mujer tan extraña os viene siguiendo, de repente Ricardo frena en seco pero Lisa y tú, que ibais despistados chocáis contra Ricardo.

¡Crash! Suena un terrible estruendo y cuando conseguís levantaros del suelo ante vosotros hay un espejo completamente destrozado por el golpe de Ricardo. -¡¡Oh no, lo habéis roto!!- exclama Ricardo. -¡Cállate!- dice Lisa, -Seguro que la mujer nos ha oído con tanto escándalo-.

Efectivamente Lisa tenía razón, la mujer escuchó los ruidos y mientras se acercaba hacia ellos su imagen empezó a desvanecerse hasta desaparecer. Y tras una fuerte luz empezó a distinguirse la imagen de un hombre. Vuestras piernas os temblaban hasta tal punto que no conseguíais manteneros en pie fácilmente, hasta que de repente el hombre exclamó. -Muchas gracias pequeños detectives, me habéis liberado del espejo que me tenía preso, no sé como agradeceréoslo-. Efectivamente, se

trataba de Henry, aquella extraña voz de la llamada era él pidiendo ayuda y gracias a que Ricardo rompió el espejo, su alma había sido liberada. Todo ha salido bien. Caso cerrado pequeños detectives.

FIN.

**HABEIS ELEGIDO IR SOLOS A LA CASA,
QUE ARRIESGADO. ¿QUÉ PASARÁ
AHORA...?**

Tras llegar a la dirección que habíais localizado por el rastreador telefónico, os encontráis ante una valla enorme de metal, detrás de ella un inmenso jardín con un camino de piedras oscuro que conduce a la puerta de una temible y gigantesca casa. Al observar detenidamente aquella casa os llama la atención la cantidad de barrotes que veis en sus pequeñas ventanas. Antes de decidir os a entrar o no, observáis que la puerta metálica de la entrada al jardín está abierta, justo un hueco por donde podéis colaros y echar un vistazo y resolver aquella misteriosa llamada. Os introducís dentro del jardín y veis una placa de cobre apoyada en un árbol, os acercáis a leerla: EN ESTE LUGAR SE ENCONTRABA LA CÁRCEL DE HEDGE BROOK, DESTRUIDA EN EL INCENDIO DE 1887 DURANTE LA REVUELTA CARCELARIA. MURIERON 112 PRESOS.

Justo en ese momento, un señor ensangrentado sale de la casa gritando: - ¡¡Socorro, socorro!! - os asustáis, tembláis, notáis un escalofrío que recorre toda vuestra columna vertebral y no sabéis que hacer...

***Mirar por el reverso de la hoja**

**BUENO PEQUEÑOS DETECTIVES,
PARECE QUE EL MISTERIO SE
COMPLICA, PARA PODER
RESOLVERLO DEBEÍS DIVIDIROS EN
DOS GRUPOS, QUE CADA UNO SIGA
UN CAMINO ASÍ PODREMOS VER
COMO SE DESENCADENA ESTE
DILEMA ¿QUIÉN SERÁ ESE
HOMBRE? ¿POR QUÉ ESTARÁ
MAGULLADO? ¡MUCHO ÁNIMO Y
MUCHA SUERTE COMPAÑEROS!!**

- *Quienes decidan ir a ayudarlo, buscad la pista en AQUEL SITIO DONDE SE TIRAN LOS PAPELES QUE YA NO QUEREÍS*
- *Quienes decidan ir corriendo al coche, buscad la pista en LA ROPA DE LA DETECTIVE ICHIFLÚ*

HABEIS DECIDIDO IR A AYUDARLE, ¿QUIÉN SERÁ ESE MISTERIOSO HOMBRE...?

Aunque estáis temblando y muertos de miedo, no podéis dejar a nadie que pida socorro sin ayuda, así que os dirigís a él despacio. Mientras os acercáis para intentar verle la cara, puesto que está de espaldas y tirado en el suelo le vais preguntando:

- ¿Qué le ha ocurrido? ¿Por qué está tan magullado? ¿Quién le persigue? ¿Señor, tiene usted nombre, cuál es?

El hombre no os contesta únicamente se queja y grita pidiendo auxilio.

Cuando llegáis por fin hasta él y le extendéis la mano para darle la vuelta... ¡la mano le atraviesa el hombro! ¡Es un espíritu con la cara quemada!! Intentáis salir corriendo pero os alcanza y con una fuerza desmesurada os atrapa mientras os dice:

- Sabía que vendrías -

Pensáis - ¡Oh Dios mío, es la misma voz de la llamada telefónica es...Henry Mariden! En ese momento el corazón empieza a palpar más fuerte y más rápido que nunca, tanto que pensáis que se va a salir del pecho.

Henry os adentra en la casa a empujones, tropezáis una y otra vez, ya no sentís las rodillas de los golpes que os habéis dado, os encierra en la única celda que quedaba después del incendio,

asustados, introducís la mano en el bolsillo y os dais cuenta que ahí está vuestro teléfono móvil, no podría fallar...

*Mirar por el reverso de la hoja

¡MADRE MIA...! ¡COMPAÑEROS HAY QUE TOMAR DE NUEVO UNA DECISIÓN! ESTA VEZ ES MUCHO MÁS ARRIESGADA YA QUE UNA DE LAS DOS OPCIONES DEL CAMINO ACABARÁ TRÁGICAMENTE, UTILIZAR VUESTRO INSTINTO DE DETECTIVES Y RESOLVER EL CASO FELIZMENTE, MUCHA SUERTE Y RECUERDA, ESCUCHA A TU CABEZA...

- Si decidís llamar a vuestros compañeros Ricardo y Lisa, buscad la pista en un tablón marrón donde colgáis vuestros trabajos con chinchetas

- Si en cambio, decides llamar a tu amigo el inspector Morrison de la policía, buscad la pista debajo del instrumento que utilizáis para borrar el encerado

HABEIS DECIDIDO LLAMAR A RICARDO Y A LISA... ¿VENDRÁN A AYUDARTE?

Esperáis a que Henry esté despistado y marcáis el número de Ricardo al tacto, sin sacarlo del bolsillo, pulsáis el botón verde y esperáis. Observáis la celda y veis un camastro donde podríais disimular mejor a la hora de hablar, os recostáis sobre él, esta vez sacando sigilosamente el móvil. Le contáis a Ricardo brevemente lo sucedido sin dejarle ni hablar y colgáis a toda prisa por miedo a que os pillen. Os recostáis pensando que ino le habéis dado la dirección de la casa! Intentáis llamar de nuevo pero... está apagado, ¿Cómo os ayudarán ahora? ¿Y, por qué está apagado el móvil? Empezáis a desesperaros y tras dos horas de auténtica locura...

- ¿Ricardo? ¿Lisa? ¿Cómo sabíais dónde estaba? -pregunto. Vuestro amigo, muy listo y un gran detective dice: - ¡Conecté mi nuevo rastreador telefónico cuando me llamasteis y salió la dirección!! Vinimos en cuanto Lisa encontró...¡el amuleto Cornaventto, que atrapa a los espíritus en sus redes!-

Se escondieron dentro de un arcón aprovechando que Henry estaba fuera comiéndose unos perros, y cuando entró a mataros Lisa sacó el amuleto y grito- ¡HABEMUS SPIRIT!- se encendió una cegadora luz blanca y verde, os tapasteis la cara con las manos y cuando volvisteis a mirar habían abierto la celda y volvíais a casa.

FIN

“Enhorabuena pequeños detectives habéis conseguido salir sanos y salvos, habéis elegido el camino correcto y por ello seréis recompensados”

HABEIS DECIDIDO LLAMAR A VUESTRO AMIGO, EL INSPECTOR MORRISON DE LA POLICIA ¿PODRÁ SACAROS ÉL DE AQUÍ...?

Esperáis a que Henry esté despistado y marcáis el 091, escondéis el móvil en la manga del jersey para que no se vea. Os atiende una mujer policía, preguntáis por el inspector Morrison y os pasan con la extensión 042, en ese momento estáis nerviosos esperando a que coja el teléfono y que os crea al contarle que habéis sido secuestrados por un espíritu. Justo en ese momento:

- Buenos días, soy el subinspector Aguilar, el inspector Morrison no se encuentra en este momento, ¿en qué puedo ayudarle?-

Nerviosos contestáis en susurro:

- Buenos días, soy el estudiante de detective Jack Spellman amigo del inspector Morrison, necesito hablar con él, he sido secuestrado por un espíritu, el de Henry Marsden ¿sabe usted quien le digo?

El subinspector rompe a reír y os contesta: - ¿A qué está usted jugando? Ese hombre murió hace más de cien años en el incendio de la antigua prisión sus nietos van al colegio de mi hijo, deje de hacer el tonto y dedíquese a estudiarse el reglamento de la policía-

En ese momento cuando le ibais a contestar... PI - PI - PI... ¡Os ha colgado! Y sin daros cuenta comenzáis a gritar: - ¡No cuelgue,

oiga, oiga, no cuelgue! ¡he sido secuestrado por un espíritu, por favor!-

De repente la voz de Henry a vuestra espalda, grave y sorda se ríe, el móvil sale disparado contra una de las paredes y se deshace en mil pedazos, estáis perdidos, os desplomáis y miráis a Henry que dice: - ¡¡¡jajaja ahora por listos permaneceréis aquí conmigo el resto de vuestros días hasta que otro mini-detective consiga deshacerse de mí y os libere jajajaja!!

FIN

HABEIS DECIDIDO IR CORRIENDO AL COCHE, ¿CONSEGUIREIS LIBRAROS DE AQUEL HOMBRE?

Salís corriendo y muertos de miedo hacia el coche, mientras corréis vais sacando la llave de contacto para no perder más el tiempo, abris en cuestión de medio segundo y de un salto os sentáis y cerráis las puertas. En ese momento cuando ya notáis que estáis a salvo os paráis a pensar quién sería ese hombre y porque tenía tantos arañazos, es justo en ese momento cuando un ensordecedor grito os llama la atención, va acompañado de innumerables golpes contra la ventanilla, ¡Es ese hombre aporreando el cristal de la ventana pidiendo que le abráis que no os va a hacer daño! Introducís, a la velocidad de la luz, la llave en el contacto y cuando vais a arrancar... PI- PI- PI salta la alarma, el coche se ha bloqueado, ¡No arranca!
¿Qué haréis ahora? Aquel hombre no deja de repetir sin parar que no os va a hacer daño. ¿Le creéis...?

***MIRAR POR EL REVERSO DE LA HOJA**

Habéis decidido no creerle, ¿Habrá sido la decisión adecuada, conseguiréis así salvaros...?

Volvéis a intentar arrancar el coche pero no hay forma de ponerlo en marcha, decidís que ese hombre os está engañando no es posible que si dice la verdad se ponga tan nervioso como estaba ni golpee de esa forma contra el cristal. Contáis hasta tres y salís corriendo por la puerta del conductor lo más rápido que podéis, cuando habéis recorrido unos 20 metros decidís mirar hacia atrás para saber si os está siguiendo, justo en ese momento veis como dos hombres altos y con gabardinas le disparan por la espalda, el hombre cae al suelo, está inmóvil pero le rematan con un ensordecedor disparo a la cabeza. Os escondéis debajo de unos matorrales que hay en el otro lado de la carretera, observáis que dos luces de linternas se mueven desesperadamente como si tratarán de encontrar algo o a alguien, en ese momento caéis en la cuenta de que esos hombres saben que estáis por allí.

Salís de vuestro escondite y seguís corriendo como si de una carrera de obstáculos se tratara, es en ese momento cuando ¡ZAS! Tropezáis con una rama del suelo caéis rodando con la mala suerte de pegaros con una piedra en la cabeza, perdéis el conocimiento y cuando os despertáis os encontráis en un cuarto

oscuro, con mucho frío, maniatados y doloridos. El ruido de la puerta, una luz muy fuerte y... el rostro quemado de un hombre, os habla en susurro, es la misma voz que la del teléfono, es Henry Mardsen. Se acerca a vosotros con suavidad y os advierte de que os queda poco tiempo de vida, no puede dejar cabos sueltos que sepan a qué se dedica. En ese momento miráis a vuestro alrededor, tres cuerpos pero... ¿y sus cabezas?, resopláis y...
... ahí se acabó vuestra historia.

FIN

PEQUEÑOS DETECTIVES VUESTRO INSTINTO OS HA FALLADO...

HABÉIS DECIDIDO CREERLE, DESPUÉS DE TODO ESTÁ TODO ENSANGRENTADO Y APENAS PUEDE CAMINAR ¿QUÉ MAL OS VA A HACER...?

Decidís dejar al hombre que os cuente su versión, eso sí no salís del coche, le escucháis a través de la ventanilla del copiloto. El hombre comienza a hablar, es entonces cuando estás más tranquilo y reconoces esa voz, es Henry Mardsen, el hombre que os llamo por teléfono pidiendo ayuda. Cuando veis que está algo más calmado y parece inofensivo, decidís dejarle subir al coche, allí termina de contaros que dos delincuentes armados entraron en su casa y le secuestraron con su hijo, que piden una cantidad enorme de dinero y que escapó cuando supuestamente iba a la caja fuerte, pero que a su hijo aún lo tienen dentro. Le decís que se tranquilice y rápidamente comenzáis a buscar por el asiento trasero del coche vuestro kit de defensa, en el encontráis vuestra pluma aquella que os regalaron cuando fuisteis con Mc Dolling al FBI, una pluma que lanza un gas soporífero, y deja inmóviles a sus víctimas. Salís corriendo del coche, reptáis hasta la ventana de una de las salas del primer piso, os adentráis en la enorme casa... Escucháis como al final del pasillo se oyen unas

voces de alarma i se han dado cuenta de que Henry se ha escapado! En ese momento escucháis pasos, miráis a vuestro alrededor para esconderos en algún sitio pero no hay nada, veis un baúl de antaño y os metéis dentro, en el momento que escucháis que tenéis a los dos delincuentes delante salís y vertéis el gas en ellos, caen al suelo, corréis a por el hijo de Mardsen, un crío de apenas cinco años de edad, le soltáis y salís de la casa, llamáis a la policía que viene inmediatamente y se llevan a los dos cacos. Otro caso resuelto. **¡¡FELICIDADES PEQUEÑOS DEVECTIVES!!!**

FIN