

Autor

Jens Schumacher

Ilustrador

Thorsten Berger

Temas

Lectura interactiva  
Humor  
Imaginación  
Miedo y valentía  
Creatividad  
Toma de decisiones

Competencias

Comunicación lingüística  
Competencia personal y social  
Conciencia y expresión cultural  
Educación emocional  
Creatividad  
Resolución de problemas

Características del libro

Novela ilustrada interactiva  
Narrador que rompe la cuarta pared  
Humor irreverente y absurdo  
Lectura no lineal con mezcla de textos, juegos y pruebas



# El libro maldito

## ¡Déjame salir!

### MOTIVOS PARA LEER ESTE LIBRO

El libro *maldito* convierte la lectura en un juego constante. El protagonista no es solo el demonio Snuphuluzius... también lo es el propio lector, que debe tomar decisiones, seguir instrucciones absurdas y participar activamente para ayudar al demonio a escapar de las páginas.

La novela mezcla humor gamberro, terror cómico y aventuras interactivas con un ritmo muy ágil. El libro habla directamente al lector, lo provoca, lo engaña y lo hace cómplice de la historia.

### RESUMEN DEL ARGUMENTO

Todo empieza cuando un libro asegura poder ver al lector y hablarle directamente. Dentro vive Snuphuluzius XVII, un demonio atrapado en una prisión de papel que necesita ayuda para escapar.

A partir de ese momento, el lector deberá superar pruebas absurdas, realizar rituales ridículos, tomar decisiones y avanzar por distintas páginas mientras descubre la verdadera historia de Snuphu, un demonio adolescente bastante menos terrorífico de lo que aparenta.

Entre conjuros fallidos, criaturas imposibles y muchísimo humor, la novela juega constantemente con el lector y convierte cada página en una sorpresa.

### PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Recomendado para lectores a partir de 9 años, especialmente para niños que:

- Disfrutan de libros interactivos
- Buscan historias divertidas y disparatadas
- Tienen imaginación y sentido del humor
- Disfrutan rompiendo las normas de los libros tradicionales
- Leen novelas ilustradas
- Disfrutan tomando decisiones durante la lectura
- Quieren iniciarse en lecturas más largas de forma lúdica

## PROPUESTA DE ACTIVIDADES



### ANTES DE LA LECTURA

El docente plantea varias preguntas: ¿Puede un libro hablar con quien lo lee?, ¿Qué harías si un libro te pidiera ayuda?, ¿Los libros dan miedo o curiosidad?, ¿Qué diferencia hay entre terror y humor? y ¿Creéis que confiaríais en un demonio?

Después, los alumnos pueden imaginar qué habrá dentro del "libro maldito" y diseñar su propio demonio.



### DURANTE LA LECTURA

Mientras avanzan en la novela, los alumnos pueden identificar:

- Momentos en que el libro rompe la **cuarta pared**
- Estrategias que usa Snuphu **para manipular al lector**
- Decisiones importantes
- Situaciones absurdas o surrealistas
- Elementos que mezclan **miedo y humor**

También pueden crear:

- Un "**manual demoníaco**" con criaturas inventadas
- Una lista de **conjuros absurdos**
- **Mapas de decisiones** de la historia



### DESPUÉS DE LA LECTURA

Los alumnos pueden reflexionar sobre:

- Por qué el libro funciona de forma tan diferente
- Cómo cambia la experiencia lectora cuando el lector participa
- Si Snuphu dice siempre la verdad
- Cómo usa el humor para quitar miedo
- Por qué los libros interactivos enganchan tanto

Preguntas para debatir:

- ¿Snuphu es realmente malvado?
- ¿Confiarías en él?
- ¿Da más miedo lo desconocido o lo ridículo?
- ¿Qué hace que esta lectura sea diferente?
- ¿El lector también se convierte en personaje?

Curso: 4º - 6º de primaria

Num de páginas: 168

ISBN: 978-84-9145-602-5

## ACTIVIDAD DE ESCRITURA

### "Crea tu libro maldito"

Los alumnos deberán inventar un libro embrujado que interactúe con quien lo lee.

Debe incluir:

- Un narrador extraño o monstruoso
- Pruebas absurdas
- Decisiones para el lector
- Amenazas ridículas
- Varios caminos posibles.

Pueden presentarlo:

- Como mini libro interactivo
- Como cómic
- Como diario embrujado
- Como novela ilustrada con páginas "trampa"

¿Y?

Si es que te lo he dicho: nadie, excepto tú, puede leer lo que digo.

# HA, HA, HA!

Bueno. Ahora que estamos juntos de nuevo, va siendo hora de que te confiese algo. Tú te has comprometido por escrito a ayudarme, así que yo también debo decirte la verdad...

¡No soy quien crees que soy!

Bueno, sí soy Snuphuluzius XVII, y realmente vengo del inframundo más profundo. Mi nombre completo es:



# SNUPHULUZIUS RADIOMIR QUOLPH-BATALYX PHERKULEK GOLCHONG XVII.

Pero puedes llamarme Snuphu. Eso sí, preferiría que no dijeras nada por el momento y mantuvieras el pico cerrado. Cuando hablan los demonios, es mejor que los mortales no estén molestando.

Así que isoy Snuphuluzius! Pero yo, eh..., por decirlo de alguna manera..., digamos que no mido «tres metros y medio desde la punta del cuerno hasta la uña del pie».

Y no tengo «más músculos en un brazo que los que tiene un campeón del mundo de boxeo en todo su cuerpo».

Y tampoco he ganado la guerra contra los Uuglmuruuks.

Yo, eh..., todavía, por decirlo así..., aún voy al colegio.

Como tú.