

Cuentos policiales
para chicos curiosos

Doyle / Chesterton / Poe / Grroussac

Ilustraciones ~ Martín Melogno



La Puerta Secreta





La Puerta Secreta

sterton / Poe / Grroussac
es ~ Martín Melogno



tos policiales ara chicos curiosos

Doyle / Che
Ilustraciones



Cuenca

p





LA
PUERTA
ATERRIZ



Letra Impresa
GRUPO EDITOR

COLECCIÓN La puerta secreta

REALIZACIÓN: Letra Impresa

AUTORES: Arthur Conan Doyle, Gilbert K. Chesterton, Edgar Allan Poe y Paul Groussac

VERSIONES: María Tadich

EDICIÓN: Elsa Pizzi

DISEÑO: Gaby Falgione COMUNICACIÓN VISUAL

ILUSTRACIONES: Martín Melogno

Cuentos policiales para chicos curiosos / Arthur Conan Doyle ... [et al.] ;
ilustrado por Martín Melogno. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires :
Letra Impresa Grupo Editor, 2020.

Libro digital, EPUB - (La puerta secreta)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-4419-36-1

1. Material Auxiliar para la Enseñanza. 2. Cuentos. I. Doyle, Arthur Conan. II.
Melogno, Martín, ilus.

CDD 371.33

© Letra Impresa Grupo Editor, 2021

1ª edición: enero de 2021

Guaminí 5007, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Teléfono: +54-11-7501-1267 Whatsapp +54-911-3056-9533

contacto@letraimpresa.com.ar

www.letraimpresa.com.ar

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida la reproducción parcial o total, el registro o la transmisión por un sistema de recuperación de información en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa y escrita de la editorial.

LA PUERTA SECRETAS

Esta colección se llama **La Puerta Secreta** y queremos invitarlos a abrirla.

Una puerta entreabierta siempre despierta curiosidad. Y más aun si se trata de una puerta secreta: el misterio hará que la curiosidad se multiplique.

Ustedes saben lo necesario para encontrar la puerta y para usar la llave que la abre. Con ella podrán conocer muchas historias, algunas divertidas, otras inquietantes, largas y cortas, antiguas o muy recientes. Cada una encierra un mundo desconocido dispuesto a mostrarse a los ojos inquietos.

Con espíritu aventurero, van a recorrer cada página como si fuera un camino, un reino, u órbitas estelares. Encontrarán, a primera vista, lo que se dice en ellas. Más adelante, descubrirán lo que no es tan evidente, aquellos “secretos” que, si son develados, vuelven más interesantes las historias.

Y por último, hallarán la puerta que le abre paso a la imaginación. Dejarla volar, luego atraparla, crear nuevas historias, representar escenas, y mucho, mucho más es el desafío que les proponemos.

Entonces, a leer se ha dicho, con mente abierta, y siempre dispuestos a jugar el juego.





LA LLAVE MAESTRA

¿El principal sospechoso del asesinato es Roger Rabbit? Habrá que llamar al detective Eddie Valiant. ¿Un fantasma atemoriza a los habitantes de un castillo? Será un caso para Scooby-Doo. Y si un auto de carrera se descompone misteriosamente en pleno Gran Premio, intervendrá Conan el inspector, pues debe tratarse de un acto de sabotaje.

Todos tenemos una solución para estos problemas porque el mundo del delito, de las investigaciones y de los detectives está presente en el cine y en la televisión desde hace muchos años y no pierde popularidad. ¿Quién no conoce al amargado Eddie Valiant o al sagaz detective Conan? ¿Y al temeroso Scooby? ¿O a los protagonistas de “Hermanos y detectives”?

Si nos preguntamos por qué las historias policiales y sus investigadores son tan famosos, la respuesta es sencilla: el misterio de un caso sin resolver siempre nos atrapa porque desafía nuestra inteligencia. Esto sucede tanto en la ficción como en la vida real. Y si no, piensen en algunos casos que conocemos por los diarios y los noticieros. Nos llaman la atención, hablamos de ellos y hasta intentamos descubrir la verdad de lo sucedido. ¿Quién no ha dicho alguna vez: “Para mí, el culpable es...”, o “Yo creo que el amigo fue cómplice”?

Los delitos encierran misterios, porque quien los comete no quiere ser descubierto. Para evitarlo, disimula y borra pruebas. Entonces aparecen los detectives y la gente común quienes, con los datos que tienen, arman una especie de rompecabezas en el que, poco a poco, las piezas van encajando. Justamente este deseo de descubrir la solución es lo que también despiertan juegos de mesa y electrónicos. En el Clue (Pistas), en Misterio, y en los