DON QUIJOTE DE LA MANCHA - Miguel de Cervantes

Adaptación de Agustín Sánchez Aguilar

Editorial Vicens Vives - Colección Cucaña

Elaboración de José Antonio Camacho Espinosa

Resumen de los CAPÍTULOS

1. Un caballero en busca de aventuras

- Cómo era D. Q.
- Cómo vivía D. Q.
- A qué se dedicaba.
- El gusto por la lectura.
- Deja todo por leer.
- La ficción es para él realidad.
- Se lanza a las aventuras.
- Se llamará D. Quijote de la Mancha.
- Se marcha a buscar a venturas.
- Piensa en su amada.
- Doña Aldonza Lorenzo (de El Toboso).
- Cómo se imagina él a Dulcinea.
- Su caballo. Rocinante.
- Necesidad de armarse caballero.
- Se marcha y pasa el día solo.
- Llega a una venta.
- A él le parece un castillo.
- El ventero.
- Cena en la venta.
- Pide ser armado caballero.
- El ventero le sigue la corriente.
- Vela armas en el patio.
- El arriero arroja la armadura de D. Q.
- La gente de la venta apalea a D.Q. por haber herido al arriero.
- El ventero sale en su ayuda.
- El ventero hace la pantomima de armarlo caballero.

- D. Q. no paga al ventero.
- Vuelve a su aldea para buscar escudero.
- Se encuentra a un grupo de hombres a los que pide que alaben a su Sra. Dulcinea.
- Se burlan de D. Q.
- Se Lanza contra los mercaderes.
- Se cae del caballo y lo apalean.
- Un labrador de su pueblo lo lleva a su aldea.
- La criada y la sobrina están preocupadas por su desaparición.
- Creen que D. Alonso se ha vuelto loco.
- El cura y el barbero retiran los libros y los echan a una hoguera.
- Tapian la puerta de la biblioteca.

2. Gigantes con aspas

- Al levantarse, D. Q. se encuentra que ha desaparecido la puerta de la biblioteca.
- Lo atribuye a un hechizo del mago Frestón.
- D. Q. pasa 15 días en su casa.
- Va en busca de un escudero.
- Se encuentra con Sancho Panza.
- Le promete una ínsula.
- S. P. acepta el cargo de escudero.
- Salen del pueblo de noche.
- S. P. va con su burro.
- Descubren los molinos, a los que D. Q. confunde con gigantes.
- S. P. intenta disuadirle de su locura.
- D. Q. se lanza a galope contra los molinos invocando la ayuda de Dulcinea.
- D. Q. y Rocinante caen.
- S. P. ayuda a D. Q. a subir al caballo.
- Pasan la noche en el campo.
- D. Q. arregla su lanza.
- Al día siguiente lucha contra un vizcaíno al que confunde con un encantador de princesas.
- Pierde la oreja en el combate.
- D. Q. dice que el mejor remedio es el bálsamo de Fierabrás.
- Cenan con unos cabreros.
- D. Q. se pelea con los dueños de unas yeguas a las que incordia Rocinante.
- S. P. se lleva a D. Q. mal herido a lomos de Rocinante.
- Se acercan a una venta que D. Q. confunde con un castillo.
- Duermen en la venta.
- D. Q. cree que hay una princesa que se ha enamorado de él.
- También duerme allí un arriero que espera la visita de la Maritornes.
- Pero la Maritornes se encuentra con D. Q.
- Entonces el arriero la emprende con D. Q.
- S. P. y la Maritornes se pelean. Acaban peleándose los cuatro.
- D. Q. cree que el castillo está encantado.
- Le piden al ventero los ingredientes del bálsamo de Fierabrás.
- D. Q. se lo toma y lo vomita. Pero a las pocas horas despierta como nuevo.
- D. Q. se levanta con ganas de aventuras.
- Y se despide del señor del castillo (el ventero) sin intención de pagar.
- Le piden a S. P. que pague, pero tampoco lo hace. Así que lo mantean.
- La Maritornes ayuda a S. P.

3. El yelmo del barbero y la aventura de los galeotes

- D. Q. ve a un ejército donde hay un rebaño de ovejas.
- Mata varias ovejas y los dueños lo apalean.
- D. Q. y S. P. se toman el bálsamo y se vomitan el uno al otro.
- D. Q. se lamenta de perder los dientes.
- Esa noche duermen en el campo. Oyen un ruido extraño.
- D. Q. va a averiguar de qué se trata. Pero S. P. no quiere quedarse solo.
- S. P. se caga junto a D. Q. y éste se lo recrimina.
- D. Q. toma el caballo y se va hacia el lugar donde se oye el ruido.
- S. P. se ríe de D. Q. y éste le da un golpe.
- Vuelven al camino, por donde se acerca un hombre.
- Se trata de un barbero que lleva una bacía en la cabeza.
- D. Q. cree que lleva el yelmo de Mambrino y se lanza hacia él. El barbero huye.
- D. Q. se hace con la bacía y S. P. se queda con la albarda del barbero.
- S. P: le pone a D. Quijote por nombre “El Caballero de la Triste Figura”.
- Según van de camino, se acerca un grupo de gente, atados con cadenas. Son presos.
- Entre ellos un tal Ginés de Pasamonte.
- D. Q. pide al comisario que libere a los presos. El comisario piensa que está majareta.
- D. Q. carga contra el comisario y los guardias arremeten contra D. Q.
- Los presos se liberan y amenazan a los guardias. Los desnudan y se quedan con las ropas.
- D. Q. pide a los presos que vayan al Toboso. Estos se niegan.
- D. Q. se exalta y los insulta. Los presos apalean a D. Q.
- S. P. ayuda a D. Q. a montar y toman camino de Sierra Morena.

4. Don Azote en Sierra Morena

- D.Q. y S.P. llegan a Sierra Morena.
- S.P. come pan y queso.
- D.Q. descubre una maleta con 4 camisas, un librillo y 100 escudos de oro.
- Le regala a S.P. las monedas y se queda con el librillo. Contiene poemas.
- D.Q. decide hacer penitencia en aquellos parajes, en favor de su dama.
- D.Q. manda a S.P. al Toboso a llevar una carta a Dulcinea.
- S.P. descubre que Dulcinea es Aldonza Lorenzo, hija de Lorenzo Corchuelo.
- D.Q. reconoce que Dulcinea es fruto de su imaginación.
- D.Q. escribe la carta a Dulcinea y otra a su sobrina en el librillo.
- D.Q. da volteretas y hace locuras como muestra de su amor a Dulcinea.
- S.P. dice que su amo está loco.
- S.P. emprende camino. Pasa por la venta donde lo mantearon.
- Salen de la venta el cura y el barbero y lo reconocen. Le preguntan por D.Q.
- S.P. les explica. Ellos le piden la carta. Pero S.P. no encuentra el librillo.
- S.P. trata de recordar la carta de Dulcinea para que el cura la copie.
- El cura y el barbero se ríen de las palabras de D.Q. a Dulcinea.
- El cura y el barbero le sacan comida a S.P. de la venta.
- Traman disfrazarse para engañar a D.Q. y llevárselo a la aldea.
- Convencen a S.P. para que los lleve hasta donde está D.Q. haciendo penitencia.
- Al llegar al lugar, S.P. se adelanta. El cura y el barbero se quedan esperando.
- Oyen a alguien cantar. Se acercan y ven a una muchacha bañándose.
- La muchacha trata de escapar de ellos, pero cae y la alcanzan. Ella está recelosa.
- Dorotea, por fin, confía en ellos. Les dice que busca a su amante, Fernando.
- Ellos se comprometen a ayudarla. Le explican la hª de D.Q.
- Ella se compromete a fingir que es una princesa.
- Cuando S.P. regresa le dicen que es la princesa Micomicona.
- El cura y el barbero encuentran a D.Q. flaco y amarillo.
- La dama le pide a D.Q. que mate al gigante Pandafilando. Le promete casarse con él si lo consigue.
- D.Q. le dice que está comprometido con Dulcinea.
- S.P. recrimina a D.Q. que desdeñe a esa princesa.
- Se ponen en camino hacia Micomicón. Se les une el cura.
- Paran junto a una fuente a almorzar.
- D.Q. le pregunta a S.P. si le dictó la carta a un maestro. S.P. le dice que a un sacristán.
- S.P. le explica cómo le entregó la carta y cómo estaba Dulcinea.
- D.Q. dice que olería como los lirios.

5. Don Quijote y sus demonios

- Todos llegan a la venta donde mantearon a S.P.
- D.Q. se acuesta y los demás hablan mientras comen.
- El ventero habla de que tiene libros de caballerías y que le gustan.
- El cura recomienda quemarlos.
- Se oyen ruidos. D.Q. está luchando contra el gigante Pandafilando.
- Está lanzando su espada contra los pellejos de vino.
- Soñaba que había llegado a Micomicón y está luchando contra el gigante.
- El ventero aporrea a D.Q. por rajarle los pellejos.
- El cura le echa un jarro de agua a ver si despierta.
- S.P. busca la cabeza del gigante por los suelos.
- D.Q. confunde al cura con la princesa Micomicona y se arrodilla ante ella.
- Consiguen acostar de nuevo a D.Q.
- Llega a la venta un apuesto caballero: D. Fernando. Dorotea se desmaya.
- El caballero es a quien Dorotea anda buscando.
- D. Fernando quiere casarse con Dorotea.
- Todos lloran de emoción por el encuentro.
- S.P. despierta a D.Q. para revelarle que la princesa no es tal, sino Dorotea.
- D.Q. dice que el castillo sigue encantado.
- D.Q. se dirige a Dorotea como la princesa. Ella le sigue el juego.
- D.Q. se enfada con S.P. porque cree que trata de engañarlo.
- Todos se van a dormir, menos D.Q. que se queda haciendo guardia.
- El barbero al que le quitaron la bacía aparece y apalea a S.P. al ver su albarda.
- S.P. se defiende a puñetazos y pide ayuda a D.Q.
- El barbero explica que le robaron D.Q. y S.P.
- D.Q. manda traer el yelmo para demostrar que no se trata de una bacía.
- Maese Nicolás sigue el juego y todos aseguran que aquello es una bacía. El barbero no da crédito.
- Llega a la venta la Sta. Hermandad buscando a quien liberó a los presos.
- Mandan prender a D.Q. que se defiende. Se arma una gran pelea.
- D.Q. grita para parar la pelea. Al final el capitán deja a D.Q.
- El barbero de la bacía vuelve a pelear con S.P.
- El cura le pagará la bacía y la albarda. También paga los cueros de vino al ventero.
- Todos vuelven a hacer noche en la venta.
- Por la mañana D.Q. no puede moverse. Cuatro fantasmas rodean la cama.
- Lo encierran en la jaula de un carro. Preparan una farsa para llevarse a D.Q.
- S.P. se olía aquella trampa. Quiere demostrar a D.Q. la realidad de que va preso.
- D.Q. se reafirma en que es un encantamiento.
- El cura deja salir a D.Q. de la jaula para ir a orinar.
- Suenan unas trompetas. D.Q. monta en Rocinante en busca de una nueva aventura.
- Se trata de una procesión haciendo rogativas. Le dan un garrotazo a D.Q. y cae del caballo.
- S.P. cree que está muerto.
- De nuevo lo suben al carro. Llegan a la aldea después de 6 días de camino.
- Llegan a la casa de D.Q. y los reciben el ama y la sobrina.
- El cura pide que lo cuiden y no le dejen salir. La sobrina se compromete.

6. Dulcinea en su borrica

7. El desafío, la cueva y el retablo

8. El Barco encantado y el caballo volador

9. La ínsula Barataria

10. El retorno del caballero