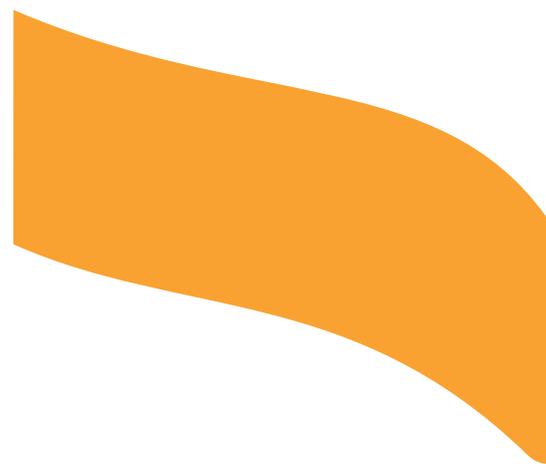
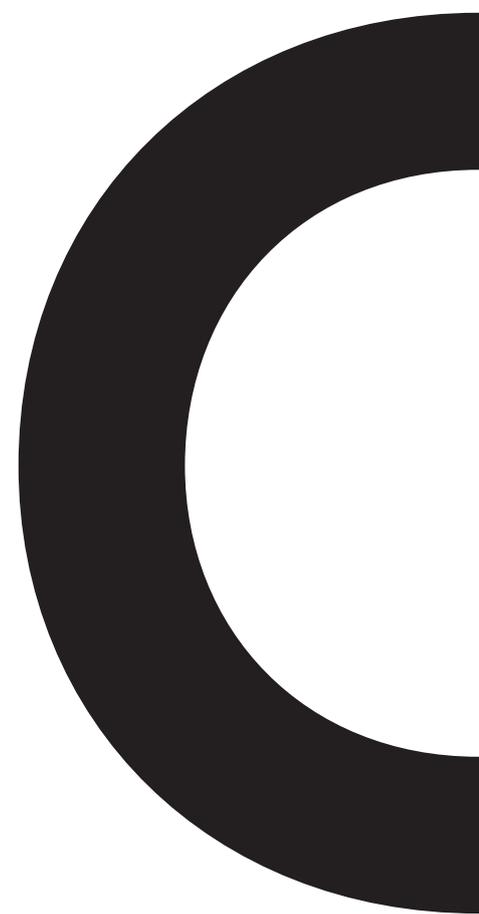


GUÍA DE LECTURA

Cuentos para jugar

Gianni Rodari

loqueleo



Cuentos para jugar

Gianni Rodari



PRESENTACIÓN DE LA OBRA

El autor

Gianni Rodari nació en Omegna, Piamonte, en 1920. Maestro, periodista y divulgador de la nueva pedagogía en Italia, comenzó a escribir para niños en 1950, publicó más de veinte libros en los que combina el humor, la imaginación y la más desbordante fantasía. Fue también militante político. En 1970 se le concedió por el conjunto de su obra el más alto galardón: el Premio Internacional Hans Christian Andersen. Murió en Roma, en 1981. Gianni Rodari hizo un extenso recorrido de investigación con la literatura viajando por las escuelas narrando, leyendo, experimentando con los niños el efecto que les producían los textos que escribía. De estos encuentros resultó su obra teórica *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*, título referente para todos los interesados en literatura infantil.

La obra

Cada uno de los cuentos que componen este libro es una invitación para jugar... Historias absurdas que narradas por Rodari se presentan posibles y fascinantes: no podremos dejar de leer hasta el final, al saber que tendremos la oportunidad de intervenir en la resolución de los conflictos de sus personajes.

«El tamborilero mágico» ayuda a una viejecita y es recompensado con un extraño poder: hacer bailar, con su tambor, sin parar, a cuantos le escuchen. «Pinocho el astuto» miente y le crece la nariz de madera, corta trozos de ella y los vende. «Aquellos pobres fantasmas» deciden abandonar el planeta Bort porque no consiguen asustar a sus habitantes. «El perro que no sabía ladrar» aprende solo cuando encuentra al maestro adecuado. «La casa en el desierto» llama la atención porque su dueño la edificó utilizando monedas de oro y plata. «El flautista y los automóviles» llegan al río; los niños de aquel pueblo están contentos porque las calles se quedaban vacías, pero los mayores reclaman su coche. «La vuelta a la ciudad», siguiendo un círculo dibujado con un compás, es la que pretende dar Paolo. «Cuando en Milán llovieron sombreros», los ciudadanos se preguntaban qué podía estar pasando. La «Alarma en el nacimiento» surge cuando un niño coloca unas figuras viejas que son rechazadas por algunos pastorcillos. «El doctor Terribilis» fabrica un artefacto para

arrancar la Luna de su órbita y pedir un rescate por ella. «Voces nocturnas» son las que oye un viejo señor cuando está en la cama, y como es tan bueno, corre a ayudar a quien lo necesite. El «Mago Giró» se da cuenta de que sus trucos ya no interesan a nadie y decide organizar su vida de otra manera. «La aventura de Rinaldo» consiste en hacer que aparezca cualquier objeto solo con pronunciar su nombre. «El anillo del pastor» le vuelve invisible cuando unos bandidos lo buscan para matarle. Un «Taxi para las estrellas» es el que coge un extraño señor en dirección al séptimo planeta de la estrella Aldebarán. «La enfermedad de Tino» consiste en que cuando se le deja solo, empequeñece. «La aventura con el televisor» la vive un doctor al volver a su casa. Por más que tiran de ella, el hortelano y su mujer no consiguen sacar de la tierra «La gran zanahoria». «Cien liras en el bolsillo» encuentra un pobre muchacho cada vez que mete las manos en el bolsillo de su pantalón. En el tren, «El gato viajero» habla con sus asombrados compañeros de compartimento.

¿Por qué leerla?

Una obra con veinte historias, en las que el lector podrá elegir el desenlace que, según criterio, le corresponde a cada argumento, y contrastarlo con el que prefiere el autor. Un libro creado para enriquecer la fantasía de los jóvenes, para aumentar su creatividad, para divertir y para reflexionar sobre la honradez, la generosidad y la tolerancia. La interacción que nos propone Rodari a los lectores es un atractivo muy interesante para tener un intercambio «directo» con el autor.

Aporte del libro al desarrollo de las competencias

Comunicación lingüística

Crear textos a partir de otros.

Reconocer la literatura como forma de expresión personal.

Aprender a aprender

Identificar todo lo que se puede aprender de los cuentos clásicos.

Competencia social y cívica

Valorar la amistad y la defensa de la libertad.

Educación en valores

La lectura de los cuentos podrá ser usada para abordar, ya sea por identificación o por contraste negativo, los valores de la generosidad, la honradez, la tolerancia, la compasión hacia el débil... En la propuesta lúdica de los diferentes finales es interesante valorar el respeto por las opiniones ajenas.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Leer y comprender

Títulos camuflados · Actividad 1

Recordamos a los alumnos que el **índice** de un libro es la lista ordenada de sus capítulos con indicaciones de la página en la que comienza cada uno. El índice puede ir colocado al principio o al final del libro.

Presentamos algunos de los títulos de los cuentos del libro con modificaciones. Los animamos a consultar el índice y a escribir el título correcto en cada caso.

Seguidamente, buscamos en el libro el índice, lo leemos en voz alta ordenado y les explicamos que este libro incluye cuentos independientes, por lo tanto pueden hacer su primera lectura empezando por el cuento cuyo título les resulte más interesante. Al terminar cada relato, el autor plantea tres posibles finales, así que cada uno puede escoger el que más le guste.

Oraciones mezcladas · Actividad 2

Después de haber leído y trabajado de forma colectiva los cuentos «La enfermedad de Tino», «Aquellos pobres fantasmas» y «El perro que no sabía ladrar», comprobamos si los alumnos son capaces de reconocer detalles significativos de cada historia. Para ello, les pedimos que distingan las oraciones propuestas en la ficha y las relacionen con el título al que pertenece cada una.

Esta actividad puede ampliarse pidiendo a los alumnos que realicen textos nuevos para sus compañeros empleando la misma técnica: extraer oraciones de los distintos cuentos y escribirlas una a continuación de otra. Luego se intercambian los textos entre compañeros y usan el mismo código de colores para reconocer el cuento de origen.

Un científico malvado y su ayudante · Actividad 3

Explicamos a los niños que el personaje principal de un relato es el **protagonista**, y los demás son personajes **secundarios**.

Recordamos la historia de Terribilis y Famulus. Les pedimos que realicen un breve retrato del carácter y del físico de cada uno. Luego, deberán imaginar otro personaje que intervenga en la historia. Como complemento podemos mencionar la adaptación cinematográfica de este cuento: *Gru, mi villano favorito*.

Pinocho, el flautista y el gato · Actividad 4

Invitamos a nuestros alumnos a buscar versiones clásicas de *Pinocho*, *El Gato con Botas* y *El flautista de Hamelín*.

Les pedimos que realicen una lectura individual y en silencio de los cuentos «Pinocho el astuto», «El gato viajero» y «El flautista y los automóviles», que piensen en las semejanzas y las diferencias entre ambas versiones y que expliquen cuál les ha resultado más atractiva.

Una estructura particular

En cualquier relato tradicional encontramos un principio, un nudo y un final. En el caso de este libro, hay tres finales para cada cuento, para que el lector elija el que más le guste, más allá de las preferencias del autor, e incluso que pueda crear otro desenlace.

Recordamos que en el principio o planteamiento se presenta a los personajes, en el nudo surge el conflicto y en el desenlace se resuelve. Para trabajar en la estructura narrativa podemos pedirles que localicen el principio y el nudo y que elijan el desenlace en alguno de los siguientes cuentos: «La aventura de Rinaldo», «La gran zanahoria» y «Cien liras en el bolsillo».

En voz alta: Mi final favorito

Pedimos a los alumnos que cada uno escriba un final distinto a los tres propuestos para su cuento favorito. Luego, leemos en clase, en voz alta, los nuevos desenlaces.

La propuesta permite trabajar la expresión de las propias ideas, tanto a la hora de plasmarlas por escrito, en la fase creativa del proceso, como a la hora de contar, de compartir con los demás, los nuevos textos de creación propia.

La lectura en alta voz pone en evidencia muchas veces errores de puntuación, faltas de concordancia, elementos no explicados o, por el contrario, repeticiones. Como cierre, pedimos que, después de leer, incluyan las correcciones que consideren necesarias.

A jugar con los textos · Actividades 5, 6, 7, 8

En consonancia con el carácter lúdico de los relatos, proponemos una serie de actividades que permiten comprobar diferentes aspectos relacionados tanto con el análisis como con la comprensión de los relatos.

- **Sopa para jugar.** Pedimos a los alumnos que encuentren en la sopa los nombres de siete personajes del libro.
- **Crucigrama.** Animamos a los niños a reconocer los lugares donde sucede la acción de tres de los relatos: «Cuando en Milán llovieron sombreros», «Taxi a las estrellas» y «La casa en el desierto» y a completar en la ficha del alumno un crucigrama.
- **Ilustración troceada.** Les indicamos que observen en la ficha del alumno la ilustración que se presenta partida. Sin dar más referencias, les pedimos que deduzcan a qué cuento pertenece, que la recorten, reconstruyan y peguen en la ubicación correcta.
- **El supertest.** Les proponemos ejercitar la memoria y responder a las preguntas sin consultar el libro. Después de completar el tablero que se encuentra en la ficha del alumno, se pueden corregir las respuestas oralmente, en grupo. Finalmente, los animamos a hacer el recuento de puntos y a leer el resultado correspondiente a la puntuación obtenida: 15 puntos, muy buen lector; entre 10 y 14, buen lector; entre 6 y 9, no está mal del todo; 5 o menos, vuelve a leer con más atención.

Debatimos: *Descubro un mundo mejor con Rodari*

Nuestros alumnos han leído los veinte cuentos de que consta este libro y estamos convencidos de que los han leído con entusiasmo, disfrutando con los personajes, algunos tan divertidos, otros tan locos, tan entrañables, viviendo peripecias casi siempre imaginativas, fantásticas, disparatadas...

Por medio de tantas historias bonitas y con tanto sentido del humor, nuestros niños desarrollan su lectura comprensiva, su creatividad, su espíritu crítico y reflexionan sobre el mundo que les sale al paso.

Después de leer todos los cuentos, proponemos a los alumnos leer «Los finales del autor». Posteriormente, comentamos qué nos parecen, si nos gustan, si estamos de acuerdo, cuál nos hizo gracia, cuál nos causó sorpresa y qué enseñanza nos dejan.

Luego, armamos un árbol de papel sin follaje para pegar en la pared del aula (el follaje serán hojas que los niños completarán con los sentimientos e impresiones que los cuentos han causado en ellos). Les pedimos que escriban en papeles con forma de hojas cuál ha sido su cuento favorito y qué enseñanza les ha dejado. Una vez que hayan escrito las hojas, completamos el árbol.

Crear

Oficio de escritor: *Mi cuento*

Una vez leídos los veinte relatos de este libro, proponemos a los niños que cada uno redacte el cuento n.º 21. Los cuentos deberán presentar tres finales diferentes, y cada niño deberá elegir uno y justificar su elección.

Les pedimos que cuando imaginen la historia que desarrollarán tengan en cuenta estos puntos:

- Quiénes van a ser los personajes, a qué se van a dedicar, cómo visten, en qué momento va a suceder la acción, dónde sucederá...
- Qué les ocurre a los personajes y si ocultan algún misterio.
- Cómo se descubre el misterio, quién es el culpable, etcétera.

Una vez terminados los cuentos, alentamos a los alumnos a intercambiar sus producciones entre ellos y a dibujar alguna escena de los cuentos de los compañeros.

Cuentos muy bien ambientados

La mayoría de los cuentos leídos tienen muchas posibilidades teatrales y por eso vamos a proponer hacer una dramatización en el aula, eligiendo muy bien el argumento que vamos a representar.

Los niños se agruparán en equipos de cinco y, una vez decidido el cuento, empezarán a desarrollar estas propuestas durante una semana aproximadamente.

- Preparar un escenario en un lugar de la clase previamente delimitado. Para ello, contarán con material diverso: papel continuo, corcho blanco, telas, palos, pinturas, etcétera, y reproducirán el lugar donde sucede la acción.
- Una vez realizado el escenario, imaginarán cómo podrán ser los personajes de ese lugar y se caracterizarán como corresponde: con papel, pelucas, maquillajes...
- A continuación, elegirán una música apropiada que sirva como fondo musical durante la representación. Podemos ayudarlos proponiéndoles opciones para que escojan.
- Seguidamente, cada equipo comenzará a ensayar los diálogos y la puesta en escena de su relato y, por último, iniciarán la dramatización propiamente dicha, ante sus compañeros.

NOMBRE: CURSO:

CUENTOS PARA JUGAR

Gianni Rodari

Actividad 1 · Títulos camuflados

Observa estos títulos, ¿son los de los cuentos que has leído? Consulta el índice del libro y lo averiguarás. Escribe el título correcto.



.....

.....

.....

.....

Actividad 2 · Oraciones mezcladas

Estábamos preparando copias del libro y se nos han mezclados algunas oraciones de tres cuentos. ¿Cuál es de cuál? Utiliza lápices de colores y marca:

- En amarillo, las frases de «Aquellos pobres fantasmas».
- En azul, las de «La enfermedad de Tino».
- En verde, las de «El perro que no sabía ladrar».

Un fantasma hacía chirriar las cadenas, produciendo un sonido horriblemente triste. Enseguida un bortiano le gritaba: «—¡Eh, fantasma, tus cadenas necesitan un poco de aceite». — Calma, calma, señores —dijo el médico—. No hay motivo para alarmarse. Este niño lo que necesita es no quedarse nunca solo. Cuando se queda solo, empequeñece. Esto es todo. Necesita compañía, ¿entienden? El perrito volvió a intentarlo una vez, dos, tres. Lo intentaba todos los días. Practicaba a escondidas desde por la mañana hasta por la noche. A veces, para hacerlo con más libertad, se iba al bosque.

NOMBRE: CURSO:

CUENTOS PARA JUGAR

Gianni Rodari

Actividad 3 · Un científico malvado y su ayudante

El doctor Terribilis, protagonista de este cuento, es verdaderamente terrible, al igual que su ayudante Famulus. Haz un retrato de estos dos personajes. Fíjate bien en la ilustración, recuerda sus palabras y escribe cómo son.



	Dr. Terribilis	Famulus
¿Cómo es su físico?
¿Cómo es su carácter?
¿Qué objetivo quiere conseguir?

- Ahora, imagina otro personaje y haz que intervenga en la historia. ¿Será tan malvado como los otros? ¿Intentará apoderarse del Sol? Inventa y escribe.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NOMBRE: CURSO:

CUENTOS PARA JUGAR

Gianni Rodari

Actividad 4 · Pinocho, el flautista y el gato

«Pinocho el astuto», «El flautista y los automóviles», «El gato viajero»...

¿Te suenan los nombres de estos cuentos? ¿Recuerdas los cuentos clásicos en los que había protagonistas con nombres parecidos? ¿Se parecen los personajes clásicos y los de los *Cuentos para jugar*? Completa los siguientes cuadros.

	Pinocho	Pinocho el astuto
¿Quién lo fabricó?
¿Qué ocurría con su nariz?
¿Cómo se sentía respecto a su nariz? ¿Qué hacía al respecto?

	El flautista de Hamelín	El flautista y los automóviles
¿Qué característica tenía la flauta?
¿Qué logró con su flauta?

	El Gato con Botas	El gato viajero
¿Cómo iba vestido?
¿En qué idioma hablaba?
¿Tenía amo?

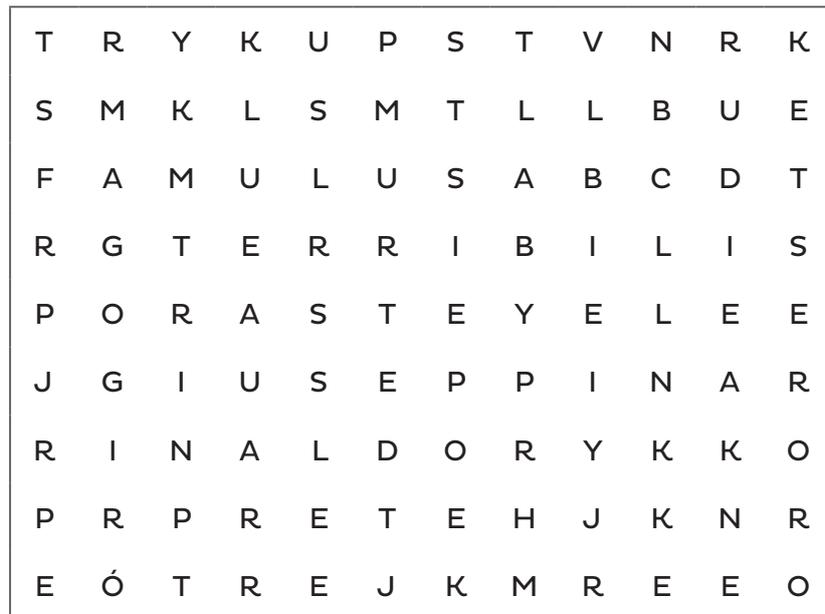
NOMBRE: CURSO:

CUENTOS PARA JUGAR

Gianni Rodari

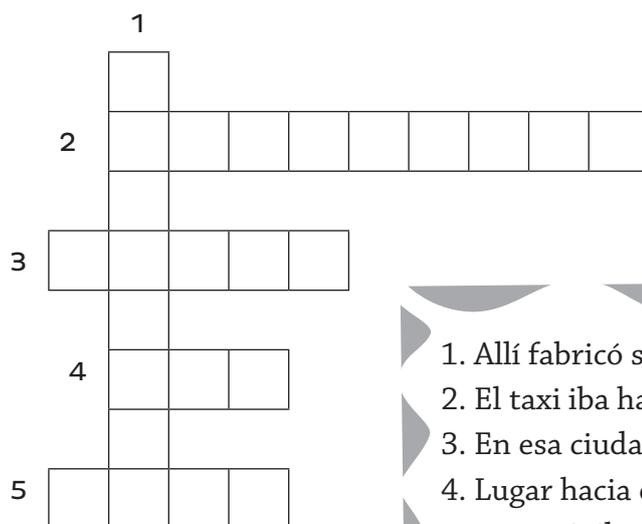
Actividad 5 · Sopa para jugar

Encuentra en la sopa de letras los nombres de siete personajes de los cuentos de Rodari. Pueden aparecer de izquierda a derecha y de arriba abajo o al revés.



Actividad 6 · Crucigrama

Lee las referencias, recuerda los lugares que se nombran en los cuentos y completa el crucigrama.



1. Allí fabricó su casa el señor Puk.
2. El taxi iba hacia ellas.
3. En esa ciudad, llovieron sombreros.
4. Lugar hacia el cual flautista llevó los automóviles.
5. Ciudad desde la que partió el tren en que viajaba el gato viajero.

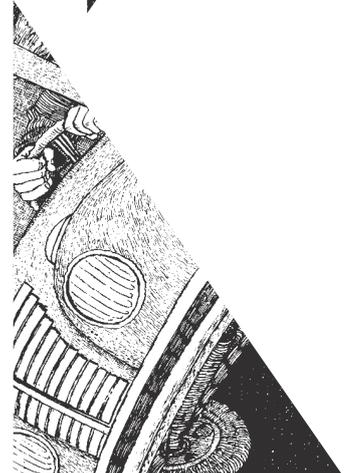
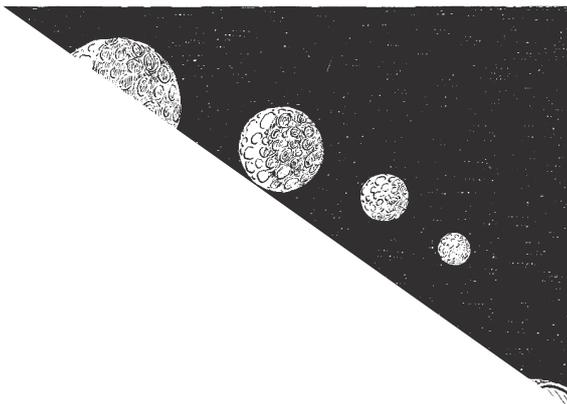
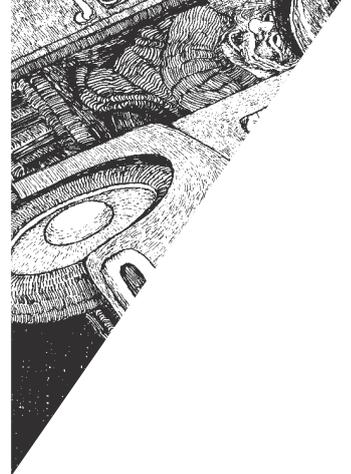
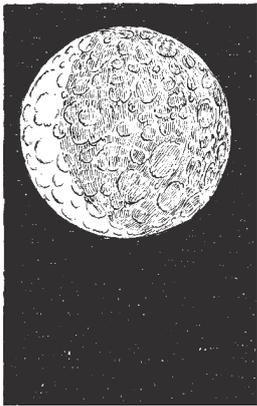
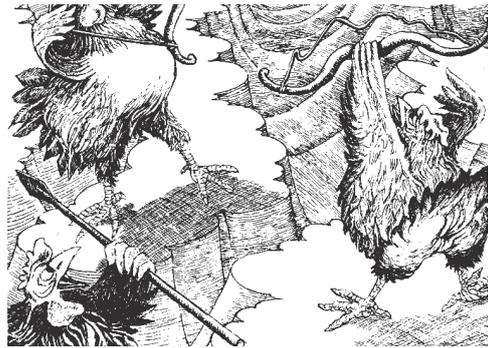
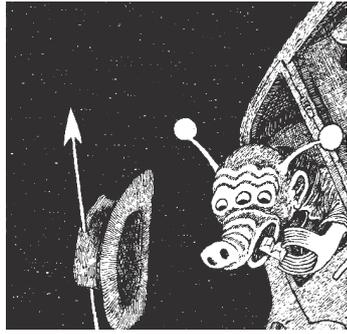
NOMBRE: CURSO:

CUENTOS PARA JUGAR

Gianni Rodari

Actividad 7 · Ilustración troceada

Fíjate bien. Te damos las partes de una ilustración del libro. Recorta las piezas y arma nuevamente la imagen sin abrir el libro para mirar el modelo. Luego escribe el nombre del relato al que pertenece.



NOMBRE: CURSO:

CUENTOS PARA JUGAR

Gianni Rodari

Actividad 8 · El supertest

Haz memoria y marca SÍ o NO en las cuestiones que te presentamos. Cada pregunta par acertada vale dos puntos, cada pregunta impar, un punto.

	Sí	No
1. Aquellos pobres fantasmas vivían en el planeta Venus.		
2. El señor Puk edificó su casa en el desierto.		
3. Paolo quiso hacer un viaje por el mundo.		
4. En la ciudad de Milán llovieron sombreros.		
5. El mago Giró tenía una bola de cristal.		
6. Rinaldo resbaló con los patines y se cayó.		
7. La enfermedad de Tino le hacía engordar.		
8. Giuseppina y Orestes quisieron sacar una zanahoria enorme.		
9. El gato viajero subió a un tren con destino a Bilbao.		
10. Pinocho el astuto no decía mentiras.		

Puntuación

- 15 puntos: muy buen lector.
- Entre 10 y 14: buen lector.
- Entre 6 y 9: no está mal del todo.
- 5 o menos: vuelve a leer con más atención.



NOMBRE: CURSO:

CUENTOS PARA JUGAR

Gianni Rodari

Test de comprensión lectora

1. ¿En qué planeta vivían los fantasmas?

- a Burs.
- b Bart.
- c Bort.

2. ¿Qué hacía el señor Puk después de cambiar sus sábanas?

- a Las lavaba.
- b Las tiraba.
- c Las guardaba en la caja de caudales.

3. ¿La vuelta a qué quiso dar Paolo?

- a Al mundo
- b A la ciudad.
- c Al barrio.

4. ¿Cómo era la lluvia en la ciudad de Milán?

- a De sombreros de mujer.
- b De sombreros de hombre.
- c De sombreros de todo tipo.

5. ¿Qué «magias modernas» asombraron al mago Giró?

- a Luz eléctrica, internet y televisión.
- b Luz eléctrica, teléfono y televisión.
- c Vehículo eléctrico, teléfono y televisión.

6. ¿Qué «don» adquirió Rinaldo?

- a Nombrar algo y que desapareciera.
- b Nombrar algo y que se transformara.
- c Nombrar algo y que apareciera.

NOMBRE: CURSO:

CUENTOS PARA JUGAR

Gianni Rodari

7. ¿Cuándo cambiaba el aspecto físico de Tino?

- a Al salir de su casa.
- b Al quedarse a oscuras.
- c Al quedarse solo.

8. ¿Qué quisieron sacar Giuseppina y Orestes?

- a Una zanahoria enorme.
- b Una ballena.
- c Una patata enorme.

9. ¿A dónde iba el gato viajero?

- a A Bolonia.
- b A Venecia.
- c A Bilbao.

10. ¿Qué se le acababa a Pinocho el astuto por mentir mucho?

- a La fantasía.
- b La confianza.
- c El respeto.

