



¡¡¡Valiente sastrecillo!!!

Concierto didáctico para orquesta de cámara y dos narradoras

Música: Tibor Harsányi

Intérpretes: Alumnos y profesores del Conservatorio Pablo Sarasate

Guía didáctica y adaptación del cuento original: **"Pasadas las 4"**

Narradoras en castellano: Belén Otxotorena e Inma Gurrea

Narradoras en euskera: Izaskun Mujika y Patrizia Eneritz

Traducción al euskera: Asís Arbide

El sastrecillo valiente es un cuento popular que los famosos Hermanos Grimm rescataron de la tradición oral alemana. El cuento original narra la historia de un sastre que compra un tarro de mermelada y, cuando ve que las moscas se acercan a él, mata a siete de ellas de un sólo golpe. Pareciéndole ésta una hazaña digna de ser contada, cose un cinturón en el que borda la frase: ¡SIETE DE UN GOLPE! y se marcha a recorrer el mundo para que todos sepan de su valor. El caso llega a los oídos del rey que lo hace llamar y le encomienda tres pruebas que demuestren su valentía. Como recompensa, el sastrecillo recibirá la mano de la princesa y la mitad de su reino. Finalmente, el sastrecillo supera las tres pruebas y se convierte en el heredero de la corona.

Tibor Harsányi es el compositor de la música.

Tibor Harsányi (1898–1954) ingresó en la Academia de Música de Budapest cuando a penas contaba 10 años de edad. El que con el tiempo sería un gran pianista, director de orquesta y compositor, tuvo como profesores a músicos de la talla de Zoltán Kodály y Béla Bartók, todo un lujo que, por supuesto, no desaprovechó. Tibor tenía un alma viajera e inquieta que, a los veintitrés años, lo llevó de gira, como pianista y director, por Venecia, Berlín, Ámsterdam y el Pacífico hasta llegar al que, definitivamente, sería su lugar de residencia: París. Junto con otros compositores que llegaron por aquella época a esta hermosa ciudad, fundó el grupo “Escuela de París”.

Desde ese momento, empezó a componer música de todo tipo: ópera, ballet, cámara, piano... Su fuente de inspiración eran las canciones folclóricas de su país de origen, el maravilloso compositor ruso Igor Stravinsky y el jazz que acababa de hacer su aparición en Europa.

Desgraciadamente, sus más de 100 composiciones a penas se interpretan en nuestras salas de música y auditorios. Sin



embargo, su obra *El sastrecillo valiente*, aparece habitualmente en el repertorio de *conciertos escolares* y *en familia* y pasará a la historia como un ejemplo de inspiración, adecuación al texto y perfecta escritura musical.

Los instrumentos elegidos por Harsányi:

Nuestra orquesta de cámara está formada por ocho músicos (alumnos y profesores del Conservatorio Pablo Sarasate de Pamplona).

En el escenario, habrá un piano, (instrumento que algunos de vosotros ya conocéis por programas como *El barco de papel* y *Juegos de niños*), una flauta, un clarinete, un fagot, una trompeta, un violín, un violonchelo y un montón de instrumentos de percusión: timbales, triángulo, tambor, plato, bombo, xilófono, lira, flauta de émbolo, sirena, temple-blocks...

No sabemos por qué el compositor eligió estos instrumentos y no otros de la orquesta pero lo cierto es que consiguió describir a la perfección los diferentes momentos del cuento original y combinó de manera exquisita la sonoridad de todos ellos.

Si tenéis la posibilidad de ver cualquiera de estos instrumentos en vivo y en directo, no desaprovechéis la oportunidad y si no, cualquier ilustración o fotografía que pueda conseguir vuestro profesor, os podría ser de gran ayuda.

¡¡¡ Valiente sastrecillo!!! es el título del nuevo programa de *Música en Acción*

para alumnos de Educación Infantil organizado por el Departamento de Cultura y Turismo del Gobierno de Navarra. Con el cuento tradicional de los Hermanos Grimm y la maravillosa música de Tibor Harsányi como punto de partida, Pasadas las 4 ha diseñado un espectáculo musical con el que Luisa y Marisa pretenden cautivar a los más pequeños con una historia de siempre contada como nunca. En esta ocasión, estarán acompañadas por una orquesta de cámara, ¡menuda suerte!, y con los dibujos y la animación de dos grandes artistas: Beatriz Menéndez, ilustradora y diseñadora gráfica, y Verónica Eguaras, artista multidisciplinar, premio nacional INJUVE de Artes Visuales 2008.

Cómo Luisa y Marisa descubren esta historia.

Las noches de luna llena, Luisa y Marisa tienen por costumbre salir a regar su árbol favorito: un árbol especial, muy distinto a los demás, un árbol centenario, de un rojo interplanetario.

Luisa y Marisa conocen muy bien esta máxima: *"Nunca se sabe lo que puede pasar, si riegas un árbol de manera especial"*.

Así que, tras mucho pensar, deciden regarlo con la canción popular *Estaba la rana sentada cantando debajo del agua*.

Cuando terminan de cantar, el árbol empieza a dar frutos de lo más originales y, con todos los ingredientes, Luisa y Marisa empiezan a tejer la historia de *Vicentillo*, un valiente sastrecillo con muchas ganas de contar al mundo sus hazañas y proezas.

¿Os apetece saber los frutos que dio este árbol tan especial?

Un tarro de mermelada, traído desde Granada.

El sastrecillo está cosiendo tranquilamente frente a la ventana del taller cuando, de pronto, aparece una vendedora que le ofrece todo tipo de mermeladas de lo más sabrosas. Vicentillo no lo duda un instante y se encapricha de un tarro de mermelada traído desde Granada. Inmediatamente, lo abre y lo unta en una enorme rebanada de pan.

La verdad es que Vicentillo es bastante goloso pero también muy trabajador y creativo.

Acostumbra a coser al lado de la ventana y le encanta hilvanar, remendar y coser motivos de la naturaleza; le gusta respuntear el agua del río, zurcir atardeceres y, sobre todo, bordar árboles. Es un auténtico artista de la aguja.

Vosotros también podéis serlo pero, en este caso, cambiaremos la tela por el papel, y la aguja y el hilo, por brochas, rotuladores, tizas de colores y todas las pinturas que os apetezca utilizar.

Ya que es *el árbol centenario de un rojo interplanetario* quien invita a Luisa y Marisa a conocer la historia de Vicentillo, os proponemos trabajar el árbol de manera artística.

1. Se trata de trabajar a partir de tres obras de dos artistas muy distintos y experimentar con las diferentes técnicas que os vamos a mostrar. Los elegidos son Vicent Van Gogh y Gustav Klimt.

Vicent Van Gogh (pintor impresionista holandés, 1853–1890)

Ramas de almendro en flor, 1890.



Para empezar, mostramos el cuadro a los niños. Después, sobre una cartulina azul o previamente pintada de azul, los niños dibujan las ramas con ceras oscuras (las de la parte inferior más gruesas y más finas las de la parte superior). A continuación, con bastoncillos de los oídos, pintarán las flores de los almendros.

Dependiendo de la edad, se puede completar el trabajo escribiendo el título del cuadro, buscando información sobre el pintor, sobre el movimiento impresionista...

Cipreses, 1889.



Cipreses es el segundo cuadro que os proponemos para trabajar. Además de compararlo con el anterior y, partiendo de nuevo de la observación, los niños tendrán que intentar reproducirlo pero, esta vez, con plastilina.

En la cartulina, se establece la línea del cielo, la línea de la tierra y el elemento a resaltar: el ciprés. Después, utilizaremos plastilina de tres colores distintos: azul, verde y amarillo, y la distribuiremos sobre la cartulina aplastándola con el dedo rellenando los tres espacios. Para finalizar, trazaremos las hondas con un palillo y de esta manera, conseguiremos el efecto *Van Gogh*.

Dependiendo de la edad, podemos mezclar colores y trabajar con distintos relieves y diferentes materiales: pasta de papel, arroz...

Gustav Klimt (pintor simbolista austriaco, 1862 -1918)

El árbol de la vida, 1905



Después de mostrar el cuadro, vamos a intentar simplificarlo y quedarnos únicamente con la parte central, la que corresponde al árbol propiamente dicho. Para ello, cogemos una hoja en blanco y la teñimos con una mezcla de café con leche. Una vez seco y con la ayuda de un rotulador, cada niño dibujará el tronco y las ramas en forma de espirales. A continuación, podemos reproducir la parte inferior del cuadro con trozos de papel de distintas formas y colores, utilizando la técnica del collage.

2. También podéis asomaros a la ventana del aula, elegir lo que más os guste y plasmarlo en un fantástico cuadro. ¡Ni Dalí! Podéis repetir la experiencia observando al compañero de enfrente y después, retratarlo. Uno será el modelo y el otro el artista. ¡¡Ni Tintoretto!! Incluso, podéis diseñar un bodegón y después, pintarlo. ¡¡¡Ni Cézanne!!!

3. ¿Qué os parece si de la pintura pasamos a la escultura? Con materiales de reciclaje: tubos de cartón, alambres, papel..., podríamos construir *el árbol de los deseos*. Después, colgaremos en él los diferentes deseos de cada uno de los niños en forma de fruto.

Una variante podría ser convertir este árbol en *el árbol de los deseos musicales*.

El profesor colgará diferentes propuestas:

- notas musicales para que los alumnos las retiren y las interpreten en el orden en el que han sido recogidas.
- palabras desordenadas de una canción conocida por todos para que los niños intenten descubrirla.
- partes de una secuencia rítmica: dos palmadas, tres pitos, cuatro golpes con los pies..., que luego tendrán que interpretar en cadena colocados en círculo.

4. Una vez realizados los trabajos, se podrá realizar una exposición y convertir el pasillo en un fantástico museo que podría ser visitado por alumnos de otras aulas.

Un cinturón hecho a mano, digno del mismo Cinzano.

¡Quién le iba a decir al sastrecillo que las moscas que se amontonaban en su taller iban a querer probar su recién estrenada mermelada de Granada! Pues así fue. Pero Vicentillo no estaba dispuesto a compartir su mermelada con nadie así que cogió el cinturón y, de un golpe mortal, aplastó siete de ellas. Considerando esta hazaña poco menos que heroica, bordó en el cinturón las letras: ¡SIETE DE UN GOLPE! y se marchó a recorrer el mundo para que todos supieran de su valor.

Siete es un número mágico que aparece en muchos cuentos populares: *Blancanieves y los siete enanitos*, *Los siete cabritillos* y *el lobo...*

Como hemos dicho, siete son las moscas que mata el sastrecillo y es que, precisamente, siete eran las piezas de cuero que Vicentillo encontró en el taller para coser su famoso cinturón.

1. En el Anexo 1, encontraréis las piezas del cinturón de Vicentillo. Intentad unirlas y... a ver qué cinturón os queda.

Y es que claro, Vicentillo salió tan deprisa de casa que no se dio cuenta de que se había dejado el armario abierto. Como vais a comprobar, el armario de Vicentillo no está muy ordenado. Mirad todo lo que hay dentro:

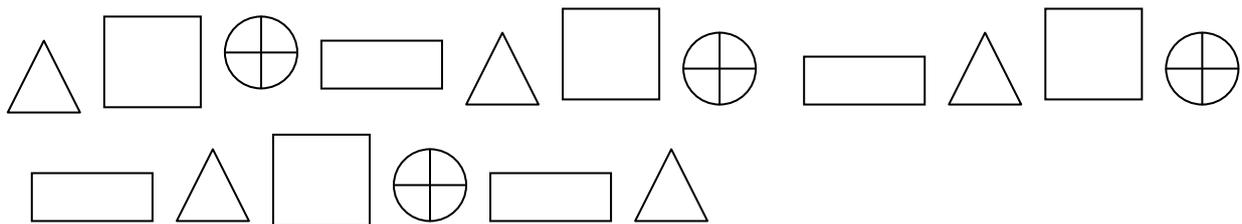
1. Una tableta de chocolate
2. El libro de matemáticas
3. Las zapatillas de casa
4. El cepillo de dientes
5. Un chaleco
6. Un perro
7. Las gafas de la abuela

2. Rodea con un círculo las cosas que no deberían estar en un armario ropero.

Para los más pequeños, se podría plantear la actividad propiamente en el aula: recopilar los materiales de la lista u otros que el profesor considere oportuno y separar los que deben estar en el armario y los que no.

3. Cuenta las cosas que hay en el armario. ¡Andá!, se ha caído el chaleco de la percha, ¿cuántas cosas quedan? ¿Y si el perro se come la tableta de chocolate? ¿Y si antes de salir, Vicentillo compra un par de pantalones y los deja en la estantería? Puedes jugar a sumar y restar las cosas que nuestro sastrecillo guarda en el armario. ¡Qué divertido!

4. ¡No os lo vais a creer! En el fondo del armario, hemos encontrado una capa que Vicentillo ha bordado para Antoine Valero, el humilde zapatero. ¡Pero si está sin terminar! Por lo visto, Vicentillo no sabe qué dibujo le toca. Vamos a ayudarle completando esta serie lógica trasladándola a la capa que encontraréis en el Anexo 2. Los más pequeños pueden realizar esta actividad con gomets.



También podemos pintar las formas geométricas de colores diferentes teniendo en cuenta el color que toca. Dependiendo de la edad de los niños, se complicarán los contenidos tanto de las series lógicas como de la actividad de matemáticas.

5. Podemos trasladar el juego a los bloques de madera que, generalmente, encontramos en el aula y trabajar diferentes conceptos.

Con un trozo de tela grande, simularemos la capa de Antoine Valero. Los niños tendrán que colocar los bloques rojos *sobre* la capa, los verdes *fuera* de la capa, los amarillos *dentro* de la capa...

Después, el profesor asignará a cada bloque una acción: círculo amarillo – correr, cuadrado verde –sentarse, rectángulo rojo - pararse..., y los niños tendrán que realizar las diferentes acciones dependiendo del bloque que el profesor saque de la capa.

Dos gigantes tontorrones que comen sólo bombones.

Vencer a los dos gigantes que amenazan con derribar las murallas de palacio es la primera prueba que la princesa de esta historia encomienda al sastrecillo. Si lo consigue, la princesa, como recompensa, le permitirá vivir en Palacio.

Desde el principio de los tiempos, existen testimonios referentes a los gigantes. Generalmente, se les describe como seres terribles que se alimentan de niños, de árboles, de pastorcillos..., y que están preparados, sobre todo, para luchar y más concretamente, para la guerra.

Por supuesto, los gigantes siempre han tenido un hueco importante en los cuentos. Ellos, precisamente, son los protagonistas de muchas historias, tanto tradicionales como contemporáneas, y de leyendas de todas las culturas del mundo: Goliat, Pantagruel, Gulliver, Gargantúa...

¿Os apetece crecer, crecer y crecer hasta convertirnos en los gigantes del colegio?

¿Qué tal si utilizamos las herramientas audiovisuales que tenemos a nuestro alcance para conseguirlo?

1. Vamos a empezar haciendo sombras.

El material es muy sencillo: proyector o bombilla y una tela blanca.

Comprobaremos que si nos colocamos pegados a la tela, se dibuja la sombra de nuestra silueta y que si nos alejamos de ella, el tamaño de la silueta crece de forma significativa. Con esta premisa, se puede experimentar con diferentes formas y tamaños.

También podéis añadir papel de celofán. Si lo manipuláis combinándolo, por ejemplo, con cartón, conseguiréis sombras de colores. Los más mayores, incluso podríais dibujar con rotuladores o pintar con pintañas sobre un trozo de papel de celofán, elaborar vuestras propias diapositivas y luego, proyectarlas.

Además, podéis inventar pequeñas historias en las que los gigantes sean los protagonistas.

2. Esto se empieza a complicar: Vamos a utilizar... ¡la cámara fotográfica!

Empezaremos fotografiándonos unos a otros la cara, imprimiremos las fotografías en hoja de papel tamaño DINA 4 y le colocaremos encima un acetato. Con un rotulador permanente, gomets, recortes de revista, etc., transformaremos nuestro rostro en el de un gigante. Para terminar, podemos hacer un mural titulado “La manada de los gigantes”

3. Y ahora, ¿qué tal si creamos un *flip-book* o *folioscopio*?

En realidad, esta palabra tan rara no es sino un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente. Si las páginas se pasan rápidamente, la imagen simula estar animada.



La sucesión rápida de imágenes provoca la sensación de estar viendo una película en miniatura. Lo interesante del *flip-book* es que no necesita grandes producciones ni materiales complicados, tan sólo papel, lápiz y nuestro propio dedo.

Cada alumno podría dibujar el momento de una pelea entre dos gigantes. Podemos elegir la imagen completa o escoger partes muy concretas del cuerpo del gigante: ojos que se abren y se cierran, brazos encogidos y estirados, piernas dobladas y extendidas... Los dibujos se pueden complicar según la edad de los niños.

Después, colocamos los dibujos uno detrás de otro y de esta manera, podremos visualizar la pelea totalmente animada. Recordad que, para conseguir el efecto del *folioscopio*, el tamaño de las hojas debe ser muy manejable, la mitad de una cuartilla sería lo máximo.

4. Y ha llegado el momento de coger la cámara de video y convertirnos en... ¡directores de cine!

Lo primero que tenemos que hacer es construir un gigante. Podéis crearlo con diferentes materiales: con papel continuo, uniendo chaquetas en el suelo, con cartón..., incluso, vosotros mismos podéis convertirlos en gigantes si os subís encima de la mesa y os vestís con telas largas.

Después grabaremos distintos planos:

- primer plano, P.P. (rostro y hombros)
- plano americano, P.A. (de la cabeza hasta la rodilla)
- plano entero, P.E. (cuerpo entero)
- plano general, P.G. (cuerpo entero y el entorno que le rodea)

Dependiendo de la edad, podemos grabar secuencias completas, jugar a realizar diferentes encuadres... ¿Os imagináis paseando por la alfombra roja?

Un jabalí testarudo, elegante y narigudo.

La segunda prueba que la princesa encomienda al sastrecillo es acabar con un malvado jabalí que ataca las granjas y destruye las cosechas. Como recompensa, además de vivir en Palacio, Vicentillo podrá tomar decisiones importantes, toda una oportunidad para un humilde sastrecillo.

Y es que los jabalíes son seres impresionantes. Luisa y Marisa siempre han pensado que son un cocktail de varios animales ya que tienen hocico de cerdo, colmillos de elefante y un cuerpo peludo muy

similar al de los osos.

Existen tres tipos de jabalíes con unos nombres rarísimos: *s.s. scrofa*, *s.s. meridionalis* o *s.s. algira*. No ha trascendido la raza de jabalí con el que Vicentillo tuvo que vérselas cara a cara pero vamos a imaginar que se trataba del *s.s.scrofa* que es el que podríamos encontrar en nuestros bosques más cercanos.

No sé si sabéis que el jabalí no ve muy bien y quizá por ello, el olfato y el oído son dos sentidos que ha desarrollado de manera extraordinaria.

Los miembros de su familia tienen nombres muy curiosos: jabalí, jabalina, jabato o rayón (cría de jabalí), bermejo (jabalí de un año), macareno (jabalí anciano y torpe), escudero (jabalí que acompaña al jabalí macareno)...

1. Para empezar, podríamos hacernos varias preguntas sobre el jabalí:

- cómo nace
- dónde vive
- qué otros animales viven con él
- de qué se alimenta
- quiénes son sus enemigos
- como se comunica con el resto de la manada.

2. Ahora que lo conocemos un poco mejor, podemos realizar una maqueta con papel de periódico, plastilina, papel de embalar, piedras del patio, hojas del campo..., en la que podemos plasmar el hábitat de los jabalíes y su entorno.

3. Después, dependiendo de la edad, se puede realizar una dramatización en la que cada uno de los alumnos asumirá el rol que más le apetezca dentro de la familia del jabalí.

La clase entera se convertirá en una manada y así representar cómo sería un día en la vida de esa familia e, incluso, imaginar que son los protagonistas de todo tipo de aventuras.

4. La pezuña de un jabalí es algo digno de ser visto y sus huellas no pasan desapercibidas para nadie.



Sería divertido dibujar la huella de nuestros pies y de nuestras manos en un folio DIN A 3, recortarlas y esparcirlas por el aula haciendo diferentes caminos y recorridos. Después de seguirlas, cada alumno elegirá las huellas que más le gusten y tratará de descubrir a qué compañero corresponden.

Además, se puede realizar un mural comparativo en el que aparezca nuestra huella con nuestro nombre y la del jabalí con el suyo. Podríamos terminar la actividad con un mural gigante en el que se podrían incluir también huellas de otros animales.

Un unicornio con guantes, raya al medio y dos tirantes.

La tercera prueba que Vicentillo tiene que superar es dar caza, como sea, a un unicornio empeñado en invadir a quien encuentra en su camino. Como recompensa, además de vivir en Palacio y tomar decisiones importantes, el sastrecillo, si así lo desea, podrá casarse con la princesa.

El **unicornio** es una criatura mitológica representada habitualmente como un caballo blanco con patas de antílope, barba de chivo, cola de león o jabalí y un cuerno espiral en su frente.

Su origen, al igual que muchas otras criaturas místicas, proviene de la mitología griega. Zeus, de niño, fue amamantado por una cabra llamada Amalthea. Se cree que esta cabra pudo haber sido una criatura mitológica ya que poseía un cuerno en medio de su frente. Por lo visto, Zeus un día lo quebró y, de él, salieron una cantidad impresionante de alimentos. Por este motivo, su cuerno pasó a llamarse *el cuerno de la abundancia* y es posible verlo representado en pinturas y ornamentos de la época clásica y barroca. Por su parte, Zeus, en señal de agradecimiento y cariño, convirtió a la cabra en una estrella y la llamó *Capella*.

Se ha especulado mucho sobre la identidad del animal que pudo haber dado origen a la leyenda del unicornio. La explicación más creíble es que naciera del deseo del médico griego, "Ctesias", de describir al rinoceronte de la India, un animal de hasta cuatro toneladas que, efectivamente, posee un único cuerno sobre su hocico.

En nuestra historia, también aparece un unicornio, un unicornio un tanto especial que lleva guantes, raya al medio y dos tirantes. ¿Qué os parece si vosotros también creáis vuestro propio unicornio?

1. Con materiales de reciclaje: papel higiénico, briks de leche, algo de periódico, papel de plata y una varilla, podemos crear nuestro títere-unicornio. Dependiendo de la edad, podemos complicarlo más o menos. Incluso, podemos diseñarle el vestuario: con guantes y dos tirantes, con chapela y sin chaqueta, con calcetines y sin colorines, sin americana y con catana...

2. Nosotros también nos podemos a convertir en unicornios. Con ayuda de papel de periódico y cinta de pintor, construiremos un cuerno, pasaremos una goma por la parte más ancha y nos lo colocaremos en la cabeza. Todos somos unicornios que corren, que trotan, que andan, que saltan o que galopan a toda velocidad. El ritmo se puede marcar con un pandero.

Con la música del unicornio de Tibor Harsányi, nos moveremos por el espacio obedeciendo a las diferentes indicaciones del profesor: sediento, contento, triste, enfadado... Incluso, podemos trabajar a partir de las características propias del unicornio. Por lo visto, los unicornios son rápidos, agresivos, solitarios, esquivos y poderosos. Cuando la música se para, los unicornios se detienen y cuando se retoma la música, se inicia de nuevo el movimiento.

Además de la música del cuento, podemos utilizar otro tipo de músicas que ayuden a los niños a imaginar sensaciones, emociones...

Para finalizar, cada alumno puede imaginar qué poder tiene su cuerno: quemar, congelar, doblar, silenciar... y por turnos, intentar conseguir que sus compañeros sucumban a su poder.

3. Pero, ¿con qué animales se relaciona el unicornio? La mitad de la clase dejará de ser unicornio y se convertirá en cualquier otro animal del bosque.

- qué relación tienen entre ellos (personajes)
- que problema surge de la convivencia (conflicto)
- cómo se soluciona el problema (desenlace)

4. ¿Qué os parece si entre todos construimos un cuerno gigante?

Abundante papel de periódico y cinta de pintor, será suficiente para ello.

El profesor puede manejar el cuerno para "hipnotizar" a los alumnos. Los movimientos que el profesor haga con el cuerno, tendrán que ser repetidos por los alumnos.

Después, podemos plantear un circuito con diversos obstáculos que los niños tendrán que recorrer. El alumno que lo consiga, recibirá, como premio, el “gran cuerno del unicornio”.

Gracias a sus poderes mágicos, cada niño manejará mágicamente a los demás con estas palabras:

“*Firulín, firulán que se conviertan en... (patos, moscas, albañiles) todos los que están*”.

Y los alumnos, como por arte de magia, deberán asumir los diferentes roles que propongan sus compañeros.

5. ¡Ahora os toca imaginar a vosotros!

Como habéis visto el unicornio no es un animal real: Tiene patas de antílope, barba de chivo, cola de león o jabalí y un cuerno espiral en su frente. ¡Menuda mezcla!

¿Qué tal si vosotros dibujáis vuestro propio animal mitológico? ¿Cómo se llama? ¿Cómo se mueve? ¿Qué os parece si acabamos haciendo un desfile circense con todos estos animales?

Una princesa morada y con las cosas muy claras.

Realmente, la princesa del cuento que brota del árbol rojo tiene las cosas muy claras y además, libertad para elegir y decidir por ella misma. Ella es quien habla directamente con Vicentillo y la que toma sus propias decisiones. ¡Qué afortunada!

¡Y tanto, en los *cuentos de hadas*, esto no suele ocurrir! A menudo, son los padres los que entregan las manos de sus hijas al primero que aparece en palacio.

En el cuento original es el rey quien trata con el sastrecillo y quien le ofrece la mano de su hija. Y es que El sastrecillo valiente de los Hermanos Grimm pertenece al género literario de los *cuentos de hadas*, un género optimista en el que el bueno siempre vence al malvado y el humilde, burla al orgulloso. Los héroes y heroínas de los *cuentos de hadas* siempre logran la felicidad después de superar muchas pruebas y dificultades. Son historias llenas de magia y fantasía que provocan un hechizo inolvidable, un hechizo que puede durar toda la vida y que se transmite de generación en generación a través de la narración oral o escrita.

1. Para empezar, se puede contar el argumento del cuento y proponer que, por grupos, inventen un final totalmente diferente. Incluso, con el primer ciclo de Primaria, se podría proponer cambiar las tres pruebas que el sastrecillo tiene que superar.

También podéis convertirnos en sastres un poco especiales. Se trata de hilvanar palabras del cuento original y diseñar un traje/historia diferente al de los Hermanos Grimm pero que, sin embargo, tenga las características propias de los *cuentos de hadas*. Con los más pequeños, será suficiente inventar una historia con un principio y un final.

Aquí tenéis algunas palabras: princesa, sastrecillo, nata, mosca, rebanada, rey, cobertizo, gigante, jabalí, unicornio, piedra, boda...

2. En la versión *¡¡¡ Valiente sastrecillo!!!*, el sastrecillo se llama Vicentillo, dos palabras que riman. Pero, ¿qué otros nombres se os ocurren para él? Escribidlo en un trozo de tela e intentad repasar las letras con un hilo del color que os guste. ¡Quizás éste sea el primer paso para aprender a bordar!

3. Sería divertido escribir un trabalenguas tipo *Pablito clavó un clavito, ¿qué clavito clavó Pablito?*, pero con nuestro querido Vicentillo. Procurad que sea original y sobre todo, difícil de pronunciar.

Aquí tienes algunas palabras que acaban en -illo: ovillo, brillo, anillo, ajillo, solomillo, menudillo, Sotillo, Arnedillo... A Luisa y Marisa se les ha ocurrido el siguiente:

Vicentillo el sastrecillo, un día con un ovillo a un cinto le sacó brillo.

4. También se pueden elegir frases del cuento, omitir alguna de las palabras y que los alumnos tengan que adivinarla y escribirla. Aquí hay algunos ejemplos:

- Los gigantes estaban completamente (dormidos) y el sastrecillo empezó a tirarles (piedras).
- El sastrecillo se fue a recorrer el (mundo).
- El unicornio clavó su (cuerno) en el árbol y el sastrecillo pudo casarse con la (princesa).

5. Puede ser divertido que los niños escriban “valiente sastrecillo”, pero, ¡atención!, no con el lápiz, sino con su propio cuerpo. El suelo del aula se convertirá en la hoja del cuaderno y cada niño formará una letra. No os privéis de fotografiarlo pero claro, tendréis que hacerlo ¡desde muy arriba!

6. Ya sabemos que nuestra princesa morada tiene las cosas muy claras pero, ¿cómo te la imaginas? Sería divertido pensar que los protagonistas de esta historia son un poco diferentes.

¿Qué tal una princesa azul que lleva siempre un tutú?

¿Y un sastrecillo valiente que sólo tenía un diente?

¿Y un unicornio rojo que se había quedado cojo?

Una batuta-aguja

que un día fue de una bruja.

Cuando al principio del concierto, el árbol rojo da sus frutos, **Luisa y Marisa** no saben si el último de los objetos que aparece sobre sus ramas es una aguja o una batuta.

- ¿No crees que es demasiado grande para ser una aguja?- dice Luisa.

- ¿No crees que si fuera una batuta no tendría esa ranura para pasar el hilo?- dice Marisa.

Como no se ponen de acuerdo, deciden llamarla batuta-aguja. Lo que ellas no saben es que esta batuta-aguja un día fue de una bruja.



Para el sastrecillo, la aguja es un utensilio importantísimo: bordar, coser dobladillos, hacer punto de cruz, zurcir calcetines... Para el director de orquesta, la batuta es una herramienta imprescindible: dar las entradas, marcar el compás, subrayar los acentos, llevar a cabo las instrucciones anotadas en la partitura por el compositor, etc.

1. ¿Qué tal si nos convertimos en directores de orquesta? Os invitamos a que construyáis una batuta con un chorro de papel de periódico o con un folio. Para cerrarla y marcar la empuñadura, podéis utilizar cinta de pintor. Ya tenemos la batuta. Pero ahora, ¿qué dirigimos?

2. El día del concierto tuvisteis la oportunidad de escuchar una orquesta de cámara formada por ocho instrumentos, es decir, un octeto. Os proponemos crear diferentes orquestas de cámara: quintetos, septetos, pero, únicamente, con instrumentos de percusión. Además, vosotros seréis los encargados de construirlos con distintos materiales de reciclaje:

- dos latas de refresco vacías rellenas de lentejas pueden ser las *maracas*.
- con unos cuantos vasos de yogurt, unidos con un poco de lana, conseguiremos un *chalco*.
- un bote de colacao y un globo tensado se convierte en un *tambor de pellizco*.
- una lata de atún gigante y un globo al que se le ha recortado la parte estrecha se convierte en un *tambor* pequeño.
- tapitas de gaseosa aplastadas mezcladas con latas pequeñas de atún enhebradas en un alambre, se convierte en un *arrastrador* muy sonoro.

- una caja de cartón mediana con gomas arriba y abajo muy tirantes, da como resultado una estupenda *caja de resonancia*.

Para las baquetas podéis utilizar lápices, cucharas de madera, agujas de hacer punto, reglas...

El instrumento estrella podría ser... ¡el *palo de lluvia*!

A. Perfora con una barrena e introduce en el tubo los palillos (**a**). Éstos sólo atraviesan una de las paredes (**b**). En el punto de unión de la madera con el cartón debemos poner una gota de pegamento para reforzar la estructura (**d**).

B. Observa que la disposición de los palillos es similar a una escalera de caracol (**j**). En el interior del tubo, las varillas de madera estarán situadas de tal forma que obstaculicen el paso de las semillas (**b**).

C. Corta el sobrante exterior de los palillos hasta dejarlos al nivel del tubo (**c**).

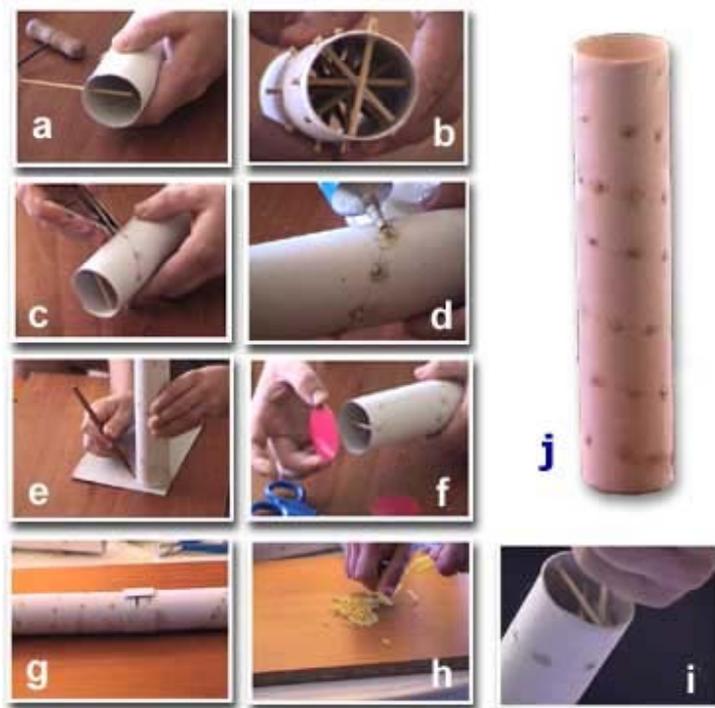
D. Dibuja sobre un cartón las tapaderas y córtalas. Pega una de ellas en la boca del tubo (**e**)(**f**).

E. Si quieres hacer un palo de la lluvia más largo, puedes unir tantos tubos como quieras. En este instrumento se han usado tres tubos que hemos ensamblado con pegamento y un anillo de cartón (**g**).

F. Trocea tallarines u otro tipo de pasta (**h**). Introduce estos trocitos en el tubo y cierra la boca con la otra tapadera de cartón (**i**).

G. Para probar este instrumento sólo tienes que volcar lentamente el tubo.

H. Por último, para decorar el instrumento, puedes cubrirlo con tiras de papel de periódico impregnadas de cola blanca. Déjalo secar durante un día y píntalo a tu gusto.



Ahora sí que somos orquestas de cámara. Ya tenemos listos los instrumentos y las batutas.

Por turnos, unos serán directores y otros, músicos; eso sí, los músicos siempre tendrán que

obedecer las órdenes del director que trabajará con una partitura en la que pone *ad libitum*, es decir, podrá hacer lo que quiera: empezar, acabar, más fuerte, más suave, más deprisa, más despacio...

2. Ya que hemos construido tantos instrumentos, vamos a sacarles el máximo partido posible. Sería divertido jugar a la gallinita ciega pero con esta retahíla:

- *Sastrecillo, sastrecillo, ¿qué se te ha perdido?*
- *Una aguja y un dedal.*
- *Pues mata siete moscas y la encontrarás.*

Cada alumno, haciendo tocar su instrumento, vuela por la sala como si fuera una mosca. El que hace de sastrecillo, con los ojos vendados, tiene que dar cazar a siete de ellas. Las moscas, al ser alcanzadas, se retiran a la pizarra. Cuando el sastrecillo da caza a la séptima, las siete moscas gritan:

- ¡¡CINTURÓN!

Y todos los demás caen al suelo espachurrados patas arriba y se quedan en silencio total. Se trata de que no se oiga ni el vuelo de una mosca.

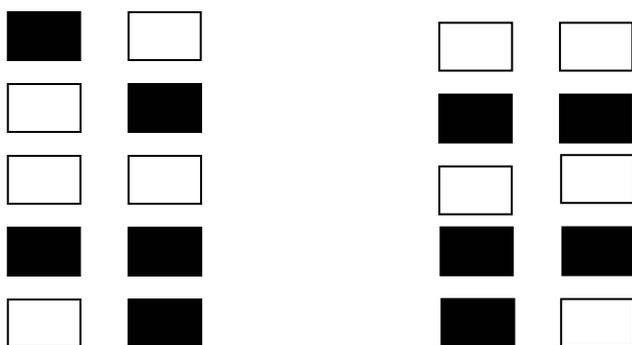
3. Juegos de ritmos.

En cartulina plastificada, construiremos series de ritmos codificados gráficamente.

Cada niño tendrá dos recipientes cilíndricos con piedrecillas, uno en cada mano. Se elegirán varias cartulinas al azar y los niños, con un recipiente en cada mano, irán decodificando los ritmos de esta manera:

Blanca: 1 movimiento de la mano derecha.

Negra: 2 movimientos de la mano izquierda.



4. Discriminación auditiva.

La partitura de Tibor Harsányi está llena de sonidos que, a veces, son difíciles de identificar.

¡Vamos a entrenarnos, por ejemplo, con el clarinete!

Empezaremos con esta adivinanza:

*“Negro y esbelto,
largo y plateado,
me surca el viento
cual bocina de barco”.*
¿Quién soy?

Pista 1: Soy un instrumento de viento-madera.

Pista 2. No soy la flauta ni el saxofón.

Pista 3. Soy el... C L _ R _ N _ T _.



Es el momento de hablar del instrumento: cómo es, qué características tiene, cómo podríamos definir su sonido...

Después, el profesor grabará un CD con diversos sonidos, entre ellos, el de un clarinete. A continuación, rellenará los recuadros en blanco que encontrará en el Anexo 3.1 con ilustraciones que definan los sonidos que previamente ha grabado. Otra posibilidad sería utilizar la plantilla completada que encontrará en el Anexo 3.2 y adecuar la grabación del CD a los instrumentos propuestos.

Se trata de jugar al “bingo musical”.

¡Empieza el juego!

El profesor irá pinchando los diferentes cortes del CD y los niños colocarán las fichas en el dibujo del sonido que corresponda. Cuando el cartón está completo, diremos: ¡BINGO!, quitaremos las fichas e interpretaremos entre todos el cartón a modo de partitura musical.

El instrumento a identificar puede cambiar dependiendo de los objetivos del profesor y de lo que le interese trabajar.

5. El día del concierto, vuestra ayuda va a ser fundamental para que el sastrecillo consiga superar las tres pruebas que la princesa le ha encomendado.

Vicentillo ha matado siete moscas de un único golpe pero...

- precisará de vuestra puntería para que las piedras alcancen a los dos gigantes: en el glissando, los niños subirán los brazos al tiempo que emiten el fonema "S" imitando la trayectoria de la piedra, y en el golpe de block o tambor, darán una palmada.



Gliss f. émbolo Block o tambor

- requerirá el sonido de patos, ovejas y burros para engañar al jabalí y encerrarlo en el cobertizo: el aula se dividirá en tres grupos y cada grupo hará el sonido de un animal.



Cua cua beee cua cua bee Hi hoo hi hoo

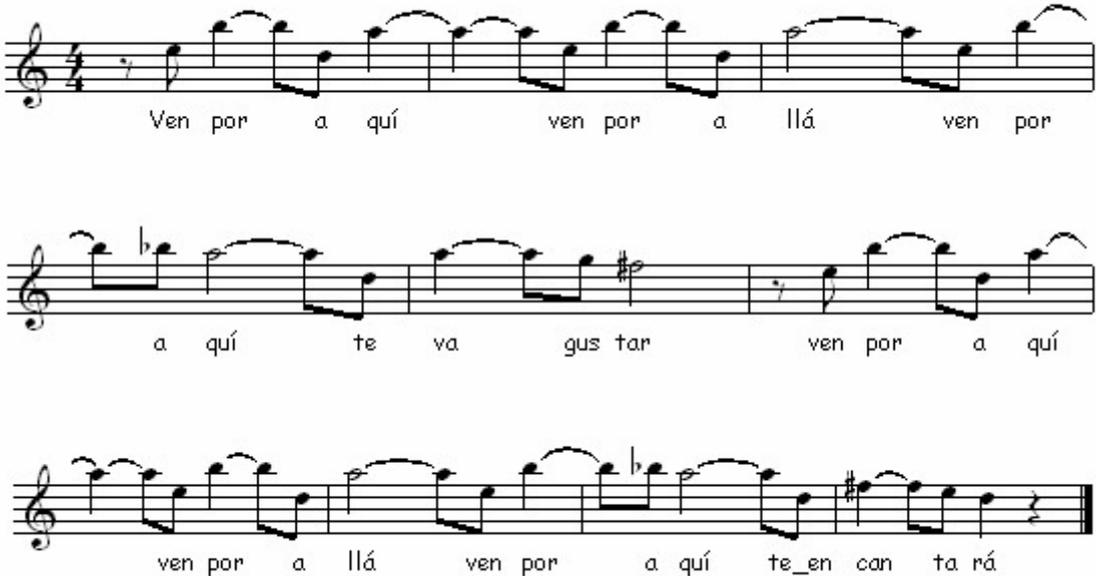
- necesitará vuestras maravillosas voces para hipnotizar al unicornio: al igual que la vez anterior, dividiremos el aula en tres grupos y cada uno de ellos realizará uno de los siguientes *conjuros*.

A.



U ni cor nio blan co u ni cor nio blan co
u ni cor nio blan co u ni cor nio blan co u ni cor nio ¡ven!

B.



Musical score for section B, consisting of three staves of music in 4/4 time. The lyrics are: Ven por a quí ven por a llá ven por a quí te va gus tar ven por a quí ven por a llá ven por a quí te_en can ta rá

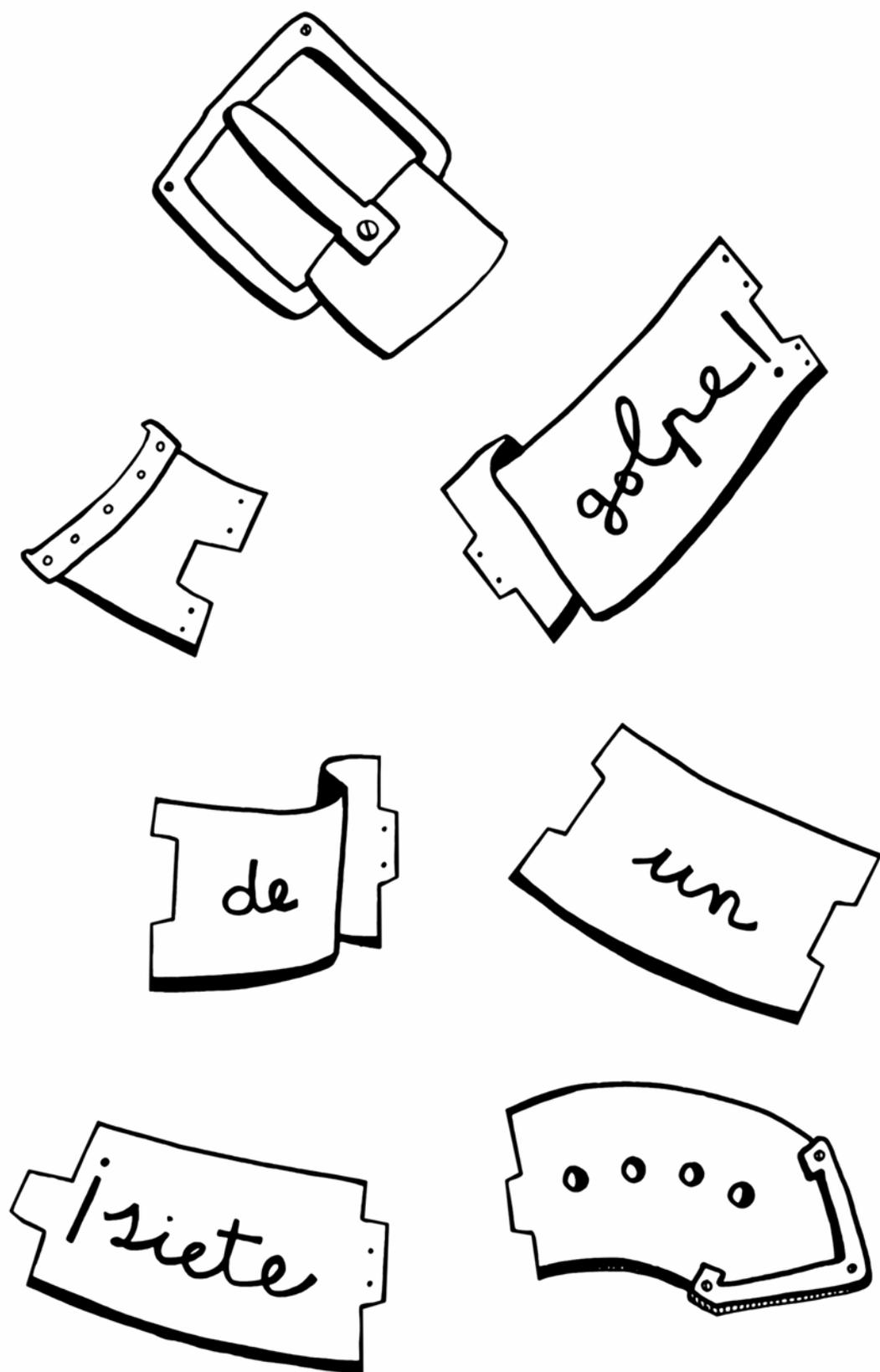
C.



Musical score for section C, consisting of one staff of music in 2/4 time. The lyrics are: Y no lo du des más.....

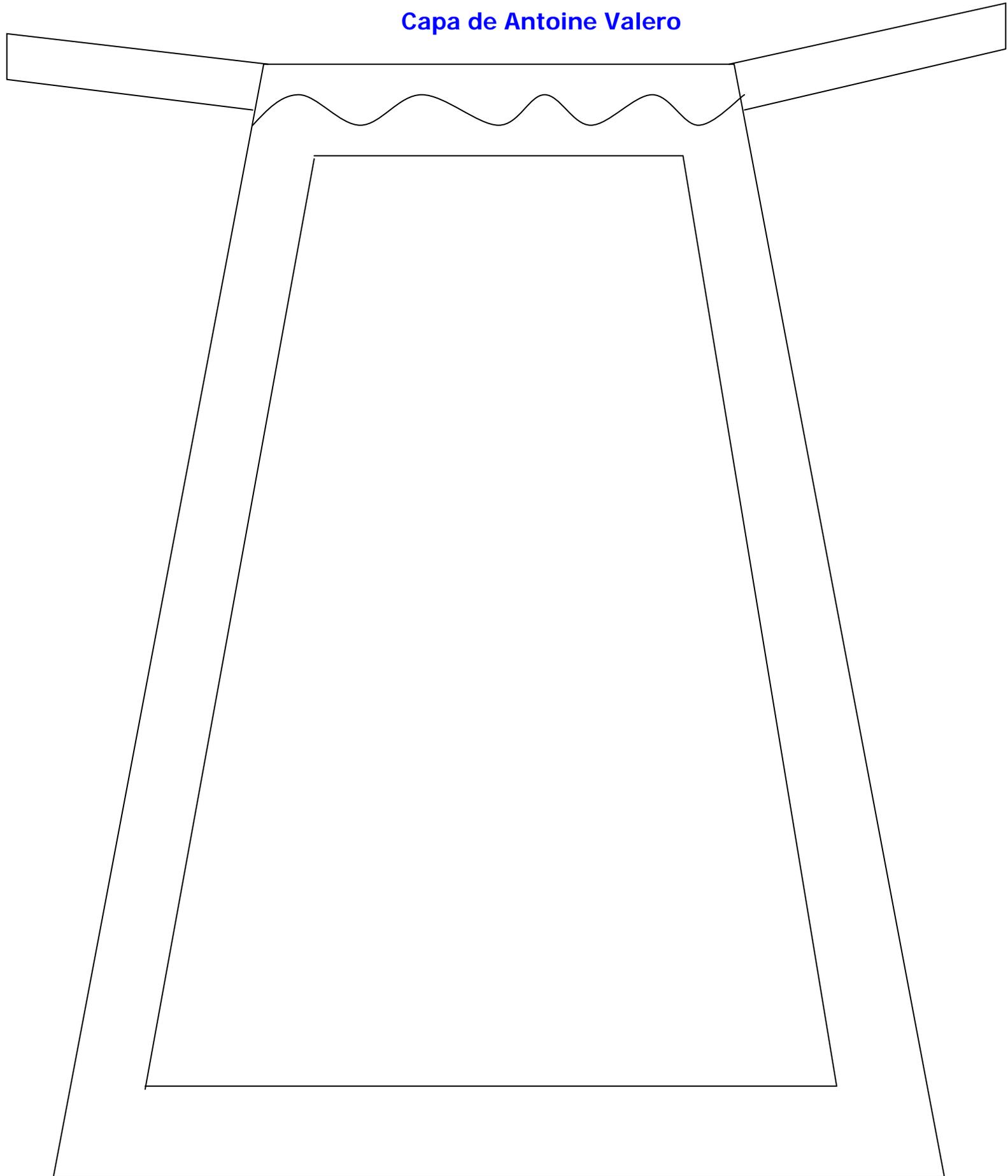
Sólo nos queda despedirnos y desearos que... ¡¡Disfrutéis del concierto!!!

ANEXO 1



ANEXO 2

Capa de Antoine Valero



ANEXO 3.1

Plantilla "Bingo musical"

ANEXO 3.2

Plantilla "Bingo musical"

Para vosotros, profesores...

¿Me cuentas un cuento?

Cuenta la historia de un pueblo que cada vez que tenía un problema, llamaba a un hechicero y éste, para ayudarlos y encontrar una solución, buscaba un lugar lejano y oculto en la selva, encendía una hoguera, decía una oración y el problema se resolvía. Pasaron los años y cuando este pueblo nuevamente tenía un problema recurrían a otro hechicero, quien no sabía qué oración decir para ayudarlos, entonces buscaba un lugar lejano y oculto en la selva, encendía una hoguera y el problema también se resolvía. Siguieron pasando los años y cada vez que este pueblo tenía un problema llamaba a un nuevo hechicero, esta vez llamaron a uno que no sabía ni decir la oración ni encender la hoguera, pero igualmente buscó un lugar lejano y oculto en la selva y la solución al problema apareció.

Luego de muchos años apareció un nuevo hechicero quien no sólo no sabía decir la oración, ni encender la hoguera sino que tampoco sabía donde estaba el lugar lejano y oculto en la selva, y el problema también se solucionó. Este hechicero sólo sabía contar la historia y sólo esto era suficiente para ayudar.

Ana Padovani (este texto fue con el que la narradora inició uno de sus talleres)

http://tags.idoneos.com/Ana_Padovani

¡Cuéntamelo otra vez!

Los cuentos nocturnos tienen una función importante respecto del sueño. Según el famoso psicólogo infantil Bruno Bettelheim, la necesidad de repetición de un cuento obedece a una necesidad infantil muy profunda, que es la necesidad de seguridad. La repetición siempre idéntica del mismo relato es el indicio de que su pequeño universo está en orden y ésta es una forma de conjurar los miedos y alejar los monstruos de la noche. Si su hijo lo corrige cuando se equivoca, es porque necesita que usted le diga que todo está como el día anterior, que nada se ha alterado y que, por lo tanto, puede dormirse tranquilo. No se rehúse a contarle el mismo cuento, porque ésta es una forma de ayudarlo a dormir tranquilo.

Ésta es la respuesta que un pediatra dio a esta pregunta:

- Mi hijo me pide que le lea todos los días el mismo cuento antes de dormir. ¿Por qué hace esto? ¿No sería conveniente contarle otros cuentos?

http://www.pediatraldia.cl/01NARTICULOS08C/Resuelva_duda_del%20-Sueno.htm

Había una vez... y Colorín colorado...

Había una vez... Así comienzan muchos de los cuentos tradicionales. Como si se tratara de un talismán o como si tras esas palabras mágicas acechara la sombra de un encantamiento. Una vez pronunciadas, tanto el narrador como los escuchantes ya están en otro sitio, como si esas tres palabras tuvieran la virtud de iniciar un viaje que los rescatara del presente y los trasladara a un espacio y a un tiempo legendario donde todo es posible, donde lo más sorprendente puede suceder.

(...)

Cuando la historia ya ha sido contada y hemos asistido a los avatares sorprendentes que han tenido que superar los personajes para salir victoriosos de su empeño, hay una fórmula muy extendida para cerrar el relato que sitúa a los personajes en la posterioridad de la narración: *y fueron felices, comieron perdices* y a nosotros nos dieron con el plato en las narices.

El "había una vez" y el "fueron felices y comieron perdices" son las dos fórmulas más extendidas con las que la tradición oral en castellano acuña el principio y el final de los cuentos, pero el repertorio es vastísimo. Porque, como dijera don Ramón Menéndez Pidal, la cultura tradicional vive en variantes, es decir se multiplica. Y en cada tierra o cada narrador tiene las suyas.

En las fórmulas para acabar los cuentos subyace, por lo general, un afán de vuelta a la realidad, un reencuentro con el tiempo presente y con el espacio real del que habíamos salido al entrar en la geografía encantada del cuento. De ahí que abunden las fórmulas rimadas en las que suele haber algún desplante verbal o alguna provocación.

<http://www.funjdiaz.net/folklore/07ficha.cfm?id=2413>

(...)

- Y colorín colorete, el cuento se hizo cohete.

• Colorín colorao, cuentecito rematao, y el que no alce el culo se lo ha chamuscao. Yo, que lo alcé, no me lo chamusqué.

• Cuento contaao, cuento acabaao, por la chimenea se va al tejao, y *del* tejao al pozo para que no lo escuche ningún mocoso.

• Y se acabó el cuento con ajo y pimiento.

• Y vivieron felices y comieron perdices, y a nosotros nos dieron con el plato en las narices.

(...)

... como dicen que bien está lo que bien acaba, son muchísimos los narradores tradicionales que descuidan el inicio del relato pero que se esmeran en aportar un final atractivo.

(...)

... Estas fórmulas, además de servir como pequeño divertimento de lenguaje, actúan como llaves metafóricas que abren y cierran un mundo paralelo de ilimitada elasticidad espacio-temporal, un universo en el que todo puede ocurrir y del que el narrador procura distanciarse con la pronunciación de determinadas palabras. Algo que nos conecta con épocas en las que, según cuentan, el relato, lo cotidiano y lo sobrenatural caminaban de la mano y que, en una secuencia de paralelismo evolutivo, parecen intuir sobre todo los más jóvenes, que entornan sus ojos, sellan sus labios y tensan sus orejas al oír alguna de estas expresiones.

www.weblitoral.com

Juan Ignacio Pérez

Y para terminar...

CONTAR CUENTOS NO ES UN ARTE

José Miguel Castro

Profesor de Literatura de la Universidad de Cantabria

Azken bolada honetan ipuin kontaketa arte bat delakoa zabaltzen ari da, eta hori "ongi" egiteko prestakuntza berezi bat behar dela. Horrela, ipuinak kontatzea antzerki edo ikuskizun bat muntatzearekin batzen da eta nolabait artifizial bilakatzen. Hala ere, "oraindik antzina ez dela, bazen garai bat, gure oroitzapenetik ezabatzen hasia, zeinetan guzti-guztiak ziren ipuinak kontatzeko gai... Ez ziren aktore ez antzerkigileak... Langileak, baserritarrak, etxekoandreak ziren... Eta beren denbora eta maitasuna jartzen zuten gure zerbitzutan... Eta naturaltasunez kontatzen zizkiguten ipuinak, ziren bezalaxe..." Izan ere, ipuinak kontatzea guztiok dakigun eta egiteko gai garen komunikazio ekintza besterik ez da.

Contar cuentos no es un arte. Es algo que todas las personas pueden hacer. Una facultad que se posee: la capacidad de la comunicación y el don de la palabra. Todas las personas pueden comunicarse con otras en un espacio de intimidad y cercanía, con (o a través de) una historia.

En estas condiciones, cuando un niño pide que le cuenten un cuento, muchos descubren que saben hacerlo. Lo normal es que los seres humanos podamos comer, andar, hablar, etc., y que todas estas funciones las aprendamos sin necesidad de ningún tipo de enseñanza formal u organizada, en un entorno familiar, de forma natural y práctica, sin darnos cuenta de ello, y sin remedio. Basta con que nos hayan contado cuentos, y ni tan siquiera esto es indispensable, para que algún día nosotros también lo hagamos.

No hace mucho hubo un tiempo que ya empieza a olvidarse, en el que todos podían contar. Contaba la abuela al atardecer mientras repasaba la ropa y convertía las horas en segundos. La madre, a la hora de acostarse, ayudándonos a aceptar con agrado el desesperante final del día. O el padre, que con sus historias podía hacer fantástico un insignificante paseo. No eran ni actrices ni actores. Cuando nuestro abuelo o tía nos contaba cuentos no actuaba, no hacía teatro. No eran artistas, ni falta que les hacía. Jamás necesitaron matricularse en la Universidad Fingida de Jauja. Ni cursar ningún doctorado ambulante de crónica oralidad prostático-escénica para saber contar cuentos. Eran obreros, campesinos, amas de casa, maestros, funcionarios, comerciantes, empleados en activo o jubilados, y ponían a nuestra disposición su tiempo y su cariño. De forma generosa, compartían con nosotros aquellas historias que alguna vez les habían llegado a causar honda impresión y que conocían muy bien, o que se inventaban en el momento. Y contaban con naturalidad, tal y como eran: comedidos o gesteros, sinceros, serios, sosegados o inquietos, extrovertidos, tímidos, diferentes todos. Hablaban, gesticulaban y se movían como lo hacían habitualmente. Sin artificio ni afectación alguna. Personas de carne y hueso, tan cercanas y entrañables que nos abrazaban de la misma manera que nos contaban un cuento. Tenían más años, eran más grandes, más fuertes y más sabios, pero no nos ofrecían un espectáculo, ni nos hacían sentir su superioridad. Nos daban una gracia. Había unas palabras mágicas que nos permitían abrir una y otra vez un universo inexplorado y entrar en él: "Cuéntame un cuento" y este requerimiento casi siempre funcionaba. Percibíamos su disponibilidad. Cuando decidían contarnos un cuento su tiempo era para nosotros. Y éramos pocos: Hermanos, algún amigo y la abuela. La rodeábamos y la escuchábamos atentamente. Tan cerca, que podíamos ver con claridad el más mínimo movimiento de sus ojos, la más ligera contracción de sus cejas. Podíamos apreciar los más insignificantes cambios de entonación en su voz. Ella presenciaba nuestro entusiasmo. Se admiraba de nuestro miedo al advertir cómo nos encogíamos levemente, y entonces nos asustaba un poquito más. Adivinaba nuestra impaciencia en una pausa y la alargaba una fracción de segundo provocando nuestro anhelo. Le rogábamos "¡Sigue!, ¡Sigue!" y se divertía, nos quería. Era nuestra abuela, eran nuestros tíos, nuestros abuelos, nuestros padres, todas ellas,

personas corrientes. Eran los más extraordinarios contadores de cuentos que existían. Y no necesitábamos otros.

Podemos imaginar el desastre si cualquiera de ellos se hubiera visto obligado a contar alguna de sus historias ante un público, en una sala de conferencias. O si el cura les hubiera subido a hacerlo desde el púlpito de la iglesia. Pobrecitos, cuando había visitas en casa o más gente de lo normal, la insinuación de contar les tornaba desmemoriados y les recordaba instantáneamente una inaplazable tarea. No querían hacerlo en esas situaciones: Ni podían ni lo necesitaban. La naturaleza de la comunicación que tenían con nosotros (en un espacio íntimo) directa, cercana y profunda, no era posible en otras condiciones.

Contar cuentos no es actuar. Contar cuentos no es hacer un espectáculo. Coaccionados, en el salón de los invitados, en un auditorio, en la plaza pública o en un teatro, intimidados, la voz apenas les hubiera salido del cuello. Inhibidos, sus movimientos y gestos habituales, se hubiesen reducido y se hubiesen vuelto torpes y sin matices.

Esto es lo que ahora les sucede a las personas que se ven violenta y arbitrariamente requeridas a hacerlo en circunstancias adversas: en un aula, delante del profesor, ante todos sus compañeros, en el instituto, en la universidad, en un cursillo, en presencia de desconocidos. Es decir, frente a un público. Sintiéndose juzgados, sintiendo temor. Forzados a actuar, sus facultades se inhiben, dudan de sí mismos, y la historia se les puede olvidar. Tensos, en actitud defensiva, se encuentran en la tesitura no deseada de hacer teatro, y dejan de ser ellos mismos.

La necesidad de elevar la voz para ser oídos a distancia, de amplificar el gesto para ser visto desde lejos, les hace abandonar involuntariamente su forma de moverse y hablar con naturalidad. Inseguros, sintiéndose ridículos, tratan de disimular sus emociones y quedan finalmente transformados gratuitamente en un pobre remedo de sí mismos. Luego sacan siempre una falsa conclusión: no saben contar cuentos o no sirven para ello. No alcanzan a pensar que gente sin sensibilidad (educadores, cursillistas, actores en paro, etc.), y sin conocimiento o sin escrúpulos, ejerciendo su poder, les ha colocado en las peores condiciones posibles para contar cuentos y les ha empujado sin justificación alguna a dar un espectáculo ante un público. Se les ha confundido haciéndoles creer que contar cuentos es actuar, y no aquello que ellos podían hacer de manera distinta, con tanta riqueza y naturalidad. Se les ha impedido alevosamente afirmarse como personas completas, diferentes y que saben perfectamente contar cuentos, como cualquiera lo hacía no hace mucho tiempo. Algunos no contarán ya nunca. Quizás, otros decidirán que tienen que aprender, y para su desgracia muy pronto van a encontrarse con quien les quiera enseñar, sometiéndoles a su propio modelo. De este modo, una actividad que todos pueden hacer de forma natural, en un momento dado es etiquetada como "arte" y se introduce la necesidad de hacerla "bien", es decir, de forma artificial. Lo que entonces viene a significar que se hacía mal o no del todo bien.

¿Viene esto a significar que nuestras abuelas lo hacían mal o no del todo bien? Por tanto, paralelamente se crea y extiende la idea de que no todo el mundo puede contar cuentos, sino solamente algunas personas especialmente preparadas para ello: los artistas. Así ya, la mayoría de las personas no pueden teóricamente hacer aquello para lo que estaban naturalmente dotadas. Se abandona esa actividad y se termina pensando realmente que no es algo al alcance de todos. Sólo los pseudoartistas, exhibicionistas mediocres, son los interesados en propagar semejante idea, y éstos ponen su grano de arena en la progresiva reducción del ser humano a la categoría de meros consumidores (de cuentos). Nuestra sociedad destruye la naturaleza de las cosas. Asesina la realidad para convertirlo todo en espectáculo. Se destruye la riqueza personal. Desaparece su versatilidad, su multiplicidad. Se reducen capacidades y posibilidades negándolas radicalmente. Seguir difundiendo la idea de que contar cuentos es un arte, es despojar una vez más a todas las personas de una facultad natural de comunicación y es pretender convertir a estas personas en público impotente y pasivo, es decir, reducirlas a meros espectadores.

Bibliografía:

- El libro ilustrado de los cuentos de hadas*, Philip Mistry. Ediciones Omega, S.A., 2003
- Princesas olvidadas o desconocidas*, Philippe Lechermei y Rebeca Dautremerr, Edelvives, 2005
- Juego y desarrollo infantil*. Maite Garaigordobil. Editorial Seco Olea, 1990
- Juegos tradicionales en la Escuela Infantil*, Coor. Pilar López López. Amarú Ediciones, 1992
- Adivinancero*, Regino Etxabe. Ediciones Hiperión, 2004
- Juguetes infantiles*, Luisa A. Payno. Simancas Ediciones, 1995
- Prácticas de dramatización*, Tomás Motos Francisco Tejedo. Editorial La avispa, 1999
- Adivinanzas- Instrumentos musicales*, La Galera, 2007
- Artulugos e instrumentos para hacer música*, Fernando Palacios y Leonardo Riveiro, Opera 3, 1990

Discografía:

- El sastrecillo valiente*, Agruparte. Colección La mota de polvo.
- Cancionero infantil del papagayo*, Recopilación Magdeleine Lerasle. Kokinos, 2003
- Cancioncillas del jardín del Edén*, Recopilación Nathalie Soussana. Kokinos, 2003

web:

- <http://blog.educastur.es/trotamusic/2007/05/29/construccion-de-un-palo-de-lluvia/>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Sus_scrofa
- www.solohijos.com
- <http://es.wikihow.com/hacer-una-mu%C3%B1eca-de-hilo>
- <http://www.educar.org/infantiles/Juegos.htm>
- www.primeraescuela.com
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Unicornio>