

Cuentos para jugar

**AUTOR**

Gianni Rodari

ILUSTRADORA

Gianni Peg

GÉNERO

Narrativa fantástica -
Cuentos

PÁGINAS

180

TEMAS

Conflictos juveniles,
creatividad, ingenio e
iniciativa, brujas, monstruos
y otros seres fantásticos.

TEMAS TRANSVERSALES

Derechos de los niños,
desarrollo de la lengua
materna, ética y moral.

ORIGINALMENTE, *Cuentos para jugar* fue un programa radiofónico de Gianni Rodari, tal como se expone en las “Instrucciones de uso” al inicio del libro.

Este volumen reúne veintiún historias, algunas basadas en los cuentos clásicos de hadas y otras en creaciones originales de Rodari. Cada una posee tres finales diferentes a elegir, lo que da oportunidad a los lectores de tomar una decisión y participar con el autor en la creación literaria. Todas son una excelente oportunidad para fomentar la imaginación y el gusto por la lectura y la escritura.

Si algo distingue a las obras de Rodari, es una voluntad constante de ir más allá de los límites comunes de la narrativa.

Adelantándose por años a la famosa serie *Elige tu propia aventura*, ahora desaparecida, el autor cede el mando al lector, convirtiéndolo en coautor.

Gianni Rodari es un referente obligado a la hora de hablar de escritura creativa, por su ininidad de recursos que fascinan a lectores de todas las edades, pero, sobre todo, por su capacidad de contagiar las ganas de lograr un mundo más justo y más divertido, en el que la palabra recupere su poder sanador y su potencial para crear una verdadera identidad.

Disfrute de las historias de este inigualable y entrañable acreedor al Premio Hans Christian Andersen. ↘

Gianni Rodari

Nació en Omegna, Italia. A través del ejercicio del periodismo, Rodari llegó a la literatura. Siendo cronista del periódico *L'Unità*, descubrió su vocación de escritor para niños. Desde entonces publicó más de una veintena de libros en los que combinaba magistralmente el humor, la imaginación y la desbordante fantasía con una visión crítica del mundo, no exenta de ironía.

Entre sus obras destacan *El libro de las retahílas*, *Las aventuras de Cipollino*, *Jip en el televisor*, *Cuentos por teléfono*, *Gramática de la fantasía*, *Cuentos escritos a máquina*, *Cuentos para jugar*, *La góndola fantasma*, *Gelsomino en el país de los mentirosos*, *Las aventuras de Tonino el invisible*, *Los enanos de Mantua*, *Ejercicios de fantasía* y *Los traspies de Alicia Paf*. En 1970 recibió el Premio Hans Christian Andersen. Murió en Roma en 1980. ↘

Yo y el libro



Lectura individual

Dimensiones afectiva, cognitiva y estética

Comprensión global, elaboración de una interpretación y reflexión sobre el contenido

LAS historias de este libro invitan al lector a jugar de muy diversas formas, como si de una oda a la palabra se tratara.

- Motive a los alumnos a encontrar distintos caminos para jugar con las historias, convirtiéndolas en una nueva y original forma de divertirse. Pida a los alumnos que, de forma individual, vuelvan a las historias para seleccionar la que más les guste con el objetivo de transformarla en un poema. Indique que, para hacerlo, deberán seleccionar varias palabras de su historia favorita y escribirlas en una hoja blanca para después recortarlas; inicien el poema solamente poniendo juntas las que rimen, las que formen música juntas. Sigán integrando palabras hasta que formen por lo menos dos versos.
- Una vez que logren sus poemas, tome registro fotográfico para guardarlos.
- Con las mismas palabras, pida al grupo que busque nuevas combinaciones para hacer un caligrama cuya imagen represente algo relacionado con la historia original. Cuando lo terminen, nuevamente fotografíe el trabajo de los alumnos.
- Como cierre de la actividad, indique que deberán hacer duplas para escribir una canción, musicalizada con su tonada favorita. Crearán los versos a partir del mismo método, procurando seleccionar palabras de la historia, distintas a las ya utilizadas. Abran un espacio para la presentación voluntaria de las canciones y concluyan hablando sobre todas las posibilidades creativas proporcionadas por un mismo texto y de sus alcances lúdicos. ▼

El libro y el otro



Lectura en pequeños grupos

Dimensiones sociocultural, cognitiva, ética y estética

Elaboración de una interpretación, obtención de información y reflexión sobre el contenido

GIANNI Rodari fue un escritor que, a través de su obra y talleres con niños, motivaba a lectores chicos y grandes a lograr un mundo más justo.

- Reflexione con los alumnos: ¿conocen algún libro que fomente el trato igualitario y solidario? ¿Cuál? ¿Qué otras expresiones artísticas han incidido en algún conflicto social?
- Forme equipos para investigar la vida y obra de escritores y artistas emblemáticos que, como Rodari, han demostrado su preocupación por el bienestar social, la educación y la paz mundial, como es el caso de John Lennon, integrante de los Beatles, la escritora Eleanor Roosevelt, la educadora María Montessori o Leon Tolstoi, autor de *La guerra y la paz*.
- Indique a los equipos que compartan con toda la comunidad de la escuela los datos descubiertos sobre las grandes figuras emblemáticas de todos los tiempos. Para ello crearán una campaña de promoción con carteles diseñados por ellos, en donde dibujarán el rostro de la personalidad que darán a conocer, sus datos biográficos básicos, una frase que mejor la represente y un breve recuadro con sus logros.
- Una vez que cada equipo termine su cartel, inunden la escuela con ellos y hagan breves entrevistas a los compañeros de otros grupos para conocer sus reacciones. Suban imágenes y entrevistas a la página o a las redes sociales de la escuela. ▼

El libro y el mundo



Lectura grupal

- Dimensiones afectiva, cognitiva y estética
- Comprensión global, elaboración de una interpretación y reflexión sobre el contenido

GIANNI Rodari utiliza personajes de los cuentos clásicos que están en el inconsciente colectivo y los reinventa con su agudo e inteligente estilo, haciendo que el flautista de Hamelín, el Gato con Botas o Pinocho adquieran una nueva dimensión, sin quedar desprovistos de sus características más emblemáticas.

- Motive al grupo a escribir nuevos y divertidos cuentos integrando a más personajes representativos, como Hansel y Gretel, la Sirenita, la Cenicienta o Rumpelstiltskin, siguiendo el mismo estilo de Rodari e integrando tres finales opcionales.
- Indique a los alumnos que formen pequeños equipos para desarrollar sus historias. Como el propósito es que sus compañeros identifiquen rasgos del personaje original en ellas, especifique que deberán regresar a los cuentos de los hermanos Grimm para revisar las características que definen a sus personajes, al tiempo que les asignan nuevas particularidades que coincidan con un entorno distinto, más moderno, y conformar así la historia que inventen. El objetivo de esta actividad es divertirse, por lo que entre más disparatadas, absurdas o exageradas sean sus ideas creativas, mejor.
- Una vez que terminen sus cuentos, pida a los equipos que los ilustren.
- Tome registro fotográfico y junte todos los cuentos en una presentación PowerPoint, que puede compartir con el resto de la comunidad a través de las redes sociales de la escuela.
- Invite a otros grupos a votar por los mejores finales. Publique los resultados de la votación y asigne un premio (que pueden ser un paquete de libros) al equipo ganador. ✓

Proyecto



DIVIDA al grupo en equipos y asigne una historia del libro a cada uno. Pídale que desarrollen un programa de radio a partir de un cuento que elijan. Primero tendrán que reescribir la historia, integrando pequeños cambios, y a continuación asignarán roles dentro del equipo, integrarán efectos de sonido y ensayarán las partes que cada integrante leerá. Una vez que completen su montaje, inventarán anuncios promocionales, reportes del clima, del tráfico o cápsulas informativas, como las que se integran en los programas radiofónicos. El día designado para la presentación de sus cápsulas, coloque una sábana para separar la cabina de radio de las sillas en donde se ubicará el público. Presenten todos los programas y compartan al final qué fue lo que más les gustó de la actividad y por qué. ✓

NOTAS

