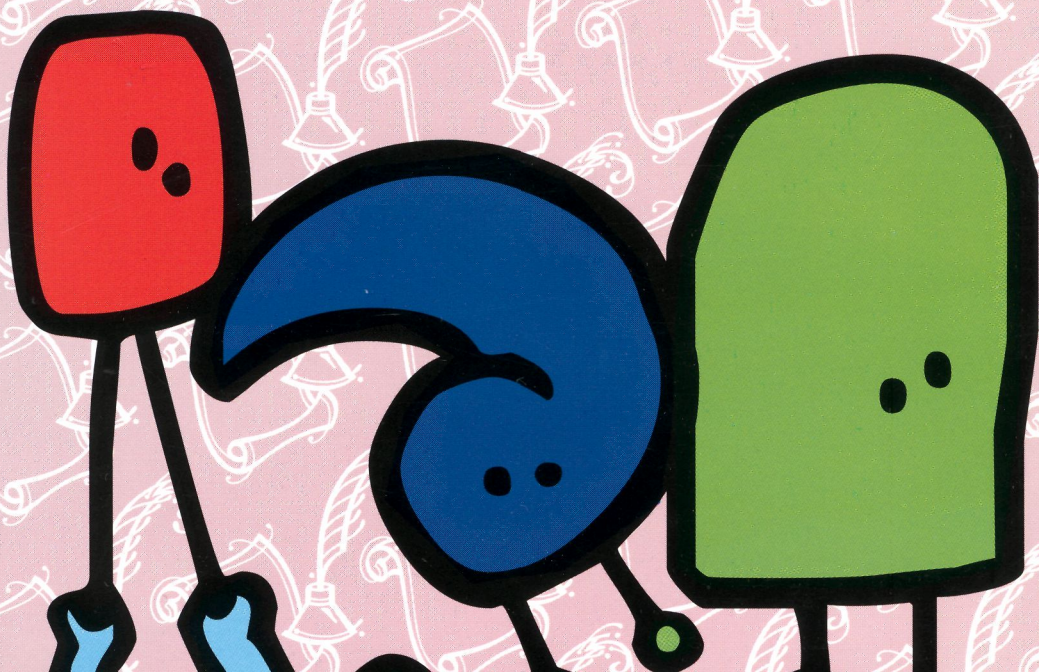


¡A jugar con los poemas!

Taller de poesía para niños

Carmen Gil



Carmen Gil

¡A JUGAR CON LOS POEMAS!

Taller de poesía para niños

EDITORIAL CCS

Página web de EDITORIAL CCS: www.editorialccs.com

© Carmen Gil

© 2003. EDITORIAL CCS, Alcalá, 166 / 28028 MADRID

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y ss. del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Diagramación editorial: Concepción Hernanz (Oficina Técnica CCS)

Portada: Olga Rodríguez

Ilustraciones de interior: Carmen Gil

ISBN: 84-8316-636-4

Depósito legal: M-21260-2003

Fotocomposición: M&A, Becerril de la Sierra (Madrid)

Imprime: Franjograf S.L. (Madrid)

<i>Presentación</i>	9
CAPÍTULO 1	
POESÍA ORAL Y FOLCLORE	11
1. Adivinanzas	13
1. Campeonato de adivinanzas de animales	13
2. Busca tu pareja	16
3. <i>Gimkana</i> de adivinanzas	19
4. Las más fáciles	22
2. Trabalenguas	25
5. El teléfono	25
6. Un nudo en la lengua	28
7. Quien tiene boca se equivoca	31
CAPÍTULO 2	
JUEGOS CON POEMAS	33
1. Animación	35
8. Sin palabras	35
9. Más deprisa todavía	39
10. Juego de las vocales	41
11. ¿Quién se levanta?	44
12. A trabarse la lengua	47
13. ¡Cuánta algarabía	49
2. Ritmo	51
14. Palmas palmitas	51
15. A hacer lo que haga el primero	54
16. La orquesta Ratatantán	56
17. A ritmo de rap	58
3. Creación plástica	60
18. Vamos a pintar	60
19. Molinillo, molinete	62
20. Barquito de papel	64
21. El jeroglífico	67
22. El tren Chiquichaca	69

4. Dramatización	71
23. A recitar	71
24. Una poema viajero	73
25. Locutores improvisados	75
26. ¡Qué ventolera!	77
27. Más difícil todavía	79
28. Teatro de Navidad	81
5. Creación literaria	87
29. ¿Quipeperespes jupugarpar?	87
30. ¿Qué desorden!	90
31. La mejor tienda del mundo	92
32. Palabras cambiantes	94
33. Cada oveja con su pareja	96
34. Cuentos de la Luna	98
35. Inventar historias	100
36. A cantar	103
37. A rellenar huecos	105
38. Unos modistos muy particulares	107
39. El rebujo	109
40. Muchos muchos versos	111

CAPÍTULO 3

UN CUENTO EN VERSO, LA BRUJA PIMIENTA

115

1. Actividades previas a la lectura	126
41. Cuéntame un cuento	126
42. El gran libro de las pócimas	128
43. Las brujas de los cuentos	130
44. Abracadabra	131
45. Las escobas voladoras	132
46. El baile de la escoba	133
47. Equilibrios con la escoba	134
2. Lectura	135
3. Actividades posteriores a la lectura	136
48. A contar el cuento	136
49. A colorear	138
50. A hacer de titiriteros	139
51. A hacer máscaras	141
52. A contestar	143

<i>Bibliografía</i>	147
---------------------------	-----

¡A jugar con los poemas! es un libro escrito con un solo objetivo: **acercar a los niños a la poesía de una manera gozosa y lúdica**. Para ello se explican en él, con detalle, una gran variedad de juegos que pretenden proporcionar al niño un contacto placentero y agradable con los poemas, contribuyendo así a la formación de futuros lectores de poesía.

¡A jugar con los poemas! intenta huir de los manuales en los que la poesía está considerada como instrumento didáctico al servicio de objetivos escolares. En ellos se la rodea de actividades que suponen una tarea más, una carga y un esfuerzo, y en nada contribuyen a provocar un feliz encuentro. Los juegos de este libro fueron creados para hacer disfrutar a los niños; y por ello se deben desarrollar en un ambiente relajado y distendido —aunque siempre controlado por el animador—, en el que se ofrezcan como propuesta y no como imposición. Es fácil imaginar que no van a faltar los voluntarios y que todos van a querer participar. Si no al principio, sí en cuanto vean divertirse a sus compañeros.

En *¡A jugar con los poemas!* la poesía tiene tanta importancia que es un fin en sí misma y el objetivo de todos y cada uno de los juegos que en ella se proponen.

Poesía, ¿para qué?

Poesía para una educación estética, para el desarrollo de la sensibilidad, para hacernos crecer espiritualmente, para aportarnos una nueva manera de mirar e interpretar el mundo, para hacernos seres humanos más completos. En esta época pragmática y utilitarista, la poesía se hace más necesaria que nunca.

¿Cómo?

La mejor manera de acercar a los niños a la poesía es, desde mi punto de vista, la más sencilla: ponerla a su alrededor,irla sembrando en su entorno sin presiones ni imposiciones, relajada y espontáneamente; y esta tarea corresponde, sobre todo, a la familia.

Y ¿cómo se rodea al niño de poesía? Pues leyéndole poemas (un poema antes de irse a la cama, cuando llega del cole, mientras merienda...) y poniendo en sus manos libros de poesía.

También desde la escuela, desde los grupos de animación, los talleres, los campamentos... se puede contribuir a fomentar el gusto por la poesía en los niños. Para ello, ofrezco al animador esta gran variedad de juegos que complementan la labor de la familia. Mi propuesta no es cerrada y por ello no va acompañada de una programación rígida. Mi intención es poner en sus manos material suficiente para que pueda elegir el que más adecuado le parezca en función de la edad de los niños y el tiempo del que disponga. Para un taller de poesía, suponiendo que las sesiones sean de una hora, se pueden incluir tres o cuatro juegos en cada sesión y, como colofón, el teatro —si es Navidad— o el cuento en verso. La oferta es abundante y variada y puede responder a cualquier tipo de organización.

¿Qué?

Folclore: juegos con adivinanzas y trabalenguas.

Poemas: juegos de animación, ritmo, creación plástica, dramatización y creación literaria.

Teatro en verso para representar en Navidad.

Cuento en verso con juegos previos y posteriores a la lectura.

¿Para quiénes?

Los juegos están pensados para niños entre 7 y 11 años.

Orientaciones para el animador

- Prepararse el poema para poder recitarlo con la entonación adecuada y de forma atractiva.
- Ir combinando juegos que exijan movimiento y actividad con otros más tranquilos, para evitar que los niños se exciten demasiado.
- Interrumpir los juegos cuando se note a los niños cansados o aburridos.
- Tener siempre presente que se trata de animación y no de imposición.
- No obligar a los niños a participar en los juegos; pedir voluntarios.
- Intentar controlar la situación en todo momento. Dejar los juegos de organización más complicada para cuando se sienta seguro de tener las riendas.
- Lograr que el ambiente sea relajado y distendido —no está reñido con lo anterior—.
- Disfrutar con la poesía para transmitir su emoción a los niños.

POESÍA ORAL Y FOLCLORE

La poesía oral está presente en la vida del niño desde muy pequeño a través del folclore: nanas, juegos rimados, adivinanzas, retahílas, trabalenguas, oraciones... Los niños poseen una inclinación innata al ritmo y la rima y disfrutan espontáneamente de los poemas. Con versos se duermen, aprenden los nombres de los dedos de las manos, juegan a la comba, se curan las heridas...

El folclore infantil es una fuente inagotable de recursos para la aproximación de los niños a la poesía. De todos ellos, y para no extenderme demasiado, me centraré sólo en las adivinanzas y los trabalenguas, que tanto les divierten.

Todos los juegos descritos a continuación responden a tres objetivos comunes:

- **aproximarse al folclore mediante adivinanzas y trabalenguas populares,**
- **descubrir sus posibilidades lúdicas,**
- **familiarizarse con el ritmo, la rima y el lenguaje poético.**

1

Adivinanzas

Campeonato de adivinanzas de animales

1



Material: adivinanzas de animales.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: sillas.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Aprender a trabajar en equipo.
- Respetar el turno de intervención.
- Aceptar los errores de los miembros del equipo.

Adivinanzas

1. Llevo mi casa al hombro,
camino sin una pata,
y voy marcando mi huella
con un hilito de plata. (EL CARACOL)

2. Ronda que randa
randadorita;
teje que teje
tejedorita. (LA ARAÑA)

3. Llevo la casita encima,
—no, no soy el caracol—;
mi cabeza es de serpiente
y aunque a paso lento voy,
más lento va el caracol. (LA TORTUGA)

4. Que es algo y nada a la vez. (EL PEZ)

5. ¿Cuál es el animal
que al ponerse
cara arriba
cambia de nombre? (EL ESCARABAJO)

6. De verde esmeralda
sobre la tapiada,
rabo rabilargo,
pata estirada,
corre que te corre,
mocita salada. (LA LAGARTIJA)

7. No me digas, pardiez,
que valgo poco;
aunque poco, en verdad,
valga mi moco.
Si me vas a comprar,
valdré un sentido,
pues me tratan de rey
por mi vestido. (EL PAVO REAL)

8. Tiene famosa memoria,
fino olfato y dura piel
y las mayores narices
que en el mundo puede haber. (EL ELEFANTE)
9. Adivina, adivinaja,
¿quién puso el huevo
en la paja? (LA GALLINA)
10. Ojos de gato,
pelo de gato,
nariz de gato,
patas de gato
y no es gato. (LA GATA)

Descripción de la actividad

- El animador forma equipos de cuatro niños.
- Se le plantea una adivinanza al primer equipo —el turno se puede echar a suertes—. Si la aciertan, se les anota el tanto y continúan jugando. Si no, pierden turno y le toca al equipo siguiente. En el caso de que ningún equipo sepa la respuesta, se pasa a otra adivinanza.
- Gana el equipo que, al agotarse las adivinanzas, tenga más tantos.

Observaciones

En el caso de que no sean capaces de acertar alguna de las adivinanzas, el orientador debe ir dando pistas para hacer más atractivo el juego.

Busca tu pareja



Material: papelitos con adivinanzas y papelitos con las soluciones.



Agrupamiento: dos equipos.



Edad: 7 años.



Disposición:
1ª parte: dos filas enfrentadas.
2ª parte: libre.



Duración: 10'.



Mobiliario: ninguno.



Espacio: cerrado.

Objetivos

— Aprender a organizarse por el espacio sin gritos ni carreras.

Adivinanzas

1. Tan redonda como un queso
y nadie puede darle un beso. (LA LUNA)
2. ¿Qué será, que no será,
que cuanto más se le saca,
más grande está. (EL HOYO)
3. En el campo me crié
atada por verdes lazos,
aquél que llora por mí,
me está partiendo en pedazos. (LA CEBOLLA)

4. Mis patas largas,
mi pico largo,
y hago mi casa
en el campanario. (LA CIGÜEÑA)
5. De mi belleza
puedo presumir;
blanco como la cal,
todos me saben abrir
y ninguno me sabe cerrar. (EL HUEVO)
6. Una vieja tontiloca,
con las tripas en la boca,
llama gente y alborota. (LA CAMPANA)
7. Alto, alto como un pino,
pesa menos que un comino. (EL HUMO)
8. Suelo tener cuatro patas,
y me adora el dormilón;
mucho más si tengo encima
un buen mullido colchón. (LA CAMA)
9. Sobre la vaca la o,
a que no lo aciertas, no. (EL BACALAO)
10. ¿Qué animal va por la vida
con los pies en la cabeza?
¿Qué animal así camina? (EL PIOJO)
11. Te la digo, te la digo,
te la vuelvo a repetir;
te la digo veinte veces
y no la sabes decir. (LA TELA)
12. Y lo es, y lo es,
y tú no me lo aciertas
ni siquiera en un mes. (EL HILO)
13. Treinta y dos sillitas blancas
en un rojo comedor
y una vieja parlanchina
que se mueve sin temor. (LA BOCA)

14. Se trata de un caso raro,
pues permaneciendo el mismo,
vale mucho o vale nada,
según el sitio escogido. (EL CERO)

15. Con dos patas encorvadas
y dos amplios ventanales;
quitan sol y dan visión,
según sean sus cristales. (LAS GAFAS)

Descripción de la actividad

1ª parte

- El animador divide a los niños en dos grupos. A uno le reparte los papelitos con las adivinanzas; al otro, con las soluciones.

2ª parte

- A una señal, cada niño debe encontrar a su pareja (cada adivinanza, su solución y viceversa).
- Las parejas que se vayan formando se van retirando del juego. El animador anota el orden de salida.

Observaciones

Finalizado el juego, el animador recoge los papelitos, los vuelve a repartir en otro orden y el juego comienza de nuevo.



Material: adivinanzas, sombrero, buzón, zapatos, ventana, reloj, bicicleta, mesa, libro y espejo.



Agrupamiento: dos equipos.



Edad: 9 años.



Disposición: libre.



Duración: 30'.



Mobiliario: ninguno.



Espacio: cerrado.

Objetivo

— Aprender a trabajar por equipos

Adivinanzas

1. Tamaño de una cazuela,
tiene alas y no vuela.

(EL SOMBRERO)

2. Me llegan las cartas
y no sé leer,
y aunque me las trago,
no mancho el papel.

(EL BUZÓN)

3. A veces vamos brillantes
y siempre cansados vamos;
a veces llenos de barro
porque por el suelo andamos. (LOS ZAPATOS)
4. Está en venta y no se vende
es Ana y no es de gente. (LA VENTANA)
5. Es un caballero
alto y muy delgado,
tiene doce damas
para su regalo;
todas van en coche,
todas tienen cuartos,
todas tienen medias,
pero no zapatos. (EL RELOJ)
6. Tengo ruedas y pedales,
cadena y un manillar;
te ahorro la gasolina
aunque te haga sudar. (LA BICICLETA)
7. A pesar de tener patas,
yo no me puedo mover;
llevo acuestas la comida
y no la puedo comer. (LA MESA)
8. Tengo hojas sin ser árbol;
te hablo sin tener voz.
Si me abres, no me quejo;
adivina quién soy. (EL LIBRO)
9. Soy bonito por delante
y muy feo por detrás;
me transformo a cada instante,
pues imito a los demás. (EL ESPEJO)

Descripción de la actividad

- Se forman equipos de tres o cuatro niños.
- El animador da la primera adivinanza al equipo que inicie el juego y un cuarto de hora de tiempo para que vuelva con la solución de la número diez.

- Cuando los componentes del equipo solucionen la número uno, van a buscar un sombrero. Sacan de él la adivinanza número dos, la leen y la vuelven a dejar dentro. Así sucesivamente hasta completar las diez.

Observaciones

Los equipos que esperan para participar deben hacerlo en un lugar distinto a aquel en que se está desarrollando la *gimkana*, para que no vean dónde se encuentran las soluciones.

Las más fáciles



Material: tres folios con cinco adivinanzas distintas cada uno.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 9 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: sillas.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Disfrutar con el éxito ajeno.

Adivinanzas

1. Salimos cuando anochece,
nos vamos cantando el gallo
y hay quien dice que nos ve
cuando le pisan un callo. (LAS ESTRELLAS)
2. Salta y salta,
pero la cola le falta. (LA RANA)
3. Yo tengo calor y frío
y no frío sin calor. (LA SARTÉN)

4. Pi y no llamo a los pollos,
miento y digo la verdad;
el que no me lo adivine
es que bien tonto será. (EL PIMIENTO)
5. Tan redonda como un queso,
nadie puede darle un beso. (LA LUNA)
6. Doy al cielo resplandores
cuando cesa de llover.
Abanico de colores
que jamás podrás coger. (EL ARCO IRIS)
7. Sin tener pelo ni reino
me llaman rubio y rey,
y no siendo relojero,
la hora digo de ley. (EL SOL)
8. Santa con nombre de flor,
y a pesar de este retrato,
me confunden con zapato. (LA SANDALIA)
9. Ellos dicen que me quieren
para hilvanar sus jugadas,
y en cambio, cuando me tienen
me tratan siempre a patadas. (EL BALÓN)
10. Al bailar me ponen capa,
luego me la han de quitar;
yo bailo sin llevar capa,
sin capa no sé bailar. (LA PEONZA)
11. No es el final del zapato,
pero sí es punta en la hoz;
no se inmuta con las coces;
sí, con una sola coz. (LA LETRA Z)
12. Soy una vieja delgada
con solo un ojo alargado,
y un rabo largo y delgado;
como tela de un bocado
y pierdo un trozo de rabo
muy delgado y estirado. (LA AGUJA Y EL HILO)

13. Muy chiquito, chiquito,
pone fin a lo escrito. (EL PUNTO)

14. En mi ser mueren los ríos
y por mí los barcos van;
muy breve es el nombre mío
pues tres letras bastarán. (EL MAR)

15. Un señor gordito,
muy coloradito;
no toma café,
siempre toma té. (EL TOMATE)

Descripción de la actividad

- El animador forma tres equipos.
- Da a cada equipo un folio con cinco adivinanzas y sus correspondientes soluciones.
- El equipo que comience el juego elige una de sus adivinanzas —la más fácil— y se la plantea al equipo que quiera. Si éste acierta, hace lo mismo que el anterior. Si no, le toca al tercer equipo plantear su adivinanza.
- Gana el equipo al que le sean acertadas todas las adivinanzas de su papel.

Observaciones

Este juego tiene algo de especial: los equipos han de procurar que los otros acierten; por eso el animador debe estar muy pendiente de que no se *soplen* las soluciones.

2

Trabalenguas

El teléfono 5



Material: trabalenguas cortitos.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.



Espacio: cerrado.

Objetivo

— Descubrir cómo puede ir cambiando un rumor cuando corre de boca en boca.

Trabalenguas

1. Compré pocas copas,
pocas copas compré,
y como compré pocas copas,
pocas copas pagué.
2. Pepe Cuinto
contó de cuentos
un ciento,
y un chico dijo contento:
—¡Cuántos cuentos
cuenta Cuinto!
3. Debajo de un carro
había un perro.
Vino otro perro
y le mordió el rabo.
4. Si Pancha plancha
con cuatro planchas,
¿con cuántas planchas
Pancha plancha?
5. Perejil comí,
perejil cené.
¿Cuándo me desperejilaré?

Descripción de la actividad

- Sentados en círculo, el animador comienza el juego diciendo al niño de su izquierda un trabalenguas cortito al oído.
- Éste le dice lo que ha entendido al niño de su izquierda al oído, y así sucesivamente.
- El trabalenguas —probablemente muy diferente al original— llega de nuevo al animador, que lo dice en voz alta.
- El juego se repite con diferentes trabalenguas, y cada vez lo inicia un niño distinto.

Observaciones

Sentados en la alfombra, el animador comenta con los niños lo que ocurre con los rumores que corren de boca en boca y los compara con los trabalenguas del juego. Después puede contarles el cuento popular *¡Es absolutamente cierto!* (el de la gallina a la que se le cayó una pluma y el rumor fue corriendo de gallinero en gallinero hasta que a ella misma le volvieron a contar que cincuenta gallinas se habían desnudado delante del gallo para enamorarlo).

6 Un nudo en la lengua



Material: cinco mesas, cinco sillas, copias de cinco trabalenguas distintos.



Agrupamiento: por parejas.



Edad: 8 años.



Disposición: según descripción.



Duración: 20'.



Mobiliario: mesas y sillas.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Aprender a concentrarse.
- Ejercitar la memoria.
- Habituarse a no precipitarse en las respuestas.

Trabalenguas

1. Tengo una gallina,
pitrinca, pitranca,
piti, bili, blanca.
Si la gallina,
pitrinca, pitranca,
piti, bili, blanca,
se muriera,

¿qué harían los pollitos,
pitricos, pitrancos,
piti, bili, blancos?

2. Una vieja, tecla, mecla,
chiririgorda, sorda y vieja,
tenía siete hijos, teclos, meclos,
chiririgordos, sordos y viejos.
Si la vieja no hubiera sido
tecla, mecla, chiririgorda, sorda y vieja,
los hijos no hubieran sido
teclos, meclos, chiririgordos, sordos y viejos.
3. Tres tristes triunviros trogloditos en tropa
trepan tras el trapecio trigonométricamente
trastocados en trípodes triclinicos.
4. Señora, don Pedro Pérez Crespo Calvo
¿sabe usted dónde mora?
No sé, porque hay tres don Pedro Pérez Crespo
Calvo en el lugar.
Don Pedro Pérez Crespo Calvo, el de arriba,
don Pedro Pérez crespo Calvo, el de abajo,
don Pedro Pérez Crespo Calvo, el del rincón
y los tres don Pedro Pérez Crespo Calvo son.
5. Para papá, pan,
para Pachín, también,
para pan, papá,
para pan, Pachín.
Parará, papá,
parará, Pachín, parará, parará.

Descripción de la actividad

- Se forman equipos de dos.
- El animador coloca cinco mesas numeradas, repartidas por el espacio, bastante separadas.
- En cada mesa hay copias de un mismo trabalenguas y un niño que hace de juez. Los distintos equipos tienen que pasar por ellas y estudiarse el trabalenguas correspondiente hasta que uno de sus miembros sea capaz de re-

citarlo sin equivocarse ni una sola vez. El juez considera cuándo un equipo puede pasar a la mesa siguiente.

- Gana el equipo que antes recite correctamente el trabalenguas número cinco, si todos los equipos juegan a la vez; o el que lo haga en menos tiempo, si juegan por turno.

Observaciones

Para que los equipos no se precipiten al recitar, el juez de la mesa correspondiente los penaliza, sumándoles dos minutos de tiempo, cada vez que lo hagan mal.



Material: copias de un mismo trabalenguas.



Agrupamiento: individual.



Edad: 8 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Ejercitar la memoria.
- Habitarse a hablar en público con serenidad.
- Escuchar a los compañeros.
- Aprender a concentrarse.

Trabalenguas

En la ciudad de Pamplona
hay una plaza,
en la plaza hay una esquina,
en la esquina hay una casa,
en la casa hay una pieza,
en la pieza hay una cama,

en la cama hay una estera,
en la estera hay una vara,
en la vara hay una lora.
La lora en la vara,
la vara en la estera,
la estera en la cama,
la cama en la pieza,
la pieza en la casa,
la casa en la esquina,
la esquina en la plaza,
la plaza en la ciudad de Pamplona.

Descripción de la actividad

- Se le da a cada niño un papel con la retahíla-trabalenguas y debe memorizarla.
- Los que ya se la sepan salen a recitarla sin equivocarse ni una sola vez. El animador, con un cronómetro, contabiliza el tiempo en el que lo hacen.
- Gana el niño que consiga recitarla más deprisa sin equivocarse.

Observaciones

Si son muchos niños, el juego puede hacerse muy largo; así que el animador debe interrumpirlo cuando los vea aburridos.

JUEGOS CON POEMAS

A continuación propongo treinta y tres juegos a partir de otros tantos poemas de mis libros, *Tararatrajin*, *Versos de colores* (Colección «Ajonjolí». Editorial Hiperión) y *No somos bichos raros*. Se encuentran divididos en cinco apartados: Animación, Ritmo, Creación plástica, Dramatización y Creación literaria. Se trata de juegos sencillos y divertidos, que no precisan de material costoso ni de una complicada organización y que persiguen un objetivo común, prioritario y fundamental: **LA APROXIMACIÓN GOZOSA DE LOS NIÑOS A LA POESÍA.**

1

Animación

Todos los juegos de este grupo tienen un mismo objetivo: **familiarizarse con la poesía de manera lúdica.**

Sin palabras

8



Poema: *El Sol (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: libre.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Aproximarse al lenguaje poético.
- Aprender a disfrutar de la naturaleza.
- Adquirir hábitos de respeto a la naturaleza.

EL SOL

El Sol mueve la cabeza,
bosteza y se despereza;
se acaba de levantar
de su cama azul de mar.

Y va a lavarse la cara
con agua de lluvia clara.
Lava su melena rubia
con agua clara de lluvia.

El Sol, con un arrebol,
se seca el pelo al resol;
hasta el cielo sube y sube
por un abrigo de nube.

Con pintura de alegría
pinta de color el día.
Con encajes de bolillo
vuelve lo gris amarillo.

Pasea sin parasol,
enamora a un girasol,
se cuela por la ventana,
viste de luz la mañana.

Bota como una pelota,
juega con una gaviota,
se bebe el agua de un charco,
dibuja en el cielo un arco...

Y tiñe todo de rojo,
por capricho y por antojo,
con tintura de carmín;
iqué cansancio y qué trajín!

Después de un día tan loco,
para descansar un poco,
el Sol se vuelve a acostar
en su cama azul de mar.

Descripción de la actividad

- El animador recita una vez el poema.
- Lo recita de nuevo, acompañando algunas palabras con una representación mímica.

1ª estrofa

Sol: Trazar un círculo grande en el aire con las dos manos.

Cabeza: Señalarse la cabeza.

Bosteza: Bostezar con la mano en la boca.

Despereza: Desperezarse estirando ostensiblemente los brazos.

Mar: Trazar ondas en el aire.

2ª estrofa

Cara: Llevarse las manos a la cara.

Lluvia: Salpicar con ambas manos hacia abajo.

Melena: Pasarse las manos por una melena larga e imaginaria.

3ª estrofa

Sol: Trazar un círculo grande en el aire con las dos manos.

Pelo: Tocarse el pelo.

Cielo: Señalar hacia arriba.

Abrigo: Abrazarse a sí mismo, arrebujarse.

4ª estrofa

Alegría: Estirar los labios con los dedos índices, esbozando una sonrisa.

Pinta: Mover la muñeca con el puño cerrado, como si pintaras con una brocha.

Amarillo: Señalar algo amarillo.

5ª estrofa

Parasol: Abrir una sombrilla imaginaria.

Girasol: Girar sobre sí.

Ventana: Trazar un cuadrado en el aire con ambas manos.

6ª estrofa

Pelota: Botar una pelota imaginaria.

Gaviota: Mover los brazos para volar.

Charco: Patalear como el que juega en un charco.

Arco: Tensar un arco imaginario.

7ª estrofa

Rojo: Señalar algo rojo.

Cansancio: Llevarse el dorso de la mano a la frente, como limpiándose el sudor.

8ª estrofa

Loco: Atornillarse el dedo índice sobre la sien.

Poco: Indicarlo con los dedos índice y pulgar.

Acostar: Juntar ambas manos y recostar la cabeza sobre ellas.

- Progresivamente, el animador va sustituyendo las palabras por su gesto correspondiente para que los niños las adivinen.
- El animador pide ocho voluntarios y le da una estrofa del poema a cada uno.
- Colocados por orden, los voluntarios recitan sus estrofas acompañándolas con mímica.
- Todos los niños recitan el poema con sus gestos, siguiendo al animador.

Observaciones

Cuando el animador lo crea oportuno, se sientan todos en círculo y charlan sobre todas las cosas buenas que nos da el Sol.



Poema: *La campana toca (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: ninguno.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 10'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Aprender a disfrutar de la musicalidad de las palabras.
- Ir identificando onomatopeyas y palabras onomatopéyicas.

LA CAMPANA TOCA

La campana toca
su tontontilón,
ton-ton-tontiloca,
sin tontón ni son.

Moviendo el badajo
alegre voltea
arriba y abajo
y tantantanea.

Toca a *rebatún*
su canto diario,
al tun y al tuntún,
desde el campanario.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Lo recita de nuevo, dejando un espacio entre estrofa y estrofa para que los niños la repitan, tantas veces como sea necesario, hasta que se hayan aprendido el poema de memoria.
- Pide voluntarios para que, uno por uno, reciten el poema cada vez más deprisa sin equivocarse.
- Todos juntos intentan hacerlo lo más deprisa posible.

Observaciones

Al terminar, el animador les hace fijarse en la palabra *tantantanea*. Los niños recuerdan onomatopeyas y palabras onomatopéyicas ayudados por él y componen un poema colectivo con ellas.



Poema: *Mi maestra (Tararatrajín).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: frontal.



Duración: 10'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Descubrir la poesía como fuente de placer y diversión.
- Aproximarse de manera desenfadada a los versos.
- Aprender a jugar con las palabras.

MI MAESTRA

Mi maestra
—que es mía y es nuestra—
nos pone una muestra
con cinco vocales
que no son iguales.

La a
Es gordita y tiene cola.
La trae a rastras la ola
y a veces camina sola.

La e
Con su frente inteligente;
es elegante y sonriente
y está siempre con la gente.

La i
Su puntito te hace un guiño.
Esta es la vocal del niño,
la ternura y el cariño.

La o
Redonda, monda y lironda,
se pasea por la ronda
con vestidito de blonda.

La u
Es la última del menú.
Tú tururú tururú,
entera la tienes tú.

Descripción de la actividad

- El animador recita una vez el poema.
- Pide seis voluntarios y le da a cada uno una copia del poema.
- El primer niño recita la primera estrofa.
- El segundo recita la segunda sólo con la vocal *a*:

La a
As gardata a tana cala.
La tra a rastras la ala
ya a vazas camana sala.

- El tercero, la tercera estrofa sólo con la vocal *e*:

Le e
Quen se frente entelejente;
es eleguente e senreente
e esté seempre quen le gente.

- El cuarto, la cuarta con la *i*:

Li i
Si pintiti ti hici in guiñi.
isti is li viquil dil niñi,
li tirniri i il quirifiñi.

- El quinto, la quinta con la o:
Lo o
Rodondo mondo o lorondo.
so posoo por lo rondo
con vostodoto do blondo.
- El sexto, la sexta con la u:
Lu u
Us lu últumu dul munú.
Tu tururú tururú,
unturu lu tuunus tú.
- Todo el grupo recita el poema entero, siguiendo las anteriores instrucciones.

Observaciones

No se trata de hacerlo bien, sino de divertirse; el animador debe procurar que el ambiente sea distendido y relajado.

¿Quién se levanta?



Poema: *El bombero y la bombera (Tararatrajín).*



Espacio: cerrado.



Material: tarjetitas de cartulina con palabras.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Valorar profesiones que ofrecen un servicio público.
- Aceptar con naturalidad la incorporación de la mujer a profesiones que habían sido hasta ahora desempeñadas por hombres.

EL BOMBERO Y LA BOMBERA

El bombero
sandunguero.
La bombera
sandanguera.

Tienen coche con sirena
que pita y que suena.
Tienen sirena en el coche
que luce y gira de noche.

Don bom-bom-bombero,
venga *usté* al tercero.
Doña bom-bombero,
venga la primera.

Tienen un perro de aguas,
sin pantalones ni enaguas,
con misión poco corriente:
salvar a un montón de gente.

El bombero a la bombera
le regala una manguera.
Y la bombera al bombero
le dice: «Cuánto te quiero».

Tienen casco y uniforme
y una camioneta enorme.
Y tienen una escalera
que es más alta que cualquiera.

Don bom-bom-bombero,
apague el brasero.
Doña bom-bombero,
venga con manguera.

Tienen un gran corazón
y una radio en el camión.
Tienen chaqueta elegante
y una tarea importante.

El bombero
sandunguero.
La bombera
sandunguera.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Conversa con los niños sobre la misión tan importante de los bomberos.
- Forma dos grupos: los bomberos y las bomberas.
- Vuelve a recitar el poema y los bomberos se levantan cada vez que oigan la palabra *bombero*, y las bomberas cuando oigan la palabra *bombera*.

- Reparte tarjetitas a quince niños con las siguientes palabras: coche, sirena, perro, pantalones, gente, manguera, casco, camioneta, escalera, brasero, manguera, corazón, radio, chaqueta y tarea.
- Recita de nuevo el poema y cada niño se levanta cuando oiga la palabra de su tarjetita.
- Recoge las tarjetitas y vuelve a repartirlas entre cinco niños, dándole tres a cada uno.
- Se recita una vez más el poema y los niños tienen que levantarse cuando oigan las palabras de alguna de sus tres tarjetitas.
- Se repite el juego con sólo tres niños, correspondiéndole cinco tarjetas a cada uno.

Observaciones

Se puede finalizar la actividad con un coloquio sobre las profesiones que realizan un servicio público: carteros, policías, médicos, maestros...



Poema: *Doña Chicha la chicharra*
(Versos de colores).



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 20'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Familiarizarse con la musicalidad de la poesía.
- Descubrir las posibilidades lúdicas de los trabalenguas populares.
- Respetar el turno de intervención.

DOÑA CHICHA LA CHICHARRA

Doña Chicha la chicharra
chicharrea y se achicharra.
La chicharra chicharrera
duerme bajo una chumbera.

El chinche Chichirimoche
chinchá de día y de noche.
La chinche Chichirinada,
de noche y de madrugada.

El chorlito Chirlomirlo
en el chocho chilla a un mirlo
y el mirlo chiticallando
se chufra y se va volando.

«Cartucho que no te escucho»,
le dice la chucha al chucho.
El chucho achucha a la chucha
y ya la chucha lo escucha.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Pide cuatro voluntarios. Cada uno de ellos tiene que repetir una de las estrofas sin equivocarse.
- Todos los niños repiten el poema, estrofa por estrofa, intentando que no se les trabe la lengua.
- Se reparten copias del poema a los niños y se les da un tiempo para que se lo estudien.
- Los niños que creen que ya se lo saben intentan recitarlo sin equivocarse. Si no lo hacen, vuelven a sentarse. El juego termina cuando alguno lo consiga.

Observaciones

Al finalizar, el animador pide a los niños que reciten trabalenguas populares que recuerden y puede enseñarles otros.



Poema: *Agustina en su cocina*
(Tararatrajín).



Espacio: cerrado.



Material: platos o, en su defecto, tapas de cacerolas.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Disfrutar de la musicalidad del poema.
- Identificar onomatopeyas y palabras onomatopéyicas.
- Mantener la atención durante períodos largos de tiempo.
- Valorar la función que durante siglos ha desempeñado el ama de casa.

AGUSTINA EN SU COCINA

La cocinera Agustina
da una fiesta en su cocina.

Brinca la tapa contenta
y pita alegre la olla.
Chuf-chufea la cebolla.
Pica y bulle la pimienta.

Sube el humo remolón.
Los ajos de arriba a abajo
chismean con desparpajo.

Chisporrotea el fogón.
¡Qué a gustito está Agustina
metidita en su cocina!

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Se reparten los siguientes papeles entre los voluntarios: tapa, olla, cebolla, pimienta, humo, ajos y fogón.
- Después del tercer verso, el niño que hace de tapa imita el ruido de ésta al brincar, con unos platillos.
- Después del cuarto verso, el niño que hace de olla imita su sonido (*piiiii - piiii*).
- Después del quinto verso, el niño que hace de cebolla imita su sonido (*chuf-chuf-chuf*).
- Después del sexto verso, el niño que hace de pimienta imita el bullir del agua (*glub-glub-glub*).
- Después del séptimo verso, el niño que hace de humo imita su ascenso, con contoneos sinuosos del cuerpo, mientras sisea como una serpiente (*sssssss*).
- Después del noveno verso, el niño que hace de ajos chismea (*chis-chis-chis*).
- Después del undécimo verso, el niño que hace de fogón chisporrotea (*chispr-chispr-chispr*).
- Uno de los niños que no actúa recita de nuevo el poema, dejando un tiempo entre los versos para que cada actor emita su sonido.
- Se vuelve a recitar el poema, y cada actor empieza a emitir su sonido cuando le toque y no deja de hacerlo hasta el final, formándose una gran algarabía.

Observaciones

Cuando el animador logra un ambiente de calma y los sienta en círculo, inicia con ellos un coloquio, preguntándoles si sus padres y madres trabajan fuera o alguno lo hace en casa. Juntos enumeran y valoran las múltiples tareas que realizan las personas que trabajan en el hogar.

Otra posible actividad es localizar las onomatopeyas del poema e inventar otras nuevas.

2

Ritmo

Todos los juegos de este grupo tienen un mismo objetivo: sentir el ritmo de la poesía.

Palmas palmitas

14



Poema: *El autobús colorado (Tararatrájín).*



Espacio: cerrado.



Material: pizarra y tizas.



Agrupamiento: por parejas.



Edad: 7 años.



Disposición: libre.



Duración: 10'.



Mobiliario: ninguno.

Objetivos

- Descubrir el ritmo de la poesía.
- Relacionar la poesía con los juegos rimados populares.
- Seguir instrucciones precisas.

EL AUTOBÚS COLORADO

El autobús colorado,
¡atchús!, vaya resfriado.

Con tanto barro
por el camino
pilló un catarro
la mar de fino.

Le da aspirina,
el conductor,
con gasolina
para el motor.

Y una bufanda
de pura lana,
a ver si anda
por la mañana.

Pero estornuda
y se hace un lío:
lo mismo suda
que tiene frío.

Lo lleva Elías
para el garaje;
en unos días
no hará ni un viaje.

El autobús colorado
prontito estará curado.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Lo escribe en la pizarra y lo repiten todos juntos hasta memorizarlo.
- Los niños se colocan por parejas, frente a frente, y recitan la primera estrofa sin dar palmas. Comienza el juego en la segunda, con los siguientes movimientos:

1^{er} verso

- La mano izquierda, con la palma hacia abajo, da sobre la palma de la mano derecha del compañero. Simultáneamente, la mano derecha con la palma hacia arriba da en la palma de la mano izquierda del compañero.
- Lo mismo, pero al contrario.

2^o verso

- Las manos levantadas, con las palmas hacia el frente, chocan con las palmas del compañero.
- Palmada.

3^{er} verso

Se repiten los movimientos del primer verso.

4^o verso

Se repiten los movimientos del segundo verso.

- En las cuatro estrofas siguientes, se repite el mismo esquema.

Observaciones

Como el juego es muy movido, al finalizar los niños se pueden sentar a ilustrar libremente el poema. Esta es una actividad de la que se suele abusar y que los cansa. Hay que tener cuidado de realizarla sólo de vez en cuando, si los niños están motivados y les resulta agradable.

15 A hacer lo que haga el primero



Poema: *Doña Corbata* (Versos de Colores).



Espacio: cerrado.



Material: pizarra y tizas.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: frontal.



Duración: 15'.



Mobiliario: ninguno.

Objetivos

- Relacionar poesía, música y baile.
- Interiorizar el ritmo de un poema.

DOÑA CORBATA

Doña Corbata,
requeteseria,
ni disparata
ni va a la feria.

Tan elegante,
siempre con prisa;
tan importante,
nunca con risa.

De enero a enero,
de día en día,
gana dinero,
pierde alegría.

Un viento loco,
alborotado,
poquito a poco
se la ha llevado.

Entre piruetas
va con la brisa.
Da volteretas
muerta de risa.

Baila en el aire
con gran contento.
Con gran donaire
baila en el viento.

Doña Corbata
requeteufana
se disparata,
va de jarana.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Lo escribe en la pizarra y juntos lo leen varias veces.
- Vuelve a recitarlo marcando el ritmo con palmadas. Los niños lo imitan.
- Lo recita una vez más marcando el ritmo, pero ahora con patadas, que son seguidas por el grupo.
- Sale un voluntario para dirigir el juego, y va inventando nuevos movimientos para marcar el ritmo: movimientos de caderas, tortazos en la cabeza, agacharse y levantarse. Todos lo imitan.
- Los cambios de movimientos son cada vez más rápidos.

Observaciones

El animador tiene que estar muy pendiente de que el ritmo no se pierda y puede ayudar a inventar movimientos a los niños. Al final se crea entre todos una especie de coreografía.



Poema: *No sé qué pasa (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema, maracas, platillos y panderos. En su defecto: latas llenas de piedrecitas, tapaderas de cacerolas, cajas de zapatos y palos.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: frontal.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Relacionar música y poesía.
- Distinguir entre ruido y sonido.
- Ser capaces de seguir las instrucciones del juego sin descontrolarse.
- Ejercitar la imaginación.

NO SÉ QUÉ PASA

No sé qué pasa
de madrugada
que anda mi casa
alborotada.

Catorce grillos
cantan por turnos
en los pasillos
cantos nocturnos.

Corren ratones
moviendo el rabo,
por los rincones,
de punta a cabo.

Un hada alada
y danzarina
baila en la entrada
de la cocina.

Salen vestidos
estrafalarios
y coloridos
de los armarios.

No sé qué pasa
que anda dispuesta
toda mi casa
para la fiesta.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Los niños se dividen en tres grupos a los que se les reparten copias del poema.
- Si se dispone de instrumentos, a un grupo se le dan maracas, a otro, platillos, y a un tercero, panderos.
- Si no se tienen instrumentos, hay que echarle un poquito de imaginación: latas llenas de piedrecitas pueden hacer de maracas; tapaderas de cacero-las, de platillos, y cajas de zapatos con palos, de panderos.
- Cada instrumento repite un mismo ritmo en todos los versos.
- Las maracas: ta-ta-tan ta-ta-tan
- Los platillos: tan tan
- Los panderos: tan-tan tan-tan
- El animador explica muy bien a cada grupo su ritmo correspondiente y lo ensaya con él hasta que todos sus componentes lo hayan captado.
- Se recita el poema con acompañamiento de maracas.
- Se vuelve a recitar con acompañamiento de platillos.
- Se recita una vez más con acompañamiento de panderos.
- Se realiza una última recitación con todos los instrumentos. No importa que el resultado sea un guirigay.

Observaciones

Una vez recuperada la calma, el animador les dice que cierren los ojos y que imaginen qué ocurre en sus casas cuando todos duermen. Se trata de ser creativos y fantasiosos.



Poema: *La curalotodo (Tararatrájín).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema y los instrumentos de los que se disponga.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 9 años.



Disposición:
1ª parte: libre.
2ª parte: frontal.



Duración: 30'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Aprender a trabajar en equipo de forma autónoma.
- Relacionar la poesía con las canciones que les gustan.
- Respetar y aplaudir el resultado del esfuerzo ajeno.
- Valorar la importancia de las expresiones de afecto —este es un objetivo dirigido principalmente a los varones—.

LA CURALOTODO

La curalotodo,
que lo cura todo,
te cura a su modo.

Te cura sin prisa,
con pocas pastillas,
con muchas cosquillas
y un montón de risa.

Te cura y te quiere;
y en vez de inyecciones
te pega achuchones
porque lo prefiere.

Te quiere y te cura.
Te cuida a conciencia
con ciencia y paciencia
y mucha ternura.

La curalotodo,
que lo cura todo,
te cura a su modo.

Descripción de la actividad

1ª parte

- El animador recita el poema.
- Se dividen los niños en grupos de cuatro o cinco y se da una copia del poema a cada grupo.
- Cada equipo prepara un rap con el poema. Se puede acompañar con baile y con instrumentos.

2ª parte

- Se prepara una función en la que cada equipo interpreta su rap para los demás.

Observaciones

El animador puede iniciar un coloquio sobre la importancia de las expresiones de afecto y cariño con la pregunta: «¿Qué creéis que le ocurriría a un niño que creciera con lo necesario, pero sin afecto ni cariño?».

Todos los juegos de este grupo tienen un mismo objetivo: **descubrir las imágenes que evoca la poesía.**

18 Vamos a pintar



Poema: *Dicen que brilla la luna (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema, cartulinas o trozos de papel continuo, pinturas de colores y pinceles.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: libre.



Duración: 30'.



Mobiliario: sillas y mesas.

Objetivos

- Expresar sentimientos y sensaciones mediante el dibujo.
- Aprender a dejar todo recogido cuando se termina una actividad.

DICEN QUE BRILLA LA LUNA

Dicen que brilla la Luna
con su sonrisa abrialeña.
¿Por qué la Luna moruna
estará siempre risueña?

Dicen que esta noche lleva
estrellitas en el pelo.
¿Dónde está la Luna nueva
que no la veo en el cielo?

Dicen que mece a un planeta
entre sus brazos de Luna.
¿Se estará callada y quieta
al ladito de la cuna?

Dicen que grande y redonda
luce camisón bordado.
¿Y su vestido de blonda?
¿Y su velito velado?

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Habla a los niños sobre las cuatro fases de la Luna: decreciente, nueva, creciente y llena, y de cómo éstas coinciden con las cuatro estrofas del poema.
- Se divide a los niños en cuatro grupos y se les proporcionan pinturas de colores, pinceles y una cartulina o trozo de papel continuo.
- A cada grupo le corresponde una estrofa, que copia en la parte inferior de la cartulina.
- Los niños pintan en la cartulina lo que les sugiere la estrofa que les ha correspondido.

Observaciones

Los más pequeñitos pueden ilustrar las estrofas sin necesidad de copiarlas.

Las cartulinas queden expuestas en las paredes y el animador comenta con los niños el resultado de la actividad.



Poema: *Molinillo de colores (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: pizarra y tizas, cartulinas blancas, pinturas de colores, pinceles, tijeras, varillas de madera, alfileres y reglas.



Agrupamiento: individual.



Edad: 9 años.



Disposición: frontal.



Duración: 30'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Aproximarse a las metáforas.
- Descubrir las metáforas en el lenguaje cotidiano.
- Ser capaces de inventar metáforas sencillas.
- Seguir instrucciones precisas para realizar un trabajo.
- Disfrutar con el esfuerzo y la dedicación a un regalo.

MOLINILLO DE COLORES

Molinillo de colores,
giraviento de las flores
que en todas las estaciones
floreces en los balcones.

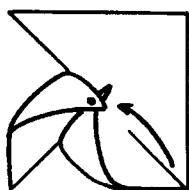
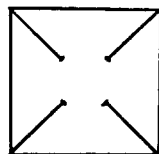
Carrusel de mariposas
que se pasean dichosas
dando vueltas con el viento
y tú, ¡la mar de contento!

Alegría del chiquillo
que embobado, molinillo,
mira tu loco girar
riéndose sin parar.

Molinillo, molinete,
eres mi mejor juguete.
Molinete, molinillo,
rojo, verde y amarillo.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema y lo copia en la pizarra.
- Proporciona a los niños cartulinas, reglas, tijeras, pinturas de colores, varillas de madera y alfileres.
- Cada niño fabrica su molinillo de viento según las siguientes instrucciones:
 - Cortar un cuadrado de cartulina de unos 25 cm de lado.
 - Trazar las diagonales.
 - Pintar los triángulos de diferentes colores por ambos lados de la cartulina.
 - Cortar a partir de los vértices hacia el centro, de modo que cada corte llegue un poco más allá de la mitad de la distancia al centro.
 - Con un alfiler, perforar las esquinas.
 - Doblar las puntas de forma que las perforaciones queden sobre el centro, fijándolas con un alfiler a la varilla.



- Los niños copian el poema en una tarjeta de cartulina, adornándolo cuanto quieran. El molinillo con la tarjetita puede ser un regalo para los padres, para un amigo...

Observaciones

Como actividad paralela, el animador puede ayudarlos a localizar las metáforas del poema, y a buscar metáforas del lenguaje cotidiano e inventar otras.

Poema de papel



Poema: *Va la mar* (Versos de colores).



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema, papel continuo, cartulinas de colores, tijeras, cola, pinturas y pinceles.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 9 años.



Disposición: libre.



Duración: 60'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Aproximarse a otra forma de poesía: los caligramas.
- Descubrir la relación palabra-imagen.
- Expresarse plásticamente utilizando varias técnicas a un mismo tiempo.
- Ejercitar la creatividad.
- Desarrollar la psicomotricidad fina mediante la papiroflexia.

VA LA MAR

Va la mar desmelenada,
con la espuma alborotada,
llena de rizos y risa
y encajes en la camisa.

Contento le canta el viento
dos fandanguillos y un tiento
y mueve más de una ola
su blanca bata de cola.

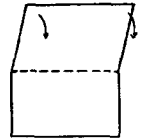
Le hace cosquillas el agua
por debajo de la enagua
a la arena remojada,
que bebe el agua salada.

La Luna, ea que ea,
va acunando a la marea,
que duerme con risa y brisa
y con plata en la camisa.

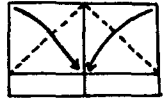
Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- En un papel continuo colocado en la pared, con rotuladores azules, los niños escriben el poema dándole la forma de las olas.
- Con folios de colores, construyen barquitos de papel siguiendo las instrucciones.

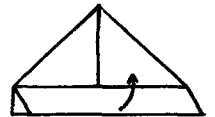
1. Coger un folio y doblarlo por la mitad, hacia abajo.



2. Doblarle las esquinas hasta la mitad de la hoja.



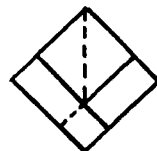
3. Doblar la parte de abajo —sólo la de delante— hacia arriba.



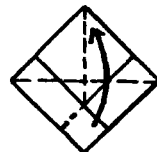
4. Darle la vuelta y hacer lo mismo que antes con la otra parte.



5. Abrirlo por debajo hasta que quede como en el dibujo.



6. Doblar la parte de abajo —la de delante— hacia arriba.



7. Darle la vuelta y hacer lo mismo que antes: doblar la parte de abajo hacia arriba.

8. Abrirlo por debajo y doblarlo hasta lograr que quede como en el dibujo.



9. Pellizcarlo y tirar con ambas manos a la vez en los sentidos que indica el dibujo.



10. Este es el resultado final.



- Con práctica pueden construir barcos grandes utilizando cartulinas de colores; quedan muy vistosos.
- Completan el mural añadiéndole, con pinturas de colores, todo lo que quieran: el Sol, nubes, pájaros, un faro...

Observaciones

El animador les puede mostrar diferentes caligramas y entre todos, o por grupos, inventar otros.



Poema: *A la luna nueva* (Versos de colores).



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema, rotuladores negros y lápices de colores.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 30'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Descubrir las posibilidades de combinar poesía e imagen.
- Ejercitar la creatividad.

A LA LUNA NUEVA

A la Luna nueva
le gusta que llueva
y flota en un charco
sin barca ni barco.

La Luna de plata
parece una pata:
nada que te nada
y como si nada.

La Luna alunada
es muy despistada;
brillando en el suelo
se olvida del cielo.

¿Dónde está la Luna
que alumbra mi cuna?
¿Dónde está a la una?
Pues está en la Luna.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Se forman grupos de cuatro y se les proporcionan copias del poema, cartulinas blancas, lápices de colores y rotuladores negros.
- Cada equipo escribe el poema en la cartulina con letra grande, cambiando todas las palabras posibles por dibujos, a modo de jeroglífico.

Observaciones

Lo trabajos finalizados se exponen por las paredes y se comentan.



Poema: *El país de Nolosé (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema, cartulinas de colores, papeles-charrol de colores, pinturas, pinceles, papel continuo, tijeras y cola.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 45'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Descubrir las posibilidades de combinar poesía e imagen.
- Trabajar por equipos de forma pacífica y organizada.
- Dar rienda suelta a la imaginación.

EL PAÍS DE NOLOSÉ

El país de Nolosé
—con sus más de treinta y tantos
nosequés y nosecuántos—
tiene un rey llamado Qué.

La condesa con su conde
van viajando siempre en tren,
cualquiera sabe con quién,
hacia no se sabe dónde.

Pasa el tren de vez en cuando
y los lleva a tomar té
al país de Nolosé
chiquichando y humeando.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Se forman tres grupos y se les proporcionan cartulinas, papeles-charol, pinturas, pinceles, tijeras y cola.
- A cada grupo le corresponde una estrofa que copia en una de las cartulinas de colores.
- El animador fija en la pared un trozo grande de papel continuo.
- Sobre él los grupos construyen un tren-mural. La primera estrofa es la máquina; la segunda, el primer vagón, y la tercera, el segundo vagón. Libremente van creando el tren con el resto del material.

Observaciones

Sentados en círculo, imaginan el país de Nolosé: ¿dónde está el país?, ¿cómo son sus habitantes?, ¿y sus costumbres?...

4

Dramatización

Todas las actividades de este grupo tienen dos objetivos comunes: **aprender a recitar poemas y disfrutar oyendo recitar.**

A recitar 23



Poema: *La montaña (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición:

1ª parte: grupos repartidos por el espacio.

2ª parte: frontal.



Duración: 20'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Aprender a expresar con la entonación adecuada distintos estados de ánimo, situaciones, sensaciones...
- Familiarizarse con la recitación, perderle el miedo.
- Atreverse a mostrar los sentimientos.

LA MONTAÑA

¿Qué montaña
tan extraña!

En la falda
verde y gualda
luce flores
de colores.

Por pañuelo,
lleva el cielo.
Por camisa,
yerba y brisa.

Mantoncillo
de tomillo
y bufanda
de lavanda.

Tan compuesta,
¿va de fiesta?

Descripción de la actividad

1ª parte

- El animador recita el poema.
- Los niños se agrupan en cuatro equipos y se les reparten copias del poema.
- El primer equipo tiene que preparar recitaciones del poema con entonaciones de tristeza, alegría, enfado, miedo, nerviosismo.
- El segundo equipo, muy bajito, chillando, muertos de risa, llorando, muy cansados.
- El tercer equipo, con eco, bailando, tiritando de frío, con mucho calor, cantando.
- El cuarto equipo, como fantasmas, como niños pequeños, como abuelitos, como comentaristas de fútbol, como pregoneros.

2ª parte

- En una puesta en común, cada equipo hace sus interpretaciones.

Observaciones

Después puede haber un intercambio de impresiones: ¿cómo se han sentido?, ¿cuándo se han divertido más?, ¿han pasado vergüenza?...



Poema: *El desordenador* (Versos de colores).



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema y una grabadora.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 9 años.



Disposición: 1ª parte: grupos repartidos por el espacio.
2ª parte: en círculo.
3ª parte: grupos repartidos por el espacio.
4ª parte: en círculo.



Duración: 30'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Ejercitar la imaginación y la creatividad.
- Aprender a recrear textos.
- Reconocer y respetar las diferencias propias de cada habla.
- Aprender a vocalizar.
- Usar Internet de forma racional.

EL DESORDENADOR

Anda el ordenador
subido de color
y algo desordenado
desde el martes pasado.

Navega en un mensaje
sin pasaje ni viaje.
Vaga etéreo y errático
por el mar informático.

Una computadora cubana lo enamora, atravesando el charco sin avión y sin barco.

Lo conquista despacio por el ciberespacio. Al cabo le da coba, entre arrobo y arroba.

Con un abracadabra, de palabra en palabra, lo vuelve del revés: la cabeza en los pies.

Padece hipertensión, se le mueve el ratón, se le abre una carpeta, se vuelve majareta...

Archiva corazones por todos los rincones. Imprime sólo flores de todos los colores.

Y vive enamorado, día y noche colgado del hilo telefónico, en su cielo electrónico.

Descripción de la actividad

1ª parte

- El animador recita el poema.
- Se forman grupos de cuatro niños y se les reparten copias del poema.
- Cada grupo transforma el poema en un cuento y nombra a un narrador.

2ª parte

- En una puesta en común, los narradores cuentan sus cuentos a los demás.

3ª parte

- Los grupos se vuelven a reunir para preparar la recitación del poema como un andaluz, un castellano, un gallego, un catalán, un francés y un chino.

4ª parte

- En la puesta en común, se graban las recitaciones para que ellos se puedan escuchar.

Observaciones

En círculo, el animador encauza la conversación hacia los *chats*. Juntos analizan sus ventajas e inconvenientes y buscan una forma racional de uso.



Poema: *Prólogo (Tararatrajín).*



Espacio: cerrado.



Material: Una caja de cartón grande y unas tijeras.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: frontal.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Aprender a recitar con distintas entonaciones.
- Perder la timidez y el sentido del ridículo.
- Ejercitar la imaginación.
- Racionar el tiempo de televisión.

PRÓLOGO

Este es un libro sin prólogo,
pero con un meteorólogo
que dice con gracia y gana
el tiempo que hará mañana.

Diez nubes blancas de azúcar
volando encima del Júcar.
Tormenteará una tormenta
con más truenos de la cuenta.

Habrà sol por la mañana
en una playa cubana.
Helada rasca y borrasca
a mediodía en Alaska.

Allá en el quinto pimiento,
cuatro gotas y algún viento
y un aguacero en la Luna
alrededor de la una.

Y por si esto fuera poco
—que este tiempo está muy loco—,
marejada mareada
en toda la mar mojada.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Con una caja de cartón grande, cortándole un cuadrado en el centro de una de las caras, el animador fabrica una televisión.
- Los niños van leyendo el poema, asomados a la televisión imaginaria, como si fueran locutores: muy serios, muy risueños, resfriados, con un ataque de risa, muy deprisa, muy despacio...
- Después, en la misma televisión, improvisan un parte meteorológico, cuanto más disparatado, mejor.

Observaciones

En círculo, el animador aprovecha para preguntar cuánto tiempo diario dedican a la televisión. Entre todos buscan otras alternativas divertidas para el tiempo de ocio e intentan llegar a un compromiso.



Poema: *El viento de otoño. (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema, tules blancos, cartulinas blancas, tijeras, ceras blandas y equipo de música, si se tiene.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 10 años.



Disposición:

1ª parte: en círculo.

2ª parte: grupos repartidos por el espacio.

3ª parte: frontal.



Duración: 60'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Descubrir otra forma de mirar el mundo.
- Aprender a dramatizar libremente un poema.
- Ser capaces de organizar una puesta en escena con ayuda del animador.
- Ejercitar la imaginación y la creatividad.

EL VIENTO DE OTOÑO

El viento de otoño,
que es muy juguetón,
le despeina el moño
a doña Asunción.

El viento que vuela,
como lagartija
se mete y se cuela
por cualquier rendija.

A don Barrendero
le esparce las hojas.
Cubre el pueblo entero
de sábanas rojas.

Una vez al año
desnuda al manzano.
Desviste al castaño
después del verano.

Roba los sombreros,
les da volteretas:
son volatineros
de las plazoletas.

Y al salir la Luna
le canta al oído
canciones de cuna
a un niño dormido.

Descripción de la actividad

1ª parte

- Antes de leer el poema, el animador se sienta con los niños y les habla de un viento muy muy travieso: el Viento de Otoño. Juntos intentan imaginar qué travesuras puede hacer el viento: llevarse la ropa tendida, levantar las faldas, robarte un papel de las manos y hacerte correr detrás de él...
- El animador recita el poema.

2ª parte

- Los niños forman grupos de siete y se les proporcionan copias del poema, tules blancos, cartulinas, tijeras y ceras blandas.
- Cada grupo prepara la dramatización del poema. Nueve personajes: el Viento de Otoño, doña Asunción, don Barrendero, el manzano, el castaño, un señor con sombrero, la Luna, un niño dormido y el recitador.

3ª parte

- Para acompañar la actuación de los diferentes grupos, se puede poner una música de fondo.

Observaciones

Se debe animar a los niños a ser creativos, a inventar sin miedo al ridículo. Una vez más, lo importante no es hacerlo bien sino divertirse. En esta actividad, el animador debe estar muy pendiente de los equipos, porque seguro que necesitan su ayuda y orientación.



Poema: *Doña Dulce.*



Espacio: cerrado.



Material: pizarra y tizas.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: frontal.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Aprender a vocalizar.
- Adquirir una buena dicción.

DOÑA DULCE

Doña Dulce,
que es de azúcar y es de miel,
hace un dulce
para ella y para él.

Doña Dulce es de merengue
y coloca
—trufa y moca—
las tartas en tenguerengue.

Si alguna se cae al rato
—¡vaya lata!,
fresa y nata—
se la come entera el gato.

De tanto dulce el minino,
poco a poco
—fresa y coco—
se ha vuelto de azúcar fino.

Y es tan goloso Gustavo
—botarate,
piñonate—
que se muerde el propio rabo.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema y lo escribe en la pizarra.
- Pide un voluntario que vuelva a recitarlo con un lápiz entre los dientes.
- Otro lo hace con la lengua pegada al paladar.
- Con la punta de la lengua en el moflete derecho.
- Con la punta de la lengua en el moflete izquierdo.
- Con la lengua fuera.
- Con la nariz tapada.
- Con las mandíbulas cerradas.

Observaciones

Esta actividad la pueden realizar todos a la vez o uno por uno, sacando voluntarios, a criterio del animador.



Poema: *Redondillas navideñas.*



Espacio: cerrado.



Material: copias de la obrita de teatro, cartulinas de colores, trozos grandes de cartón, pinturas, pinceles, tijeras, pegamento, ceras blandas, telas de colores, foco.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 8 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 3 horas.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Conocer el teatro en verso.
- Disfrutar de la preparación de una obra de teatro como una tarea de equipo.
- Preparar vestuarios y escenarios con creatividad e imaginación.
- Gozar del ofrecimiento del esfuerzo realizado al público.

Descripción de la actividad

Se trata de un *Belén viviente* compuesto por diez escenas en el que participan entre 22 y 32 alumnos, aproximadamente. El narrador puede ser uno distinto para cada escena, para darle participación a más niños y que cada equipo pueda ensayar de manera autónoma.

Preparación y ensayos

- El animador forma tantos equipos como escenas haya y distribuye los papeles.
- Cada equipo ensaya por su cuenta y con ayuda del animador, que va pasando de uno a otro, dando instrucciones.
- El animador reparte a cada equipo el material necesario para que puedan, con su ayuda, confeccionar su *atrezzo*. Si lo considera necesario, busca a padres voluntarios que echen una mano.
- Una vez que los equipos hayan preparado bien sus escenas, se procede a un ensayo general.

Representación

Los niños pueden estar simultáneamente en el escenario, quietos, componiendo diez estampas. Sólo tienen que moverse cuando les toque intervenir, momento en el que un foco ilumina su escena. Si el escenario es muy pequeño, salen los componentes de la primera escena y se retiran cuando termine; después los de la segunda, y así sucesivamente.

1ª ESCENA (Narrador y Baldomero el alfarero)

Baldomero el alfarero, con un saco lleno de cacharros, trajina con ellos: los mete, los saca, los coloca en el suelo...

NARRADOR: Baldomero el alfarero
va dando vueltas al torno
y mete y saca del horno
jarras, orzas y pucheros.

Luego los carga en el carro
y pregona por la aldea:

BALDOMERO: «Salga usted, vecina, y vea;
vendo cacharros de barro».

NARRADOR: Anda muy entretenido
cociendo un caballo bayo,
siete canicas y un gallo
para un niño que ha nacido.



2ª ESCENA (Narrador, pastor y su hijo)

Aparecen el pastor Francisco y su hijo, que lleva una oveja en los brazos —se puede hacer de cartón—.

FRANCISCO: «Baldomero, llega enero».

NARRADOR: ... le grita el pastor Francisco,
y llena el zurrón de cisco
para hacer un buen brasero.

Su zagal cuida el rebaño.
Catorce ovejas mamonas
corretean, juguetonas,
que este año fue un buen año.



3ª ESCENA (Narrador y dos lavanderas)

Las lavanderas, arrodilladas en el río, frotan la ropa y la tienden al sol.

NARRADOR: Las mujeres en el río
frotan y frotan la ropa;
unas mucha y otras poca;
sin jabón, con agua y frío.

LAVANDERA 1: «Ya te habrán dicho, María,
que en el portal de Pascual
nos nació anoche un zagal,
que dicen que es el Mesías».

LAVANDERA 2: «Lola, la del panadero,
dice que es un churumbel
bonito como un clavel
y alegre como un lucero».

LAVANDERA 3: «En cuanto haga la colada
me voy a freír pestiños
pa llevárselos al niño
que nació de madrugada».



4ª ESCENA (Narrador, Fermín el cagón y un pastor)

Fermín va montado en un mulo —un palo con una cabeza de cartón— y lo acompaña un pastor. Fermín se baja del rucio y se agacha detrás de unos matorrales.

NARRADOR: Fermín se baja del mulo.
A este pastor tan cagón
le ha dado un retortijón
y se le está helando el culo.

PASTOR: Vamos deprisa, Fermín,
que bajan por la pendiente
tres Reyes Magos de Oriente
a ver al chiquirritín.

Van montados en camellos
cargaditos de tesoros;
llevan mirra, incienso y oro
y quiero llegar con ellos.

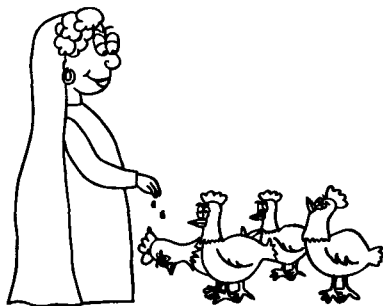


5ª ESCENA (Narradora, Ceferina la granjera y gallinas)

En escena, Ceferina con varios niños —los que se quiera— disfrazados de gallinas y cacareando. Es suficiente con que vayan vestidos de blanco y lleven una cresta de cartón en la cabeza y un cono de cartulina amarillo en la nariz.

NARRADOR: Qué ruido y qué jaleo
va montando Ceferina
con su montón de gallinas
y su alegre cacareo.

GALLINA: «Co coricá coricó,
vamos finas y emplumadas
para ver a la alborada
al pituso que nació».



6ª ESCENA (Narrador y Ángel)

El Ángel —un niño con unas alas de cartón en la espalda— va dando vueltas atolondradamente por el escenario chocándose con todos y con todo.

NARRADOR: Ocupado y afanoso
se choca de vez en cuando,
mientras va y viene volando,
un angelito patoso.

Este dulce querubín
aunque nieve, truene o llueva;
va a llevar la buena nueva
del uno al otro confín.



7ª ESCENA (*Narrador y tres arrapiezos*)

Tres pastorcitos van cogiendo ramas del suelo y metiéndolas en un saco. Se empujan y juegetean entre tanto.

NARRADOR: Tres traviesos arrapiezos,
para hacer carbón de fragua
antes de que caiga el agua,
recogen ramas de brezo.



8ª ESCENA (*Narrador y el herrero Juan el Lento*)

Juan el Lento está dando martillazos a una veleta de cartón pintada de rojo, amarillo y violeta.

NARRADOR: El herrero Juan el Lento
está haciendo una veleta
roja, amarilla y violeta,
que gire cuando haga viento.

A esta paso va a acabar
para cuando el niño ande,
y lo va a pasar en grande
con su girar y girar.



9ª ESCENA (*Narrador y los tres Reyes Magos*)

Los tres Reyes caminan majestuosamente, llevando en sus manos las ofrendas.

NARRADOR: Con el cuerpo dolorido,
por fin llegan los monarcas
—cargaditos con sus arcas—
a ver al recién nacido.



10ª ESCENA (*Narrador, María y san José*)

María canturrea una nana mientras José arropa a un muñeco. Detrás un niño vestido de marrón con unos cuernos de cartón da un mugido y otro vestido de gris con orejas de cartón lanza un rebuzno.

NARRADOR: María canta una nana,
José arropa a la criatura
y una cálida hermosura
ilumina la mañana.

El buey muge estremecido
porque le da un repeluzno,
la mula lanza un rebuzno,
ríe el niño divertido.

Rebulle toda la aldea;
el pueblo entero es dichoso.



LAVANDERA 1: «¡Que les crezca el niño hermoso!».

MARÍA: «Gracias, y usted que lo vea».

Observaciones

- Otra opción es crear figuras de cartón del tamaño de los niños, según las instrucciones:
 - Fotocopiar los dibujos y ampliarlos a A3.
 - Cortar la fotocopia en cuatro trozos y volver a ampliar cada uno a A3
 - Volver a repetir la operación hasta que, una vez armado, el rompecabezas resultante tenga el tamaño que deseamos (lo suficientemente grande como para que un niño se pueda esconder detrás).
 - Armar el rompecabezas y pegarlo sobre un cartón grande —de electrodomésticos, por ejemplo—, dejando un trozo de cartón en la parte de abajo para que, una vez doblado, sirva de base. Colorearlo después con ceras blandas o pinturas de colores.
 - Cada niño, escondido detrás de su personaje de cartón, agarrándolo, habla cuando le corresponda.

5

Creación literaria

Todas las actividades de este grupo tienen un mismo objetivo: crear poemas sencillos de manera individual o colectiva.

¿Quiéperespes jupugarpar? 29



Poema: *El grifo de doña Pía (Taratrajín).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 9 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 30'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Disfrutar al jugar con las palabras.
- Hacer suyo un poema, transformándolo.
- Valorar la importancia del agua como bien escaso.
- Adquirir hábitos de ahorro de agua.
- Conocer las consecuencias que trae en muchos países la falta de agua.

EL GRIFO DE DOÑA PÍA

Tiene un grifo doña Pía
de agua corriente
y un día sale agua fría
y otro, caliente.

La tubería
de doña Pía
viene del cielo
directa al suelo.

Mandan chorritos
dos angelitos
muy melenudos
con dos embudos.

Agua de nube
que baja y sube
como una noria
y sabe a gloria.

El fontanero de Pía,
tan especial,
es de la fontanería
La Celestial.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Se reparte una copia del poema a cada niño.
- Por equipos, inventan un código propio para volver a escribir el poema; por ejemplo, el conocido por todos «¿Tupú nopo sapabespes hapablarpar conpon lapa pepe?».

Tipiepenepe upun gripifopo dopoñapa Pípiapa
depe apaguapa coporrienpetepe
ypi upun dípiapa sapalepe apaguapa frípiapa
ypi opotrope capalienpetepe...

O cambiar cada *a* por una *e*, cada *e* por una *i*, cada *i* por una *o*, cada *o* por una *u* y cada *u* por una *a*.

Toini an grogu duñe Poe
di egae currointi
o an doe seli egae froe
o utru quelointi.

O cambiar unas consonantes por otras en la misma palabra.

Niete un frigo ñoda Ipa
De auga roquiente
y un ida lase auga rifa
y roto laquiente.

- Una vez escritos los poemas con sus códigos secretos, cada portavoz lee el de su grupo en voz alta para los demás.
- Los equipos se intercambian los poemas y cada uno tiene que adivinar el código secreto del poema que le ha tocado.

Observaciones

Después pueden entablar un coloquio sobre lo necesaria que es el agua. El animador cuenta a los niños los perjuicios que causa a los habitantes de muchos países la falta de agua, y les habla de la cantidad de gente que muere por la escasez de agua potable. Juntos elaboran unas normas para ahorrar agua y se comprometen a cumplirlas.



Poema: *Paca la veterinaria* (Tararatrajín).



Espacio: cerrado.



Material: pizarra y tizas, cartulinas, rotuladores negros y tijeras.



Agrupamiento: por parejas.



Edad: 8 años.



Disposición: libre.



Duración: 20'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Descubrir la rima consonante.
- Dar calidez y cercanía a un poema mediante su manipulación.
- Disfrutar con la creación de poemas disparatados.

PACA LA VETERINARIA

Paca la veterinaria
vive en una isla canaria
curando achaques y males
a todos los animales.

A la jirafa Angelina
le mandó para su angina
un fantástico remedio:
bufanda de metro y medio.

Llegó el ciempiés José Andrés
con cien callos en los pies;
le recetó cien zapatos
mulliditos y baratos.

A una gaviota sin plumas
con catarros y reúmas,
la mandó una temporada
a una montaña elevada.

Por cariño y por capricho
Paca cura a cualquier bicho
y vive entre platanales,
rodeada de animales.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- A continuación, lo escribe en la pizarra.
- Da a los niños cartulinas, rotuladores negros y tijeras.
- Cada niño copia el poema en la cartulina con letra grande y recorta los versos, agrupándolos por estrofas.
- Se colocan por parejas.
- Cada miembro de la pareja coge los versos de la primera estrofa del compañero y se los devuelve desordenados.
- A una señal, cada cual tiene que recomponer su estrofa; ¿quién lo logra antes?
- Se repite el mismo juego con cada una de las estrofas.
- Por último, con el poema entero.

Observaciones

Al final, el animador puede dejar que los niños desordenen libremente el poema para componer otros nuevos, cuanto más disparatados, mejor. El más divertido se escribe en una cartulina y se pega en la pared.



Poema: *La tienda de Cucufato*
(Tararatrajín).



Espacio: cerrado.



Material: cartulinas, pinturas y pinceles.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 30'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Descubrir las palabras como instrumento para crear fantasía.
- Desarrollar la imaginación.
- Descubrir la poesía como forma de mirar el mundo.

LA TIENDA DE CUCUFATO

La tienda de Cucufato
lo vende todo barato.

Un patinete que vuela
para ir volando a la escuela.

Las gafas maravillosas
para ver la vida en rosa.

Fantásticos cuentacuentos
que cuentan cuentos a cientos.

Una nube de algodón
para usarla de colchón.

Una cocinera inglesa
que guisa con gusto a fresa.

Levantasoles a dedo
para las noches de miedo.

Rayos de sol enlatados
para los días nublados.

Una historia divertida
que no se acaba en la vida.

Esta tienda tan excéntrica,
en una plaza muy céntrica
junto a un banco y a la Banca,
está siempre hasta las trancas.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Se forman grupos de cuatro niños y se les proporcionan cartulinas, pinturas, pinceles y tijeras.
- Cada equipo organiza una tienda en la que se venden cosas disparatadas y divertidas. Tienen que inventar productos imaginarios y preparar el establecimiento con carteles anunciadores.
- Equipo por equipo, realizan una pequeña dramatización en la que presentan su tienda y pregonan los artículos.

Observaciones

Durante la preparación de la dramatización, el animador va de un equipo a otro, proponiéndoles productos divertidos y ayudándoles a soltarse.



Poema: ¡Vaya trajín! (No somos bichos raros).



Espacio: cerrado.



Material: Ninguno.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 10'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Atreverse a modificar poemas para crear otros nuevos.
- Percibir la importancia de ritmo y rima para la musicalidad del poema.

¡VAYA TRAJÍN!

La comadreja
vieja y pelleja
corre un montón,
sin ton ni son.

Llega y se aleja,
sube a una teja,
viene y se va;
¿adónde irá?

Con más de un año
trepas a un castaño.
Anda y se mueve
bajo la nieve.

¡Tanto trajín
no tiene fin!

Noche cerrada,
ya anda cansada;
vuelve a su hura
limpia y segura.

Todo está quedo,
duerme y reposa,
no te dé miedo
ninguna cosa.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema una vez.
- Lo repite una segunda vez cambiando una palabra, por ejemplo, en el segundo verso, *vieja* por *guapa*: guapa y pelleja. Los niños tienen que escuchar el poema entero y, al final, adivinar el cambio.
- El animador vuelve a recitar el poema cambiando *sin ton* por *ratón*. Los niños tienen que volver a adivinar el cambio.
- El juego se repite cuantas veces se quiera.
 - *Sube a una teja* por *baila en la teja*.
 - *Trepas a un castaño* por *duerme en un baño*.
 - *Anda y se mueve* por *Bebe y se mueve*.
 - *No tiene fin* por *a ella plin*.
 - *Ya anda cansada* por *de madrugada*.
 - *Limpia y segura* por *le da pintura*.
 - *Todo está quedo* por *le pica un dedo...*
- Un niño hace de animador e inventa cambios de palabras para que los demás los adivinen.

Observaciones

Con los cambios introducidos por varios niños, se puede crear un poema colectivo.

Cada oveja con su pareja



Poema: *Doña Lavadora (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: trozos de cartulina blanca con los versos del poema previamente escritos.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición:

1ª parte: grupos repartidos por el espacio.

2ª parte: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Identificar intuitivamente la rima.
- Distinguir entre verso, estrofa y poema.
- Descubrir las posibilidades lúdicas de las palabras.
- Desarrollar la creatividad.

DOÑA LAVADORA

Doña Lavadora
gira a todas horas
y aunque no lo creas,
nunca se marea.

Da vueltas de prisa
y le da la risa.
Baila con empeño
y no le da sueño.

Doña Giraloca,
al abrir la boca,
traga de un bocado
mi abrigo morado.

Y de vez en cuando,
girando y bailando,
por gracia y antojo
vuelve todo rojo.

Doña Lavadora
gira a todas horas
y aunque no lo creas
nunca se marea.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Después le da a cada niño —o a cada grupo de niños, depende de cuántos haya— uno de los versos del poema en un trozo de cartulina.
- Los niños andan libremente y a una señal (un toque de pandero, una palmada, un silbido...) tienen que encontrar, con la mayor rapidez posible, a su compañero: el verso que rima con él.
- Escogen a otro compañero al azar, intercambian sus versos y el juego vuelve a empezar. Se repite tantas veces como el animador crea conveniente.
- A continuación, con los versos en las manos, los niños se sientan en el suelo formando un círculo.
- A una señal intentan agruparse por estrofas.
- Una vez juntos, se colocan ordenados para componer la estrofa.

Observaciones

Finalizado el juego, pueden crear un poema colectivo, ayudados por el animador, de otro electrodoméstico.



Poema: *La Luna llora (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: pizarra y tizas.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición:

1ª parte: grupos repartidos por el espacio.

2ª parte: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Descubrir que la interpretación de un poema es personal.
- Dar rienda suelta a la imaginación.
- Narrar ante un público.

LA LUNA LLORA

La Luna llora en el cielo
 porque ha perdido su velo
 y sin su velo sedeno
 no puede coger el sueño.

¿Qué hará en la noche cerrada
 la lunita desvelada?

Descripción de la actividad

1ª parte

- El animador recita el poema y lo escribe en la pizarra.
- Los niños se colocan por grupos de cuatro y disponen de un tiempo para inventar un cuento: *De cómo la Luna perdió su velo*. El animador puede darles algunas orientaciones y empujarlos a ser imaginativos, disparatados, creativos...

2ª parte

- En una puesta en común, el representante de cada equipo cuenta el cuento a los demás.

Observaciones

Después de contar el cuento, los niños vuelven a leer el poema. Si el animador lo considera oportuno, hacen un dibujo del cuento que más les haya gustado.



Poema: *Baldomero el cartero (Tararatrajín).*



Espacio: cerrado.



Material: copias del poema.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición:

1ª parte: grupos repartidos por el espacio.

2ª parte: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: sillas.

Objetivos

- Interpretar libremente un poema.
- Valorar la función del cartero.
- Ejercitar la imaginación.
- Recitar ante un público.

BALDOMERO EL CARTERO

Por ahí llega Baldomero
con su runrún amarillo
y su saca de cartero.

Y llenito de ilusión
lo espera cada buzón.

Hoy trae la saca llena
de muchas noticias buenas
y va la mar de contento
con su alegre cargamento.

Pues no hay en el mundo entero
nada como ser cartero
y repartir buenas nuevas
cuando llueve, truena o nieva.

A la casa de María
ha llevado la alegría:
una carta de Aquilino
que vive en el quinto pino.

A Mengano el del butano
lo ha despertado temprano
con una postal divina
de una sobrina de China.

A Inés con un telegrama
la ha sacado de la cama:
«Llego el martes. Stop. Besos.
Prepara chorizo y quesos».

Sube a lo alto del cerro,
aunque le ladre algún perro,
y de buzón en buzón
Baldo disfruta un montón.

Por ahí llega Baldomero
con su runrún amarillo
y su saca de cartero.

Y llenito de ilusión
lo espera cada buzón.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Se forman cuatro grupos y se les dan copias del poema.

1^{er} grupo

Inventa la historia de María y Aquilino, teniendo en cuenta los siguientes datos:

María es una señora de Cuenca.

Aquilino es un marciano morado con lunares amarillos.

2^o grupo

Inventa la historia de Mengano y su sobrina de China, a partir de los siguientes datos:

Mengano es el antiguo rey de la desaparecida tribu africana de los *trajinaris*.

La sobrina de China es Lipolín, la futura emperatriz de China.

3^{er} grupo

Inventa la historia de Inés, teniendo en cuenta los siguientes datos:

Inés es una ancianita tierna y dulce, como las abuelitas de los cuentos, que vive en un pueblecito blanco de la Sierra.

El emisor del telegrama es un volatinero que viaja por el mundo con su circo.

4^o grupo

Inventa la historia de Baldomero, que de joven dio tres veces la vuelta al mundo, ¿buscando qué?

- Cada grupo elige un narrador que, una vez elaborada, cuenta la historia a los demás.
- Después se vuelve a leer el poema y se observa cómo, una vez conocida la historia de cada personaje, el poema resulta distinto.

Observaciones

Al finalizar la actividad, el animador puede charlar un rato con los niños sobre los carteros: ¿alguien conoce a un cartero?, ¿alguno quiere ser cartero de mayor?, ¿qué hace un cartero?...



Poema: *Mi abrigo Rodrigo (Versos de colores).*



Espacio: cerrado.



Material: ninguno.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Apreciar la importancia de la rima para la musicalidad del poema.
- Relacionar poesía y música.
- Identificar poemas en canciones conocidas.

MI ABRIGO RODRIGO

Mi abrigo Rodrigo
 madruga conmigo
 todas las mañanas
 con sueño y sin ganas.

Me lleva a la escuela
 con frío que pela.
 Me abraza, me achucha,
 me apaña y me escucha.

Cuida mi tesoro:
el oro y el moro
y sabe, discreto,
guardarme un secreto.

El sol caluroso
lo hace perezoso
y como un lirón
duerme en el arcón.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema introduciendo una palabra que no rima (*armario* por *arcón*), los niños tienen que localizarla.
- La segunda vez, cambiando *la plata* por *el moro*.
- La tercera vez, *del verano* por *caluroso*.
- El animador recita de nuevo el poema, suprimiendo la última palabra de cada verso para que los niños la adivinen.
- A continuación intentan, entre todos, ponerle música al poema. Si no son capaces de inventarla, pueden utilizar la música de una canción conocida por todos, por ejemplo: *Tengo una muñeca vestida de azul*.

Observaciones

Si el animador dispone de ellos, puede poner a los niños otros poemas con música, como los de María Elena Walsh cantados por Rosa León o alguno de Gloria Fuertes (*Un globo, dos globos, tres globos...*).



Poema: *El astronauta (Tararatra-jín).*



Espacio: cerrado.



Material: pizarra y tizas.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: frontal.



Duración: 10'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Ser capaces de rimar de manera intuitiva.
- Componer un poema a partir de palabras rimadas.

EL ASTRONAUTA

El astronauta
toca la flauta.
Baila despacio
en el espacio.

Al dar la una
canta la Luna
y dos estrellas
cantan con ella.

Baila un planeta
con un cometa
y algún lucero
toca el pandero.

El firmamento
está contento;
ivaya verbena
en Nochebuena!

Descripción de la actividad

- El animador escribe en la pizarra el poema saltándose palabras.

El astronauta
toca la ____
Baila despacio
en el ____

Al dar la una
canta la __
y dos ____
cantan con ella.

Baila un ____
con un cometa
y algún lucero
toca el ____

El firmamento
está ____
ivaya verbena
en ____

- Entre todos intentan rellenar los huecos con palabras que rimen. No importa nada que no sean las originales.

Observaciones

Como actividad complementaria, el animador puede proponer varias palabras fáciles de rimar, como ratón, alegría y gato. Los niños buscan otras que rimen y se van anotando en la pizarra. A partir de ellas se crea un poema colectivo.



Poema: *Niña de las aceitunas*
(Versos de colores).



Espacio: cerrado.



Material: folios y lápices de colores.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 20'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Realizar una descripción sencilla.
- Transformar la descripción en ilustración.

NIÑA DE LAS ACEITUNAS

Niña de las aceitunas,
te voy a tejer un velo
con hilos de luz de luna
y con estrellas del cielo.

Y saldrá a buscar mi niño
la espumita de la mar
para hacerte un chal de armiño.

Los zapatos de tacón,
con los reflejos del agua.
El encaje de tu enagua,
con algas del espigón.

Me regalarán las olas
cuentas para tu collar
de conchas y caracolas.

Con tres luceros, un broche.
Prendedores para el pelo
con luciérnagas en vuelo
y un lazo de azul de noche.

¡Qué preciosa vas a estar
entre las ramas de olivo
en medio del olivar!

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema dos o tres veces.
- Entre todos recuerdan de qué iba a estar hecho el vestido de la Niña de las aceitunas: el velo de hilos de luz de luna, el chal de espuma de mar, los zapatos de reflejos de agua...
- El animador les narra el cuento de Marina, una sirena que se iba a casar con un caballito de mar y había acudido a Hilandera, la modista del fondo del mar, para que la preparara para la boda; ¿cómo serían sus zapatos, su vestido, sus collares...?
- Por parejas, los niños imaginan a Marina ataviada para la boda y la describen. El animador empuja a los niños a ser imaginativos, a inventar vestimentas y materiales disparatados.
- Después la dibujan.
- Las descripciones se leen en voz alta y los dibujos se pegan por las paredes.

Observaciones

Si se trata de niños pequeños, las descripciones las hacen sólo en voz alta y de manera colectiva, sin escribirlas.



Poema: *Ramón y Ramona (Tararatrajín).*
El panadero Benito (Tararatrajín).



Espacio: cerrado.



Material: copias de los poemas, cartulinas blancas, tijeras y rotuladores.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 9 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 20'.



Mobiliario: mesas y sillas.

Objetivos

- Crear nuevos poemas a partir de unos dados.
- Disfrutar con lo ilógico y lo disparatado.

RAMÓN Y RAMONA

La barrendera Ramona
tiene una escoba bailona
que baila con desparpajo,
calle arriba y calle abajo.

Meneando su palmito,
vuelve lo feo bonito.
Moviendo el cuerpo de palo,
cambia por bueno lo malo.

El barrendero Ramón
tiene un enorme escobón
que barriendo canta y canta
y así sus males espanta.

Con sus alegres cantares,
barre penas y pesares.
Con su loca cantinela,
aquél que no corre, vuela.

EL PANADERO BENITO

El panadero Benito
es un pan bendito
y reparte en el invierno
su pan calentito y tierno.

De mañana, en su tahona,
el público se amontona:
«¡Pan para todos los pobres
sin que nadie se lo cobre!

¡Roscas, barras y molletes
que saben de rechupete!
Hogazas, bollos y *picos*;
¡que no se acerquen los ricos!».

A este negocio, Benito,
le gana más bien poquito;
pero saca cada día
toneladas de alegría.

Descripción de la actividad

- El animador recita los dos poemas.
- Forma grupos de cuatro y les da una cartulina blanca, un rotulador y unas tijeras.
- Cada grupo copia en la cartulina los dos poemas, numerando los versos: a1, a2, a3..., b1, b2, b3...
- Después los recorta y, mezclando a su antojo los versos de los dos poemas, crea uno nuevo, cuanto más loco, mejor.
- Un portavoz de cada equipo recita el nuevo poema a sus compañeros.
- El juego puede repetirse varias veces.

Observaciones

El poema más divertido puede pegarse en un papel continuo o en cartulinas y exponerse en la pared.



Poema: *El topo Tato (No somos bichos raros).*



Espacio: cerrado.



Material: pizarra y tizas.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: frontal.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.

Objetivos

- Ser capaces de rimar de manera intuitiva.
- Crear un nuevo poema, transformando uno dado.

EL TOPO TATO

El topo Tato,
topo cegato,
hace en un día
su galería.

Cava que cava;
en cuanto acaba
vuelve a empezar,
sin descansar.

Sus patas-palas
construyen salas
y una despensa
la mar de extensa.

¡Cuánto trabajo
de arriba abajo!
¡Qué pejiquera
de dentro afuera!

El topo Tato
descansa un rato;
come, feliz,
una lombriz.

Descripción de la actividad

- El animador recita el poema.
- Escribe en la pizarra las terminaciones de los versos y los niños buscan palabras que rimen con ellas.
 - ato: barato, zapato, garabato, niñato...
 - ía: alegría, vía, ría, María, lía...
 - ava/aba: lava, haba, estaba, cantaba...
 - ar: par, mar, bailar, soñar...
 - alas: alas, malas, calas, talas...
 - ensa: piensa, intensa, inmensa,
 - ajo: ajo, majo, trajo, desparpajo...
 - era: cualquiera, primavera, pera, espera...
 - iz: perdiz, matiz, nariz, desliz...
- Después, con esas palabras se construyen versos —aunque no tengan mucho sentido— para intercalar entre los originales y crear un poema colectivo. Ejemplo:

El topo Tato,
topo cegato,
pierde un zapato
hace en un día
su galería
con alegría.

Cava que cava;
en cuanto acaba,
por donde estaba,
vuelve a empezar,
sin descansar,
salir y entrar.

Sus patas-palas
construyen salas
sin tener alas
y una despensa
la mar de extensa
si se lo piensa.

¡Cuánto trabajo
de arriba abajo,
el topo majo!
¡Qué pejuguera
de dentro afuera,
quiera o no quiera!

El topo Tato
descansa un rato,
saluda a un gato.
come, feliz,
una lombriz
por la nariz.

- Para que el juego sea mucho más fácil, la rima puede ser asonante. Ejemplo:
Tato: malo, paso, rabo, pavo...

Observaciones

En esta actividad, el animador tiene que ayudar mucho cuando la rima les resulte difícil. El poema resultante se puede copiar en un papel continuo y dejar que los niños lo adornen libremente.

UN CUENTO EN VERSO: LA BRUJA PIMIENTA

Una noche de tormenta
con más truenos de la cuenta,
nació la bruja Pimienta.

En un bosque tenebroso,
silencioso y horroroso;
con lobos, pero sin osos.

Era una noche sin luna,
más oscura que ninguna,
alrededor de la una.

La trajo ululando el viento
—no es cuento, que yo no miento;
ni miento ni me lo invento—.

La dejó bajo un helecho
sin pañal, cuna ni techo,
después de volar un trecho.



La bruja Maruja, en esto,
paseaba con su cesto,
su manto y su gorro puesto.

Maruja Lavía Appia
es sorda como una tapia
y tiene una buena napia.

Cogiendo unas bayas rojas
y miel para su meloja,
vio algo extraño entre las hojas.

Una niña que, asombrada
de nariz tan alargada,
estalló en mil carcajadas.

Entre lluvia y espesura,
vio Maruja a la criatura
y la arropó con ternura.



«Haré de ella en mi vejez,
en nueve años o en diez,
una bruja de una vez.

A conciencia y con paciencia,
con maña y con insistencia,
le voy a enseñar mi ciencia.»

Le dio leche de murciélago
venido del archipiélago
volando encima del piélago.

Le preparó en su vasija
papilla de sabandija
y rabos de lagartija.

Puré de lagarto enano,
lenguas de rana y de rano...:
itodo batidito a mano!

Y soñaba satisfecha
con ver, llegada la fecha,
a una bruja hecha y derecha.



Una mañana a una hora,
le dio un puñado de moras
y una escoba voladora.

Después de mucho chocar,
Pimienta aprendió a volar
en vez de bien, regular.

Volaba siempre adelante,
con su vuelo trepidante
y su escoba sin volante.

Y atropelló a tres cantantes,
a un príncipe y a su amante
y a nueve estrellas errantes.

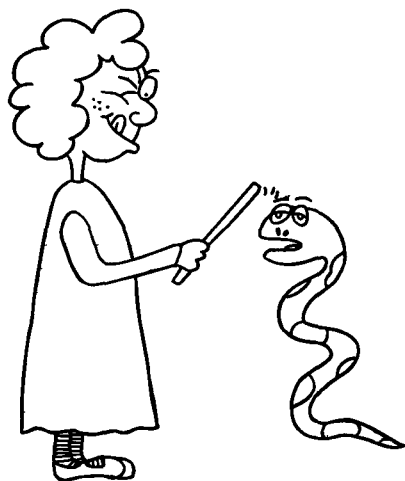
Un día en un periquete,
a Maruja, de paquete,
llevó de Orense a Albacete.

Otro día fue a la Luna
con una gata moruna,
sin gasolina ninguna.

De aquí para allá en el cielo,
sin vérselo mucho el pelo,
el tiempo pasó en un vuelo.

Cociendo samaramujas
le dijo la tía Maruja:
«¡Voy a hacer de ti una bruja!»

Como lo dijo lo hizo:
le enseñó tres bebedizos,
dos conjuros y un hechizo.



Tras estar quieta y atenta
fue Pimienta, tan contenta,
a brujear por su cuenta:

«Tres lagartos, un tritón,
dos sapos, un champiñón
y la cola de un dragón.

A las ocho o a las nueve
todo se mezcla y se mueve,
se pone a punto de nieve...

Se deja hervir un momento
y está listo el cocimiento
para hacer encantamientos».

«Transformaré a esta serpiente
tan corriente y tan moliente
en un príncipe sonriente.»

Y se convirtió la bicha
en una rana redicha
comiéndose una salchicha.

«De una lombriz miserable
haré un gran descapotable
programable y comfortable.»

Como no se estaba quieta,
ni coche ni bicicleta:
¡un patinete violeta!

«Pues transformaré esta encina
en una pingüina fina
llegada de la Argentina.»

Mas, sin embargo y por cierto,
trajo un camello cubierto
de arenita del desierto.



Hasta la punta del gorro,
cogió un pequeño abejorro
para convertirlo en zorro...

Lo que salió fue una oveja
perpleja, vieja y pelleja
con una flor en la oreja.

Y la embargó la tristeza:
«¡Qué desastre!, ¡qué torpeza!,
ni un títere con cabeza!».

Dijo Maruja a su gata:
«No hay otra bruja novata
que meta tanto la pata».

Planchó tres capas y un traje
y preparó el equipaje
para hacer un largo viaje.

«Te voy a llevar mañana
al Bosque del Haya Enana
con las tres Brujas Ancianas.

Tienen la sabiduría
de siglos de brujería
de magia y de hechicería.

Y a brujas de tres naciones,
y cuatro generaciones,
han dado grandes lecciones.

Tanto te van a enseñar
que para ti brujear
será coser y cantar.»

Y veloces como un rayo,
en menos que canta un gallo,
llegaron el dos de mayo.



A tres brujas con verrugas,
todas llenitas de arrugas,
vieron regando lechugas.

Una verde, regordeta,
bajita como una seta,
era la bruja Aniceta.

Otra azul y larguirucha,
zanquilarga y muy flacucha,
era la bruja Perucha.

Y por último, Conrada,
que era una bruja morada,
presumida y estirada.

Y allí la dejó la tía
para pasar unos días
en tan buena compañía.

Tolón tolón - 1ª lección

Requisito imprescindible
para ser bruja terrible:
saber volverse invisible.

Pronunciar es necesario
—en un idioma o en varios—
un conjuro estrafalario:

«Bibla, boblu, bublo, bible.
En posible lo imposible,
lo visible en invisible.

Una vez y treinta y tres,
al derecho y al revés,
por la boca y por los pies».

¿Después de quinientas veces
Pimienta desaparece?
No desaparece, crece.

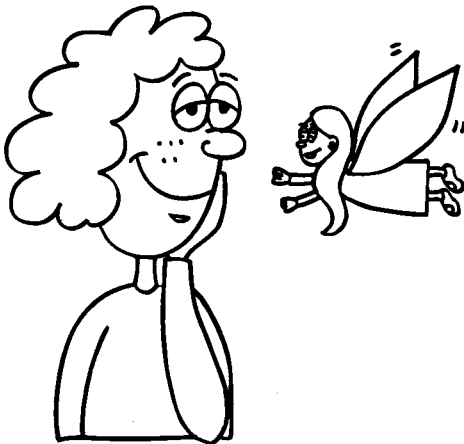


Tolón tolón - 2ª lección

Para ser bruja malvada
de noche y a la alborada
hay que odiar mucho a las hadas.

Son tan cursis, son tan sosas,
tan tontas y empalagosas,
siempre vestidas de rosa.

Mas por más que lo intentaba,
cuando atenta las miraba,
Pimienta las adoraba.



Tolón, tolón - 3ª lección

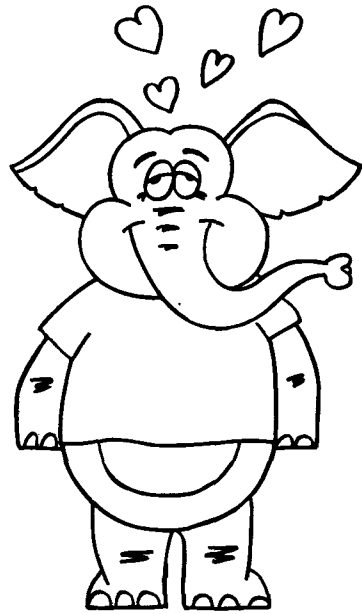
Básico y fundamental
para una bruja normal
es disfrutar con el mal.

A un príncipe alto y guapo
transformarlo en gusarapo
o en un repugnante sapo.

A una cabra, en pleno invierno,
cambiarle orejas y cuernos
por dos ajorporros tiernos.

Conseguir que un elefante
se enamore en un instante
de una hormiguita elegante.

Que a una princesa feliz
le crezca en plena nariz
el pico de una perdiz.



Echar pimienta a las rosas
para que la mariposa
moquee, estornude y tosa.

Ser ruin, perversa y malvada;
no preocuparse por nada
y reírse a carcajadas.

Pimienta, bajo una acacia,
pensaba que las desgracias
no le hacían mucha gracia.

Dijo segura y serena:
«Más que risa, me da pena;
iyo soy una bruja buena!

Ya estoy harta de lecciones,
de conjuros, de pociones
y de lenguas de ratones.

Lo que quiero es ser artista
de la carpa y de la pista:
¡la mejor equilibrista!

Y, aunque pase mucho hambre,
ser la estrella del alambre
y llamarme Miss Calambre».

Con mucho estudio y empeño,
en un circo madrileño
hizo realidad su sueño.

De pie y a la pata coja,
con una sombrilla roja,
pasaba la cuerda floja.



Con un genial compañero,
en el alambre el primero:
¡Muchasal volatinero!

Sentadas entre la gente,
concentradas y pendientes,
unas hinchas muy fervientes:

Perucha, Cleta y Conrada,
las tres brujas jubiladas,
aplaudiendo entusiasmadas.

Y sin perderse función,
siempre detrás del telón
animándola un montón:

Maruja y su gata Menta,
muy felices y contentas
de ver triunfar a Pimienta.

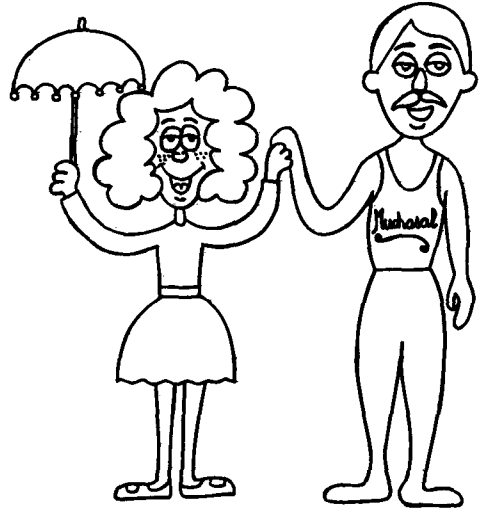
Con un número especial
de Pimienta y Muchasal
hemos llegado al final.

Pasarán haciendo el pino
con mucho cuidado y tino
por un alambre muy fino.

Silencio, que ya está lista
y peligra en esta pista
la vida de los artistas.

Pon porompón porompón.
Con una gran ovación,
se ha acabado la actuación.

Tin tirintín tirintín.
Con música de violín,
el cuento llegó a su fin.



Actividades previas a la lectura

Todas las actividades de este grupo persiguen un mismo objetivo: **despertar la curiosidad y las ganas de leer el cuento en verso.**

41 Cuéntame un cuento



Material: cuento *La bruja Pimienta*.



Agrupamiento: por parejas.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 15'.



Mobiliario: alfombra.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Despertar el interés por conocer el final.
- Familiarizarse con la narración en verso.

Descripción de la actividad

- El animador lee a los niños las seis primeras estrofas del cuento.
- Por parejas, inventan el resto —en prosa, claro— y se lo cuentan a los compañeros.

Observaciones

El animador anota las distintas versiones para que, una vez leído el cuento, puedan compararlas con él.



Material: cuartillas, una cartulina y lápices de colores.



Agrupamiento: individual.



Edad: 7 años.



Disposición: frontal.



Duración: 15'.



Mobiliario: mesas y sillas.



Espacio: cerrado.

Otros objetivos

- Crear un ambiente propicio para la lectura de un libro de brujas.

Descripción de la actividad

- Cada niño inventa una pócima y sus efectos mágicos. Por ejemplo:

Pócima para la invisibilidad

Ingredientes:

- 3 alas de murciélago.
- El agua de un lago en el que se haya reflejado la luna llena.
- 4 pelos de la cola de un lobo blanco del Ártico.
- Unas hojitas de helecho cortadas la noche de san Juan.

Preparación: Se pone todo a cocer en una marmita con el primer rayo de luna. Se remueve al ritmo del ulular del viento hasta que salga el sol. Se deja reposar mientras se recitan trece veces las palabras mágicas:

Escuerronoprenitraje
Siscuerranitralará;
al que tome este brebaje
ni su madre lo verá.

- Los niños escriben sus pócimas en cuartillas.
- Con todas ellas se creará *El gran libro de las pócimas*, que se encuadernará en cartulina, ilustrándole la portada.

Observaciones

A los más pequeños, el animador les copia algunas de las pócimas que se inventen y ellos se encargan de ilustrarlas.



Material: ninguno.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 10'.



Mobiliario: alfombra.



Espacio: cerrado.

Otros objetivos

- Conocer cuentos clásicos de brujas.
- Conocer y recordar otras brujas del folclore.

Descripción de la actividad

- Sentados en torno al animador, los niños van contando los cuentos de brujas que recuerden.
- Después el animador les pide que describan a las brujas tal y como se las imaginan. ¿Cómo será la bruja de *Blancanieves*?; ¿y la de *La casita de chocolate*?; ¿y el Hada Maléfica de *La Bella Durmiente*?

Observaciones

Si se trata de niños pequeños, el animador debe procurar desmitificar a las brujas para que parezcan divertidas y no den miedo.



Material: cartulinas blancas y rotuladores de colores.



Agrupamiento: individual.



Edad: 7 años.



Disposición: libre.



Duración: 15'.



Mobiliario: sillas y mesas.



Espacio: cerrado.

Objetivo

— Introducirse en el cuento mediante el juego.

Descripción de la actividad

- El animador reparte a los niños trozos de cartulinas blancas.
- Los niños enrollan las cartulinas para fabricarse varitas mágicas.
- Con rotuladores de colores, las decoran a su gusto.
- Cada niño inventa unas palabras mágicas y dota a su varita de poderes imaginarios.
- El animador les hace una pregunta: «¿Qué os gustaría transformar con vuestras varitas mágicas?». Los niños van contestando todo lo que se les ocurra.

Observaciones

Si los niños están motivados para jugar con sus varitas mágicas, el animador deja que lo hagan aunque formen un poco de jaleo.



Material: una especie de barra de goma espuma por cada pareja de niños.



Agrupamiento: por parejas.



Edad: 7 años.



Disposición: libre.



Duración: 10'.



Mobiliario: ninguno.



Espacio: abierto.

Objetivo

— Familiarizarse con los elementos del cuento de forma divertida.

Descripción de la actividad

- Los niños se colocan por parejas.
- El animador da una barra a cada pareja y les cuenta que son las escobas mágicas con las que las brujas viajan de un lugar a otro.
- Subidos en sus escobas voladoras, los niños tienen que moverse por el espacio que les marque el animador sin que una pareja se toque con otra. Las parejas que se choquen son descalificadas.
- Progresivamente, conforme vayan quedando menos participantes, el animador va reduciendo el espacio de vuelo.
- El juego finaliza cuando el animador lo juzgue oportuno.

Observaciones

Para no necesitar tantas barras, el juego se puede hacer por grupos: mientras unos participan, otros esperan sentados.



Material: una escoba, un equipo de música y discos de músicaailable.



Agrupamiento: por parejas.



Edad: 7 años.



Disposición: libre.



Duración: 15'.



Mobiliario: ninguno.



Espacio: abierto.

Objetivo

— Familiarizarse con los elementos del cuento de forma divertida.

Descripción de la actividad

- Los niños se colocan por parejas.
- Cuando comience la música, las parejas se ponen a bailar pasándose la escoba de unas a otras.
- El animador interrumpe la música cuando menos se lo esperen.
- Pierde la pareja que en ese momento tenga la escoba en las manos.

Observaciones

Si el juego resulta divertido, se puede repetir varias veces.



Material: una escoba o una barra de goma espuma.



Agrupamiento: individual.



Edad: 7 años.



Disposición: libre.



Duración: 10'.



Mobiliario: ninguno.



Espacio: abierto.

Objetivo

- Familiarizarse con los elementos del cuento de forma divertida.

Descripción de la actividad

- El animador dibuja una línea con tiza en el suelo.
- Los niños tienen que pasar por la línea —como si fuera la cuerda floja— llevando la escoba en equilibrio, al revés, sobre la palma de la mano.

Observaciones

Con los más pequeños se podrá utilizar una especie de barra de goma espuma para que no se hagan daño.

2

Lectura

La lectura puede ser colectiva, en voz alta, o individual, repartiendo una copia del cuento a cada niño.

Actividades posteriores a la lectura

Todas las actividades de este grupo persiguen un mismo objetivo: **compartir el placer de una lectura disfrutada.**

48 A contar el cuento



Material: ninguno.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: en círculo.



Duración: 5'.



Mobiliario: alfombra.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Transformar el cuento en verso en narración.
- Narrar colectivamente siguiendo un mismo ritmo.

Descripción de la actividad

- Sentados en círculo, el animador toca la cabeza de un niño para que comience a contar el cuento.
- Cuando lo considere oportuno, toca la cabeza de otro para que continúe.
- El juego sigue hasta que se termine el cuento.

Observaciones

Si el animador nota que la narración decae, que divagan o se aburren, debe intervenir para animarla y recuperar el ritmo.



Material: ilustraciones aumentadas a A4, lápices de colores, cartulinas A4.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 20'.



Mobiliario: mesas y sillas.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Sentir el placer del trabajo compartido.
- Despertar el amor por los libros.

Descripción de la actividad

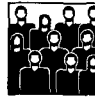
- Los niños forman grupos de cuatro.
- A cada equipo se le reparte una copia del cuento y de las ilustraciones ampliadas a tamaño A4.
- Entre los componentes del equipo las colorean.
- Combinando letra e ilustraciones, crean un cuento, lo grapan y lo encuadernan con cartulinas, decorando la portada y la contraportada.
- El cuento se sortea entre los miembros del equipo o acuerdan a quién regalárselo.

Observaciones

Sería hermoso que la actividad concluyera haciendo un regalo.



Material: cuento, ilustraciones en cartulinas A4, lápices de colores, varillas de madera, pegamento, tijeras, sábana y cuerda.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 60'.



Mobiliario: mesas y sillas.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Disfrutar con la representación de lo leído.

Descripción de la actividad

- Se forman cinco grupos.
- El animador divide el cuento en cinco trozos y reparte uno a cada grupo.
 - 1^{er} grupo: Desde *Una noche de tormenta hasta una bruja hecha y derecha*. Ilustraciones 1^a, 2^a y 3^a en cartulinas A4.
 - 2^o grupo: Desde *Una mañana a una hora hasta ¡un patinete violeta!* Ilustraciones 4^a, 5^a, 6^a y 7^a.
 - 3^{er} grupo: Desde «*Pues transformaré esta encina hasta en tan buena compañía*». Ilustraciones 8^a, 9^a y 10^a.

4º grupo: Desde *Requisito imprescindible* hasta *y reírse a carcajadas*. Ilustraciones 11ª, 12ª, 13ª y 14ª.

5º grupo: Desde *Pimienta bajo una acacia* hasta el final. Ilustraciones 15ª, 16ª y 17ª.

- El animador proporcionará tijeras, lápices de colores, varillas de madera y pegamento a cada equipo.
- Los niños colorean los dibujos, los recortan dejando un contorno de 1 cm aproximadamente y le pegan una varilla a cada uno por detrás para confeccionar los títeres.
- Cada equipo elige un narrador, que se prepara su parte correspondiente de texto.
- Con una sábana y una cuerda, el animador improvisa un teatrillo de guiñol.
- Una vez preparados los títeres y realizados varios ensayos, ¡a representar!
- Los narradores, por orden, se colocan fuera del teatrillo para ir leyendo su trozo de cuento.
- Los demás miembros de los equipos, colocados detrás del teatrillo, van sacando las ilustraciones correspondientes al texto, con cuidado de que no se vean las varillas.

Observaciones

Quizá, para los más pequeños resulte una actividad complicada; pero con la ayuda del animador, seguro que pueden realizarla. Si lo considera necesario, el animador puede hacer de narrador durante toda la representación. Tampoco estaría mal buscar la colaboración de algunos padres.



Material: cuento, cartulinas A4 con ilustraciones, lápices de colores, elásticos.



Agrupamiento: gran grupo.



Edad: 7 años.



Disposición: libre.



Duración: 45'.



Mobiliario: mesas y sillas.



Espacio: cerrado.

Objetivos

— Disfrutar con la representación de lo leído.

Descripción de la actividad

- El animador amplía las ilustraciones hasta conseguir, en cartulinas A4, las caras de Pimienta cuando era un bebé (ilustración 1^a); la bruja Maruja (ilustración 2^a); Pimienta de mayor (ilustración 15^a); Perucha, Clea y Conrada (ilustración 10^a) y Muchasal (ilustración 17^a)
- Los niños confeccionan caretas coloreando, recortando y poniendo elásticos a las caras.
- Por otra parte, el animador divide el texto en cinco partes —las mismas que en la actividad anterior— y elige a cinco narradores. A cada uno le corresponde una parte del cuento.

- Otros siete niños se encargan de representar a los personajes de las caretas.
- Personajes y narradores, en equipo, preparan una dramatización. Los narradores leen los textos, y los actores los van representando con movimientos, sin hablar.

Observaciones

Como en la actividad anterior, los pequeños van a necesitar mucha ayuda del animador y, si lo considera oportuno, él mismo puede hacer de narrador. También en esta actividad sería aconsejable buscar la colaboración de los padres.



Material: treinta preguntas sobre el cuento.



Agrupamiento: por equipos.



Edad: 7 años.



Disposición: grupos repartidos por el espacio.



Duración: 20'.



Mobiliario: mesas y sillas.



Espacio: cerrado.

Objetivos

- Descubrir con satisfacción la propia comprensión lectora.
- Adquirir seguridad en la lectura.

Descripción de la actividad

- El animador tiene preparados folios con treinta preguntas sobre el cuento. En otro folio tiene las respuestas. Las preguntas pueden ser:
 - 1º. ¿Cuándo nació la bruja Pimienta?
Una noche de tormenta.
 - 2º. ¿Dónde nació la bruja Pimienta?
En un bosque tenebroso.
 - 3º. ¿Quién trajo a la bruja Pimienta?
El viento.

- 4°. ¿Debajo de qué encontró Maruja a Pimienta?
Debajo de un helecho.
- 5°. ¿Por qué se rió Pimienta cuando vio a Maruja?
Porque tenía la nariz muy grande.
- 6°. ¿En cuántos años pensaba hacer Maruja una bruja de Pimienta?
En nueve o en diez.
- 7°. Di tres ingredientes de las papillas o purés que daba Maruja a Pimienta.
Sabandija, rabos de lagartija, lagarto enano, lenguas de rana y de rano...
- 8°. ¿A quién atropelló Pimienta con su escoba? (una respuesta por lo menos)
A tres cantantes, a un príncipe y a su amante, a nueve estrellas errantes...
- 9°. Pimienta con una gata moruna, sin gasolina ninguna fue a...
La Luna.
- 10°. ¿En qué se convirtió la bicha cuando Pimienta quiso transformarla en un príncipe?
En una rana.
- 11°. ¿En qué se convirtió la lombriz que Pimienta quiso transformar en des-
capotable?
En un patinete violeta.
- 12°. ¿En qué se convirtió la encina que Pimienta iba a transformar en pin-
güina?
En un camello.
- 13°. ¿En qué se convirtió el abejorro que Pimienta pensaba transformar en
zorro?
En una oveja.
- 14°. ¿Dónde vivían las tres brujas ancianas?
En el Bosque del Haya Enana.
- 15°. ¿Qué día llegaron Pimienta y Maruja al lugar donde vivían las tres bru-
jas ancianas?
El dos de mayo.
- 16°. ¿Cómo se llamaba la bruja verde, regordeta y bajita como una seta?
Aniceta.
- 17°. ¿Cómo se llamaba la bruja azul, larguirucha, zanquilarga y muy flacucha?
Perucha.
- 18°. ¿Cómo se llamaba la bruja morada, presumida y estirada?
Conrada.
- 19°. ¿Cuál es el requisito imprescindible para ser una bruja terrible?
Saber volverse invisible.

- 20°. Cuando las brujas pronuncian el conjuro para que Pimienta se vuelva invisible, ¿qué ocurre?
Pimienta crece.
- 21°. ¿Qué hay que hacer para ser una bruja malvada de noche y a la alborada?
Odiar mucho a las hadas.
- 22°. Una bruja tiene que conseguir que un elefante se enamore de...
Una hormiguita elegante.
- 23°. Una bruja tiene que conseguir que a una princesa le crezca en plena nariz...
El pico de una perdiz
- 24°. ¿Para qué les echan las brujas pimienta a las rosas?
Para que la mariposa moquee, estornude y tosa.
- 25°. ¿Qué quería ser, de verdad, Pimienta?
Equilibrista.
- 26°. ¿Dónde hizo Pimienta realidad su sueño?
En un circo madrileño.
- 27°. ¿Cómo se llamaba el compañero de Pimienta en el circo?
Muchasal.
- 28°. ¿Cómo se llamaba la gata de Maruja?
Menta.
- 29°. ¿Quiénes estaban siempre detrás del telón, aplaudiendo un montón a Pimienta?
Maruja y su gata Menta.
- 30°. ¿Quiénes eran hinchas fervientes de Pimienta?
Perucha, Cleta y Conrada.
- El animador forma cuantos equipos crea oportuno, según el número de niños.
 - Entrega un folio con las treinta preguntas —sin respuestas— al secretario de cada equipo.
 - Los niños disponen de quince minutos para contestar, por escrito, al máximo número de preguntas posible.
 - Gana el equipo que más respuestas acertadas tenga.

Observaciones

A los pequeños, el orientador puede dividirlos en tres equipos y hacerles diez preguntas en voz alta a cada uno.

- BRAVO VILLASANTE, Carmen (1976): *Una, dola, tela, catola (El libro del folclore infantil)*. Madrid: Susaeta Ediciones, S.A.
- GÁRFER, José Luis. FERNÁNDEZ, Concha (1983): *Adivinancero popular español I y II*. Madrid: Taurus, Temas de España.
- GIL, Carmen (2003): *Versos de colores*. Colección «Ajonjolí». Madrid: Editorial Hiperi6n.
- GIL, Carmen. *Tararatraj6n* (in6dito).
- GIL, Carmen. *No somos bichos raros* (in6dito).
- GIL, Carmen. *La bruja Pimienta* (in6dito).
- GIL, Carmen. *Redondillas navide6nas* (in6dito).