



# **CUENTOS SONANTES Y TÍTERES**

**GUÍA DIDÁCTICA**

**ARTE**  
**FUSIÓN**  
T Í T E R E S

## INTRODUCCIÓN

Desde Arte Fusión estamos convencidos que el teatro de títeres es una potente arma de educación infantil, desde la más temprana edad, elemento de reafirmación de lo aprendido y de socialización, complemento del currículum escolar.

Además, tenemos una vocación especial por la enseñanza en valores y derechos y creemos que debe iniciarse desde la más temprana edad, en paralelo a la formación cultural del niño. Valores y derechos son los dos instrumentos conjuntos, un juego de obligaciones y garantías con las que nos relacionamos con nosotros mismos (autoestima y defensa), con nuestro inmediatos (familia, escuela, amigos) y con la sociedad en su conjunto (realidades sociales locales y foráneas).

La infancia es un colectivo sensible a ambos elementos, por su indefensión y su inexperiencia, por eso, todos estamos implicados en mostrarles lo que les ampara y lo que les define como individuos sociales. Esta guía didáctica es una extensión de lo que hemos dicho; incita lúdicamente a maestro y alumno a poner en práctica la solidaridad, el auto-reconocimiento, el derecho a la diferencia y al juego que la función intenta representar. Por eso pedimos al cuerpo docente que extienda cada uno de los juegos que proponemos a continuación a todos los alumnos, disfrute de la participación de todos ellos y practique dichos valores y derechos.



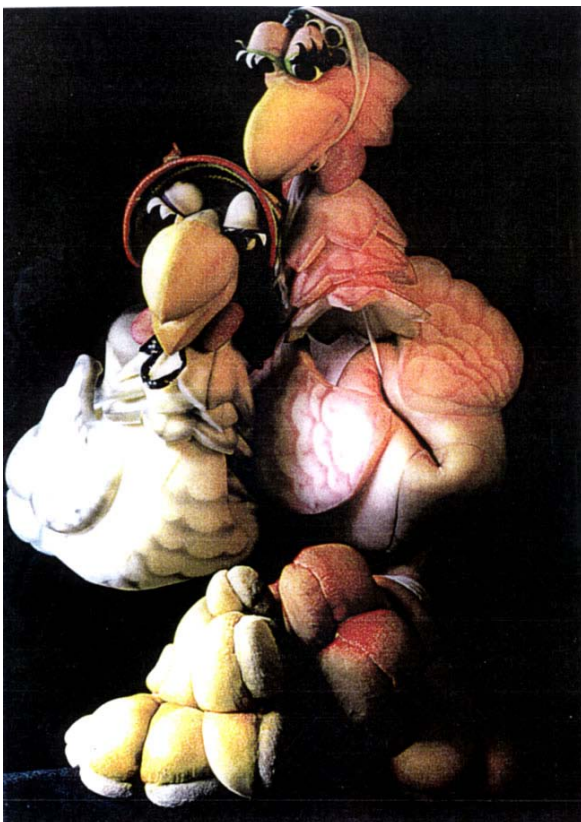
"No tenemos en nuestras manos las soluciones del mundo, pero ante los problemas del mundo, tenemos nuestras manos. Cuando el dios de la historia venga, nos mirará las manos"

M. Menapace

## LA FUNCIÓN "CUEENTOS SONANTES"

Tres originales cuentos entrelazados por la magia de los títeres, donde el humor se enamora de la fantasía y la solidaridad se hermana con la diversidad.

El conductor de las tres historias es el simpático Pantufla, un curioso contador de historias que nos presenta al Gatopato, en busca de su verdadera identidad, los amores de un ratón en busca de una princesa y cómo la unión hace la fuerza en una granja llena de pollitos futbolistas. Orientada para niños/as desde un año, los más pequeños, quedarán asombrados por la ternura y colores de los personajes y todos los demás descubrirán que, las piernas pueden ser esbeltas palmeras, o que los pies pueden crear pizpiretos pollitos, todo aderezado con una trepidante y alegre puesta en escena.



### Sinopsis de los cuentos

#### "El Gatopato y La Princesa Monilda"

Basado en un texto de María Elena Walsh, narra la aventura de un gatopato que, después de ser rechazado por gatos y patos, encontrará una princesa muy disparatada que le mostrará que ser diferente le hace alguien muy especial.

#### "La princesa Ratona"

Un cuento popular chino que narra la historia de una valiente ratona enamorada de un trovador al que no acepta su padre, el rey, por desear para su hija solo el marido más poderoso de su reino. Cuando consulte al ratón sabio descubrirá quién es el candidato ideal... con gran y feliz sorpresa.

#### "Fútbol en el Gallinero"

Cocorita y Colorada compiten por ser la gallina más ponedora con gran revolución en el gallinero. El lobo, aprovecha la situación para preparar una trampa que no saldrá bien por la acción de los pollitos, el más fuerte de los equipos: el de los grandes amigos.

## EL CUENTO DEL GATO PATO

Era el Gatopato alguien muy curioso, tenía un gran pico de pato pero rabito y patitas de gato, con un puñado de pelos por aquí y unas plumas por allá. Lunes, miércoles y viernes hacía "Cuá", martes, jueves y sábados "miau" y el domingo, turulato estaba sin saber qué decir.

Intentó cantar con los patitos del lago, que hacía armonía con su "Cuá, Cuá", pero cada vez que lo intentaba, le salía un "miau" de lo más gatuno, por lo que no consiguió plaza en el coro de los cua-renta patos.

Decidió que sería gato un rato, pero al ver al primer minino panza arriba, éste le dijo, con cara de felino sibilino: "¡Para ser un gato eres un caso, nunca se vio un gato con zapatos de pato!" y se marchó algo asustado.



Triste se quedó el Gatopato a la sombra de un gran árbol azul, hasta que llegó la princesa Monilda toda vestida de tul. "¡Qué Gatopato más hermoso!" dijo encantada, encantadísima. Y el Gatopato ya no estaba triste por que Monilda le prometió enseñarle su castillo y mil dulces además de una sorpresa!

Gatopato quedó maravillado cuando en el salón de palacio encontró a otra Gatapata como él pimpante y garbosa, de rabito brillante y plumas primorosas. Jugaron y bailaron y con el tiempo tuvieron muchos Gatipatitos. Vivieron todos juntos, comiendo sopa de tapioca y natillas hasta los noventa y nueve años... y pico.

Adaptado de María Elena Walsh



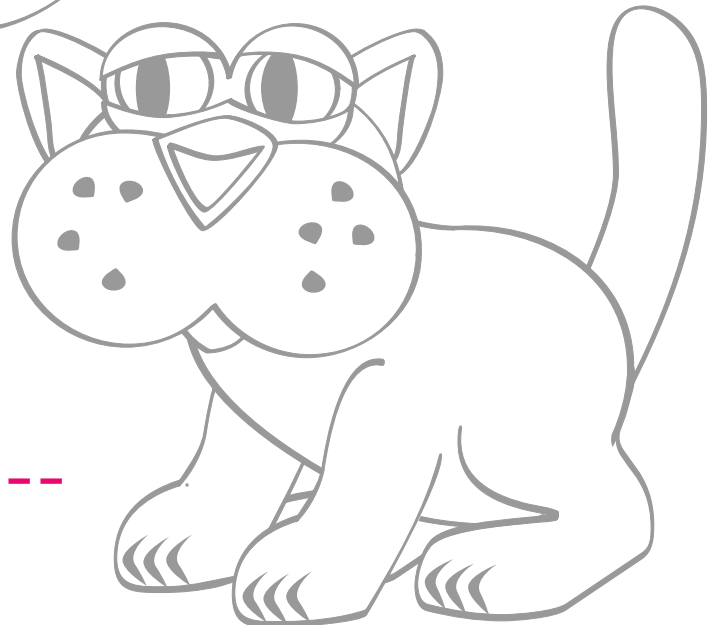
## ¿QUIÉN ES GATOPATO?

Las letras que componen el nombre del Gatopato están todas revueltas, ¡Dibújalas en orden en el cuerpo del gusano y coloréalo!

yo soy \_\_\_\_\_



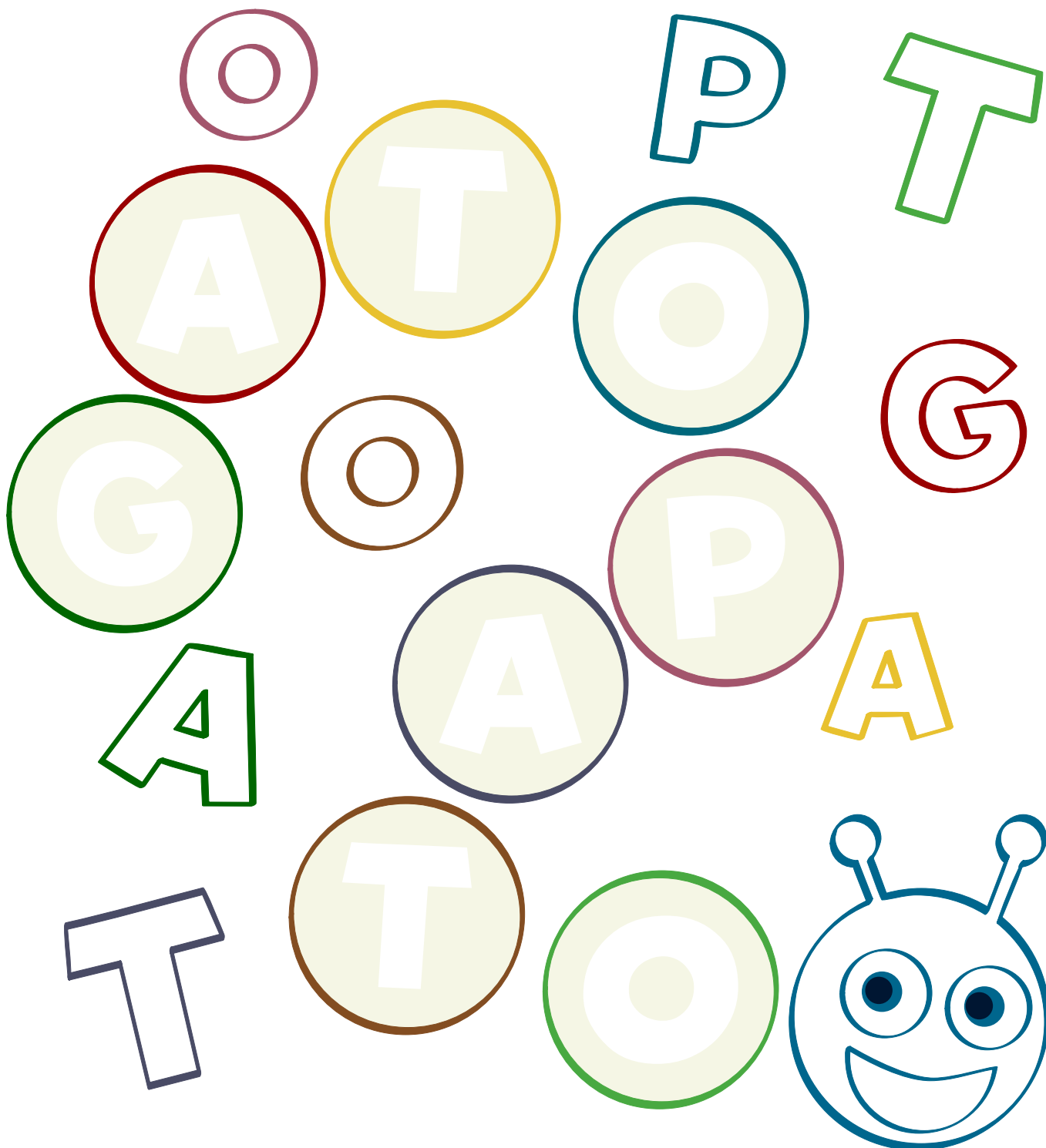
yo soy \_\_\_\_\_



yo soy \_\_\_\_\_

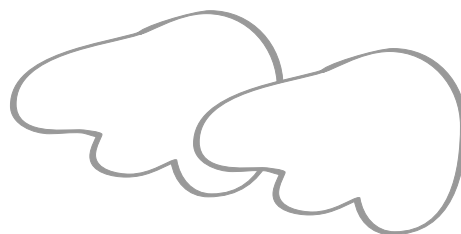
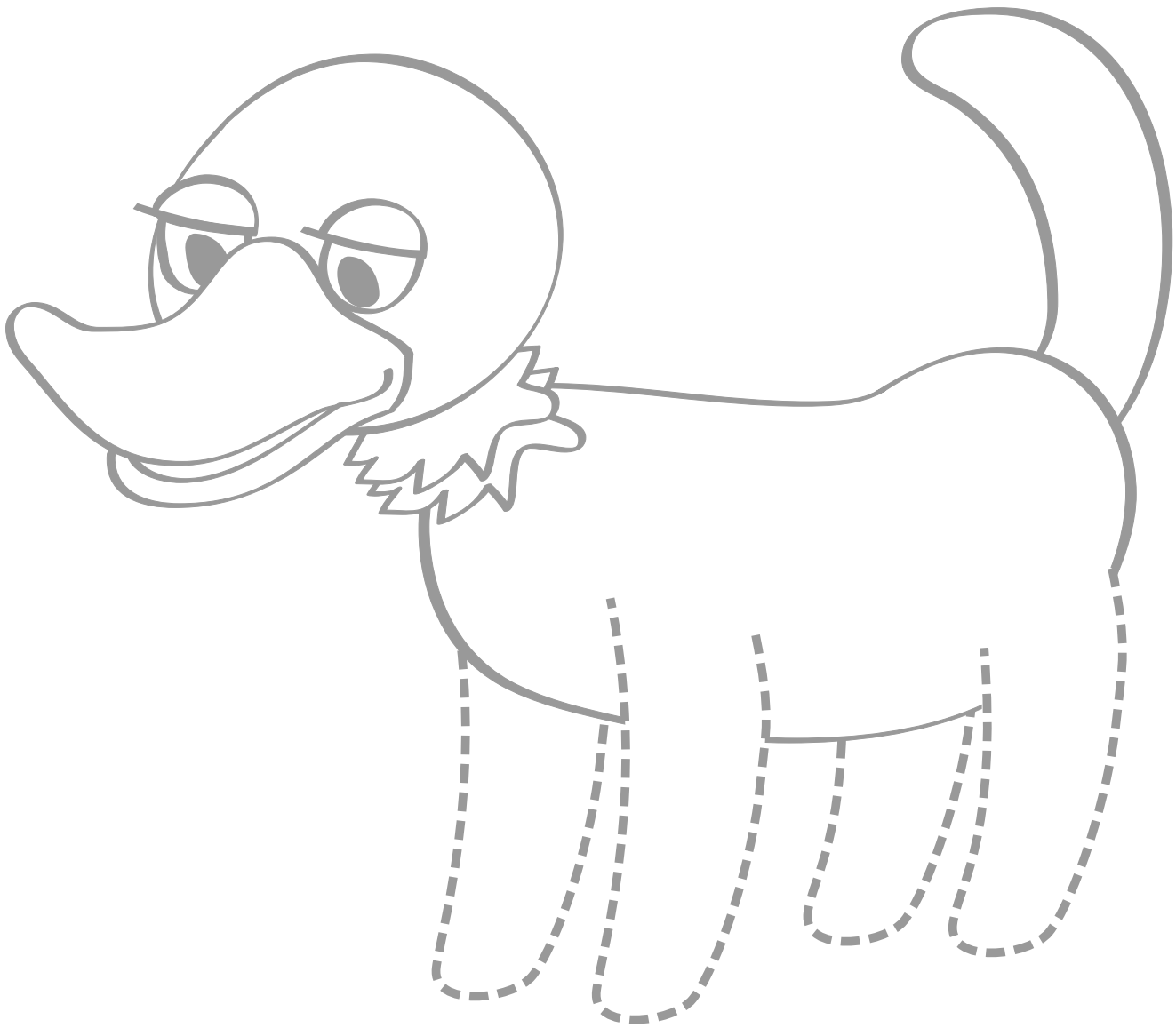
## LAS LETRAS DEL GATO PATO

Las letras que componen el nombre del Gatopato están todas revueltas, ¡Dibújalas en orden en el cuerpo del gusano y coloréalo!



## UN LÍO DE PATAS

¿Cuáles son los zapatos de Gatopato? elige el que tu creas y dibújalo en sus patas y luego, colorea al gatopato!



## INVENTA TU PROPIO ANIMAL

¡Un Gato y un Pato juntos, Qué divertido! ¿Por qué no inventamos nosotros animales nuevos también? puedes buscar el nombre de uno y el de otro y unirlos para crear uno totalmente nuevo. Dibújalo y escribe su nombre debajo.

mi animal se llama

-----



## EL CUENTO DE LA PRINCESA RATONA

El ratón trovador bebía los vientos por la princesa ratona así que prometió cantarle todos los días hasta que le diera su mano. La Ratona que estaba ya enamoradísima de él no esperó mucho para decirle: "Nos casaremos, ratoncito de mi alma".

Pero cuando la ratoncita fue a contarle su deseo al rey, éste le contestó: "La princesa sólo se casará con el ser más poderoso del mundo". Y para resolver el asunto se fue a ver al ratón sabio, que le dijo: "Pregunta al sol, que está encima de todos".

Cuando llegó el sol, El rey le preguntó si era el más poderoso, pero el sol le dijo: "Más poderosa es la nube que cuando se pone delante, no puedo enviar mis rayos dorados".



Y el Rey tuvo que esperar a la nube: "Pero señor, yo soy fuerte, pero me gana el viento. Cada vez que sopla, no puedo resistirlo y me empuja muy lejos. ¡Qué miedo, ahí llega!". Y se marchó huyendo de un viento ventilado que llegaba por un lado. Ante la pregunta del rey, el viento dijo "¡No soy yo el más poderoso, ¡que es el muro! Por mucho que sople no lo puedo tirar, pregúntale a él!"

El rey llegó al muro y éste le dijo: "Pero, yo no soy el más poderoso... mira mis los agujeros de mis ladrillos, cuando tenga muchos me acabaré cayendo ¡ese ratón es el que hace tanto hueco!"

Así, el rey descubrió que lo realmente poderoso era el amor de ratón trovador, que ni el ni el sol, ni las nubes, ni el viento ni los muros le detenían para querer a su hija y decidió celebrar una gran boda para los dos enamorados con mucho queso, por supuesto.

## LO QUE SON LAS COSAS

Une los adjetivos con los objetos según creas que van juntos o no, con una línea. Puede haber más de uno para cada cosa o sobrar palabras. ¡Échale imaginación!

CALIENTE

GRANDE

FRIO

VELOZ

PESADO

DURO

DULCE

REDONDO

SUAVE

LIGERO

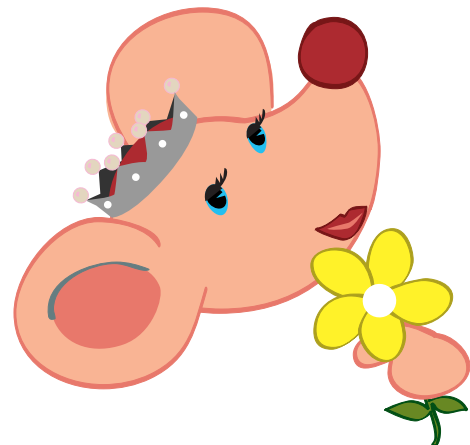
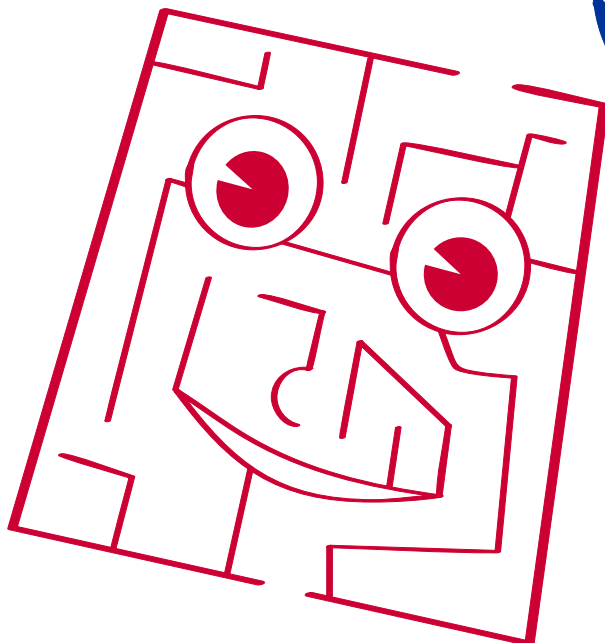
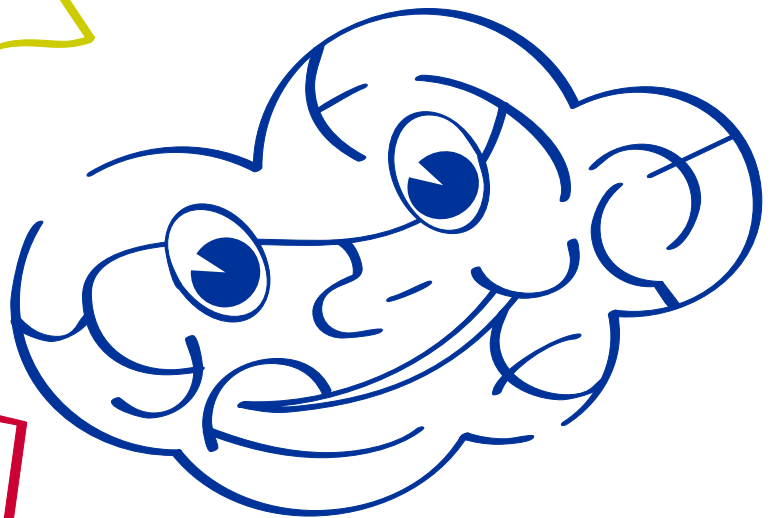
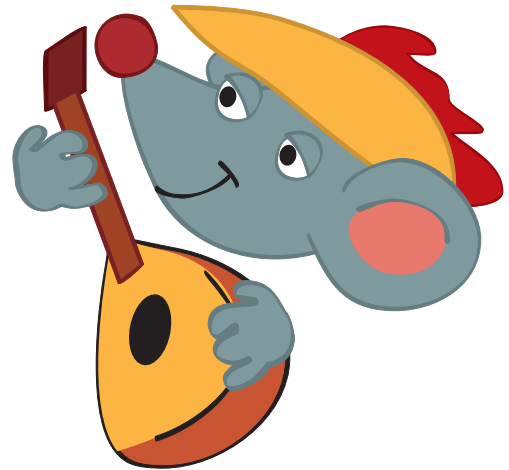
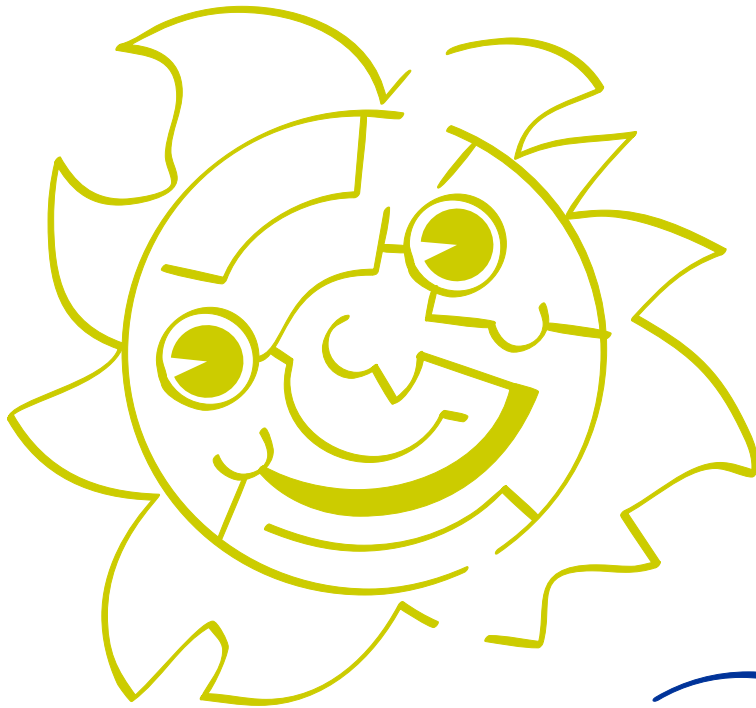
Seguro que se te ocurren cosas que tienen los adjetivos que te sobran. Escríbelas aquí y luego...¡Dibújalas!

-----

-----

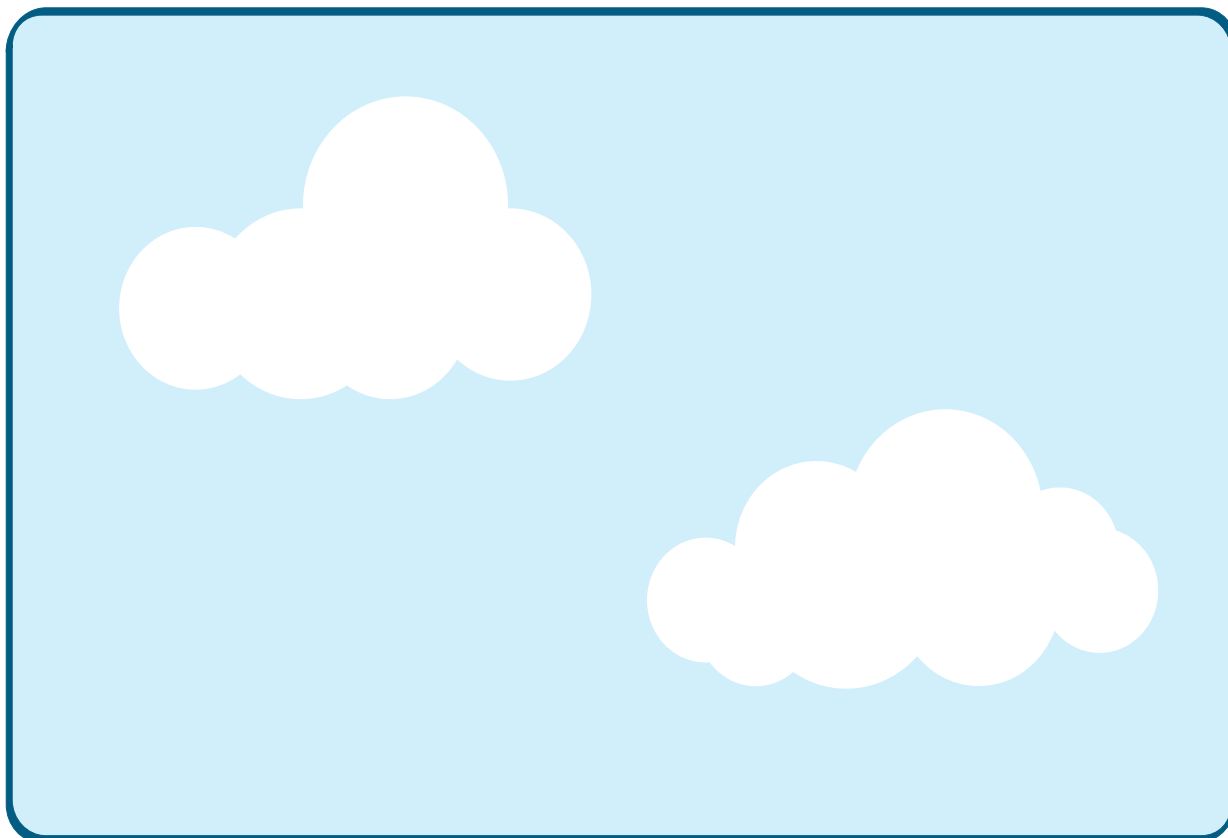
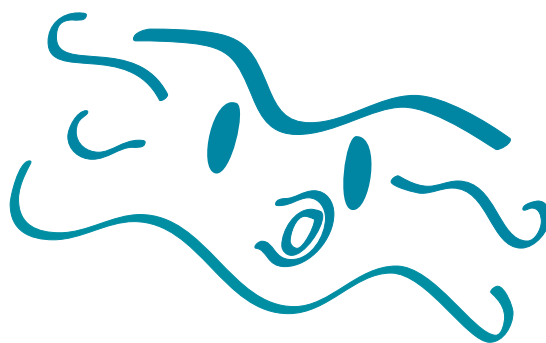
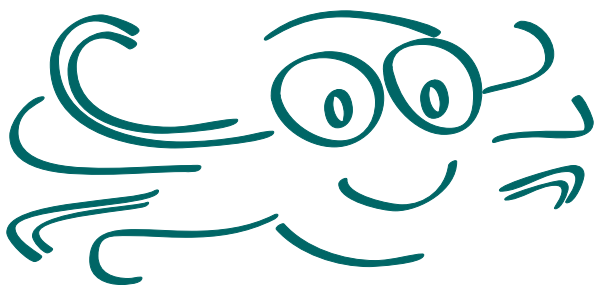
## BUSCANDO A LA PRINCESA RATONA

El ratón trovador debe llegar a la princesa pero antes debe hablar con el sol, la nube, el viento y la pared.. ¿le ayudas? después puedes colorear a los personajes.



## DIBUJA EL VIENTO

Pero nos falta un personaje, ¡Es el viento! pero como no sabemos cómo es, queremos que nos ayudes a dibujarlo aquí abajo, Te ofrecemos algunos dibujos que hemos pensado nosotros.



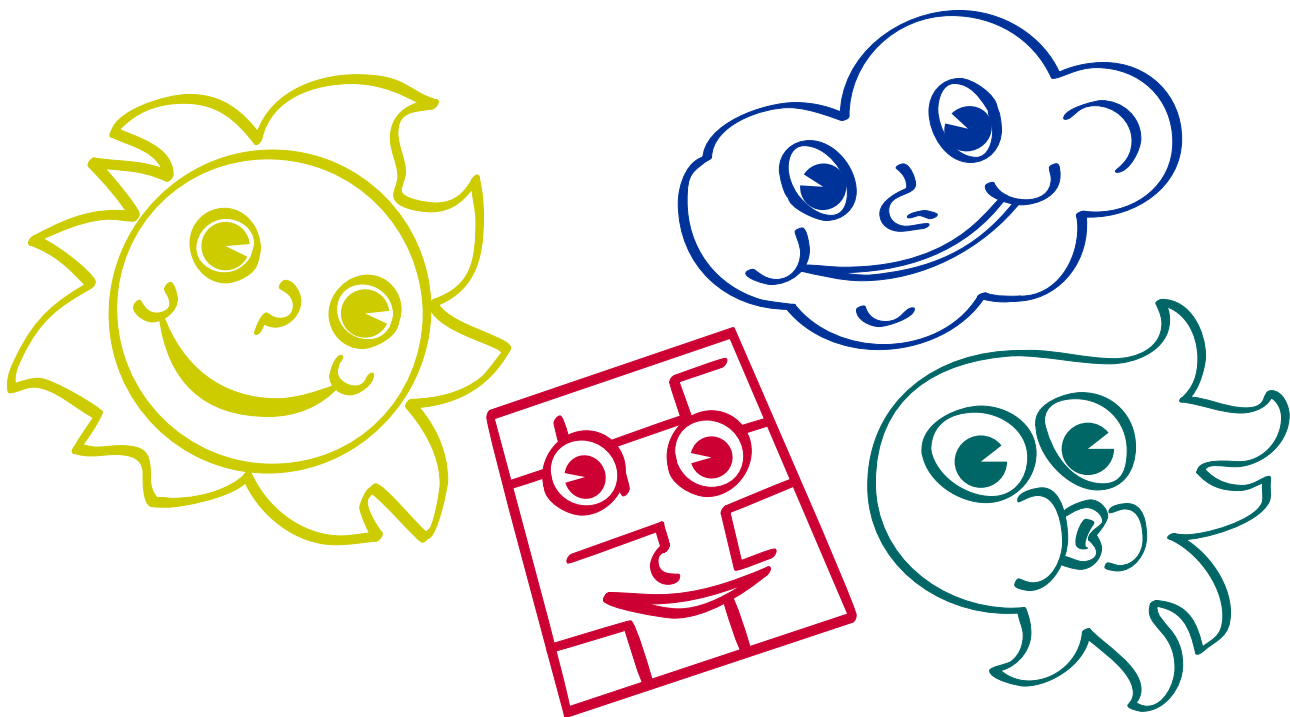
## EL JUEGO DE LOS CUATRO

Pensado para jugar en un gran espacio con cuanta más gente mejor, consiste en hacer grupos de cuatro niños/as, por la coincidencia de ciertas características escondidas.

Necesitaremos: Una baraja de cartas dibujada por nosotros que habremos hecho con cartulina, donde pintaremos un sol, un muro, el viento y una nube (abajo hay un modelo) alternativamente, en todas las cartas.

Repartimos rápidamente una carta a cada chico/a y les decimos que no se lo diga nadie, entonces se va dispersando y cuando damos la voz de "Ya" deben ponerse de acuerdo para formar grupos de cuatro preguntándose entre ellos cuál es la carta del otro, los grupos solo pueden conformarse con un sol, un muro, el viento y una nube.

Si el grupo es pequeño se acaba rápidamente, por eso es interesante hacerlo en un patio y con más de una clase. Si el número de cartas no es exacto al número de personas, en cuanto veamos que quedan tres sueltos, paramos el juego y volvemos a empezar.



Se puede mejorar, si una vez que se han formado un grupo de cuatro se une a otro y forman una cadena de baile, hasta que todos los niños estén unidos en esa cadena, en este caso, sería ideal que el número de cartas sea exacto para integrar a todos.

## EL CUENTO DEL FÚTBOL EN EL GALLINERO

Colorada y Cocorita, las gallinas más presumidas del gallinero estaban muy alteradas por que habían puesto un montón de huevos. Cocorita se puso a contarlos en seguida, uno, dos, tres... hasta once. Luego llegó el turno de Colorada; ¡Uno, dos, tres... ¡pero solo hay diez! Eran muchos huevecitos, pero no alegró mucho a don Gallo, el jefe del corral, que quería hacer un partido de futbol con todos los pollitos.

Mientras las gallinitas estaban ocupadas con sus preparativos para el nacimiento de los pollitos apareció el Lobo que quería gastar una broma pesada a todo el mundo. Contó otra vez todos los huevos... y como vio que a Colorada le faltaba uno para el equipo de fútbol le puso un huevo trucado para tender una trampa a todos.



Cuando Colorada volvió contó de nuevo los huevos. ¡Ahora había once! Parece que había empatado con Colorada y se puso muy contenta. Pero no hubo tiempo de más, de repente todos los pollitos comenzaron a nacer y se armó una gran fiesta. Salvo que había un huevo que no se abría, y tenía un ruido raro, "Tic, Tac, Tic, Tac", ¡Era una trampa!

Todos los pollitos se dieron cuenta y lanzaron muy lejos la trampa que voló y voló hasta caer detrás del lobo escondido y "Zas!" El propio Lobo cayó en su trampa: "Eso me pasa por gastar bromas pesadas", se dijo, magullado por su mala suerte.

Ya todo era feria en el gallinero. Prepararon el balón y las porterías para jugar el partido del corral, todos los pollitos juntos en un solo equipo: El de los grandes amigos.



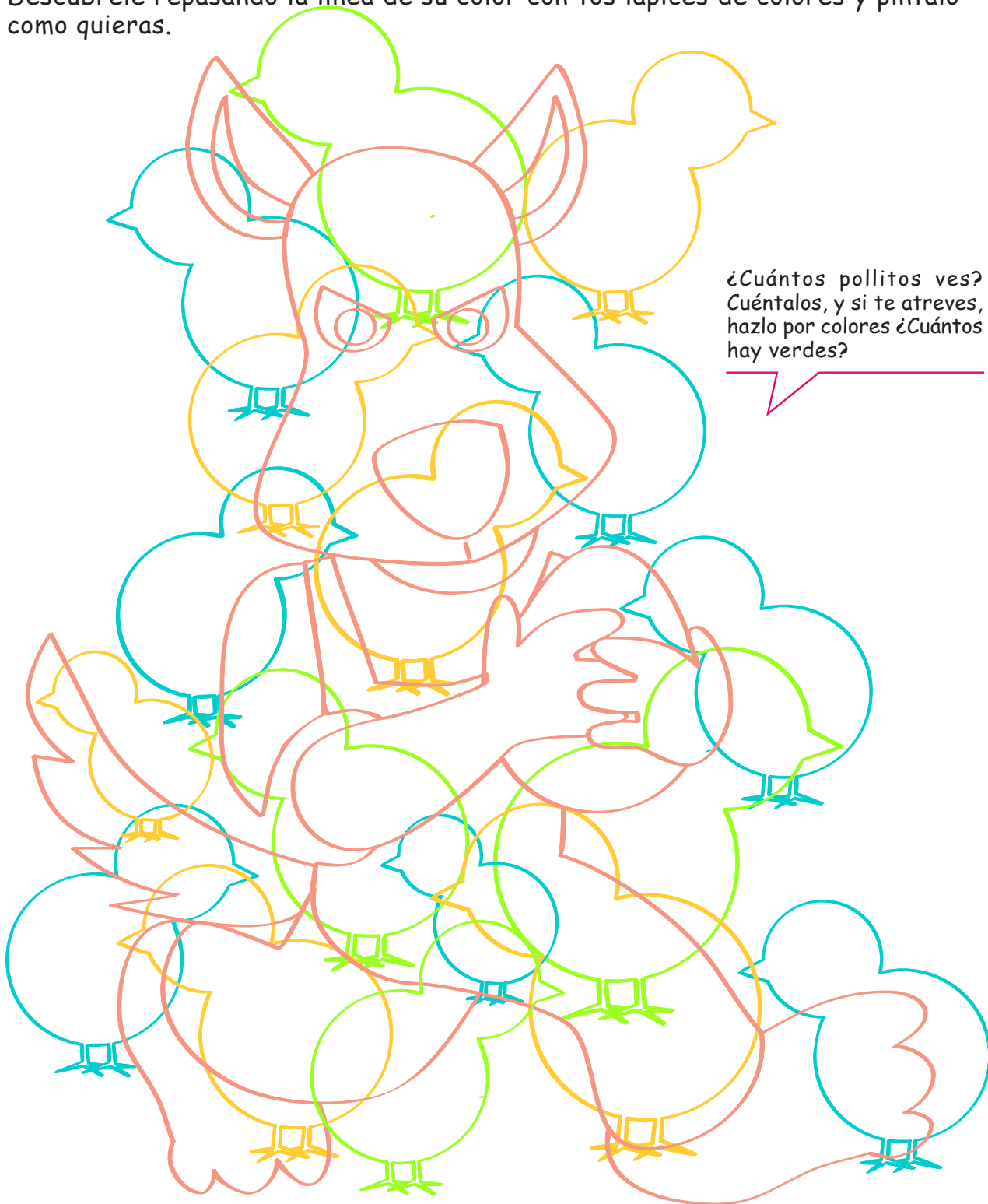
## DIBUJA A COLORADA

Colorada es tan despistada que no se ha dado cuenta que no está terminada de dibujar. ¿La ayudas tú?



## ENCUENTRA AL LOBO

El lobo se ha escondido entre un montón de líneas con su huevo trampa. Descúbrele repasando la línea de su color con tus lápices de colores y píntalo como quieras.

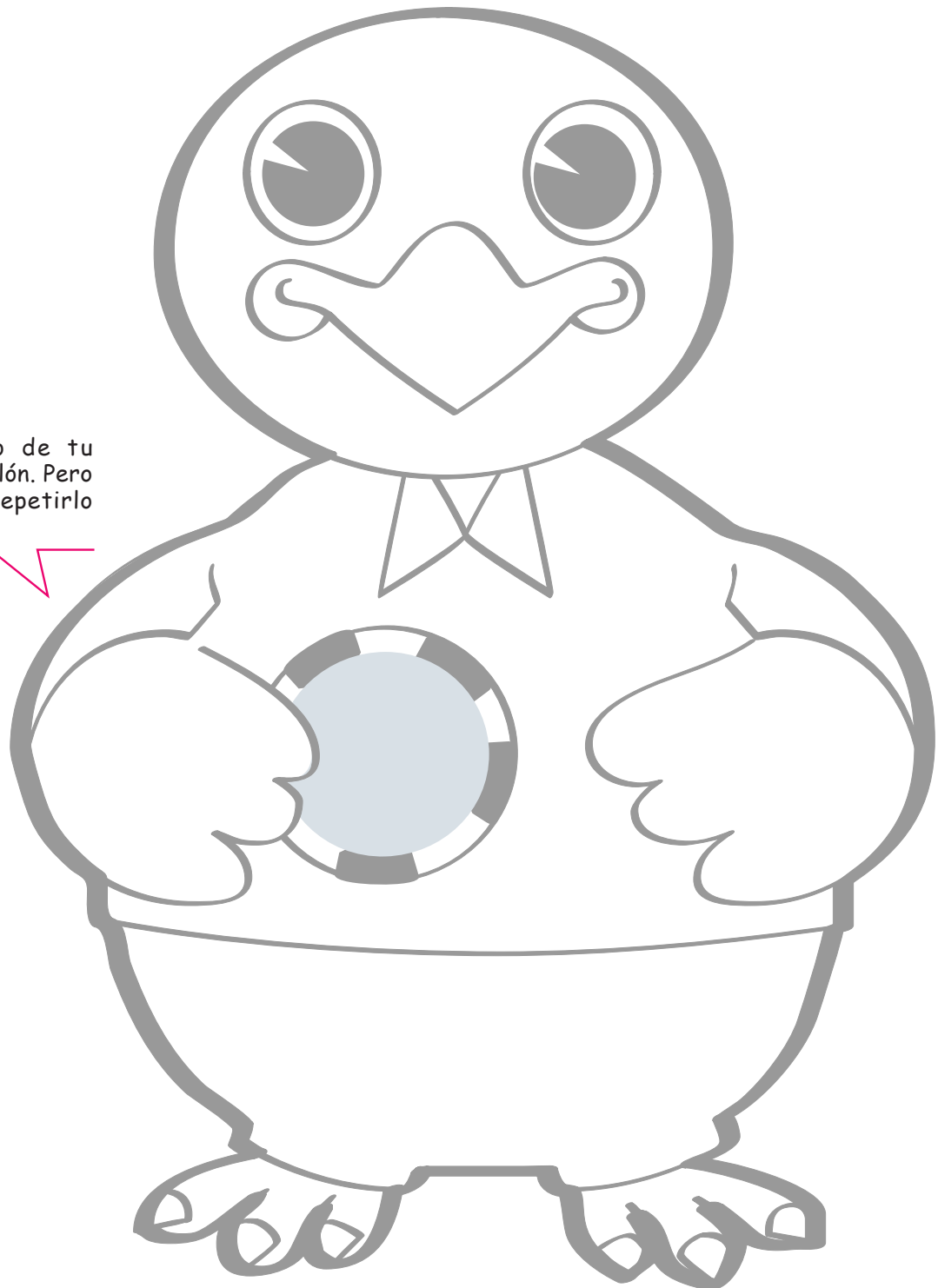


¿Cuántos pollitos ves?  
Cuéntalos, y si te atreves,  
hazlo por colores ¿Cuántos  
hay verdes?

## EL EQUIPO DEL GALLINERO

¿Quieres que hagamos nuestro propio equipo de fútbol de pollitos? Decora y recorta el jugador de aquí. Podéis juntar varios y pintarlos parecidos i para que parezca un equipo completo! Después los podéis pegar todos juntos si queréis.

Pon el número de tu jugador en el balón. Pero cuidado en no repetirlo con un compa!



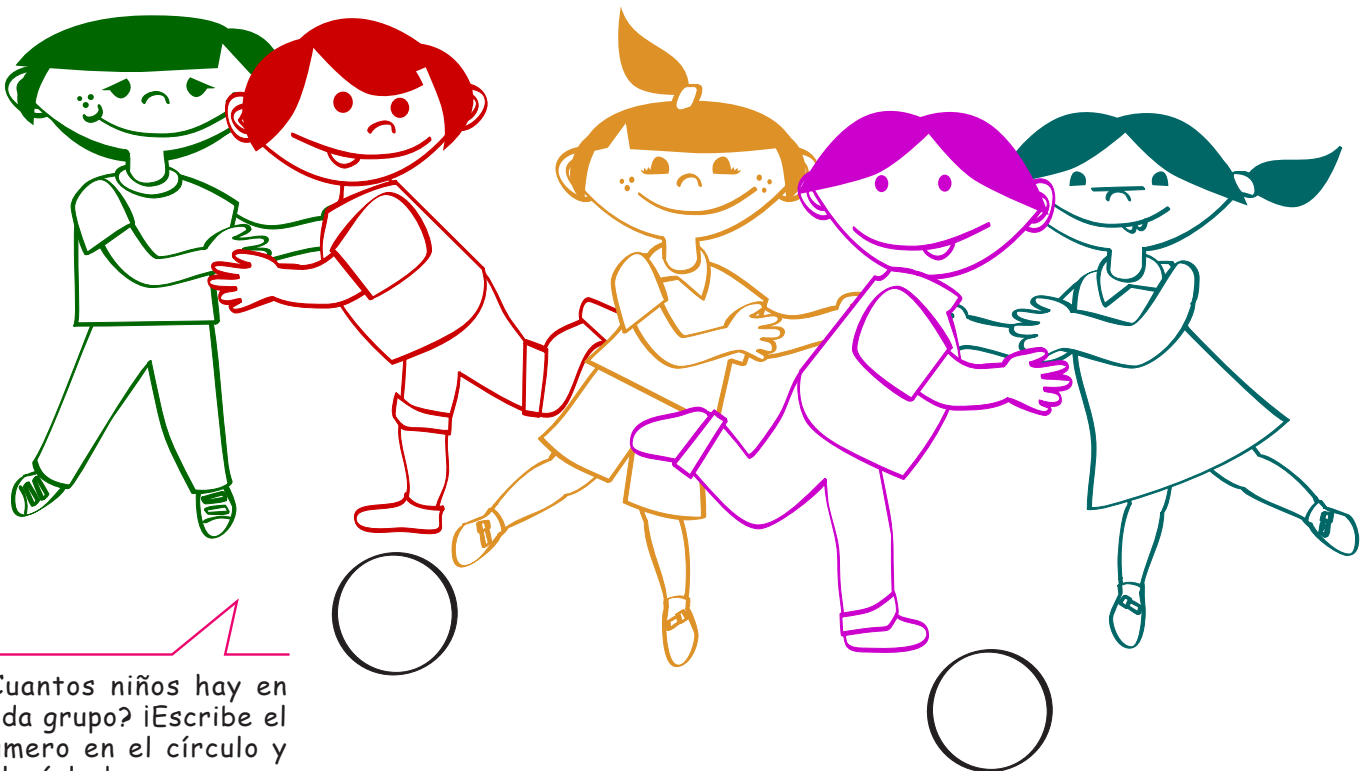
## PAREJAS DE BAILE

Necesitamos: música animada (recomendable), espacio grande para circular.

Esta actividad está pensada para hacer en una clase completa y sirve para aprender a contar y unir a los compañeros y crear grupos.

Apartamos todo lo que nos estorbe, pues vamos a bailar todos juntos. Se inicia una música que anime a bailar con un compás muy marcado (un vals, por ejemplo), el animador/a puede acompañar con palmas para animar a los niños a moverse de la forma que más le divierta dando vueltas como si fuese un gran salón de baile.

De forma repentina, el director/a dirá "parejas de..." y dirá un número del dos en adelante (en función de hasta donde sepan contar los niños) y ellos harán grupos de baile, como es lógico, del número citado. Siguiendo el ritmo y sin dejar de circular. Cuando se quiera que se separen, se dice "ahora todos solos". Se repite hasta cuando se quiera.



¿Cuántos niños hay en cada grupo? ¡Escribe el número en el círculo y coloréalos!

Si no se dispone de música, se puede usar cualquier temática; por ejemplo se puede simular que son abejas volando y se forman "panales", haciendo que estén dando vuelta sobre sí mismos, o hacer que caminen alrededor y formar "trenes" con "vagones".