

El Filandón europeo

Una herramienta
educativa para fomentar
la lectura entre la
infancia y
juventud



© Asociación Aurnyn



EDUCACIÓN Y PARTICIPACIÓN

Asociación Aurnyn

C/Campos Góticos, 3. Bajo.
24005 – León. España.



@asociacionauryn



info@asociacionauryn.org

www.asociacionauryn.org

Ilustraciones: Camikamikace



@camikamikace



camikamikace@gmail.com



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. ¿QUÉ ES EL FILANDÓN?

3. MANIFIESTO POR LA LECTURA

4. PACTO POR LA LECTURA

5. ACTIVIDADES PARA PROMOVER LA LECTURA

- Ensalada de cuentos
- Bookstagram
- Poeta que dice
- Acróstico
- Gincana de libros
- Dominó de libros
- Juego-cuento participativo
- Lectura en voz alta
- El intercambio de letras
- Kamishibai: lectura para la imaginación
- Libro origami
- El cadáver exquisito
- El abecedario de las palabras espejo.
- Historias y sombras
- Somos un coro griego
- El tendedero literario

6. BUENAS PRÁCTICAS

- Lectura en la ciudad: Un proyecto de lectura odónimos
- La noche de la lectura
- “Conozcamos la Agorateca - nuestra biblioteca comunitaria”
- La farmacia literaria
- Las redes sociales para fomentar la lectura de libros
- Ratones de biblioteca
- El ágora de la poesía
- Booktuber en la biblioteca

7. CUENTOS

- ESPAÑA: La bruja Haeda
- GRECIA: El pan más dulce
- FRANCIA: Los dos jorobados
- ITALIA: Polichinela

INTRODUCCIÓN

Este Manual es el resultado del proyecto europeo EL PODER DEL FILANDÓN. Este proyecto ha sido cofinanciado por la Unión Europea a través del Programa Erasmus Plus.

Con este proyecto hemos desarrollado un trabajo en red entre organizaciones que trabajan en el ámbito de la juventud desde la educación no formal en Grecia, Italia, Francia y España. A través de este trabajo en red hemos tratado de reforzar el impulso de la participación inclusiva y el desarrollo de competencias a través de la lectura. El objetivo principal ha sido promover la lectura como herramienta educativa de inclusión social y de desarrollo personal y colectivo.

Pretendemos que este Manual sea una herramienta útil para la promoción de la lectura en la infancia y juventud y para el intercambio de buenas prácticas. El Manual cuenta con actividades prácticas, cuentos para la promoción de la diversidad lingüística y buenas prácticas relacionadas con los libros y la lectura de cuatro países diferentes.

Hemos diseñado un Manifiesto de la Lectura que pretende poner en valor los beneficios de la lectura y de los libros.

Además, con este material didáctico queremos promover el Pacto por la Lectura elaborado por las cuatro organizaciones con el objetivo de que más organizaciones y entidades relacionadas con la educación, la lectura y los libros de adhieran a él y de este modo se vaya promoviendo la necesidad de crear un Pacto Europeo por la Lectura.

El proyecto EL PODER DEL FILANDÓN ha sido coordinado por la Asociación Auryn de León (España) en cooperación con las organizaciones United Societies of Balkans (Greece), Assoziacione Link (Italia) y Puglia a la Breizh (Francia).



¿Qué es el **filandón**?

El Filandón es una antigua tradición cultural que se lleva a cabo en la provincia de León (España). Se trata de una reunión de vecinos que tiene lugar por las tardes, después de cenar, en la que se cuentan historias en voz alta, cantan rimas y canciones, se cuentan chistes y cotilleos, mientras se trabaja en alguna labor manual (normalmente textil). Esta reunión solía celebrarse alrededor del fuego.



La palabra Filandón proviene de la palabra en lengua leonesa Filare, que significa hilar. Y es que en esas reuniones las mujeres hilaban la lana de las ovejas al tiempo que participaban de esos encuentros al calor de la hoguera. Era definitivamente un espacio de encuentro social y comunicativo entre los vecinos de cada localidad.

El Filandón se sigue practicando en la provincia de León (España), y existen tradiciones similares en otros países.

Manifiesto por la lectura

By
youth
workers

- 1 Leer amplía horizontes
- 2 Leer te permite viajar desde tu propia silla
- 3 Leer es una aventura personal para encontrar el propio tesoro
- 4 Leer conecta a las personas con sus emociones y las de los demás
- Leer es un regalo para uno mismo
- 6 Leer ayuda a imaginar lo inimaginable
- 7 Leer inspira a ser creativo y a cambiar a mejor
- 8 Leer y compartir cuentos e historias preserva nuestro patrimonio inmaterial
- 9 Leer mejora tus habilidades
- 10 Leer es libertad (qué tipo de libro / cuándo leer / dónde leer / con quién leer / cómo leer)

Pacto europeo por la lectura

Principios:

1. Reconocer el acceso a la lectura como un derecho de todos los ciudadanos y ciudadanas europeas.
2. Hacer de la práctica de la lectura un hábito social generalizado, a través del cual promover el aprendizaje a lo largo de toda la vida.
3. Promover la diversidad lingüística en Europa, incluidas las lenguas minoritarias y los dialectos, con la colaboración de municipios, bibliotecas, asociaciones, escuelas, centros educativos, librerías y de la ciudadanía. Luchar contra la glotofobia.
4. Promover la lectura entre las personas no lectoras, especialmente niños, niñas y adolescentes, con especial atención a las familias y a las personas con menos oportunidades.
5. Estimular el protagonismo de las personas lectoras como propagadores del placer de la lectura, fomentando la creación de nuevos grupos y espacios de lectura y apoyando las actividades de los grupos existentes.
6. Promover activamente iniciativas de lucha contra la pobreza educativa.
7. Promover la lectura desde la primera infancia y a lo largo de toda la vida.
8. Promover proyectos de inclusión social a través de la lectura, con la creación de talleres con la participación e integración de personas con discapacidad y necesidades educativas especiales.
9. Promover proyectos de lectura compartida en escuelas, institutos, centros comunitarios, centros asistenciales, hospitales, prisiones, asociaciones y organizaciones juveniles, en proyectos de movilidad europea... como herramienta de encuentro y aprendizaje, con el objetivo de superar barreras generacionales, sociales, culturales y lingüísticas.



10. Promover en colaboración con operadores y artistas de espectáculos en vivo, talleres de lectura en voz alta y música.

11. Promover y crear experiencias colectivas de lectura y narración oral (Filandón) para potenciar el poder creativo y unificador de la lectura y la narración oral como experiencia colectiva.

12. Apoyar y promover actividades, servicios e iniciativas dirigidas a conocer y facilitar el uso del patrimonio bibliográfico de la ciudad (cuántos libros públicos existen en cada ciudad, en Europa, a disposición de la ciudadanía), también a través de la potenciación de las tecnologías digitales.

13. Garantizar que los ciudadanos y ciudadanas puedan recuperar los lugares públicos de las ciudades para acoger actividades culturales de promoción de la narración oral, del libro y la lectura. De este modo, fomentamos no sólo el redescubrimiento de los lugares públicos, sino también la idea de que la lectura forma parte de la vida cotidiana. Bibliotecas, plazas, edificios históricos son lugares donde los ciudadanos y ciudadanas pueden entrar en contacto con diferentes puntos de vista y lugares ideales para experiencias comunes, lugares libres, abiertos a todos y todas.

14. Aumentar la paridad de género en los hábitos de lectura (actualmente en todos los países europeos leen más mujeres que hombres). Utilizar los libros para promover la igualdad de género. Promover y fomentar la igualdad entre hombres y mujeres a la hora de escribir, editar y publicar libros.

15. Promover a través de los libros el conocimiento del patrimonio europeo, la historia, la memoria histórica, los valores comunes europeos y la literatura europea.

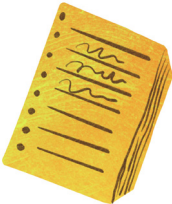
16. Promover y fomentar en Europa una literatura que haga visible la diversidad religiosa, cultural, étnica, sexual, funcional, etc...

Las organizaciones que suscriben este PACTO EUROPEO POR LA LECTURA forman parte de la Red Europea No Formal de Promoción de la Lectura. Demandamos a la Unión Europea la creación de un Centro Oficial Europeo para la promoción de la lectura, con el objetivo de establecer estrategias comunes de promoción de la lectura.

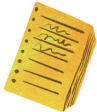


Actividades de lectura



Ensalada de cuentos					
	• Añadir una escena que no aparece en el cuento, pero que podría aparecer. Esta escena puede completar información que no aparece en el cuento original. • Cambiar el narrador del cuento, por ejemplo, la madrastra le cuenta el cuento a Cenicienta. • Ensalada de cuentos: Los personajes de un cuento se “insertan” en otro. Los personajes de un cuento entran en otro. • Continuación de la historia o cambio del final. • Narración de acontecimientos que pueden haber precedido a la historia dada. Se cuenta la historia. • Se reescribe la historia y el alumno forma parte de la nueva historia.				
	El objetivo de esta actividad es fomentar la imaginación, la creatividad y la improvisación de los niños				
	Trozos de papel, rotuladores, libros de cuentos				
	1 hora				
	A partir de 4 años				
					

Breve descripción



Objetivos



Materiales



Duración



Edad y número de participantes

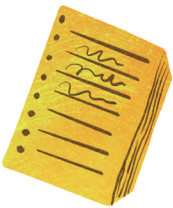


Tips



Bookstagram

Bookstagram es una actividad para adolescentes y jóvenes adultos que tendrán la oportunidad de utilizar las Redes Sociales para crear cuentas que quieran dar protagonismo a los libros, utilizando posts relacionados con libros con los hashtags de Bookstagram. Los posts pueden ser sobre libros que han inspirado a la persona que ha subido el post, reseñas de libros, recomendaciones de libros con breves descripciones y cualquier cosa relacionada con los libros.



Uno de los principales objetivos de esta actividad es conducir a las personas a las estanterías de libros. De este modo, encuentran libros que captan su interés y suelen llevárselos a casa y leerlos, con la esperanza de convertirse poco a poco en lectores para toda la vida.



Cuentas en redes sociales, teléfono móvil o tableta para acceder.



Continuo



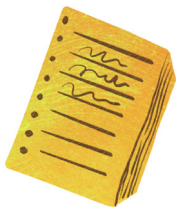
Adolescentes y jóvenes adultos. Sin límite de participantes.



Algunas personas concretas pueden ser los coordinadores de las cuentas o grupos, para que la gente pueda remitirse a ellos para publicar.



¡Poeta que dice!



Escribir poesía permite mejorar las propias capacidades expresivas; quien escribe poesía necesita siempre inventar palabras y combinarlas con musicalidad. Pero, sobre todo, la poesía es el lenguaje privilegiado de las emociones y los sentimientos y, por tanto, permite expresarse libremente. La actividad ¡Poeta que dice! anima a la gente a expresar sus sentimientos y su espontaneidad. La actividad de escritura colectiva de un poema comienza con la elección de un tema (por ejemplo, el mar) y se crean tres columnas en una pizarra en las que se escribe: ¿Cómo es? ¿Qué hace? ¿Cómo es? (se parece a...). A continuación, se procede a recoger las palabras, para cada una de las columnas/preguntas, cada participante propone una, y éstas se transcriben en la pizarra. A continuación, recortan todas las palabras de la hoja grande, o las que más les gusten, y proceden a componer, montando y desmontando lo que luego serán los versos, combinando adjetivos y acciones con símiles. Cuando llegan a la redacción final del texto, paran por fin los versos, pegando las tiras en las que están escritas las palabras, y componen el poema.



Trabajar en grupo; desarrollar las capacidades lingüísticas, expresivas y relacionales; promover la poesía como herramienta de comunicación al alcance de todos, capaz de liberar y expresar lo más verdadero y vital que hay en cada uno de nosotros.



Cartel. Hojas de papel A3. Rotuladores bicolores (uno para las preguntas y otro para transcribir las palabras). Tijeras. Pegamento



Duración máxima una hora, la duración depende del número de participantes.



De 6 a 99 años.
De 2 a 20 participantes como máximo



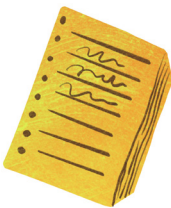
Escribir un poema colectivo es un juego y los resultados son sorprendentes. La experiencia de escribir un elogio poético en poco tiempo y escucharlo es emocionante. Escribir un poema no requiere lógica y seriedad, sino imaginación y musicalidad de las palabras.

Acróstico

Juego de interacción creativa que consiste en tomar las primeras letras del nombre de pila y asociarlas a una palabra que los represente. Cada participante tiene una hoja de papel (A3 si es posible) y un bolígrafo o rotulador. Escribe su nombre de pila en letras grandes y, a continuación, a partir de cada una de sus letras, otra palabra que le presente y caracterice. Así, Adèle podría definirse con las siguientes palabras:

piAno
aDroite
vollEy
Livres
EspagnE

Una vez realizado el acróstico, cada participante se turna para presentarlo a los demás y explicar las palabras elegidas. Se invita a los demás participantes a hacer preguntas (“Dices que te gustan los libros, pero ¿cuál es tu libro favorito? “; “¿Juegas al voleibol en el club o en el colegio? ¿Desde cuándo? ¿En qué posición juegas?”). De esta forma, podemos evitar explicaciones demasiado escuetas, como “Pongo voleibol porque me gusta el voleibol, pongo libros porque me gusta leer...”. “No estoy seguro”. En función de la edad de los participantes, el animador puede decidir que cada letra del nombre corresponda a una letra de la palabra elegida, independientemente de su rango (véase el ejemplo anterior), o necesariamente a la primera letra, lo que dificulta el ejercicio.



- Desarrollar la imaginación.
- Estimular la creatividad.
- Presentarse.
- Conocer a los miembros del grupo.
- Materiales.



Hojas A4.
Lápices de colores.



Entre 20 y 40 minutos.

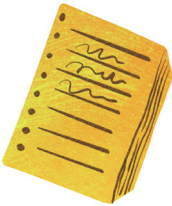


De 7 años en adelante.



Para favorecer los intercambios, el animador puede organizar a los participantes en parejas, cada una de las cuales tiene la tarea de presentar a su compañero al grupo. Una vez realizados los acrósticos, los participantes se dividen en parejas (procurando que no se conozcan ya) y disponen de 2 ó 3 minutos para explicar las palabras elegidas a su compañero para que éste, a su vez, las explique al grupo. “Adele puso España porque todos los veranos va a España, donde viven sus primos. Con ellos hablo español porque hablan muy mal francés.”



Yincana de libros	
	La yincana de libros es una actividad que puede utilizarse para que los niños (pero también los adultos) hojeen muchos libros en poco tiempo. La idea principal es proporcionarles una lista de elementos (en forma de imagen, palabra o incluso idea, según la edad) que deben localizar en los libros de la biblioteca. Anotan el nombre del libro, el número de página e indican si han encontrado dibujos, palabras o ambas cosas.
	Uno de los principales objetivos de esta actividad es conducir a las personas a las estanterías de libros. De este modo, encuentran libros que captan su interés y suelen llevárselos a casa y leerlos, con la esperanza de convertirse poco a poco en lectores para toda la vida.
	Papeles, bolígrafos, muchos libros
	1 hora
	Niños y adolescentes. 10 participantes (aproximadamente)
	a. Separamos a los niños en dos grupos y les damos la misma lista. El equipo que antes complete su hoja, gana. b. Damos a cada niño una lista y trabajan por separado. c. Separamos a los niños en bibliotecarios y usuarios/lectores de la biblioteca. Los lectores piden a los bibliotecarios que les traigan libros que respondan a las preguntas planteadas. Por ejemplo: Búscame un libro que haga referencia al chocolate. <i>Charlie y la fábrica de chocolate</i>, de Roald Dahl. El bibliotecario o bien ya conoce el libro sugerido, lo encuentra en la estantería y se lo trae (puede pedir ayuda para localizarlo y ésta es una gran oportunidad para enseñarles a utilizar el catálogo de la biblioteca y el sistema de clasificación/estantería), o bien busca un libro sobre el tema planteado y se lo trae al lector. A continuación, cambian los papeles.

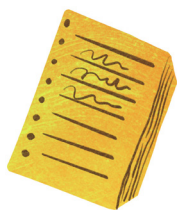
Anexo 1

Item	LIBRO donde lo encontré	Número de página	Imagen, palabra o ambos
bruja			
hada			
ballena			
elefante			
árbol			
león			
sombrero			
gafas de sol			
caramelo			
oso			
niña			
niño			
bote			
luna			

Anexo 2

Encuentra un LIBRO...	TÍTULO DEL LIBRO / autor
Con un dragón en él	
Con un animal como protagonista	
Con un nombre en el título	
Con aventuras en él.	
Con un detective	
Con más de 300 páginas	
Con un autor cuyo apellido comience con D	
Sobre historia	
Con rimas	
Que no tenga palabras en él	
De tu autor favorito	
Que te cuente hechos	
Ambientado en un país de fantasía	
Con una niña como protagonista	

Dominó de libros



Se anima a los niños a que recorran las estanterías y cojan 3 libros cada uno (el número puede variar, según el número de participantes). Forman un círculo y el bibliotecario coloca un libro en el suelo. El niño que tenga un libro del mismo tema o autor coloca su libro junto al primero. Después, otro niño puede colocar un libro relevante en uno de los lados de la fila. Seguimos añadiendo libros, formando una línea (no tiene por qué ser recta). Cuando se acaban los libros, los colocamos de pie y empujamos ligeramente el primer libro. Los libros caen uno a uno como un dominó.



El objetivo de esta actividad es conectar a los niños con los libros y aprender sobre diversos temas relacionados con los libros a través de una actividad divertida y atractiva.



Muchos libros (en el contexto de una biblioteca)



1 hora



5 niños por actividad.



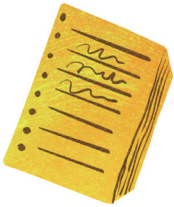
Para facilitar el juego a los niños más pequeños, también podemos emparejar los libros por colores.



Juego-Cuento participativo

Antes de empezar el juego podemos explicar a los participantes la estructura de un cuento: Introducción, nudo y desenlace y que implica cada una de estas partes. Luego se les propone crear un cuento entre todos.

Todos los participantes se colocan en un círculo. La primera persona comienza la historia con una, dos, o tres palabras máximo (esto se puede acordar entre todos y también dependerá del número de participantes), luego la que sigue va aportar también algunas pocas palabras y así sucesivamente hasta que todos han participado. Si al final de la ronda no ha habido un desenlace debe continuar el primero que empezó y así sucesivamente hasta que den por terminado el cuento.



- Conocer la estructura de un cuento.
- Desarrollar la creatividad e imaginación de los participantes.
- Fomentar el trabajo en equipo.



Papel y lápiz (si se quiere dejar por escrito el cuento inventado).



20 minutos.



De 6 años en adelante.
Alrededor de unos 20 participantes.



El monitor puede (según vaya observando cómo se desarrolla el cuento) recordar a los participantes la estructura del cuento para que más o menos a mitad del círculo ya haya un nudo o situación en la historia de forma que al final del círculo quede el desenlace y no se alargue mucho.



Lectura en voz alta

Leer en voz alta permite promover el valor y la belleza de la lectura de forma lúdica.

Organizar un momento de lectura en voz alta no requiere mucho esfuerzo físico, pero sí mucha formación lectora y conciencia por parte del lector del papel que está desempeñando como portador de belleza, especialmente hacia los más pequeños.

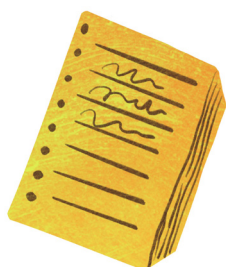
Todo el mundo puede ser un lector en voz alta y, aunque las lecturas están dirigidas a los niños más pequeños, es importante recordar que no hay edad para soñar y escuchar historias.

Las lecturas en voz alta pueden ser planificadas o espontáneas, los libros pueden elegirse para un acontecimiento u ocasión concretos (por ejemplo, la fiesta del árbol, Navidad, cumpleaños, etc.) o según el gusto del lector y de los niños a los que va dirigida la lectura. El público destinatario también puede cambiar, ya que puede ser variado y amplio, u homogéneo. Es importante tener en cuenta estos elementos, ya que condicionan la elección de los libros que se van a leer. Equipar una maleta o un carrito con libros que difieran en edad y temática permite al lector presentar una variedad de historias, que puede utilizar fácilmente en función de los niños que tenga delante. El lector debe prepararse para la lectura, leyendo y releendo el libro elegido, captando sus diferentes matices y modulando su voz, no gesticulando demasiado, colocándose en una posición abierta y acogedora. Al leer, hay que prestar atención a la puntuación, a las imágenes, a la postura del cuerpo y de las manos, evitar tapar las imágenes y procurar estar siempre de cara a los niños.

En resumen, los ingredientes para leer en voz alta son:

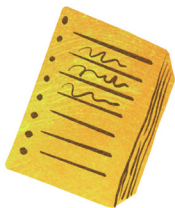
Programar la lectura, eligiendo un espacio exterior o interior que sea cómodo para los niños. Elegir los libros que se pondrán dentro del estuche, distinguiéndolos por temas y edades. Organizar el entorno, es decir, el espacio donde los niños se sentarán para escuchar la lectura. Conviene utilizar una alfombra y cojines para delimitar el espacio de escucha y de interacción entre ellos y con el lector. Leer girando el libro hacia los niños, prestando atención a la puntuación y los dibujos y al propio cuerpo. Mientras se lee, se puede estar de pie, sentado o arrodillado. La elección es del lector, siempre que se sienta cómodo y a gusto. Importante: mientras se lee, hay que olvidarse del tiempo, así que hay que leer despacio, dando a los niños el tiempo justo para observar la imagen y escuchar las palabras. Al final de la lectura, elegir un nuevo libro y crear una nueva magia.

*Eventualmente, al final de la lectura, se puede asociar una actividad creativa.



• Estimular la capacidad de escucha, el interés por la lectura y la creatividad. • Estimular el desarrollo cognitivo y emocional. • Fomentar el desarrollo de las relaciones • Estimular y enriquecer el lenguaje • Crear un vínculo empático entre adultos y niños.	
Libros ilustrados y de diferentes edades y temas, Una maleta en la que colocar los libros y libros elegidos, Una alfombra y cojines para recrear una situación cómoda para escuchar.	
La lectura en voz alta puede durar varios minutos, dependiendo de la longitud del libro o cuadernillo elegido. Por lo tanto, el tiempo de lectura puede durar un máximo de 1h.	
0 - 99 años. Aunque la lectura en voz alta se recomienda de 0 a 12 años, no hay una edad adecuada para dejar de escuchar cuentos.	
No leas demasiado rápido, No tapes los dibujos y gira siempre el libro hacia los niños, Organice el estuche de libros de forma variada, por temas y edades, No gesticular demasiado y respetar los signos de puntuación, Ensayar y repetir la lectura antes de leer a los niños, No elegir lugares demasiado ruidosos que impidan la comunicación y la escucha.	

El intercambio de letras



Cada persona recibe una hoja de papel con una letra del alfabeto escrita en ella. El espacio de la actividad se divide en dos partes: la parte de la “feria de las palabras” y la parte del jurado.

En la parte “feria”, los participantes intentan por todos los medios unir sus fuerzas y crear, con sus letras, palabras de 4 letras.

Una vez encontradas las palabras, las 4 personas se presentan ante el Jurado.

Si la palabra es correcta, el Jurado la anotará en una hoja de papel (no se puede volver a presentar una segunda vez).A continuación, el jurado sellará las 4 hojas.

El objetivo de los juegos es conseguir el mayor número posible de sellos.. El juego se puede hacer con palabras Extranjeras (alfabeto latino), palabras que contendrán doble sello.



- Reflexionar sobre el vocabulario y nuevas palabras para enriquecerlo.
- Permitir jugar con jugadores que hablen bien el idioma, así como con jugadores que estén aprendiendo.
- Inclusión a través de las palabras.
- Creatividad.
- Adquisición de idiomas.
- Reforzar el impulso del grupo.



Hojas con la letra del alfabeto.



Entre 20 y 40 minutos.



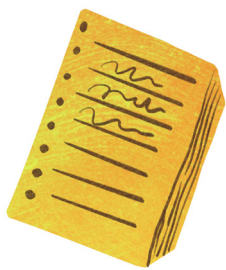
Desde 8 años.
20 Participantes.



Equilibra bien el número de vocales y consonantes en los juegos. Utiliza las reglas del juego “Scrabble”.

KAMISHIBAI

lectura para la imaginación



El Kamishibai es un teatro de imágenes ambulante muy popular en Japón en la primera mitad del siglo XX. La palabra significa teatro de papel; se trata de una caja de madera similar a una maleta. Una vez abierta, se transformaba en un pequeño teatro sobre cuyo fondo fluían las imágenes y la voz del narrador acompañaba la historia. El kamishibai, definido en 1952 como “Tesoro cultural para los niños (Jidō bunkazai)”, se utiliza en las escuelas japonesas y fuera de ellas, dentro de itinerarios educativos específicos, es una invitación al placer de la lectura, es una herramienta extraordinaria de animación a la lectura y de teatro mínimo. El kamishibai permite iniciar a niños y jóvenes en la práctica de la narración.

El dispositivo en el que se basa la técnica de narración kamishibai se compone de dos elementos esenciales:

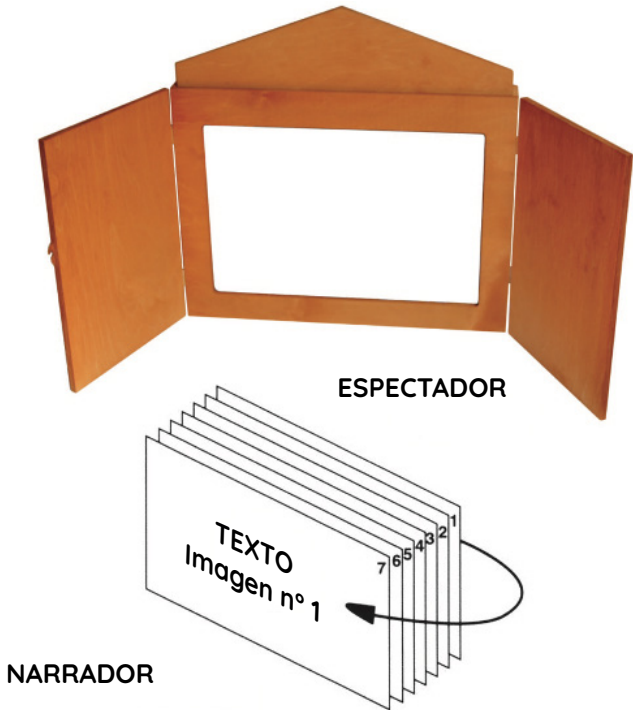
- El **butai**, es decir, un estuche de madera que, una vez abierto, adopta la forma de un pequeño teatro, formado por un doble marco. Entre los dos marcos hay espacio para introducir el bloque de ilustraciones a través de una ranura situada en uno de los laterales de la estructura.

- Los **cuentos** consisten en una serie de cartones ilustrados diseñados para desarrollar una línea narrativa. Los tableros ilustrados son de doble cara: por un lado, está la ilustración propiamente dicha y por el otro se imprime el texto que hace referencia a las imágenes. La narración propiamente dicha tiene lugar insertando el bloque de tableros ilustrados en la ranura lateral del butai.

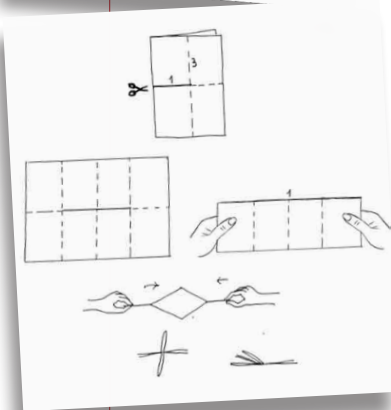
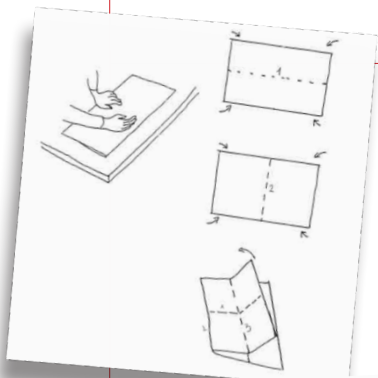
Cada imagen está numerada en el reverso. El texto de la primera ilustración aparece en el reverso de la última plancha. El teatro se abre y se coloca de forma que todo el público pueda ver las ilustraciones.

El narrador lee la historia desde atrás y desliza el primer panel detrás del último. Esto continúa de tablero en tablero, dando ritmo a la narración, que puede enriquecerse con “efectos especiales”, tanto visuales como sonoros. El kamishibai permite crear una atmósfera mágica, sobre todo si se presta atención a su montaje en detalle: una luz suave, una música de fondo ayudarán a llamar la atención sobre la historia y catalizarán la concentración de los espectadores más jóvenes.

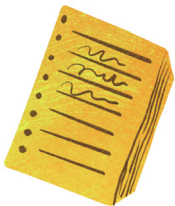
En el mercado existen libros para la lectura de kamishibai, pero también es posible realizar historias inéditas utilizando técnicas de escritura creativa.

• Fomentar un enfoque lúdico y motivador de la lectura. • La lectura kamishibai permite potenciar la corporeidad, el universo sensorial y la dimensión estética. • Desarrollar las capacidades lingüísticas y expresivas • Desarrollar la capacidad de escucha • Contribuir al crecimiento cognitivo y emocional del niño, que tiene la oportunidad de descubrir nuevas habilidades.	
Teatro kamishibai Libro ilustrado (tamaño - hoja A3)	
2 horas	
De 4 a 99 años; Grupos de 25 participantes como máximo.	
El Kamishibai es un objeto sencillo, incluso fácil de transportar, que puede colocarse fácilmente tanto en el interior como en el exterior, creando marcos y lugares de encanto; funciona gracias a la energía humana (corporal-emocional-imaginativa) que el Kamishibai no consume, sino que regenera. Cuidado al colocar las tablas en orden, ver imagen.  ESPECTADOR NARRADOR TEXTO Imagen nº 1 7 6 5 4 3 2 1	

Libro origami



Doble el lado más largo de la hoja (pliegue 1).
Vuelva a abrir la hoja y doble el lado más corto de la hoja (pliegue 2).
Doble la solapa corta hasta que toque el pliegue 2, repita la operación con la otra solapa.
Vuelva a doblar la hoja hasta el pliegue 2.
Corte a lo largo del pliegue 1 hasta que se cruce con el pliegue 3.
Despliegue completamente la hoja.
Doble la hoja a lo largo del pliegue 1 (el lado más largo).
Empujar los lados cortos hacia el centro.
Colocar en la mano izquierda el lado corto que tendremos sobre la mesa y, sujetándolo, doblar sobre él las otras hojas que se habrán formado.



- Estimular la creatividad y la destreza manual.
- Despertar el interés con un objeto tridimensional que han construido, en lugar de utilizar una simple hoja de papel ya explorada en muchas ocasiones.
- Estimular la curiosidad mediante la atractiva experiencia de descubrir el contenido página tras página.
- Comprender las consecuencias de una historia.
- Comprender las propiedades tecnológicas del libro, su diseño y maquetación.



23

Hoja A4. Tijeras.



15 minutos (El tiempo puede variar en función de la edad de los niños)



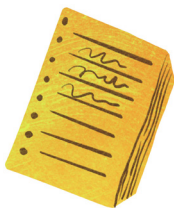
A partir de 4 años.



- No utilices un folio demasiado grueso
- Asegúrate de que las esquinas y los bordes coincidan bien antes de doblar la hoja
- Presta atención a la orientación del libro: la parte superior será la que tenga la alternancia de una costilla cerrada (tapa) y una costilla abierta, las costillas todas abiertas estarán en la parte inferior del libro.



El cadáver exquisito



Inventado por los surrealistas, El Cadáver Exquisito es un juego colectivo “que consiste en tener una frase, o un dibujo, compuesto por varias personas sin que ninguna de ellas deba tener en cuenta la colaboración o colaboraciones anteriores. Reglas del juego:

En la parte superior de la hoja de papel, cada uno escribe un nombre, con o sin artículo, (por ejemplo: el cadáver, el bombero, el ladrón, etc.) luego dobla la parte superior del papel para ocultar la palabra que acaba de escribir y pasa el papel a su vecino de la derecha.

Cada jugador escribe en la hoja de papel que recibe de su vecino un adjetivo (por ejemplo, exquisito, pequeño, grande, hermoso, etc.),

Luego dobla la parte superior de la hoja para ocultar la palabra que acaba de escribir

La tercera vez que los jugadores reciben la hoja escriben un verbo conjugado (p. ej., beber, comer, comer tenía, etc.)

La cuarta vez, cada jugador escribe otra palabra (vino, un pollo, un castillo, etc.).

Y finalmente la quinta vez, cada jugador anota otro adjetivo (por ejemplo, nuevo, viejo, perdido, etc.).

Lo que da al final, para la primera frase, cuando se despliega la hoja: “El cadáver exquisito beberá el vino nuevo”.

Habrà una frase diferente en cada hoja de cada jugador.



- Estimular la creatividad.
- Enriquecer el vocabulario.
- Comprender la función de las palabras en una frase.



Hojas y lápices.



De 20 minutos a 1 hora.



De 3 a 5 jugadores
A partir de 7 años.



Consejo: A continuación, a partir de cada frase, es posible construir una historia juntos si los jugadores lo desean, para ir más lejos en la escritura.

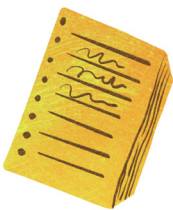
El abecedario de las palabras espejo

En pequeños equipos, los participantes trabajarán para elaborar un abecedario multilingüe muy específico:
Para cada letra del abecedario, deberán encontrar una palabra espejo que empiece por la misma letra y signifique lo mismo:

- Ejemplo para la letra A:
en francés Arbre/ En español árbol/ En italiano Albera
- Ejemplo para la letra B:
en francés: boat en inglés: boat/ en español: Bote italiano: barca

Una vez terminada la cartilla, escribe una pequeña historia integrando las Palabras Espejo e intenta que el otro equipo entienda la historia

Ejv.: Érase una vez, en un gran bosque, un Albera muy bonito.



- Recoger y descubrir palabras espejo para favorecer la intercomprensión y el aprendizaje plurilingüe.
- Estimular la creatividad.
- Estimular la curiosidad lingüística.



Papel y lápices. Diccionarios en varios idiomas.



Entre 30 minutos y una hora y media.



De 10 años en adelante.



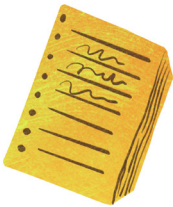
<https://iceu.enoalinguistics.com/ic-eu-book/>



Historias y sombras	
	A partir del juego con las luces y las sombras, los participantes crearán o adaptarán un cuento conocido. Empezaremos jugando con linternas para descubrir cómo se proyectan sombras, como podemos moverlas, hacerlas grandes o pequeñas. También se puede usar un proyector y explorar con nuestro cuerpo y otros elementos. Luego de este rato de exploración, se sentarán en círculo y decidirán si crear una historia propia o adaptar algún cuento breve y lo llevarán a cabo creando los elementos que pueden necesitar.
	• Conocer el teatro de sombras. • Fomentar la comunicación y el trabajo en equipo. • Desarrollar la expresión corporal. • Desarrollar la imaginación y la creatividad.
	Linternas, tela blanca colgada, proyector, papel celofán, objetos que den transparencias, disfraces, material escolar si necesitan preparar elementos que usar, tijeras, pegamento...
	90 minutos.
	De 4 años en adelante. Si es un grupo de diferentes edades seguramente será más enriquecedora la experiencia. Mínimo 4 participantes. A partir de allí se pueden hacer tanto grupos como se quieran con esa cantidad de miembros cada uno.
	Si van a crear su propia historia se puede utilizar la actividad del cuento participativo o el tendedero literario explicados también aquí.

Somos un coro griego

El monitor da una breve explicación de lo que es un coro griego. Un grupo de personas que representando un solo personaje repiten o aportan frases y cantos que pueden estar acompañadas con movimientos corporales y expresiones faciales y que complementan la historia contada principalmente por un narrador. Entonces, partiendo de un cuento clásico que todos conozcan (Caperucita Roja, por ejemplo) los participantes realizarán las adaptaciones necesarias para representar el cuento teniendo un narrador y un coro al estilo griego.



- Conocer lo que es un coro griego.
- Desarrollar la creatividad e imaginación de los participantes.
- Promover la cohesión grupal, la comunicación y el trabajo en equipo.
- Desarrollar la expresión corporal y el manejo de la voz.



En principio ninguno, aunque si quieren pueden usar alguna indumentaria relativa al cuento, o que los identifique como el coro.



1 hora.



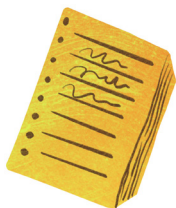
De 6 años en adelante.
Entre 5 y 20 participantes que pueden dividirse en grupos de 5 cada uno. Una persona será el narrador y los otros 4 el coro griego.



La función del monitor principalmente es acompañar a los participantes en la adaptación del cuento para incluir al coro griego.



El tendedero literario



En esta actividad se cuelgan en un gran tendedero: dibujos de personajes, lugares, objetos y pequeños textos que ayuden a crear historias.

Tanto las imágenes como los textos se clasifican pegándolos previamente en cartulinas de colores: algunos ayudan a iniciar o terminar la historia, otros a crear situaciones dentro de ella, como: “de repente desaparecio” o me encontré una extraña...

Luego de darse un paseo por el espacio donde se ha instalado el tendedero, los participantes escogen algunas imágenes y textos de colores diferentes para crear su historia. Luego el que quiera puede ilustrarlo.



- Desarrollar la creatividad e imaginación.
- Fomentar la escritura creativa.



Cordel, pinzas de ropa, cartulinas de colores, textos con frases e imágenes. pegamento, hojas, lápices, pinturas.



1 hora.



De 8 años en adelante, máximo 10 personas en función del espacio para montar el tendedero pueden ser más.



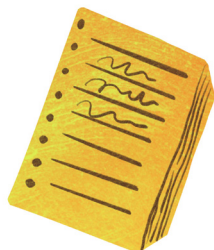
Buenas prácticas





Nombre:

Lectura en la ciudad: Un proyecto de lectura odónimos



Descubrir la ciudad, sus escritores famosos y sus residentes.

Buenas prácticas en 5 etapas:

- Buscar el nombre de calles de vuestra ciudad vinculado a escritores (Poetas, novelistas...).
- Ir a la calle del escritor y tomar una foto del nombre de la calle.
- Buscar un libro de este escritor y elegir un extracto.
- Volver la calle y preguntar a sus residentes para que lean uno de los extractos, si quieren.
- Grabar la lectura de la persona viviendo en esta calle.

30



Nombre:

La noche de la lectura



Durante una noche, los residentes del barrio se reúnen en el centro comunitario local, en un parque, en un bar, en una casa particular, en una biblioteca o en una plaza.

Se invita a los residentes a acudir con un texto: un poema, un extracto de una novela, una contraportada, una canción, una fábula o un cuento.

Un animador elabora una lista de las lecturas.

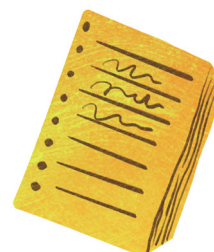
Cada lector dispone de 1 a 10 minutos de lectura.

Por turnos, los residentes leen un fragmento de un libro que les apasiona.

Entre comidas, hogueras y un ambiente agradable, las lecturas se suceden y terminan al cabo de 10 minutos.

Un moderador vigilará el tiempo de lectura.

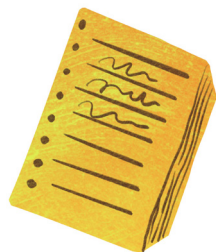
Se celebrará una ceremonia escalonada de entrega de premios a las lecturas, y se pedirá al público que vote.





Nombre:

“Conozcamos la Agorateca - nuestra biblioteca comunitaria”



“Conozcamos la Agorateca - nuestra biblioteca comunitaria” es una iniciativa dirigida a las clases de primer grado de las escuelas de Altamura, para que niños, padres y profesores entren en contacto y conozcan la Agorateca - Biblioteca Comunitaria.

Para que el encuentro sea interactivo y lúdico, se utiliza el “Juego de la Oca”, impreso en una alfombra, que se revisa en clave literaria, con recuadros dedicados a libros, pruebas y retos, los niños aprenden jugando:

-Qué es la Agorateca:

-Qué se puede encontrar dentro de la biblioteca y

-Las actividades que se realizan;

-Las reglas del espacio: qué se puede y qué no se puede hacer en una biblioteca; cómo, cuándo y cuántos libros se pueden tomar prestados; los horarios de apertura y cierre de la biblioteca;

-El tipo de libros infantiles presentes: libros de tapa dura, popups, libros silenciosos, libros ilustrados, grandes libros ilustrados, etc.

El juego se compone de casillas con preguntas sobre el espacio, casillas con retos que ven al libro como objeto del juego, casillas con libros para leer en voz alta (una por cada tipo presente) y otras que permiten a los niños tirar los dados varias veces, invertir el sentido del juego, etc.

La actividad dura aproximadamente 1,5 H y permite a los niños percibir la Agorateca como un espacio acogedor en el que divertirse.

El juego termina cuando se alcanza la última casilla y se han leído todos los libros de la alfombra. Por último, se visitan los diferentes espacios interiores y exteriores de la Agorateca y se entrega a los niños un carné de la biblioteca, para que puedan seguir frecuentando el espacio, tomar libros prestados y participar en iniciativas.

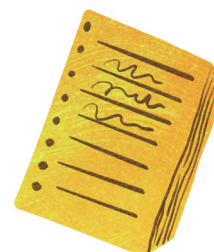


Nombre:

La farmacia literaria



La farmacia literaria es un medio de promoción de la lectura que ve en el libro una medicina capaz de resolver cualquier dolencia. Tanto si uno está enfermo de amor, loco de celos, aburrido, agotado por el ritmo frenético de la vida cotidiana, desilusionado, deseoso de alcanzar una meta, ansioso por el futuro, entre los estantes de la farmacia literaria, al igual que en una farmacia o biblioteca, se pueden encontrar curas en forma de libro, eficaces para cualquier dolencia.



Los libros no estarán a la vista, sino empaquetados y acompañados de una receta médica que contendrá extractos concisos extrapolados de las páginas de los grandes clásicos, de libros de autores ilustres e incomprensidos, de modo que se pueda encontrar un libro adecuado para cada necesidad médica.

Realización:

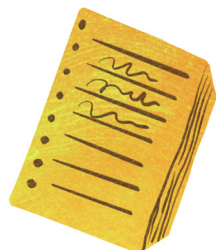
- Seleccionar cuidadosamente libros que traten de diferentes temas y puedan considerarse adecuados para diferentes dolencias,
- Empaquetar los libros,
- Crear un diseño gráfico que recuerde una receta médica e imprimirlo,
- Proporcionar una invitación a la lectura dentro de la receta, haciendo referencia a la dolencia para la que debe leerse. La invitación puede incluir frases extraídas del libro, indicaciones personales del "farmacéutico", consejos sobre el uso del libro (por ejemplo, leer antes de las comidas, en ayunas, sólo por la noche....)
- Concluir la prescripción con frases como: 'Puede tener efectos secundarios: CREAR DEPENDENCIA DE LA LECTURA'.
- Colocar los libros en una mesa o estantería para que el paciente pueda elegir.

*Una alternativa a la receta es escribir las recomendaciones de lectura en el papel con el que están forrados los libros.





Nombre:

Las redes sociales para fomentar la lectura de libros

El uso de las redes sociales como medio para promover la lectura ha demostrado ser eficaz y coherente. Involucrar a los jóvenes a través de plataformas con las que están familiarizados puede introducirles en aficiones relacionadas con la lectura o la escritura. Además, los eventos que se organizan con estos fines pueden anunciarse eficazmente a través de las redes sociales y atraer a jóvenes que podrían necesitar actividades de este tipo pero que no encuentran ninguna. Las actividades de micrófono abierto, los recitales de poesía o las reseñas de libros pueden tener un mayor impacto en un público más amplio de la ciudad, lo que inspirará a los jóvenes de la zona y los involucrará en el mundo de la lectura. Además, el uso de vídeos o podcasts para promocionar eventos o libros también puede ser una forma eficaz de implicar a la comunidad local en el mundo de la lectura de la ciudad. Las personas que lo deseen también pueden participar en el proceso creativo de creación de estos contenidos y adquirir nuevas habilidades.

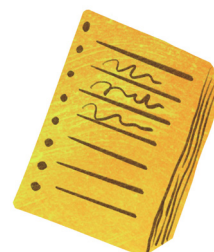


Nombre:

Ratones de biblioteca



“Ratones de biblioteca” es un programa de lectura que anima a los niños a descubrir la literatura y fomenta el amor por la lectura. El programa tiene tres grupos destinatarios: niños de guardería, niños de primaria y niños de secundaria. Se desarrolla cada año. El nivel preescolar comienza en octubre y termina en diciembre. Los de primaria y secundaria empiezan en febrero y terminan en mayo.



Nuestro objetivo

Promover y cultivar la relación de los niños con la lectura y los libros, que experimenten el placer de leer a través de libros cuidadosamente seleccionados, adecuados a su edad y nivel.

Que los niños adquieran conocimientos sobre una variedad de temas de una forma divertida y no académica que les inspire el amor por el aprendizaje.

Para estimular la imaginación de los niños y cultivar su pensamiento crítico y su percepción estética.

Para que los niños adquieran la experiencia de participar en una actividad cultural a gran escala.

Cómo funciona:

Se avisa a los colegios de Kalamaria y los profesores inscriben a su clase. También se hacen anuncios en los medios de comunicación, y aceptamos inscripciones independientes de niños cuya clase no se inscriba, o que no asistan a escuelas locales.

Se recopilan listas de libros recomendados para cada curso y se publican en el sitio web de las bibliotecas <https://lib.kalamaria.gr>. Se pide a los alumnos de cada curso que lean al menos uno de los libros de la lista sugerida, correspondiente a su curso, para que su participación se considere válida.

Los alumnos se inscriben a través de la aplicación en línea <https://osdelnet.gr/bookworms> y cada vez que terminan de leer un libro, lo añaden a su lista personal de “Leídos” (Bookworms), lo puntúan y dejan un breve comentario. De este modo, contabilizamos el número de participantes y el número de libros leídos.

El registro de los libros en la aplicación en línea <https://osdelnet.gr/bookworms> es obligatorio. De lo contrario, la participación se considera nula.

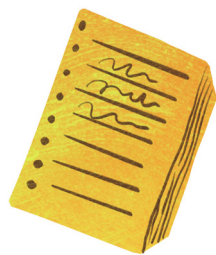
Se conceden elogios nominales a los niños y a los profesores que participan en el programa de lectura.





Nombre:

Encuentro literario poético: EL ÁGORA DE LA POESÍA

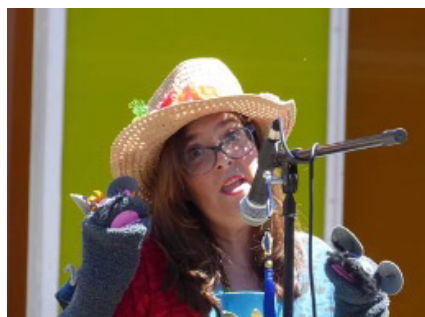
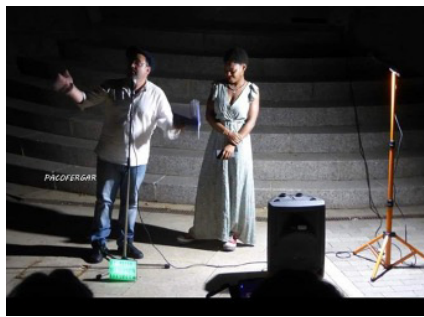


El Ágora de la poesía es un espacio de encuentro poético que se viene realizando desde el año 2013, con frecuencia mensual en el anfiteatro de la Plaza de San Marcos.

Es un espacio público, abierto a todos, grandes y pequeños que van a compartir un rato de la lectura o declamación de poemas que pueden ser propios o ajenos.

Desde la Asociación Aurnyn se ha participado en varias oportunidades en este encuentro. La primera de ellas se llevó a cabo durante todo un año escolar con niños de la asociación quienes asistían a un encuentro mensual con Ramiro Pinto, miembro fundador del Ágora y quien les formó en el arte de la poesía. Entre metáforas y juegos los niños participantes aprendieron mucho y como actividad final se realizó un Ágora de colores en el que muchos de ellos escribieron y narraron sus propios poemas.

El otro encuentro fue parte de las actividades que se hicieron en el encuentro de formación en León con los participantes de Grecia, Italia y Francia, en el que los participantes recitaron poemas en sus diferentes lenguas natales, además del español.

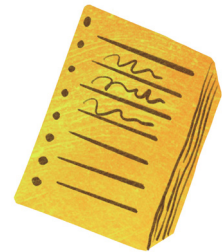




Nombre:

Booktuber en la biblioteca

Hoy en día existen un grupo de jóvenes que hablan desde distintos espacios tecnológicos de literatura. Desde sus redes sociales, instagram, facebook, tik tok e incluso en Youtube, comentan sus lecturas, hacen recomendaciones lectoras, realizan críticas de libros... Como las bibliotecas necesitan encontrar espacios desde donde difundir su colección de libros, fomentar la lectura e invitar a la gente a acercarse a ella, desde la biblioteca pública de León ya hace algunos años surgió la iniciativa de crear un espacio booktuber.



Partiendo de libros que se encuentran en la sala infantil y juvenil de esta biblioteca una joven quincenalmente nos muestra algún libro que pueden encontrar en sus estanterías. Ella nos comenta sus autores, las edades para las que va dirigido, nos da sus opiniones personales sobre el libro y lo muestra un poco por dentro sin desvelar totalmente la trama, animándonos a ir a buscarlo a posteriormente a la biblioteca. De esta forma, despiertan el gusto e interés por la lectura en una generación muy acostumbrada a recibir este tipo de contenido en forma de vídeo.



LOS cuentos



La bruja Haeda

En el norte de la región de León en España, encontramos el mágico **bosque** de **Faedo** (así se llamaba al hayedo en la antigua lengua del Reino de León, el leonés). Este lugar encantado está habitado por multitud de duendes, gnomos, hadas, ninfas y alguna que otra bruja (las hay buenas, pero también malas). Si te adentras en este maravilloso y misterioso **bosque** podrás descubrir a estos fantásticos seres saltando entre las ramas de las hayas, escondiéndose en las grietas y hendiduras de los troncos, escondidos bajo los tallos, entre las hojas o jugando en las saltarinas aguas de los ríos...

Los más antiguos del lugar cuentan haber oído en el Filandón durante su niñez, que allí había vivido una joven bruja llamada Haeda. Habían sido muchos, muchos, muchos años atrás, cuando la gente todavía vivía en pequeñas tiendas de campaña y casi al aire libre, y en los largos y duros meses del **invierno** se refugiaban en las cuevas de la **montaña**. Como todas las brujas, Haeda tenía poderes sobrenaturales. Estos poderes le habían sido otorgados por el Gran Clan de las Brujas de la **Montaña**. A Haeda se le dieron poderes con el compromiso de usarlos para el mal; si los usaba para el bien, sería consumida y en tres días desaparecería. Así fue como la joven bruja Haeda gastaba todo tipo de bromas y bromas a cada persona que se cruzaba en su camino.

En un pequeño pueblo vivía una familia humilde con nueve hijos. Para poder alimentarlos, los padres Guzmán y María trabajaron duro la tierra: sembraron centeno, patatas... y cultivaron un pequeño huerto de judías y coles. Pero cuando llegó el **invierno**, las cosas se les pusieron difíciles: bajo las pieles de la tienda hacía mucho frío por la noche, por lo que al atardecer subieron a la **montaña** hasta una pequeña cueva para protegerse del frío del duro **invierno** en las **montañas** de la región de León.

Un día empezó a nevar y a nevar **a esgalla**, y la ventisca barrió sin piedad la ladera de la **montaña**. Guzmán y María tomaron a sus nueve hijos e hijas y, abrigados como pudieron, comenzaron a subir la **montaña** camino de la cueva. El camino estaba helado, por lo que los niños resbalaron



y cayeron una y otra vez. Por mucho que Guzmán y María los empujaran y tiraran, no había manera de avanzar.

La joven bruja Haeda, sentada en una colina cerca de la cueva, observaba los inútiles esfuerzos de sus padres. De repente Haeda empezó a sentir una extraña sensación en su pecho. Era algo nuevo y diferente, algo que nunca antes había sentido. Un gran sentimiento de preocupación y ternura por Guzmán y María y sus nueve hijos e hijas llenó todo su cuerpo.

Descontenta, Haeda dejó de lado el malvado compromiso que había hecho con el diablo y decidió usar sus poderes mágicos: sacó una gran roca y le prendió fuego justo al lado de donde estaban Guzmán y María con sus hijos e hijas. La enorme roca ardió hasta quedar roja y brillante. Guzmán y María amontonaron a sus pequeños alrededor de la gigantesca hoguera, que ardió toda la noche.

Cuando despertaron a la mañana siguiente, no pudieron dar fe ni explicar lo que vieron sus ojos: un gran montón de cenizas sobre la **nieve**. Ninguno de ellos recordaba nada de lo sucedido esa noche.

La tormenta de **nieve** continuó durante todo el día, la niebla invadió las cumbres y el frío se hizo insoportable. La joven bruja, Haeda, pensó que tal vez por “cometer” otra buena acción no le pasaría nada y conservaría sus poderes. Así que volvió a utilizar sus poderes mágicos con resultados similares y Guzmán y María pudieron pasar la cálida noche con sus hijos. Como la mañana anterior, la familia volvió a encontrarse con aquel misterioso montón de cenizas, pero esta vez se les ocurrió cavar entre el cernido. Para su sorpresa, descubrieron que aún quedaba un buen rescoldo de ceniza, con el que hornearon unas patatas para alimentarse.

Haeda bajó con su escoba al valle. Había salido el **sol** y la **nieve** se estaba derritiendo, pero todavía hacía frío. Le apetecía dar un paseo por el valle, siguiendo el arroyo. Cuando llegó a un remanso se detuvo. Se acercó a la orilla y se miró en el espejo del agua cristalina. Para su sorpresa, se veía vieja y cansada, pero aun así decidió continuar con su tarea de bruja buena y estaba lista para ayudarlos un día más. Haeda sabía que el **invierno** en estas tierras era largo y que si no hacía otra cosa no podrían soportarlo.

La bruja buena meditó y meditó y, reuniendo las fuerzas que le quedaban, hizo que todas las **montañas** del valle se llenaran de piedras que iluminarían y darían calor a todas las familias que allí habitaban.

Cuando otras familias que vivían en la región se enteraron de esto, se trasladaron allí y fundaron un pueblo en el valle llamado Ciñera. El carbón encontrado en las entrañas de aquellas **montañas** no es más que los restos carbonizados de las rocas quemadas por Haeda. A partir de entonces, los niños que vivían en aquellas **montañas** nunca pasaron frío por las noches. Haeda así lo quería.

Dice el Filandón que la bruja buena Haeda, cansada y vieja, se refugió en el Faedo, donde murió y dejó mechones de pelo blanco entre las hayas. Ahora los niños **les presta** ir al Faedo a jugar y merendar y, sin saberlo, juegan y ríen bajo la protección de la bruja buena Haeda.

Algunas Curiosidades



SEASONS				
INGLÉS	ESPAÑOL	ITALIANO	GRIEGO	FRANCÉS
SPRING	PRIMAVERA	PRIMAVERA	ΑΝΟΙΞΗ	PRINTEMPS
SUMMER	VERANO	ESTATE	ΚΑΛΟΚΑΪΡΙ	L'ÉTÉ
AUTUMN	OTOÑO	AUTUNNO	ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ	AUTOMNE
WINTER	INVIERNO	INVERNO	ΧΕΙΜΩΝΑΣ	HIVER

¿Te has dado cuenta que la palabra **montaña** aparece varias veces en la historia?

La letra **ñ** es una letra muy particular de la lengua española.

Algunas expresiones en **Leonés** (la antigua lengua leonesa) SON:

- **Faedo**: bosque de hayas.
- Nevar **a esgalla**: nevar mucho.
- **Me presta**: me gusta.

El pan más dulce

El siguiente cuento es una variante de un antiguo cuento popular de la isla de Cefalonia. Perteneció al amplio tipo de cuentos narrativos o mundanos, que se refieren a las aventuras de personas sin utilizar elementos sobrenaturales. En concreto, este cuento pertenece a la categoría de cuentos didácticos.

Érase una vez un rey rico, muy rico, que tenía todo lo que su corazón deseaba. Lo tenía todo y se consideraba feliz, hasta que le dio una extraña anorexia y no tenía ganas de llevarse nada a la boca. Poco a poco fue adelgazando, y empezó a estar malhumorado y raro. Muchos médicos fueron y vinieron para hacerle pruebas, pero sus remedios no pudieron hacer nada por él. La anorexia del rey continuaba, y cada día estaba más débil. No tenía apetito para comer nada; ni siquiera “leche de pájaro”, como dice el refrán.

Hasta que un día pasó por su palacio un pobre anciano de cabellos plateados; por suerte, el anciano era sabio y conocía la medicina. Así que le hablaron del rey y subió a verle. “¿No estáis cansado, mi rey?”, le preguntó. “¿Qué dices, doctor mío?”, respondió el rey. “Todo el día estoy tumbado en mi trono, sin mover el dedo meñique”. “¿Tienes alguna preocupación por tu pueblo?”. “No, en absoluto. Vivo despreocupado, y no tengo ni una sola preocupación en el mundo por ningún hombre”. “¿Alguna vez has deseado algo y no has podido tenerlo?” “¡Eso tampoco! Soy rey, y lo que busco lo veo ante mí”.

El anciano pensó un poco, luego se volvió y le dijo al rey: “Escucha, mi rey: Por lo que veo, no tienes nada grave. Lo que te pasa, que no tienes apetito para comer, es el pan que te dan en palacio. Ordena que te traigan el pan más dulce del mundo para comer. Si puedes comerlo, te curarás”.

Desde aquel mismo día, el rey dio órdenes a los panaderos de palacio para que amasaran y hornearan para él “¡el pan más dulce del mundo!”. Los panaderos de todo el reino se pusieron manos a la obra, ¡quién le haría al rey el pan más dulce! Amasaron todo tipo de pan con azúcar y leche y se lo llevaron a palacio para que lo probara. Pero ninguno de esos panes pudo abrir el apetito del rey. Ni quería comerlos. Uno olía mal, el otro apestaba. Hasta que un día el rey se puso furioso y envió a sus hombres a buscar al anciano y traérselo de vuelta. Y así se hizo.



“¡Te ahorcaré; me has engañado!”, le gritó el rey al verlo. “¿Por qué, mi rey?”, preguntó el anciano. “¡Porque el pan dulce que dijiste que me harías comer no me hizo nada!”. “¿Eh?”, dijo el anciano. “¡Parece que el pan que te hicieron no era tan dulce como debería haber sido!”. El rey estaba de nuevo a punto de arremeter de nuevo, pero vio al anciano, que estaba pensando en algo, y esperó. “Escucha, rey mío”, le dijo el anciano al cabo de un rato. “Si de verdad quieres probar el pan que te curará, debes venir conmigo sólo durante tres días, y hacer lo que yo te diga. Si no te curas, eres libre de tomar mi cabeza”.

Y el rey, de buena gana o no, accedió a ir con el extraño anciano adonde se le decía. Él también se vistió con sus pobres ropas, se calzó sus pobres zapatos, tomó un bastón en la mano y huyó del palacio, muy lejos, y se dirigió al valle, donde el anciano estaba sentado en una choza, en un campo que había sido cultivado.

Al amanecer, el anciano le dio al rey una hoz y le dijo: “¡Ven, vamos a segar!” El rey la cogió y segó el campo durante todo el día, bajo un sol abrasador. Hizo unos cuarenta fardos de paja. Llegó la noche y se durmieron agotados. Sin comida en todo el día, sin nada. Se veía que el viejo se moría de hambre.

Al día siguiente, a primera hora de la mañana, el viejo despertó al rey y le dijo: “Levántate ya, cojamos todos estos fardos y llevémoslos a la era y trillémoslos”. El rey cargó sobre sus espaldas más de la mitad de ellas, y así todo el día, pum, pum, hasta que el grano estuvo amontonado, esponjado y metido en el saco. Y así pasaron todo el día, los dos muertos de hambre, bebiendo sólo un poco de agua de la cisterna cercana a la cabaña. Al anochecer, cansados, volvieron a dormirse.

Al tercer día, al amanecer, el anciano despertó al rey: “¡Despierta -le dijo-, ahora vamos a llevar el trigo al molino y a molerlo! Llévalo a la espalda, pues yo no puedo, y vayamos a la cima de la montaña, donde está el molino”. Qué podía hacer el rey, puesto que ése era el acuerdo, se cargó el saco a la espalda y, cansado y miserable, lo llevó hasta la cima de la montaña. Empezó a tener hambre, pero no dijo nada.

Molieron el trigo y, para abreviar, volvieron a la cabaña al mediodía, con el rey de nuevo cargado de harina. “Venid ahora y amasemos”, dijo el viejo. Separó hasta diez litros de harina, los echó en la tina y puso al rey a amasar. Luego lo mandó al almacén a cortar leña, y ya entrada la noche pusieron el horno y lo abrieron para cocer tres o cuatro hogazas de pan. El rey, hambriento, esperaba el momento de la cocción para poder comer.

Pero fue sobre todo cuando el olor del pan empezó a salir del horno cuando se sintió más ansioso por comerlo. “Tengo tanta hambre”, le dijo al viejo. “¡Espera y comerás!”, respondió el anciano.

Pronto salieron los panes, cocidos al vapor y dorados. Entonces, como un lobo hambriento, el rey cogió la hogaza, la rasgó con las manos y empezó a comer. Pero al primer bocado que tragó, su cara se puso roja de alegría y gritó: “¡Sí! ¡Este es el pan más dulce del mundo! Y eso que no he puesto ni una sola cucharada de azúcar en la masa!”. Entonces el anciano sonrió y le dijo: “Mi rey, debes saber que el azúcar de tu pan era el sudor que sudaste para hacerlo. Ahora eres libre de volver a tu palacio. Sólo procura trabajar a partir de ahora, y verás que no te faltará el apetito”.

El rey siguió el consejo del anciano, y cuando volvió a su palacio, trabajaba todos los días para su pueblo, y venía a su huerto para otros trabajos, y desde entonces se curó de su inapetencia y comía bien, ¡que ya quisiéramos nosotros comer así!

Actividades

46

1. Emparejamiento de palabras: En el texto habrá 10 palabras subrayadas (por ejemplo, pan, rey, apetito, comer, etc.) y debajo habrá una tabla específica con las palabras en griego y las palabras traducidas a otros idiomas. El animador leerá en voz alta las palabras en lengua extranjera y los niños tendrán que adivinar por el sonido a qué lengua pertenece la palabra y qué puede significar. Así se creará un divertido juego con sonidos y palabras de distintas lenguas. Además, los niños podrán comprobar si hay palabras comunes en su lengua materna y en otro idioma.

2. «Pan»: Dado que las palabras «pan» y «panadería» son comunes en muchos países y culturas, se invitará a los niños a debatir sobre cómo perciben el significado del pan en relación con la familia, el calor y el dar. Al principio puede haber una discusión más divertida en relación con el pan y con qué se puede comer y cómo las palabras son comunes en todos los idiomas (μαρμελάδα-marmalade, βούτυρο-butter).

A continuación, se puede entablar un debate constructivo en torno a las metáforas y simbolismos del cuento, y los niños pueden elaborar su propio «pan dulce» a partir de valores y conceptos positivos que hayan podido aprender del cuento del rey (respeto, humildad, amor, entrega, gratitud, etc.).

3. Nombres y letras: Se puede iniciar a los niños en el alfabeto de otras lenguas mediante una actividad en la que escriban su nombre en su lengua materna y el animador muestre cómo se escribe y se dice en otras lenguas. De este modo, los niños aprenderán cómo cambia el sonido y la pronunciación en otro idioma, pero también lo entenderán por escrito al ver las letras correspondientes en otro idioma (por ejemplo, «b» en otros idiomas es «v», etc.).

Los dos jorobados

Érase una vez dos sastres que vivían en el mismo pueblo y en la misma calle. Tenían la misma deformidad: eran jorobados. Todo el pueblo de Saint-Gwenno* se reía de su deformación. Uno se llamaba Ivonig* y el otro Fanch*.

Ivonig tenía un temperamento alegre: respondía a las bromas con chistes aún más graciosos. No paraba de contar historias sabrosas. Se tomaba la vida por el lado bueno.

Fanch, por el contrario, fruncía el ceño continuamente. No soportaba que se burlaran de él. Además, le encantaba el dinero: cuando podía robar a su vecino, nunca dejaba pasar la oportunidad.

Una noche, Ivonig volvía de una jornada de trabajo en la granja de Ker-Mor. Había tenido que confeccionar la ropa de boda del hijo de la casa. Cruzó un gran LANDE* (páramo) a la luz de la luna, donde, entre los matorrales, se alzaban varios menhires. Al llegar a la cima del páramo "Lande", oyó unas voces pequeñas y delgadas que cantaban:

Dilun, dimeurz, dimerc'her (lunes, martes, miércoles en bretón*)

¡Oye! se pregunta ¿Quién puede cantar así en este lugar desierto?"

Se acercó muy despacio, evitando hacer ruido, y vio a un buen centenar de pequeños korrigans (elfos) bailando en círculos, cogidos de la mano. Uno de ellos gritaba y cantaba:

¡Dilun, dimeurz, dimerc'her!

Y todos los demás se pusieron a coro cantando más fuerte:

¡Dilun, dimeurz, dimerc'her!

Yvonig se puso cautelosamente de puntillas. Había oído decir que cualquier viajero, que por casualidad cruzaba un páramo donde bailaban los korrigans, se veían arrastrados con toda seguridad a su loca Danza.

Empezó a retroceder, pero pisó una rama grande y lo escucharon.



Los korrigan interrumpieron sus rondas y se abalanzaron sobre él, gritando estridentemente.

No tenía mucha ventaja. Los pequeños seres le gritaron todos a la vez: "Ven a bailar con nosotros". Pensó que no sería buena idea molestarlos, así que formó un círculo con ellos y la canción se reanudó:

¡Dilun, dimeurz, dimerc'her!

Al cabo de un rato, Ivonig empezó a cansarse de dar vueltas en círculo. Estaba cansado de repetir las mismas palabras una y otra vez. Para ganar tiempo y recuperar el aliento, les dijo:

-Perdonad, queridos amigos, pero ¿podríamos cantar el resto de la canción?

Los korrigans se pararon en seco.

- ¿El resto? preguntaron.

-Yo conozco el resto. ¡Hay una cosa después lunes, martes, miércoles!

-¿De verdad? ¿Conoces el resto? ¡Dínoslo!

-Bueno, ¡vale!

Y el sastre, después de recuperar el aliento, cantó.

¡Diriaou ha digwener! (Jueves y viernes en bretón)

Los korrigans vitorearon entusiasmados.

- ¡Oulala*! ¡Magnífico! ¡Es una canción preciosa! y la rima también!

- Vamos, amigos, ¡volvamos a bailar!

Y empezaron a bailar de nuevo y a cantar.

¡Dilun, dimeurz, dimerc'her, diriaou ha difriday!

Ahora eran muy considerados con Ivonig. Cuando vieron que sus pasos ya no eran tan seguros, detuvieron sus rondas, y su líder preguntó:

-¿Qué quieres, Ivonig, como recompensa por enseñarnos una canción tan hermosa?

-¿Como recompensa? Pues... No sé... No buscaba una recompensa.

-Bueno, te daré a elegir entre una gran bolsa llena de oro o quitarte la joroba de tu espalda.

El sastre no dudó.

-Si eres capaz de quitarme la joroba y enderezarme, seria genial.

Inmediatamente los enanos se lanzaron sobre él y lo lanzaron por los aires. Hicieron piruetas y se lo pasaron de uno a otro. Cuando volvió a caer de pie, aturdido, ya no tenía joroba.

Al día siguiente, Ivonig se encontró con el otro sastre, Fanch. Cuando lo vio, se frotó los ojos varias veces.

-¡No es posible! ¿Eres tú, Ivonig?

-Como puedes ver, soy yo.

-¡Vaya! Has crecido mucho, de golpe, un palmo. ¿Y qué hiciste con tu joroba?

- ¿Mi joroba? ¿Qué joroba? Puedes ver que no tengo ningún bulto. No soy un jorobado feo como tú, Fanch.

- Deja de burlarte de ti mismo. Ya no tienes joroba, pero ayer tenías una.

Ivonig contó lo que le había pasado.

Satordellik!* Fanch se dijo: "Tengo que ir a pasear por el páramo la próxima noche".

Pero no seré tan tonto como el pobre Ivonig: me llevaré la bolsa llena de oro.

Por la noche vio a los korrigans bailando en ronda. El avanzó audazmente hacia ellos.

"Ven a bailar con nosotros", le gritaron.

Entró en el círculo y cantó con ellos.

¡Dilun, dimeurz, dimerc'her, diriaou ha difriday!

Pero pronto se cansó de dar vueltas y les preguntó:

-¿No conocéis el resto?

-¿Qué sigue? No conocemos la continuación... ¿tú sí?

-Perfectamente.

-¡Oh! Dínoslo entonces. ¡Dilo rápido!

-Pues escucha:

Dilun, dimeurz, dimerc'her, diriaou ha digwener, ha disadorn ha disul (Y sábado y domingo)

Los korrigans hicieron pucheros:

-No es tan bonito- dijo uno.

-No tiene sentido- agregó otro.

-Antes era mucho mejor- añade un tercero.

Pero su líder intervino:

-No importa, hay que tener en cuenta la intención.

Recompensamos a Ivonig, ofreciéndole la posibilidad de elegir entre la riqueza y la belleza.

Debemos ofrecer esta misma recompensa a nuestro invitado.

Ivonig dejó la bolsa de oro.

"¿Cuál será tu elección?"

-Elijo lo que Ivonig ha dejado.

Los enanos se abalanzaron sobre él y lo lanzaron al aire. Hicieron piruetas y se lo pasaron de uno a otro. Cuando volvió a caer de pie, aturdido, tenía dos jorobas, la suya y la de Ivonig.

Kenavo

Una curiosidad lingüística

La toponimia (del griego antiguo: **τόπος** / *tópos* "lugar" y **ὄνομα** / *ónoma* "nombre") es una disciplina lingüística que estudia los topónimos, es decir, los nombres propios que designan un lugar.

San Gwenno: Es el nombre de un pueblo. En Bretaña hay muchos santos con nombres diferentes. Estos santos bretones fundaron numerosas ciudades y monasterios. Santos por la vox populi es decir, elegidos santos por "la voz del pueblo" no reconocidos como tales por la Iglesia en el sentido canónico del término.

En bretaña los nombres de los lugares son a veces los santos (Santo Briec, Santo Malo) y a veces en el campo los lugares llevan el prefijo KER.

KER: casa

MOR: mar

Kermor significa la casa del mar

Actividades

52

Misión: Encuentra algunos topónimos especiales en tu región. ¿Tienen un significado particular?

Páramo: Los páramos son tierras pobres, no cultivadas, con una vegetación característica de brezos, tojos y gramíneas. Tierra pobre, pero esencial para el ecosistema de la zona.

Misión: En tu idioma, ¿hay formas bonitas de renombrar a las personas? ¿de cambiar los nombres de pila de tus amigos? ¿de tu familia?

En bretón, el sufijo -ig- añade una nota de familiaridad, o una forma de atenuación (una cosita) a la palabra que completa.

Ejemplo:

Anne: Anna - pequeña Anne = Annaig

Jean: Yann - pequeña Jean = Yannig

Ivon - pequeño Yvon = Ivonig

chico: paotr - pequeño chico = paotrig

chica: merc'h - pequeña chica = merc'hig

papa: tad - pequeño papa = tadig

mama: mamm - pequeña mama = mammig

Misión: ¿Conoces las características específicas del paisaje en el que vives?
El menhir: "Menhir" es una palabra derivada del bretón maen, que significa "piedra", y hir, que significa "largo". Esta palabra ha sido adoptada en muchas lenguas.

Misión: ¿Hay monumentos al pasado en su región?
Korrigan: El korrigan es una criatura legendaria de Bretaña, comparable a un duende. Benévolo o malévolo según el caso, puede ser extremadamente generoso, pero también es capaz de una horrible venganza.

Misión: ¿Hay algún personaje extraño en los cuentos infantiles de tu región o lengua?

Misión: recopilar los nombres de la semana: encontrar traducciones para los días de la semana en su propio idioma y en otros idiomas.

Días de la semana. Tabla en francés/inglés/español/italiano/griego/bretón.

Español	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
Bretón							
Italiano							
Griego							
Francés							



Misión: Recopilar expresiones relacionadas con el miedo:

- En francés:
- Il n'en menait pas large: No sabía qué hacer
 - Avoir la trouille: Tener miedo
 - Avoir une peur bleue: Tener miedo azul
 - C'est flippant ou flipper: estar flipando
 - Avoir la chair de poule: Tener carne de gallina
 - Être froussard/e: Tener miedo

Misión: Reúne las palabrotas que expresan despecho en los siguientes idiomas:

Satordellik!*/ saperlipopette/non de non/tonnerre de Brest/ = caramba

Pulcinella

Pulcinella era el títere más inquieto de todo el teatro antiguo. Siempre estaba protestando, bien porque a la hora del juego hubiera preferido salir a pasear, bien porque el titiritero le asignaba un papel cómico, mientras que él hubiera preferido uno dramático.

Un día de estos", le confió a Arlequín, "cortaré la cuerda". Y así lo hizo, pero no durante el día. Una noche consiguió hacerse con unas tijeras olvidadas por el titiritero, cortó uno a uno los hilos que le ataban la cabeza, las manos y los pies, y propuso a Arlequín: - Ven conmigo. Arlequín no quería separarse de Columbine, pero Pulcinella no tenía ninguna intención de llevarse consigo a esa pequeña pícara, que le había gastado cien mil bromas en el teatro. Iré solo", decidió.

Se arrojó valientemente al suelo y salió con las piernas al hombro. "Qué belleza", pensó mientras corría, "no estar tirado por todos lados por esos malditos cables. Qué belleza poner el pie justo donde quieres. El mundo, para una marioneta solitaria, es grande y terrible, y está habitado, sobre todo de noche, por gatos feroces, dispuestos a confundir cualquier cosa que se escape con un ratón al que cazar. Pulcinella consiguió convencer a los gatos de que se trataba de un artista de verdad, pero en cualquier caso se refugió en un jardín, se agazapó contra un muro bajo y se quedó dormido.

Al amanecer se despertó con hambre. Pero a su alrededor, hasta donde alcanzaba la vista, no había más que claveles, tulipanes, zinnias y hortensias. "Paciencia", se dijo Punchinello, y cogiendo un clavel empezó a mordisquear sus pétalos con cierta timidez. No era como comerse un filete a la plancha o un filete de perca: las flores tienen mucha fragancia y poco sabor. Pero a Pulcinella aquello le pareció el sabor de la libertad, y al segundo bocado estaba seguro de que nunca había probado comida más deliciosa. Decidió quedarse en aquel jardín para siempre, y así lo hizo. Dormía al abrigo de un gran magnolio cuyas resistentes hojas no temían ni a la lluvia ni al granizo, y se alimentaba de flores: hoy un clavel, mañana una rosa. Pulcinella soñaba con montañas de espaguetis y llanuras de mozzarella, pero no se rendía.



Se había vuelto seco, pero tan fragante que a veces las abejas se posaban en él para chuparle el néctar, y se apartaban decepcionadas sólo después de intentar en vano hundir su aguijón en su cabeza de madera. Llegó el invierno, el jardín marchito esperó las primeras nieves, y al pobre títere no le quedó nada que comer. Hubiera podido reanudar su viaje: sus pobres patas de madera no le habrían llevado muy lejos. Paciencia", se dijo Pulcinella, "moriré aquí. No es mal sitio para morir.

Además, moriré libre: ya nadie podrá atarme una cuerda a la cabeza para obligarme a decir sí o no". Las primeras nieves lo sepultaron bajo un suave manto blanco. En primavera, en ese mismo lugar, creció un clavel. Bajo tierra, tranquilo y feliz, Punchinello pensó: 'He aquí que me ha crecido una flor en la cabeza. ¿Hay alguien más feliz que yo?'. Pero no estaba muerto, porque las marionetas de madera no pueden morir. Sigue ahí abajo y nadie lo sabe. Si eres tú quien lo encuentra, no le ates un hilo a la cabeza: a los reyes y reinas del teatrillo no les importa ese hilo, pero él no puede sufrirlo.

Curiosidades

Curiosidad 1: LA TRADICIÓN DE LAS MARIONETAS EN ITALIA.

El teatro de marionetas y títeres representa una de las mayores tradiciones culturales de Italia: reúne las experiencias de la Commedia dell'Arte, las aportaciones de la ópera, los dramas románticos y el ballet, hasta los experimentos teatrales de los tiempos modernos. Las marionetas tienen orígenes muy antiguos: como imágenes sagradas, proceden del antiguo Egipto y de la India, en marfil y madera. En Italia, las verdaderas marionetas nacieron en Venecia, como figurillas animadas que reproducían en miniatura grandes estatuas de madera -llamadas «Marione»- llevadas en procesión por el pueblo en recuerdo del rescate de unas jóvenes novias venecianas secuestradas por piratas en 944. Durante el Renacimiento, gracias al interés de muchos artistas, vagabundos y eruditos, estas figurillas se perfeccionaron y, junto con los títeres, fueron utilizadas a menudo por los vendedores ambulantes como forma de publicidad para atraer la atención de los clientes y formar corrillos en torno a las mercancías.

En el siglo XVII, los títeres y las marionetas se convirtieron en objeto de representaciones reales. La marioneta reproduce la figura humana completa, mientras que el títere aparece de medio cuerpo y se anima desde abajo.

Los títeres se dirigen tanto al público popular como al culto, reproduciendo en miniatura los repertorios de los grandes teatros y representando los canovacci de la Commedia dell’Arte y las operetas. Muchas máscaras de la Commedia dell’Arte han entrado como protagonistas en teatros de marionetas y títeres; las más conocidas son Arlecchino, Brighella, Colombina, Pantalone e Pulcinella.

Tras la Revolución Francesa, nacieron en Europa, pero sobre todo en Italia, nuevas máscaras «sin máscara», de carácter regional, como Gianduja, Gioppino, Sandrone y muchas compañías de teatro

Mención aparte merece la popularísima Opra di pupi siciliana, basada en el repertorio heroico caballeresco.

La técnica de la marioneta - difiere según el material del que estén hechos los hilos que guían al personaje («figura») de hierro o refe; pero la base del movimiento o «manejo» es un mango de madera o hierro, en forma de crucifijo o de pequeño avión, que el titiritero sujeta con una mano, mientras con la otra toca, agita, afloja o tira de los hilos que permiten el movimiento «humano» de la marioneta. El titiritero se sitúa en un balcón o puente de madera. La estructura del títere (normalmente con cabeza articulada y extremidades de madera y cuerpo de tela acolchada) varía en función del material utilizado y de su mayor o menor movilidad y agilidad (marionetas, guerreros, acróbatas, ángeles y demonios, apariciones fantásticas, etc.).



Curiosidad 2: SIGNIFICADO DE LAS FLORES DEL CUENTO.

MAGNOLIA	GAROFANI	TULIPANI	ZINNIE	ORTENSIE
Fidelidad, Pureza, Perseverancia y Dignidad	Virtud Pasión y romance,	Amor (incluso cuando se acaba) Inocencia	Simplicidad, Autenticidad	Nuevo amor, Gratitud, Admiración y armonía.

Características de los personajes:

PULCINELLA: Es la máscara más representativa de Nápoles y uno de los posibles significados de su nombre es 'pollito', quizás por su nariz en forma de pico y su voz. Tiene una máscara negra y abultada con ojos pequeños que le cubre la mitad de la cara y hace resaltar su enorme nariz ganchuda. Pulcinella, al igual que los criados, viste un gran blusón blanco y pantalones sueltos y caídos. Tiene un carácter alegre, es espontáneo y crédulo, perezoso y holgazán pero capaz de aguantar y adaptarse a todas las situaciones de la vida. Pulcinella cambia constantemente de opinión y no puede mantener la boca cerrada, hasta el punto de que aún hoy se dice que «el secreto de Punchinello es un secreto que... todo el mundo conoce». En Pulcinella hay una gran vitalidad, pero también una gran tristeza; su única alegría es comer y todas sus acciones van encaminadas a ganarse un buen plato de espaguetis; pero incluso cuando quiere hacer trampas, siempre acaba siendo engañado.



ARLECCHINO: Arlecchino es una figura compleja porque es el resultado de la confluencia de distintas tradiciones europeas. La máscara es de cuero oscuro, con una gran protuberancia en la frente -un rastro de cuerno de animal-, cejas gruesas y mandíbulas muy pronunciadas. Las calzas originales, todas remendadas, se convirtieron con el tiempo en un traje elegante y colorido, con un sombrero de dos puntas y el infaltable «batocio», o palo utilizado antiguamente para remover la polenta. Arlequín, personaje gracioso e ingenioso, «piensa en una cosa y hace cien» para saciar el hambre eterna que le aflige. Nació como un pobre criado, históricamente bastante infiel a su amo, que a menudo se convierte en el blanco de bromas, travesuras y estafas. Rico en imaginación, también es vivaz, simpático e irreverente aunque desafortunado y a veces gracioso. Siempre codicioso, inventa todo tipo de cosas para

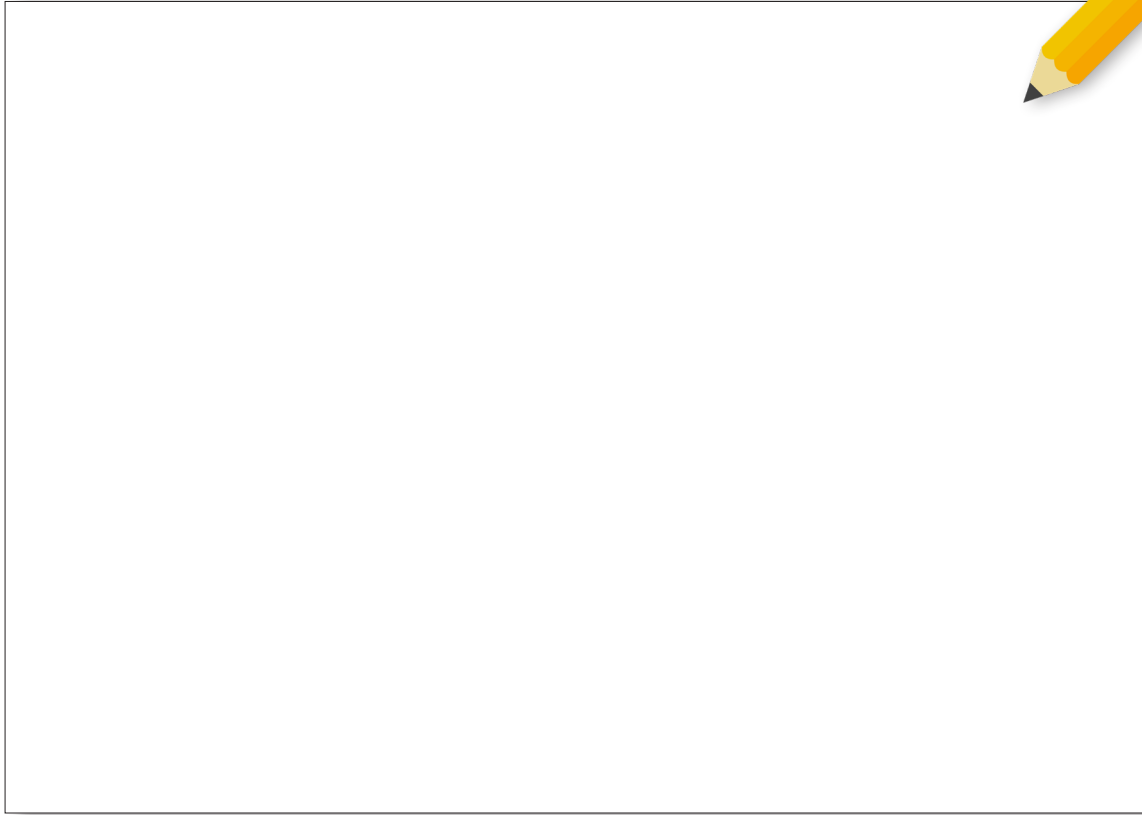
poder comer. Suele expresarse con un lenguaje chusco y dialectal y es conocido por su agilidad.

COLOMBINA: Colombina es la única máscara femenina que triunfa porque es grácil, versátil y llena de brío. Su nombre aparece por primera vez a principios del siglo XVII y a veces en la Commedia se transforma en Corallina, Pasquetta, Ricciolina y Arlecchina hasta la famosa Mirandolina de la Locandiera de Goldoni. Colombina está dispuesta a combinar truco tras truco para hacer feliz a su dama, Rosaura o Isabella, a la que tiene mucho cariño y devoción. Colombina personifica el tipo cómico de la criada guapa. Seductora, astuta, vivaz, es el perfecto reflejo femenino de Arlequín. Por eso es siempre la Amada de Arlequín. En las representaciones, suele ser el objeto de atención de su amo Pantalone, provocando los celos de Arlequín. Colombina se ha dado cuenta de que, en un mundo en el que las reglas las ponen los hombres, para imponerse, una sirvienta no tiene más remedio que sacar partido de su belleza y actuar con astucia sin dejarse intimidar por nadie.



Actividades

1. Basado en la descripción, dibuja tu marioneta favorita de entre estas:



59

2. Nombre de las flores en los diferentes idiomas

Italiano	Magnolia	Garofani	Tulipani	Zinnie	Ortensie
Español	Magnolia	Claveles	Tulipanes	Zinnias	Hortensias
Francés	Magnolia	Oeillets	Tulipes	Zinnia	Hortensias
Griego	Μανόλια	Γαρίφαλα	Τουλίπες	ζίννιες	Ορτανσίες

Este Manual es el resultado del proyecto europeo EL PODER DEL FILANDÓN. Este proyecto ha sido cofinanciado por la Unión Europea a través del Programa Erasmus Plus.

Con este proyecto hemos desarrollado un trabajo en red entre organizaciones que trabajan en el ámbito de la juventud desde la educación no formal en Grecia, Italia, Francia y España. A través de este trabajo en red hemos tratado de reforzar el impulso de la participación inclusiva y el desarrollo de competencias a través de la lectura. El objetivo principal ha sido promover la lectura como herramienta educativa de inclusión social y de desarrollo personal y colectivo.

Pretendemos que este Manual sea una herramienta útil para la promoción de la lectura en la infancia y juventud y para el intercambio de buenas prácticas. El Manual cuenta con actividades prácticas, cuentos para la promoción de la diversidad lingüística y buenas prácticas relacionadas con los libros y la lectura de 4 países diferentes.

Hemos diseñado un Manifiesto de la Lectura que pretende poner en valor los beneficios de la lectura y de los libros.

Además con este material didáctico queremos promover el Pacto por la Lectura elaborado por las 4 organizaciones con el objetivo de que más organizaciones y entidades relacionadas con la educación, la lectura y los libros de adhieran a él y de este modo se vaya promoviendo la necesidad de crear un Pacto Europeo por la Lectura.

El proyecto EL PODER DEL FILANDÓN ha sido coordinado por la Asociación Auryn de León (España) en cooperación con las organizaciones United Societies of Balkans (Greece), Assoziacione Link (Italia) y Puglia a la Breizh (Francia).



**Co-funded by
the European Union**

