Programa CUENTAN presenta:

ABRECUENTOS

Historias universales

Los acertijos del vampiro

Metodología Abre Mundos

FUNDACIÓN WILLIAMS

Las y los invitamos a escuchar el cuento "Los acertijos del Vampiro", una historia maravillosa que vino viajando a través del tiempo y el espacio desde Asia. Esta versión fue adaptada, narrada y grabada con celulares, por el equipo CUENTAN, durante la cuarentena.

https://bit.ly/3daFYx1

Las sugerencias para pensar y crear, que aquí compartimos, fueron desarrolladas para entrenar la creatividad, la reflexión y el aprendizaje múltiple de chicos y chicas de todas las edades.

Índice:

Cuento : Los acertijos del Vampiro 3

Sugerencias para pensar, inventar y jugar a partir del cuento: 7

- Juego de la aldea
- La historia de ella
- Juego del ¿Para qué sirve?
- Noticias, crónicas y soluciones
- Poema

En algún lugar nada distante de aquí existía una aldea muy próspera, donde la vida transcurría tranquila para las personas que la habitaban. Su joven gobernante, aplicaba las leyes con justicia y era un buen administrador. Las personas tenían tiempo para pasear, encontrarse en la plaza, conversar, jugar, compartir, cantar y contar historias.

Todo iba bastante bien, se respiraba una cálida armonía, hasta que un día, en el centro de la plaza apareció un anuncio alarmante:

"Se necesita urgente una persona valiente que ni a pie ni a caballo se presente,
que sea lo contrario de testarudo y venga ni vestido ni desnudo,
también es importante que al llegar hable sin quedarse afuera ni tampoco entrar.
Si no aparece alguien con estas condiciones seremos destruídos sin opciones."

La gente del pueblo se arremolinaba junto al cartel sin saber qué hacer.

-¿Será algún tipo de broma? -se preguntaban confundidos.

Pero como el anuncio tenía el sello real, comenzaron a releer el extraño acertijo pensando más seriamente en el asunto.

Algunos no entendían, otros desistían y se retiraban. Hasta que una joven se paró frente al anuncio, y después de leerlo cuidadosamente varias veces dijo tener la solución.

La muchacha, era la hija de un carbonero, y a pesar de los ruegos de su padre por convencerla de quedarse, la joven decidió partir rumbo a la sede de gobierno, segura de que podría resolver la situación.

Primero buscó una cabra y le ató una madera a modo de trineo, para remolcarse. Luego se protegió el cuerpo con una red, que la cubría pero no la vestía, y así fue hasta el palacio. Cuando llegó, se ubicó en el umbral de la puerta y desde allí solicitó una audiencia con el mandatario.

-No he venido ni a pie, ni a caballo; no me encuentro vestida ni desnuda, y no estoy ni afuera ni adentro. ¡Reúno pues los requisitos para resolver el problema!

El gobernante comprobó que estaba la joven en lo cierto, y una vez solos, le contó que un terrible vampiro había aparecido en las inmediaciones del valle. Se trataba de una bestia destructiva que se alimentaba con carne humana y pretendía comerse a la población, pero que había prometido que se marcharía si le daban las respuestas correctas a tres acertijos. Los espías del gobierno le habían escuchado murmurar en sueños que solo una persona que se presentase de esa manera sería capaz de descifrar las soluciones.
-¿Cuáles son esos acertijos? -preguntó la muchacha. ¡Trataré de dar lo mejor de mí!
-Escucha con atención -contestó el gobernante. El primero es:

¿Cuántas estrellas hay en el cielo?

La joven dudó un momento y luego sonrió:
-Tengo una respuesta que lo va a dejar sin palabras. Dile a esa bestia sin imaginación que en el cielo hay tantas estrellas como pelos hay en la cabeza de un vampiro y si no te cree que lo compruebe arrancándolos uno por uno de su cabeza para contarlos.
Al gobernador le pareció una muy buena respuesta y agregó:
-El segundo acertijo es el siguiente:

¿Qué distancia hay desde aquí hasta el fin del mundo?

La muchacha esta vez dio una sonora carcajada:
-Pero, ¡por favor! ¡Ese es muy fácil! La distancia de aquí al fin del mundo es la misma que del fin del mundo hasta aquí.
-¡Bien! -afirmó el gobernante- Ahora te revelaré el último:

¿Qué altura tiene el cielo?

Ella le lanzó una aguda mirada y le respondió con seguridad:
-La altura del cielo, es la misma que alcanza un vampiro

al patearse a sí mismo; y si no está satisfecho que lo intente y se dé una buena auto-patada.
El gobernador no pudo menos que reír frente a tan ingeniosa respuesta. Luego cenaron juntos y la joven fue alojada en una habitación del palacio.

Durante la noche, cuando el mandatario dormía en sus aposentos, las ventanas se abrieron con violencia y un viento helado sopló apagando las velas. Una sombra oscura invadió la habitación y despertó al hombre elevándolo de la cama casi hasta el techo.
- ¿Tienes mis respuestas, infeliz? -vociferó el vampiro con voz de trueno.
- Sí, sí, aquí las tengo -dijo el gobernador, y pasó a leerle las respuestas de la muchacha. Al escucharlas, la bestia tembló de rabia y las paredes del castillo se estremecieron.
- Son irrefutables- gritó enojado. -¡No sé cómo hiciste para conseguirlas! Le daré un día más de vida a tu estúpido pueblo, pero pasado mañana acabaré con todos.
Entonces el gobernador pensó rápidamente y le dijo:
-Es evidente que nuestro fin está próximo, así que nada tienes que perder si me dices, sólo por curiosidad, cuál sería la forma de destruirte, si es que fuera posible.
- Cómo es imposible te lo diré, igualmente voy a comerme a todos. A mí no se me puede destruir como la gente piensa: con ajos o con la luz del sol. Tampoco me mata el fuego, ni el agua, ni el aire ni piedra ni metal. Sólo podría destruirme alguien que no fuera ni hombre ni bestia; que se presentase ante mí, ni de día ni noche, estando sin comer ni ayunar y que me dé un regalo que no sea regalo. Pero nada de eso está al alcance de las mentes simples de tu pueblo.
Y diciendo esto desapareció.

Allí mismo, aún en medio de la noche, el gobernante despertó a la muchacha para contarle su tenebroso encuentro. Ella, confiada y serena le dijo que descansara y que no se preocupara porque al amanecer, con los primeros rayos de luz, obtendría las respuestas.

Al día siguiente la joven se preparó, esperó la hora del crepúsculo y se dirigió hasta la caverna del vampiro.
- Sal de ahí bestia maloliente -le gritó al llegar.
- ¿Quién se atreve a venir a mi caverna a estas horas?
- Yo, una mujer, ni hombre ni bestia -dijo la muchacha. -He venido en este preciso momento que no es de día ni de noche y mastico una corteza de árbol, porque no estoy comiendo ni ayunando. Además, toma, te he traído un regalo -y le acercó una caja.
El vampiro inmediatamente la agarró y la abrió… de adentro salió volando un pájaro, que rápidamente se perdió en el cielo.
- Un regalo que no es regalo -dijo ella con una sonrisa.
El vampiro entonces tembló de los nervios, y al verse burlado por la joven, se puso tan furioso que comenzó a hincharse de rabia. Y así fue que se hinchó y se hinchó y se hinchó hasta que… ¡explotó como un globo!, provocando un estruendo fuertísimo.

En ese momento el gobernante llegó corriendo a buscar a la muchacha.
Cuando observó a su alrededor y comprobó lo que había sucedido, la abrazó fuertemente y ambos bailotearon, rieron y se volvieron a abrazar con gran alegría.
Al regresar él la miró a los ojos y le dijo:
- Ya que has sido tan valiente y sagaz. ¿Será que podrás resolver un último enigma?
- ¿Cuál? –preguntó ella.
- ¿Qué es lo que estoy pensando ahora? –dijo él.
La joven le devolvió la mirada y con una sonrisa respondió:
- Estás pensando que soy tan inteligente y encantadora que te querés casar conmigo.

Y como nuevamente era la respuesta correcta, los dos se unieron y vivieron una larga vida de armonía y felicidad.

SUGERENCIAS PARA PENSAR, INVENTAR Y JUGAR A PARTIR DEL CUENTO

›››››En el cuento “Los acertijos del Vampiro” hay varios **personajes**:

_____

›››››Algunos **elementos** importantes:

_____

›››››**Lugares** donde suceden las diferentes escenas:

_____

›››››Y muchos **acertijos**.

Probemos algunos juegos a partir de lo que más nos llamó la atención de esta historia

JUEGO DE LA ALDEA

a- Escribí en papelitos cosas que la gente pueda tener en **la aldea del cuento:** pasatiempos, lugares para jugar, teatros, estaciones de lanzamiento de cohetes, escuelas diferentes, boliches bailables para abuelitos, desayunos en la calle para todo el mundo, lugares para inventar, bibliotecas fantásticas...

b- Elegí tres papelitos al azar y escribí un relato que cuente sobre la forma de vida de la gente de la aldea que te imaginaste.

››››› Opción para meticulosos: Dibujar la aldea con todos sus detalles

LA HISTORIA DE ELLA

- Qué características tiene **la joven** que salva al pueblo

Ella es: _____

_____

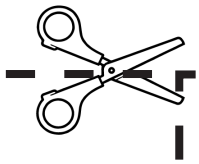
_____

¿Cómo sería un día cualquiera en la vida de la muchacha?
Te animás a contarlo como si estuviéramos leyendo su diario íntimo.

JUEGO DEL ¿PARA QUÉ SIRVE?

a- Recortá 8 papelitos.

b- En 4 de los papelitos escribí preguntas relacionadas al cuento:



¿Para qué sirve un acertijo?

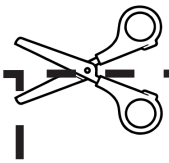
¿Para qué sirve una auto-patada?

¿Para qué sirve un regalo que no es regalo?

¿Para qué sirve pedir ayuda?

...o las preguntas que se te ocurran a vos.

c- En los otros 4 papelitos que quedan, respondé cada pregunta según tu criterio.



d- Se mezclan por un lado las preguntas, por el otro las respuestas, y se extrae al azar una pregunta y una respuesta.

Descubrirás que del par de preguntas y respuestas resultan cosas muy divertidas desde donde podés inventar tu propia historia. ¡Ahora la podés escribir!

Noticias, crónicas y soluciones

Como si fueras un periodista, relatá una situación parecida a la del cuento, donde las personas del pueblo consigan resolverla juntas.

Ideas: Puede ser una gran tormenta, una sequía, la contaminación del agua, una pandemia...

››››› ¿Cómo la contarías si fuera una crónica para un diario?
››››› ¿Y si fuera para transmitirla por la radio?
Grabá un audio por Whatsapp y mandálo a tu grupo.
Con todos los audios juntos se puede hacer un programa de noticias, crónicas y soluciones.

Poema

Después de la aventura vivida por los personajes del cuento "Los acertijos del vampiro", imaginemos que el gobernador enamorado le recitó a la joven un poema escrito por Luis María Pescetti (escritor argentino):

Te miro

Te miro, te miro, te miro

Cómo te quiero

Y me canso de mirarte
cómo que no?
solo un momento...

y luego te miro, te miro, te miro

Te miro te miro
cómo te quiero!

››››› Escribí un poema que exprese lo que te agrada escuchar cuando estás en silencio:

1- Prestá atención a los sonidos que te parezcan bellos.
2- Podés hacer un inventario de sonidos especiales (una lista con los que se escuchan desde tu casa. Por ejemplo: canto de gorriones, una radio a lo lejos, la voz de mi hermanito bebé cuando dice mi nombre, etc.).
3- Los acomodás en el papel y ya tenés tu propio poema. ¿Cómo quedó?