



# CiberEduca.com

Psicólogos y pedagogos al servicio de la educación

[www.cibereduca.com](http://www.cibereduca.com)



**V Congreso Internacional Virtual de Educación  
7-27 de Febrero de 2005**

## **LOS JUEGOS MOTÓRICOS AMBIENTADOS EN LOS CUENTOS CLÁSICOS**

Antonia Cascales Martínez [acam74@hotmail.com](mailto:acam74@hotmail.com)

José Maria González Alarcón [chemaya@ono.com](mailto:chemaya@ono.com)

Paloma Rodríguez [chemaya@terra.es](mailto:chemaya@terra.es)

## RESUMEN:

Esta ponencia recoge una experiencia didáctica que hemos elaborado y puesto en práctica en nuestros centros y que ha permitido integrar los cuentos populares dentro del trabajo del aula, mediante el desarrollo de juegos motóricos basados en los argumentos de esos cuentos, y con los que los alumnos han vivenciado esos cuentos poniéndolos en práctica, sintiéndose protagonistas, pudiendo tomar decisiones sobre la marcha, dejando volar su imaginación, dando diferentes respuestas a situaciones que va surgiendo durante el juego y en definitiva materializar en una conducta motriz un pensamiento agradable como es el de imaginar como sucede un cuento.

Lo más destacable que a nuestro juicio nos ofrece esta experiencia como docentes es que nos ha permitido interrelacionar áreas de conocimiento en principio tan dispares como Lengua, Educación Física, etc., alcanzado objetivos de diferentes áreas y buscando un tratamiento de los contenidos de forma eminentemente globalizada.

## INDICE

1.- JUSTIFICACIÓN.....	2
2.- OBJETIVOS.....	2
3.- CONTENIDOS.....	3
4.- EXPLICACIÓN DE LOS JUEGOS AMBIENTADOS DENTRO DEL CUENTO.....	5
▪ Cuento: “Caperucita Roja”; juego “Canción del Lobo” .....	5
▪ Cuento: “El pastor mentiroso”; juego “El pastor, el lobo y las ovejas” .....	5
▪ Cuento: “El pastor mentiroso”; juego: “El pastor mentiroso” .....	6
▪ Cuento: “El patito feo”; juego “Pato, pato, oca” .....	7
▪ Cuento: “El patito feo”; juego “Que viene mamá pato” .....	7
▪ Cuento: “Rapunzel”; juego “La reina” .....	8
▪ Cuento: “La rana que se convierte en príncipe”; juego “Las ranas venenosas” .....	8
▪ Texto: “Don Quijote de la Mancha”; juego “El Quijote y los molinos”. .....	10
▪ Ambientación para cualquier cuento; juego “cualquiera adaptado a edades” .....	10
5.- BIBLIOGRAFÍA	12
6.- ANEXOS.....	13
▪ Cuento: “Caperucita Roja” .....	13
▪ Cuento: “El pastor mentiroso” .....	14
▪ Cuento: “El patito feo” .....	15
▪ Cuento: “Rapunzel” .....	16
▪ Cuento: “La rana encantada” .....	18
▪ Texto: Capítulo VIII del Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha” .....	25

## LOS JUEGOS MOTÓRICOS AMBIENTADOS EN LOS CUENTOS CLÁSICOS:

### 1.- JUSTIFICACIÓN:

Desde el área de Educación Física las actividades realizadas se suelen fundamentar poco o nada en una base que no sea la del objetivo a tratar en sí. Nosotros buscamos actividades, juegos que tengan un argumento, una motivación que haga que los alumnos/as busquen un contenido, historia, en la que ambientarse, en la que puedan disfrutar y vivir, metiéndose tanto en el relato como si de verdad ellos mismos fueran “sanchos panzas, princesas u ogros...” teniendo pues, un motivo intrínseco al juego, el de luchar por conseguir un fin durante su desarrollo.

Lo que pretendemos es similar a los cuentos motóricos, en este caso son juegos tratados desde los cuentos populares. Dichos juegos son, algunos inventados y otros adaptados.

Desde el área de lengua, es importante para el alumno el conocimiento de los cuentos clásicos y el desarrollo del lenguaje oral, que se utiliza en dicho juegos, pues los cuentos quedan explicados por los alumnos/as e importante es la vivencia de esos cuentos a través del juego. En definitiva la combinación del juego con el cuento clásico, se hace casi perfecta para muchos otros objetivos a desarrollar en las áreas de Infantil y Primaria e incluso en el primer ciclo de Secundaria, y al alumno le reporta una serie de beneficios entre los que citamos:

- Desarrollo mental y físico al unísono.
- Relación social con el resto de alumnado desde el personaje que el alumno desarrolla.
- Motivación e interés por el juego.
- Etc.

### 2.- OBJETIVOS:

Los objetivos responde a los recogidos en la normativa actual y quedan explícitos en la justificación respondiendo al ¿por qué? de esta experiencia educativa, sin embargo pasamos a desarrollar el ¿para qué? de es estas actividades.

Por tanto, pretendemos:

- Conocer los cuentos clásicos a través del juego.
- Desarrollar los objetivos específicos del área de Educación Física a través del juego (saltos, desplazamientos...).
- Contribuir al desarrollo de los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria (*1.- Conocer y utilizar con corrección la lengua castellana, oralmente y por escrito, como lengua de comunicación y aprendizaje, y desarrollar el*

*hábito de la lectura como medio de enriquecimiento personal; 4.- Utilizar las diferentes formas de representación y expresión, iniciando el proceso de sensibilización estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las manifestaciones artísticas.)*

- Desarrollar los objetivos específicos del área de Lengua en la Educación Infantil.
- Desarrollar los objetivos específicos del área de Lengua en la Educación Primaria.
- Motivar al alumno mediante los cuentos y la integración de éste dentro del juego.
- Desarrollar la socialización del alumno mediante su vivenciación del personaje del cuento y en relación con los demás.

### 3.- CONTENIDOS:

NIVEL	CUENTO	JUEGO
Infantil a 6º Primaria	Caperucita Roja y el Lobo	Canción del lobo
Infantil a 4º Primaria	El pastor mentiroso	El pastor mentiroso
Infantil a 2º ESO	El pastor mentiroso	Pastor, lobo, ovejas.
Infantil a 2º ESO	El Patito Feo	Pato / Pato / Oca
Infantil a 2º Primaria	El Patito Feo	Que viene mama pato
4º Primaria a 2º ESO	Rapunzel	La reina
4º Primaria a 2º ESO	La rana encantada	Ranas venenosas con móvil.
2º y 3º Primaria	La rana encantada	Ranas venenosas sin móvil.
1º a 6º Primaria	Don Quijote	El Quijote y los Molinos.
4º Primaria a 2º ESO	Ambientación para cualquier cuento	Gusano y serpientes
		Enanos
		Enanos jugando al dominó
1º a 3º Primaria	Ambientación para cualquier cuento	Troncos que giran con el viento

#### 4.- EXPLICACIÓN DE LOS JUEGOS AMBIENTADOS DENTRO DEL CUENTO:

Cuento: “Caperucita Roja”  
Juego: “Canción del lobo”

##### Desarrollo:

- Ambientación del cuento:  
Jugando Caperucita roja en el bosque y paseando antes de llevar la cestita a la abuelita, juega con unos amigos que a su paso encuentra.
- Juego:  
Se canta una canción: ♪ “*Jugando al escondite, el lobo apareció / el búho cantando, el miedo nos quitó / ¿lobo estás ahí?*” ♪.  
Los niños/as se encuentra en círculo menos uno, que hace de lobo y se esconde detrás de un árbol, cuando cantan los niños/as en círculo y cuando terminan le preguntan al lobo “Lobo ¿estás ahí?”, el lobo puede contestar “¡SI!” (en tal caso saldrá corriendo a pillar a los compañeros) o puede contestar negativamente acompañado de una acción que esté realizando: (v.g: “¡NO, me estoy lavando los dientes!”) y los demás niños/as volverán a cantar la canción.  
Todos los niños/as pillados por el lobo se convierten en lobos y volvemos a cantar la canción en círculo.
- Materiales: no requiere ningún tipo de material.

Cuento: “El pastor mentiroso”  
Juego: “El pastor, el lobo y las ovejas”

##### Desarrollo:

- Ambientación del cuento:  
Se narra el cuento “El pastor mentiroso” y se explica que el juego será el desarrollo del cuento.
- Juego:  
Dos niños/as hacen de pastores y se coloca cada uno en un extremo de la pista. El niño/a que hace de lobo se queda en el medio de la pista, el resto de alumnos/as son ovejas situándose inicialmente en el extremo de la pista junto a un pastor. El otro pastor llama a las ovejas “*ovejitas, ovejitas venid con el pastor*” y las ovejas habrán de atravesar la pista. El lobo tratará de pillar a todas las ovejas que crucen el campo. La oveja pillada se convierte en lobo y se queda en el centro junto con todos los convertidos en lobos. El juego termina cuando queda una única oveja por pillar.

- Materiales: no requiere ningún tipo de material.

Cuento: “El pastor mentiroso” Juego: “El pastor mentiroso”
---

Desarrollo:

- Ambientación del cuento:  
Se narra el cuento “El pastor mentiroso” y se explica que el juego será el desarrollo del cuento.
- Juego:  
Se sitúa un lobo en un extremo de la pista (detrás de un árbol o de la portería).  
El resto de los alumnos/as son pastorcillos que juegan en corro, en su casita cantando ♪ “lalaralarita, estoy en mi casita” ♪. Un pastor aparte, en un lateral de la pista dice “¡Que viene el lobo, que viene el lobo!”, los demás en círculo responden “¡No es verdad, no es verdad!”. Por debajo de las manos de los compañeros, el pastor mentiroso trata de colarse, pero el resto lo impide bajando las manos. Cuando el pastor consigue meterse en casa, entonces si es cierto que el lobo sale corriendo a pillar a todos, mientras todos correrán tratando de escapar del lobo hasta que el profesor ordene parar. El primer pillado se convierte en lobo en la siguiente partida.
- Materiales: no requiere ningún tipo de material, es conveniente que dependiendo de la edad el tiempo de persecución sea controlado por el profesor.

Cuento: “El patito feo” Juego: “Pato, pato, oca”
---

Desarrollo:

- Ambientación del cuento:  
Se narra el cuento “El patito feo” y posteriormente se dice “los patitos juegan todos juntos, incluido el patito feo”
- Juego:

Todos sentados en círculo excepto uno que da vueltas alrededor del círculo tocando la cabeza a los compañeros y diciendo cada vez que toca una cabeza “pato”, pero cuando lo crea conveniente al tocar a uno de sus compañeros dirá la palabra clave “feo”, es en este momento cuando el niño sentado se incorporará intentando pillar al compañero que tocaba las cabezas. Si lo consigue el pillado va a la olla mientras todos corean “a la olla, a la olla, con cebolla y zanahoria” (sentándose en medio del círculo formado por sus compañeros a éste le salvará el siguiente compañero que escapa, tocándole la cabeza). Si no le pillaran, se sentará en lugar del compañero que le persigue y así se salvará. Para pasar por en medio del círculo, perseguidor y perseguido deberán pasar a la pata coja.

- Materiales: no requiere ningún tipo de material, es conveniente que dependiendo de la edad el tiempo de persecución sea controlado por el profesor.

Cuento: “El patito feo” Juego: “Que viene mama pato”
---

Desarrollo:

- Ambientación del cuento:  
Se narra el cuento “El patito feo” y posteriormente se dice: “los patitos con su hermanito feo y su mamá van cantando...”
- Juego:  
Se colocan todos los alumnos/as en fila y el/la maestro/a delante, todos agarrando al de delante por los hombros y se comienza a cantar la canción:  
*♫ “Que viene mama pato, ¡pachín! (todos simultáneamente dan un paso largo con el pie derecho), que viene mama pato, ¡pachín! (todos simultáneamente dan el paso largo con el pie izquierdo, que vienen los patitos ¡pachín, pachín, pachín! (todos a la vez dan unos cuantos pasos), mucho cuidado con lo que hacéis, a los patitos no piséis.)” ♪ Se repetirá todo pero cambiando pero en vez de agarrarse por los hombros se agarrarán por la cintura, caderas, rodillas y tobillos.*
- Materiales: no requiere ningún tipo de material.

Cuento: “Rapunzel” Juego: “La reina”
---

Desarrollo:

- Ambientación del cuento:  
Se narra el cuento “Rapunzel” y posteriormente se dice: vamos a salvar a Rapunzel.

- **Juego:**  
En la pista se divide a los alumnos/as en dos equipos.  
Terreno de juego: pista dividida en dos campos, con un área en cada mitad (pista fútbol sala o balonmano). Cada equipo permanece en una mitad menos la persona que elijan como rey o reina quién estará cautiva en el área del campo contrario. El juego consiste en atravesar el territorio enemigo sin que te pillen y e introducirte en el área contraria para darle la mano al rey o reina, y a continuación tratar de regresar junto al rey o reina de la mano al campo propio.

Reglas: además del rey o reina, dentro del área solo puede haber un jugador dándole la mano, el resto podrán ser apresados. Si en el intento de cruzar con el rey o reina el territorio enemigo uno de los dos es tocado, el rey o reina regresará a la cárcel y el compañero irá a una esquina determinada donde formará cadena con otros compañeros que hayan sido capturados.

Cualquier participante puede realizar una incursión en el territorio enemigo con el objeto de salvar a sus compañeros cautivos de la cadena, cosa que se consigue tocando a cualquier a de ellos que están formando una cadena unidos por las manos.

Gana el equipo que consigue traer antes a su rey o reina al propio campo.

- **Materiales:** no requiere ningún tipo de material, y como instalación es necesaria una pista polideportiva con una zona acotada en cada extremo (área de fútbol sala o balonmano).

<p>Cuento: “La rana encantada” Juego: “Las ranas venenosas”</p>
---

Desarrollo:

- **Ambientación del cuento:**  
Se narra el cuento “La rana que se convierte en príncipe” y posteriormente se les anima a jugar a esa historia.
- **Juego:**  
“Ranas venenosas con móvil”: En un terreno de juego delimitado (20m x 20 m) se lanza una pelota de plástico o de goma espuma, o bien un disco



volador de goma espuma. El jugador que lo coge no puede dar pasos con él y ha de intentar golpear con el móvil a otro jugador.

Si lo consigue, el jugador golpeado quedará en el suelo convertido en rana (es decir sentado). Para salvarlo habrá de esperar que accidentalmente algún móvil pasa por donde él se encuentra y pueda tocarlo. Si lo consigue tocar se vuelve a convertir en príncipe o princesa y puede seguir jugando como al principio.

“Ranas venenosas sin móvil”: es otra variante que sucede simplemente pillando. No necesitan móvil y se queda un jugador pillando todo el tiempo (puede ser un brujo o bruja), a todos los que toca los convierte en rana y estos a su vez irán convirtiendo en rana a cuantos pasen a su lado y puedan ser tocados. Gana el último jugador que queda sin ser convertido en rana.

- Materiales: campo acotado de 20 x 20 m y móvil blando (pelota de plástico, pelota de goma espuma, disco volador de goma espuma).

Cuento: “Don Quijote de la Mancha (adaptación)” Juego: “El Quijote y los molinos”
--

Desarrollo:

- Ambientación del cuento:  
Se narra una sinopsis de la novela “Don Quijote de la Mancha” más concretamente del capítulo VIII de los molinos y posteriormente se les anima a jugar a esa historia. Es conveniente adaptar el texto a un lenguaje mas comprensible y a la edad de los alumnos/as.
- Juego:  
Un niño actúa de Quijote y otro de Sancho. Deben pillar al resto, que son los molinos, pero ellos creen que son gigantes, por eso cuando van a pillarles el niño se para y dice “molinillo” a la vez que mueve los brazos en forma de aspas. Pero si no les da tiempo y son pillados, los niños/as se tumban y mueven las piernas (movimiento de bicicleta), haciendo que son molinos derribados.  
Variante: si alguno de los gigantes libres les toca las piernas, pueden seguir corriendo.
- Materiales: no requiere ningún tipo de material.

“Ambientación para cualquier cuento” Juego: “Cualquiera adaptado a la edad de los alumnos/as”
--

Desarrollo:

- Se narra un cuento, pero a diferencia de los demás juegos descritos anteriormente, será mientras se narra cuando iremos ambientándolo a modo de cuento motórico con una gran motivación por parte de los alumnos/as ya que la actividad jugada se basa en una historia que los alumnos/as conocen de antemano. Algunos ejemplos:
  - Actividad jugada “Gusanos y serpientes”: se agarran los tobillos y en filas se desplazan a cuatro patas. Una variante más compleja (cursos superiores) consiste en desplazarse situando los pies del alumno delante sobre los hombros del de atrás y solo pueden utilizar para desplazarse las manos.
  - Actividad jugada “Enanos”: agarrados en fila deben estar sentados en las rodillas del compañero de atrás, debiendo tratar de desplazarse.
  - Actividad jugada “Enanos jugando al dominó”: todos de pie unos junto a otros (hombro con hombro), el profesor el primero dice: “levantamos una mano, levantamos la otra mano, despacito nos agachamos para abajo”, cuando estén todos agachados el profesor da un golpe de cadera al alumno que tiene al lado y así caen todos por efecto dominó, (lógicamente solo la primera ejecución es la que sorprende a los alumnos/as).
  - Actividad jugada “Troncos que giran con el viento”: tumbados unos junto a otros hombro con hombro a modo de alfombra uno de ellos irá pasando sobre los demás por el efecto de girar todos hacia el mismo lado como si fuesen rodillos.
- Materiales: en principio ningún material, pero dependerá del cuento que estemos tratando de representar.

## **5.- BIBLIOGRAFIA**

- Jiménez, R. y Escudero, I. (1996). *Jugar y aprender: Educación Infantil y Educación Primaria*. Madrid. UNED
- Fernández, J. (1990). *Psicomotricidad y Creatividad*. Madrid. Bruño.
- De Puig, I. y Sàtiro, A. (2000). *Jugar a pensar*. Barcelona. EUMO

- **6.- ANEXOS**

### **CUENTO: CAPERUCITA ROJA**

Había una vez una niña muy bonita. Su madre le había hecho una capa roja y la muchachita la llevaba tan a menudo que todo el mundo la llamaba Caperucita Roja.

Un día, su madre le pidió que llevase unos pasteles a su abuela que vivía al otro lado del bosque, recomendándole que no se entretuviese por el camino, pues cruzar el bosque era muy peligroso, ya que siempre andaba acechando por allí el lobo.

Caperucita Roja recogió la cesta con los pasteles y se puso en camino. La niña tenía que atravesar el bosque para llegar a casa de la Abuelita, pero no le daba miedo porque allí siempre se encontraba con muchos amigos: los pájaros, las ardillas...

De repente vio al lobo, que era enorme, delante de ella.

- ¿A dónde vas, niña?- le preguntó el lobo con su voz ronca.

- A casa de mi Abuelita- le dijo Caperucita.

- No está lejos- pensó el lobo para sí, dándose media vuelta.

Caperucita puso su cesta en la hierba y se entretuvo cogiendo flores: - El lobo se ha ido - pensó-, no tengo nada que temer. La abuela se pondrá muy contenta cuando le lleve un hermoso ramo de flores además de los pasteles.

Mientras tanto, el lobo se fue a casa de la Abuelita, llamó suavemente a la puerta y la anciana le abrió pensando que era Caperucita. Un cazador que pasaba por allí había observado la llegada del lobo.

El lobo devoró a la Abuelita y se puso el gorro rosa de la desdichada, se metió en la cama y cerró los ojos. No tuvo que esperar mucho, pues Caperucita Roja llegó enseguida, toda contenta.

La niña se acercó a la cama y vio que su abuela estaba muy cambiada.

- Abuelita, abuelita, ¿qué ojos más grandes tienes!

- Son para verte mejor- dijo el lobo tratando de imitar la voz de la abuela.

- Abuelita, abuelita, ¿qué orejas más grandes tienes!

- Son para oírte mejor- siguió diciendo el lobo.

- Abuelita, abuelita, ¿qué dientes más grandes tienes!

- Son para...¿comerte mejooooor!- y diciendo esto, el lobo malvado se abalanzó sobre la niña y la devoró, lo mismo que había hecho con la abuelita.

Mientras tanto, el cazador se había quedado preocupado y creyendo adivinar las malas intenciones del lobo, decidió echar un vistazo a ver si todo iba bien en la casa de la Abuelita. Pidió ayuda a un segador y los dos juntos llegaron al lugar. Vieron la puerta de la casa abierta y al lobo tumbado en la cama, dormido de tan harto que estaba.

El cazador sacó su cuchillo y rajó el vientre del lobo. La Abuelita y Caperucita estaban allí, ¡vivas!.

Para castigar al lobo malo, el cazador le llenó el vientre de piedras y luego lo volvió a cerrar. Cuando el lobo despertó de su pesado sueño, sintió muchísima sed y se dirigió a un estanque próximo para beber. Como las piedras pesaban mucho, cayó en el estanque de cabeza y se ahogó.

En cuanto a Caperucita y su abuela, no sufrieron más que un gran susto, pero Caperucita Roja había aprendido la lección. Prometió a su Abuelita no hablar con ningún desconocido que se encontrara en el camino. De ahora en adelante, seguiría las juiciosas recomendaciones de su Abuelita y de su Mamá.

FIN

### **CUENTO: EL PASTOR MENTIROSO**

-¡Qué viene el lobo! ¡Socorro, a mí!...

Así gritaba Pascualín, que guardaba ovejas en el campo, por entretenerse.

Hacia él corrían los hombres con piedras, picos y palas, para sorprender al lobo y matarlo.

-Era una broma, decía entonces el pastorcillo. No hay lobo... Y se reía del susto de los hombres, que, cabizbajos, se volvían a sus labores.

Pasaron ocho días o más y el pastorcillo volvió a gritar:

-¡El lobo! ¡El lobo!... ¡Que viene el lobo!

Otra vez acudieron los hombres. Y otra vez se encontraron a Pascualín riendo, pues no había lobo.

Pasó más tiempo, y llegó de verdad el lobo. Gritó el muchacho: ¡Pastores, que viene el lobo! ¡El lobo, por favor, ayudadme!...

Le oyeron los labradores y pastores, pero no le hicieron caso; pensaron que era otra broma del pastorcillo:

-Puedes gritar cuanto gustes, dijeron, que a nosotros no nos engañas...

Y así, por mentiroso, Pascualín perdió su rebaño, devorado por el lobo.

FIN

## **CUENTO: EL PATITO FEO**

Como cada verano, a la Señora Pata le dio por empollar y todas sus amigas del corral estaban deseosas de ver a sus patitos, que siempre eran los más guapos de todos.

Llegó el día en que los patitos comenzaron a abrir los huevos poco a poco y todos se congregaron ante el nido para verles por primera vez.

Uno a uno fueron saliendo hasta seis preciosos patitos, cada uno acompañado por los gritos de alborozo de la Señora Pata y de sus amigas. Tan contentas estaban que tardaron un poco en darse cuenta de que un huevo, el más grande de los siete, aún no se había abierto.

Todos concentraron su atención en el huevo que permanecía intacto, incluso los patitos recién nacidos, esperando ver algún signo de movimiento.

Al poco, el huevo comenzó a romperse y de él salió un sonriente pato, más grande que sus hermanos, pero ¡oh, sorpresa!, muchísimo más feo y desgarrado que los otros seis...

La Señora Pata se moría de vergüenza por haber tenido un patito tan feísimo y le apartó con el ala mientras prestaba atención a los otros seis.

El patito se quedó tristísimo porque se empezó a dar cuenta de que allí no le querían...

Pasaron los días y su aspecto no mejoraba, al contrario, empeoraba, pues crecía muy rápido y era flacucho y desgarrado, además de bastante torpe el pobrecito.

Sus hermanos le jugaban pesadas bromas y se reían constantemente de él llamándole feo y torpe.

El patito decidió que debía buscar un lugar donde pudiese encontrar amigos que de verdad le quisieran a pesar de su desastroso aspecto y una mañana muy temprano, antes de que se levantase el granjero, huyó por un agujero del cercado.

Así llegó a otra granja, donde una vieja le recogió y el patito feo creyó que había encontrado un sitio donde por fin le querrían y cuidarían, pero se equivocó también, porque la vieja era mala y sólo quería que el pobre patito le sirviera de primer plato. También se fue de aquí corriendo.

Llegó el invierno y el patito feo casi se muere de hambre pues tuvo que buscar comida entre el hielo y la nieve y tuvo que huir de cazadores que pretendían dispararle.

Al fin llegó la primavera y el patito pasó por un estanque donde encontró las aves más bellas que jamás había visto hasta entonces. Eran elegantes, gráciles y se movían con tanta distinción que se sintió totalmente acomplejado porque él era muy torpe. De todas formas, como no tenía nada que perder se acercó a ellas y les preguntó si podía bañarse también.

Los cisnes, pues eran cisnes las aves que el patito vio en el estanque, le respondieron:

- ¡Claro que sí, eres uno de los nuestros!

A lo que el patito respondió:

-¡No os burléis de mí!. Ya sé que soy feo y desgarrado, pero no deberíais reír por eso...

- Mira tu reflejo en el estanque -le dijeron ellos- y verás cómo no te mentimos.

El patito se introdujo incrédulo en el agua transparente y lo que vio le dejó maravillado. ¡Durante el largo invierno se había transformado en un precioso cisne!. Aquel patito feo y desgarrado era ahora el cisne más blanco y elegante de todos cuantos había en el estanque.

Así fue como el patito feo se unió a los suyos y vivió feliz para siempre.

FIN

### **CUENTO: RAPUNZEL**

Había una vez una pareja que hacía mucho tiempo deseaba tener un bebé. Un día, la mujer sintió que su deseo ¡por fin! se iba a realizar. Su casa tenía una pequeña ventana en la parte de atrás, desde donde se podía ver un jardín lleno de flores hermosas y de toda clase de plantas. Estaba rodeado por una muralla alta y nadie se atrevía a entrar porque allí vivía una bruja.

Un día, mirando hacia el jardín, la mujer se fijó en un árbol cargadito de espléndidas manzanas que se veían tan frescas que ansiaba comerlas. Su deseo crecía día a día y como pensaba que nunca podría comerlas, comenzó a debilitarse, a perder peso y se puso enferma. Su marido, preocupado, decidió realizar los deseos de la mujer.

En la oscuridad de la noche el hombre cruzó la muralla y entró en el jardín de la bruja. Rápidamente cogió algunas de aquellas manzanas tan rojas y corrió a entregárselas a su esposa. Inmediatamente la mujer empezó a comerlas y a ponerse buena. Pero su deseo aumentó, y para mantenerla satisfecha, su marido decidió volver al huerto para recoger mas manzanas. Pero cuando saltó la pared, se encontró cara a cara con la bruja.

- "¿Eres tu el ladrón de mis manzanas?" dijo la bruja furiosa.

Temblando de miedo, el hombre explicó a la bruja que tubo que hacerlo para salvar la vida a su esposa. Entonces la bruja dijo:

- "Si es verdad lo que me has dicho, permitiré que recojas cuantas manzanas quieras, pero a cambio me tienes que dar el hijo que tu esposa va a tener. Yo seré su madre."

El hombre estaba tan aterrorizado que aceptó. Cuando su esposa dio a luz una pequeña niña, la bruja vino a su casa y se la llevó. Era hermosa y se llamaba Rapunzel. Cuando cumplió doce años, la bruja la encerró en una torre en medio de un cerrado bosque. La torre no tenía escaleras ni puertas, sólo una pequeña ventana en lo alto.

Cada vez que la bruja quería subir a lo alto de la torre, se paraba bajo la ventana y gritaba: "¡Rapunzel, Rapunzel, lanza tu trenza! Rapunzel tenía un abundante cabello largo, dorado como el sol. Siempre que escuchaba el llamado de la bruja se soltaba el cabello, lo ataba en trenzas y lo dejaba caer al piso. Entonces la bruja trepaba por la trenza y se subía hasta la ventana.

Un día un príncipe, que cabalgaba por el bosque, pasó por la torre y escuchó una canción tan gloriosa que se acercó para escuchar. Quien cantaba era Rapunzel. Atraído por tan melodiosa voz, el príncipe buscó entrar en la torre pero todo fue en vano. Sin embargo, la canción le había llegado tan profundo al corazón, que lo hizo regresar al bosque todos los días para escucharla.

Uno de esos días, vio a la bruja acercarse a los pies de la torre. El príncipe se escondió detrás de un árbol para observar y la escuchó decir: "¡Rapunzel! ¡Rapunzel!, ¡lanza tu trenza!" Rapunzel dejó caer su larga trenza y la bruja trepó hasta la ventana. Así, el príncipe supo como podría subir a la torre.

Al día siguiente al oscurecer, fue a la torre y llamó:

- "¡Rapunzel!, ¡Rapunzel!, "¡lanza tu trenza!"

El cabello de Rapunzel cayó de inmediato y el príncipe subió. Al principio Rapunzel se asustó, pero el príncipe le dijo gentilmente que la había escuchado cantar y que su dulce melodía le había robado el corazón. Entonces Rapunzel olvidó su temor. El príncipe le preguntó si le gustaría ser su esposa a lo cual accedió de inmediato y sin pensarlo mucho porque estaba enamorada del príncipe y porque estaba deseosa de salir del dominio de esa mala bruja que la tenía presa en aquel tenebroso castillo.

El príncipe la venía a visitar todas las noches y la bruja, que venía sólo durante el día, no sabía nada. Hasta que un día, cuando la bruja bajaba por la trenza oyó a Rapunzel decir que ella pesaba mas que el príncipe. La bruja reaccionó gritando: "Así que ¿has estado engañándome?" Furiosa, la bruja decidió cortar todo el cabello de Rapunzel, abandonándola en un lugar lejano para que viviera en soledad.

Al volver a la torre, la bruja se escondió detrás de un árbol hasta que vio llegar al príncipe y llamar a Rapunzel. Entonces enfurecida, la bruja salió del escondite y le dijo:

- "Has perdido a Rapunzel para siempre. Jamás volverás a verla".

El príncipe quedó desolado. Además, la bruja le aplicó un hechizo dejando ciego al príncipe. Incapacitado de volver a su castillo, el príncipe acabó viviendo durante muchos años en el bosque hasta que un día por casualidad llegó al solitario lugar donde vivía Rapunzel. Al escuchar la melodiosa voz, se dirigió hacia ella. Cuando estaba cerca, Rapunzel lo reconoció. Al verlo se volvió loca de alegría, pero se puso triste cuando se dio cuenta de su ceguera. Lo abrazó tiernamente y lloró. Sus lágrimas cayeron sobre los ojos del príncipe ciego y de inmediato los ojos de él se llenaron de luz y pudo volver a ver como antes. Entonces, felices por estar reunido con su amor, los dos se casaron y vivieron muy felices.

FIN

## **CUENTO: LA RANA ENCANTADA**

*Cuento popular ruso Versión castellana de Laura Canteros*

Había una vez un rey que tenía tres hijos. Cuando los príncipes se hicieron mayores, su padre los reunió y les dijo:



-Mis queridos hijos, quisiera que cada uno de ustedes se casara. Deseo tener nietos que endulcen mi vejez.

-Si es así, padre, danos tu bendición –le respondieron los príncipes-. ¿Con quién debemos casarnos?

-Cada uno tomará una flecha –les explicó el rey-. Saldrán al campo y dispararán. Allí donde caiga la flecha, encontrarán su suerte.

Los hijos hicieron una profunda reverencia ante el rey, tomaron cada uno una flecha, salieron al campo, tensaron sus arcos y dispararon.

La flecha del príncipe Nikolai, el hermano mayor, cayó en la mansión de un noble, cuya hija la encontró.

La flecha del príncipe Alexei, el segundo hermano, cayó en el patio de un rico mercader y la recogió una de sus hijas.

La flecha del hermano menor, el príncipe Iván, ascendió muy alto y se perdió de vista. El joven fue a buscarla y, luego de andar y andar sin descanso, llegó a un pantano. Allí, sobre una hoja de nenúfar, había una rana y a su lado estaba la flecha.

-Rana, ranita –pidió el príncipe-. Devuélveme mi flecha.

-Te la devolveré, si te casas conmigo- respondió la rana.

-¿Qué dices? ¿Acaso voy a casarme con una rana?

-Deberás casarte conmigo. Ésa es tu suerte.

El príncipe Iván se puso triste, pero comprendió que no tenía otra posibilidad. Tomó a la rana, guardó su flecha y volvió al palacio del rey.

Al día siguiente se celebraron las tres bodas: la del príncipe Nikolai con la hija del noble, la del príncipe Alexei con la hija del mercader y la del príncipe Iván con la ranita.

Poco después, el rey hizo llamar a los príncipes y les dijo:

-Quisiera conocer las habilidades de sus mujeres. Para mañana, cada una debe hacerme una camisa.

Los hijos se inclinaron ante el rey y fueron a transmitir la orden.

El príncipe Iván llegó a sus habitaciones muy acongojado. La ranita, que daba saltos por el piso, se detuvo frente a él.

-¿Por qué estás tan cabizbajo, príncipe Iván? –le preguntó-. ¿Qué pena oprime tu corazón?

-Mi padre ha ordenado que le hagas una camisa para mañana.

-No te preocupes, príncipe Iván. Acuéstate y duerme tranquilo, que mañana será otro día.

Cuando el príncipe Iván se durmió, la ranita saltó hasta una de las torres del palacio, se despojó de su piel y se convirtió en Basilisa la Sabia. Era tan bella que ni en los cuentos había otra igual.

Basilisa la Sabia aplaudió tres veces y llamó con voz melodiosa:

-¡Madrinas, nodrizas mías, no demoren ni un instante! Para mañana por la mañana debo tener una camisa, como la que usa mi padre, para entregar al rey.

Muy temprano, cuando el príncipe Iván se despertó, la ranita ya estaba saltando por la habitación. Sobre la mesa había una camisa envuelta en fino lienzo.

Lleno de alegría, el príncipe Iván fue a ver a su padre. El rey recibió los regalos de los tres hermanos.

El príncipe Nikolai desenvolvió la camisa que traía. Cuando el rey la vio, dijo:

-Esta camisa no es digna de un rey.

Luego desenvolvió la camisa el príncipe Alexei. El rey la vio y dijo:

-Esta camisa sólo sirve para ir al baño.

Llegó entonces el turno del príncipe Iván. La camisa que mostró al rey era una prenda de seda con bellos bordados en oro y plata.

-¡Esta camisa es para lucirla en las fiestas! –exclamó el rey al verla.

Los hermanos mayores se alejaron murmurando:

-Debemos tener cuidado con la mujer de Iván. No es una rana sino una bruja.

Unos días más tarde, el rey volvió a llamar a sus hijos y les pidió:

-Quiero que para mañana sus mujeres me horneen un pan. Me gustaría saber cuál de ellas cocina mejor.

El príncipe Iván regresó a sus habitaciones. Al ver su cara de tristeza, la ranita le preguntó:

-¿Qué pena te agobia, príncipe?

-El rey ha ordenado que le hornees un pan para mañana.

-No te preocupes, príncipe Iván. Acuéstate y duerme tranquilo, que mañana será otro día.

Mientras tanto, las mujeres de los hermanos mayores se burlaban de la rana y anticipaban que no podría cumplir la orden del rey. Sin embargo, enviaron a una vieja criada para que la espiese y les contara cómo horneaba el pan.

La ranita era muy perspicaz y se dio cuenta de que la estaban espionando. Por eso, preparó la masa y la echó por un agujero que había en lo alto del horno.

La criada corrió a contar lo que había visto y las mujeres de los príncipes hicieron exactamente lo que había hecho la ranita.

Un rato después, la ranita saltó hasta la torre del palacio, se convirtió en Basilisa la Sabia y aplaudió tres veces:

-¡Madrinas, nodrizas mías, no demoren ni un instante! Para mañana por la mañana debo tener un pan esponjoso y blanco como el que comía en casa de mi padre.

Cuando el príncipe Iván se despertó, el pan ya estaba sobre la mesa. Era una hogaza bordeada con arabescos y coronada por una ciudad con sus murallas.

El príncipe Iván se puso muy contento, envolvió cuidadosamente el pan y se lo llevó a su padre.

El rey puso cara de disgusto al ver los panes que traían los hermanos mayores. Sus mujeres habían vertido la masa en el lugar incorrecto del horno y el pan había quedado quemado y duro. El rey ordenó que se lo dieran a los cerdos.

Cuando el príncipe Iván le entregó su pan, el rey exclamó:

-¡Este pan es para comerlo en las fiestas!

Al día siguiente el rey decidió celebrar un banquete en el palacio. Los tres príncipes debían asistir con sus mujeres.

Una vez más el príncipe Iván regresó cabizbajo a sus habitaciones. La ranita interrumpió sus saltos y le preguntó:

-¿Qué pena te acongoja, príncipe Iván? ¿Acaso tu padre no ha sido cariñoso contigo?

-Ranita, ranita, ¿Cómo quieres que no esté apenado? Mi padre ha ordenado que vaya contigo al banquete. Dime, ¿crees que puedo mostrarte a los invitados?

-No te preocupes, príncipe Iván –le respondió la ranita-. Ve solo al banquete y yo te seguiré. Cuando oigas retumbar un trueno, no te asustes. Si alguien te pregunta algo, le dirás: “Es mi ranita que viene en una cajita”.

Así lo hizo el príncipe. Al verlo llegar solo, sus hermanos, cuyas mujeres lucían hermosos trajes y tocados elegantes, se burlaron de él.

-¿Por qué no ha venido tu mujer? Podrías haberla traído envuelta en un pañuelo –dijo el príncipe Nikolai.

-¡Para encontrar una belleza semejante habrás tenido que recorrer todos los pantanos! –agregó el príncipe Alexei.

El rey, sus hijos, las mujeres y los invitados se ubicaron en las engalanadas mesas y dio comienzo el banquete. De pronto, el sonido de un trueno estremeció a todos. El príncipe Iván los tranquilizó:

-No teman, queridos invitados, es mi ranita que viene en una cajita.

Ante la puerta del palacio real se detuvo un magnífico carruaje tirado por seis caballos blancos. De su interior descendió Basilisa la Sabia, vestida con un traje color de cielo cuajado de estrellas de plata. Sobre su pelo lucía la luna clara. Estaba tan bonita que no parecía real. El príncipe Iván le ofreció su brazo y juntos se dirigieron a ocupar su sitio en la mesa.

La comida transcurrió entre alegres bromas y exclamaciones de admiración por la belleza de la mujer del príncipe Iván. Basilisa bebió un sorbo de vino de su copa y echó el resto del contenido en su manga izquierda. Luego se sirvió un ala de cisne, comió la carne y guardó los huesos en su manga derecha.

Las mujeres de los príncipes mayores la observaban atentamente y se apresuraron a imitarla.

Al terminar la cena, todos se dirigieron al salón de baile. Basilisa la Sabia tomó de la mano al príncipe Iván y comenzó a bailar con tanto ritmo y tanta gracia que los invitados se quedaron impresionados. Luego sacudió la manga izquierda de su traje y ante ella apareció un lago. Al sacudir la manga derecha, surgieron varios cisnes con plumaje blanco como la nieve y comenzaron a deslizarse suavemente sobre la superficie del lago. El rey y sus invitados no cabían en sí de asombro.

Las mujeres de los príncipes mayores también salieron a bailar. Sacudieron una manga y salpicaron a los invitados con vino. Sacudieron la otra y los huesos salieron disparados en todas direcciones. Uno de ellos le dio en un ojo al rey quien, indignado, echó del salón a sus dos nueras.

Mientras tanto, el príncipe Iván abandonó el baile sin que nadie lo viera, corrió a sus habitaciones, encontró allí la piel de la rana y la arrojó al fuego.

Basilisa la Sabia regresó del baile y vio que la piel había desaparecido. Se dejó caer sobre un taburete y habló al príncipe con infinita tristeza.

-¡Ay, príncipe Iván! ¿Qué has hecho? Si hubieras esperado tan sólo tres días más, me hubiera quedado contigo para siempre. Ahora tendremos que separarnos. Búscame en el fin del mundo, en el rincón más apartado de la tierra, en los dominios de Koschei el Inmortal...

Basilisa se transformó en una alondra y salió volando por la ventana. El príncipe Iván lloró amargamente. Luego hizo una profunda reverencia en dirección a los cuatro puntos cardinales para despedirse de su tierra amada y partió en busca de su mujer.

Nadie sabe cuánto anduvo, pero sus botas perdieron las suelas, su ropa se hizo jirones y su gorro se despedazó por las lluvias. Un día, mientras avanzaba por un estrecho sendero se encontró con un anciano.

-¡Buenos días, galán! –lo saludó el hombre. ¿A dónde quieres llegar por este camino?

El príncipe Iván le contó su historia.

-¡Ay, príncipe Iván! –se lamentó el anciano-. ¿Por qué se te ocurriría quemar la piel de la ranita? No se la habías puesto tú y no eras tú quien debía quitársela. Basilisa la Sabia nació muy inteligente y con el paso del tiempo superó a su padre en sabiduría. Temerario por el poder que pudiera alcanzar, él la condenó a vivir tres años transformada en rana. En fin, lo hecho, hecho está. Toma este ovillo y síguelo sin temor. Cada paso que avances te acercará a tu mujer.

El príncipe Iván dio las gracias al anciano y echó a andar tras el ovillo. Mientras atravesaba un bosque vio salir un oso de la espesura. El príncipe aprestó su arco con intención de dispararle, pero el oso le habló con voz humana.

-No me mates, príncipe Iván –le rogó-. Algún día te prestaré un buen servicio.

El príncipe se compadeció del oso, bajó el arco y siguió su camino. De pronto, vio pasar un pato sobre su cabeza. Aprestó su arco para dispararle, pero el pato le habló con voz humana.

-No me mates, príncipe Iván –le rogó-. Algún día te prestaré un buen servicio.

El príncipe se compadeció del pato, bajó el arco y siguió su camino. En medio de un campo se cruzó con una liebre que corría velozmente. Con rapidez, el príncipe aprestó el arco, dispuesto a dispararle, pero la liebre le habló con voz humana.

-No me mates, príncipe Iván –le rogó-. Algún día te prestaré un buen servicio.

El príncipe se compadeció de la liebre, bajó el arco y siguió su camino. Llegó a la orilla del mar y vio que sobre la arena yacía un arenque.

-Compadécete de mí, príncipe Iván –le rogó el pez con gran dificultad-. Devuélveme al mar azul.

El príncipe echó el arenque al mar y siguió su camino bordeando la orilla. Tiempo después, el ovillo se internó en un bosque. Allí había una pequeña cabaña de madera apoyada sobre patas de gallina, que daba vueltas y vueltas sin parar.

-Cabaña, cabaña, deja de girar

Vuelve la espalda al espeso bosque

y ábreme la puerta de par en par.

Cuando el príncipe Iván pronunció estas palabras, la cabaña se detuvo con la pared trasera en dirección al bosque y la puerta abierta frente al joven. El príncipe entró y vio que en la novena hilera de ladrillos de la chimenea estaba acostada la bruja Yagá Pata de Palo, con los dientes sobre la repisa y la nariz clavada en el techo.

-¿Qué te trae por aquí, galán? –preguntó la bruja-. ¿Vas en busca de tu destino o huyes de él sin tino?

-Antes de ponerte a preguntar, vieja bruja –replicó sin temor el príncipe-, deberías prepararme un baño y darme de comer y beber.

La bruja Yagá Pata de Palo preparó el baño para el príncipe, le sirvió una comida y tendió la cama para que se acostase a descansar. Antes de dormirse, el príncipe Iván le contó que iba en busca de su mujer, Basilisa la Sabia.

-Ya estaba enterada –le dijo la bruja-. Tu mujer vive ahora en el palacio de Koschei el Inmortal. No va a ser nada fácil rescatarla. Vencer a Koschei es casi imposible. Su muerte se encuentra en la punta de una aguja, la aguja esta encerrada en un huevo, el huevo lo lleva dentro un pato, el pato

vive dentro de una liebre, la liebre esta encerrada dentro de un cofre de piedra y el cofre se encuentra en la copa de un roble altísimo que Koschei vigila celosamente día y noche.

A la mañana siguiente, la bruja explicó al príncipe donde se encontraba aquel roble tan alto. El príncipe se puso en camino y luego de mucho andar llegó al pie del árbol en cuya copa apenas se distinguía el cofre de piedra. Intentó trepar por el tronco, pero no lo consiguió.

De pronto, como por arte de magia, apareció un oso que arrancó de cuajo el roble y volvió a internarse en el bosque. El cofre cayó y se hizo añicos. De su interior saltó una liebre que echó a correr ligera como el viento, pero otra liebre le dio alcance y la destrozó. De la liebre muerta salió un pato que voló hasta las nubes en un instante, pero otro pato se lanzó sobre él y le dio un terrible aletazo. El pato dejó caer un huevo que se hundió en el mar azul.

El príncipe Iván vio todo desde la orilla y estalló en llanto. ¿Cómo iba a encontrar el huevo en el fondo del mar? Un rato después vio que nadaba hacia él un arenque con el huevo en la boca. El príncipe partió el huevo, sacó la aguja e intentó romperle la punta. Mientras tanto, Koschei el Inmortal se retorció y gemía. El príncipe empleó toda su fuerza y logró por fin romper la aguja. Koschei exhaló su último suspiro.

El príncipe Iván penetró en el blanco palacio de Koschei. Basilisa la Sabia corrió a su encuentro y lo besó tan dulcemente que Iván sintió un sabor de miel en los labios.

Basilisa la Sabia y el príncipe Iván regresaron al palacio del rey donde disfrutaron de una larga vida feliz.

FIN

## ***CAPITULO VIII “EL INGENIOSO HIDALGO DON QUIJOTE DE LA MANCHA”***

### **DEL BUEN SUCESO QUE EL VALEROSO DON QUIJOTE TUVO EN LA ESPANTABLE Y JAMAS IMAGINADA AVENTURA DE LOS MOLINOS DE VIENTO, CON OTROS SUCESOS DIGNOS DE FELICE RECORDACIÓN**

En esto, descubrieron treinta o cuarenta molinos de viento que hay en aquel campo; y, así como don Quijote los vio, dijo a su escudero:

-La ventura va guiando nuestras cosas mejor de lo que acertáramos a desear, porque ves allí, amigo Sancho Panza, donde se descubren treinta, o pocos más, desaforados gigantes, con quien pienso hacer batalla y quitarles a todos las vidas, con cuyos despojos comenzaremos a enriquecer; que ésta es buena guerra, y es gran servicio de Dios quitar tan mala simiente de sobre la faz de la tierra.

-¿Qué gigantes? -dijo Sancho Panza.

-Aquellos que allí ves -respondió su amo- de los brazos largos, que los suelen tener algunos de casi dos leguas.

-Mire vuestra merced -respondió Sancho- que aquellos que allí se parecen no son gigantes, sino molinos de viento, y lo que en ellos parecen brazos son las aspas, que, volteadas del viento, hacen andar la piedra del molino.

-Bien parece -respondió don Quijote- que no estás cursado en esto de las aventuras: ellos son gigantes; y si tienes miedo, quítate de ahí, y ponte en oración en el espacio que yo voy a entrar con ellos en fiera y desigual batalla.

Y, diciendo esto, dio de espuelas a su caballo Rocinante, sin atender a las voces que su escudero Sancho le daba, advirtiéndole que, sin duda alguna, eran molinos de viento, y no gigantes, aquellos que iba a acometer. Pero él iba tan puesto en que eran gigantes, que ni oía las voces de su escudero Sancho ni echaba de ver, aunque estaba ya bien cerca, lo que eran; antes, iba diciendo en voces altas:

-Non fuyades, cobardes y viles criaturas, que un solo caballero es el que os acomete.

Levantóse en esto un poco de viento y las grandes aspas comenzaron a moverse, lo cual visto por don Quijote, dijo:

-Pues, aunque mováis más brazos que los del gigante Briareo, me lo habéis de pagar.

Y, en diciendo esto, y encomendándose de todo corazón a su señora Dulcinea, pidiéndole que en tal trance le socorriese, bien cubierto de su rodela, con la lanza en el ristre, arremetió a todo el galope de Rocinante y embistió con el primero molino que estaba delante; y, dándole una lanzada en el aspa, la volvió el viento con tanta furia que hizo la lanza pedazos, llevándose tras sí al caballo y al caballero, que fue rodando muy maltrecho por el campo. Acudió Sancho Panza a socorrerle, a todo el correr de su asno, y cuando llegó halló que no se podía menear: tal fue el golpe que dio con él Rocinante.

-¡Válame Dios! -dijo Sancho-. ¿No le dije yo a vuestra merced que mirase bien lo que hacía, que no eran sino molinos de viento, y no lo podía ignorar sino quien llevase otros tales en la cabeza?

-Calla, amigo Sancho -respondió don Quijote-, que las cosas de la guerra, más que otras, están sujetas a continua mudanza; cuanto más, que yo pienso, y es así verdad, que aquel sabio Frestón que me robó el aposento y los libros ha vuelto estos gigantes en molinos por quitarme la gloria de su vencimiento: tal es la enemistad que me tiene; mas, al cabo al cabo, han de poder poco sus malas artes contra la bondad de mi espada.

-Dios lo haga como puede -respondió Sancho Panza.

Y, ayudándole a levantar, tornó a subir sobre Rocinante, que medio despaldado estaba. Y, hablando en la pasada aventura, siguieron el camino del Puerto Lápice, porque allí decía don Quijote que no era posible dejar de hallarse muchas y diversas aventuras, por ser lugar muy pasajero; sino que iba muy pesaroso por haberle faltado la lanza; y, diciéndoselo a su escudero, le dijo:

-Yo me acuerdo haber leído que un caballero español, llamado Diego Pérez de Vargas, habiéndosele en una batalla roto la espada, desgajó de una encina un pesado ramo o tronco, y con él hizo tales cosas aquel día, y machacó tantos moros, que le quedó por sobrenombre Machuca, y así él como sus descendientes se llamaron, desde aquel día en adelante, Vargas y Machuca. Hete dicho esto, porque de la primera encina o roble que se me depare pienso desgajar otro tronco tal y tan

bueno como aquél, que me imagino y pienso hacer con él tales hazañas, que tú te tengas por bien afortunado de haber merecido venir a vellas y a ser testigo de cosas que apenas podrán ser creídas.

-A la mano de Dios -dijo Sancho-; yo lo creo todo así como vuestra merced lo dice; pero enderécese un poco, que parece que va de medio lado, y debe de ser del molimiento de la caída.

-Así es la verdad -respondió don Quijote-; y si no me quejo del dolor, es porque no es dado a los caballeros andantes quejarse de herida alguna, aunque se le salgan las tripas por ella.

-Si eso es así, no tengo yo qué replicar -respondió Sancho-, pero sabe Dios si yo me holgara que vuestra merced se quejara cuando alguna cosa le doliera. De mí sé decir que me he de quejar del más pequeño dolor que tenga, si ya no se entiende también con los escuderos de los caballeros andantes eso del no quejarse.

No se dejó de reír don Quijote de la simplicidad de su escudero; y así, le declaró que podía muy bien quejarse, como y cuando quisiese, sin gana o con ella; que hasta entonces no había leído cosa en contrario en la orden de caballería. Díjole Sancho que mirase que era hora de comer. Respondióle su amo que por entonces no le hacía menester; que comiese él cuando se le antojase. Con esta licencia, se acomodó Sancho lo mejor que pudo sobre su jumento, y, sacando de las alforjas lo que en ellas había puesto, iba caminando y comiendo detrás de su amo muy de su espacio, y de cuando en cuando empinaba la bota, con tanto gusto, que le pudiera envidiar el más regalado bodegonero de Málaga. Y, en tanto que él iba de aquella manera menudeando tragos, no se le acordaba de ninguna promesa que su amo le hubiese hecho, ni tenía por ningún trabajo, sino por mucho descanso, andar buscando las aventuras, por peligrosas que fuesen.

En resolución, aquella noche la pasaron entre unos árboles, y del uno dellos desgajó don Quijote un ramo seco que casi le podía servir de lanza, y puso en él el hierro que quitó de la que se le había quebrado. Toda aquella noche no durmió don Quijote, pensando en su señora Dulcinea, por acomodarse a lo que había leído en sus libros, cuando los caballeros pasaban sin dormir muchas noches en las florestas y despoblados, entretenidos con las memorias de sus señoras. No la pasó así Sancho Panza, que, como tenía el estómago lleno, y no de agua de chicoria, de un sueño se la llevó toda; y no fueran parte para despertarle, si su amo no lo llamara, los rayos del sol, que le daban en el rostro, ni el canto de las aves, que, muchas y muy regocijadamente, la venida del nuevo día saludaban. Al levantarse dio un tiento a la bota, y hallóla algo más flaca que la noche antes; y afligiósele el corazón, por parecerle que no llevaban camino de remediar tan presto su falta. No quiso desayunarse don Quijote, porque, como está dicho, dio en sustentarse de sabrosas memorias. Tornaron a su comenzado camino del Puerto Lápice, y a obra de las tres del día le descubrieron.

-Aquí -dijo, en viéndole, don Quijote- podemos, hermano Sancho Panza, meter las manos hasta los codos en esto que llaman aventuras. Mas advierte que, aunque me veas en los mayores peligros del mundo, no has de poner mano a tu espada para defenderme, si ya no vieres que los que me ofenden es canalla y gente baja, que en tal caso bien puedes ayudarme; pero si fueren caballeros, en ninguna manera te es lícito ni concedido por las leyes de caballería que me ayudes, hasta que seas armado caballero.

-Por cierto, señor -respondió Sancho-, que vuestra merced sea muy bien obedecido en esto; y más, que yo de mí me soy pacífico y enemigo de meterme en ruidos ni pendencias. Bien es verdad que, en lo que tocare a defender mi persona, no tendré mucha cuenta con esas leyes, pues las divinas y humanas permiten que cada uno se defienda de quien quisiere agraviarle.



-No digo yo menos -respondió don Quijote-; pero, en esto de ayudarme contra caballeros, has de tener a raya tus naturales ímpetus.

-Digo que así lo haré -respondió Sancho-, y que guardaré ese preceto tan bien como el día del domingo.

Estando en estas razones, asomaron por el camino dos frailes de la orden de San Benito, caballeros sobre dos dromedarios: que no eran más pequeñas dos mulas en que venían. Traían sus antojos de camino y sus quitasoles. Detrás dellos venía un coche, con cuatro o cinco de a caballo que le acompañaban y dos mozos de mulas a pie. Venía en el coche, como después se supo, una señora vizcaína, que iba a Sevilla, donde estaba su marido, que pasaba a las Indias con un muy honroso cargo. No venían los frailes con ella, aunque iban el mismo camino; mas, apenas los divisó don Quijote, cuando dijo a su escudero:

-O yo me engaño, o ésta ha de ser la más famosa aventura que se haya visto; porque aquellos bultos negros que allí parecen deben de ser, y son sin duda, algunos encantadores que llevan hurtada alguna princesa en aquel coche, y es menester deshacer este tuerto a todo mi poderío.

-Peor será esto que los molinos de viento -dijo Sancho-. Mire, señor, que aquéllos son frailes de San Benito, y el coche debe de ser de alguna gente pasajera. Mire que digo que mire bien lo que hace, no sea el diablo que le engañe.

-Ya te he dicho, Sancho -respondió don Quijote-, que sabes poco de achaque de aventuras; lo que yo digo es verdad, y ahora lo verás.

Y, diciendo esto, se adelantó y se puso en la mitad del camino por donde los frailes venían, y, en llegando tan cerca que a él le pareció que le podrían oír lo que dijese, en alta voz dijo:

-Gente endiablada y descomunal, dejad luego al punto las altas princesas que en ese coche lleváis forzadas; si no, aparejaos a recibir presta muerte, por justo castigo de vuestras malas obras.

Detuvieron los frailes las riendas, y quedaron admirados, así de la figura de don Quijote como de sus razones, a las cuales respondieron:

-Señor caballero, nosotros no somos endiablados ni descomunales, sino dos religiosos de San Benito que vamos nuestro camino, y no sabemos si en este coche vienen, o no, ningunas forzadas princesas.

-Para conmigo no hay palabras blandas, que ya yo os conozco, fementida canalla -dijo don Quijote.

Y, sin esperar más respuesta, picó a Rocinante y, la lanza baja, arremetió contra el primero fraile, con tanta furia y denuedo que, si el fraile no se dejara caer de la mula, él le hiciera venir al suelo mal de su grado, y aun malferido, si no cayera muerto. El segundo religioso, que vio del modo que trataban a su compañero, puso piernas al castillo de su buena mula, y comenzó a correr por aquella campaña, más ligero que el mismo viento.

Sancho Panza, que vio en el suelo al fraile, apeándose ligeramente de su asno, arremetió a él y le comenzó a quitar los hábitos. Llegaron en esto dos mozos de los frailes y preguntáronle que por qué le desnudaba. Respondióles Sancho que aquello le tocaba a él ligitimamente, como despojos de la batalla que su señor don Quijote había ganado. Los mozos, que no sabían de burlas, ni entendían

aquello de despojos ni batallas, viendo que ya don Quijote estaba desviado de allí, hablando con las que en el coche venían, arremetieron con Sancho y dieron con él en el suelo; y, sin dejarle pelo en las barbas, le molieron a coces y le dejaron tendido en el suelo sin aliento ni sentido. Y, sin detenerse un punto, tornó a subir el fraile, todo temeroso y acobardado y sin color en el rostro; y, cuando se vio a caballo, picó tras su compañero, que un buen espacio de allí le estaba aguardando, y esperando en qué paraba aquel sobresalto; y, sin querer aguardar el fin de todo aquel comenzado suceso, siguieron su camino, haciéndose más cruces que si llevaran al diablo a las espaldas.

Don Quijote estaba, como se ha dicho, hablando con la señora del coche, diciéndole:

-La vuestra fermosura, señora mía, puede facer de su persona lo que más le viniere en talante, porque ya la soberbia de vuestros robadores yace por el suelo, derribada por este mi fuerte brazo; y, porque no penéis por saber el nombre de vuestro libertador, sabed que yo me llamo don Quijote de la Mancha, caballero andante y aventurero, y cautivo de la sin par y hermosa doña Dulcinea del Toboso; y, en pago del beneficio que de mí habéis recibido, no quiero otra cosa sino que volváis al Toboso, y que de mi parte os presentéis ante esta señora y le digáis lo que por vuestra libertad he fecho.

Todo esto que don Quijote decía escuchaba un escudero de los que el coche acompañaban, que era vizcaíno; el cual, viendo que no quería dejar pasar el coche adelante, sino que decía que luego había de dar la vuelta al Toboso, se fue para don Quijote y, asiéndole de la lanza, le dijo, en mala lengua castellana y peor vizcaína, desta manera:

-Anda, caballero que mal andes; por el Dios que crióme, que, si no dejas coche, así te matas como estás ahí vizcaíno.

Entendióle muy bien don Quijote, y con mucho sosiego le respondió:

-Si fueras caballero, como no lo eres, ya yo hubiera castigado tu sandez y atrevimiento, cautiva criatura.

A lo cual replicó el vizcaíno:

-¿Yo no caballero? Juro a Dios tan mientes como cristiano. Si lanza arrojas y espada sacas, ¡el agua cuán presto verás que al gato llevas! Vizcaíno por tierra, hidalgo por mar, hidalgo por el diablo; y mientes que mira si otra dices cosa.

-¡Ahora lo veredes, dijo Agrajes! -respondió don Quijote.

Y, arrojando la lanza en el suelo, sacó su espada y embrazó su rodela, y arremetió al vizcaíno con determinación de quitarle la vida. El vizcaíno, que así le vio venir, aunque quisiera apearse de la mula, que, por ser de las malas de alquiler, no había que fiar en ella, no pudo hacer otra cosa sino sacar su espada; pero avínole bien que se halló junto al coche, de donde pudo tomar una almohada que le sirvió de escudo, y luego se fueron el uno para el otro, como si fueran dos mortales enemigos. La demás gente quisiera ponerlos en paz, mas no pudo, porque decía el vizcaíno en sus mal trabadas razones que si no le dejaban acabar su batalla, que él mismo había de matar a su ama y a toda la gente que se lo estorbaba. La señora del coche, admirada y temerosa de lo que veía, hizo al cochero que se desviase de allí algún poco, y desde lejos se puso a mirar la rigurosa contienda, en el discurso de la cual dio el vizcaíno una gran cuchillada a don Quijote encima de un hombro, por encima de la rodela, que, a dársela sin defensa, le abriera hasta la cintura. Don Quijote, que sintió la

pesadumbre de aquel desaforado golpe, dio una gran voz, diciendo:

-¡Oh señora de mi alma, Dulcinea, flor de la fermosura, socorred a este vuestro caballero, que, por satisfacer a la vuestra mucha bondad, en este riguroso trance se halla!

El decir esto, y el apretar la espada, y el cubrirse bien de su rodela, y el arremeter al vizcaíno, todo fue en un tiempo, llevando determinación de aventurarlo todo a la de un golpe solo.

El vizcaíno, que así le vio venir contra él, bien entendió por su denuedo su coraje, y determinó de hacer lo mismo que don Quijote; y así, le aguardó bien cubierto de su almohada, sin poder rodear la mula a una ni a otra parte; que ya, de puro cansada y no hecha a semejantes niñerías, no podía dar u n p a s o .

Venía, pues, como se ha dicho, don Quijote contra el cauto vizcaíno, con la espada en alto, con determinación de abrirle por medio, y el vizcaíno le aguardaba ansimesmo levantada la espada y aforrado con su almohada, y todos los circunstantes estaban temerosos y colgados de lo que había de suceder de aquellos tamaños golpes con que se amenazaban; y la señora del coche y las demás criadas suyas estaban haciendo mil votos y ofrecimientos a todas las imágenes y casas de devoción de España, porque Dios librase a su escudero y a ellas de aquel tan grande peligro en que se hallaban.

Pero está el daño de todo esto que en este punto y término deja pendiente el autor desta historia esta batalla, disculpándose que no halló más escrito destas hazañas de don Quijote de las que deja referidas. Bien es verdad que el segundo autor desta obra no quiso creer que tan curiosa historia estuviese entregada a las leyes del olvido, ni que hubiesen sido tan poco curiosos los ingenios de la Mancha que no tuviesen en sus archivos o en sus escritorios algunos papeles que deste famoso caballero tratasen; y así, con esta imaginación, no se desesperó de hallar el fin desta apacible historia, el cual, siéndole el cielo favorable, le halló del modo que se contará en la segunda parte.

**La experiencia se ha desarrollado en el C.P. San Juan Bautista, Alquerías – Murcia, a lo largo del curso 2003 / 2004.**

©CiberEduca.com 2005

La reproducción total o parcial de este documento está prohibida sin el consentimiento expreso de/los autor/autores.

CiberEduca.com tiene el derecho de publicar en CD-ROM y en la WEB de CiberEduca el contenido de esta ponencia.

**® CiberEduca.com es una marca registrada.**

**©™ CiberEduca.com es un nombre comercial registrado**