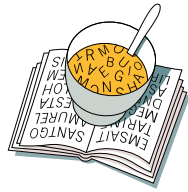


Proyecto de lectura



S O P A D E L I B R O S

Cama y cuento

Gonzalo Moure

Ilustraciones de Lucía Serrano

A partir de 8 años



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2010
Proyecto realizado por Diego Arboleda
www.anayainfantilyjuvenil.com

Cama y cuento

Gonzalo Moure

Ilustraciones de Lucía Serrano



2

INTRODUCCIÓN

EN *CAMA Y cuento*, Gonzalo Moure ha construido un relato sobre la importancia de contar cuentos, la complicidad que se establece entre el que cuenta y el que escucha, y la tremenda fuerza con la que las palabras pueden penetrar en la mente de un niño, anidando en su imaginación y dando forma a sus sueños.

El momento mágico en el que los padres cuentan historias, justo antes de dormir, a sus hijos es una escena que se ha repetido desde el principio de los tiempos. Moure la rescata para, con emoción y mimo, darle la relevancia que se merece.

Como comenta el autor en la entrevista que aparece al final del volumen, existe el peligro de que este «espacio de libertad infinita» se pierda en los hogares de hoy en día, llenos de «tanto ruido individual (cada uno en su pantalla o refugiado tras sus auriculares)». Según Moure, «[...] la presión de la televisión, la prisa, están acabando con esos momentos deliciosos de complicidad».

El autor utiliza su habitual estilo intimista y evocador, haciendo cómplice también al lector, que se sumerge complacido en



el texto, con la misma satisfacción con la que Malva, la protagonista de este bello relato, se sumerge en el sueño conducida por las palabras de su madre.

ARGUMENTO

«CAMA Y CUENTO», esas son las palabras que preceden al mejor momento del día para Malva. Justo antes de irse a dormir, su madre tiene la costumbre de leerle un cuento. Las palabras de la madre consiguen transportar a Malva al interior del cuento que escucha. Cuando la niña se queda dormida, sueña con los escenarios y con los protagonistas de los cuentos que acaba de oír. Sin embargo, un día sucede algo terrible: Malva ya es mayor, o al menos lo suficientemente mayor como para leer ella misma los cuentos. La madre siempre está ocupada o cansada, igual que el padre. Es una tragedia para Malva, ha perdido el mejor momento del día.

Desde el punto de vista de la madre, la historia no es exactamente así. Ella está intentado que Malva se lance a leer por sí misma, y debe realizar verdaderos esfuerzos para no ceder ante las peticiones de su hija, pues para la madre también el momento de «cama y cuento» resultaba mágico.

Malva trazará un plan. Plan que, por supuesto, la madre desconoce. Pero el brillo especial y la forma nerviosa de bizquear de los ojos de Malva ponen en guardia a sus padres: algo trama. Una noche, los padres dan la acostumbrada excusa para no contar un cuento a Malva: estamos cansados. Malva reacciona de forma sorprendente: «Pues si estáis cansados, los dos, ¡a la cama!», les ordena. Los padres, estupefactos, tras un primer instante de sorpresa, acaban obedeciendo. El plan de Malva es contarles un cuento. La madre se dormirá como su hija acostumbraba a dormirse, acunada por las palabras, y cuando despierte al siguiente día, entenderá lo importante que es el momento de «cama y cuento» para Malva.





AUTOR E ILUSTRADORA

GONZALO MOURE nació en Valencia en 1951. Estudió Ciencias Políticas y trabajó en prensa y radio desde 1973 hasta 1989. Desde entonces se ha dedicado a escribir libros para adultos, niños y jóvenes. Ha sido galardonado con importantes premios de literatura infantil y juvenil, como el premio Jaén, el premio Barco de Vapor o el premio Anaya de Literatura Infantil y Juvenil.

LUCÍA SERRANO es una joven ilustradora que cuenta con diversos galardones por sus trabajos, entre ellos el premio Princesa de Éboli por *El día que olvidé cerrar el grifo*, publicado también por Anaya.

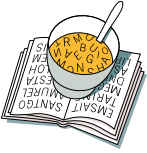
PERSONAJES

Malva

La protagonista de este cuento es un niña inteligente, imaginativa y también muy testaruda. El autor afirma que ha sido certeramente reflejada por la ilustradora: «minúscula, pero poderosa». Así es, a pesar de su pequeño tamaño y su corta edad, Malva es observadora, nada se le escapa, y es capaz de hablar de «tú a tú» a sus padres. Hay que destacar también que en el personaje de Malva encontramos dos niveles de narración. Uno es la anécdota en torno al momento «cama y cuento». Otro es el punto de vista de la Malva adulta, que recuerda cuando era niña y reflexiona sobre el valor de esos encuentros de complicidad lectora.

La madre

La voz de la madre irrumpe en la narración para contar su punto de vista. Hasta entonces solo conocemos la perspectiva de Malva, quien nos habla de ella como una madre cariñosa que, sin explicación, corta la costumbre del cuento nocturno. Cuando la madre nos aclara que todo obedece a un intento de hacer avanzar a Malva como lectora independiente, se nos dibuja mejor el personaje: es una mamá que adora a su hija, que conoce sus más pequeños detalles, y a la que cuida como un preciado tesoro.



VALORES

Relaciones entre madres e hijos

La principal virtud de este relato, antes incluso que su habilidad para reflejar el valor de los cuentos, es la acertada descripción que hace de la especialísima relación que existe entre Malva y su madre. La comunicación íntima, la importancia de los detalles, el mundo que se crea entre ellas y la necesidad de protegerlo son descritos con eficacia por el autor.

El valor de los cuentos

O, más acertadamente, el valor de contar. De generar la complicidad y la absoluta cercanía entre el narrador oral y el oyente/espectador del cuento. El texto destaca la importancia de contar cuentos, no solo como paso previo a la lectura, sino como una forma de comunicación que se debe practicar.

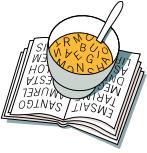
Los buenos sueños

El cuento es una puerta al mundo de los sueños, donde Malva continúa viviendo la historia que acaba de escuchar, conviviendo en absoluta cercanía con los personajes inventados y transitando sin problemas por escenarios y paisajes que de otra forma nunca podría visitar. Estos sueños son, además, siempre buenos sueños, convirtiéndose así el cuento en una forma de alejar las pesadillas.

La confianza en uno mismo

El personaje de Malva valora una situación con la que no está de acuerdo, lucha por su postura y toma decisiones para convencer a sus padres. Nuestra protagonista es así una interesante muestra de cómo la inteligencia y la confianza en uno mismo permiten comunicar con mayor eficacia nuestro punto de vista a los demás.





cuento o la canción que prefieren escuchar a la hora de irse a la cama, describiendo las razones por las que esa historia o canción es su favorita.

Trucos para conciliar bien el sueño

El profesor puede proponer a los alumnos que piensen en una cosa que les hace dormir bien (el silencio, una buena cama, estar cansados...) y otra que les hace dormir mal (el calor, estar nerviosos, el ruido...). A continuación, el docente dividirá la pizarra en dos columnas. Una la titulará «Buen dormir» y la otra, «Mal dormir». Los alumnos irán diciendo sus cosas malas y buenas, y el profesor las anotará en la columna correspondiente. Después, con las propuestas de los alumnos y moderados por el profesor, la clase elaborará una lista con diez trucos para conciliar bien el sueño, decálogo que los alumnos copiarán para llevárselo a casa.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Ideas para Malva

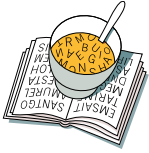
El profesor pedirá a los alumnos que imaginen que el plan de Malva de contarles un cuento a sus padres no ha funcionado. ¿Qué más puede hacer Malva? El profesor propondrá a los alumnos que piensen nuevas ideas para ayudar a Malva a convencer a sus padres de que le cuenten cuentos antes de dormir.

Recomendaciones de lectura

A la madre de Malva le preocupa que su hija no lea libros ella sola. El profesor puede proponer a los alumnos que hagan de forma individual una recomendación de lectura para Malva. Rellenarán una ficha en la que aparezcan los datos del libro (título, autor, ilustrador, número de páginas y editorial) y un pequeño comentario en el que expliquen de qué trata y por qué aconsejan su lectura.

Sueños imposibles

Gracias a los cuentos y a los sueños, Malva puede cumplir deseos imposibles, como nadar y comunicarse con los delfines, algo que en la entrevista final la ilustradora, Lucía Serrano, confiesa que

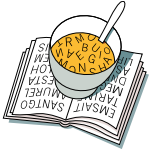


es uno de sus deseos desde niña. El profesor puede pedir a los alumnos que escriban una breve redacción explicando qué deseo imposible les gustaría ver cumplido en un sueño y cómo imaginan que sería vivirlo.

Pijamas

De todos los pijamas de su padre, el preferido de Malva es uno con un estampado de razas de patos. El profesor puede proponer a los alumnos que dibujen un pijama cuyo estampado esté compuesto por diversos tipos de razas de una especie. Los alumnos puede elegir libremente el animal (gatos, perros, vacas, etc.), pero deberán incluir el mayor número de razas diferentes posibles.





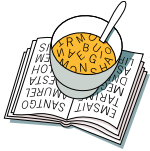
Camu y cuento

Antes de la lectura 1

- En la ilustración de cubierta aparecen tres animales y también un mueble. Encuéntralos en esta sopa de letras.

Z	E	R	X	A	E	L	F	B	J
C	A	M	A	T	U	X	A	G	I
I	S	J	B	V	C	X	T	U	R
P	Ñ	L	S	A	G	U	I	L	A
E	H	Y	P	J	K	L	Ñ	U	F
I	T	G	F	R	D	E	S	W	A
M	A	Q	Z	X	C	V	B	N	E
I	Ñ	P	O	L	I	K	U	J	N
Z	M	Y	H	Q	I	A	O	N	R
H	I	P	O	P	O	T	A	M	O





Antes de la lectura 2

- El título del libro hace referencia al mundo del cuento. Une los personajes de cuentos tradicionales con la frase adecuada mediante flechas.

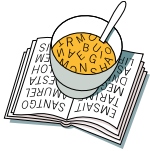
Caperucita Roja...	se hizo amiga de los siete enanitos
Blancanieves...	encontraron una casita de paredes de azúcar y tejados de chocolate.
Cenicienta...	contruyeron casas de paja, de madera y de ladrillo.
Los tres cerditos...	tenía que volver a casa antes de las doce de la noche.
Hansel y Gretel...	se dirigía a casa de su abuelita.

- En la ilustración de cubierta, los personajes se hayan en un bosque. Piensa y escribe en la lista siguiente cinco cosas que se puedan encontrar fácilmente en un bosque:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Y ahora escribe otras cinco cosas que nunca encontrarías en un bosque:

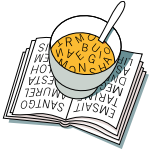
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Cama y cuento

Antes de la lectura 3

- Una cama no tiene por qué ser solo cuatro patas y un colchón. Pon en marcha tu imaginación y dibuja una cama que tenga estas tres características: que pueda volar, que esté preparada para navegar sobre el mar y que brille por la noche.



Después de la lectura 1

Contesta a las siguientes preguntas sobre el libro:

a) ¿Qué pregunta le hace su madre a Malva para ofrecerle un «cuento de buenas noches»?

b) ¿A qué tipo de cordón le llamaba Malva «cordón *limbulical*»?

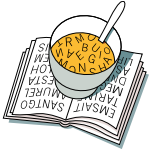
c) ¿Qué llevaba al cuello la jirafa de los cuentos?

d) ¿Quién era casi siempre la protagonista de los cuentos del padre?

e) ¿A qué edad dejaron de contarle cuentos a Malva?

Ordena las letras para conseguir la palabra adecuada:

<i>¿Qué tipo de sombrero lleva el hipopótamo?</i>	<i>SOMBRERO DE PCOA</i>	<i>SOMBRERO DE</i> _____
<i>¿De quién era hijo el niño del bosque?</i>	<i>HIJO DEL ELAÑODR</i>	<i>HIJO DEL</i> _____
<i>¿Qué corregía la madre muchas noches?</i>	<i>CORREGÍA XEMÁEESN</i>	<i>CORREGÍA</i> _____
<i>¿Cómo eran las águilas de los cuentos?</i>	<i>ERAN ÁGUILAS SASAIB</i>	<i>ERAN ÁGUILAS</i> _____
<i>¿De qué material era el guante sobre el que se posaba el águila?</i>	<i>ERA DE CUROE</i>	<i>ERA DE</i> _____



Después de la lectura 2

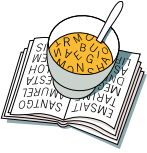
Describe con tus palabras los momentos del libro a los que corresponden las siguientes ilustraciones.











Después de la lectura 3

Lee cada una de las siguientes afirmaciones y escribe una V, si es verdadera, o una F, si es falsa.

- a) La madre de Malva es maestra.
- b) El cuento preferido de Malva es *Blancanieves*.
- c) El cuento que les narra Malva a sus padres se llama también *Cama y cuento*.
- d) A Malva, los cuentos le entusiasmaban, pero los libros se le caían de las manos.
- e) El padre nunca le contó ningún cuento a Malva.
- f) La madre, cuando se excusaba por no poder contar un cuento, ponía cara de *ayquepena*.
- g) El delfín cantaba una canción que decía: «Nos despertamos para comer y nos dormimos para vivir...».
- h) Malva soñaba siempre con una rata de color negro.



