

Cuentos clásicos para leer y contar

PROYECTO DE LECTURA

Los músicos de Bremen

Jacob y Wilhelm Grimm • Ilustraciones de Maria Espluga



Los músicos de Bremen

Jacob y Wilhelm Grimm

Ilustraciones de *Maria Espluga*



2

INTRODUCCIÓN

LA COLECCIÓN CUENTOS clásicos para leer y contar nace con dos objetivos: por un lado, recuperar aquellas historias conocidas por todos que perduran a través del tiempo y con las que siguen disfrutando los más pequeños; y por otro, hacerlas accesibles a los primeros lectores, por eso los textos son en letra ligada, para que aquellos que comienzan a leer puedan dar sus primeros pasos y lanzarse en esta aventura de la lectura.

En esta colección se pueden encontrar títulos como *La historia de los tres cerditos*, *El lobo y los siete cabritillos*, *El gato con botas* o *Los músicos de Bremen*, con coloridas ilustraciones que dan vida con maestría a los personajes de cada historia.

ARGUMENTO

LOS CUATRO MÚSICOS de Bremen son en realidad un asno, un perro, un gato y un gallo que se encuentran por el camino intentando huir de una muerte segura, ya que sus respectivos dueños creen que son viejos para realizar las tareas

que tienen encomendadas y quieren sacrificarlos. Todos escapan por los pelos y deciden seguir al asno en su viaje a Bremen en busca de un destino mejor. Pero cuando anochece en el bosque, deciden parar a descansar y es entonces cuando ven a lo lejos una casa iluminada. En ella hay tres ladrones deleitándose con un apetitoso banquete y los cuatro amigos, que no han comido nada, traman un plan para echar a los ladrones de la casa y poder disfrutar de la comida. Para ello, llevan a cabo lo que cada uno sabe hacer mejor: el asno rebuzna, el perro ladra, el gato maúlla y el gallo canta, todos a la vez, produciendo tal estrépito que los ladrones, desconcertados, salen huyendo despavoridos al bosque. Más tarde, cuando los animales ya estaban durmiendo, los ladrones decidieron volver y cuando uno de ellos trató de encender el fogón, el gato, que estaba allí durmiendo saltó y le arañó la cara; el perro le mordió en una pierna cuando trataba de salir al patio; el asno le dio una coz cuando se le acercó y el gallo, que se despertó con el ruido, chilló lo más fuerte que pudo. El pobre ladrón salió corriendo pensando que había sido atacado por una malvada bruja y un monstruo. Los ladrones no volvieron por allí jamás y a los cuatro músicos les gustó tanto la casa que se quedaron allí a vivir.

ORIGEN

LOS MÚSICOS DE *Bremen* es el cuento número 27 de los hermanos Grimm y es del tipo 130 de acuerdo con la clasificación Aarne-Thompson. Aunque es uno de los cuentos clásicos más conocidos, son probablemente sus numerosas adaptaciones al cine, al teatro y a la música las que lo sigan haciendo tan popular, especialmente las diversas versiones de animación. Lo curioso de esta historia es que, a pesar del título, el cuento no deja claro si los músicos llegan finalmente a Bremen.



LOS AUTORES Y LA ILUSTRADORA

JACOB LUDWIG CARL GRIMM (1785-1863) y **WILHELM CARL GRIMM** (1786-1859) eran dos hermanos de nacionalidad alemana. En el año 1796 se fueron a estudiar a Kassel, en donde residieron con su tía materna y posteriormente en la Universidad de Marburg, instruyéndose ambos en derecho y en literatura medieval. Después de licenciarse, trabajaron, entre otros puestos burocráticos, como bibliotecarios y profesores de las universidades de Gotinga y Berlín. Los hermanos Grimm ejercieron una inmensa labor en la filología germana, y además, a nivel popular, destacarían por sus relatos, que eran adaptaciones de las leyendas, el folclore y las historias de tradición y transmisión oral. *Cuentos infantiles y del hogar* (1812-1822) es su obra más importante, que incluye cuentos como *Caperucita roja*, *La cenicienta*, *El sastrecillo valiente* o *Hansel y Gretel*. Varios de ellos también fueron adaptados a finales del siglo XVII por Charles Perrault.

MARIA ESPLUGA nació en Barcelona en 1968. Cursó estudios de diseño gráfico y dibujo en su ciudad natal. Publicó su primer libro ilustrado a los 18 años y desde entonces ha colaborado en más de cien títulos. Maria también ha publicado dos libros en los que, además de las ilustraciones, es autora del texto. Ha colaborado en algunas exposiciones colectivas y diseña vestuario, atrezzo y muñecos para obras de teatro infantil.



VALORES

Empatía y generosidad

El asno demuestra lo importante que es ayudar a las personas aunque sean completos desconocidos. Se compadece del perro, el gato y el gallo, y no duda en ayudarles a huir de una muerte segura.

Una nueva oportunidad

Gracias al asno, el gato, el perro y el gallo no solo sobreviven a un destino fatal, sino que encuentran una ilusión en la vida: convertirse en músicos, algo que les anima a seguir en un momento en el que sentían que ya casi no servían para nada.

Valor y determinación

Los animales son conscientes de que se hacen mayores y ya no sirven para lo que sus dueños quieren, así que se arman de valor para emprender el viaje a Bremen, aun sin saber a qué se van a tener que enfrentar por el camino.

Astucia

Los animales se dan cuenta de que una casa con un hogar encendido es un lugar más confortable para pasar la noche que el bosque, en el que están expuestos a todos los peligros. Los cuatro músicos se las ingenian para entrar en la casa.

El trabajo en equipo

Cuando los ladrones intentan regresar a la casa, el gato, el perro, el asno y el gallo se valen de sus mejores cualidades y trabajan unidos para echarlos de allí.



ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

La cubierta

Se pueden repasar con los niños y niñas los animales que salen en la imagen de la cubierta. Se les puede preguntar qué instrumento creen que tocará cada uno teniendo en cuenta las características de cada animal: el asno tiene pezuñas, el gato tiene uñas... Así también pueden repasar las diferencias entre unas especies y otras.

El título

Se les puede preguntar a los niños si saben dónde está la ciudad de Bremen y si alguno ha estado alguna vez allí. Se puede mostrar su ubicación en un mapa y preparar una breve ficha sobre la ciudad con fotos e información sobre algún evento relacionado con los músicos de Bremen.



DESPUÉS DE LA LECTURA

LAS VOCES DE LOS ANIMALES

Se pueden repasar con los niños los ruidos que hacen los animales: el asno rebuzna, el perro ladra, el gato maúlla, el gallo cacarea... Se pueden utilizar las propias ilustraciones del cuento para señalar a cada animal y que los niños imiten sus sonidos al ver las imágenes.

La jubilación

Los niños pueden contar qué les gusta hacer a sus abuelos en su tiempo libre ahora que están jubilados. Se les puede preguntar qué cosas les gustan hacer a ellos cuando están con sus abuelos.

Las bandas de música

Se les puede preguntar si conocen a alguien que toque algún instrumento o si han visto alguna vez una banda de música tocar en vivo (en las fiestas de algún pueblo, en un concierto...). Es posible que algún niño esté aprendiendo a tocar algún instrumento. Los niños pueden hablar de los instrumentos que conozcan o de los que les gustaría aprender a tocar.



ANTES DE LA LECTURA

Ficha 1

- Los protagonistas de este cuento son cuatro animales. Escribe un nombre para cada uno de ellos que comience con la misma letra.

Asno

Alberto

Perro

P

Gato

G

Gallo

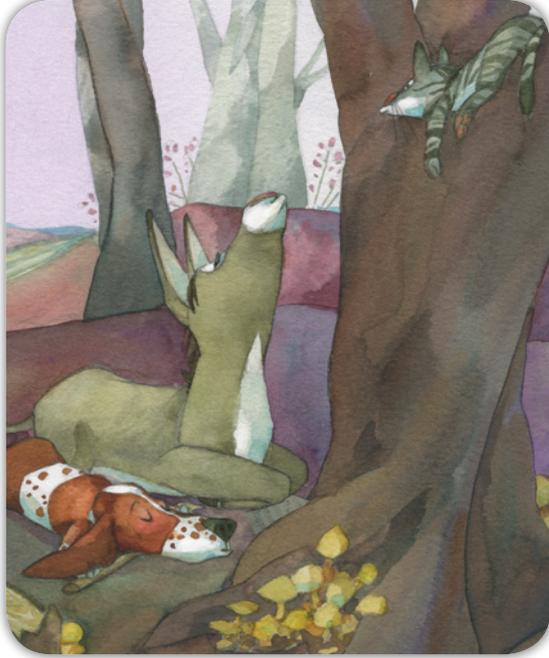
G

- Dibuja otro animal que te gustaría que estuviera en esta banda de música.

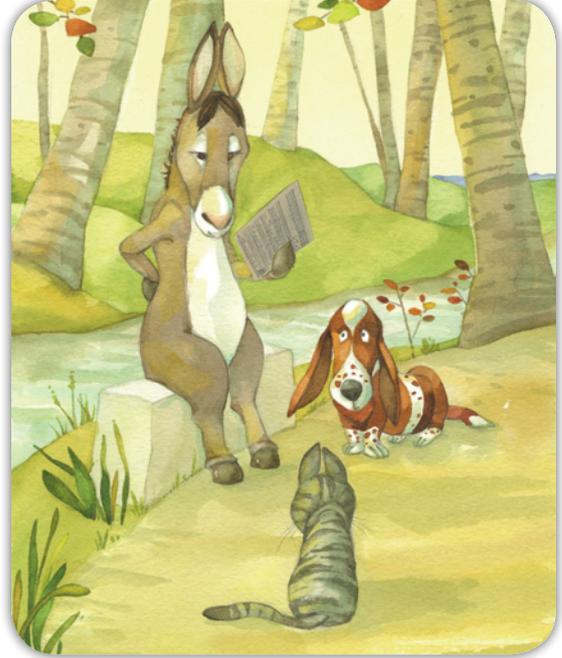
ANTES DE LA LECTURA

Ficha 2

▮ Escribe qué animales faltan en cada escena.



Blank writing lines for the first scene.



Blank writing lines for the second scene.



Blank writing lines for the third scene.

Blank writing lines for the third scene.

DURANTE LA LECTURA

Ficha 3

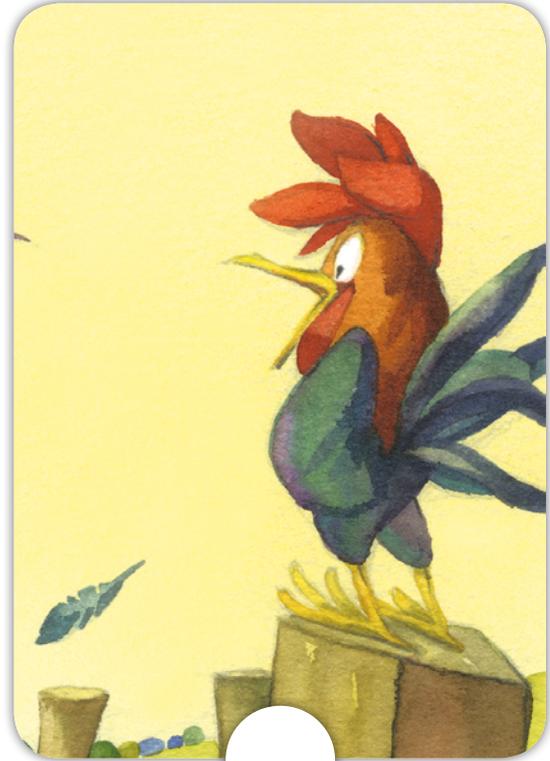
- └ ¿Dónde estaba subido el gallo chillando cuando los otros animales lo encontraron? Rodea la ilustración correcta.



DURANTE DE LA LECTURA

Ficha 4

- └ ¿Quién va primero? Numera cada imagen, del 1 al 4, según van apareciendo los animales en el cuento.



DESPUÉS DE LA LECTURA

Ficha 5

- └ ¿Dónde se acuesta cada animal después de cenar en la casa? Une con flechas a cada animal con su lugar.

Asno

En el fogón,
junto a la ceniza
caliente.

Perro

En la viga.

Gato

Detrás de
la puerta.

Gallo

En el estiércol.

- └ ¿Dónde te habrías acostado tú?

DESPUÉS DE LA LECTURA

Ficha 6

- └ ¿Qué cree el ladrón que le ataca cuando intenta volver a la casa? Colorea la respuesta correcta.

Un pulpo gigante.

Un robot automático.

Una banda de músicos.

Una espantosa bruja.

Soluciones

Ficha 2

El gallo.

El gallo.

El gato y el gallo.

Ficha 3

La tercera ilustración.

Ficha 4

2 perro

4 gallo

1 burro

3 gato

Ficha 5

Asno - en el estiércol.

Perro - detrás de la puerta.

Gato - en el fogón.

Gallo - en la viga.

Ficha 6

Una espantosa bruja.

