Una ronda en mitad del paseo

Cuento original · Lectura y conversación · Edad orientativa: 5 a 7 años.

Cuando salieron de la biblioteca, Luna, Teo, Vera y Saúl tenían un plan.

—Vamos hasta la plaza del reloj —dijo Teo—. Allí jugaremos a la ronda de los gestos. Lo prometimos.

Vera llevaba una bolsa pequeña con sus meriendas. Luna caminaba junto a Saúl, que había elegido la ruta por las calles tranquilas.

Al principio iban contando ventanas de colores. Había una amarilla, dos verdes y una que parecía azul cuando le daba el sol. Teo anunció que en la plaza encontrarían un árbol tan ancho que los cuatro podrían rodearlo con los brazos.

Pero antes de llegar al puente, Saúl aflojó el paso.

—¿Podemos sentarnos un poco? —preguntó.

Los otros miraron un banco bajo la sombra. Estaba justo a la mitad del paseo.

—Si paramos, tardaremos más —dijo Teo—. Yo quiero conocer el árbol de la plaza.

Saúl se sentó sin abrir su bolsa.

—Quiero ir —contestó—, pero ahora me duelen los pies.

Vera se quedó de pie junto al banco.

—Yo también quiero llegar —dijo—. Aunque me gustaría que Saúl jugara con nosotros.

Luna miró el banco. Había sitio para los cuatro. Entonces tuvo una idea.

—¿Y si hacemos una primera ronda aquí?

Teo señaló el camino.

—Nuestra ronda era para la plaza.

—¿Qué tiene la plaza que necesitemos? —preguntó Luna.

Teo abrió la boca y después miró sus manos.

—El árbol es enorme —dijo—. Y hay suelo para formar un círculo.

—Aquí podemos mirarnos —respondió Luna—. El juego es copiar un gesto y añadir otro. Podemos hacerlo sentados.

—Probemos solo una vez —propuso Vera—. Si no funciona, seguimos con el plan.

Teo dejó la mochila en el suelo, se sentó en una punta del banco y cruzó los brazos.

—Una vez.

Luna levantó una mano como si saludara a una nube.

Vera repitió el saludo y luego dio dos palmadas suaves sobre sus rodillas.

Saúl saludó a la nube, dio las dos palmadas y añadió un movimiento de hombros que pareció un pequeño baile.

Teo intentó recordar los tres gestos. Saludó, dio las palmadas, movió los hombros y, al final, hinchó las mejillas como un pez.

Todos se rieron, incluso Teo, que ya no tenía los brazos cruzados.

—Funciona —admitió—. Aunque el árbol hubiera sido un buen público.

—Puede serlo después —dijo Vera.

Jugaron una ronda más. Saúl no tuvo que levantarse. Cuando terminaron, bebieron agua y compartieron las galletas de la bolsa de Vera.

—¿Cómo están tus pies? —le preguntó Luna a Saúl.

Él apoyó los zapatos en el suelo y movió los dedos.

—Mejor. Podemos andar despacio. Y si me canso, lo digo.

Teo recogió su mochila.

—Entonces vamos al árbol. Allí haré el gesto del pez otra vez.

—No —dijo Vera, riéndose—. Esta vez tienes que inventar uno nuevo.

La plaza del reloj seguía lejos, pero el juego ya había empezado. Los cuatro echaron a andar sin contar quién llegaría primero.

Ficha de lectura: dos planes

Lee el cuento anterior. Los personajes prueban un juego cerca del banco, pero no renuncian a seguir hasta la plaza.

1. Dos lugares, dos planes

Plan A: Llegar a la plaza del reloj y jugar allí.

Plan B: Descansar en el banco y jugar allí primero.

¿Cuál probaron primero? _____ ¿Cuál dejaron para después? _____

¿Qué necesitaba de verdad la ronda de gestos? Escribe dos cosas.

2. Tarjetas de motivos

Lee los motivos: indica qué personaje defiende llegar (A), empezar el juego cerca (B) o combinar ambos planes (A+B). Distingue lo que dijo de lo que imaginas.

TEO

«Quiero conocer el árbol de la plaza».

SAÚL

«Ahora me duelen los pies».

LUNA

«Podemos hacerlo sentados».

VERA

«Me gustaría que Saúl jugara».

Dicho en el cuento: _____

Idea que parece posible pero NO se dijo: _____

3. Una pregunta para explicar

¿Qué demostró la pequeña prueba junto al banco?

Respuestas para acompañar la lectura

1. Primero probaron el plan B: hicieron una ronda junto al banco. Después continuaron hacia la plaza, donde Teo quería volver a jugar. La ronda solo exigía mirarse, copiar un gesto y sumar otro; podían realizarla sentados.

2. Teo: A, quería conocer el árbol. Saúl: B, necesitaba sentarse. Luna: B, propuso jugar sentados. Vera: A+B, quería llegar y también que Saúl participara. Son motivos explícitos en el cuento.

Posible, pero no dicho: «Saúl no quería volver a caminar» o «Teo se enfadó para siempre». No se pueden presentar como hechos: el cuento muestra que Saúl quería llegar y Teo aceptó probar el juego.

3. La prueba mostró que la ronda se podía jugar sin el árbol grande ni las baldosas de la plaza. Eso permitió descansar y cumplir una parte del plan sin cancelar la segunda.

Criterios de lectura

• Diferencia el deseo de llegar a la plaza de la necesidad inmediata de descanso.

• Se apoya en frases y acciones concretas del cuento.

• Explica por qué el juego podía empezar cerca, sin convertir una hipótesis en hecho.

El cuento y las respuestas de esta ficha son originales. No se ha adaptado ninguna obra ajena.