Las tapas dibujadas de Inés

Cuento original · Lectura acompañada (edad orientativa 5–7 años).

En el patio de la escuela había un juego hecho a mano. Se llamaba «El camino de las tapas». Tenía un tablero de cartón con casillas pintadas y unas tapas de papel grueso. Cada tapa mostraba un dibujo: una hoja, un sol, una estrella o una nube. Los niños colocaban las tapas en el camino para inventar historias.

Una tarde llovió justo cuando el grupo terminaba de recoger. Al día siguiente, Inés encontró el tablero junto a la ventana. Una esquina estaba ondulada por el agua. Dos de los dibujos habían desaparecido y varias tapas tenían manchas.

—Lo hacemos todo de nuevo —propuso su amigo Leo—. Podemos dibujar lo que queramos.

A Inés le gustaba dibujar. Ya había sacado sus lápices cuando vio algo debajo de un libro: una tapa de papel que todavía mostraba una hoja verde. Era el modelo que habían usado para preparar el juego.

—Espera —dijo—. Esta se puede leer bien. Si la perdemos, no sabremos qué dibujos faltaban.

Leo miró las tapas mojadas. Una mostraba medio círculo amarillo. Otra tenía un pedacito de azul. Las demás eran casi blancas.

—¿Y si ese dibujo de la hoja no era del juego? —preguntó él.

Inés extendió el modelo seco sobre la mesa. Detrás había una pequeña lista con cuatro dibujos: hoja, sol, estrella, nube. No decía dónde colocarlos, pero sí cuáles formaban parte del juego.

—Primero guardemos lo que todavía se entiende —dijo—. Después contamos los dibujos.

Guardaron el modelo en una carpeta. Sobre un papel limpio, Inés hizo cuatro cuadros vacíos. Leo señaló la parte amarilla de una tapa mojada.

—Esta puede ser el sol. Tiene la curva aquí.

Inés comparó el resto con la lista. Había un dibujo de hoja que seguía intacto y un sol que podía reconocerse. No quedaban ni la estrella ni la nube.

—Entonces nos faltan dos —dijo.

Dibujaron una estrella en una tapa nueva de papel. Leo quería ponerle seis puntas, pero el pequeño modelo de la lista mostraba cinco. Se fijaron en ese detalle y decidieron usar cinco. Para la nube escogieron tres curvas grandes, como aparecían en la referencia.

Cuando terminaron, pusieron las cuatro tapas sobre el tablero. La esquina mojada ya no quedaba plana. La apoyaron sobre una hoja gruesa para poder jugar sin romperla.

—No quedó igual que antes —observó Leo.

Las tapas dibujadas de Inés

—No —contestó Inés—. Pero ahora sabemos cuáles piezas arreglamos y por qué.

Inés guardó la tapa original junto a la lista. En una hoja pequeña escribió: «Nos faltaban estrella y nube». Dejó también un dibujo de las piezas nuevas para que el siguiente grupo pudiera compararlas.

En el recreo, Leo eligió la estrella para comenzar su cuento. Dijo que una nube le había prestado un pedacito de cielo. Inés siguió la historia. El tablero conservaba una arruga, pero las cuatro tapas ya tenían un lugar en el juego.

Tres pares: acción y resultado

Lee o escucha cada par. Une con una línea la acción de la izquierda con el resultado correcto de la derecha. Las tarjetas son representaciones escritas en papel; no necesitas tapas reales.

A · Guardan el modelo legible.	2 · Pueden reconocer qué figuras faltan.
B · Revisan la lista original.	3 · El juego conserva sus cuatro figuras.
C · Dibujan las piezas que faltan.	1 · Tienen una referencia para comparar.

Busca una prueba en el cuento

¿Dónde se ve que Inés y Leo saben que faltan la estrella y la nube? Nombra la referencia que usan.

Soluciones para acompañar la lectura

Une las acciones con sus resultados

A → 1: al guardar el modelo legible, conservan una referencia con la que comparar.

B → 2: al comparar la lista con las figuras reconocibles, advierten cuáles faltan.

C → 3: al dibujar la estrella y la nube faltantes, recuperan un juego de cuatro figuras sin borrar la referencia.

Pregunta de comprensión

Una respuesta fiel al cuento debe mencionar que conservan una tapa legible y la lista que enumera hoja, sol, estrella y nube; después reconocen hoja y sol entre los restos, de modo que deducen que faltan las otras dos. No es correcto afirmar que acertaron por casualidad.

Conversación abierta

También son válidos otros modos de reparar el juego si el niño explica qué conservaría como referencia y cómo comprobaría lo faltante. No se evalúa la calidad del dibujo ni se necesita manipular tapas, piezas sueltas o adhesivos.