EL CABALLERO Y EL DRAGÓN

Cuento de carnaval 1º, 2º, 3º

En un reino muy lejano vivían un rey y una reina que eran muy felices y que tenían un hijo de rubios cabellos y limpia mirada. El joven ansiaba más que nada en el mundo ser un caballero y salir al mundo para salvar a las princesas que estuvieran en peligro. Cuando cumplió los quince años se presentó ante su padre el rey y le dijo:

-*"Padre he escuchado que en un reino lejano un terrible dragón tiene atemorizados a sus habitantes. Destroza las cosechas y mata a las personas. Incluso ha raptado a la hija del rey y la tiene escondida en su guarida. Quiero ir a luchar con el dragón y liberar a la princesa"*.

El padre dejó marchar a su hijo pero antes le dijo:

-*"Está bien hijo, si ese es tu destino debes partir. Pero debes saber que para ser digno de luchar contra las tinieblas y salvar a la princesa deberás superar duras pruebas. Sólo entonces podrás hallar la espada para vencer al dragón y salvar a la princesa"*.

-Iré, padre, bajo el cielo azul y el firmamento estrellado pasando todas las pruebas hasta encontrar la espada que me haga digno de luchar contra el mal.

Así partió el muchacho a la mañana siguiente y después de cabalgar durante días por caminos arados y no arados, por montes, valles y caminos, llegó al fin al reino dominado por el dragón.

Allí todo era tristeza y desolación. Ya no quedaban cosechas que el dragón no hubiera destrozado, ni familia donde el dragón no hubiera devorado a alguno de sus miembros.
El rey había prometido la mitad de su reino a quien fuera capaz de vencer al dragón y traer viva a la princesa. Pero nadie era capaz de enfrentarse al terrible monstruo de siete cabezas. Sólo el fuego que lanzaba por su boca quemaba a quien fuera capaz de acercarse lo suficiente.

El joven se presentó ante el Rey como el caballero de la Rosa, ya que una rosa se hallaba labrada en su escudo de hierro. No reveló ante el rey su origen real y cuando este le prometió la mitad de su reino si liberaba a la princesa, el joven contestó:

-*"Majestad, no son riquezas lo que busco, sino vencer a las fuerzas oscuras que amenazan vuestro reino. Pero antes debo encontrar la espada que me hará digno de luchar con el dragón de siete cabezas"*.

El joven partió enseguida y pronto encontró un barranco de fuego que le cortaba el paso. Un dragón con cuernos de cordero estaba provocando aquel fuego inmenso que ya estaba rodeando al caballero. El joven no tenía espada para luchar con la bestia, solo un puñal de cazador que guardaba en su cinto. Lo cogió y después de encomendarse a las fuerzas del cielo, lo lanzó con fuerzas al pecho del animal. La fortuna quiso que el puñal fuera a clavarse en el corazón de la bestia que murió en el acto, cayendo fulminada al fondo del barranco. Al punto se extinguió el fuego y el joven caballero pudo seguir su camino.
Al anochecer buscó refugio donde pasar la noche y encontró la entrada de una cueva. Era una extraña cueva de cristal con una fuente de oro dentro. El agua de la fuente era cristalina

y el joven bebió hasta saciarse. Luego se acomodó en la cueva y se quedó profundamente dormido.

A la mañana siguiente se despertó descansado y con nuevas fuerzas. En sus sueños había visto una alta montaña en cuya cima se encontraba una pequeña ermita. Dentro había un pequeño altar y a sus pies un arcón que contenía una espada de hierro. Esa era la espada que él debía encontrar.

Al salir de la cueva se encontró con que una enorme serpiente custodiaba la entrada de la cueva impidiendo que pudiera salir. Era una serpiente vieja como el mundo. Si el joven quería salir de allí tendría que luchar frente a frente con aquel monstruoso animal. Entonces se le ocurrió una idea, comenzó a golpear su escudo a la vez que entraba a gran velocidad en la cueva. La serpiente lo siguió y el joven comenzó a dar vueltas alrededor de la fuente de oro. El animal daba también vueltas intentando atrapar al joven y enroscándose cada vez más sobre si misma. Entonces el joven saltó sobre la fuente y la serpiente hizo lo mismo. En cuanto la serpiente entró en el agua de aquella fuente, perdió todo su poder maléfico. El joven salió de la cueva y reemprendió la búsqueda de la espada.

Después de toda una jornada cabalgando divisó a lo lejos una montaña y en su cumbre una pequeña construcción. Enseguida reconoció la montaña y la ermita que había visto en sus sueños. Dirigió hacia allí a su caballo a todo galope, hasta que llegó a las inmediaciones de un denso bosque en el que hubo de adentrarse. Ahora avanzaba despacio pues la vegetación de árboles y arbustos era muy densa, cuando de repente el caballo se negó a avanzar, encabritándose muy inquieto hasta tirar al muchacho al suelo. Algún peligro cercano había puesto al fiel caballo en guardia y el joven príncipe se puso alerta. Delante suyo apareció una bestia con cuerpo de pantera, patas de oso y boca de león. El joven se quedó sobrecogido ante semejante fiera. Colgando se sus fauces traía parte de un carnero que había matando y que estaba devorando. Los ojos de la alimaña estaban inyectados en sangre y anunciaban los deseos de seguir matando. El joven, que no tenía nada con que luchar, vio cerca un hueso largo de la pierna del carnero. Lo cogió y cuando la bestia se abalanzó sobre él, introdujo con rapidez el largo hueso entre las fauces de la fiera. El animal desesperado se dio cuenta que no podía cerrar su boca y mientras luchaba por deshacerse del hueso entre sus fauces, el joven cogió la rama de un tronco caído que había en el suelo y la clavó con fuerza en el vientre del animal. El monstruo murió y el caballero pudo atravesar el bosque junto con su caballo.

Cuando, por fin, llegó a lo alto de la montaña entró con reverencia a la vieja ermita. Allí a los pies del altar encontró el arca, labrada con la imagen de un cordero que llevaba en la boca una rosa, igual que la que el llevaba en su escudo. Abrió el arca y allí dentro se encontraba la espada de hierro. La espada que le hacía digno de luchar contra los poderes del mal y salvar a la princesa.

El joven había superado las pruebas y conseguido la espada. Ahora tenía la fuerza necesaria para luchar y vencer.

Volvió al reino donde el dragón habitaba y tenía secuestrada a la dama. Se presentó ante el rey y le dijo:

-"Majestad, ahora si soy digno de salvar a vuestra hija. Decidme donde se encuentra la guarida de ese monstruo y mañana, al amanecer, partiré a su encuentro".

Esa noche el caballero de la Rosa veló su espada. Su espada ante el altar y el arrodillado ante ambos, pidió a sus doce hermanos del cielo ayuda para vencer al dragón. Con el alba partió el príncipe y al llegar cerca de la costa pudo ver desde lejos la enorme gruta donde habitaba el dragón. La marea había bajado y la entrada quedaba al descubierto.

Podía verse al tremendo animal dormitando en la cueva recostado en la roca. Se estremeció al ver sus siete cabezas y su diez pares de cuernos. De su nariz salía humo blanco, que hacía pensar en el fuego que el dragón emitía cuando estaba enfadado.

El joven iba a necesitar, verdaderamente, la ayuda de las estrellas que desde el cielo le enviasen. *Y en eso nosotros vamos a ayudarle. Entre todos los habitantes del reino: artesanos, campesinos, lavanderas, buscaremos las estrellas que desde el cielo le envían. También las damas y caballeros ayudarán; los príncipes y las princesas; las hadas y los enanitos. Incluso los animales que en gran número habitaban en los bosques cercanos al palacio del rey..... Todos queremos ayudar para que el príncipe consiga las estrellas que sus doce hermanos le envían desde el cielo y que le darán la fuerza para poder utilizar la espada de hierro.*
Pero no nos será fácil conseguir las estrellas pues algunos seres como la bruja del bosque nos lo querrán impedir. Otros nos ayudarán: el hada, el enanito, la ancianita buena y un animalito.

Posible Organización

Cuando ya los alumnos han realizado el recorrido y hayan encontrado a cada personaje les contamos el final del cuento, cada maestro tutor en la clase:

"El caballero, sintiendo la fuerza de las estrellas junto a su pecho, apretó con fuerza la empuñadura de su espada y se aproximó con sigilo y decisión a la cueva. La rodeó por detrás hasta encontrarse en su techo y se tumbó para acercarse lo más posible al borde y ver al dragón sin ser visto por él.

El dragón todavía dormía y el joven, con decisión saltó sobre una de sus cabezas. El dragón enseguida despertó furioso, pero el joven ya había cortado de un tajo esta cabeza, saltando con rapidez a la siguiente. La bestia bramaba de dolor y se revolvía furioso, pero el caballero iba saltando de una cabeza a otra cortándolas con rapidez, gracias a su espada de hierro.

Cuando ya solo quedaba una cabeza el animal lanzaba una llamaradas por su boca que llegaban a los montes cercanos incendiándolo todo. El príncipe subió a lo alto de la cabeza y con decisión introdujo la espada en la cerviz del animal, provocándole la muerte al instante.

Liberó a la princesa que estaba retenida en la cueva. Era la mujer más hermosa que él había visto jamás. Sus ojos eran limpios como el cielo y su piel blanca como la nieve.

Cuando el caballero llegó con la princesa al castillo el rey ordenó que se celebrara una gran fiesta en todo el reino.

Los dos jóvenes se amaban tiernamente y el rey concedió la mano de su hija al caballero, que reveló entonces su origen real. Cuando se celebraron los esponsales una paloma blanca vino a posarse en el hombro de la princesa y eso fue tomado como presagio de una vida larga y feliz."

Después de terminar el cuento, los tutores podemos compartir algo con los alumnos a modo de celebración. Ver si venden galletas o mantecados en forma de estrella.

Sibiristraca, sibiristraca, jacamalascabu sifu sibiri naynay'

La bruja intentará acercarse y entonces los Niños le gritarán el hechizo.

GRUPOS

Haremos grupos de 15 Niños y cada grupo debe encontrar cuatro estrellas, una por cada personaje visitado. Serán seis grupos y en cada uno habrá cinco. Para que no se hagan lío ese día, previamente cada maestro ha hecho en su clase seis grupos y en ellos distribuidos a los Niños. Cada Niño sabe si pertenece al grupo 1, 2, 3, 4, 5 o 6.

Personajes:

El hada: Nos enseña una canción que nos ayudará a encontrar una estrella escondida entre las yerbas. Es mejor que la persona que haga de hada elija una canción sencilla que se sepa.

El enanito: Nos indica el camino a través de un laberinto entre los árboles (puede ser el bosquecillo de los mayores, hecho con cuerda de pita) al final del cual encontramos una estrella.

Un animal: El animal nos pondrá una adivinanza, cuando la respondamos encontraremos una estrella más.

"Canta en la noche y al alba
Brinca con pata flexibles.
Tiene la cabeza calva.
Sus cantos son muy audibles."
La rana

"A cuestas llevo mi casa
Camino sin tener patas.
por donde mi cuerpo pasa
queda un hilito de plata.
El caracol

Los dedos muy separados,
la ropa de mil colores.
Van veloces y ordenados
los buscan los cazadores.
Los patos

- El brujo: El brujo o bruja rondará todo el rato alrededor de los personajes, pero a una distancia prudencial. Se trata de crear un poco de miedito o inquietud. Pero queda claro que las estrellas siempre nos protegen.

El último personaje por el que pasan es la ancianita buena. Después de decirle el conjuro la bruja queda sin su poder.

- La ancianita buena: Nos enseña un conjuro para decir, cuando veamos a la bruja. De esta forma ella no podrá hacer ningún hechizo contra nosotros. Cuando aprendamos el conjuro podremos recibir una estrella más.

"Macabu sifu, sifu sibiri naynay

Mª Jezabel Pastor
2007