

LOS SONIDOS PERDIDOS

Cuento de carnaval 1º, 2º, 3º

Hace más de mil años, cuando la gran ciudad de todavía no existía y en su lugar sólo se levantaba una cabaña de un pobre pastor que cuidaba plácidamente sus ovejas entre los ríos y; en el mismo sitio donde hoy está la Escuela, se levantaba el gran castillo de un próspero y pacífico reino. En este castillo vivían muy felices, el rey, su familia y numerosos príncipes, princesas, consejeros y cortesanos.

Alrededor del castillo se levantaban muchas casitas de piedra construidas por hábiles albañiles y en las que moraban los artesanos y campesinos de aquél reino que, con su trabajo en los talleres y en los campos, lo proveían de toda clase de artesanías y de los productos de la tierra. El rey de aquel reino se ocupaba de que allí hubiese paz, orden y justicia; el pueblo se dedicaba al trabajo con las manos para que no faltaran casas, molinos, carretas, harina, verduras frescas, olorosas frutas, herraduras, martillos, clavos, ruedas, lana, leche, pan, yeso, ladrillos, muebles, etc., etc.

Fuera del pueblo, entre los dos grandes ríos, se situaban las granjas, los prados y los bosques. En ellos convivían en armonía toda clase de animales, desde los más mansos a los más salvajes: patos, gallinas, gatos, perros, vacas, caballos, corzos, zorros, lobos, jabalíes, etc.

Dentro de la floresta y de los lagos de los bosques y jardines del reino convivían misteriosos seres de la naturaleza: enanillos, ondinas, silfos, salamandras y hadas que en silencio cuidaban de la tierra, del agua, de las piedras y de las plantas. Pero aún en lo más recóndito de la selva y en lo más apartado de las personas, los seres más grandes de la naturaleza habitaban retirados con sus toscas costumbres: los gigantes. Todas estas tierras se extendían al Norte hasta cumbres montañosas de la Gran Sierra de Guadarrama, al Oeste hasta el caudaloso y ancho río, y al Este hasta el indomable y salvaje río, los dos imposible de cruzar. ¿Y qué es lo que había al sur del reino? Al sur, única dirección hacia donde hubieran podido marchar y viajar, se levantaba una altísima muralla que ninguno de los muchos albañiles del reino había construido. Nadie sabía desde cuándo estaba allí, ni nadie podía rebasarla, ni mucho menos saber lo que había al otro lado. A pesar de lo feliz que se vivía en este reino de "Este Lado" siempre se tenía un cierto temor por lo que pudiese haber en el "Otro" lado. Los mas ancianos contaban que en el "Otro" reinaba lo contrario de lo que "Este Lado" pasaba; que allí sólo se conocía la desgracia y la miseria, aunque como en "Este Lado" no ocurría nada desde hacía cientos de años, nadie pensaba ni se hacía preguntas sobre lo que ocurría en el "Otro".

Pero en este estado de tranquilidad, un cierto día llegó a este limitado reino un hombre que se hacía llamar El Mago-Grandullón, ser de enormes proporciones que aquel día pidió audiencia en palacio para hablar con los Reyes. Por ser una persona desconocida y, por consiguiente, venida del otros lados del reino, se le trató e invitó con extrema cortesía y a que expresara lo que había venido a decir. Este ser vaticinó que los días de paz y tranquilidad en

"Este Lado" tocaban a su fin. Por eso pidió que se convocara a todo habitante del reino en una explanada: a la realeza, al pueblo, artesanos, animales, seres naturales pequeños y gigantes. Una vez todos allí reunidos, el Mago-Grandullón les dijo:

- "Vosotros, seres del reino de "Este Lado", hasta hoy habéis tenido toda suerte de cosas buenas que los dioses os han otorgado y regalado desde tiempos remotos. Yo vengo del Sur, del otro lado de la gran muralla. No me preguntéis cómo he entrado aquí y salido del "Otro Reino". Sólo os diré que allí la vida no es tan tranquila y tan fácil como aquí; sin embargo hubo un tiempo en que entre aquellas gentes y seres naturales también reinó la armonía, y así como hoy estoy aquí con vosotros, también estuve en aquel momento con ellos anunciándoles que todo lo bueno se iba a acabar si no recuperaban algo que habían perdido. De igual manera, a ellos les ayudé entonces a buscar lo que habían perdido, pero al final no fueron capaces de encontrarlo. Por eso se les obligó a separarse del resto del mundo, construyendo una altísima muralla y así su miseria no se extendiese más allá. Desde ese momento empezó para ellos un tiempo de decadencia e incertidumbre.

- "Ahora, escuchadme bien como Grandullón-Mago que soy, pues os voy a ayudar para que a vosotros no os pase lo mismo que a ellos.

Todos los allí presentes esperaron impacientes a que el Mago les confiara el enigma deseosos de evitar todo mal y desgracias. Entonces el extranjero continuó hablando:

- "Todos sabemos que todo lo que existe en el mundo lo hemos recibido del cielo cual regalo. Uno de los tesoros más valiosos que hemos recibido las personas es el poder hablar y comunicarnos con los demás con el lenguaje. Y el lenguaje está hecho de SONIDOS o de LETRAS. Son SIGNOS que nos fueron otorgados por los dioses y cada reino o pueblo los ha recibido y aprendido para poder hablar y escribir. A vuestro pueblo se le concedió 28 signos los mismos que las 28 lunas o días de cada mes. Para que siempre se recuerden y no se pierda el lenguaje del pueblo, estos signos han sido guardados en una Cámara especial de los sótanos del castillo real.

Un mal día, los habitantes del Otro Lado" comprobaron sus letras habían sido robadas, y desde ese momento fue cuando empezaron a hablar y a escribir mal. Por eso cayeron en desgracia."

- "Yo, ahora estoy en "Este Lado" porque no quiero que os suceda lo mismo con vuestros signos y sonidos. Pero intuyo que algo ha pasado ya, pues noto que empezáis a hablar y a expresar mal.

- ¡Hay que comprobar si vuestras letras siguen o no en la Cámara de los Sonidos!"
Un representante de cada habitante de aquel reino se adentró en el castillo y juntos bajaron a los sótanos para entrar en "La Cámara de los Sonidos".

El rey y el Mago entraron los primeros y comprobaron con pavor que efectivamente estaba vacía.

- "Esto es lo que me temía que había sucedido. "

Dijo el Mago, "ALGUIEN ha robado los 28 SONIDOS y si no los encontramos pronto, empezaremos a padecer las consecuencias.

- "¿Cómo los podemos recuperar? Preguntaron todos.

- "Si ha ocurrido lo mismo que en "El Otro Reino", han sido varios personajes los que las han robado. Son personajes que viven y se alimentan del RUIDO, no les gusta que las

personas hablen y escriban bien, y para que al fin no se entiendan entre ellos. Ellos se han robado y se han repartido los 28 sonidos-letras y los tienen escondidos en distintos sitios del reino. Los malos personajes se llaman:

Personajes:

La "bruja Esconde"	esconde las 7 letras	A, B, G, M, N, T, Y	En tal sitio
El "ogro Pocohabla"	7 letras	E, C, J, N, LL, OU, V	"
El "viejo Milruidos"	7 letras	I, D, CH. K. O. R. Z	"
El "hada Siemprecalla"	7 letras	O, U, F, H, L, P, S	"

¿Cómo vamos a actuar para encontrar a los malos y recuperar las letras?

Todos los habitantes del reino os dividiréis en 7 grupos de 13 y buscaréis a los ladrones por todo el reino hasta que los halléis uno por uno. Cuando hayáis encontrado a uno tendréis que hacer lo posible para que os devuelva una letra. Pero no será fácil conseguirlo, pues para ello tendréis que acertar enigmas que tienen que ver con esa letra

Cuando el grupo llega al lugar designado, el personaje les pregunta:

Personaje: -"¿Qué buscáis, habitantes de Este Lado?"

Grupo: -"Buscamos el sonido que nos ha robado"

Personaje: - "Oíd, no os será fácil la letra encontrar"

Grupo: "Probad y veréis que la podemos liberar"

Cuando cada grupo haya encontrado a los cuatro personajes y haya conseguido sus 4 letras, se reunirá en el patio del castillo y con todas las letras en el suelo todo el pueblo tendrá que combinar los sonidos de tal forma que se formen PALABRAS que expresen algo de la amistad, de lo bello, del valor; y luego, formar FRASES que tengan que ver con un verso, una canción, etc.

Sólo si conseguís construir todo eso, estas 28 letras se quedarán se quedarán de nuevo con vosotros y vuestros habitantes no caerán en la desgracia y el infortunio

Possible organización

(Todo depende de cuántos maestros ayuden)

1. Cada maestro tutor cuenta la historia y nombrará a los habitantes de los grupos de su clase.
 2. Después de la Fiesta en, haremos una pausa para que coman y jueguen en clase y/o
 3. A una hora señalada nos reuniremos delante de, en la parte cubierta, se les recordará la misión, y empezaremos con tres o cuatro grupos de los siete (depende de los maestros que seamos). Los 3 o 4 restantes tendrán que esperar en
- Cada grupo de 13 Niños irá con un tutor hacia una de las cuatro zonas donde están los 4 personajes.

4. Los personajes ya se habrán colocado en sus puestos y habrán escondido las letras.
5. Los grupos siempre tendrán que estar acompañados por un maestro.

Habitantes del reino: Tres clases de alrededor de ... Niños (menos los que falten ese día). Propongo que sean 7 grupos, de los cuales 6 grupos serán de 13 habitantes y 1 grupo de 12, mezclados de las tres clases. Cada grupo saldrá del acompañado de un maestro tutor (.....) + otro maestro si se puede, y pasará por las cuatro zonas en distinto momento.

Personajes-maestros: 4 maestros disfrazados como se indica y 1 que vigile el Si tenemos más ayuda, podemos dividir las 28 letras entre los que seamos. Tres tutores que acompañarán a los grupos. En total, 5 maestros y 3 tutores ;?

Materiales y preparativos:

- 28 letras recortadas. Escondemos cada letra. Una vez que los grupos han "desencantado" o "descubierto" la letra, la tienen que buscar, encontrar y llevar consigo.
- Adivinanzas* cuya palabra-solución debe empezar con la letra que se quiere rescatar, por ejemplo:

*Estoy de día y de noche en continuo movimiento,
siempre acertando las horas, mira que no soy el tiempo. (Reloj)*
- Inicio de una Palabra que tenga que ver con alguna actividad que tienen que realizar o con algo que se encuentre en el lugar donde se está.
- Canción sobre algo cuya primera letra es la que se quiere rescatar.
- Otras cosas que se os ocurran.