

¿Qué son las **Fábulas**?

Las fábulas son pequeñas historias en las que los personajes son animales: lobos, ratones, leones, gatos, elefantes, pájaros, etc... Cada uno de los animales, que aparecen en ellas, representan a diferentes tipos de personas. Las fábulas siempre quieren transmitir una lección o moraleja, un mensaje escondido que pretende enseñarnos algo sobre nuestro comportamiento y nuestra forma de actuar. Esopo, Fedro, La Fontaine, Florián, Iriarte, Samaniego, entre otros, son algunos de los autores de algunas de las fábulas que encontrarás en este libro.



Los dos gallos

Había una vez un gallo que se creía el dueño del corral. Que hubiese más gallinas le era indiferente, pero no dejaba que ningún otro gallo entrara en aquel gallinero.

Un día vio aparecer otro gallo y, chillándole, lo amenazó. Pero el recién llegado que no quería mostrarse como un cobarde decidió luchar con él. Se fue aproximando muy a poco a poco a su adversario, fingiendo una falsa indiferencia, después se dirigió a él y le preguntó con voz ronca:

-¿Qué pasa? ¿Es conmigo?

-¡Sí, contigo, contigo! –respondió el primero.

Y se lanzaron furiosamente uno contra otro con las alas abiertas, buscándose las cabezas con los picos... ¡Alrededor había una nube de plumas!

Se atacaron con picotazos y se empujaron con las alas, cayendo, rodando, arrastrándose y levantándose. Al rato, el que se creía el rey del gallinero empezó a ceder, ya no atacaba sino que retrocedía defendiéndose. Finalmente se retiró vencido, al no poder seguir luchando.

El vencedor le miró desde lejos fijamente. Después saltó orgulloso al tejado del gallinero pregonando su victoria. Pero, de repente, un águila le cayó encima y lo atrapó.





Esta fábula nos enseña que las peleas siempre deben evitarse porque suelen acabar mal. Saber decir ¡basta! con humildad es mejor que ser orgulloso y proclamarse vencedor.



El gallito ciego

Antes de iniciar este juego, popular en todo el mundo, hay que tomar ciertas precauciones, como apartar los muebles que tengan puntas afiladas, quitar todo lo que pueda provocar la caída de los niños o cualquier otro tipo de accidentes.



Participantes

Generalmente más de seis personas.

Material

Pañuelo para vendar los ojos.

Desarrollo

Hay que formar un círculo y situar a un jugador en el medio, que será el gallito ciego pues llevará los ojos tapados. Los jugadores se colocan a su alrededor y el gallito da tres vueltas para desorientarse. Luego, intentará atrapar a alguno de los jugadores, que tratarán de evitarlo. Cuando el gallito atrape a uno, éste se pondrá en su lugar y empezará la siguiente ronda. El juego finalizará cuando todos los participantes hayan ocupado el lugar del gallito ciego.

