Diez gusanitos duermen
Marta Comín

Diez colores. Diez sueños.
Diez dedos en tus manos

A cobijo y arropados por su madre, diez gusanitos duermen. Un recorrido por sus sueños nos descubre cómo cada uno se caracteriza, no sólo por un color diferente, sino también por un estado de ánimo particular. El gusanito verde es curioso y explorador, el amarillo tiene la cabeza en las nubes, el naranja es miedoso, el gris sereno, etc.

En sus andanzas oníricas, los pequeños protagonistas se esconden ingeniosamente dentro de otras formas, haciendo al lector partícipe de un juego de búsqueda y reconocimiento. ¿Dónde está el gusanito? Si abre bien los ojos hallará la respuesta en lugares tan dispares como la trompa de un elefante, el rabo de un cerdito o la lengua de una lagartija.

abuenpaso

Puntos clave

Este libro, tan fresco y aparentemente sencillo, contribuye a desarrollar una amplia serie de habilidades y conocimientos:

1
Despierta la capacidad de observación.

2
Inicia al lector en los mecanismos de la imaginación que permiten desarrollar una mirada poética por medio de la observación, la comparación y la sustitución. En el libro, en concreto, las asociaciones son formales: un gusano es filiforme, una trompa es filiforme, luego un gusano puede ser una trompa. Si el lector logra ver un gusano en un rabito, también podrá ver media luna en media naranja, un barco a punto de zarpar en un zapato a punto de ser calzado, o una planta deshojada en una mano.

3
Invita a la representación teatral, promoviendo así el juego y la mirada lúdica sobre nuestro propio cuerpo.

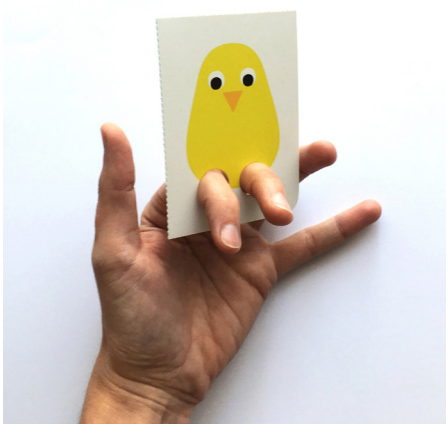
4
Muestra el nombre de 10 colores.

5
Ilustra 10 estados de ánimo cotidianos con los que el lector puede empatizar.

6
Despliega un universo amable y próximo al pequeño lector: elefante, cerdo, pera, casa, mamá, montaña, pulpo, pez, nena, nene, dedito, susto, etc.

7
Celebra el amor maternal y la fraternidad.

8
Celebra la diversidad.



Crea tus propias tarjetas troqueladas

Para este taller se necesitan los siguientes materiales:

- **Cartulinas A4 blancas. Una por participante;**
- **Cúter (en manos del mediador);**
- **Rotuladores acrílicos por ejemplo Posca (en manos del mediador, para hacer el pinta-dedos);**
- **Tijeras, pegamento;**
- **Papeles de colores;**
- **Lápices o crayones;**
- **Pegatinas de distintas formas y tamaños.**

Al final del libro la autora observa que todos tenemos 10 gusanitos en las manos, invitando a darles vida. Al manipular las tarjetas troqueladas presentes en la última página, los propios dedos del lector se convierten en los escurridizos protagonistas del cuento. El mediador mostrará estas tarjetas troqueladas que servirán de ejemplo para el taller.

Proponemos a los participantes que elaboren sus propias tarjetas inventando sus propios diseños: **¿Qué sueñan vuestros gusanitos?**

Para ello el mediador les dará una cartulina blanca que:

- para los mayores de 5 años irán sin agujerear, siendo el mediador el que los agujeree durante el taller una vez el niño halla hecho su diseño.

- para los participantes más pequeños conviene tener algunas ya troqueladas y que directamente dibujen alrededor del agujero.

Mientras los participantes elaboran sus dibujos, el mediador pintará la cara de un gusanito en un dedo de cada niño y de cada niña para que den vida al gusanito que han dibujado.

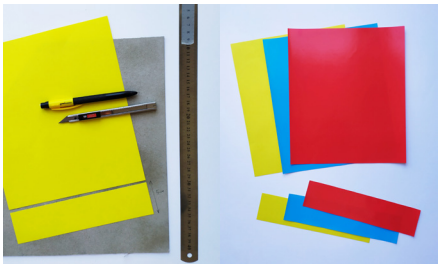
abuenpaso

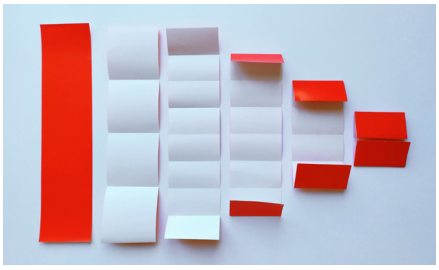
Algunos resultados en talleres realizados:

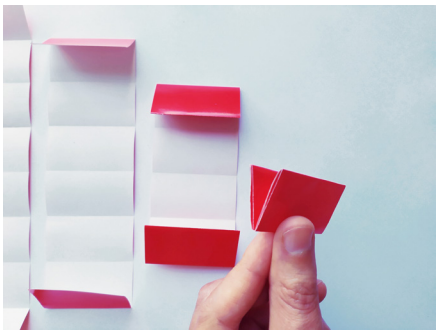
- **deditos que se convierten en las patas de un animal,**
- **los bracitos de un malabarista,**
- **la nariz de Pinocho,**
- **la cabeza de un avestruz,**
- **un moco que se descuelga de una nariz,**
- **las piernas de una bailarina,**
- **las antenas de una mariposa,**
- **un gusanito que sale de una caca, etc.**

Observaciones: conviene llevar algunas cartulinas de más porque siempre hay niños que acaban antes, o que lo quieren repetir. Otra experiencia es que ninguno se conforma con tener un solo dedo pintado, y la labor del pinta-dedos se puede tornar intensa si se pierde el control.

abuenpaso







Carrera de gusanitos

Podemos jugar a hacer una carrera de gusanitos, para ello necesitamos los siguientes materiales:

- **Pajitas,**
- **papeles de colores,**
- **tijeras,**
- **lápiz/rotulador.**

1

Para empezar hay que recortar una tira de papel de 21 x 5 cm, de esta manera de un folio salen 5 tiras de papel. Luego hay que doblarla transversalmente en ocho partes y desdoblarla.

2

Seguidamente, doblar hacia dentro en sentido simétrico (se dobla la parte superior dos veces hacia abajo, y la inferior dos veces hacia arriba); redondear los vértices recortando con la tijera; desdoblar, pintar carita en una de las partes y colocar en posición convexa.

3

El gusano ha de apoyarse únicamente en la cabeza y en la última parte de su cuerpo. Entonces está listo para empezar su carrera, par eso cada participante tendrá que soplar con una pajita para que el gusanito se mueva. La dirección del soplido debería ser perpendicular al gusano, para que éste se aplane y, al recuperar su curvatura, avance.

Si esta explicación suena compleja, el siguiente vídeo tendría que despejar cualquier duda:
https://www.tiktok.com/@kathrynkennard820/video/6702995211368320262

abuenpaso