



## Historia del conejo en los tiempos de Dios Padre

Un conejo era muy dañino en las chacras, así que un día el dueño de las chacras se aburrió de que el conejo fuera todas las noches a comer pasto. El dueño pensó Uen una trampa: hizo una estatua de greda fresca con la forma de una persona y la dejó en el mismo camino por el que el conejo entraba a la chacra a comer pasto y cultivos. Como el conejo estaba acostumbrado a entrar por su camino, fue por ahí como siempre y se encontró con la estatua de greda.

—¡Sal de mi camino! ¡Sal de mi camino!

—Le dijo el conejo. Se enfadó mucho al ver que la estatua no salía de su camino, y gritó: —¡Te voy a dar un puñete! ¡Te voy a dar un puñete! El conejo le dio un puñete y su mano se quedó atascada en la greda fresca. El conejo dijo:

—¡Suéltame! ¡Suéltame! ¡Ahora te voy a dar otro puñete más fuerte! —y le dio un puñete con la otra mano, que también se le atascó.

—¡Suéltame! ¡Suéltame! ¡Ahora te voy a dar una patada más fuerte!

Entonces, una de sus patas quedó atascada y el conejo gritó:

—¡Suéltame! ¡Suéltame! Te voy a pegar más fuerte con mi otra pata.

Dio otra patada, y su otra pata también se quedó atascada. Al ver que no tenía más manos ni patas libres, el conejo le dijo a la estatua:

—¡Suéltame! ¡Suéltame! Te voy a dar un cabezazo. El conejo le dio el cabezazo y su cabeza también se quedó atascada. Sin cabeza, ni manos, ni patas que pudiera mover, se quedó diciendo: “¡Suéltame! ¡Suéltame!”, y así amaneció.

Al día siguiente el dueño fue a ver si el conejo había caído en su trampa. Cuando llegó al lugar encontró al conejo hablando solo.

—¡Suéltame! ¡Suéltame! —decía, con sus patas y su cabeza enterradas en la estatua fresca.

El dueño se llevó al conejo en un saco a su casa. Pensaba comérselo, porque estaba gordo; claro, si comía todas las noches el pasto de las chacras. Puso a calentar agua y se fue al baño. De repente apareció el zorro.

El conejo dijo:

—Yo no me quiero casar con su hija, no me quiero casar. Ese caballero dijo que si no me casaba con su hija me iba a cocinar.

Y como el zorro era muy tonto, le dijo al conejo:

—Yo me casaré con su hija.

—Entonces entra al saco en donde estoy y, cuando el caballero esté a punto de cocinarte, grita: “¡Yo sí me quiero casar con tu hija! ¡Yo sí me quiero casar con tu hija!”. El dueño va a ser tu suegro.

El zorro se metió en el saco, el conejo lo amarró y escapó. Llegó el dueño y tomó el saco para meterlo en el agua hirviendo, y entonces el zorro empezó a gritar: “¡Yo sí me quiero casar con tu hija! ¡Yo sí me quiero casar con tu hija!”

—¿Qué? Este conejo está hablando —dijo el caballero.

Metió el saco al agua hirviendo. El zorro gritó y logró escapar del saco. Muy enojado

fue a buscar al conejo, con la intención de comérselo.

—¡Ahora sí me voy a comer a ese conejo! ¡Ya me hizo enojar!

Siguiendo el rastro, encontró al conejo tocando un charango en una peña grande.

El conejo le dijo:

—Se acerca un matrimonio y estoy contratado. Tengo que tocar el charango.

El zorro nuevamente cayó en la trampa.

—Yo también quisiera tocar para el matrimonio.

El conejo le dijo que tocara y que cuando escuchara el sonido de pequeños cohetes, tocara con más fuerza, sin abrir los ojos. El conejo comenzó a quemar las hierbas secas que estaban alrededor del zorro. Cuando el zorro escuchó el sonido, comenzó a tocar con fuerza, tal como le había dicho el conejo: manteniendo los ojos cerrados. De pronto sintió un calor insostenible, por lo que abrió los ojos y vio fuego a su alrededor. Logró escapar con el pelaje medio quemado. Enfadado, nuevamente buscó el rastro del conejo. Lo encontró en un peñasco inalcanzable para él. Justo pasaba por ahí un pájaro alcámire, blanco con negro, que es carnívoro.

El zorro, muy astuto, decidió hacer un trato con el alcámire.

—Si tú bajas al conejo del peñasco, nos lo repartiremos.

El pájaro aceptó. Sobrevoló el peñasco, lo encontró y le dijo:

—Conejo, te tengo que llevar donde el zorro, para que te comamos.

—Antes, mírame bien a los ojos, porque me puedo escapar —le contestó. El conejo tenía tierra en las manos, y cuando el alcámire lo miró, se la tiró en los ojos. El ave cayó y se desmayó del dolor, perdiendo así la memoria. El conejo logró escapar.

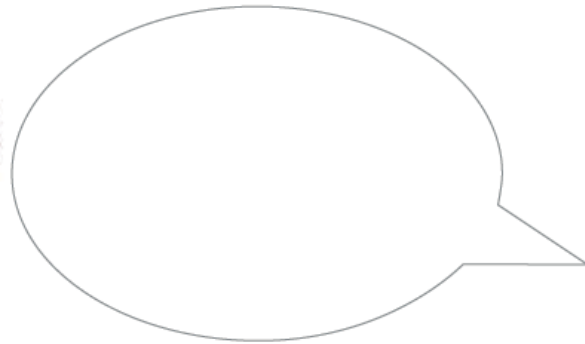
Ésa es la historia que más me gustó de todas las que me contó mi abuelito, porque es muy chistosa y deja una buena enseñanza.



Actividades para  
*"Historia del conejo en los tiempos  
 de Dios Padre"*

Veo...veo... ¿Qué ves?

**1. Tu opinión:** tienes la oportunidad de hablar con el conejo, pero solo puedes darle tu opinión, positiva o negativa ¿cuál sería?



RECUERDA: todas las personas tienen puntos de vista distintos, lo importante es saber respetar y escuchar a todos.

**2. Sigue las siguientes instrucciones:**

a) En una cartulina o en una hoja de block, calca y recorta el molde de los anteojos que encontrarás al final de la guía.

b) Una vez que estén listos los anteojos, lee el siguiente recuadro:

**Rojo:** Sugiere ira, furia y emociones. Los anteojos rojos dan el punto de vista emocional del cuento.

**Negro:** Es triste y negativo. Los anteojos negros cubren los aspectos negativos de la historia.

**Amarillo:** Es alegre y positivo. Los anteojos amarillos son optimistas y aportan esperanza. Es el pensamiento positivo.

**Verde:** Es vegetación, crecimiento fértil y abundante. Los anteojos verdes indican la creatividad e ideas nuevas. Busca soluciones a los problemas.


CONCURSO  
**HISTORIAS DE  
 NUESTRA TIERRA**

d) Debes elegir un color y pintar el anteojito con el color escogido.

e) Una vez listos los anteojos, debes ponértelos y asumir un rol, según el color que eligiste. Por ejemplo: el que elige amarillo es muy alegre y siempre ve el lado bueno de las cosas.

f) Completa el recuadro que corresponda al color de tu anteojito.

**Anteojito Rojo:** Escribe, basándote en la ira, furia y emociones, lo que te hace sentir el cuento leído y las acciones de los personajes:




---



---

**Anteojito Negro:** Escribe lo negativo del cuento y las razones tristes o pesimistas que guían el actuar de los personajes

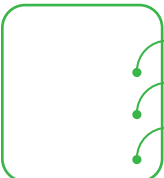


---



---

**Anteojito Amarillo:** escribe lo positivo del cuento y lo bueno de los personajes.




---



---

**Anteojito Verde:** escribe ideas nuevas y creativas, proponiendo nuevos caminos o soluciones a las acciones de los personajes.



---



---

### Molde de anteojos

Calca el dibujo, luego recórtalo por el borde y pega las líneas segmentadas.

