

La princesa y el guisante

Cuento clásico · 6 a 9 años · 4 min de lectura · Versión libre del cuento de Andersen (1835)



Había una vez un príncipe que quería casarse con una princesa. Pero no con una princesa cualquiera: tenía que ser una princesa de verdad.

Viajó por el mundo entero buscándola. Princesas había muchas, pero con cada una le quedaba una duda: ¿sería de verdad o no? Siempre había algo que no lo convencía. Así que volvió a su palacio muy desanimado.

Una noche se desató una tormenta terrible. Los relámpagos iluminaban el cielo, los truenos hacían temblar las ventanas y llovía como si el cielo se fuera a vaciar. De pronto, alguien llamó a la puerta del palacio, y el viejo rey en persona bajó a abrir.

Era una muchacha. ¡Y qué aspecto tenía! El agua le chorreaba por el pelo y por la ropa, y los zapatos le hacían chof, chof a cada paso. Aun así, dijo con mucha seguridad que era una princesa de verdad.

«Eso ya lo veremos», pensó la reina. Pero no dijo nada.

Fue al cuarto de invitados, quitó toda la ropa de la cama y puso un guisante encima del somier. Sobre el guisante colocó veinte colchones, uno encima de otro, y sobre los colchones, veinte edredones de plumas. Allí tuvo que dormir la princesa aquella noche. Para subir a la cama necesitó una escalera.

A la mañana siguiente, todos le preguntaron qué tal había dormido.

—¡Muy mal! —contestó—. No he podido cerrar los ojos en toda la noche. Había algo duro en la cama, no sé qué sería, y me duele todo el cuerpo.

Entonces lo supieron: era una princesa de verdad, porque había notado un guisante a través de veinte colchones y veinte edredones. Nadie más que una princesa de verdad podía tener la piel tan delicada.

El príncipe se casó con ella, y el guisante se guardó en el museo del palacio, en una vitrina, donde todavía se puede ver... si nadie se lo ha llevado.

Palabras para aprender

guisante: Semilla verde, pequeña y redonda que se come como verdura; en México se llama chícharo.

somier: Base de la cama sobre la que se pone el colchón.

edredón: Manta gruesa y blanda, rellena de plumas, para abrigarse en la cama.

vitrina: Mueble con cristales para guardar y enseñar objetos.

Nombre: _____ Fecha: _____

Después de leer

1 ¿Qué escondió la reina en la cama de la princesa?

- ☐ a) Un guisante.
- ☐ b) Una perla.
- ☐ c) Una piedra.

2 ¿Cómo llegó la princesa al palacio?

- ☐ a) En un carruaje, un día de sol.
- ☐ b) Empapada, en una noche de tormenta.
- ☐ c) A caballo, una tarde de nieve.



Hablamos

Contesta en voz alta.

- ¿Por qué la reina hizo la prueba sin decir nada a la princesa?
- ¿Por qué la princesa necesitó una escalera para subir a la cama?
- El cuento dice que solo una princesa de verdad nota un guisante. ¿Te parece una buena prueba para saber cómo es una persona? ¿Qué prueba inventarías tú para encontrar a un buen amigo?

La princesa y el guisante

Respuestas orientativas e ideas para el aula · Cuento clásico · 6 a 9 años · 4 min de lectura ·
Versión libre del cuento de Andersen (1835)

1 ¿Qué escondió la reina en la cama de la princesa?

a) Un guisante.

2 ¿Cómo llegó la princesa al palacio?

b) Empapada, en una noche de tormenta.

3 ¿Por qué la reina hizo la prueba sin decir nada a la princesa?

Porque quería saber si era una princesa de verdad sin que ella pudiera hacer trampa.

4 ¿Por qué la princesa necesitó una escalera para subir a la cama?

Porque, con veinte colchones y veinte edredones, la cama era altísima.

5 El cuento dice que solo una princesa de verdad nota un guisante. ¿Te parece una buena prueba para saber cómo es una persona? ¿Qué prueba inventarías tú para encontrar a un buen amigo?

Respuesta abierta. Valora que note el humor del cuento (la prueba es exagerada) y que proponga pruebas basadas en cómo se comporta una persona.

Ideas para el aula

1. Haz el experimento con la clase: pon un garbanzo debajo de uno, dos, tres cojines... ¿hasta cuántos se nota al sentarse?
2. Dibuja la cama de la princesa con sus veinte colchones de colores y numéralos del 1 al 20.
3. Inventa con un compañero otra prueba exagerada y divertida para descubrir si alguien es un pirata de verdad, un mago de verdad o un astronauta de verdad.