

Las luciérnagas se apagan

Cuento para dormir · 3 a 6 años · 4 min de lectura



Cuando el sol se esconde detrás del monte, en el prado se encienden las luciérnagas.

Primero una. Una lucecita que se enciende y se apaga, se enciende y se apaga, entre la hierba alta.

Luego otra. Y otra. Hasta que el prado entero parece un cielo pequeño, lleno de estrellas que vuelan bajito.

Los animales del bosque salen a mirarlas. El conejo, con las orejas tiesas. El erizo, con su nariz húmeda. La lechuza, desde la rama del roble, con sus ojos redondos.

Las luciérnagas bailan para ellos. Suben, bajan, dan vueltas. Encienden sus luces y las apagan, despacio, como si respiraran.

Enciende. Apaga. Enciende. Apaga.

El conejo empieza a parpadear al mismo ritmo. Abre... cierra... abre... cierra.

Poco a poco, la noche se hace más oscura y más tranquila.

Una luciérnaga se posa en una brizna de hierba y deja de brillar. Se ha dormido.

Otra se posa en una flor de trébol. Se apaga.

Otra se posa en la oreja del conejo, que ni se entera, porque el conejo también se ha dormido.

El erizo se hace una bola entre las hojas.

Ya solo quedan tres luces en el prado. Luego dos. Luego una, la más pequeña, que brilla un poquito más, como si dijera buenas noches.

Y se apaga también.

El prado está oscuro y en silencio. Solo se oye el viento entre la hierba, flojito, flojito, como alguien que respira dormido.

Y arriba, en la rama del roble, la lechuza vigila con sus ojos redondos, para que todos duerman tranquilos hasta mañana.



Para hablar mañana Sin prisa, a la mañana siguiente.

- ¿Por qué la lechuza no se duerme como los demás?
- ¿Qué te ayuda a ti a dormirte tranquilo o tranquila?

Palabras para aprender

luciérnaga: Insecto que produce una luz propia en su cuerpo.

prado: Terreno con mucha hierba.

brizna: Hilo o trocito muy fino de hierba.

lechuza: Ave nocturna de cara redonda y blanca, parecida al búho.

Para compartir

1. Juego de las luciérnagas: con la luz apagada, cada niño o niña tiene una linterna que enciende y apaga despacio; cuando se nombra su animal, la apaga del todo.
2. Cuenta hacia atrás con el cuento: tres luces, dos, una... ninguna.
3. Dibuja el prado de noche con lápices de colores claros sobre papel negro.