

Hubo una vez, hace mucho, muchísimo tiempo, **tanto que ni siquiera el existían el día y la noche**, y en la tierra sólo vivían criaturas mágicas y extrañas, dos pequeños duendes que soñaban con saltar tan alto, que pudieran llegar a atrapar las nubes.

Un día, la Gran Hada de los Cielos los descubrió saltando una y otra vez, **en un juego inútil y divertido a la vez**, tratando de atrapar unas ligeras nubes que pasaban a gran velocidad. Tanto le divirtió aquel juego, y tanto se rio, que decidió regalar un don mágico a cada uno.

- ¿Qué es lo que más desearías en la vida? Sólo una cosa, no puedo darte más **-preguntó al que parecía más inquieto.**

El duende, emocionado por hablar con una de las Grandes Hadas, y ansioso por recibir su deseo, respondió al momento.

- ¡Saltar! ¡Quiero saltar por encima de las montañas! ¡Por encima de las nubes y el viento, y más allá del sol!

- ¿Seguro? - dijo el hada - ¿No quieres ninguna otra cosa?

El duendecillo, impaciente, **contó los años que había pasado soñando con aquel don**, y aseguró que nada podría hacerle más feliz. El Hada, convencida, sopló sobre el duende y, al instante, **éste saltó tan alto que en unos momentos atravesó las nubes**, luego siguió hacia el sol, y finalmente dejaron de verlo camino de las estrellas.

El Hada, entonces, se dirigió al otro duende.

- ¿Y tú?, ¿qué es lo que más quieres?

El segundo duende, **de aspecto algo más tranquilo que el primero**, se quedó pensativo. Se rascó la barbilla, se estiró las orejas, miró al cielo, miró al suelo, volvió a mirar al cielo, se tapó los ojos, **se acercó una mano a la oreja**, volvió a mirar al suelo, puso un gesto triste, y finalmente respondió:

- **Quiero poder atrapar cualquier cosa**, sobre todo para sujetar a mi amigo. Se va a matar del golpe cuando caiga.

En ese momento, comenzaron a oír un ruido, **como un grito en la lejanía**, que se fue acercando y acercando, sonando cada vez más alto, hasta que pudieron distinguir claramente la cara horrorizada del primer duende ante lo que iba a ser el tortazo más grande de la historia. Pero el hada sopló sobre el segundo duende, y éste pudo atraparlo y salvarle la vida.

Con el corazón casi fuera del pecho y los ojos llenos de lágrimas, el primer duende lamentó haber sido tan impulsivo, y abrazó a su buen amigo, quien por haber pensado un poco antes de pedir su propio deseo, se vio obligado a malgastarlo con él. **Y agradecido por su generosidad**, el duende saltarín se ofreció a intercambiar los dones, guardando para sí el inútil don de atrapar duendes, y cediendo a su compañero la habilidad de saltar sobre las nubes. Pero el segundo duende, **que sabía cuánto deseaba su amigo aquel don**, decidió que lo compartirían por turnos. Así, sucesivamente, uno saltaría y el otro tendría que atraparlo, y ambos serían igual de felices.

El hada, conmovida por el compañerismo y la amistad de los dos duendes, regaló a cada uno los más bellos objetos que decoraban sus cielos: el sol y la luna. Desde entonces, el duende que recibió el sol salta feliz cada mañana, luciendo ante el mundo su regalo. Y cuando tras todo un día cae a tierra, su amigo evita el golpe, y se prepara para dar su salto, en el que mostrará orgulloso la luz de la luna durante toda la noche.

Una minúscula gota de magia JUEVES 05 DE MAYO

Loplanto y Locomo eran dos jóvenes aprendices de mago que se prepararon durante años para cargar sus varitas en la misteriosa fuente de la magia. Cuando estuvieron listos, viajaron por el mar hasta la isla de los mil desiertos, atravesaron sus infinitas dunas de arena, escalaron la gran montaña de roca y por fin encontraron la fuente. Pero la fuente estaba seca. Tan seca, que solo pudieron llenar sus varitas con una minúscula gotita de magia. Y al agotar la magia de la fuente, la isla se transformó en un inmenso desierto que nadie podría atravesar. Solo quedaron dos pequeños oasis, tan pequeños y distantes, que Loplanto y Locomo decidieron separarse para tener alguna posibilidad de sobrevivir cada uno en su minúsculo oasis.

La vida se hizo entonces durísima para los dos. Aunque el oasis les proporcionaba agua de sobra, su única comida eran los dátiles de las pocas palmeras que habían crecido junto al agua. Y aunque agitaban sus varitas tratando de conseguir comida, tenían tan poca magia que nunca pasaba nada.

Hasta que varias semanas después, al agitar su varita, Locomo vio ante sí un enorme y apetitoso tomate.

- Vaya ¡Qué suerte la mía! Si me lo como ahora me alegrará el día.

Y aquel fue el mejor día de Locomo desde que vivía en el oasis.

Algo parecido le pasó a Loplanto a los pocos días, cuando su varita le regaló una pequeña patata.

- Vaya ¡Qué suerte la mía! Si la planto y la cuido me alegrará muchos días.

Y aquel día Loplanto tuvo la misma hambre que todos los anteriores, y además tuvo que trabajar para preparar la tierra y sembrar la patata.

Algún tiempo después la varita regaló a Locomo un pajarillo cantarín y regordete.

- Vaya ¡Qué suerte la mía! Si me lo como ahora me alegrará el día.

Y la abundante carne del pajarillo le supo tan rica que aquel se convirtió en su mejor día en el oasis.

También la varita de Loplanto hizo surgir por aquellos días un pajarillo cantarín y flacucho.

- Vaya ¡Qué suerte la mía! Si lo alimento y lo cuido me alegrará muchos días.

Y aquel día y muchos otros Loplanto compartió con el pajarillo su poca comida, para conseguir que el pajarillo volviera y le despertara cada día con sus bellos cantos.

Los dos jóvenes siguieron recibiendo nuevos y pequeños regalos de sus varitas cada cierto tiempo. Locomo los usaba al momento para conseguir un día especial, mientras que Loplanto aguantaba el hambre y el cansancio, esforzándose por convertir cada regalo en algo que pudiera serle útil durante más tiempo. Así, no tardó en conseguir un pequeño huerto cuyos frutos también compartía con cada vez más animales de los que conseguía ayuda, comida y compañía. Llegó a estar tan a gusto y cómodo, y a tener tantas cosas, que por fin se atrevió a ir a buscar a Locomo para intentar cruzar el desierto y escapar de allí.

Sin embargo, Locomo no quiso saber nada de él. Al oír cómo había conseguido Loplanto tantas cosas, y pensar que él podía haber hecho lo mismo, se llenó de rabia y de envidia. Entonces, convencido de que todo era culpa de la poca magia que tenía su varita, cambió las varitas en un descuido y luego, impaciente por probar su nueva varita, echó a su antiguo amigo de allí. Pero aquella varita era aún menos mágica que la que ya tenía, y el envidioso e impaciente mago quedó encerrado durante años y años en su oasis, incapaz de hacer nada para salir de allí.

Loplanto abandonó el oasis de Locomo decidido a cruzar el desierto. Pero apenas llevaba unas horas de viaje, cuando se levantó un fuerte viento que arrastró a su amigo el pajarillo. El mago corrió tras él para salvarlo, pero el viento creció hasta convertirse en un tornado que aspiró al pajarillo, al mago y a todas sus cosas, levantándolos por los aires. Volaron y volaron durante tantas horas que cruzaron el desierto y atravesaron el mar. Finalmente, el viento perdió fuerza y Loplanto aterrizó suavemente en un valle verde y tranquilo, junto a una bella fuente. Entonces, el pájaro tomó en su pico la varita de Loplanto y la llevó hasta la fuente.

El joven mago sintió al momento cómo su varita y él mismo se llenaban de la magia más pura y de la sabiduría más profunda. Y descubrió que aquella era la verdadera fuente de la magia, y el pajarillo su fiel guardián, cuya principal misión era reservar tanto poder solo para aquellos con la suficiente sabiduría, paciencia y voluntad como para conseguir grandes cosas con una minúscula gotita de magia.

Lío en la clase de ciencias MARTES 10 DE MAYO

El profesor de ciencias, Don Estudiete, **había pedido a sus alumnos que estudiaran algún animal**, hicieran una pequeña redacción, y contaran sus conclusiones al resto de la clase. Unos hablaron de los perros, **otros de los caballos o los peces**, pero el descubrimiento más interesante fue el de la pequeña Sofía:

- He descubierto que las moscas son unas gruñonas histéricas - dijo segurísima.

Todos sonrieron, esperando que continuara. Entonces Sofía siguió contando:

- **Estuve observado una mosca en mi casa durante dos horas**. Cuando volaba tranquilamente, todo iba bien, pero en cuanto encontraba algún cristal, la mosca empezaba a zumbear. **Siempre había creído que ese ruido lo hacían con las alas**, pero no. Con los prismáticos de mi papá miré de cerca y vi que lo que hacía era gruñir y protestar: se ponía tan histérica, **que era incapaz de cruzar una ventana**, y se daba de golpes una y otra vez: ¡pom!, ¡pom!, ¡pom!. **Si sólo hubiera mirado a la mariposa que pasaba a su lado**, habría visto que había un hueco en la ventana... la mariposa incluso trató de hablarle y ayudarle, pero nada, **allí seguía protestando y gruñendo**.

Don Estudiete les explicó divertido que aquella forma de actuar no tenía tanto que ver con los enfados, sino que era un ejemplo de los distintos niveles de inteligencia y reflexión que tenían los animales, y acordaron llevar al día siguiente una lista con los animales ordenados por su nivel de inteligencia...

Y así fue como se armó el gran lío de la clase de ciencias, cuando un montón de papás protestaron porque sus hijos... ¡les habían puesto entre los menos inteligentes de los animales!! según los niños, porque no hacían más que protestar, y no escuchaban a nadie.

Y aunque Don Estudiete tuvo que hacer muchas aclaraciones y calmar unos cuantos padres, aquello sirvió para que algunos se dieran cuenta de que por muy listos que fueran, muchas veces se comportaban de forma bastante poco inteligente.

El león afónico JUEVES 12 DE MAYO

Había una vez un león afónico. Era afónico desde siempre, porque nunca había podido rugir, **pero nadie en la sabana lo sabía**. Como desde muy pequeño había visto que no podía rugir, había aprendido a hablar sosegadamente con todo el mundo y a escucharles, y convencerles de sus opiniones sin tener que lanzar ni un rugido, **ganándose el afecto y confianza de todos**.

Pero un día, el león habló con un puerco tan bruto y cabezota, que no encontraba la forma de hacerle entrar en razón. Entonces, sintió tantas ganas de rugir, **que al no poder hacerlo se sintió en desventaja**. Así que dedicó unos meses a inventar una máquina de rugir que se activase sólo cuando él quisiera. Y poco después de tenerla terminada, volvió a aparecer por allí el puerco testarudo, **y tanto sacó al león de sus casillas**, que lanzó un rugido aterrador con su máquina de rugir.

- iiiGRRRRROAUUUUUUUUUUUU!!!

Entonces, no sólo el puerco, sino todos los animales, se llevaron un susto terrible, **y durante meses ninguno de ellos se atrevió salir**. El león quedó tan triste y solitario, que tuvo tiempo para darse cuenta de que no necesitaba rugir para que le hicieran caso ni para salirse con la suya, y que sin saberlo, su afonía le había llevado a ser buenísimo hablando y convenciendo a los demás. Así que poco a poco, **a través de su tono amable y cordial**, consiguió recuperar la confianza de todos los animales, y nunca más pensó en recurrir a sus rugidos ni a sus gritos.

La ridícula crema invisible MARTES 17 DE MAYO

Mario era un niño bueno, pero tan impaciente e impulsivo que pegaba a sus compañeros casi todos los días. Laura, su maestra, **decidió entonces pedir ayuda al tío Perico**, un brujo un poco loco que le entregó un frasco vacío.

- Toma esta poción mágica que ni se ve, ni se huele. **Dásela al niño en las manos como si fuera una cremita**, y dejará de pegar puñetazos.

La maestra regresó pensando que su locuelo tío le estaba gastando una broma, pero por si acaso frotó las manos de Mario con aquella crema invisible. Luego esperó un rato, pero no pasó nada, y **se sintió un poco tonta por haberse dejado engañar**.

Mario salió a jugar, pero un minuto después se le oía llorar como si lo estuvieran matando. Cuando llegó la maestra nadie le estaba haciendo nada. Solo lo miraban con la boca abierta porque... ¡Le faltaba una mano!

- ¡Ha desaparecido! ¡Qué chuli! ¡Haz ese truco otra vez! - decía Lola.

Pero Mario no había hecho ningún truco, y estaba tan furioso que trató de golpear a la niña. Al hacerlo, la mano que le quedaba también desapareció.

Laura se llevó corriendo a Mario y le explicó lo que había ocurrido, y cómo sus manos habían desaparecido por usarlas para pegar. **A Mario le dio tanta vergüenza**, que se puso un jersey de mangas larguísimas para que nadie se diera cuenta, y ya no se lo volvió a quitar. Entonces fueron a ver al tío Perico para que deshiciera el hechizo, pero este no sabía.

- Nunca pensé darle la vuelta. No sé, puede que el primo Lucas sepa cómo hacerlo...

¡Qué horror! El primo Lucas estaba aún más loco que Perico, y además vivía muy lejos. **La maestra debía empezar el viaje cuanto antes**.

- Voy a buscar ayuda, pero tardaré en volver. Mientras, **intenta ver si recuperas tus manos aguantando sin pegar a nadie**.

Y Laura salió a toda prisa, pero no consiguió nada, porque esa misma noche unas manos voladoras -seguramente las del propio Mario- **se la llevaron tan lejos que tardaría meses en encontrar el camino de vuelta**.

Así que Mario se quedó solo, esperando a alguien que no volvería. Esperó días y días, y **en todo ese tiempo aguantó sin pegar a nadie**, pero no recuperó sus manos. Siempre con su jersey de largas mangas, terminó por acostumbrarse y olvidarse de que no tenía manos porque, al haber dejado de pegar a los demás niños, todos estaban mucho más alegres y lo trataban mejor. Además, **como él mismo se sentía más alegre**, decidió ayudar a los otros niños a no pegar, de forma que cada vez que veía que alguien estaba perdiendo la paciencia, se acercaba y le daba un abrazo o le dejaba alguno de sus juguetes. Así llegó a ser el niño más querido del lugar.

Con cada abrazo y cada gesto amable, las manos de Mario volvieron a crecer bajo las mangas de su jersey sin que se diera cuenta. Solo lo descubrió el día que por fin regresó Laura, a quien recibió con el mayor de sus abrazos. Entonces pudo quitarse el jersey, encantado por volver a tener manos, pero más aún por ser tan querido por todos. Tan feliz le hacía tanto cariño que, desde aquel día, y ante el asombro de su maestra, lo primero que hacía cada mañana era untarse las manos con la crema mágica, para asegurarse de que nunca más las volvería a utilizar para pegar a nadie.

Pedro Pablo Sacristan

Había una vez un niño bastante glotón, que sólo comía dulces y golosinas. Un día, encontró en una tienda de antigüedades una vieja lupa que le gustó mucho, y sus padres se la regalaron. El niño se fue tan contento con su lupa, y en cuanto pudo, la utilizó para ver una pequeña hormiga.

Era estupendo, la hormiga se veía bien grande, pero lo increíble fue que al dejar de mirar la hormiga a través de la lupa, no volvió a hacerse pequeña, y quedó del tamaño que la había visto. Muy sorprendido, el niño siguió experimentando, y comprobó que cualquier cosa que mirara a través de aquella lupa tan especial, se agrandaba y ya no volvía a su tamaño original. Entonces al niño se le ocurrió cómo sacar la mayor ventaja a aquella lupa, y corrió a su casa. Allí tomó todas las golosinas, dulces y embutidos, las hizo gigantescas con ayuda de la lupa, y después se pegó un buen atracón hasta que ya no pudo comer más. Pero a la mañana siguiente, se despertó totalmente morado y con un enorme dolor de tripa, y cuando le vio el doctor comentó que se trataba del mayor empacho que había visto nunca. De la noche a la mañana, el niño se había puesto tan malo que durante mucho tiempo no quería oír hablar de grandes cantidades de comida. Así que sus papás estaban contentísimos: gracias a la glotonería del niño tenían la despensa repleta con lo que no pudo comerse, y además el niño dejó de ser un glotón que sólo comía golosinas y dulces, porque ya no quería saber nada de ellos.

Así fue como el niño glotón aprendió que hasta lo mejor del mundo, cuando es en exceso, termina siendo malo, y decidió guardar la lupa en una caja hasta que encontrara algo que de verdad mereciera la pena agrandar. ¿Y tú? ¿Para qué utilizarías tú la lupa?

Pedro Pablo Sacristán

Las Olimpiadas de Videojuegos Mágicos MARTES 24 DE MAYO

En Brujitolandia andaban muy preocupados. Los pequeños brujos y brujas estaban tan emocionados con la última ola de videojuegos, consolas y apps, **que apenas atendían a sus clases de magia**, y cada vez les importaban menos los conjuros y hechizos. Solo les preocupaba llegar a ser los mejores en sus juegos favoritos.

- Nadie lanza pájaros como yo -decían algunos.
- Soy el más grande jugando al fútbol - presumían otros.

Malbrujo, el director de la escuela, tuvo una idea:

- Al final del curso celebraremos las primeras Olimpiadas de Videojuegos Mágicos ¡Será un gran acontecimiento! Los alumnos podrán elegir entre hacer los exámenes o demostrar lo que saben hacer con los videojuegos.

Brujitos y brujitas se entusiasmaron ¡por fin alguien les entendía en la escuela! Por supuesto, **casi todos se apuntaron a sus videojuegos favoritos y dejaron los estudios para entrenar durante semanas**. Llegado el día de la inauguración de los juegos, el Estadio de los Grandes Hechizos estaba a rebosar.

- ¡Comenzaremos con el juego con más participantes apuntados: Angry Birds! ¡Venga, a lanzar pájaros!

Decenas de brujitos y brujitas gritaron de alegría, **pero... allí no había ninguna pantalla, ni consola, ni smartphone**. Justo cuando se preguntaban cómo jugarían, el mágico estadio se transformó.. ¡en un nivel del famoso juego! Un gran tirachinas en el centro, algunas construcciones, **varios cerditos verdes y pájaros de colores volando por aquí y por allá**. Todos los concursantes eran expertos en el juego y sabían que tenían que atrapar un pájaro, colocarlo en el tirachinas y lanzarlo para derribar las construcciones y aplastar a los cerditos. Pero una cosa era ser un experto en el juego, y otra cosa hacerlo de verdad: los pájaros, **que sabían que serían espanzurrados contra las paredes**, no se dejaban atrapar y, cuando eran lanzados desde el tirachinas, volaban hábilmente para esquivar las construcciones; los cerditos no paraban quietos, el enorme tirachinas apenas se podía apuntar, y las construcciones... bueno, **digamos que caían tan fácilmente porque eran de cartón**, así que daba igual lo fuerte que cayeran sobre los cerditos, porque no les hacían ni cosquillas.

El público pasó un rato divertidísimo viendo cómo los expertos jugadores se las veían con el videojuego. Finalmente, ganó una brujita cuyo pájaro perdió el pico de tanto reírse. **El pico cayó desde lo alto y pinchó con fuerza en el trasero a un cerdo**. El cerdo, que estaba contando un secreto a un compañero en la oreja, pegó tal grito que al compañero se le paró el corazón del susto. Y, **si no se lo llegan a llevar corriendo a la enfermería**, se les habría muerto allí mismo.

El resto de videojuegos no salieron mejor. Los de fútbol y otros deportes demostraron que muchos capaces de rematar con una espectacular chilena tocando un botón eran incapaces de rematar un balón... ¡100 veces más grande que un botón! Lo único que consiguieron fue llenarse la espalda de moratones, **de los golpes que se dieron intentándolo**. Hasta los de ametralladoras y disparos tuvieron que ser suspendidos nada más repartir las armas, después de que un brujito apretara el gatillo y la fuerza del arma le hiciera dar vueltas como una peonza sin poder dejar de disparar... Por suerte, un muro antibalas de emergencia pudo salvar la vida de los espectadores, pero los pies de algunos concursantes acabaron con más agujeros que un queso francés...

Así, la mayoría de los participante en las olimpiadas de videojuegos sintió tanta vergüenza de no haber sabido hacer nada, que cuando terminaron tenían claro que dominar un juego no era lo mismo que saber hacer algo real, y aceptaron sin protestar sus malísimas notas de aquel curso. Eso sí, al año siguiente volvieron a prestar atención a sus clases y enseñanzas, y ya no gastaban horas y horas frente a los videojuegos para ser los mejores en nada, sino que los utilizaban únicamente para entretenerse un rato.

Y ¿adivinas? así descubrieron que disfrutaban mucho más.

El inagotable pozo de las maravillas JUEVES 26 DE MAYO

Loren era un niño al que lo que más le gustaba era estar tumbado mirando al techo, o sentado tranquilamente ante el televisor. **Sabía que a sus padres no les gustaba mucho que pasara tantas horas así**, pero le gustaba la comodidad de aquella vida y, después de todo, tampoco iba tan mal en el colegio...

Cierta día, saliendo de excursión, **Loren se sentó un rato a descansar y cuando quiso darse cuenta**, se había descolgado del grupo y estaba perdido. Pero justo entonces, al ponerse en pie, se quedó de piedra al descubrir un pequeño enano que caminaba rápidamente entre los árboles. **Iba tan enfadado gruñendo y gritando**, que no se dio cuenta de que una gran roca bajaba rodando por la colina. Y de no ser por los reflejos de Loren, que saltó para apartar al enano, la roca lo hubiera aplastado.

Tras recuperarse del susto, el enano se mostró tan agradecido, que no dejó de insistir hasta convencer a Loren para que le acompañase a un lugar secreto de los enanos.

Así, caminando por entre las montañas, llegaron a un pequeño claro en cuyo centro se veía algo parecido a un pozo.

Este es un pozo mágico- explicó el enano-. **Cada poco tiempo aparecen unos regalos estupendos**, y quien está aquí cuando salen, puede quedarse con ellos y disfrutarlos cuanto quiera.

Loren no sabía si creerse aquella historia, pero en aquel mismo instante surgió del pozo una bicicleta impresionante.

- ¿Puedo quedármela? - preguntó Loren.

- ¡Claro, es toda tuya! ¡Que la disfrutes!

Loren se acercó y estuvo durante un buen rato mirando la bici, emocionado. Finalmente, la probó.

Pero no por mucho tiempo, porque sin previo aviso todo desapareció, y el trasero de Loren acabó de golpe en el suelo. Y se hubiera enfadado mucho con el enano, de no haber visto salir del pozo el disfraz de su héroe favorito, **con todos sus complementos especiales**. Otra vez estuvo contemplando aquella maravilla unos minutos, y otra vez, al poco de vestirse completamente y comenzar a jugar, el regalo desapareció.

Y así fue desfilando ante los ojos de Loren todo aquello que más le gustaba, **pero ni una sola cosa duró mucho tiempo**. Al principio el niño se enfadó, pues quería conservar todo aquello para llevarlo a casa, pero comprendiendo que no iba a ser posible, se conformó con disfrutar cada una de las maravillas que el pozo ofrecía, hasta que no pudo más.

Cuando descansaba junto a su amigo el enano, este le explicó que así había funcionado siempre aquel pozo: constantemente hacía regalos maravillosos, y constantemente esos regalos desaparecían poco después. Y le contó también cómo todos terminaban aceptando que el pozo era mejor así, **ofreciendo algo nuevo cada vez**.

El tiempo pasó tan rápido que cuando se dieron cuenta todo el mundo llevaba horas buscando a Loren. Al oír los gritos, el enano salió huyendo, y sólo tuvo tiempo de decir:

- No puedo dejar que me vean, **ni que recuerdes dónde está este lugar**. Pero para que no me olvides te haré un regalo.

Y entregándole un pequeño paquetito, dijo antes de desaparecer.

- **Es una copia chiquitita del pozo**, pero es igual de mágica. Si aprendes a mirarla, te dará todas las alegrías ¡Adiós, y gracias por salvarme!

Con el jaleo que se armó cuando lo encontraron en medio del bosque, **Loren se olvidó de su regalo hasta unos días después**. Decidió abrirlo encerrado en su cuarto, como si se tratara de un secreto, sólo para descubrir que era un simple reloj de mesa con una imagen de Loren jugando junto al pozo.

*“Enano bromista”, pensó “ya me parecía que tener una copia del pozo sería demasiado”. Y se sentó sobre la cama a practicar su especialidad de dejar pasar el tiempo. Pero cuando la aguja del reloj avanzó cinco minutos, un pequeño resplandor salió del mismo, y su alegre imagen se deshizo en mil pedazos, **para cambiarse por la de un niño solitario y aburrido**. Y lo mismo ocurrió cinco minutos después, y cada vez que pasaban cinco nuevos minutos en los que no había hecho nada.*

*Loren empezó a comprender ¿Y si los regalos del pozo fueran los propios minutos? ¿Sería eso a lo que se refirió el enano con saber mirar? Así todo tendría sentido: por eso no podía acumular regalos, **porque el tiempo no puede pararse**, y por eso tenía que aprovechar los regalos que llegaban, porque una vez que se esfumaban ya no volverían nunca. Entonces pensó en sus propios minutos, todos esos que pasaba ante el televisor o tumbado en su cuarto ¡no volverían nunca! Y se dio cuenta de que, como con los regalos del pozo, **tenía que empezar a disfrutarlos cuanto antes**.*

Desde entonces parecía que hubiera dos o tres Loren en casa. Allá donde estaba, aprendía a abrir los ojos para descubrir a cada momento qué fantástico regalo le había hecho el pozo del tiempo. Y aprendió a ver un libro que no había leído, un juego al que no había jugado, un amigo con el que no había hablado, una lección que no había aprendido... De cada cosa que le rodeaba aprendió a hacer un regalo que disfrutar al máximo. E incluso, cuando veía el televisor, parecía que miraba con más interés, porque ya no estaba dispuesto a desperdiciar ninguno de los regalos del pozo mágico del tiempo.

Pedro Pablo Sacristán

La hadita de las almohadas MARTES 31 DE MAYO

Hace mucho tiempo, miles de niños en el mundo no sabían distinguir qué estaba bien o mal. Eran capaces de pegar a su hermano pensando que aquello estaba bien hecho, **o de estar arrepentidísimos por haber estado ayudando a mamá o haber recogido la habitación.** Las hadas se pasaban todo el día explicando qué estaba bien o mal, y resultaba un trabajo tremendamente cansado y aburrido.

Chispa, una hadita divertida, **pensó que alguna forma mejor tendría que haber de enseñar aquellas cosas,** y se le ocurrió inventar una almohada parlanchina para Alicia, su niña favorita.

Al acostarse, la almohada preguntaba a la niña:

- Dime, niña ¿qué cosas has hecho hoy?

Y según Alicia le contaba cosas malas, **comenzaba a hacer ruiditos molestos,** y le salían bultos redondos e incómodos, de forma que la niña apenas podía dormir. Pero si contaba cosas buenas, **la almohada parlanchina ronroneaba,** le daba las buenas noches, y terminaba tocando una dulce y suave música hasta el día siguiente.

En muy poco tiempo, Alicia aprendió cómo hacer que su almohada tocara música todos los días, **y la hadita Chispa decidió utilizar la almohada con otra niñita que le daba mucho trabajo.** Al principio, Alicia tuvo miedo de olvidar qué estaba bien, pero recordó las palabras que oía cada noche, y se dijo a sí misma.

" A ver, Alicia ¿qué has hecho hoy?"

Entonces, descubrió con agrado que ella misma sabía qué cosas había hecho bien o mal, y se dormía estupendamente cuando había sido buena. Y como con la almohada, le costaba dormir si había hecho algo mal, y sólo se quedaba tranquila cuando se prometía arreglar todas sus faltas al día siguiente.

Pedro Pablo Sacristán.