



Disney

365
cuentos

Una historia
para cada
noche



Disney

365

cuentos

Una historia
para cada
noche

LIBROS Disney

© 2023 Disney Enterprises, Inc.
Todos los derechos reservados
© 2023 Disney Enterprises, Inc. y Pixar
Todos los derechos reservados

Basado en el libro *The Hundred and One Dalmatians* de Dodie Smith, publicado por The Viking Press.

Personajes de Winnie the Pooh basados en las obras de Winnie the Pooh, escritas por A. A. Milne y E. H. Shepard.

La película *Tiana y el sapo* copyright © 2009 Disney. Inspirada parcialmente en el libro *The Frog and the Princess*, de E. D. Baker; copyright © 2002 Bloomsbury Publishing, Inc.

Los rescatadores contiene personajes inspirados en los libros de Margery Sharp *The Rescuers* y *Miss Bianca*, publicados por Little, Brown and Company.

Los Aristogatos se basa en los libros escritos por Thomas Rowe.

Historias basadas en los personajes de *Toy Story* copyright © 1995 Disney Enterprises, Inc., *Toy Story 2* copyright © 1999 Disney/Pixar, y *Toy Story 3* copyright © 2010 Disney/Pixar. Elementos originales de *Toy Story* © Disney Enterprises, Inc. Slinky® Dog es una marca registrada de Poof-Slinky, Inc. © Poof-Slinky, Inc. Playskool Portable Baby Monitor® es una marca registrada de Hasbro, Inc. Usada con permiso. © Hasbro, Inc. Todos los derechos reservados. Fire Truck® by Little Tikes® y Toddler Tots® by Little Tikes® © The Little Tikes Company. Etch A Sketch® © The Ohio Art Company. Pez® es una marca registrada de Pez Candy, Inc. Usada con permiso. Todos los derechos reservados. Mr. and Mrs. Potato Head® son marcas registradas de Hasbro, Inc. Usadas con permiso. © Hasbro, Inc. Todos los derechos reservados. Playskool Rockin' Robot Mr. Mike® es una marca registrada de Hasbro, Inc. Usadas con permiso. © Hasbro, Inc. Todos los derechos reservados. Tinkertoys® es una marca registrada de Hasbro, Inc. Usada con permiso © Hasbro, Inc. Todos los derechos reservados.

Monopoly® es una marca registrada de Hasbro, Inc. Usada con permiso © Hasbro, Inc. Todos los derechos reservados.

Publicado en España por Editorial Planeta, S. A., 2023
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com
www.planetadelibros.com
Primera edición: marzo de 2023
ISBN: 978-84-18940-66-8
Depósito legal: B. 3.150-2023
Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento. En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Érase una flor

Hace mucho tiempo, en un país muy lejano, un rayo de sol cayó al suelo y se transformó en una flor dorada con poderes de curación mágicos.

La única persona que sabía dónde estaba la flor era una mujer vanidosa y egoísta llamada Madre Gothel, que la utilizaba para estar siempre joven y hermosa.

Siglos después, cerca del acantilado en el que vivía la flor, se construyó un glorioso reino. Un día, la adorada reina cayó gravemente enferma. Los súbditos del rey habían oído hablar de aquella flor legendaria y pensaron que podía curarla. Buscaron por todo el reino, hasta que por fin encontraron la flor dorada.

Madre Gothel vio horrorizada cómo un guardia real desenterraba la flor y la devolvía al palacio. La reina se tomó una poción preparada con la flor y se recuperó enseguida.

Poco después, la soberana dio a luz a una niña preciosa. Todos los habitantes del reino echaron farolillos encendidos a volar para celebrar el nacimiento de la niña.

Una noche, Madre Gothel, que había envejecido y tenía una enorme sed de

venganza, se coló en el cuarto de la niña. Al acariciar su pelo y cantarle una canción, Madre Gothel recuperó su juventud. Entonces, se dio cuenta de que la niña conservaba la magia de la flor.

Madre Gothel le cortó un mechón, pero, de pronto, este cambió de color y perdió su poder. La única manera de gozar de la eterna juventud era llevarse a la niña con ella para siempre. Así que la secuestró y se perdió en medio de la noche.

Todos los habitantes del reino buscaron a la princesa, pero nadie pudo encontrarla. Aunque desconsolados, el rey y la reina estaban convencidos de que algún día recuperarían a su hija. Cada año, por su cumpleaños, echaban farolillos encendidos a volar. Tenían la firme esperanza de que, con su luz, la joven encontraría el camino de vuelta a casa.

Mientras tanto, Madre Gothel crió a la princesa, a la que llamó Rapunzel, en una alta torre construida en medio de un valle recóndito. Solo la quería por su pelo y la trataba como un bien muy preciado.

¿Encontrarían algún día a la princesa?



Un beso de cuento de hadas

Erase una vez, en Nueva Orleans, hace tiempo, dos niñas jugaban y se divertían. Una de ellas, Tiana, estaba de visita en casa de la otra, Charlotte. Tiana acompañaba a su madre, que trabajaba como modista para la familia de Charlotte, que era muy rica.

La habitación de Charlotte era de ensueño. Por muchas veces que la visitara, Tiana seguía quedándose maravillada. Aquella tarde, su madre estaba haciendo un vestido para Charlotte mientras les contaba un cuento. Un cuento de hadas, los preferidos de Charlotte.

—«... y la bella princesa, conmovida por las súplicas de aquella pobre criatura, se inclinó hacia ella...».

—Esta es mi parte favorita. Me encanta —murmuró Charlotte a Tiana.

—«... Ella acercó sus labios a los suyos y...».

—Sí, hazlo, princesa —deseó en voz baja Charlotte, cautivada por la historia.

«No, ¡no lo hagas!», pensó Tiana, asqueada.

Su madre terminó la frase:

—«... ¡muá! Besó al sapo viscoso, que se transformó al instante en un príncipe encantado. Se casaron y vivieron felices para siempre».

—¡Bravo! —exclamó Charlotte. Por favor, ¡otra vez!

—Lo siento, pero es tarde —dijo la madre de Tiana—. Debemos volver a casa.

Mientras ella recogía sus cosas, Tiana confió algo a Charlotte:

—Pues yo nunca besaría a un sapo horrible. Es demasiado asqueroso.

Tras estas palabras, Charlotte cogió una marioneta en forma de sapo y la colocó sobre la cabeza de su gatito de angora. El animal protestó forcejeando, pero Charlotte lo agarró y lo plantó delante de las narices de Tiana.

—Venga, va, ¡besa a tu príncipe encantado! —le ordenó.

—¡Puaj! Ni hablar —respondió Tiana.

—¿En serio? —soltó Charlotte, sorprendida—. Pues yo besaría a cientos de sapos para poder casarme con un príncipe y convertirme en una hermosa princesa.

Y plantó un gran beso en la nariz del gatito que, horrorizado, dio un salto hasta el techo.

—¡Es el sapo el que siente asco de la princesa! —exclamó Tiana—. Vas a tener que revisar tus besos de cuento de hadas, Charlotte.

Y las niñas se desternillaron de risa.



La fiesta de pijamas

Piglet había ido a casa de Winnie the Pooh a celebrar una fiesta de pijamas. Tras un buen rato de diversión llegó la hora de ir a dormir.

Piglet se tumbó en la habitación de Pooh. Allí, la oscuridad era mucho más intensa que en su casa. Y el cuarto de Pooh también era mucho más silencioso de noche que el suyo.

—¿Pooh? —susurró Piglet. No hubo respuesta.

Piglet oyó un murmullo débil. El sonido fue creciendo, pero luego se apagó, y así una y otra vez.

«¿No es este el ruido que hacen los elefantes?», se preguntó Piglet.

—¡Oh, cielos! —gritó Piglet, corriendo hacia la cama de Pooh—. ¡Levántate! ¡P-p-por favor, P-P-Pooh!

—¿Eh? —dijo Pooh somnoliento, mientras se incorporaba. Piglet se había escondido bajo las sábanas—. ¿Por qué, Piglet? ¿Qué ocurre?

—Es ese terrible r-r-ruido, Pooh —dijo, temblando. Piglet se quedó en silencio, pero no volvió a oírlo—. ¡Qué curioso! —añadió—. El ruido se ha parado justo cuando te has despertado, Pooh.

—Mmm... —dijo el osito. Se encogió de hombros y bostezó—. Perfecto, esto

significa que podemos volver a dormir. Buenas noches.

—Pooh... —le dijo Piglet con timidez—, ¿podríamos terminar nuestra fiesta de pijamas otro día? Es que estoy acostumbrado a dormir en mi casa.

Pooh lo rodeó con su brazo.

—Te comprendo, Piglet —respondió.

Ayudó a su amigo a recoger sus cosas, lo cogió de la mano y lo acompañó hasta su casa.

Piglet se sintió muy feliz de estar de nuevo en su hogar.

—Gracias por entenderme, Pooh —agradeció—. Supongo que ahora querrás volver a tu casa a dormir, ¿no?

—Sí, eso sería lo más razonable —contestó Pooh—. Pero antes me sentaré aquí y echaré una cabezadita.

Mientras Piglet guardaba sus cosas, Pooh se sentó en una silla. Cuando Piglet volvió, oyó de nuevo aquel ruidito. No obstante, en la comodidad de su propia casa, a Piglet no le dio ningún miedo. Se dio cuenta de que tan solo era el suave ronquido de un oso dormido.

—Dulces sueños, Pooh —susurró.

Piglet trepó a su cama y se quedó dormido al instante. Al final, parecía ser que él y Pooh estaban disfrutando de su fiesta de pijamas.



Una nueva hada

Un día de invierno, en Londres, un bebé se rio por primera vez. Esa risa se fue volando muy lejos de allí para encontrar su destino. Iba a transformarse en una hada, como todas las primeras risas de los bebés.

La risa fue a parar al país de Nunca Jamás y cayó en un lugar mágico llamado la Hondonada de las Hadas, donde vivían esos seres mágicos. Vidia, una hada que volaba muy deprisa, guió a la risa hasta el Árbol del Polvo de Hada. Las demás hadas estaban esperando. Cuando la risa se posó, Terence, el guardián del polvo de hada, la cubrió con el polvo mágico y, en un abrir y cerrar de ojos, se transformó en una pequeña hada.

La reina Clarion agitó la mano y, alrededor de la nueva hada, brotaron varias setas. Hadas dotadas de los distintos talentos aletearon para colocar unos objetos en los pedestales. Rosetta, una hada de jardín, trajo una flor. Silvermist, una hada del agua, trajo una gota de agua. Iridessa, una hada de la luz, trajo una bola de luz.

De repente, todos los objetos se pusieron a brillar.

—Te ayudarán a descubrir tu don —le dijo la reina a la nueva hada.

Primero, la pequeña tocó la preciosa flor, pero su brillo se desvaneció de golpe. Después, fue a tocar la gota de agua, pero se esfumó. El hada decidió avanzar sin tocar ningún otro objeto. Tenía miedo de equivocarse otra vez. De repente, sucedió una cosa extraordinaria. Al pasar junto a un martillo, este se puso a brillar aún con más intensidad. Se levantó de la seta y fue en dirección a la recién llegada.

—¡Nunca había visto este brillo!
—dijo Silvermist.

—Aproximaos, reparadores, y dad la bienvenida a vuestro nuevo miembro —ordenó con solemnidad la reina Clarion—. Campanilla.

Un duende robusto llamado Clank y otro con gafas llamado Bobble se acercaron a saludar a Campanilla. Después, se la llevaron volando a dar una vuelta por la Hondonada de las Hadas. Estaban a punto de cambiar de estación, y todo el mundo iba y venía muy ajetreado.

Finalmente, los tres aterrizaron en el Refugio de los Reparadores. Campanilla miró a su alrededor y vio que las hadas arreglaban todo tipo de objetos útiles e increíbles. ¡Estaba impaciente por aprenderlo todo de su don de hada único!



¡Elijo el tiro con arco!

Méri­da era una princesa joven y aventurera. Vivía en las Tierras Altas de Escocia, en un reino llamado DunBroch. Su madre, la reina Elinor, quería que Mérida se casara con el hijo de un lord de un clan vecino. Ese enlace les ayudaría a mantener la paz en el territorio.

Pero Mérida no se quería casar. Quería correr aventuras y seguir su propio camino.

Al poco tiempo, los barcos de los clanes llegaron a DunBroch. La reina Elinor le puso a Mérida un vestido formal para recibir a los invitados.

—No me puedo mover —se quejó la joven—. Me aprieta demasiado.

—Es perfecto —dijo su madre sonriendo. Pero Mérida no se sentía feliz, más bien estaba enfadada.

La familia real dio la bienvenida a los lores y a sus clanes en el gran salón del castillo. Lord MacGuffin, Lord Macintosh y Lord Dingwall, los jefes de cada clan, dieron un paso adelante para presentar a sus hijos. Los tres competirían para conseguir la mano de Mérida en matrimonio.

La reina Elinor avanzó y dejó claras las reglas de la competición. Solo podía participar el primogénito de cada casa.

La misma princesa decidiría el reto que debían superar.

¿El primogénito? A Mérida se le ocurrió una idea y se le iluminaron los ojos. Se puso de pie de un salto y gritó: ¡Elijo el tiro con arco!

La prueba empezó al mediodía. El joven MacGuffin hizo el primer tiro y apenas llegó al objetivo. El tiro del representante de los Macintosh fue ligeramente mejor, pero su actitud, no, ya que se puso a pisotear con furia su arco. El pequeño Dingwall era el más torpe de los tres. Sin embargo, para sorpresa de todos, ¡dijo en el blanco!

Justo en ese momento, Mérida bajó al campo de tiro.

—¡Soy la descendiente primogénita del clan DunBroch! —declaró ante la multitud sorprendida—. ¡Y voy a disparar para competir por mi propia mano en matrimonio!

—¡Mérida! ¡Te lo prohíbo! —gritó la reina, enfurismada. Pero Mérida no le hizo caso.

Una a una, lanzó las flechas. Todos los disparos de la princesa dieron en el blanco en las tres dianas de sus pretendientes. La reina Elinor estaba furiosa. Mérida quizá había arruinado la paz entre los clanes.



El joven Mike Wazowski

Mike Wazowski estaba impaciente. Su clase se iba de excursión a Monstruos, S.A. Mike era el monstruo más joven de la escuela primaria Frighton, y también el más impopular, así que no es de extrañar que cuando la profesora les pidió que se colocaran por parejas, Mike se quedara solo.

—Bueno, Michael, parece que una vez más quedamos solo tú y yo —le dijo la profesora, tomándolo de la mano.

El guía los recibió en la puerta.

—Vamos a entrar en una zona muy peligrosa —les avisó—. Aquí es donde acumulamos la energía de los gritos que alimenta nuestro mundo.

El guía les pidió a los pequeños monstruos que se quedaran en la zona de observación y que no cruzaran la línea roja de seguridad marcada en el suelo. Pero eso no detuvo a Mike, que siguió a uno de los asustadores hasta el mundo de los humanos.

Mike observó como el asustador se acercaba a un niño que dormía y lo atemorizaba.

Era lo mejor que el pequeño monstruo había visto en su vida.

Fue entonces cuando Mike decidió lo que sería de mayor: asustador.

Pasaron los años y Mike llegó a la edad de ir a la universidad. Decidió matricularse en la Facultad de Sustos de la Monstruos University. El primer día de clase, un grupo de monstruos de la Patrulla Sonriente lo saludó con cordialidad. Lo ayudaron con el papeleo y le contaron todo acerca de la universidad. Poco después, Mike se paseaba por el campus.

Cuando pasaba por el patio central, el Consejo Griego le entregó un folleto.

—Patrocinamos los Sustijuegos anuales. Es un concurso de asustar donde uno puede demostrar que es el mejor.

A Mike le encantó la idea

Por fin llegó a su habitación. Allí se encontró a su compañero Randy, un amistoso monstruo de ocho patas capaz de desaparecer sin avisar. Esto significaba tener un gran talento, pero sus gafas lo delataban.

Mike empezó a deshacer el equipaje. Su sueño estaba a punto de cumplirse. Todo lo que tenía que hacer era graduarse con buena nota y convertirse en el mejor asustador del mundo.

—¿No estás ni un poquitito nervioso? —le preguntó Randy.

—No —contestó Mike.

Llevaba toda la vida esperando ese momento.



Un día sin Pumba

Un día, Timón le enseñaba a Simba a cazar unos bichos escurridizos para desayunar.

—¡Mmm! —exclamó Timón—. Lástima que Pumba se lo esté perdiendo. No lo he visto, ¿y tú? ¡Mira! ¡Un buen ejemplar!

Timón se agazapó detrás de un árbol. Estaba a punto de abalanzarse sobre el bicho cuando...

—¡AAAHHH! —se oyó.

¡Era Pumba!, que acababa de salir corriendo de entre unos árboles y se había enredado en unas lianas. Se revolvió hasta liberarse, volvió a salir disparado y se estrelló justo contra Timón.

—Perdona, Timón —dijo Pumba.

—¿Qué te perdone?! —gritó Timón.

—No ha sido a propósito...

—Nunca haces nada a propósito —se quejó Timón—. ¡Eres un desastre! Serías incapaz de cazar una mosca aunque se te metiera en la boca.

—¡No es verdad! —protestó Pumba—. Te lo demostraré.

El torpe facóquero se lanzó a por una larva, pero cayó de cabeza en un charco y dejó a sus amigos perdidos de barro.

—¡Ves! —gritó Timón—. ¡Estoy harto! Pumba ladeó la cabeza.

—Será mejor que me marche —dijo, adentrándose de nuevo en la espesura.

Justo entonces, estalló una tormenta.

—Timón, no podemos dejar que se vaya —dijo Simba.

Pero Timón seguía muy enfadado.

La tormenta pasó, y también la hora del almuerzo. Pero de Pumba, ni rastro.

—No deberías haber sido tan duro con él —añadió Simba—. Espero que esté bien.

—Seguro que sí —aseguró Timón—. Además, ha sido él el que se ha ido.

De pronto, oyeron un crujido cerca del río y ¡pam! Pumba salió disparado de la espesura, se llevó por delante a Timón y a Simba, y los tres se estamparon contra un tronco. Pumba había traído bichos para sus amigos, pero se le escaparon volando.

—¡He vuelto! —dijo Pumba—. He venido a deciros que os he echado de menos... Pero ahora mirad lo que he hecho. Soy el peor amigo del mundo.

—¡Eso no es verdad! —exclamó Timón.

—Eres un amigo maravilloso y nosotros también te hemos echado de menos —dijo Simba—. ¡Bienvenido de nuevo!

—Te hemos echado de menos a ti y también a tus desastres —añadió Timón, divertido.

Pumba no pudo más que sonreír.