

# PARA VERANEAR ESCRIBIENDO, PARA ESCRIBIR VERANEANDO, PARA JUGAR VERANEANDO Y ESCRIBIENDO

SERGIO GÓMEZ PARRA  
PROFESOR DE BACHILLERATO

Imaginación,  
palabras,  
adultos,  
niños y  
voluntad  
de jugar juntos.

Los juegos de los niños no son un juego.  
Hay que considerarlos como sus acciones más serias.

Montaigne en sus "Ensayos"

**V**acaciones es para muchos niños y no tan niños sinónimo de juego. El juego siempre implica activamente algo y a alguien o a "alguienes".

Nuestra propuesta de juego hoy es barata. Implica imaginación y palabras, a padres, o adultos, y a hijos... y voluntad de jugar juntos. No es poco. Unos y otros tenemos palabras, unos y otros somos niños –viejos y nuevos niños– y a todos nos gusta jugar.

Por eso se lo dedicamos también a los adultos. Porque, como veréis, con palabras se puede jugar, y de muchas maneras. Son juegos *variopintos* entre los que podéis escoger: poéticos, narrativos, paródicos, etc. Las palabras son su material y vuestra imaginación debe ser la protagonista que las ponga en juego.



- a) Se fotocopia un texto, que puede ser poético o no.
- b) Se recortan en tiras las frases de dicho texto.
- c) Los niños reciben las tiras y tienen que componer con ellas un texto que puede no parecerse lo más mínimo al original.
- d) Se contrasta lo que han escrito con el original.

## Montajes locos

# 1

## Sinónimos flotantes

# 2

- a) Se toma un texto impreso, un artículo de prensa o un texto literario de un autor conocido.
- b) Los niños tienen que esforzarse por sustituir las palabras del texto, que admiten varios significados, por un sinónimo de uno de sus otros significados.

Ejemplo: *Frase inicial.* «El sol entraba a raudales por la bahía».

*Frase transformada.* «El tornasol entraba a torrentes por el golfo».

(A lo mejor, hasta superáis al original).

- a) Se trata de coger un libro o, ... casi mejor, un periódico.
- b) Se dobla la página y se lee pasando de las líneas de la página plegada a las de la siguiente.
- c) Cuando se encuentre alguna frase que, por alguna razón, guste a los lectores, la anotan.
- d) Los niños leen el "texto" resultante de la suma de frases. (Seguro que el resultado será "fantástico")

## Plegables

# 3

## El test encubierto

# 4

Es un juego que puede realizarse individualmente o en grupo.

- a) Se entrega a cada participante, o al grupo, una fotografía enigmática o chocante.
- b) Pregunta: ¿Qué ocurre? ¿Qué ocurre? ¿Qué va a ocurrir?
- c) Resultado: Puede ser el esquema de un relato.

¿Que qué es eso? Lo comprenderán uds. fácilmente.

- Cada niño/a debe imaginarse que realiza una actividad normal y corriente con alguien (un paseo, un juego, una comida...).
- El texto que escriban se va a reducir a un monólogo que mantienen ante ese alguien que le acompaña.
- Ese «alguien» se irá transformando, convirtiéndose sucesivamente en distintas personas, seres o cosas. Pero esto sólo se percibirá en algunos detalles de la redacción.

Nota: Tiene que evitar a toda costa el sentirse sorprendido por esas mutaciones.

Variante. Estas mutaciones «insidiosas» pueden también afectarte a ti como narrador, al espacio, al tiempo...

## Monólogo mutante

# 5

## Puntuaciones

# 6



- Se elige un poema muy conocido.
- A continuación, se redistribuyen las palabras del poema, manteniendo la métrica y la rima. ¿Qué pasará?

### Variante.

- Tómese un poema A que servirá de base.
- Sustitúyanse los sustantivos por los de un texto B (en el orden en el que se presenten).
- Hágase lo mismo con los verbos de un texto C y los calificativos y adverbios de un texto D.

El resultado puede ser de lo más original...

- Se recortan los titulares de un periódico.
- Mediante el montaje se componen otros nuevos titulares.
- Si se desea, se puede desarrollar uno de esos nuevos titulares en forma de artículo paródico.

## Telescritor loco

# 7

+ 0 -

# 8

Se trata de someter un concepto o una institución respetables a una forma de crítica original: crear parónimos o aproximaciones a la palabra original y mostrar la crítica que contienen.

Ejemplo: ENSEÑANZA, como punto de partida.

- Ensañanza: violencia, humillaciones
- Ensoñanza: estado de aburrimiento de los niños en la escuela...
- ...

## Biografía imaginaria

# 9

- En este juego, hay que dejarse arrastrar por las afirmaciones absurdas.
- Para ayudarse, se puede seguir el esquema de un «currículum vitae» o una nota necrológica desarrollada.
- Ahí va el comienzo de una «biografía imaginaria» escrita por un chaval de trece años:  
«Mi vida no tiene comienzo fijo. Cuando cumplí los doce años, mis cabellos canos comenzaron a amarillear; mi piel arrugada se fue alisando lentamente (...).»



- Se elabora una lista de personajes: un fontanero, una camarera, una bailarina, un cartero... y otra de objetos variados.
- A continuación, se pide una respuesta rápida a la siguiente pregunta: ¿Qué puede hacer un/a (nombre del personaje) con un/a (nombre del objeto).
- ¿Por qué (nombre de personaje) a elegir de una primera lista) ha puesto (nombre de objeto a escoger de una segunda lista) en el (nombre del lugar escogido de una tercera lista).

Son juegos preciosos para enriquecer la capacidad de improvisación creativa.

## 2 juegos de ficción programada

# 10

- Imagina que Barba Azul, Caperucita, la Ratita Presumida, etc., pretenden enviar un anuncio a un periódico. ¿Qué diría cada uno de ellos?

*Variante.* Se escribe el anuncio y, luego, se pregunta: ¿Qué personaje famoso ha redactado este anuncio?

## Anuncios por palabras

# 11

## La extraña familia

# 12

- Se entrega a los participantes una serie de fotografías recortadas de la prensa y correspondientes a personajes conocidos. Desde este momento la serie fotográfica se convierte en el álbum familiar del participante.

A continuación hay que describir una comida en familia (la "nueva") o unas vacaciones o una sesión familiar ante el televisor, etc.

Nota: es uno de los juegos literarios clásicos. Lo inventaron los surrealistas y se denomina así porque el resultado de este primer juego fue el siguiente: "El cadáver exquisito beberá el vino nuevo"

- En un papel plegado en acordeón, cada uno (juego de varios) escribe en secreto una parte de una frase.
- Antes de comenzar conviene decidir la estructura de esa frase:
  - N + V (nombre y verbo)
  - N + V + N (nombre, verbo y nombre. (El verbo debe llevar un complemento directo)
  - N + V + Prep. + N (el verbo no lleva complemento directo sino solo indirecto)
  - N + A + V + N (nombre, adjetivo, verbo y nombre)

Después de que la hoja haya pasado por todos los participantes, se despliega y se pueden obtener textos muy poéticos o hermosamente extraños...

## Cadáveres exquisitos

# 13



## 3 juegos en -grama

**TAUTOGRAMA:** se llama así a los textos en los que se repite, hasta la saciedad, una letra. Fíjate en estos versos de Gloria Fuertes:

Manolo, macho mío,  
mándote majuelas, magnolias,  
maíz, mijo,  
-me matas, majo-  
Mi madre, me maravilla  
masculla melosa:  
Manolo, Manolo...

- Y ahora, os toca a vosotros escribir unos versos que tengan cierto sentido utilizando palabras que comienzan por la letra que más rabia os dé. El diccionario puede ayudaros.

**CALIGRAMA:** es algo así como una pintura con letras, con texto, normalmente poético.

- Podéis coger un poema conocido y con sus versos "dibujar" el sentido del poema. Aquí, al lado, os ponemos un ejemplo que os pueda servir de inspiración. Es cuestión de ponerse...



**LIPOGRAMA:** Como su mismo nombre, en griego, indica... (Leipein: abandonar y gramma: letra) es un texto del que se destierra una letra del abecedario. Así como suena. El más antiguo de los que conocemos es del S.VI antes de Cristo. Lo escribió un tal Laso de Hermione y se titula "Oda a los centauros" y la letra de la que prescindió fue la S.

- ¿Hasta dónde seríais capaces de llegar con un texto del que suprimís una letra?
- Es cuestión de probarlo. ¡Ah! No olvidéis que el texto debe tener algún sentido.
- ¡Vamos....! ¿A qué esperáis para comenzar?

A la izquierda tenéis un ejemplo de unos versos sin la A.

El sol en el cenit tiene  
esplendores tiene her-  
mosos crepúsculos el  
cielo; el ruiseñor sus tri-  
nos y su vuelo; corriente  
el río, el céfiro rumores.

Tiene el iris sus múlti-  
ples colores, todo inten-  
so dolor tiene consuelo;  
tienen mujeres mil,  
pechos de hielo y el  
pomposo vergel tiene sus  
flores.

El verano es largo, muy largo, tan largo que siempre cabe en él una mañana o una tarde de lluvia o de tormenta... Una de esas tardes recogidas en casa, en las que los niños, a veces, preguntan al adulto más cercano: ¿a qué jugamos? Seamos un poco originales... ■

## Educar a una mujer es educar a un pueblo



→ 115 millones de niños no van a la escuela. 3 de cada 5 son niñas. 879 millones de adultos son analfabetos. Dos terceras partes son mujeres. La educación de la mujer cambia su vida y la de su comunidad.

→ ¡Colabora para que todo cambie!



→ C/ Seminario de Nobles 4 - 5º C. 28015 • Madrid • Tel: 91 541 64 58  
→ Colaboraciones: BSCH: 0049-0356-51-2710420284