



Viva la imaginación! 21 juegos

para jugar a escribir, para escribir jugando



1. La piedra en el agua

Sergio G. Parra

Así lo llama Gianni Rodari en su Gramática de la fantasía:

1. Se elige una palabra inicial que sea bonita, sugerente.
2. Se escribe esa palabra en el centro de un folio.
3. Alrededor de esa palabra se escriben otras: sinónimos, antónimos, parónimos, derivadas, etc.
4. También se pueden escribir palabras que se relacionen por la vía de la evocación o de la connotación.

2. Las listas contrarias

1. Que cada uno haga una lista de palabras que le resalten queridas y otra de palabras odadas. O una lista de palabras consideradas poéticas y otra de palabras consideradas como no poéticas.
2. A continuación se combinan las dos listas en un sólo texto (un poema, por ejemplo).

3. El almacén de las comparaciones

Es un juego que sirve para liberar las redacciones de los niños de tópicos y frases estereotipadas.

1. Intenta comparar -una cosa grande con una pequeña, -algo real con algo irreal, -algo humano con algo no humano, etc.
2. Hacer ruido con algo:
-¿En qué palabra te hace pensar ese ruido?
-La sonoridad de ese ruido, ¿te recuerda la sonoridad de algunas palabras?

4. Al pie de la letra

Lista de expresiones (comparaciones, metáforas) ya estereotipadas: «tiene las manos de manteguilla», «cabeza de chorlito», etc.

A partir de esa lista, se puede:

1. Hacer montajes con esas expresiones tomadas al pie de la letra. Por ejemplo: «Tenía una cabeza de chorlito, las manos de manteguilla y andaba con pies de plomo...».
2. Escribir un cuento describiendo un mundo en el que alguna de esas expresiones fuese realidad.

Por ejemplo: Escribir un cuento en el que sus habitantes tuviesen los pies de plomo, etc.

5. Las metamorfosis

Describe a ti mismo mientras vas transformándote en -una espora, -una motocicleta, -una gaviota, -una silla, etc.

Ejemplo: «Mis pies van tomando un color amarillento; mis piernas y todo mi cuerpo se van sembrando de agujeros minúsculos. El agua sale por todos los agujeros», etc.

6. Dos en uno

Tu encuentras, a la vez, en medio de un gran incendio y en medio de una intensa tempestad de nieve; en la cumbre de una gran

montaña y en un cuarto de baño; en el cine y en un autobús.

Nadas por el fondo del mar y te duermes, etc.

Describe de forma expresiva y realista esta situación.

7. El poema de los deseos

Poemas individuales o en grupos.
A. Cada uno formula un deseo personal en un verso (grupo) o varios deseos (individual) en varios versos.

Así:

«Quisiera...
«Quisiera...
«Quisiera...
«Pero...

B. Ese esquema anterior admite otras variantes. Por ejemplo:

«Antes... «Ellos...
«Antes... «Ellos...
«Antes... «Ellos...
«Hoy... «Yo...

Es fácil buscar otros esquemas, tendiendo hacia aquellos que impliquen una emoción o reflexión intensos.

8. Me gusta...

Que cada uno dé forma de verso a una lista de aquello que le agrada y lo que no le agrada: «Me gusta... no me gusta...» Estos textos, si se trabajan un poco, pueden convertirse en unos poemas interesantes.

9. El retrato loco

Se comienza de forma clásica: «Haz tu retrato».

A continuación, sin embargo, se añade: «Sustituye los nombres por un nombre que





comience por la letra siguiente del alfabeto. Se hace lo mismo con los adjetivos.

Ejemplo:

Tengo unas piernas curvadas.
Tengo un quiste descolgado.
Tengo un reloj estrellado.
Soy un oso figurante.
Etcétera.

10. El retrato sorpresa

1. Haz una lista de frases un tanto poéticas que hagas referencia a: -un objeto hermoso, -una visión angustiada, -un paisaje tranquilizador, etc.

2. Una vez hecha la lista, se propone colocar el verbo «Soy» delante de cada frase y ver el resultado leyendo el texto obtenido como si de un autorretrato se tratase.

Ejemplo: Soy un iceberg azul en el infierno.
Soy un pesado vaso sobre la mesa redonda.

Soy la abuela negra que grita en la calle.
Etcétera.

11. Los recuerdos

Expresa en una sola frase un recuerdo -de unos caballos, -de una puerta cerrada, -de un acto de crueldad, -de un olor, -de una prohibición, -de un sabor, etc.

Variantes: haz lo mismo con tu recuerdo más vivo -del aire, -del agua, -de la tierra, -del fuego.

12. Preguntas y respuestas

Para hacer en grupo.

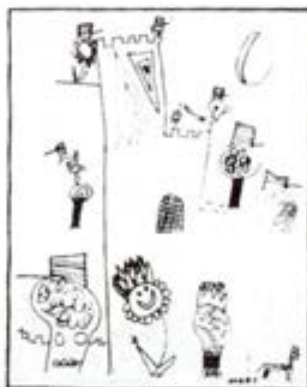
1. Se establece una serie de preguntas que dan forma a una historia, a una narración.

Así:

- ¿Quién era?
- ¿Dónde estaba?
- ¿Qué hacía?
- ¿Qué dijo?
- ¿Qué respondieron los demás?
- ¿Cómo terminó todo?

2. Uno del grupo responde a la primera pregunta y pliega el papel para que no se vea la respuesta.

Los demás van haciendo lo mismo: respon-



diendo a la pregunta que les corresponde y pliegando el papel.

El resultado puede ser una historia sin sentido o el esbozo de una hermosa historia cómica. Todo es bueno cuando la imaginación y la fantasía andan por medio.

13. La ensalada de cuentos

1. Caperucita Roja se encuentra en el bosque a Blancanieves...

2. Pinocho llega a casa de los enanitos del bosque.

3. El gato con botas se pone al servicio de Hansel y Gretel...

4. Cenicienta se hace amiga de la ratita presumida...

Se trata de reconstruir en una sola historia cada una de esas cuatro posibilidades.

14. Los cuentos al revés

1. Caperucita Roja es la mala y el lobo es el bueno...

2. Blancanieves se encuentra en el bosque con siete gigantes que son unos feroces bandidos...

3. Hansel y Gretel echan de casa a su padre y a su madrastra que son unas bellísimas personas...

15. A inventar cuentos

Os invitamos a que, individualmente o por grupos de cinco o seis, inventéis un cuento. Para ello, tenéis que ir siguiendo las trece etapas o secuencias que os indicamos a continuación:

1. Elige y describe un personaje que será el héroe de tu historia: un príncipe, un soldado joven, una niña pobre, etc.

2. Imagina lo que desea o lo que le falta para ser feliz: algo que le han robado, un fruto o un objeto mágico...

3. Cuenta cómo el héroe recibe consejos o informaciones que le orientan sobre lo que debe hacer: un mago, un viejo documento, un testamento, etc.

4. El héroe sale a la aventura: andando, en barco, etc. (El tipo de salida depende de la secuencia 3).

5. El héroe encuentra en el camino un amigo, alguien que le ayuda: una hada, un genio, un animal mágico, etcétera.

6. Imagina las pruebas o los obstáculos que el héroe debe superar en el camino: animales hostiles, hombres malvados, un monstruo, tormentas, montañas infranqueables...

7. El héroe llega al final de su viaje. Describe el lugar: una isla, la cumbre de una montaña, etcétera.

8. Allí habita el adversario del héroe. Describe: un rey malvado, un gigante, un monstruo, etc.

9. En un principio, el héroe es vencido por su enemigo: herido, transformado en un animal, engañado, etcétera.

10. Cuenta cómo el amigo (secuencia 5) viene en su ayuda: curándole, liberándole del encantamiento, descubriéndole un secreto, etcétera.

11. Cuenta cómo el héroe se enfrenta por segunda vez a su enemigo, le vence y se apodera de lo que ha venido a buscar.

12. El héroe vuelve a casa. Los aliados de su enemigo le persiguen. Cuenta sus últimas aventuras.

13. Fin de la historia.

16. El cómic pirata

Es un viejo juego paródico y crítico de éxito asegurado entre los niños.

Consigna: sustituir los «bocadillos» de una historieta de cómic por otros «bocadillos» que impliquen una disonancia violenta con las imágenes.

Variante: se puede hacer lo mismo con una fotonovela.

17. La publicidad fantástica

Busca frases de tipo publicitario:

1. Para vender lo invendible.

-un coche que se incendia al llegar a los cien Kms

-una brocha de mantequilla,

-un jabón que ensucia,

Etc.

2. Para vender lo que es de todos.

-el silencio,

-un bello paisaje,

-el aire puro,

-la lluvia,

Etc.

3. Para vender un producto absurdo.

-unos zapatos voladores,

-un maquillaje invisible,

Etc.

18. El juego de los títulos

Inventar cinco títulos para cada uno de estos subgéneros literarios: Oeste - Ciencia ficción - Terror - Sentimental - Policiaco - Fantástico, etc.

Previamente, se les puede leer a los niños una serie de títulos reales pertenecientes a cada uno de ellos.

19. La transposición

Hacer el retrato escrito de cuatro protagonistas en el tono:

-de una novela del Oeste,

-de una novela de ciencia ficción,

-de una novela policiaca,

-de una novela de terror.

20. Los prefijos fantásticos

Rodari es su inventor. Se trata de utilizar arbitrariamente los prefijos.

1. Describe una «archiballena», un «archimonio», un «archigeneral», etc.

2. ¿Para qué sirve un «bisboligrafo»? ¿Cómo sería para ti una «bisbierra»? Etc.

3. Define palabras como «minirascacielos», «destarea», «supercentra», «maxialmohada», etc.

21. La economía loca

1. ¿Qué efectos produciría la desaparición repentina de

-los bares,

-las gafas,

-el cristal,

-el papel,

etc?

2. ¿Qué inventarías para sustituirlos?

3. ¿Qué ocurriría si el precio de X (un objeto, una mercancía) se multiplicase (o dividiese) por cien?

