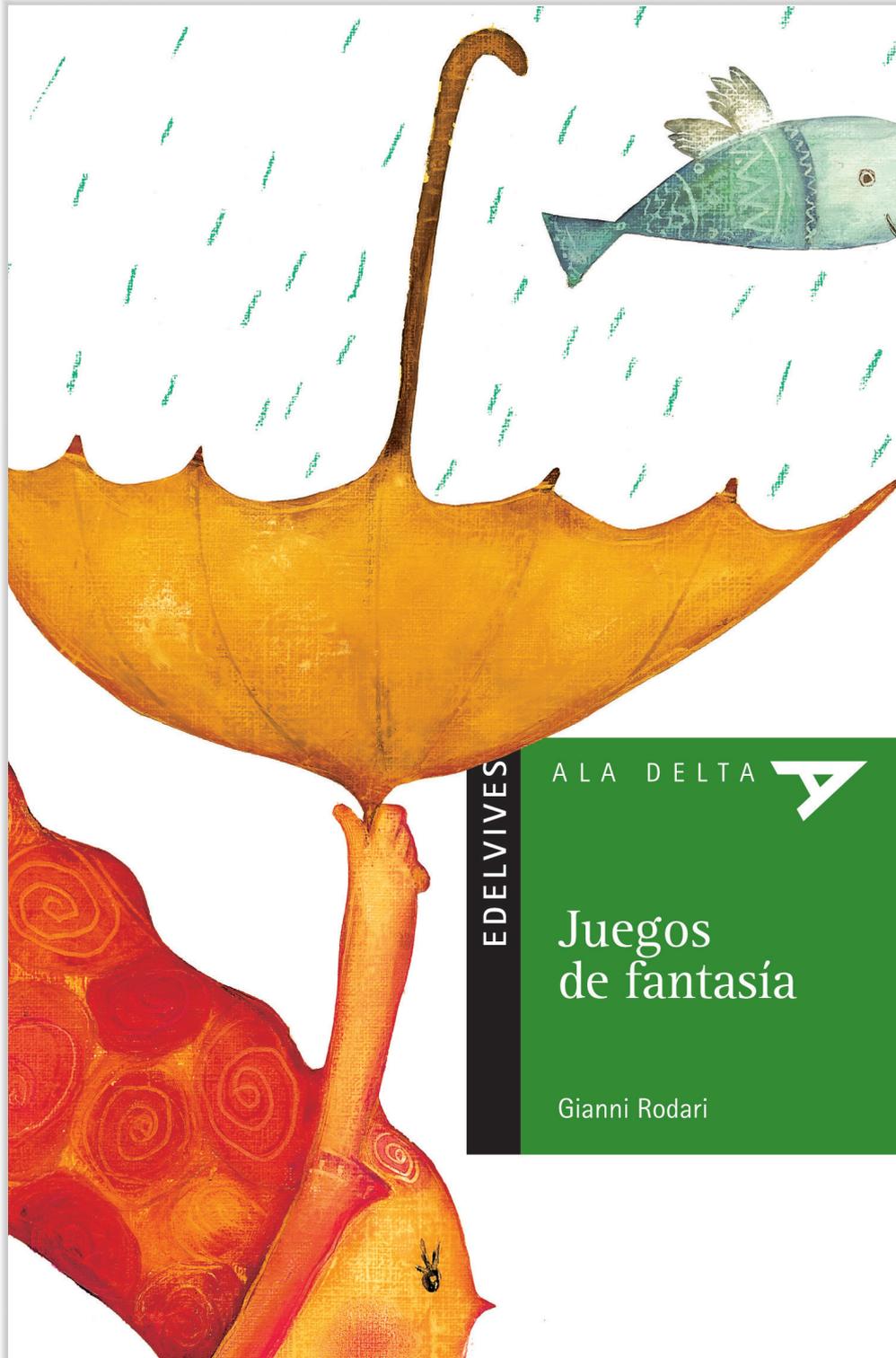


guía

DE LECTURA



EDELVIVES

ALA DELTA 

Juegos de fantasía

Gianni Rodari

EDELVIVES

La obra

Título **Juegos de fantasía** / Autor **Gianni Rodari** / Ilustradora **Rosalba Catamo** / ADV, 40 / 112 páginas

El autor

Gianni Rodari (1920-1980) fue un maestro y periodista italiano que alcanzó relevancia mundial como autor de literatura infantil, con obras ya clásicas como *Gramática de la fantasía* (1973), en las que da muestra de su pasión por la educación de los jóvenes. Rodari consideraba que la imaginación y la creatividad debían de ocupar un lugar fundamental en su educación. Sus libros, auténticos manuales para niños sobre el arte de inventar historias, combinan fantasía y humor, y en ellos siempre late un elevado espíritu crítico. En 1970 se le concedió el Premio Hans Christian Andersen, el Nobel de la literatura infantil y juvenil.

Argumento

Este es un libro lleno de fantasía e imaginación. Un libro para pequeños lectores y para profesores y padres. Los pequeños disfrutarán del *nonsense* de sus textos y ejercitarán su imaginación; los profesores hallarán en él herramientas para fomentar la lectura y la escritura, binomio imprescindible para dinamizar el gusto por leer.

Las aportaciones de Rodari son creativas, ilimitadas, infinitas, fantásticas... En estas páginas se encontrarán diferentes maneras de afrontar la creación de un texto, como por ejemplo en *El binomio fantástico* (dos palabras pueden ser la excusa perfecta para encontrar una divertida historia), *Qué ocurriría si...* (añadir a una situación cotidiana un hecho fantástico puede resultar de lo más imaginativo), *Las hipótesis fantásticas* (¿por qué no soñar con lo que queremos?), *Tan pequeño que...* (dar a un objeto una característica diferente a la que tiene en realidad) o *Todo al pie de la letra* (¿qué significado tiene un refrán si lo tomamos al pie de la letra?).

Comentario

El propósito de este libro es el de animar a los jóvenes a escribir e inventar historias, a jugar con las palabras, a construir nuevos mundos y deconstruir mundos viejos. Sus textos ayudarán a los profesores a introducir el gusto por la lectura y la escritura en el aula, y los niños se divertirán leyendo y escri-

biendo textos que tal vez no tengan sentido, pero que serán imaginativos y les introducirán en la escritura. El libro proporciona material suficiente para que pueda participar toda la clase en la creación de historias graciosas y ocurrentes.

Temas

- El fomento de la imaginación y la fantasía.
- El humor como elemento importante en los textos infantiles.
- Disfrutar con lo diferente, lo surrealista.
- El cultivo de la imaginación ayudará a encontrar soluciones en la vida cotidiana.
- El uso de la inteligencia y la astucia en cualquier circunstancia.

Reflexiones

La animación a la lectura y a la escritura debe ser un acto serio y trascendental, ya que el uso de estas dos habilidades será fundamental en la vida de cualquier persona. Ahora bien, su aprendizaje no tiene por qué hacerse a partir de actividades monótonas y aburridas. El humor y el sinsentido son actitudes propias de las edades más tempranas, por ello su uso en cualquier actividad didáctica ayudará a que el aprendizaje de contenidos sea más ameno y divertido. ¿Por qué no fomentar la lectura y la escritura a través de la diversión y la imaginación?



Actividades de aproximación

1. ¿Qué hace?

En la historia que vas a leer aparecen animales y personas que realizan cosas excepcionales y a veces, sin sentido. Por ejemplo, un timbre para que llamen los ladrones antes de robar, un árbol que da zapatillas... Imagina e inventa una cualidad o aptitud para cada uno, diferente a las que tiene.

Hormiga:

Amapola:

Sillón:

Bombero:

2. Con solo dos palabras

Elige las dos palabras que más te gusten. A continuación, escribe una breve historia en las que estas dos palabras sean sus personajes.



Actividades de profundización

1. La historia de Pinocho

En este libro, Pinocho no es el del cuento. Es diferente y contrata un guionista para que invente mentiras por él. Ayuda al guionista a completar las oraciones con mentiras.

—Yo fui el que construyó

.....

—La ciudad de

.....

—He ido al Polo Norte y

.....

2. Retahílas con las vocales

Inventa unas retahílas con las vocales, como hace el autor con el abecedario. Haz un dibujo con las palabras que hayas incluido.

.....

.....

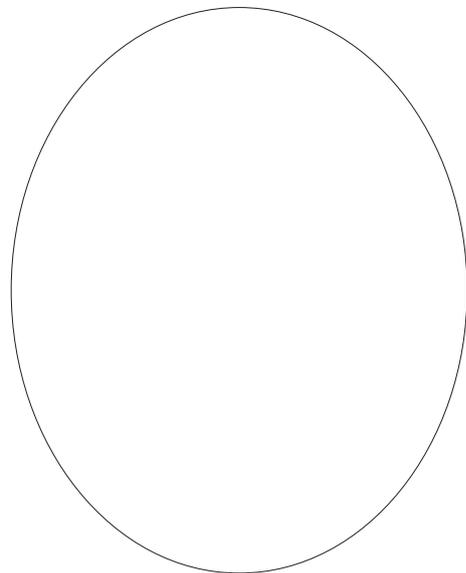
.....

.....

.....

.....

.....





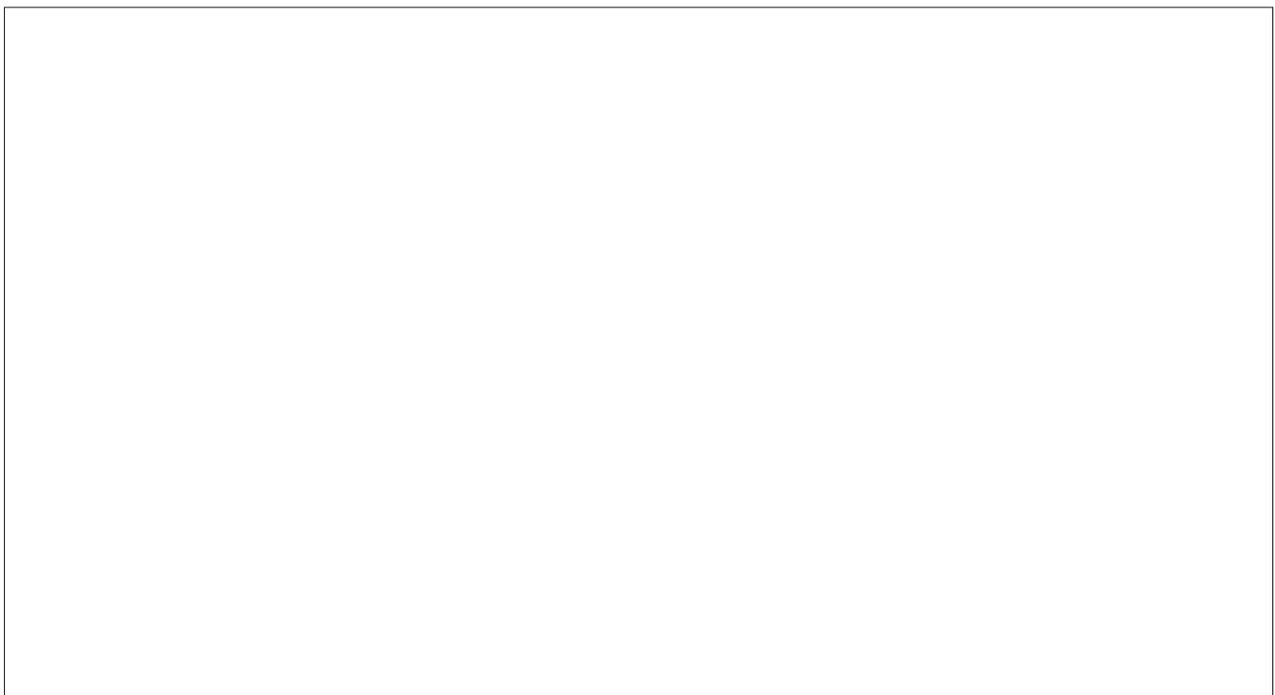
1. Tablas de no multiplicar

Escribe la tabla de no multiplicar el siete, siguiendo el ejemplo.

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| Siete por una... aceituna. | Siete por seis... .. |
| Siete por dos... .. | Siete por siete... .. |
| Siete por tres... .. | Siete por ocho... .. |
| Siete por cuatro... .. | Siete por nueve... .. |
| Siete por cinco... .. | Siete por diez... .. |

2. Dibujos especiales

Vamos a dibujar con letras. Valiéndote de sus formas, dótalas de los rasgos físicos que se te ocurran, como una «a» que toma la forma de una cometa o una «c» que se transforma en coche. También puedes crear un personaje combinando varias letras.



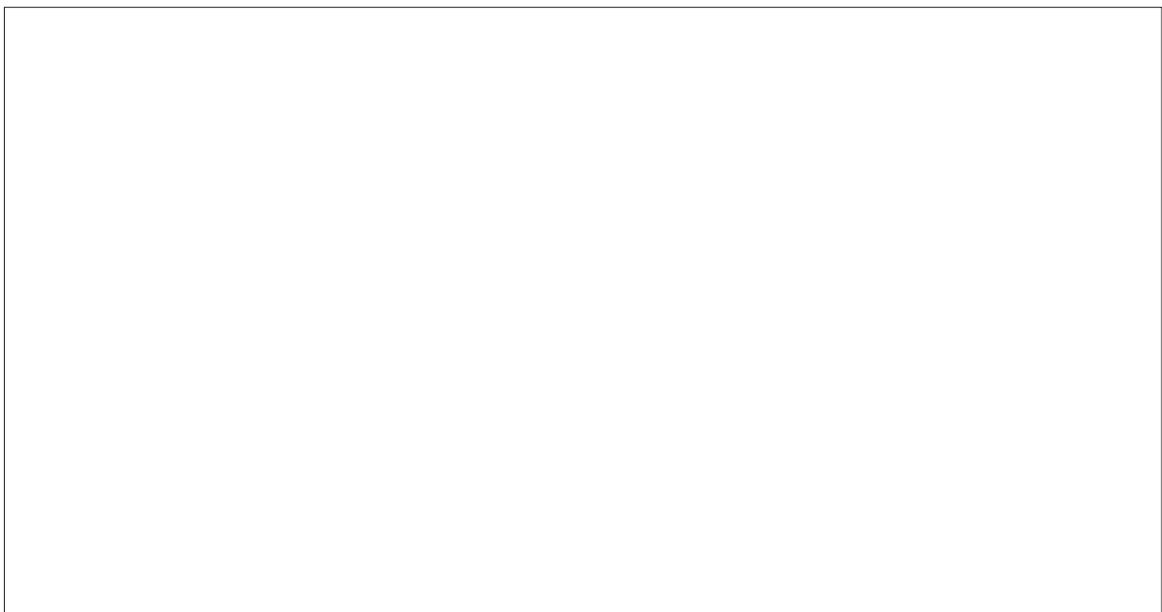
Taller de creatividad

1. Menudas noticias

Recorta una noticia de un periódico. Lee bien el texto y cópialo en estas líneas. No te olvides de cambiar algunas palabras para que sea tu propia noticia.

2. Mundo animal

Dibuja tres animales nuevos que se hayan formado con dos animales reales cada uno. Inventa un nombre diferente para cada uno de los tres animales.





Sugerencia de actividades

Actividades de aproximación

Con las propuestas que aparecen bajo este epígrafe se pretende presentar el libro de una manera lúdica que estimule la lectura.

- **Situaciones divertidas.** Antes de iniciar la lectura, sugeriremos a los alumnos que recuerden una circunstancia divertida que hayan vivido. Haremos hincapié en que sean absurdas, pero reales. Las expondrán en clase y entre todos elegirán la que parezca más descabellada. Excluiremos aquellas que tengan visos escatológicos o puedan herir algún sentimiento.
- **Gianni Rodari.** La relevancia que tiene este autor dentro de la panorámica de la literatura infantil bien vale que se estudie su biografía. Propondremos, por grupos, conocer su perfil vital y literario y que cada grupo haga luego una exposición en clase sobre los detalles que más les impresionaron.

Actividades de profundización

En este bloque de sugerencias encontraremos actividades que podemos ir presentando en el aula a medida que nuestros alumnos y alumnas lean el libro.

- **¿Te atreves?** En el libro aparecen muchos textos divertidos y sin sentido. Algunos están ilustrados y otros no. Propondremos a los alumnos que elijan un texto que no esté ilustrado y realicen un dibujo alusivo.
- **¿Qué harías si...?** Propondremos una situación absurda a uno de los alumnos, como por ejemplo: «¿Qué harías si te encontraras un reloj en el zapato?». Tras su contestación, ese niño realizará

a otro compañero una pregunta similar («¿Qué harías si...?»), y este deberá contestar algo carente de sentido. Se realizará con todos los componentes de la clase.

- **Juegos de palabras.** El libro sugiere que las palabras dan mucho juego, y que según las combinaciones con otras palabras pueden adquirir significados distintos. Pero hay palabras que reúnen ellas solas varios significados. Son las palabras polisémicas. Hay más de las que imaginas. Por ejemplo en la tecnología que nos rodea: un ratón no es un roedor, un disco duro no es una figura circular férrea y sólida, un teclado no es el conjunto de teclas de un piano y un monitor no es una persona que nos enseña algo. Piensa todas las polisémicas que se te ocurran y redacta un texto creativo de diez líneas en el que juegues a crear equívocos con ellas.

Actividades de cierre

Una vez que los chicos y chicas hayan terminado de leer el libro también podemos sugerir actividades.

- **Menuda entrevista.** Tras conocer la filosofía de este libro, propondremos a los alumnos que, por parejas, inventen una entrevista con el autor. Deben tener en cuenta que las preguntas serán reales y serias, pero las respuestas del supuesto autor deben de ser de lo más imaginativas, divertidas y absurdas.
- **Un cuento fantástico.** Elegiremos uno de los textos del libro y eliminaremos algunas palabras de él. Los alumnos deberán completar el texto con palabras, de tal manera que cada niño cree una historia diferente.



Fragmentos especiales

La fiesta de la nariz

En Napias de Arriba, se celebra la fiesta de la nariz. Durante la fiesta se organiza el concurso de la nariz más gorda, pero también el de la nariz más larga. ¿Qué pruebas deberán pasar los concursantes? Si se presentara Pinocho, ¿cuántas mentiras tendría que decir para hacer que su nariz se alargue y ganar el concurso?...

La fiesta en la nariz

Estamos en el planeta de las narices enormes. Aparece una astronave perdida en los cielos. La tripulación de la astronave aterriza en este planeta..., baja y recorre el tramo de un camino que termina en un túnel... Es la entrada a la nariz...

(pág. 13)

Historia del tío Barba

A veces ocurre que las cosas crecen demasiado.

Esta es la historia, en cambio, de un hombre con la barba larga. ¿Conocéis al tío Barba? Vosotros no, yo sí. Es viejo, más viejo que nadie, hasta más viejo que sí mismo. Su barba se vuelve todos los años cada vez más larga, y él jamás se la ha cortado.

Se ha vuelto tan larga que el tío Barba, cuando sale de paseo, tropieza siempre con ella y se cae. ¿Qué hace para solucionar el problema?

Pues se compra un maletín y allí mete la barba, es decir, la parte de la barba que no lo deja caminar. Ahora resulta que cada vez que sale de paseo con el maletín, parece un viajante de comercio que vende chocolate y caramelos: pero, de verdad, dentro del maletín va solamente su barba.

(pág. 69)



Las mentiras tienen patas cortas

La señora Mentira tiene las patas cortas, sí, pero es velocísima, se entrena en la carrera todos los días. La señora Mentira logra el récord de los cien metros. Participa en los Juegos Olímpicos. Pero en el estadio tiene como adversaria a la señorita Verdad. ¿Qué pasará durante la competición? ¿Quién vencerá?

(pág. 112)