

ESCRIBIR ES UN JUEGO

A partir de tres frases

Un texto que crece es un texto que se hace más grande, se atreve a más y como consecuencia conforma una historia completa. ¿Qué pasa al principio de una historia? ¿Cómo acaba? ¿Cómo se llega desde el principio hasta el final?.

Esta actividad permite conocer cómo se estructura un cuento.

Vamos a completar un cuento a partir de sus frases inicial, del medio y del final. Podrían ser las siguientes, pertenecientes al cuento de Gianni Rodari, "El burro volador":

En la ribera del río, en una casucha de piedras, vivía una familia muy pobre.

Eran tan pobres que

.....
.....
.....
.....

Los niños ahora lloraban por el burro y le suplicaban juntando las manos:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

-Tenéis tanta vida por delante que no sois pobres para nada.

.....

8. Animales fantásticos

En el mundo de los bestiarios se descubren las ilimitadas posibilidades de los animales como personajes, en la creación literaria. Con ellos se pueden escribir historias fantásticas o realistas simbólicas o representativas.

Operación básica: Inventar y combinar.

Imaginemos que en una casa se esconden unos pequeños animales. Es muy difícil verlos porque se ocultan en los lugares más insólitos. Pueden hacer sus hogares dentro de la funda de la almohada, debajo de la pata de la cama, en los agujeritos del desagüe del lavabo... ¿Cómo podrían ser?

Al ser mágicos, pueden aparecer y desaparecer a su antojo. ¡Ojo avizor y a la búsqueda!

Vamos a confeccionar su ficha empezando por el nombre, también imaginario, y con los datos escribir la historia de cada bichito siguiendo los pasos siguientes:

1. Extraer sílabas de una bolsa y formar palabras de tres sílabas.
2. Cada palabra resultante del azar corresponde al nombre "mágico" de un animal encantado: al salir de la bolsa, los animales nacen.
3. Describir cada animal, según los siguientes datos: Lugar donde vive: (en una bañera, en una gasolinera... Gestos más comunes: (anda a saltos, tiene un tic en la nariz... Alimentos que prefiere: (guisantes, carne picada, pelusas, gomas de borrar, macarrones).
4. Formar un bestiario con todos los animalitos.

Veamos dos ejemplos:

Elcebain

Elcebain está dotada de una boca chiquitita, como un beso, que parece incrustado en uno cara de lechón, su cuerpo es duro como el de las tortugas y tiene unas alitas de pájaro que utiliza para trasladarse de un lugar a otro.

Vive dentro de los cajones de la ropa y le gusta revolotear alrededor de las bombillas con luz.

Se alimenta de las bolitas de la ropa; sus preferidas son las bolitas de los jerseys de lana, son más grandes y jugosas que las de los calcetines.

Trífico

Trífico es uno de los bichitos más limpios y aseados que podréis encontrar en toda la casa. Su piel es blanca como una oveja y suave como las sábanas. Es redondo como una pelota de jugar al ping-pong y tiene unos ojitos amarillos que no paran de moverse. Sus manitas de lagartija lucen unas uñas impecables que no para de cuidarse: los lava, las corta, las lima, y no para hasta que de ellas surge un brillo fulgurante.

Habita en los cuartos de baño. Come muy poquito. Lo que más le gusta son los restos de pasta dentífrica que quedan pegados en el lavabo.

ESCRIBIR ES UN JUEGO

Completar el texto

Podemos jugar a rellenar un texto al que le faltan palabras. Los rellenos suelen ser muy personales y cada uno de nosotros tenemos preferencias concretas.

Este juego permite comprobar que el mismo mundo narrativo puede construirse con distintos conjuntos de palabras.

1. Eliminamos de un cuento corto los sustantivos, verbos o adjetivos.
2. Rellenamos después los espacios vacíos con otras palabras.

Veamos un ejemplo:

Una de lluvia que de una le dijo a la que junto a ella:

-¡Soy la de lluvia y más de todo el cielo!

-Es verdad que eres - dijo la otra-, pero ni por asomo tienes una tan como la mía. Y, en mi opinión, es la lo que importa, y por eso soy yo la mejor de lluvia de todo el

-..... este asunto de una vez por todos -replicó la primera

Así que a una tercera que por ellas.

-¡No más que tonterías! - la tercera gota-. Tú puede que seas una gota y tú tienes sin duda una figura, pero, como todo el mundo es la lo único que cuenta, y yo soy más que vosotras. Por tanto, ¡yo soy la gota de lluvia de todo el ¡ Pero antes de que las otras dos pudieran las tres se contra el y pasaron a formar parte de un charco.

(Hermanos Grimm, *Tres gotas de lluvia*)

ESCRIBIR ES UN JUEGO

Componer disparates

Ya sabemos que el texto es una unidad de comunicación completa, no fragmentaria; y que se vale de palabras, no de caprichosas combinaciones de letras o sonidos. Pues bien, añadamos una tercera condición: que ha de tener sentido; es decir, debe girar en torno a un asunto o tema y transmitir sobre él una información lógica, que no repugne a la razón; una información que se ajuste a las normas que rigen el mundo y al conocimiento que de él poseemos. En caso contrario tachamos el discurso de incoherente o disparatado. Aunque, como ya sabemos por otras experiencias, el disparate ha encontrado un campo abonado donde germinar: la literatura.

Podemos añadir algún pensamiento o historia breve al Disparatario de García Márquez, siempre que encierre alguna incoherencia con chispa.

1. De pronto se encuentra uno con el amigo que no veía hace mucho tiempo. «¿No te alegras de verme?», se le pregunta. «No», responde. «Alguien me dijo que habías muerto y ya me había acostumbrado a no alegrarme cuando te viera.»
2. Llega uno a un restaurante y dice: «Sírname un buey». Y el mozo le pregunta: «¿Guisado o en picadillo?» Y uno le responde: «Quiero un buey entero». Entonces el mozo, haciendo una reverencia, explica: «Es imposible, las vacas no han puesto todavía. ¿O es que quiere que las obligue a cacarear antes de tiempo?».
3. Un día se levanta uno fatigado, después de haber dormido durante veinte horas consecutivas y se vuelve a dormir. Cuando despierta, son las doce de la noche del tercer día. «Tráigame el desayuno», dice uno, en el preciso instante en que suena el despertador y, sonámbulo, se estira a silenciarlo, porque la muchacha ha servido las horas sin mantequilla.
4. Un hombre se sienta a fumar y fuma. Un instante después recuerda: «Hoy es jueves» y sale en carrera, desbocado, a buscar el miércoles de la semana anterior que se le quedó olvidado en la esquina.

Escribimos, al menos, tres cuentos diminutos e insólitos. Puedes hacerlos sentimentales, policíacos, fantásticos, apasionados, cotidianos, melodramáticos, psicológicos,....

TRES CUENTOS DIMINUTOS

El dinosaurio

Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí.

El Espejo que no podía dormir

Había una vez un Espejo de mano que cuando se quedaba solo y nadie se veía en él, se sentía de lo peor, como que no existía, y quizá tenía razón; pero los otros espejos se burlaban de él, y cuando por las noches los guardaban en el mismo cajón del tocador dormían a pierna suelta satisfechos, ajenos a la preocupación del neurótico.

El Rayo que cayó dos veces en el mismo sitio

Hubo una vez un Rayo que cayó dos veces en el mismo sitio; pero encontró que ya la primera había hecho suficiente daño, que ya no era necesario, y se deprimió mucho.

ESCRIBIR ES UN JUEGO

De una palabra salen muchas

Proponemos el siguiente juego. Escribimos en una tabla cinco palabras de 4, 5 ó 6 sílabas. Cada uno de los participantes ha de ir escribiendo palabras desde la primitiva cambiando sólo una letra respecto la anterior.

Veamos un ejemplo:

Bota	tela	casa	sol	nevada
Boca	Vela			
Loca	Vena			
Laca	Vana			
Saca	Cana			
seca	cena			

Una vez realizada esta tabla escogen una de las columnas y componen con las diversas palabras un texto como el de Juan José Millás o un poema como el de Gloria Fuertes.

La cosa

De pequeño tuve una caja de zapatos que llegó a ser mi juguete preferido, entre otras cosas porque no tenía otro. Pero envejeció más deprisa que los zapatos que había llevado dentro, de manera que a mi caja se le cayó un día la primera a y se quedó en una cja, que así, a primera vista, parece un juguete yugoslavo. Busqué entre las herramientas de mi padre una a de repuesto, pero no había ninguna y tuve que sustituirla por una o. De este modo, sin transición, tuve que olvidar la caja para hacerme cargo de una coja, lo que es tan duro como pasar directamente de la niñez a los asuntos.

Jugué mucho con aquella coja, todavía la recuerdo, pero se fue haciendo mayor también y un día se le cayó la jota. Hay quien piensa que las vocales se estropean antes que las consonantes, pero yo creo que vienen a durar más o menos lo mismo. El caso es que tampoco encontré entre los tornillos de mi padre una jota en buen uso, así que la sustituí por una pe que estaba prácticamente sin estrenar. La coloqué en el lugar de la jota y me salió una copa estupenda, con la que he bebido de todo hasta ayer mismo, que se me cayó al suelo y se rompió.

A decir verdad, se rompió justamente por la pe, y como es muy antigua no he encontrado en ninguna ferretería una igual. Ayer fui a casa de mis padres, y después de mucho rebuscar en el trastero di con una ese que no desentona con el conjunto. O sea, que ahora tengo una cosa, pero no sé qué hacer con ella. La caja, la coja y la copa eran muy útiles para guardar secretos, jugar o emborracharse. Pero la cosa me da miedo; además, la escondí en el bolsillo interior de la chaqueta, de manera que desde ayer tengo una cosa aquí, en el pecho, que me llena de angustia. Lo peor de todo es que, como no sé qué es, tampoco sé cómo se rompe. Qué vida, ¿no?

(Juan José Millás)

YO

Yo
remera de barcas,
ramera de hombres,
romera de almas,
rimera de versos,
Ramona, pa'servirles.

(Gloria Fuertes, Obras incompletas)

ESCRIBIR ES UN JUEGO

El protagonista soy yo

Meterse en la piel de un personaje es esencial para comprender sus comportamientos. La práctica de la personificación puede beneficiar este aspecto. Intentar cambiar el punto de vista habitual. ¿Alguna vez te has imaginado como una comida? ¿Y como un objeto?.

El profesor puede repartir distintos papeles a sus alumnos. Ellos tendrán que describirse e intentar que el resto de la clase adivine qué objeto, animal, etc. estaba interpretando.

Operación básica: Invención y transformación.

Describirse como una comida

Veamos un ejemplo:

Soy un huevo y me utilizan para hacer tortillas, de patatas, a la francesa y también para hacer huevos fritos... Me ponen en aceite muy caliente y me queman y luego me dan un golpe contra el plato y me comen. Este es el ruido que hace: Ham. ¡Qué bueno estoy!

Describirse como un objeto y explicar para qué sirve y quién lo usa

Veamos un ejemplo:

Soy un reloj. Sirvo para que los humanos sepan la hora. También me usan como despertador. A la mañana, a veces me tengo que despertar mucho más temprano que los humanos y gritar hasta cansarme para que se despierten, y me llegan a tirar al suelo por perezosos que son, pero mis agujas siguen dando vueltas sin cansarse y mis números no se descolocan. Pero hoy grité tanto que alarmé a los bomberos.

ESCRIBIR ES UN JUEGO

El puzzle

Un escrito consta de multitud de palabras y fragmentos que, según sus combinaciones, ofrece diferentes y variados resultados.

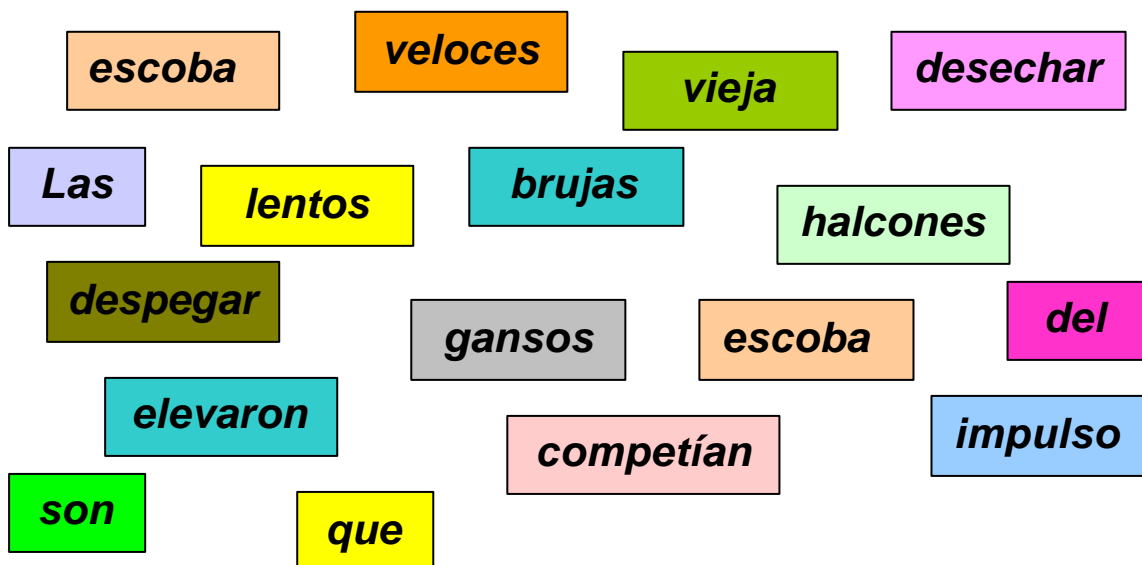
Esta actividad permite descubrir mecanismos de transformación propios de la creatividad.

1. Desmontar un relato escribiendo cada palabra en un trozo de papel (puede hacerlo cada participante y después intercambiarse el texto o usar uno común para todos).
2. Componer un nuevo relato utilizando la mayor cantidad de palabras del relato desmontado.
3. Una vez compuesto el nuevo texto, se lee el texto originario para que se puedan comparar los resultados.

Veamos un ejemplo:

Las escobas de las brujas no son eternas. Se van haciendo viejas y llega el día en que, aun las mejores, pierden la capacidad de volar.

Afortunadamente, esto no sucede en un instante. Una bruja puede sentir cómo, poco a poco, su escoba va perdiendo potencia. Los derroches repentinos de energía que alguna vez la elevaron rápidamente hacia el cielo se van debilitando. Cada vez es más necesario un mayor impulso para despegar. Las veloces escobas que de nuevas competían con los halcones, se ven rebasadas por los lentos gansos voladores. Cuando suceden estas cosas, una bruja sabe que es hora de desechar su vieja escoba y mandar a hacer una nueva.



ESCRIBIR ES UN JUEGO

Excusas para escribir un texto...

Proponemos una serie de “excusas” que nos sirvan para escribir un texto. A partir de un principio, un final o un esqueleto dado, invitamos a los alumnos a desarrollar la idea inicial hasta una composición acabada.

1. Continuamos uno de los diez comienzos que propone Mario Benedetti para componer un relato...

-Tranquilo, tranquilo -dijo el Flaco.

Alberto no podía apartar los ojos del arma que lo apuntaba. Tampoco podía hablar. Estaba realmente asustado.

Desde la muerte de Jorge, Claudia venía todas las tardes a recostarse en esta baranda, como si le agradara contemplar el río de gente.

Apreté dos veces el timbre y enseguida supe que me iba a quedar. Heredé de mi padre, que en paz descanse, estas corazonadas. La puerta tenía un gran barrote de bronce y pensé que iba a ser bravo sacarle lustre. Después abrieron y me atendió la ex, la que se iba. Tenla cara de caballo y cofia y delantal. «Vengo por el aviso», dije. «Ya lo sé», gruñó ella y me dejó en el zaguán, mirando las baldosas.

Aunque la pierna del hombre apenas se movía, Fido, debajo de la mesa, apreciaba grandemente esa caricia en los alrededores del hocico. Esto era casi tan agradable como recoger pedacitos de carne asada directamente de las manos del amo.

La muchacha abrió los ojos y se sintió apabullada por su propio desconcierto. No recordaba nada. Ni su nombre, ni su edad, ni sus señas. Vio que su falda era marrón y que la blusa era crema. No tenía cartera. Su reloj de pulsera marcaba las cuatro y cuarto. Sintió que su lengua estaba pastosa y que las sienes le palpitaban.

2. Construimos un relato que desemboque en uno de los finales propuestos...

Tenía la cara pálida, viscosa. El húmedo cigarro se le había caído sobre el pecho que ahora ya no se hamacaba en el blando jadeo. Los ojillos vidriosos se hallaban clavados en nosotros con una burlona sonrisa.

Me costó cerrar los párpados en ese rostro que alumbraba la sonrisa de un muerto. Después bajé corriendo.

Se rieron los dos y entrelazaron sus dedos. Con el índice y el mayor de la otra mano, él atenaceó la garganta y simuló que se la iba a cortar a tijeretazos, aumentando a cada tajo el borbotón de esa risa que parecía llegar de un parque con árboles, palomas y niños jugando al atardecer.

3. Elegimos un esqueleto de historia y lo desarrollamos (o escribimos uno para que otro compañero lo desarrolle).

María, 14 años, mala estudiante, teledicta. Un día, un galán televisivo la llama con insistencia desde la pantalla..

Javier, 17 años, rico, triunfador, caprichoso, despreocupado. Una noche tiene un sueño intranquilo. Al despertar, percibe, asombrado, que está en Ruanda, o en Bosnia, o en Palestina, o en un barrio de Río de Janeiro...

Una anciana vive sola en el campo. Un buen día coge a su gato y se traslada a la capital en busca de un cuadro. La atropella un tranvía.

ESCRIBIR ES UN JUEGO

Frases hechas

Las frases hechas y los refranes son anónimos, del pueblo; han sido salvados de la historia por la misma colectividad y llegan a nosotros por vía oral, sin paternidad (desnudos de la erudición y la buena presencia con que nos llegan otros dichos). Las sentencias también son frases cortas e invariables que encierran un consejo, un principio moral, una enseñanza; pero no son huérfanas, conocemos a los autores que las crearon y el libro en que fueron escritas. Suelen ser pensamientos breves, llenos de agudeza, de gracia, de honda filosofía que, desgajados del árbol en que crecieron, han echado raíces por su cuenta.

1. Elegimos una o dos máximas de Jardiel Poncela y desarrollamos su contenido en media página.

2. Añadimos a cada apartado de las Máximas de Jardiel Poncela una nuestra que exprese, brevemente y con “chispa”, lo que piensas sobre el amor, la vida, la amistad,...

MÁXIMAS MÍNIMAS

DEL AMOR

- El amor es como los columpios: casi siempre empieza siendo diversión y casi siempre acaba dando nauseas.
- El amor es como la salsa mahonesa: cuando se corta hay que tirarlo y empezar otro nuevo.
- El amor es un hombre y una mujer que están de acuerdo en un punto y en desacuerdo en todos los demás.

DE LA VIDA

- La vida fácil suele ser la más difícil
- Para encontrarle gusto a la vida no hay nada como morirse.

DE LA FELICIDAD

- La felicidad, a semejanza del arte, cuanto más se calcula menos se logra.
- La felicidad es un funicular en el cual los que bajan desengañados tiran de los que suben llenos de esperanza.

DE LA SOLEDAD

- La soledad más absoluta se encuentra en medio de las multitudes más inmensas.

DE LA LIBERTAD

- Ser libre es dejar de depender de alguien para depender de todos.
- Se es más esclavo de los débiles que de los fuertes.
- El que consigue la libertad, casi nunca sabe qué hacer con ella.

DE LA AMISTAD

- Se llama «arnigo-póliza» aquel que se pega continuamente y no vale más de dos pesetas.
- Aconsejar amistosamente es querer que hagan los demás lo que no haríamos jamás nosotros mismos.

3. Con las máximas que tú conoces y las que puedas recabar de tu familia, tus amigos, haz una breve antología.

ESCRIBIR ES UN JUEGO

Grande y pequeño

No significa menos una palabra breve que una larguísima. Preferir unas u otras determina, en parte, el estilo de un escritor.

Este juego permite captar la relación entre sonido, extensión y sentido.

1. Apuntamos el nombre de objetos o animales pequeños observados en diferentes lugares: el aula, el patio, la calle, el jardín, la habitación, la cocina, el baño, el bosque, el zoológico...
2. Comparamos la extensión de la palabra con su significado, de la siguiente manera:

Primer caso:

Palabras grandes que corresponden a personas o cosas pequeñas (*melocotón, aspirina,...*).

Segundo caso:

Palabras pequeñas que corresponden a personas o cosas grandes (*casa, pino, sol...*).

Tercer caso:

Palabras grandes que corresponden a personas, animales o cosas grandes (*rascacielos, furgoneta,...*).

Cuarto caso:

Palabras pequeñas que corresponden a personas, animales o cosas pequeñas (*pito, dedal,...*).

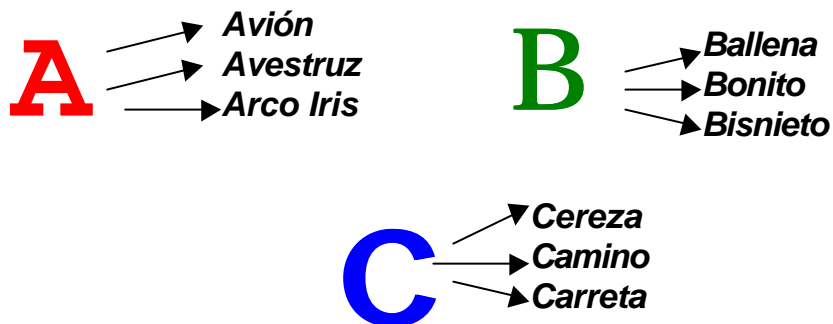
ESCRIBIR ES UN JUEGO

Escribir con el alfabeto

El alfabeto es el sistema de signos gráficos usados en la escritura. Consta de 28 letras, de las que cinco son vocales. Las letras del alfabeto conducen a las palabras, porque forman parte de ellas y crean nuevas palabras.

Con esta sencilla actividad podemos familiarizarnos con las letras como objetos de juego.

1. Junto a cada letra del alfabeto escribimos tres palabras que empiecen por esa letra.



2. Escogemos una palabra de cada una de las letras: *AVESTRUZ*, *BONITO*, *CAMINO*....
3. Componemos una historia de unas diez líneas que contenga las palabras escogidas: ***“Un día me encontré un bonito avestruz en el camino. Estiraba su largo cuello....”***

ESCRIBIR ES UN JUEGO

La inicial es la que manda...

Cada letra es productora de muchas palabras, porque cada palabra empieza, se desarrolla y acaba con otras letras. Os proponemos trabajar con la siguiente plantilla constituida por las letras iniciales de cada palabra.

Esta consigna permite encontrar palabras inesperadas.

Formar palabras con las letras iniciales de la plantilla de manera que cada una ligue con la anterior para que resulte un cuento.

M..... a..... h.....q..... e.....
p..... G..... D.....s..... d.....
c..... u..... g.....b..... n.....
y..... s..... f.....d..... p.....
a..... P..... N.....q..... i.....
q..... s..... b.....n..... h.....
ll..... a r..... e.....v..... a.....
l..... c..... q.....

Por ejemplo....

Muchos años hace que el profesor Guiberto Domiciani se dejó crecer una graciosa barbilla negra y se fue de paseo a Perusa. No quiero insinuar que sin barba no habría llegado a realizar esta visita a la ciudad que...

(Gianni Rodari, *Guiberto y los etruscos*)