

El juego de los enigmas

Librofórum realizado con *Viernes o la vida salvaje* de Alain Tournier

A diferencia de los librofórum descritos anteriormente, con esta propuesta, eminentemente lúdica, tratamos de poner punto final a un plan de lectura en el que han participado varios grupos. De igual manera que los protagonistas del libro han de salvar una serie de obstáculos para la supervivencia, esta actividad se basa en superar las pruebas y enigmas que van saliendo al paso, unos de lógica y otros de habilidad y memoria. Todos tienen una relación directa con el texto, pero permiten que aquellos que no lo hayan leído puedan participar, si bien tendrán más dificultades para superarlas.

Ficha bibliográfica:

Alain Tournier
Viernes o la vida salvaje
 Ils. de Juan Ramón Alonso
 Barcelona: Noguer, 1981
 Col. Cuatro vientos, 32
 A partir de 11 años
 Libro declarado de interés infantil

Resumen

Este texto trata de una manera diferente la obra de Daniel Defoe, *Robinson Crusoe*. Al igual que en el original, el barco en el que viaja Robinson naufraga y, como único superviviente, debe comenzar una nueva vida en una isla desconocida, en un ambiente hostil. A veces la soledad y el desánimo se apoderan de él y salen a relucir los instintos más bajos del ser humano; pero, cierto día, libera a un nativo negro que se convertirá en su sirviente. A partir de este episodio, la historia da un giro de 180°, ya que será Viernes el encargado de enseñar a Robinson a dominar y amar la naturaleza. El final no puede ser menos sorprendente. Cuando un barco llega a las costas de la isla, Viernes se irá con ellos, quedándose Robin-

son y un joven grumete al que impondrá el nombre de Domingo “el día de las fiestas, de las risas y de los juegos”.

Así pues, estamos ante un anti-Robinson inglés del siglo XVIII: el autor sitúa la historia cien años después que la de Daniel Defoe.

La lectura del libro es tan amena e interesante que no necesita de ningún otro estímulo. Lo hemos elegido para esta actividad por referirse a un tema tradicional en la novela de aventuras, argumento que ha sido tratado por numerosos autores: Verne, Stevenson, Cooper...

Participantes

Por el tipo de pruebas que han de superar los chicos, el lugar de realización va a hacer referencia a un colegio, aunque, con las oportunas variantes, se puede plantear en una biblioteca pública o en otro recinto.

Lo ideal sería realizar la experiencia con grupos de 20 participantes, si queremos que lo hagan en pareja. Ante un número mayor, podemos agruparlos en tríos. Para emparejarlos utilizaremos el juego que se describe a continuación:

Del texto original se entresacan enunciados en los que aparezca la palabra Robinson. Éstos se dividen en dos partes de tal forma que la segunda comienza por el nombre ya citado, por ejemplo:

1. “Con los primeros rayos de sol...

...Robinson se despertó y se dirigió a la orilla”.

2. “Ellos se sintieron muy contentos porque...

...Robinson les contestaba con algunas palabras en araucano”.

Los trozos de frases se escriben en unas cartulinas que, convenientemente barajadas, serán repartidas entre los participantes.

Vicente Aldeanueva Paniagua
 Seminario de Literatura
 Infantil y Juvenil de
 Guadalajara

Éstos deberán completar el texto correctamente, produciéndose emparejamientos aleatorios que evitan que haya personas rechazadas o desplazadas. Los primeros que completan la frase son los que inician las pruebas.

Una vez distribuidos por parejas y establecido el orden de participación, se dan las normas de actuación y los objetivos que se deben conseguir.

Tiempos de realización

Los participantes pueden disponer de una hora como máximo para lograr el objetivo final. Al cabo de ese tiempo, si no lo han conseguido, deberán dirigirse al lugar designado como punto de encuentro: la biblioteca escolar.

Realizarlo un viernes puede ser muy sugerente dado el título del libro.

Instrucciones

Para hacer más comprensibles las referencias, el edificio donde realicemos la experiencia simbolizará la isla en la que vivió nuestro protagonista. La mentalización de los participantes sobre este aspecto es muy importante para localizar los lugares a los que deberán dirigirse en cada prueba.

Las normas que han de seguir son:

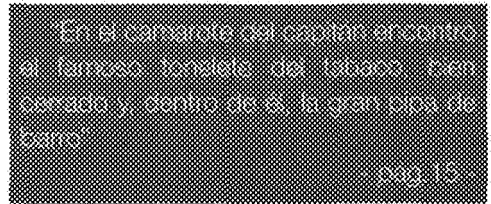
- Leer detenidamente las instrucciones. Si en el sobre aparece un texto con un número de página, no limitarse a la lectura del mismo, tienen que “ojear” la página entera.
- Recordar el carácter simbólico de los lugares y su relación con el sitio donde se está realizando el juego.
- No comentar con ninguna otra pareja lo que hacen o han descubierto.

A continuación se entregará a cada pareja un libro de *Viernes o la vida salvaje* entre cuyas páginas se habrá colocado un sobre con las primeras instrucciones a seguir. Los chicos deberán leer su contenido y salir a la búsqueda de lo que se les pide. Cada dos minutos, aproximadamente, sale una nueva pareja para evitar coincidencias en los itinerarios.

Desarrollo de las pruebas

1ª Prueba

Dentro del sobre ya citado aparece la siguiente nota:



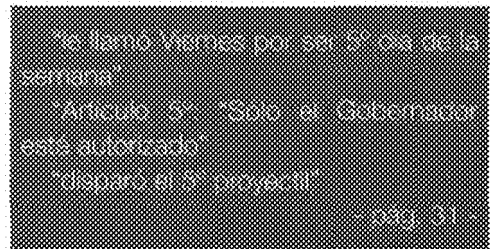
Los participantes, después de leer atentamente la página indicada y, especialmente, el texto entrecomillado, deben dirigirse al despacho del director/a del centro (insistimos en que esta experiencia, según está descrita, está diseñada para un centro escolar). La lógica de los muchachos, que suele funcionar bastante bien, les tiene que llevar a relacionar el camarote del capitán del barco con dicho lugar: barco=colegio; capitán=director/a.

Allí, en un rincón, debe hallarse dispuesto un tonel convenientemente decorado, en cuyo interior habrá una pipa de fumar, si es posible de barro. El director/a, que puede colaborar en la actividad, entregará un sobre con nuevas instrucciones a todas las parejas que descubran la famosa pipa.

Si el animador lo considera oportuno puede escribir al final del texto algún tipo de mensaje que ayude a su comprensión. Por ejemplo: “¿Quién es el capitán o capitana del colegio?”.

2ª Prueba

Al abrir el segundo sobre aparece una hoja con los siguientes fragmentos de textos extraídos del libro:



La clave está en el ordinal 5º. Así, los participantes deben deducir que en el aula de 5º curso está la siguiente prueba.

(Como ayuda para descifrar el enigma, se puede escribir en la portada del sobre el siguiente texto: “El número te indica hacia qué parte de la isla debes dirigirte”.)

3ª Prueba

El profesor y los alumnos del 5º nivel estarán informados del juego y serán un ele-

mento importante en la resolución de esta prueba.

Es necesario señalar que en un momento del relato la isla se ve invadida por unos loros, lo que obliga a los protagonistas a hablar mediante unas señas que realizan con las manos; al pie de cada dibujo de las señas está escrito lo que significa cada una (pág. 96).

Volviendo al aula de 5º, ésta representa que está invadida por los loros. Es conveniente decorar la clase con muchos de estos animales confeccionados con cartulina. Se colgarán del techo y sobre las paredes, para relacionarlos con el capítulo correspondiente del libro y, por lo tanto, cuando entren los participantes y hagan algún tipo de pregunta, serán respondidos por un coro de "loros" que repetirán varias veces la última sílaba.

¿Cuál es la forma de continuar? Hay que realizar las preguntas mediante las señas que utilizaban Robinson y Viernes para saber qué deben hacer. En la clase habrá una persona encargada de entregarles el siguiente sobre.

4ª Prueba

Al abrir el sobre encontrarán una hoja con el siguiente texto:

Robinson se había esforzado por enseñar inglés a Viernes. Su método era sencillo. Le mostraba una margarita y le decía:

- Margarita.

Y Viernes repetía:

- Margarita.

Robinson corregía su pronunciación defectuosa tantas veces como fuera necesario.

- pag. 96 -

Los alumnos tienen que deducir cuál es el siguiente lugar a donde deben dirigirse: al aula de inglés. Allí el profesor/a colaborará haciendo que repitan diversos nombres de cosas y animales en inglés, tal y como le enseñaba Robinson a Viernes. Cuando pronuncien aceptablemente las palabras propuestas recibirán el último sobre.

5ª Prueba

Dentro de este último sobre hay una carta manuscrita de Robinson Crusoe:

He pasado mucho tiempo solo, pero al abrir una de las cajas que salvé del naufragio, me encontré con una serie de personajes que se han convertido en entrañables amigos. Así es que ahora me paso el tiempo reunido con ellos. Si quieres unirte a nosotros ven rápidamente. ¿Sabes dónde estoy? Estoy con Sandoval, Stronack, Holmes, Flanagan, Oliver, Tovar, Mingo, Capenata y el Lobo.

Robinson Crusoe

El lugar donde se encuentran dichos personajes no es otro que en los textos de la biblioteca. Hacia allí deben dirigirse los participantes y, de entre los libros ordenados en las estanterías, localizar el volumen de Daniel Defoe *Robinson Crusoe*. Con la entrega de dicho libro finaliza esta actividad.

Hay que insistir en que esta propuesta es el colofón a un librofórum, en el que previamente –siguiendo una dinámica similar a la llevada a cabo con los libros *Boris* o *El árbol de los pájaros sin vuelo*– se habrá analizado el tema del libro, que no es otro que la reflexión sobre la condición del ser humano. ■