

Personajes en rompecabezas

Las actividades que podemos realizar con un grupo de chavales que «ya ha leído» un libro son múltiples, y con ellas, lo que buscamos de un modo u otro, es que el muchacho haga una lectura comprensiva a la vez que divertida.

Pero cuando el niño se mueve en un ambiente poco propicio a la lectura, ¿qué hacer para que se decida a leer un libro? Este juego, como otros que hemos propuesto en ocasiones anteriores y algunos que publicaremos más adelante, tiene ese objetivo: presentar un libro y motivar su lectura.

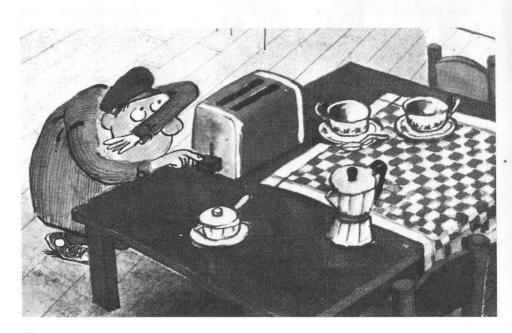


Tomamos 5, 6 ó 7 cartulinas (en función del número de alumnos) tamaño doble folio y de distinto color. Las fragmentamos en cuatro trozos, haciendo los cortes de forma irregular, y señalamos «la cara» de la cartulina poniendo un número en la esquina de cada uno de los trozos (ver dibujo). Los mezclamos y los repartimos entre los niños.

Con esto y algunos instrumentos para pintar comienza el juego que se desarrolla en siete momentos:

- 1) Cada niño dibuja en su trozo de cartulina un personaje cualquiera, inventado a ser posible, procurando hacerlo próximo a la esquina, junto al número (ver dibujo). Hecho esto, inventará un nombre para su personaje.
- 2) Cada niño se mueve por el aula en busca de otro compañero cualquiera.





El juego continúa así: Un alumno A se encuentra con otro, B. A le presenta su personaje a B. B le presenta su personaje a A. Se intercambian las cartulinas. El alumno A, que lleva en la mano la cartulina de B busca a otro compañero, C. A le presenta a C el personaje que lleva, y viceversa. Se los intercambian y continúa cada uno en busca de un nuevo compañero. El juego prosigue hasta que cada niño realiza ocho o diez intercambios.

- 3) A una señal, los participantes se sientan en corro. Un alumno cualquiera (**D**) se levanta y presenta el personaje con el que se ha quedado. El propietario (**H**) levanta la mano y **D** se lo entrega. El alumno **H**, a su vez, presenta el que tiene, entregándoselo a su propietario (**F**). Este proceso continuará hasta que cada niño recupere su cartulina. Hecho esto cada uno escribe por detrás el nombre de su personaje.
- 4) El animador indicará que se junten los que tienen la cartulina del mismo color, para recomponer el rompecabezas. Cada equipo elige un secretario. Una vez pegados los trozos con celo, el secretario dibujará en el

centro de la cartulina un círculo lo-más grande posible, dejando fuera los personajes. Ese es el lugar donde los personajes viven y se encuentran (puede ser una casa, un bosque, una ciudad, una fábrica, un río, etc.). Cada equipo decide cuál es ese lugar y lo dibujan dentro del círculo. (Ver dibujo).

- 5) En este momento el animador presenta el nuevo libro. Los niños sólo verán la portada y el título. Con ese título y durante ocho o diez minutos cada equipo inventará una historia cuyos protagonistas sean los personajes de sus cartulinas y que se desarrolle en el lugar que ellos han dibujado dentro del círculo.
- 6) Hecho esto, de nuevo se colocan en corro y el secretario de cada equipo lee o cuenta la narración inventada en su grupo.
- 7) Por último, el animador presentará los personajes del libro, lo comentará brevemente y se lo entregará a aquellos que deseen llevarlo a casa para leerlo.

En una nueva sesión habrá un diálogo en el que se analice la historia del libro y las historias inventadas por ellos.

