



Adivina quién es

Este es un juego para invitar a participar a los diferentes miembros de la comunidad escolar (estudiantes de todos los niveles, bibliotecario escolar, docentes, directivos, familiares). Los estudiantes preparan el juego, lo promocionan y la persona ganadora tendrá un reconocimiento especial.

El juego consiste en adivinar quién es el personaje. Los estudiantes crean una lista de personajes reconocidos de la literatura infantil y juvenil de los que hayan leído durante la maratón. Por ejemplo, Pinocho, Pipi Mediaslargas, Peter Pan, Willy del autor Anthony Browne, Franz de Christine Nostlinger, etc. Una vez tengan una lista de más o menos cinco nombres, escriben una descripción de cada uno de estos intentando dar buena información sin llegar a ser tan evidente para que no sea fácil de adivinar. Se crea una pequeña cartelera (puede ser un octavo de cartulina) con cada descripción. Se le pone un sobre a cada una para que los participantes metan un papelito con el nombre del personaje que creen que es y su propio nombre para saber quién es el participante. Los estudiantes pueden hacer una campaña entre los miembros de la institución para que participen del juego intentando adivinar.

Las personas que adivinen uno de los personaje tendrán un pequeño reconocimiento (un dibujo, un dulce). La persona que los adivine todos tendrá un reconocimiento especial, por ejemplo, los estudiantes podrían escribir un cuento colectivo para regalarle en que esa persona sea el personaje principal con poderes especiales.

Transformando historias

Seleccione un texto entretenido y corto para hacer esta actividad de lectura en voz alta. Lea una vez el texto despacio haciendo énfasis en los personajes y los eventos que les van sucediendo. Al finalizar su lectura, vuelva a leer el mismo libro pero esta vez se van cambiando datos, descripciones, personajes, eventos importantes de la historia. Cada vez que cambie un elemento de la historia original, los oyentes-lectores deben decir “¡Te equivocaste!” y corregir el hecho. Esta actividad se puede desarrollar también con cuentos bien conocidos por todos como son los cuentos tradicionales. Gianni Rodari* comparte un buen ejemplo de este juego:

- Había una vez una niña que se llamaba Caperucita Amarilla.
- ¡No, Roja!
- Ah, sí, Roja. Pues, su papá la llama y...
- Que no, que no era su papá, era su mamá.
- Es verdad. La llamaba y le dice: ve a casa de la tía Rosita a llevarle...
- ¡Ve a casa de la abuelita; le dijo, no a la de la tía!

* RODARI, Gianni. (2011) Gramática de la fantasía. Editorial Planeta. Barcelona

