

# El juego de la nieve

Pablo De Santis



**LUGAR Y FECHA DE EDICIÓN:**

Buenos Aires, abril de 2016

**ILUSTRACIONES:** Max Cachimba

**CANTIDAD DE PÁGINAS:** 264

**FORMATO:** 14 x 21,5 cm

**SERIE:** Roja

## Guía de lectura

### El autor

**Biografía:**

<http://www.loqueleo.com/ar/autores/pablo-de-santis>



### Síntesis del libro

*El juego de la nieve* es la tercera y última parte de la saga fantástica *El inventor de juegos*. En esta oportunidad, Iván Dragó parece dispuesto a olvidar los enigmas de su pasado para concentrarse en su oficio de inventor. Pero justo cuando la Feria de Juegos de Zyl está a punto de inaugurarse, lo inesperado se cruza en su camino: una breve filmación en la que cree reconocer a su madre, en medio de un paisaje nevado. Para saber qué pasó realmente con sus padres, tendrá que enfrentarse con juguetes peligrosos, sortear las pruebas de Spativo y seguir las huellas de Morodian. Los únicos instrumentos con los que cuenta para llegar a la instancia final son su inteligencia lúdica y sus deseos de descubrir la verdad.

### Contenidos conceptuales

- Los elementos narrativos en la novela: la función de los personajes en el relato, los episodios, el marco y los sucesos.

- La representación maravillosa, fantástica y realista: lo normal y lo anormal; lo posible y lo probable.
- El relato policial clásico: características principales.
- La literatura y la reflexión sobre la realidad.

### Propuestas de actividades

#### Antes de la lectura

- ¿Han leído los dos libros anteriores de la saga? Compartir sus argumentos. Si no los leyeron buscar en Internet quiénes son sus protagonistas y qué trama los relaciona.
- Observar la tapa. ¿Qué elementos descubren relacionados con la actividad de jugar? En parejas imaginar en qué podría consistir un “juego de la nieve”. Compartir sus ideas con el grupo.
- Leer el índice. ¿Cómo está organizada la novela (partes, capítulos)?
- Repartirse los cincuenta y un capítulos para que cada uno lea la primera y la última oración, más otras diez oraciones elegidas al azar. Con esos elementos reconstruir el argumento del fragmento en un cuadro sinóptico. Presentar oralmente los cuadros en el orden del libro e hipotetizar cuál es la historia que cuenta este último episodio de la saga. Entre todos,

sobre un papel afiche o con un programa como, por ejemplo, <https://bubbl.us> realizar un cuadro o red conceptual que relacione la información obtenida y brinde un panorama de la trama de la novela.

## Comprensión de la lectura

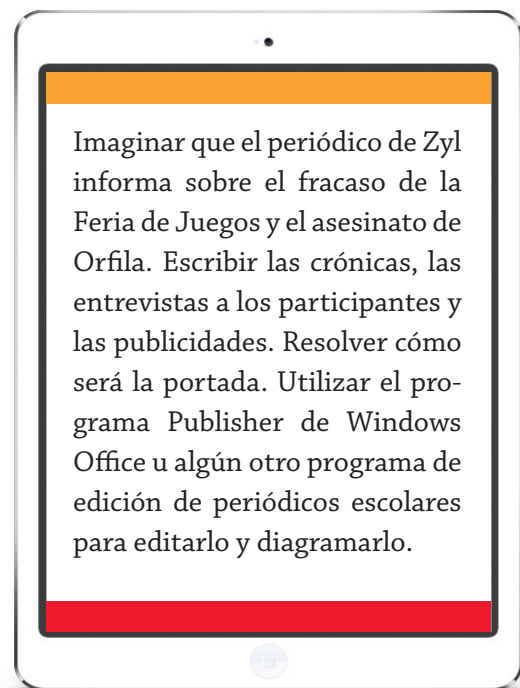
- Una vez leída la novela, revisar el cuadro o red conceptual realizado en la última actividad de “Antes de la lectura” y realizar todas las correcciones necesarias para que dé cuenta de la historia narrada.
- En grupos trabajar, entre otros, los personajes de Iván Dragó, Julio Orfila, Anunciación, Spativo y Baromio. En papeles de igual tamaño, dibujar su retrato. Escribir un epígrafe que dé cuenta de quién es y cuál es su “biografía”. Analizar su función en la trama: qué desea, quiénes lo ayudan, quiénes se le oponen, qué tareas recibe o se propone a lo largo de la historia, quiénes resultan beneficiados o perjudicados con su accionar. Colocar los retratos con sus respectivos epígrafes en una cartelera e indicar las funciones con flechas de diversos colores.
- Determinar los distintos episodios narrativos del relato a partir de listar las diversas complicaciones que se presentan y sus respectivas soluciones. Para cada episodio señalar el marco (personajes, lugar y momento). Por ejemplo, “Episodio uno: Personajes: Orfila y Murano. Lugar: oficina de la editorial, durante una entrevista. Complicación: negativa de Orfila a incluir a Zyl en su Enciclopedia. Resolución: Entrega de pasajes para un viaje de Orfila a la ciudad”.

## Después de la lectura

- De alguna manera la novela puede leerse como si se tratara de un relato policial clásico. Investigar cuáles son las características del género y compartirlas en el curso. Indicar qué rol cumple cada personaje: investigador, colaborador, sospechosos, culpables, testigos... Identificar cuál es el enigma criminal y qué pistas se ofrecen en la historia para resolverlo. Conversar sobre qué elementos aproximan la novela al género y cuáles la apartan.

- Ver la película *The Truman Show*, de Peter Weir. Conversar acerca de las semejanzas y diferencias entre la vida de Truman y la de los padres de Iván en el juego de la nieve.
- Averiguar cuáles son las características de los relatos maravillosos, fantásticos y realistas. Indicar si en esta novela hay hechos que resultan imposibles en nuestro mundo por contravenir las leyes físicas que lo rigen. Señalar si hay hechos que sería poco probable que acontecieran en nuestra realidad. ¿Qué tipo de relato es *El juego de la nieve*?

## Integración con TIC



## Taller de producción

- ¿Qué juegos de mesa, de cartas u otros –no electrónicos– conocen? Investigar con cuáles se divirtieron sus maestros, sus padres y sus abuelos. Hacer un listado grupal con toda la información reunida. Repartirse los diversos juegos y escribir una enciclopedia como la de Orfila. Editar e ilustrar los artículos.
- Ubicar la información que ofrece la novela sobre el funcionamiento del juego de la nieve. Armar una

campana publicitaria de lanzamiento del juego. Para ello, diseñar la gráfica, crear spots televisivos y anuncios de radio que filmarán y grabarán con sus celulares.

- Ríos y Lagos concurren a visitar a Gram y su oficina de cosas perdidas. Durante una semana, entre todos, levantar de la ciudad, en los distintos trayectos que realicen, cosas que encuentren perdidas en la calle. Llevarlas a la escuela e intercambiarlas. Cada uno escribirá un relato para el objeto hallado que les haya tocado en el que se cuente qué es, para qué sirve, a quién pertenecía, cómo se extravió... Organizar una exposición con los objetos y sus historias.

## Articulaciones interdisciplinarias

### Con Matemática

- En las páginas 116 y 117 hay un tablero de cien casillas con un juego numérico y sus instrucciones. Descubrir cuál es el intachable en ese caso. Agregar otras condiciones al juego como, por ejemplo, tres múltiplos de siete, tres cuadrados consecutivos, etc. Armar los tableros e intercambiarlos para jugar.

### Con Lengua

- Averiguar qué son la connotación y la denotación. Releer el Capítulo 2 (Primera parte) e identificar ambos significados en los carteles de la juguetería Baromio. ¿Por qué, en este caso, los significados se construyen alrededor de una isotopía relacionada con la juguetería? En grupos pequeños, escribir carteles semejantes para, por ejemplo, panaderías, ferreterías, etc.

### Con Ciencias Sociales

- En la novela, el juego de la nieve se asocia al olvido y la falta de identidad. Ubicar en el texto las frases que den cuenta de ello. ¿Creen que la memoria y la identidad están vinculadas? ¿Por qué? Investigar en la historia reciente de nuestro país en qué situaciones

la memoria permitió construir nuestra identidad como Nación. Realizar un Power Point o Prezi que dé cuenta de sus conclusiones.

### Con Filosofía

- Elegir, entre otras, alguna de las siguientes temáticas para investigar, reflexionar y debatir: “La existencia como juego y representación”/“La memoria como relato: falsos y verdaderos recuerdos”/“Las apariencias que son experimentadas como verdades”/“La imposibilidad de la objetividad humana”.

### Con Plástica

- En la página 65 se habla de los juegos diminutos de Bekas Molen. Buscar cajas de fósforos pequeñas para crear con ellas juguetes como, por ejemplo, animales o muñecas de papel que se guarden en su interior. Realizar una exposición en la escuela de estos minijuguetes.
- Buscar imágenes de cristales de nieve y dibujarlos de a pares sobre tarjetas de colores. Armar un juego de 20 pares para jugar al Memotest.

### Con Literatura

- Contestar las dos preguntas que la profesora Tremanti formula en la página 71.
- Entrar a YouTube y escuchar a Jorge Luis Borges recitar su soneto “Ajedrez”. ¿Piensa el poeta que el jugador es libre para jugar u obedece a otro que, a su vez, juega con él? Conversar cómo esta idea borgiana se refleja en la novela leída.
- Leer los dos tomos anteriores de la saga de Pablo De Santis, *El inventor de juegos* y *El juego del laberinto*. Ubicar qué elementos narrativos y estilísticos se mantienen a lo largo de la trilogía. Si tuvieran que recomendar uno de los tres libros, ¿cuál sería y por qué?

REDACCIÓN: JULIETA PINASCO