

# El juego del laberinto

Pablo De Santis

Editorial: Alfaguara Juvenil

Lugar y fecha de edición: Buenos Aires, noviembre de 2011

Cantidad de páginas: 248

Serie: Roja (desde 14 años)



## Guía de lectura

### 1. El autor

Pablo De Santis nació en Buenos Aires en 1963. Es licenciado en Letras (Universidad de Buenos Aires). Ha trabajado como periodista y guionista de historietas. Publicó varias novelas para adolescentes, entre ellas: *Desde el ojo del pez*, *La sombra del dinosaurio*, *Enciclopedia en la hoguera*, *Páginas mezcladas*. En Alfaguara Juvenil se publicaron *Lucas Lenz* y *el Museo del Universo*, *Lucas Lenz* y *la mano del emperador*, *Las plantas carnívoras*, *El inventor de juegos* y *El buscador de finales*. También es autor de las novelas para adultos *Filosofía* y *Letras*, *La traducción*, *El teatro de la memoria*, *El calígrafo de Voltaire* y *El enigma de París*, Premio Planeta-Casamérica y Premio de Novela de la Academia Argentina de Letras. En 2010 publicó *Los anticuarios*, *El inventor de juegos* fue traducido al italiano y al portugués, y publicado en España, América Latina, Italia y Brasil.

### 2. Síntesis del libro

**Análisis:** Esta novela, organizada en tres apartados, narra las aventuras de Iván Dragó, el joven protagonista de *El inventor de juegos*. En esta ocasión, un laberinto de plantas crece de la noche a la mañana en la legendaria ciudad de Zyl. Los habitantes quedan atrapados en sus casas, y la vida y los juegos se detienen. En medio del caos vegetal, Iván recibe una invitación del Club Ariadna para el Concurso Mundial de Laberintos. Participar en él será la única manera de salvar a Zyl. De esta manera, el joven héroe abandona su hogar para cumplir con una misión trascendental, pero en la que la presencia de los amigos resultará clave: Anunciación, antigua compañera del colegio Possum, y los acuáticos, Ríos y Lagos, se constituyen en sus ayudantes mientras el joven inicia un periplo que,

como un juego, tiene sus propias reglas, solo que las irá descubriendo a medida que avance.

La acción, ubicada más de un año después de finalizada la aventura de *El inventor de juegos*, se desarrolla en dos escenarios: Zyl y la ciudad Capital. Si bien ambos sitios resultan maravillosos por la cantidad de sucesos extraños que en ellos se producen, también hay múltiples alusiones a un mundo real, aunque no estrictamente contemporáneo al de los jóvenes lectores.

En el relato abundan las referencias intertextuales y la fuerte presencia de símbolos ligados a la cultura clásica, como el toro, la araña y el laberinto, a los que De Santis actualiza con ingenio y originalidad.

Tampoco faltan algunas pinceladas de humor que se traducen en los diálogos, a través de la ironía y, dentro de la fascinante galería de personajes que propone el autor, se destacan varias caricaturas (Maruk, el astrólogo), algunas construidas desde una perspectiva crítica, como el gerente de marketing de *Dream Park*. Sobre el final, Iván, con la convicción de quien ha logrado superar el desafío, concluye que "Necesitamos laberintos. Necesitamos jugar a los peligros del mundo". Muchos autores han visto en esta construcción una metáfora de la vida, y quizá todo juego, incluida la lectura de ficción, también lo sea.

### 3. Temas transversales y conexiones curriculares

#### Temas transversales

##### ■ Educación para la convivencia

- Analizar la reacción de los ciudadanos de Zyl frente a la invasión de plantas. ¿Qué conductas permitieron enfrentar el problema de un modo más eficaz? ¿En qué casos la superación de diferencias personales permitió encontrar una salida? Luego, debatir qué importancia

le atribuyen a la solidaridad y al trabajo en equipo en la resolución de problemas. Por último, confeccionar una lista de situaciones que, con el compromiso de la comunidad, podrían mejorar (respeto por las normas de tránsito, manejo responsable de la basura, cuidado de espacios públicos, etcétera). Elegir una de estas inquietudes de los alumnos y diseñar una campaña en el barrio para su promoción.

## Conexiones curriculares

### ■ Con Literatura

- Identificar qué referencias a *El inventor de juegos* aparecen en esta novela. ¿Qué sentido tienen?
- Averiguar en qué consiste la historia de las habas maravillosas de Hans Christian Andersen que menciona el señor Canobbio (página 36).
- ¿Qué analogías pueden establecer entre la historia del toro de Minos y los dichos de Nicolás Dragó y el Club Ariadna (página 50)? ¿En qué otros tramos de la novela se cita esta leyenda? Justificar.

### ■ Con Educación Plástica

- Recuperar todas las referencias a Zyl. Diseñar el plano de la ciudad con los diferentes escenarios que se mencionan en la novela. Si se animan, diseñar el gran rompecabezas que había realizado el abuelo de Iván.
- Partiendo de las instrucciones propuestas por Iván en la página 104, crear un juego. Luego, diseñarlo, redactar las instrucciones y ponerlo a prueba con los compañeros.

### ■ Con Ciencias naturales

- Averiguar qué es la cápsula del tiempo Philco (Ushuaia) y de qué manera se relaciona con el tercer capítulo de la última parte.

## 4. Contenidos

### ■ Conceptuales

- ✓ La novela: secuencia narrativa, personajes, espacio, tiempo, conflicto.

- ✓ Recursos narrativos: elipsis, pausa descriptiva, escena dialogada, relato sumario.

- ✓ La intertextualidad.

### ■ Procedimentales

- ✓ Identificación de los elementos característicos de la novela, en general, y del género maravilloso (sucesos extraños, personajes maléficos, objetos mágicos, etc.) y de aventuras (viajes, misterio, acciones riesgosas, presencia de personajes heroicos), en particular.

- ✓ Reconocimiento de recursos y técnicas narrativas.

- ✓ Análisis de las referencias intertextuales y su función dentro del relato.

### ■ Actitudinales

- ✓ Goce de la lectura de novelas y reflexión sobre el rol activo que tiene el lector en la construcción de sentidos.

- ✓ Interés por el conocimiento de la tradición greco-latina.

## 5. Propuestas de actividades

### Antes de la lectura

#### ■ Experiencias y conocimientos previos

- Investigar la leyenda del toro de Minos. ¿Qué contexto histórico explica este relato? ¿Qué otras manifestaciones relacionadas con la figura del toro surgieron en el Mediterráneo? ¿Cuáles persisten en la actualidad? Por último, leer "La casa de Asterión" y analizar la versión propuesta por Jorge Luis Borges sobre esta leyenda.

- Pedirles a los alumnos que pregunten a sus padres y abuelos cuáles eran sus juegos preferidos cuando eran chicos, qué habilidades exigía cada uno, cuáles eran las reglas, cuándo y con quiénes solían compartirlos. Hacer una puesta en común y, de ser posible, ilustrar las respuestas con los objetos en cuestión.

## ■ Trabajo con el paratexto

● Especular sobre la posible relación entre la ilustración de cubierta, el comentario de contratapa y el título del libro.

● Reponer, entre todos, el argumento de *El inventor de juegos*.

## Comprensión de la lectura

● A medida que avancen con la lectura, marcar los enigmas que propone el relato y responderlos, entre todos, una vez finalizado el libro. Por ejemplo, ¿por qué Elio Beltrán había robado el libro sobre Sarima Scout? ¿Por qué Iván estaba solo en el Hotel del Manzano? ¿Cuál era el laberinto del que debía salir?

● Identificar los relatos enmarcados que se interpolan en la narración. ¿Qué historia se cuenta en cada caso? ¿Cómo se relacionan con la trama de la novela?

● Responder:

-Tras la lluvia, ¿qué cambios en la rutina de Zyl se producen? ¿Cuál es el objetivo de este ataque? ¿Se cumple? ¿En qué otras circunstancias se vio amenazada la ciudad? Justificar las respuestas. ¿Cuándo y cómo la situación vuelve a la normalidad?

-¿Qué desafíos debe enfrentar Iván una vez que llega a la Capital? ¿Cómo ingresa al laberinto? ¿Qué símbolo identifica cada etapa? ¿Dónde lo halla en cada oportunidad? ¿Qué particularidades tiene en cada caso?

-Reconstruir el periplo de Iván indicando los diferentes sitios que recorre. Al mismo tiempo, confeccionar una lista con los personajes que conoce y determinar qué función cumplen (ayudantes / oponentes). ¿Cuáles son los desafíos que enfrenta en esas instancias? Por último, explicar el papel que cumplen los elementos que recibe en una caja a su nombre.

-¿En qué consiste la misión de Ríos y Lagos? ¿Qué obstáculos deben superar? ¿Qué personajes colaboran con ellos? ¿Qué ayuda logran proporcionarle al protagonista? -¿Cómo llegan Iván y Anunciación al final del laberinto? ¿Qué descubrimientos hacen en esta última etapa? ¿Cómo logran escapar?

● Señalar los elementos que hacen de esta novela un relato fantástico. Luego, indicar cuáles contribuyen al verosímil realista. ¿Es posible ubicar la acción en este presente? Justificar con citas textuales.

## Después de la lectura

● Relevar todos los juegos mencionados en el libro. Clasificarlos de acuerdo con diferentes criterios, averiguar cuándo aparecieron por primera vez. Considerar la posibilidad de conseguirlos para organizar una muestra de juegos abierta a la comunidad.

● Relacionar la historia de Baldani con "Los dos reyes y los dos laberintos" de Jorge Luis Borges.

● Leer "Pueblo de madera" de Alphonse Daudet y compararlo con la novela. ¿Qué sentido tiene en este caso el crecimiento desmedido de los árboles?

● Abel Trino menciona dos relatos donde la manzana tiene un papel clave. Reponer los argumentos y el significado de este símbolo en cada caso.

## 6. Taller de escritura

● Elegir alguna de las historias que Ríos y Lagos habían protagonizado antes de la llegada de Iván a la ciudad (página 21) y desarrollarla. ¿Qué recursos narrativos podrían aplicar en la construcción del relato?

● Redactar la crónica sobre los acontecimientos ocurridos en el pueblo para *El Expreso* de Zyl.

● Tomando como referencia el caso de Elio Beltrán cuyo nombre contenía la frase "el laberinto", escribir anagramas e intercambiarlos para descubrir a partir de qué palabra se crearon.

**Redacción:** María Cristina Pruzzo