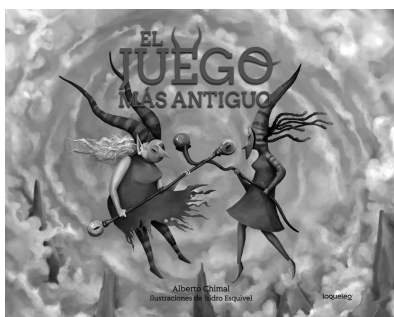


El juego más antiguo

**AUTOR**

Alberto Chimal

ILUSTRADOR

Isidro Esquivel

GÉNERO

Novela

PÁGINAS

32

TEMAS

Acción y aventuras,
aceptación, amistad

TEMAS TRANSVERSALES

Conciencia social e histórica,
conciencia ecológica y
cuidado del medio ambiente

El juego más antiguo es la historia de dos expertas en el arte de la transformación, Bondur y Antazil, dos brujas que han sido enemigas desde tiempos inmemoriales. ¿Y por qué se pelearon? Fue hace tanto, tanto tiempo que ya ninguna de las dos lo recuerda... De todas formas deben seguir peleando, así sea por no perder la costumbre. Un día deciden por fin enfrentarse cara a cara, en un duelo de tiempo indefinido donde se determinará quién es la más poderosa. De águila a tierra, de ave a lombriz, de tiempo a enfermedad. Y así, de concepto en concepto, saltando a animales, categorías o fenómenos meteorológicos, van transformándose de un contrario a otro. Las dos brujas mutan una y otra vez durante años, décadas quizá. La verdad, ninguna de las dos podría recordar cuándo iniciaron con el pleito, y parece que ninguna de las dos lo podrá ganar... hasta que, a punto de darse por vencida, como golpe

de gracia, Antazil se convierte en Bondur y Bondur en Antazil... ¿Qué ha pasado aquí? ¿Cambiaron de papeles de pronto? ¿Quién ganará en realidad esta batalla del juego más antiguo? Publicada originalmente como parte de la antología *El país de los hablistas*, este cuento, ricamente ilustrado por Isidro Esquivel, describe con impecable pericia y gran exactitud en qué consiste la empatía. Explora además temas como el de las enemistades sin razón, conflictos milenarios, conocimiento de uno mismo, resolución de conflictos, magia, creatividad y finales inesperados. ➤

Alberto Chimal

Escritor mexicano nacido en 1970. Su novela *La torre y el jardín* fue finalista del Premio Internacional de Novela Rómulo Gallegos, y con *Manda fuego* ganó el Premio Bellas Artes de Narrativa Colima para obra publicada en 2014. Chimal se ha distinguido por escribir microrrelatos y compartirlos en las redes sociales. Tiene tres obras escritas en redes: *83 novelas*, *El viajero del tiempo* y *El gato y el viajero del tiempo*. ➤

Yo y el libro



Lectura individual

Dimensiones
afectiva y
estética

Elaboración
de una
interpretación,
obtención de
información
y reflexión
sobre
la forma

Al cambiar de lugar, las brujas hicieron algo más que conocer a su enemigo a fondo: conocerse a sí mismas. Pudieron explorar a través los recuerdos, de sus gustos sobre el arte y el motivo de cada combate iniciado en la vida. ¿Será eso lo que las construyó originalmente o habrá mucho qué conocer de cada persona?

- Después de una lectura completa de *El juego más antiguo* lea para los alumnos un fragmento de las últimas páginas: “Sí, Antazil en la piel de Bondur, y Bondur con la de Antazil, pero también con los pensamientos de la otra, sus recuerdos, sus motivos para la vida, y el arte, y el combate”.
- Pregunte a los alumnos sus opiniones sobre este pasaje en particular: ¿qué significa? ¿Que somos una suma de recuerdos, arte y combate? Además de estos aspectos, ¿qué otras cosas nos conforman como personas? ¿En qué influyen el aspecto físico, la edad, el color de piel? ¿Y lo que nos gusta comer, leer o escuchar importa para lo que somos?
- Después de la reflexión, que cada alumno haga una lista de todo lo que lo define. Puede ordenarla en categorías o datos precisos, como nombres de películas, fechas de cumpleaños, parientes, escuelas o amistades.
- Cada quien puede mostrar su lista a alguien en particular, quizá su mejor amigo del salón, para que lo conozca un poco mejor. ~

El libro y el otro



Lectura en grupo

•

Dimensiones
afectiva,
ética y
sociocultural

•

Reflexión
sobre el
contenido,
elaboración
de una
interpretación
y comprensión
global

El juego más antiguo no sólo cuenta la ingeniosa aventura de dos que llevan siglos de ser enemigas. También es una historia en donde, gracias a la magia, las brujas Antazil y Bondur aprenden una valiosa lección digna de ser imitada por los demás, aunque, como no poseemos las artimañas de las protagonistas, tendremos que ser un poco imaginativos para experimentar la otredad por un instante.

- Al terminar de leer el texto cuestione a los alumnos: ¿cuál es su opinión sobre el final de la historia? Si no fuera por la magia y ese intercambio de personalidades, ¿las brujas seguirían peleando? Después de pelear tanto tiempo, ¿alguien recordaba el motivo? ¿Por qué fue tan importante el cambio de personalidad y qué impacto tuvo en la historia?
- Organice el grupo en parejas, tratando de emparejar alumnos que hayan tenido conflictos o nunca hayan convivido. Por un día entero esos niños intercambiarán zapatos o el suéter del uniforme. Refuerce el intercambio con un gafete que sirva para que los demás los identifiquen por su nuevo nombre.
- Durante todo ese día, cada alumno trabajará con el material de su pareja, comerá su almuerzo y jugará lo que al otro le gusta.
- Pregunte cómo se sintieron con el intercambio, si aprendieron algo sobre el compañero con el que se intercambiaron y algo sobre sí mismos. ➤

El libro y el mundo



Lectura individual

•
Dimensiones
cognitiva
y estética
•

Obtención de
información
y reflexión
sobre el
contenido
y la forma

EL arte es un fenómeno complejo que puede compararse al juego de contrarios de esta historia: de una pintura puede surgir un poema, de ese poema una escultura, de esa escultura una composición musical... Aunque no los sabemos con precisión, tal vez el ilustrador de este libro sea admirador del Bosco o del surrealismo.

- De manera grupal analicen las ilustraciones y pregunte a los alumnos: ¿cuál es la importancia de los dibujos en esta historia? ¿Sería el mismo libro si sólo tuviera palabras?
- Muestre fragmentos de obras del Bosco, como *El Jardín de las Delicias*, o bien pinturas de Remedios Varo, Salvador Dalí o Leonora Carrington. Haga observar a los alumnos: ¿se parecen a las ilustraciones del libro? ¿Se habrá inspirado el ilustrador en esas obras? ¿Creen que del arte puedan surgir otras obras y de esas otras y así hasta el infinito? Si se hubiera inspirado en otros artistas, ¿el mundo de las brujas sería diferente? ¿O incluso las propias brujas?
- Reparta reproducciones de pinturas. Pida a cada alumno analizar la que le tocó e imaginar el mundo y un par de brujas que le correspondieran. Después tendrán que hacer un dibujo inspirado en su pintura asignada.
- Los trabajos serán parte de una exposición, acompañados de la pintura que los inspiró. ➤

•

•

Obtención de
información,
reflexión sobre
el contenido y
comprensión
global

En su juego centenario si una bruja se convertía en águila la otra se volvía serpiente, y así en un cuento de nunca acabar, pues siempre habrá un contrario que anule al anterior. Organizados en equipos y con un enorme papel kraft, designe por grupo un concepto: fuego, árbol, muerte. Para su propio juego con potencial infinito, los niños harán una cadena de conceptos de contrarios que anulen siempre al anterior, donde ilustren y escriban cada aportación. Todas las cadenas de contrarios podrán exponerse en las paredes del salón. 🐉

NOTAS

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.