Robert L. Stevenson

Adaptación de Rafael Contreras y Ramón Moreno

Propuestas didácticas

La isla del Tesoro

Elaboradas por El Abanico

joven

teatro de papel

> «Hay una estrecha relación entre el estado psíquico del paciente y la enfermedad, pero desconocemos cuál. Por eso, del alma humana sabemos más desde la historia de la literatura y del teatro que desde los estudios médicos.»
>
> Andrzej Szczeklik

Estimado profesorado, queridas alumnas, queridos alumnos:

Os presentamos una serie de actividades como propuestas de trabajo para que aprovechéis mejor la lectura de esta obra y su introducción. Se trata de actividades divertidas que hemos agrupado, básicamente, en dos grandes talleres: uno de textos y otro de dramatización.

Arrancamos con un test, que esperamos que resulte motivador para despertar la curiosidad del alumnado, y seguimos con un repaso de los contenidos que podemos encontrar en la introducción a la obra. Nuestro objetivo consiste en intentar serviros de ayuda para aprovechar la experiencia lectora con el fin de abrir caminos a la imaginación, al diálogo, al juego con sentido... en una palabra, a la creación literaria y al teatro y no simplemente a que los contenidos resulten útiles para un examen.

En el primer taller encontraréis propuestas para jugar con el lenguaje e incentivar la creación literaria, así como el sentido crítico y de reflexión. Por otra parte, mediante las actividades del taller de dramatización, se presenta la oca-

sión de dar rienda suelta a la creatividad, a la imaginación, al juego dramático.

Por último, os invitamos a representar la obra leída. El teatro se escribe para ser representado, para salir del libro; como dice Lorca, el teatro es la palabra que salta del libro y se hace poesía.

Puede que se considere excesivo el número de propuestas ofrecidas aquí, pero es que se trata de un abanico, un conjunto de posibilidades para que el profesor elija las que mejor se adecuen a su grupo de trabajo y a las circunstancias que lo rodean.

Para concluir, queremos resaltar que un texto está lleno de posibilidades y este en concreto nos lleva a la aventura, a la búsqueda, al debate, a la reflexión, a la creación... y a todo eso os invitamos; así pues, ¡manos a la obra!

ÍNDICE

1. Test psicológico:
¿Cómo es ese pirata que vive en ti? 7
2. Veamos lo que controlas 10
2.1. Sobre la obra 10
2.2. Sobre su lenguaje 11
2.3. Sobre el autor 12
2.4. Sobre los autores de la obra teatral 14
3. Taller de textos 15
3.1. Resumen argumental de la obra
que has leído 15
3.2. Los personajes 15
3.3. El cuento de Jim Hawkins 17
3.4. La canción del pirata 18
3.5. *La isla del tesoro* y *Piratas del Caribe* 20
3.6. Imagina otro final 21
3.7. El debate 21
3.8. ¿Un *hacker* es un pirata? 29
4. Taller de dramatización 33
4.1. El corro de los piratas 33
4.2. Al abordaje 33
4.3. La isla desierta y el tesoro 34
4.4. El tesoro escondido 34
4.5. Nuestra escena preferida 35
5. Montando la obra 36
5.1. La lectura y el *casting* 36

5.2. La creación de los personajes 40
5.3. Los ensayos 41
5.4. La banda sonora 42
5.5. El vestuario 43
5.6. Los objetos 44
5.7. Los decorados 44
5.8. La iluminación 45
5.9. La publicidad 45
6. Y también... unos juegos 47
6.1. Sopa de piratas 47
6.2. ¡Al ataque! 47
6.3. Las siete diferencias 49
7. Algunas soluciones 50

1. Test psicológico: ¿Cómo es ese pirata que vive en ti?

Todos somos, en alguna ocasión, un poco piratas, en el sentido de pretender saltarnos las normas y querer conseguir las cosas «por las bravas»; además, todos, en mayor o menor grado, tenemos un poco de aventureros. Y es que la figura del pirata, el aventurero, casi siempre es simpática. ¿Recordáis los pobres piratas de Asterix, mil veces hundidos sólo por estar cerca de la parejita de galos aventureros? Pero de todas maneras, no olvidemos que un pirata, en el sentido estricto, es un delincuente y un gran egoísta que sólo piensa en su provecho sin importarle el daño que pueda hacer a los demás.

Te invitamos a completar un simple test que te orientará acerca de tus «dotes» de pirata aventurero. Para ello, debes rodear con un círculo la respuesta que más se adecue a tu forma de actuar.

1. Tu grupo de música favorito acaba de sacar un estupendo CD:
   a) Corres a comprarlo, aunque tengas que pedir el dinero prestado a un amigo o a cuenta a tu madre. Estás en contra de la piratería discográfica.
   b) Bueno, le diré a mi hermana, que siempre los compra, que me grabe una copia.
   c) Simplemente, me lo bajo de Internet. Así de claro.

2. Es el cumpleaños de una amiga. La hora de la merienda:
   a) Esperas a que todo esté en la mesa y la anfitriona dé la señal de comenzar.
   b) Empiezas a picar disimuladamente de lo más apetitoso, pasando de protocolos.

c) Asaltas la bandeja de los bocatas al grito de «¡al abordaje!».

3. Estás escribiendo tu diario. No quieres que nadie lo lea, como es natural:
   a) Lo guardas en el cajón derecho de tu escritorio.
   b) Lo metes en el cajón de tu ropa interior, bien escondido.
   c) Lo escondes en un lugar difícil y te diseñas un plano de tu «tesoro» con símbolos que sólo una mente privilegiada como la tuya podría descifrar.

4. Sales de fiesta con los amigos:
   a) Buscáis lugares tranquilos y también concurridos para hacer vuestra marcha sin molestar.
   b) Salís fuera del pueblo o del barrio para molestar en el de otros con vuestra algarabía.
   c) En la discoteca te cuelas siempre con un truco que no nos vas a desvelar.

5. Tienes que entregar un trabajo de historia a primera hora:
   a) No hay pega, lo tengo preparado desde hace dos días.
   b) Me pondrán buena nota porque me he copiado del Rincón del Vago un resumen flipante.
   c) Como no lo había hecho, he aprovechado un descuido del empollón de la clase y me lo he fotocopiado.

6. Asistes a la final de copa de tu equipo favorito. Como ha ganado, lo celebras:
   a) Vas por las calles con la peña, ondeando la bandera de tu equipo.
   b) Te subes a una farola y agitas vehementemente la bandera de tu pueblo.
   c) Aprovechas la euforia colectiva y sacas esa bandera pirata que tenías escondida en el cajón de tus tesoros.

Resultados:

- Mayoría de respuestas *a*): No cabe duda de que el orden, el respeto a las normas, la legalidad y el civismo son tus puntos fuertes.
- Mayoría de respuestas *b*): En cierta manera, el egoísmo y la picardía guían tus decisiones. Eres un poco pillín.
- Mayoría de respuestas *c*): No hace falta ser un lince para ver que tienes vocación de pirata, y a poco que te lo propusieras, capitanearías un barco del Caribe en busca de aventuras.

Sea cual sea tu resultado, no te preocupes. Esto no tiene nada de científico. Era para divertirte y «meterte en harina», aunque, claro, tú ya te habías dado cuenta. ¿Verdad?

2. Veamos lo que controlas

Tras la lectura de la adaptación teatral de *La isla del Tesoro* y de la introducción del libro, te proponemos estas preguntas a modo de reflexión, para que asimiles y fijes ideas relacionándolas con el mundo de la creación literaria. Para encontrar respuestas o caminos, no dudes en consultar la obra y su introducción tantas veces como lo necesites.

2.1. Sobre la obra

2.1.1. Marca con una cruz las características que debe reunir una obra de aventuras de piratas, según tu criterio:

- ☐ Una historia de amor.
- ☐ Una isla perdida.
- ☐ Un mapa.
- ☐ Un duelo a muerte.
- ☐ Un viaje en tren.
- ☐ Ron a raudales.
- ☐ Un viaje en barco.
- ☐ Piratas malvados.
- ☐ Mucha cerveza.
- ☐ Aventuras en la gran ciudad.
- ☐ Aventura en la selva.
- ☐ Otras: .....

2.1.2. En teatro, una escena viene determinada por tres elementos:

- El espacio: lugar donde se desarrolla la acción.
- Los personajes que en ella intervienen.
- La acción: lo que acontece.

Una escena nueva comienza cuando entra o sale algún personaje o varía la acción o el espacio representado.

–Señala cada uno de estos elementos en las ocho escenas de la obra y verás qué fácil te resultará hacer un buen resumen cuando llegues al punto en el que te lo pidamos.

2.1.3. Indica quién es, para ti, el verdadero protagonista de la obra, de los que se indican a continuación, y razona la respuesta:

☐ La isla
☐ El tesoro
☐ John Silver
☐ El capitán del barco
☐ Jim Hawkins

2.1.4. Argumenta el porqué de estas afirmaciones sobre *La isla del Tesoro*:

–No es una obra de buenos y malos.
–En ella se busca algo más que un tesoro.
–Es una obra iniciática.
–Supone un canto y una exaltación de la audacia.

2.2. Sobre su lenguaje

2.2.1. En ausencia de las técnicas narrativas de la descripción, en teatro se potencia el uso específico del lenguaje para definir los personajes (cultura, personalidad, etc.). El uso del lenguaje en *La isla del Tesoro* siempre es el apropiado a cada personaje. Por ejemplo, Long John Silver y los piratas hablan su propio idioma, tienen un estilo particular basado en frases que perfilan su identidad.

–Busca frases de estos personajes y trata de describir su personalidad.

2.2.2. También por medio del lenguaje los autores consiguen crear situaciones humorísticas.

–Busca un par de expresiones o diálogos donde esté presente el humor.

2.2.3. Los símbolos.

En teatro, como en cualquier obra literaria, los autores utilizan símbolos (representación de una idea por una cosa concreta) para transmitir la complejidad de la vida.

–Completa, según tu criterio, la interpretación de los siguientes símbolos que aparecen en *La isla del Tesoro* y que amplían abiertamente el sentido de la historia:

a) *Los cuchillos*, que representan el peligro y la muerte, especialmente para Jim.

b) *El dinero*, que simboliza la corrupción, la muerte y el poder. El tesoro traerá riqueza pero costará muchas vidas.

c) *La* Hispaniola, el buque real que permite el viaje a la búsqueda del tesoro con todas sus aventuras, pero que representa el viaje al autoconocimiento y a la autoformación.

d) *El silbato*, símbolo de la ternura que Jim inspira en el pirata John Silver.

c) *La pata de palo de John Silver* y su facilidad para mantener el equilibrio a bordo puede ser interpretada como una metáfora de nuestras posibilidades de conseguir algo a pesar de nuestras discapacidades.

2.3. Sobre el autor

2.3.1. Marca, como verdaderas (V) o falsas (F) las siguientes afirmaciones que se hacen sobre Stevenson, el autor

de la insuperable novela de aventuras en la que se basa esta versión teatral:

..... Es también el autor de la famosa novela *El extraño caso del doctor Jekyll y míster Hyde*.

..... Destacó por su simpatía, amabilidad y generosidad.

..... Fue muy buen estudiante.

..... Escribió *La isla del Tesoro* para presentarla al premio Nobel.

..... Murió en la isla de Samoa.

2.3.2. Explica con tus palabras las seis características que, según Barry Menikoff, uno de los principales especialistas en Stevenson, profesor de la Universidad de Hawái, tiene la obra de Stevenson:

–Sistemáticamente experimentó el planteamiento y expresión de hechos graves con fórmulas de lenguajes populares.

–Prácticamente inventó el siglo XX, al darle nueva vida al relato corto, introduciendo la aventura como hilo conductor de sus historias.

–Trajo el realismo psicológico a la ficción histórica.

–Sus obras son un claro ejemplo de simbiosis realidad-ficción.

–Sus teorías del arte y la cultura se adelantaron a su tiempo.

–En cuanto al lenguaje: muchos autores han admirado su impecable inglés (Henry James), su capacidad para combinar y cambiar distintos registros lingüísticos como si de un caleidoscopio se tratara.

2.3.3. Jorge Luis Borges dijo de Stevenson que fue uno de los escritores que más felicidad había aportado a los lectores.

Explica de qué manera te ha hecho, o no, feliz la lectura de *La isla del Tesoro.* Comenta en qué ha consistido esta emoción.

2.4. Sobre los autores de la obra teatral

2.4.1. Rafael Contreras se define como hombre de teatro. Anota las características que, según este autor, hacen que, efectivamente, sea un hombre de teatro.

2.4.2. Ramón Moreno dice que en el teatro lo encuentra todo. Haz una lista de lo que podría entrar en ese *todo*.

3. Taller de textos

3.1. Resumen argumental de la obra que has leído

Si has contestado el apartado de actividades sobre las escenas, ya dispones de la información para hacer un buen resumen argumental de la obra, pero procura conservar todas las aventuras que viven sus personajes. Para lograr un buen resumen, no debes excederte en la narración, pero el resultado tampoco debe quedar corto: eso sería más bien una sinopsis.

3.2. Los personajes

3.2.1. Distribuye en este cuadro en dos columnas a los personajes de la obra y colócalos añadiendo una característica para cada uno de ellos.

Personajes burgueses	Piratas

3.2.2. Entre estos dos mundos, di en cuál colocamos a Jim Hawkins. Razona la respuesta.

3.2.3. Para comparar a ambos personajes, completa el recuadro siguiente:

	Jim Hawkins	John Silver
Adjetivo que mejor lo definiría		
Compañías que prefiere		
Palabras o expresiones propias		
Lo que más le gusta hacer		
Es capaz de...		

3.2.4. Ahora describe a estos dos piratas para compararlos:

John Silver	Ben Gunn

3.2.5. ¿Cuál de los dos goza de tus simpatías? ¿Por qué? Razona tu elección.

3.2.6. Cuenta la actuación final de John Silver y valora el tratamiento que los autores le han dado al final de la obra.

3.3. El cuento de Jim Hawkins

En la introducción de la obra se da una información detallada sobre numerosas novelas de aventuras que tienen como protagonistas a los piratas. Muchas de ellas son obras actuales, como, por ejemplo, la deliciosa novelita de José Luis Alonso de Santos titulada *¡Una de piratas!*

No te vamos a pedir que escribas una novela, pero sí un cuento. El gran escritor Gabriel García Márquez nos dice que escribir un cuento no tiene nada de sencillo, pues casi requiere la estructura que necesita una novela, sin embargo, vamos a tratar de escribir un cuento que tenga como protagonista al joven Jim.

Jim se escapa una noche del campamento de sus amigos y anda merodeando por la isla. Así encuentra la goleta perdida y tiende una trampa a los piratas para recuperarla.

Imagina que eres este joven y atractivo personaje. Han transcurrido diez años de tu aventura en la isla y comienzas a narrar las aventuras que viviste en aquellos días a modo de un cuento. Todo lo que narres puede ser producto de tu imaginación. No necesitas inspirarte en los hechos que ya conoces. Una recomendación: recuerda que a tu estructura no le puede faltar ninguna de estas tres partes:

–inicio o planteamiento,

–nudo, con toda la acción,

–desenlace o final de la aventura.

Adelante, saldrán estupendas y divertidas historias que al final podéis unir y fotocopiar para cada uno de la clase. Será vuestra propia antología, que podréis ti-

tular, por ejemplo, y con toda evidencia, *Las aventuras de Jim Hawkins.*

3.4. La canción del pirata

3.4.1. ¿Quién no conoce el famoso poema *Canción del pirata* del escritor español del Romanticismo José de Espronceda? Como recuerdo, incluimos la estrofa inicial, pero tenéis que completar todos sus versos, memorizarlos y preparar un taller de recitación con este texto. Debéis probar con ritmos diferentes, ponerle música, bailarlo, cambiarle alguna palabra que dé nuevo sentido a esta extraordinaria oda...

Con diez cañones por banda,
viento en popa, a toda vela,
no corta el mar sino vuela,
un velero bergantín;
[...]

3.4.2. Un modelo más actual de poema en forma de canción dedicada a los piratas puede ser *Una de piratas* de Joan Manuel Serrat. Te invitamos a que la escuches y, después de comprender sus sugerentes palabras, cuentes en prosa su contenido.

Todos los piratas tienen
un temible bergantín,
con diez cañones por banda
y medio plano de un botín,
que enterraron a la orilla
de una playa en las Antillas.

Todos los piratas tienen
un lorito que habla en francés,
al que relatan el glosario
de una historia que no es
la que cuentan del corsario.
Ni tampoco lo contrario.
Por un quítame esas pajas te pasan por la quilla.
Pero en el fondo son unos sentimentales,
que se graban en la piel
a la reina del burdel
y se la llevan puesta a recorrer los mares.

Marchando una de piratas...
Larga vida y gloria eterna.
Para hincarles de rodillas
hay que cortarles las piernas.

Todos los piratas tienen
atropellos que aclarar,
deudas pendientes y asuntos
de los que mejor no hablar.

Se beben la vida de un trago
y se ríen con descaro.

Hasta que un día, temblando
en la popa de un velero,
la encuentran, y traicionando
la ley del filibustero,
no reclaman el rescate
y rehúyen el combate.

Cuando los piratas son hombres enamorados
de una piel que huele a jazmines, rompen promesas
con sus hermanos de ayer
y huyen al amanecer
rumbo a un puerto que aún no ha puesto precio a su
[cabeza.
Marchando una de piratas...
Nadie doblegó su espada
y bastó una mujer hermosa
para cortarles las alas.

No hay historia de piratas
que tenga un final feliz.
Ni ellos ni la censura
lo podían permitir.
Por la espalda, en una esquina,
gente a sueldo los asesina.

Y, por supuesto, si queréis escucharla o ver algún vídeo en Internet podéis hacerlo en youtube.com o en cualquiera de las páginas que ofrecen aplicaciones para escuchar música gratuita (spotify o similares).

3.4.3. El paso siguiente es que os lancéis a componer una canción con nuestros principales protagonistas. Tal vez a ritmo de rap os salgan divertidas composiciones que compitan entre sí en agudeza e ingenio. Pero, cuidado, deben seguir el hilo de la historia.

3.5. *La isla del Tesoro* y *Piratas del Caribe*

En la actualidad, el cine nos vuelve a hablar de piratas. Habéis leído la adaptación teatral de una gran

novela que también fue llevada al cine. Tratad de ver las películas *La isla del Tesoro y Piratas del Caribe* y comparadlas:

	La isla del Tesoro	*Piratas del Caribe*
Desde el punto de vista narrativo (agilidad, luchas, etc.)		
Uso de los medios tecnológicos.		
Valores que se destacan en la historia.		
Características de los personajes principales.		
Valoración personal.		

3.6. Imagina otro final

Jim regresa a Inglaterra junto a sus amigos, los piratas quedan presos en la isla hasta que la justicia los va a buscar y Silver, ese fascinante personaje, se descuelga del grupo y escapa durante el viaje de vuelta.

Imagina otro final. Un nuevo desenlace de los acontecimientos, una nueva utilidad del tesoro encontrado, una sorpresa, la que tú imagines.

3.7. El debate

3.7.1. Reflexión previa

Solemos pensar que los piratas son personajes del pasado, de las novelas de aventuras y de las películas. No obstante, a veces, leemos en la prensa noticias so-

bre el secuestro de algún barco en aguas africanas y, también, se habla de la «piratería» aplicada a Internet o de «copias pirata», o ilegales, de discos de música, películas, programas informáticos o videojuegos que algunas personas hacen para uso propio o para vender a otros, sin pagar los derechos de autor. Por lo tanto, podemos decir que la piratería aún existe.

Una noticia que desde principios de octubre del 2009 ocupó las primeras páginas de los periódicos españoles fue el secuestro del pesquero *Alakrana*. Se discutieron aspectos como si convenía o no pagar el rescate, dónde hacerlo, cuál era el objetivo de los piratas... También se discutió si los somalíes que secuestraron a los pescadores eran piratas o no lo eran.

3.7.2. Organización

Para acercarnos a este tema, os planteamos que organicéis un debate en clase. Para ello podéis distribuiros en tres grupos:

–la mesa (moderador, secretario, controlador de intervenciones);

–los que defienden la postura de que la piratería es producto de la situación de abandono y hambre que vive Somalia;

–los que defienden que la piratería es delincuencia impulsada por mafias que se aprovechan de la situación.

Durante una semana, os dedicaréis a buscar información y a anotar argumentos para defender vuestras posturas y el día acordado con la dirección de la mesa procederéis a debatir todas estas cuestiones.

3.7.3. Información

En Internet, si entráis en las web de los periódicos, encontraréis información sobre el secuestro y sus consecuencias. Pueden resultar especialmente esclarecedores artículos de opinión y cartas al director sobre, por ejemplo:

–Si se debería pagar el rescate a los piratas, o no.

–Si eran piratas o, en realidad, defendían las aguas de Somalia de los pesqueros internacionales que pescan en ellas sin permiso.

–Si la piratería es una forma de cobrarse todo lo que los europeos dejan de hacer por Somalia, un país que padece hambre desde hace mucho tiempo.

Para entrar en materia os incluimos algunas cartas al director que, sobre este tema, hemos leído en el diario *El País*, pero podréis encontrar muchas otras buscando en otros periódicos y en Internet.

ARTÍCULOS EXTRAÍDOS DEL DIARIO
El País

Texto 1

Una historia de piratas

Luis Alejos, Bilbao (Vizcaya)

Ahora que los tripulantes del *Alakrana* vuelven sanos y salvos a sus casas, llega el momento de analizar el conflicto con sosiego. A fin de expresarme de la forma más comprensible posible, imaginaré una historia con bucaneros, filibusteros y corsarios; es decir, *piratas* de la peor catadura y especie que ha navegado por los siete mares.

Érase un país donde los *piratas* autóctonos habían esquilmado la pesca de sus aguas jurisdiccionales; en consecuencia tuvieron que buscar otros caladeros ricos en biomasa. Las proas de sus poderosas naves frigoríficas tomaron el rumbo al Océano Índico, donde se encontraron con las flotas de otros países que también practican la piratería a mar abierto, vulnerando todos ellos, sin ningún reparo, el derecho a la soberanía alimentaria de las gentes que pueblan las ignotas y áridas costas del Cuerno de África.

Los *piratas* tercermundistas vieron en esa actividad depredadora internacional una oportunidad para hacer negocio a nivel local. Tras asesorarse en un bufete de abogados de Londres, que son los más expertos en piratería, se hicieron a la mar con potentes lanchas y sofisticado armamento. Utilizando ese material de tecnología punta, adquirido a crédito en algún bazar gestionado por *piratas* del primer mundo, sorprendieron en plena faena a los pescadores desarmados, los tomaron como rehenes y pidieron un rescate multimillonario para liberarlos.

Los armadores del barco secuestrado y los gobernantes del país afectado se pusieron en contacto con otro despacho de juristas londinense. Entre ambos bufetes acordaron un pago equivalente a los fondos que reclama la FAO a los países ricos para aliviar la endémica hambruna de los países pobres. La suma recaudada tal vez se haya repartido en el paraíso fiscal de las Seychelles siguiendo los criterios de la piratería editorial: 30% para los señores de la guerra y caciques *somalíes*; 30% para los intermediarios expertos en gestionar causas humanitarias; 10% para los figurantes que se disfrazaron de *piratas* malos que comen carne cruda y beben agua de mar.

La historia no se acaba en Puerto Victoria al despegar el avión militar que devuelve al país de origen a los marineros liberados y a los familiares trasladados hasta aquella lejana isla para animar a su costa, y a la de los contribuyentes, el circo mediático. Gobierno y armadores, en vez de buscar soluciones a las causas de la piratería marítima tercermundista, acuerdan agravar el conflicto, embarcando en los pesqueros a mercenarios armados hasta los dientes. La historia continúa, y esta vez promete ser más apasionante, pues se han creado las condiciones precisas para que haya víctimas.

Texto 2

¿Quiénes son los verdaderos piratas?

Francisco Maceira, Ferrol (A Coruña)

Somalia es un país africano situado en el pelotón de los más pobres y corruptos del planeta. Los llamados países desarrollados nos hemos enriquecido con sus continuas guerras fratricidas vendiendo nuestro material armamentístico al mejor postor. Hemos esquilmado sus recursos marinos y hemos convertido sus aguas en un basurero de residuos tóxicos (el tsunami de 2004 sacó a la luz contenedores que vomitaban basura procedente de hospitales e industrias químicas y radioactivas).

El 70% de la población somalí no considera *piratas* a los compatriotas que abordan pesqueros. Los considera defensores de su país. Guardacostas de sus aguas territoriales que exigen un rescate (cuando los apresadores son países del primer mundo lo llaman fianza).

Ante una situación de apresamiento conviene negociar y pagar. La vida de los pescadores españoles vale más que cualquier cantidad que puedan pedir. Y el importe de ésta siempre será infinitamente menor que todo lo que nosotros hemos saqueado. La solución no pasa por el Ministerio de Defensa. Está en otros organismos donde urge desarrollar proyectos de colaboración con el pueblo somalí (no multinacionales vampíricas conchabadas con el dictador de turno). De nada valdrá poner un infante de Marina en cada atunero ni ametrallar adolescentes que reclaman lo que legítimamente les pertenece. Si no somos capaces de entender que la artillería de una fragata F-100 nada puede contra la pobreza y la miseria, acabaremos creando en el Índico un nuevo avispero similar al de Iraq o Afganistán.

Texto 3

El *Alakrana* y la legalidad

Raúl Saavedra López, Boadilla del Monte (Madrid)

Tanto la oposición como la prensa se han posicionado en contra de cualquier medida que tomase el Gobierno sobre el secuestro del *Alakrana*. Si se pagaba el rescate, porque era un escándalo con malversación de dinero público, y, si no lo pagaba, porque era un desalmado asesino de los pobres secuestrados. Era lo que vendía y daba votos, jugar con los sentimientos, pero el asunto no debe ser tan sencillo cuando trece barcos siguen secuestrados y algunos rehenes, más de tres meses retenidos, de hecho nuestro país tiene desgraciadamente una gran experiencia en secuestros ¿Por qué nadie protestó cuando la ETA mantenía secuestrado durante períodos mucho más largos a inocentes que en algunos casos fueron asesinados? ¿Por qué no pagó el Gobierno el rescate? O ¿por qué se obstaculizaba el pago a los familiares? ¿Acaso se pensó por un momento liberar a detenidos como parte de las negociaciones? Simplemente no porque la oposición y la prensa se posicionaron en contra con el argumento del Estado de Derecho y que eso fomentaría nuevos delitos. Pues eso es justo lo que está haciendo ahora toda la comunidad internacional, alimentar al enemigo para que cometa nuevos delitos. El número de *piratas* crece y se hacen fuertes formando clanes y mafias perfectamente organizadas. Entonces, ¿deberíamos haber atacado a los *piratas* como sucedió en Rusia y en otras muchas ocasiones o ganar por cansancio desentendiéndonos del tema? No, aún reconociendo que si

el secuestro hubiese sido de una sola persona, el tema se trataría de forma muy diferente. Pienso que la vida humana es lo más importante que tenemos y se debe actuar humanamente para preservarla, pero con los partidos políticos unidos y discretos, porque todos sabemos lo que está sucediendo y que nos saltamos las reglas por piedad, y con la prensa y medios de comunicación olvidándose de sacar tajada y no soliviantando los sentimientos de las personas cuyas emociones no les permiten pensar en el futuro de los que vienen detrás. Por una vez aceptaremos que se actúe al margen de la ley, seremos tolerantes, pero la condición no puede ser otra que poner todos los medios para que esto no vuelva a repetirse y sea solo una excepción. Es urgente que la comunidad internacional y, muy especialmente, Europa, a donde pertenecemos, atajen este problema antes de que crezca y acabemos invadiendo Somalia y matando a miles de personas para salvar a unas decenas porque entonces no habrá valido la pena caminar al filo de lo legal. Terminemos con el crimen organizado antes de que se organice, y también con los demás delitos como la pesca ilegal, que también existe, aunque éste no sea el caso.

3.8. ¿Un *hacker* es un pirata?

Todos sabemos que un *hacker* es un pirata informático, aunque, la verdad, cuando nos bajamos películas o música, no nos vemos a nosotros mismos como a unos piratas. ¿Será que hay diferencias y matices? Sin duda alguna. Recordemos el grupo al que pertenece Lisbeth Salander, en la trilogía *Millenium*, escrita por Stieg Larsson y llevada al cine con cierto éxito. Gracias a sus habilidades y a las de su amigo, ellos son Avispa y Plaga y pertenecen a la Hacker Republic. Este grupo de sesenta y dos ciudadanos, de los que Lisbeth sólo conoce a dos, logra documentación indispensable para demostrar la inocencia de Salander y posibilitar la detención o denuncia de toda una organización de espionaje.

Te proponemos la lectura de un curioso artículo que os ayudará a sacar conclusiones y comentar entre vosotros. Fue escrito ya hace un tiempo, en el año 1999, cuando comenzábamos a escuchar ese término. Es muy curioso y atractivo de leer, pues nos cuenta cosas que no sabíamos.

Tras la lectura del artículo, dedicad unos minutos a exponer vuestras ideas sobre el tema y, si os parece oportuno, organizad un debate similar al que os hemos propuesto en la actividad anterior.

Texto 4

Hackers: ¿Piratas de la red?

por Iñaki I. Rojo, 18/10/1999

En el pabellón de muchas páginas web ondea la bandera negra con la calavera. Detrás de ellas están los miembros de una numerosa comunidad *underground* de Internet: gente que pasa varias horas al día colgada a su ordenador y conoce a fondo los caminos de la Red. Unos pretenden luchar contra el sistema, otros sólo quieren investigar y aprender; su afición camina por la delgada línea que separa lo legal del delito. Son *hackers*, tachados de piratas por las empresas de informática, que los consideran nuevos terroristas. Pero existen muchos *hackers* que reivindican la actitud de los pioneros del MIT (Massachusetts Institute of Technology), y que lo único que defienden a ultranza es la libertad de información.

Ha nacido un *hacker*

Desde que se inventaron los ordenadores, nacieron los pirados por ellos. Allá por 1959, un grupo de alumnos del MIT (Massachusetts Institute of Technology), en su mayoría miembros del TMRC (Tech Model Railroad Club), se apuntó a un curso de programación que ofrecía la institución. Aquellos primeros ordenadores a los que tuvieron acceso eran unas máquinas inmensas, muy caras de hacer funcionar y mantener, por lo que el manejo de sus botones estaba muy restringido. Estos pioneros debían entregar sus ocurrencias (programas) a los operadores, que se encargaban de introducirlos para ver qué pasaba.

Estas limitaciones incomodaban a los chicos del

TMRC, que se las ingeniaban para estar cada vez más tiempo y más cerca de la «bestia». Consiguieron ser ellos mismos los que introducían los programas en la máquina, accedían al ordenador desde terminales a las que no tenían acceso, de día y de noche. A todas horas.

La cuestión era destripar las entrañas de esa máquina que les fascinaba, y las cuestiones administrativas que regulaban las formas de acercarse a ese aparato les traían sin cuidado.

En esto que llegó por ahí el TX-0, un ordenador revolucionario para la época, y el grupo de locos por la informática tuvo la suerte de que Jack Dennis, antiguo miembro del TMRC y ahora profesor del MIT, les diera acceso ilimitado al juguete. El TX-0 ya no funcionaba con tarjetas perforadas, tenía un teclado incorporado que permitía a los usuarios ver directamente el fruto de su trabajo. Pronto fueron capaces de hacer cosas que ni siquiera los diseñadores de la máquina habían imaginado. Ahí nació el término *hacker*.

La contribución de este grupo no fue la de acuñar el ahora famoso término, sino que crearon una nueva forma de relacionarse con los ordenadores, que consistía en sacarles el máximo partido, y un modo de trabajar, la ética *hacker*, que en mayor o menor medida sigue vigente y que consistía, básicamente, en otorgar libertad absoluta a la información (libre acceso y libre circulación).

De *hacker* a pirata

Ninguno de los *hackers* originales habría usado el término para definirse a sí mismo. Ser *hacker* era como un título que había que ganarse. A finales de los ochenta los PC llegaban a las casas y la palabra *hacker* comenzó a utilizarse fuera del círculo de los *geeks*

(«pirados» de la informática) como sinónimo de «pirata informático». En muy poco tiempo, miles de jóvenes con un pequeño ordenador y un módem se vieron capaces de navegar a sus anchas por una red que crecía a pasos agigantados, ya que, por aquel entonces, la seguridad prácticamente no existía. La curiosidad, el reto personal o las ganas de fastidiar llevaban a los *hackers* a meter las narices tan lejos como podían.

Así comenzaron a nacer destripadores de la red que «trabajaban» solos o unían la fuerza de sus ordenadores y formaban grupos como Legion of Doom (Legión del Fin del Mundo) y Masters of Deception (Maestros de la Decepción). Ambos grupos se enfrentaron en una guerra que se les fue de las manos y terminó con varias detenciones. Cuando declaraban ante la policía, decían que eran *hackers* y arrojaron carnaza a una prensa que nada sabía del tema y que se quedó con la versión oficial de los hechos, que incluía acusaciones desproporcionadas, y terminó por identificar a los *hackers* con una especie de vándalos electrónicos.

4. Taller de dramatización

Os proponemos, a continuación, una serie de actividades creativas en consonancia con la verdadera finalidad de la obra que habéis leído: hacer teatro. Si disponéis de una sala grande, ése será el lugar propicio para realizarlas.

4.1. El corro de los piratas

Aunque no son todos imprescindibles, en nuestro baúl de teatro es posible que dispongamos de estos objetos: pañuelos, sombreros, parches, camisolas, espadas, garfios...

Cada uno escogerá uno o varios objetos de los mencionados e imaginará su identidad como pirata. En corro, os presentaréis, diciendo vuestro nombre pirata y los aspectos más importantes de vuestra propia historia que os han hecho llegar a vuestro colegio o instituto. Una condición: ese pirata o «piratesa» debe tener un rasgo personal real característico de vuestro carácter.

Finalmente, haced unas pequeñas improvisaciones entre pequeños grupos de tres o cuatro: podéis luchar, preparar una aventura, etc.

4.2. Al abordaje

Dividíos en dos bandos de piratas, unos cuyo capitán será el legendario pirata Morgan. Los otros seguirán las órdenes del pirata Drake. Un tercer grupo estará compuesto por una princesa, un príncipe y varios guardias de escolta.

Los príncipes navegan rumbo a su país. Un grupo de piratas los atacará y los hará prisioneros. El otro bando vendrá a luchar y a apoderarse del botín.

El profesor o profesora podrá intervenir y cambiar en cualquier momento el rumbo de la historia.

4.3. La isla desierta y el tesoro
(Tras las actividades anteriores, llega el momento de la relajación y de la reflexión personal; necesitaremos una música suave, folios, lápices y pinturas.)

4.3.1. Distribuidos por la sala, tumbados en el suelo, con música suave, cerremos los ojos e imaginemos que llegamos a una isla que esconde un tesoro. Pensemos profundamente en lo que nos gustaría realmente encontrar. Al cabo de unos minutos, cada uno abrirá los ojos y, en silencio, con la música de fondo, dibujará sobre un folio su isla soñada o escribirá un pequeño texto describiendo sus sensaciones.

4.3.2. Recobrad de nuevo el corro con los compañeros, sentados en el suelo, dejad todas las hojas en medio, en desorden. Cada compañero escogerá una y la leerá en voz alta, si se trata de un texto, o la comentará a los demás, si se trata de un dibujo. En cualquier caso, se evitará leer o comentar el propio texto o dibujo, salvo de forma voluntaria.

4.3.3. Otra opción será no mostrar las hojas y que cada uno guarde su creación literaria o plástica.

4.4. El tesoro escondido
El desarrollo de esta actividad se puede distribuir en varios días de clase, dos como mínimo. El primer día, la clase se dividirá en tres grupos. Cada grupo se reunirá por separado y propondrá un *tesoro,* que estará compuesto por diversos objetos que cada uno de los

miembros deberá aportar en la siguiente clase. Pueden ser libros, golosinas, una carta, un CD con canciones. El contenido deberá ser variado, simpático y práctico y, a ser posible, no costará dinero, o muy poco si se completa con caramelos, por ejemplo. Todos podemos ofrecer algo a los compañeros. Seguidamente, redactará unas claves que ayuden a los restantes grupos a encontrar ese *tesoro*.

En la clase siguiente, llegado el momento, cada grupo esconderá su *tesoro* en un lugar del centro y entregará sus bases a los otros dos grupos para que logren encontrarlo. Cuando esto se produzca, los grupos pondrán en común los *tesoros*, se repartirán los objetos y se valorará la imaginación de cada grupo.

4.5. Nuestra escena preferida

La clase se dividirá en tres grupos, y cada uno elegirá una escena de la obra y la preparará para su representación. Para ello, podéis aprenderla de memoria o, tras leerla varias veces, improvisarla, y, con ayuda del baúl de los objetos, finalmente, interpretarla para el resto. ¡Se trata de hacer teatro!

5. Montando la obra

Una obra de teatro se escribe con la perspectiva de que sea representada, y seguro que los autores de esta estupenda adaptación estarán encantados y halagados de que un grupo de jóvenes se decida a representar su obra, por sencillo que sea el montaje que los mismos puedan llevar a cabo.

Si éste es vuestro caso, si os habéis ilusionado junto a vuestro profesor o profesora, queremos brindaros nuestra ayuda dándoos pautas o ideas que faciliten la puesta en escena.

En primer lugar, sabed que en un montaje teatral, como en el ámbito escolar, todo el mundo es importante: el teatro es una labor de equipo y la responsabilidad será la clave para que todo funcione y llegue a buen término. Si es así, vais a vivir una aventura maravillosa que crecerá día a día y que os resultará única e incomparable, difícil de superar por cualquiera de las distracciones que os brindan las nuevas tecnologías, que, por otra parte, no dejaremos de lado en el montaje.

El proceso será largo, pero, si os organizáis bien, veréis avanzar el trabajo de una manera imparable.

5.1. La lectura y el *casting*

Antes del montaje, conviene que leáis y sigáis estos consejos, que os facilitarán la tarea:

CONSEJOS PARA LA LECTURA INDIVIDUAL DE UNA OBRA DE TEATRO

Es importante realizar la lectura individual teniendo en cuenta que luego tendrá que hacerse una colectiva o una representación teatral.

Antes de comenzar, lee atentamente la lista de personajes y procura memorizarlos. Puedes «vestirlos» en tu imaginación.

Construye en tu imaginación cada escena o, mejor, dibuja croquis en un folio.

Comienza la lectura. Lee con detenimiento porque, a medida que avanzas en el curso de los acontecimientos y por lo que dicen los diálogos, debes ir imaginando una representación teatral con todos sus elementos:

–Los gestos y los movimientos de los actores y cómo han de ocupar el espacio.

–El vestuario y la decoración.

–Los efectos sonoros.

CONSEJOS PARA LA LECTURA COLECTIVA DE UNA OBRA DE TEATRO

Para una buena lectura colectiva, debes tener en cuenta y estudiar todos y cada uno de los lenguajes de la representación:

1. *La creación del personaje*

Cada personaje tiene una forma de ser y una manera de presentarse, una personalidad. Ésta se manifiesta por la *voz* y el *gesto*.

1.1. La voz

La voz es el *vehículo* de la palabra. Pero, además de decir algo, nos ofrece mucha información según el modo de hablar. Los buenos contadores de chistes procuran imitar las voces de sus personajes.

La *tensión* de la voz, que es «el alma» que ponemos al hablar, nos ayudará para crear al personaje colérico, delicado, nervioso, etc.

Por el *tono*, que es la musicalidad al hablar, podemos decir, por ejemplo, lo contrario de lo que expresamos: *Tú eres muy listo* (tonto), con ironía.

Con la voz también tenemos que decir, algunas veces, más cosas de las que simplemente significa el texto, es lo que llamamos *connotación*: *Toma esta manzana* (la manzana puede ser veneno, la manzana de la discordia...).

1.2. El gesto

Es la expresión del rostro y el movimiento corporal que se tiene que poner al personaje. No olvides que «la cara es el espejo del alma». Y que, según dicen los creadores de imagen, «hasta los veinte años cada uno tiene la cara que Dios le ha dado, pero a partir de los veinte, la que se merece».

2. *La decoración del espacio escénico y los objetos*

Conviene que ambientéis el espacio donde vayáis a realizar la lectura. Telas, sillas, mesas... Objetos para crear ambientes y lugares figurativos o concretos. Volúmenes, materiales de deshecho, escaleras, iluminación... para crear espacios simbólicos. Ese espacio nos puede ayudar a situarnos en el lugar de los hechos.

Los objetos o complementos del actor –sombrero, bastón, tela, espada, pañuelo...–, además de ser elementos valiosos para caracterizar a los personajes, pueden cumplir la función de apoyo, ayuda, lucha, juego o ser interlocutores del propio personaje.

3. *La música y los efectos sonoros*

No hay nada mejor para crear un «ambiente» (de alegría, fiesta, tristeza, muerte...) que un buen acompañamiento musical. La música nos hace sentir (melancolía, júbilo...) y nos sugiere, nos transporta a momentos y situaciones especiales.

Y, desde luego, con los efectos sonoros conseguiremos fácilmente recrear un bosque por medio del canto de unos pajarillos; una tormenta, con unos truenos; una batalla, con unos disparos, etc.

4. *El ritmo y el* tempo

Por *ritmo* entendemos el retorno, las repeticiones de determinados signos escénicos (luz, palabra, gesto, música...) a lo largo de la representación.

El *tempo* hace referencia a la mayor o menor rapidez o lentitud con que procedemos a la lectura o a la representación.

Después de tener en cuenta estas recomendaciones, de las que vuestro profesor o profesora extraerá las que considere oportunas, dedicad una primera fase a la lectura expresiva. Para ello conviene que pongáis las mesas en corro, cojáis los libros y toméis las notas pertinentes, para comenzar a imaginar los personajes, las situaciones...

El profesor o profesora irá indicando cambios frecuentes en la lectura para que todos podáis pasar por varios personajes, y así ir descubriendo quién encaja en cada papel.

No obstante, puede terminar esta fase sin que haya un reparto definitivo, pues será conveniente trabajar antes en

la creación de los personajes. Para ello, os proponemos, a continuación, varios juegos.

Y, por supuesto, habrá papeles femeninos, habrá piratesas, capitanas... o lo que necesitéis para dar cabida a toda la clase en el montaje.

5.2. La creación de los personajes

Trabajaremos en la sala grande o bien en la clase, apartando todo el mobiliario, escolar, y necesitaremos algunos objetos. No obstante, contamos con la imaginación, que suplirá la posible ausencia de los mismos.

5.2.1. Ahora soy...

Primeramente, partamos de un trabajo sobre los dos tipos principales de personajes: los piratas, por un lado y los burgueses por el otro. Todos trataremos de encarnar estos personajes. Para ello, si la sala es grande, nos dividiremos en dos grandes grupos y nos situaremos en paredes enfrentadas. Si estamos en clase, nos desplazaremos en círculo y ocuparemos todo el espacio.

A una señal del profesor, nos pondremos a imaginar cómo será, por ejemplo, Jim Hawkins, y nos desplazaremos como imaginamos que lo haría él.

Al cabo de un instante, añadiremos alguna de sus frases que recordemos. Podrán ser diferentes, claro. En esta fase, no nos relacionaremos con los demás compañeros.

Luego, todos nos sentiremos el capitán del barco, Sir Trelawney, el doctor, Silver, Ben Gunn, los otros piratas, etc. Haremos lo mismo, y añadiremos frases.

5.2.2. El encuentro

Cada cual escogerá un personaje y paseará como si fuera dicho personaje. Al encontrase con otro, lo saludará y se intercambiarán las frases. El docente irá guiando y haciendo que cambiéis de personaje a fin de observar qué actor o actriz puede ser el idóneo para cada papel.

5.2.3. *Las improvisaciones*

Finalmente, llevaréis a cabo unas improvisaciones, reproduciendo situaciones similares a las de la obra. Por ejemplo, un encuentro entre los piratas y el otro grupo de personajes, el descubrimiento de un tesoro y la pelea por quedárselo, la navegación en medio de una tempestad, etc.

Cuando todo el proceso finalice, el profesor o profesora propondrá el reparto definitivo en el que cada uno tendrá una responsabilidad, aunque todos seréis igual de importantes: los actores, los escenógrafos, los técnicos de luz y sonido, etc.

5.3. Los ensayos

Es imprescindible acordar un calendario de ensayos consensuado por todos; debéis tener en cuenta que no asistir a alguna de las sesiones de ensayo frustra mucho. Es una falta de respeto hacia los demás e impide que el trabajo avance.

Otro factor muy importante es la memorización de los papeles. Mientras no haya una buena memorización, no habrá una buena creación de personajes ni de situaciones. Permitidnos que insistamos en esto. Dedicad varias sesiones a esta fase. Haced «italianas».

Son sesiones en las que cada uno dice su papel rápidamente y sin intenciones ni expresividad. Anima mucho al aprendizaje y os podéis ayudar entre vosotros.

Si la programación se ha realizado correctamente, no tendréis que estar todos en todos los ensayos. Se hará un avance de varias escenas que crecerán más rápidamente que si se pretende pasar cada día la totalidad de la obra. Se puede abordar el trabajo en al menos tres partes:

a) De la escena I a la III
b) De la IV a la VII
c) La escena VIII

Después se confeccionará un calendario con los días que cada personaje debe estar presente. Por ejemplo, se podrá ensayar una semana la primera parte; luego, la segunda, y, por último, la tercera. Así habrán pasado tres semanas. Luego se puede avanzar más rápido, ensayando media obra cada semana, con lo que tendremos dos semanas más. El resto del tiempo, hasta el final, deberíamos poder pasar la obra cada día o la mitad cada dos. Esto nos permitirá un ritmo *in crescendo*, pero no hay que olvidar que no habrá ritmo sin actores tranquilos y entregados que dominen el papel. Y una obra sin ritmo se cae por pesadez y produce frustración.

5.4. La banda sonora

La música es muy importante en el montaje de una obra: subraya las intenciones, marca emociones, acompaña escenas de tránsito... Si no tenéis músicos

o si no contáis con algún compositor, buscad entre efectos sonoros que podéis encontrar en Internet o alguna pieza clásica o moderna que sea adecuada, por ejemplo.

5.5. El vestuario

Los dos grupos de personajes necesitan atuendos distintos y, además, está Jim Hawkins, que no es un pirata pero tampoco un burgués.

5.5.1. Para los piratas, buscad ropa vieja en vuestras casas: pantalones que podáis cortar por media pierna y deshilacharlos; camisas grandes, que anudaréis a la cintura sin abrochar, o camisetas de rayas que podéis comprar en algun mercadillo o tienda de segunda mano.

Con retales, haced pañuelos en forma de triángulo, pintadles la calavera y los huesos, emblema de los piratas.

Conseguid alpargatas de esparto o de loneta y suelas de esparto, que seguro que encontraréis baratas en un mercadillo o entre la ropa del verano pasado.

5.5.2. Para los burgueses, también en un buen mercadillo, tipo rastro, podréis encontrar casacas y camisas con mangas anchas, chalecos... Algunos abrigos o chaquetas, si nos los ponemos por el revés, suelen tener forros brillantes o con dibujos que parecen casacas del siglo XVIII, sobre todo si los adornamos con retales de seda y/o puntillas en el cuello y los puños. Además de lazos de seda para el cuello, también podéis coser trozos de puntilla a las mangas de las camisas.

Medias blancas gruesas y pantalones anudados bajo la rodilla, preferentemente negros, irán muy bien

a las casacas. Si no encontráis y disponéis de un pequeño presupuesto, comprad telas, buscad dibujos y recurrid a alguien de vuestro entorno que sepa coser... ¡o empezad a aprender!

5.5.3. Jim Hawkins deberá ir sencillo. Tal vez una camisa ancha y un chaleco, además de unos pantalones viejos. Huid de los vaqueros, están ya muy presentes en vuestro vestuario habitual. Tenéis que mostrar que representáis una historia de otra época. Ponedle también alpargatas. Olvidaos de las deportivas, no son válidas para ningún personaje.

5.6. Los objetos

5.6.1. Al realizar la lectura, confeccionad un listado de todos los objetos necesarios que aparecerán en escena: el barril (que se puede construir con una caja de cartón dándole forma redondeada), un farol, una brújula, etc.

5.6.2. Para los piratas necesitaréis algún parche para el ojo, algún sombrero (otros irán con el pañuelo anudado a la cabeza), la pata de palo para Silver, algún garfio, espadas y puñales de plástico, pistolones, cinturones anchos, algún catalejo...

5.6.3. Para el resto de los personajes: sombreros de caballero; hebillas que fabricaréis con cartón, para los zapatos; una gorra para Jim, etc.

5.7. Los decorados

Por último, sólo nos faltarán los decorados. Debéis recurrir a una escenografía simple, marcada por símbolos que evoquen los lugares:

5.7.1. El fondo puede ser una caja negra y, si no disponéis de escenario, papel continuo o una gran tela de retorta para el fondo, que no cuesta muy cara.

5.7.2. La *Hispaniola* puede simbolizarse por medio de una escalera de madera y, en lo alto, una bandera, una rueda de bicicleta hará pensar en el timón; y tendremos la cubierta con unos cubos, sacos, cuerdas, etc.

5.7.3. La isla puede simbolizarse con una palmera confeccionada con chapa fina de madera y pintada, a la que le engancharéis ramas verdes. Pájaros y flores hechos con cartulinas y papel de celofán de colores, colgados del techo con hilo de pescar...

5.7.4. Una tela azul de varios metros, de la que usamos para confeccionar disfraces, colocada en primer término cuando están en el barco y en último cuando se trata de la isla, será el mar y pueden moverla de vez en cuando los compañeros escondidos en los extremos.

5.7.5. En todo caso, con telas, cartones e imaginación se logran grandes resultados, ya lo veréis.

5.8. La iluminación

5.8.1. Será estupendo si disponéis de algunos focos y recortes. La mayor o menor intensidad marcará el momento del día o de la noche. Con filtros de colores lograréis efectos magníficos.

5.8.2. Tal vez podáis utilizar la imagen. Con un proyector podéis figurar el amanecer, sombras, paisajes, la luna...

5.9. El programa y la publicidad

No descuidéis este aspecto, formad un equipo encargado de imaginar un sencillo pero divertido programa

con los nombres de todos los que participáis en esta bonita aventura. Sacad una foto divertida y añadidla al programa, junto con un resumen-avance de la historia.

Con cartulinas y rotuladores, confeccionad también carteles, con los datos necesarios para anunciar la representación, y colocadlos por el centro.

Enviad el programa a personas y medios de comunicación que puedan difundirlo (prensa, radio y televisión locales, carteleras virtuales o físicas...) o colgadlo en alguna red social para que lo vean vuestros amigos y familia...

6. *Y también... unos juegos*

6.1. Sopa de piratas

¡Al abordaje! ¡Venga, valiente! Lánzate sobre esta sopa de letras absolutamente pirata y atrapa estos doce términos relacionados con la piratería: filibustero, bucanero, corsario, tesoro, botín, pata de palo, mapa, garfio, loro, parche, isla, goleta.

F	L	O	R	E	N	A	C	U	B
I	N	G	A	R	F	I	O	S	A
L	T	E	L	U	R	S	R	I	C
I	M	E	L	D	A	L	S	R	A
B	A	T	S	E	B	A	A	E	N
U	P	E	R	O	S	O	R	G	A
S	A	L	T	I	R	R	I	O	S
T	R	I	C	O	R	O	O	L	E
E	N	R	L	O	S	I	T	E	S
R	P	A	R	C	H	E	A	T	O
O	L	A	P	E	D	A	T	A	P

6.2. ¡Al ataque...!

Sir John, el doctor y el capitán Smollet intentan llegar a la costa; mientras, la tripulación amotinada les dispara balas de cañón. Por parejas, vosotros también podéis jugar a hundir barcos.

6.2.1. Cada uno dibuja en una parrilla de doble entrada:

- ..... un *bote* de una sola casilla;
- ..... otros de dos casillas que serán *yates*;
- ..... un tercero de tres casillas que será un *catamarán;*
- ..... por último, uno de cuatro casillas que será un *trasatlántico*.

6.2.2. Este conjunto formará vuestra *flota* y, al colocarlos en vuestro cuadro, no podrán estar juntos, con lo que cada uno estará rodeado de *agua*, aunque podéis utilizar los contornos del cuadro para su colocación.

¿Cómo se juega?

Disparad con binomios formados por una letra y un número, por ejemplo B-4; es decir, formad coordenadas. Si el compañero no acierta la casilla en donde está colocado el bote o el barco, contestaréis: «agua» y será vuestro turno, pero, si acierta, contestaréis «tocado», si se trata de un barco de más de una casilla, o «hundido», si es el pequeño bote y continuará jugando él hasta que la coordenada que os pida sea zona de agua. Y así sucesivamente hasta que uno de los dos acierte a hundir la totalidad de la flota enemiga.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

6.3. Las siete diferencias

Busca las siete diferencias que aparecen en el dibujo que representa elementos que pueden aparecer en el decorado de alguna de las escenas.

7. Algunas soluciones

–De la actividad 6.1.:

F	L	O	R	E	N	A	C	U	B
I	N	G	A	R	F	I	O	S	A
L	T	E	L	U	R	S	R	I	C
I	M	E	L	D	A	L	S	R	A
B	A	T	S	E	B	A	A	E	N
U	P	E	R	O	S	O	R	G	A
S	A	L	T	I	R	R	I	O	S
T	R	I	C	O	R	O	O	L	E
E	N	R	L	O	S	I	T	E	S
R	P	A	R	C	H	E	A	T	O
O	L	A	P	E	D	A	T	A	P

–De la actividad 6.2.

Propuestas didácticas referidas al libro
La isla de Tesoro (ISBN: 978-84-9845-213-6

© Algar Editorial SL
Apartado de correos 225 - 46600 Alzira
www.algareditorial.com

© Grupo Abanico, 2011