

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Proponemos dos actividades de creación a propósito del texto recogido en la hoja volandera:

### **1.- Nombres para un mundo de fantasía:**

Consiste en recrear el universo de Tolkien pero haciéndolo propio del lector. Tras un par de lecturas que nos permitirán situarnos en el momento y el lugar de la acción, recogemos todos los nombres propios que aparecen, tanto de personajes como de lugares. A continuación:

- ➔ *Creamos* nombres nuevos, inventados o sacados de otros campos semánticos, para todos esos seres y lugares.
- ➔ Damos un nuevo nombre al pueblo de los “hobbits”.
- ➔ Después de leer las propiedades de los anillos que fueron distribuidos entre los distintos pueblos y personajes, sustituimos el anillo por otro objeto mágico.
- ➔ Reescribimos el texto original utilizando los nombres y el objeto mágico que hemos elegido. Sobre el texto de Tolkien podemos acortar, variar, transformar cuanto deseemos procurando no perder ese clima que hace tan especial la lectura de la novela.

### **2.- Testigos de la historia.**

Seleccionamos una ilustración y “nos introducimos” en la imagen para contar lo que vemos. Se trata de crear la ilusión que nos produce la lectura de ser partícipes de la narración. Nos convertiremos en testigos que cuentan hechos extraordinarios, utilizando la primera persona, la narración y la descripción.

### **3.- Geógrafos de un mundo nuevo.**

Con ejemplares de El Señor de los Anillos de la propia biblioteca, o bien proporcionando fotropias si el grupo de alumnos es numeroso, estudiar detenidamente el mapa que encontramos al comienzo del libro. Hacemos entonces una “apropiación” de ese territorio y cambiamos los nombres a nuestro antojo, así como las barreras geográficas o cualquier otro dato, siempre que con ello construyamos un mundo fantástico que nos parece – por su minuciosidad – perfectamente creíble.