

# LA ISLA DEL TIEMPO

*Un puente hacia Therabithia*

GUÍA DE LECTURA

**Introducción**

Mi nombre es Cronos y soy el cuidador de la Isla del Tiempo. Muchos han arribado a estas orillas, tal vez por casualidad, tal vez por ambición... Pero muy pocos han logrado salir con aquello que buscaban: la eternidad.

Deberás enfrentarte a una serie de pruebas que exigirán tener mente despierta y rápida. Sólo tendrás como armas la astucia, la perseverancia y la imaginación.

En las puertas de la Isla encontrarás un acertijo. A medida que resuelvas correctamente cada una de las pruebas, tendrás derecho a recibir una pista que te acerque a la solución. Pero eso no es todo: tendrás una dificultad añadida. Tu primera lucha será contra el tiempo. Cada actividad tiene un pequeño reloj de arena que tu tutor deberá llenar con las horas o los minutos que te otorgará para resolver cada prueba.

Soy tan viejo como el universo, así que no intentes engañarme. El viaje es largo. Mejor que comiences ya, porque los minutos... han empezado a correr.

## Nota en una botella

Es una isla encantada  
Morada de brujos y hadas.  
Si viajas y te das maña  
La encuentras en Gran Bretaña.

## Entrada a la isla

*¡Bienvenido, humano! Estás en la entrada de la Isla del Tiempo. Sólo una valla mágica te separa de tu aventura. Para abrirla, necesitarás demostrar que eres un ser con grandes dosis de imaginación. Cuanto más creativas sean tus respuestas, más alto subirá la valla. ¿Quieres intentarlo?*

1

Los puentes llevan a muchos lugares. Algunos son conocidos, pero otros... Imagina, por un momento, que eres un constructor de puentes maravillosos y fantásticos. ¿Hacia qué reinos te gustaría que condujeran? Nombra y describe, al menos, tres.

b) Como compruebas, humano, un puente puede tener una gran importancia. Anímate e ilustra uno que conduzca a un reino mágico que se llame... ¿esperas que le ponga nombre este viejo guardián? ¡Inténtalo tú!

**2**

Te regalaré un secreto: la magia se esconde en la vida. Está en los lugares que menos sospechamos, como en los libros. ¿Qué poderes crees que puede tener un libro de fantasía? ¿Y una biblioteca?

*Si respondes correctamente a estas preguntas, entonces estarás preparado para entrar a Terabithia, un mundo mágico, secreto y tan hermoso como el universo que te habita cada vez que cierras los ojos y te animas a imaginar.*

### **El Pantano del Conocimiento**

*Humano: tienes los pies en el pantano mágico y apenas te puedes mover. Para que se convierta en agua, un gran esfuerzo deberás hacer. Usa la memoria, la biblioteca, y el hechizo podrás romper. El tiempo empieza a contar... tic...tac...*

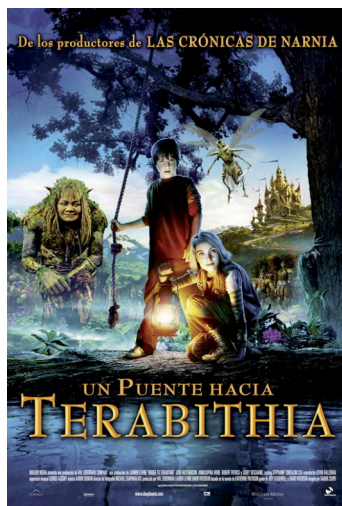
**3**

No todos vemos igual, viajero. Y ésta es una de las tantas claves que aprendes cuando te vuelves viejo. Durante el año 2007, se estrenó la película del libro que acabas de leer. Y, si eres capaz de comparar sabiamente la cubierta del

libro con el cartel promocional de la película, podrás notar algunas diferencias.

¿Cuáles? ¿A qué crees que se debe?

⌚ .....



b) Recuerda una película que te haya gustado mucho. ¿La tienes en mente? ¡Pues transfórmala en cuento!

4

Terabithia no es el único lugar imaginario. Ha habido algunos más, que aparecen o desaparecen a voluntad ante los ojos humanos, como muestra la siguiente prueba. Tu misión es lograr que sean visibles para siempre. Para eso deberás completar, en algunos casos, el nombre y, en otros, su descripción.

⌚ .....

.....	Esta ciudad fue construida con música. El rey de las hadas y varias de sus reinas tocaron el arpa hasta dejarla terminada. Es gobernada por el rey Arturo y su esposa, Ginebra.
.....	Morada de los doce dioses y diosas griegos, ubicada por encima de las nubes, sobre la montaña más alta de Grecia. Su soberano es Zeus.
Atlántida	..... ..... ..... ..... .....
.....	Imperio descubierto por el Doctor Lemuel Gulliver. Su capital es Mildendo. El sistema de justicia se basa en castigos, pero también en recompensas. Sus habitantes, todos ellos diminutos, escriben en diagonal.
Valhalla	..... ..... ..... .....
.....	Tierra ideal y perfecta descrita por Tomás Moro durante el siglo XVI.

**5**

Todos los pueblos, humano, tienen su historia, sus mitos, sus leyendas... como Japón. ¿Te atreves a encontrar alguna leyenda o mito japonés que te guste y compartirlo con otros viajeros? ¡Adelante! No creas que es difícil, hasta la señorita Edmunds, la profesora de música de Jess, conoce uno.

⌚ .....

6

Jess ha visitado la *National Gallery of Art* de Washington. De ahí ha escogido estas obras, para que te proponga la siguiente prueba. Observa cada una con atención y elige la que más te guste. Luego, imagina que eres su autor y contesta en forma de relato las siguientes preguntas: ¿cuándo la pintaste?, ¿de dónde surgió la idea de esa obra?, ¿qué quisiste transmitir con ella?

⌚ .....



**Jackson Pollock**

*Number 7, 1951*



**Vincent van Gogh**

*Flower Beds in Holland, c. 1883*



**Andy Warhol**

*A Boy for Meg, 1962*

7

La literatura tiene extraños poderes. Una historia bien contada puede hipnotizar y los saberes que acumula el que lee le permiten cambiar la realidad o crear otra distinta, como Terabithia. ¿Por qué? Sólo podemos averiguarlo de una sola forma: leyendo. Por eso el objetivo de esta última prueba consiste en comenzar a adquirir poder. Debes descubrir qué tiene de fascinante alguna de las historias que Leslie le contó a Jess y que te presentamos a continuación.

Obra	¡La leo!	El secreto de su encanto es...
Moby Dick		
Hamlet		
Las crónicas de Narnia		

**Pista n.º 1:** En esta tierra pagana, nunca te faltará una exquisita manzana.

## Los Montes de la Reflexión

*Bienvenido a los Montes de la Reflexión, humano. Has pasado la primera prueba, pero esto apenas ha comenzado. ¿Aún tienes fuerzas?*

⌚ .....

**8**

Terabithia es un reino especial. Si Leslie no hubiera leído tanto...

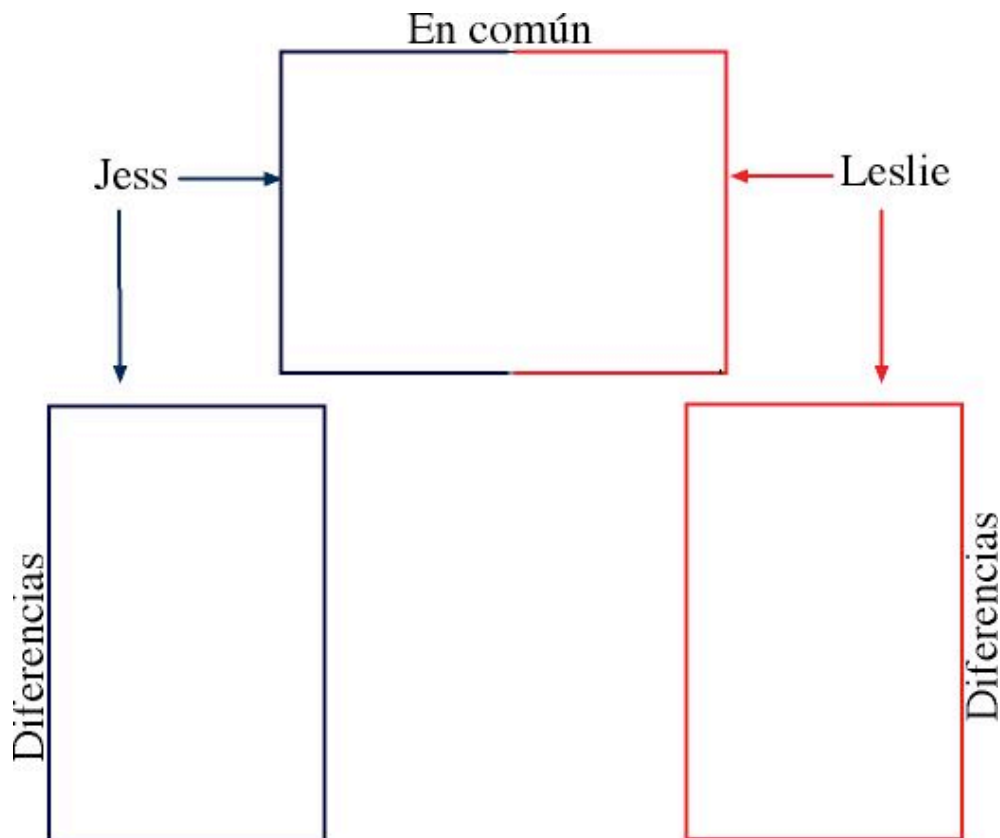
- a) ¿Crees que hubiera existido?
- b) ¿Qué ventajas y desventajas piensas que tiene ser capaz de imaginar?

⌚ .....

**9**

Humano, la amistad es uno de los mayores privilegios que tiene tu especie. Jess y Leslie lo han comprendido desde el inicio. Y, como los amigos, tienen cosas en común y otras que los diferencian. ¿Puedes decir cuáles?

⌚ .....



10

Quando cerramos el libro, parece que llegamos al final de un largo camino. Pero otras cosas comienzan: las sensaciones que nos ha dejado, las ideas que nos ha despertado casi sin querer... Esta prueba, humano, consiste en llenar esta «Página del lector caminante».

⌚ .....

**11**

La única forma de conocer cómo es y lo que representa Terabithia es estando allí. Cierra los ojos e imagina que eres Jess o Leslie en el castillo. Escribe en un folio qué sientes al estar allí. ¿Por qué has ido? ¿Qué ves? ¿Qué representa Terabithia para ti?

⌚ .....

**12**

Pocas cosas causan tanto desconcierto o dolor como la muerte.

- a) ¿Qué opinas de la descripción que hace la autora de la actitud de Jess, desde que se entera de la muerte de Leslie hasta el final del libro?
- b) ¿Cuáles son las palabras o ideas que mejor definen la muerte para ti? Entre todos, compartid vuestras anotaciones y comentad por qué las habéis elegido. ¿Qué palabras hay en común? ¿Y diferentes?

Palabras	Ideas

**Pista n.º 2:** Si eres un héroe de gesta temida, en esta isla cerrarán tus heridas.

- c) ¿Por qué piensas que la muerte es uno de los grandes temas sobre los que han trabajado humanistas y artistas a lo largo de la historia?

### El Lago de los Sueños

*Bebe del agua mágica, humano, y así las fuerzas podrás reponer en un lago donde todo puede suceder; por ejemplo, que salgas victorioso de la Isla del Tiempo.*

13

Si tuvieras un mundo imaginario. ¿Cómo se llamaría? ¿Cómo entrarías y saldrías de allí? ¿Cuáles serían sus reglas? ¿Cuáles serían sus enemigos? ¿Y sus amigos? Escríbelo en un folio... tal vez tengas alguna buena idea que pueda utilizar en la Isla del Tiempo.

- b) Dibuja tu reino y un mapa que indique cómo llegar a él (por si alguna vez decido visitarlo).

⌚ .....

**14**

Ya han pasado algunos años desde que May Belle es la soberana de Terabithia. Tú eres uno de sus súbditos más pequeños y has sido testigo de su reinado. ¿Puedes relatar cómo ha sido? Cuéntalo desde alguno de estos puntos de vista:

- una mariposa disconforme
- una hormiga muy trabajadora
- una romántica hoja de un árbol
- otro: .....

⌚ .....

**15**

Jess era un buen dibujante con un estilo bastante particular. Anímate a realizar un dibujo como lo hubiera hecho él y ponle un título creativo. Luego pásaselo a tu compañero de banco para que, inspirándose en él, escriba un cuento.

⌚ .....

**16**

Humano, recordemos juntos el siguiente fragmento: «Corría como si para ella fuera algo natural. Recordó el vuelo de los patos salvajes en otoño. Igual

de fluido y uniforme. Le vino a la cabeza la palabra «hermosa» pero la rechazó y apresuró el paso hacia la casa.»

Lee las palabras que siguen. ¿Qué recuerdo te viene a la mente en cada una de ellas? Escribe una frase breve a su lado, con el estilo que utilizó Jess para describir a Leslie.

⌚ .....

Belleza:.....  
.....

Miedo:.....  
.....

Melancolía: .....  
.....

Felicidad: .....  
.....

Alegría: .....  
.....

Ternura: .....  
.....

17

Leslie conocía una gran cantidad de historias que emocionaban a Jess. ¿Cuáles conoces tú que podrían gustar a tus compañeros? ¡Prepara una en forma de cuento! Luego, podéis organizar un pequeño festival de historias inolvidables para escuchar en la que, por turnos, cada uno narre aquella que más le emocionó. No olvidéis ponerle nombre al festival y elaborar un programa.

⌚ .....

*Humano: el recorrido ha llegado a su fin. Ninguna prueba, por fácil que parezca, merece ser subestimada. Ya lo has comprobado. El éxito de tu travesía en la Isla del Tiempo es que hayas aprendido a superar cada dificultad. Leer no es fácil y reflexionar tampoco. Requiere tiempo. Y por eso has estado aquí. Tu recompensa te espera: el libro que has leído estará contigo para siempre.*

**Pista n.º 3:** Aquí descansa un gran rey: caballero, dulce y duro. Su apellido es Pendargón y su nombre es Arturo.