

Medio centenar de escolares de Asturias y Baleares descubrieron la historia de Badajoz encarnando a las civilizaciones que protagonizaron la fundación de la ciudad

La historia de Badajoz convertida en juego de rol

MIRIAM FERNÁNDEZ RÚA
BADAJOZ

Cuatro civilizaciones, los almohades, los cristianos portugueses de Alfonso Enrique, los almohades y los cristianos de Alfonso IX de León. 48 participantes llegados de Asturias y Baleares. Un máster: el profesor Ernesto Sánchez, apoyados por 13 alumnos del IES Bárbara de Braganza. Un tablero real: el Casco Antiguo de Badajoz. Y un objetivo: tomar y defender el símbolo de la ciudad, la Torre de Espantaperros.

Eran las 10.30 horas de la mañana de ayer en el Pasaje de San Juan. 24 escolares de Avilés y otros 24 de Palma de Mallorca venían a conocer la ciudad y de paso, a descubrir un poco la historia de la fundación de Badajoz. Eso sí, ninguno sabía la aventura que les esperaba. Alejados de la clase magistral, de la típica visita al museo o del paseo guiado por la ciudad, recibieron unos sobres con un nombre. ¿Almohades? ¿Alfonso IX de León?, aquello les sonaba casi a chino, ninguno se imaginaba que en cuestión de media hora iban a reinterpretar la historia de Badajoz, convirtiéndose en personajes de civilizaciones milenarias y adentrándose en su muralla. La consigna: vive tu propia aventura y descubre la ciudad.

El punto de partida eran las escaleras de La Catedral y el primer reto una prueba de orientación urbana guiada por pistas. «Fijaros hacia dónde mira la escultura de la Catedral, por ahí empieza el camino», avanzaba el máster. Y de ahí salieron las cuatro civilizaciones elegidas para recrear el origen de la ciudad, allá por el 875. Un breve callejeo por el Casco Antiguo que irremediablemente les conducía a la Plaza Alta y de ahí, al recinto amurallado de La Alcazaba. Nada fue tan fácil. Pruebas de habilidad, estrategia e inteligencia para hacerse con las 'gemas' de sabios, pintores, bailarines y guardianes (interpretados por los propios alumnos del IES Bárbara de Braganza), las piedras que les facilitaron pelear por La Torre de Espantaperros, que literalmente fue tomada por los alumnos, ya que el Ayuntamiento les cedió las llaves para coronar el símbolo de la ciudad.

Después de tres horas de aventura y la historia de Badajoz, por supuesto, reinventada, casi todos han regresado sabiendo que Ibn Marwan fue el fundador, aunque tanto a asturianos como a isleños les resultó un rato difícil pronunciar su nombre.

Su ideador, el profesor de educación física del IES Bárbara de Braganza, Ernesto Sánchez, junto a trece de sus alumnos, acertó de pleno al mostrar la ciudad a pie de terreno y al enseñar la historia metiendo a los visitantes en el papel

de sus protagonistas. Sin título de guía turístico ni clases de protocolo, la decena de estudiantes pacenses fueron unos anfitriones peculiares que siempre serán recordados por estos dos grupos de alumnos de Asturias y Baleares, que al acabar el juego, ninguno dudó en que prefiere aprender palmando la historia que escuchándola.

«Es un juego muy entretenido con el que he aprendido cosas de Badajoz», decía ayer Patricia Oliver, escolar de Palma de Mallorca. Del otro lado, de Avilés, Carmen García destacaba que «Lo clásico es sentarte en clases a escuchar, pero sobre el terreno se aprende más y sin darte cuenta», y añadía «hay gente que se va fuera, pero qué mejor que conocer otros sitios de tu país».

La satisfacción venía también de los propios anfitriones. «Es una buena idea para dar a conocer a chavales de otras comunidades la parte antigua y la historia de Badajoz», comentaba ayer Juan María Pérez, uno de los alumnos pacenses que interpretaba el papel de sabio. Su opinión era apoyada por Sandra Agudo, otra de sus compañeras: «Es una forma muy entretenida de enseñar y de aprender nosotros también porque yo nunca había paseado por la Alcazaba ni subido a la Torre de Espantaperros».

Esta actividad forma parte de la Ruta Literaria que por Extremadura han realizado estudiantes de Navarra, Andalucía, Baleares y Asturias, fomentadas por la consejería de Educación y el Centro de Profesores y Recursos.

La Alcazaba y la Torre de Espantaperros, los escenarios reales de este juego



Todos los estudiantes tuvieron el privilegio de subir ayer a la Torre de Espantaperros. / CASIMIRO MORENO



Para poder acceder a La Alcazaba, los grupos tenían que tener pintadas una flor en la cara. / C. MORENO

LA IMPRESIÓN DE LOS ALUMNOS

JUAN MARÍA PÉREZ
ALUMNO DE BADAJOZ



«Es una buena idea para presentar la ciudad a niños de otras comunidades»

PATRICIA OLIVER
DE PALMA DE MALLORCA



«Es un juego muy entretenido con el que ha aprendido algunas cosas de Badajoz»

CARMEN GARCÍA BARRAL
ALUMNA DE AVILÉS



«Hay gente que se va fuera, y qué mejor que conocer sitios de tu país»

SANDRA AGUDO
ALUMNA DE BADAJOZ



«Nunca había paseado por La Alcazaba ni subido a Espantaperros»