

MELOAVENTURA

Issac y el correo del viento





El primer avión de Issac hizo un vuelo muy corto.

Salió de su mano, dio una vuelta y aterrizó junto a las patas de Caramelo.

—¡Achís! —estornudó el cocker dorado.

El avión se deslizó por el suelo.

—Tenemos un motor de estornudos —dijo Issac.

Belén soltó una carcajada. Thomas también. Caramelo movió la cola, encantado con aquel trabajo tan importante. Su pañuelo azul parecía una banderita.

Los cuatro estaban en el jardín, junto a una persona adulta que preparaba la merienda. Había espacio para jugar sobre el césped.

Issac extendió un pañuelo de tela a seis pasos de distancia.

—Esta será la Isla Redonda.

—Pero tiene esquinas —observó Belén.

Issac miró el pañuelo.

—Entonces será la Isla Redonda con Esquinas.

Thomas asintió muy serio.

—Una isla rarísima. Tenemos que visitarla.

Primero enviarían una invitación por correo del viento. Issac abrió el avión y dibujó tres personas y un perro jugando juntos. Belén añadió un sol. Thomas dibujó una pelota tan grande que casi no cabía.

—Es para gigantes —explicó.

—Pues que vengan también —decidió Issac.

Volvieron a doblar el papel.

Esta vez, Issac lanzó el avión con todas sus fuerzas.

¡Fiuuu!

Subió, giró y cayó de punta.

Lejos de la isla.

Muy cerca de un zapato.

—Ha encontrado la Montaña del Pie —anunció Thomas, mirando su propio zapato.

Issac no se rio tanto esta vez.

—Yo quería que llegara.



Belén se sentó a su lado y examinó el avión.

—Mira. Esta ala está levantada y esta otra mira al suelo.

Issac las comparó. Tenía razón. Apoyó el papel sobre un libro y repasó los pliegues con un dedo.

Thomas sostuvo el libro para que no se moviera.

—Listo para despegar, capitán.

Issac probó otra vez.

El avión avanzó un poco más. Entonces llegó una ráfaga y lo empujó debajo de un banco.

Caramelo fue detrás, con sus orejas dando saltitos.

—¡El túnel oscuro! —susurró Thomas.

Se agacharon para mirar. El avión estaba al otro lado, fuera de su alcance.

Thomas estiró un brazo.

Belén señaló una hilera de hormigas que pasaba junto al banco.

—Cuidado. Aquí vive alguien.





Issac miró el avión, el banco y el camino que pasaba por detrás.

Luego se levantó.

—¿Y si entramos por la otra puerta del túnel?

Dieron la vuelta al banco. Allí estaba el avión, esperándolos sobre la hierba.

—Este túnel es facilísimo cuando lo miras por detrás —dijo Thomas.

Caramelo apoyó el hocico junto al papel.

—Sin estornudar, por favor —pidió Issac.

El perro hizo «buf».

Todos se apartaron un poquito, por si acaso.

Una punta del avión había quedado doblada. Issac la enderezó con cuidado, pero el papel ya tenía varias arrugas.

—Ahora parece un avión abuelito —dijo.

—Un avión con muchos viajes —respondió Belén.

Una hoja seca pasó flotando delante de ellos. No corría. No daba vueltas locas. Bajaba despacito, como si estuviera buscando dónde sentarse.

Issac la siguió con la mirada.

—Voy a lanzarlo suave.

Thomas abrió los brazos, preparado para celebrar.

Belén miró el pañuelo azul de Caramelo. Ya no se agitaba.

—Ahora el viento está tranquilo.

Issac sostuvo el avión. Respiró. Lo empujó hacia delante con un movimiento pequeño.

El avión pasó sobre la hierba.

Una sombra diminuta corrió debajo de él.

Siguió un poco más...

Y aterrizó en la Isla Redonda con Esquinas.

—¡Llegó el correo! —gritó Issac.

Caramelo se sentó al borde de la isla.

Muy derecho.

Muy orgulloso.

—Creo que vive allí —susurró Belén.





Issac se acercó andando y abrió la invitación delante de su amigo peludo.

—Dice que queremos jugar contigo. ¿Aceptas?

Caramelo movió la cola y dio dos saltitos.

—Ha dicho que sí en idioma perro —tradujo Thomas.

Guardaron el avión para que no se lo llevara el viento. Después caminaron alrededor de la isla como gigantes, avanzaron con pasitos de hormiga y abrieron los brazos como alas.

Issac inventó el último movimiento: un giro lento y un aterrizaje sentado sobre el césped.

Caramelo se tumbó junto a él.

—Ese aterrizaje te ha salido perfecto —le dijo Issac.

Y la Isla Redonda con Esquinas se llenó de risas.

Ahora te toca: un viaje para compartir

1. Con ayuda adulta, dobla un avión de papel y dibuja una invitación para un amigo.
2. Elige un espacio despejado. Lánzalo suavemente, lejos de caras y animales. Prueba otro pliegue si hace falta.
3. Invita a tu amigo a caminar como gigantes, dar pasitos de hormiga e inventar juntos un aterrizaje suave.

Para la persona adulta

Acompaña el juego y adapta los movimientos al espacio y a cada niño. Basta una hoja; evita grapas y puntas duras. Deja que prueben sus ideas sin buscar un vuelo perfecto. Puedes preguntar: «¿Qué cambiarías en el próximo viaje?».

