

# EL APAGÓN MUNDIAL

IZAN.D

Daniel era un niño al que le encantaban los videojuegos. Una tarde, mientras todos sus sentidos se centraban en la partida, su consola se apagó de repente, dando lugar a un silencio jamás escuchado.

El frigorífico no emitía ese ruido constante, ni el zumbido del router, ni ese sonido parecido al de los pajaritos que hacía el semáforo que había debajo de su ventana. Daniel se enfadó mucho y también se asustó. Su madre, le explicó que no podía solucionarlo, ya que se trataba de un apagón mundial. Daniel, empezó a preguntarse cómo iba a acabar su partida, cómo estar sin tele, o cómo iba a encontrar sus juguetes en la oscuridad de la noche. Su mamá le tranquilizó cuando le propuso hacer el día "sin tecnología", asegurándole que tenían lo necesario para poder jugar y sobrevivir, aunque no hubiese electricidad. Además, su papá vendría antes de ir a trabajar, ya que las máquinas se habían parado.

Daniel y su madre empezaron a buscar linternas que había en un cajón, como no había pilas, quitaron las de los mandos de las consolas y los de la tele, así lo dejaban

preparada para cuando llegara la oscuridad. Encontraron velas también y un camping gas para poder hacer la cena. Ya con todo preparado, Daniel y su madre comenzaron a jugar a *adivinar animales*, imitando sonidos, y al llegar su papá se unió al juego y entre risas y risas llegó la noche. Daniel aún sentía un poco de miedo, pero los tres juntos en la cocina, comiguieron hacer una tortilla en el camping gas. Ya con la cena en la mesa, y a la luz de las velas, también sintió que era una cena especial, más cercana, sin móviles, sin tele. Solo los tres. Después jugaron con las linternas haciendo formas con las manos, proyectando sombras de animales y cosas. Cuando mejor se lo estaba pasando, todos los ruidos de los electrodomésticos, del serradero y de la tele, volvieron. Todas las luces estaban encendidas y Daniel volvió a enfadarse porque quería seguir con los sombreros. Entonces entendieron que en un mundo iluminado por las pantallas quedan olvidados los juegos de sonidos, de sombras y las cenas con velas.