

# Juegos TEATRALES

## AMEBAS

### *Contenidos*

Conocimiento-desinhibición

### *Objetivos*

Integración grupal, desinhibición

### *Materiales*

Ninguno

### *Desarrollo*

Se divide el grupo en dos. En cada grupo los jugadores se cogen de la mano y van a situarse en rincones opuestos. Cada uno en su rincón se entrelazan; para ello basta con que uno empiece a pasar por entre los demás y el resto no se suelte, es la clásica cadeneta atada que tantas veces hemos hecho. Si se cree oportuno, puede hacerse que se aten varias veces, sobre todo si les gusta el juego. Una vez atados, habrán quedado en un montón, así se convierten en una ameba; esa ameba se encuentra muy sola y va al encuentro de la otra, que hace lo mismo. Se encuentran y se forma una sola ameba. En esta situación se puede dialogar sobre algo, por ejemplo sobre la vida de las amebas. Es fundamental que todas las partes de la ameba estén en contacto entre sí.

## EL ESPACIO MÁS PEQUEÑO

### *Contenidos*

Conocimiento-desinhibición

### *Objetivos*

Dar confianza al grupo

### *Materiales*

Ninguno

### *Desarrollo*

Los chavales están esparcidos por el espacio totalmente vacío. Después de haber cerrado los ojos, se acercan muy lentamente unos a otros y juegan a apretarse al máximo sin asfixiarse. Hay que llegar a ocupar el espacio más pequeño posible.

## MENSAJE MÍMICO

### *Contenidos*

Dramatización-expresividad

### *Objetivos*

Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual a través del gesto corporal

### *Materiales*

Ninguno

### *Desarrollo*

Los participantes se colocan en fila de uno bien ordenada, de manera que les sea imposible ver al compañero que tienen a su espalda. El último de la fila percute en la espalda del niño que tiene delante, éste se gira y lo observa. El primero realiza entonces dos o tres movimientos o, simplemente, adopta una posición corporal improvisada. Cuando termina, el que observa percute en la espalda del compañero de delante y le transmite los gestos o las acciones que ha visto. el juego se desarrolla así sucesivamente hasta llegar al primero de la fila quién ejecutará, a su vez, los gestos delante del último, o sea, quién los ha improvisado. Acto seguido el último jugador se coloca en el primer puesto de la fila.

Se recomienda que la fila no exceda de 10 niños. Este juego es divertido tanto para quién lo ejecuta como para quien lo observa; por lo tanto es aconsejable formar dos o más grupos, uno lo realiza y los otros son espectadores. La transmisión de los gestos, más o menos fidedigna, nos permitirá

constatar el poder de observación de cada alumno, así como su memoria y sentido de la lateralidad. A los niños más pequeños se les pedirán gestos muy simples, una o dos posturas serán suficientes.

## POR LA ESCULTURA

### *Contenidos*

Cooperación-psicomotricidad

### *Objetivos*

Fomento del trabajo en equipo, agilidad física y mental

### *Materiales*

Ninguno

### *Desarrollo*

Se divide el grupo en dos equipos. Un equipo forma una estatua en la que los componentes tratan de dejar el menor espacio posible entre ellos, de forma que no haya huecos entre un elemento y otro. Una vez formada la escultura, el segundo grupo tratará de pasar por los huecos de la misma, de forma que ningún jugador del segundo grupo podrá pasar por el mismo hueco que su compañero. Una vez que el segundo grupo ha pasado por los huecos que dejó el primero, se invierten los papeles.

Es recomendable hacer este ejercicio en un espacio amplio y que las acciones se sucedan en un tiempo corto, así adquiere una gran belleza.

## IMPROVISACIÓN CON OBJETOS

### *Contenidos*

Dramatización-expresividad

### *Objetivos*

Desarrollar la imaginación creadora a partir de objetos cotidianos

### *Materiales*

Dos o tres objetos de uso cotidiano (silla, mesa, escoba...)

### *Desarrollo*

El animador dispone los objetos escogidos en el centro del espacio de juego y pide a los voluntarios que realicen una improvisación en la que se utilicen eficazmente todos los objetos presentes.

Es recomendable dejar un tiempo suficiente de búsqueda al grupo encargado de la improvisación. Durante este tiempo, otro grupo puede trabajar a partir de los mismos accesorios. La confrontación de las dos realizaciones puede ser el punto de partida de un debate o de una discusión (papel de los accesorios y de la decoración en el teatro).

## UNA HISTORIA

### *Contenidos*

Creatividad

### *Objetivos*

Desarrollar la creatividad y la capacidad de atención, fomentar el trabajo colectivo grupal, representar corporalmente una idea

### *Materiales*

Trozos rectangulares de cartulina

### *Desarrollo*

Sobre cada uno de los trozos de cartulina indicados se escriben estas preguntas o similares: ¿Qué es?, ¿qué lleva?, ¿cómo está?, ¿dónde está?, ¿qué hace?, ¿dónde va?, ¿cuándo?, ¿cómo se mueve?, ¿por qué? También se puede aumentar el número de preguntas aunque no es muy conveniente poner más de diez. Cada cartulina llevará la pregunta y el número correspondiente. Al aplicar este juego es preciso separar del grupo tantos participantes como número de cartulinas haya. Se entrega una a cada uno con la indicación de que escriba en su cartulina la respuesta que

se le ocurra. Esta parte se realiza sin que se pongan de acuerdo sobre las respuestas a dar. Tampoco se les pone ninguna limitación. Mientras tanto el resto del grupo se le explica que tendremos que construir una historia con los datos, situaciones y personajes que los compañeros nos den, para lo cual es necesario asimilar bien la información que nos llegue. Para que se nos grabe bien vamos a representar todos, como se nos ocurra, aquello que nos digan. Una vez aclarado este punto empieza el juego. El participante que tiene la pregunta 1 dice : "Es un elefante". Todo el grupo representa un elefante moviéndose por todo el espacio. El monitor dice 2, y el que tiene el 2 dice : "Lleva el sol a la espalda", representan todos este nuevo dato. Así sucesivamente hasta que se hayan corporalizado todas y cada una de las respuestas. Todas son válidas y todas se pueden representar. Después de esta fase el monitor se asegura de que todo el grupo ha recibido la información. Una forma de comprobarlo es hacer una rueda de preguntas cambiando el orden en el que se hicieron antes. Cuando todo el grupo tiene las respuestas se procede a construir la historia. posibilidades y variantes. Aquí será el criterio del monitor, contando en todo momento con el grupo, el que indicará si el tema está o no agotado.

## BUSCA TU PAREJA

### Contenidos

Dramatización-expresividad

### Objetivos

Desarrollar habilidades mímicas

### Materiales

Una ficha por cada uno de los participantes con las siguientes instrucciones:

1. Eres un ..... Elige un lugar de la sala para trabajar. Dirígete allí antes de seguir leyendo.
2. Trata de ilustrar corporalmente y con sonido, el objeto que te ha correspondido. No puedes utilizar el lenguaje hablado.
3. Realizando el movimiento y sonido que has encontrado, comienza a desplazarte por la sala para buscar a tu pareja.
4. Improvisar una acción común para representar ante los compañeros.

### Desarrollo

Conforme entran los participantes al aula se les entrega una ficha con las instrucciones. Posibles parejas de objetos: aguja - hilo / llave - cerradura escoba - recogedor / tabaco - pipa papel - bolígrafo / plato - cuchara cartera - billete / peine - pelo tornillo - tuerca / clavo - martillo botón - ojal / pendiente - oreja vaso - botella / fuego - humo anillo - dedo Después del período de trabajo individual, a una indicación del animador, los participantes se desplazarán por el aula, para buscar a su pareja. En ningún caso se ha de utilizar la ficha de instrucciones para identificarse. Preparadas las improvisaciones por parejas se realizan ante los demás.

## FRASE GESTUALIZADA

### Contenidos

Dramatización-expresividad

### Objetivos

Encontrar la expresividad del gesto que resume una situación

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

El animador propone una frase característica de una situación e invita al participante a representar la situación sin pronunciar la frase y sin exagerar el gesto. Como ejemplo aquí hay algunas frases: - ¡Ah, quería decirte... No, nada!, - Entonces, ¿vienes o te quedas?, - Si alguna vez él me molesta, se lo digo a mi primo, - ¡Ven, ven; te aseguro que es importante!, - Por más que yo sea amable contigo, te detesto, - Me aburro como una ostra, pero ¿qué hacer?, - ¡Ah, estupendo! llega corriendo. ¡Caramba, no es él!

El ejercicio puede facilitarse con la presencia de un destinatario del mensaje.

## IMPROVISACION DE PERSONAJES

### Contenidos

Dramatización-expresividad

### Objetivos

Desarrollar la imaginación, la capacidad de crear historias vivenciándolas y expresándonos con el cuerpo y la voz

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

Ejemplos de improvisaciones: a) un guardia ayuda a cruzar a los niños, domamos un animal salvaje, recogemos un pájaro herido b) la boda, la playa, la verbena, los bomberos en un incendio en el bosque, apretados en un autobús, tren c) nerviosismo de la familia por los últimos preparativos a la salida para irnos de vacaciones, reunión de compañeros en un cumpleaños, en un bar, en una clase cuando hay un examen, escena en el recreo, jugamos en el césped de un parque cuando llega el guardia y nos regaña, en el cine mirando una película cómica, de miedo..., en la sala de espera de un dentista, en el mercado, en un bosque por la noche, viajamos a la luna, nacimiento de un niño, alguien muere, rodando una película d) el monedero de un alumno ha desaparecido, tempestad en el mar, trabajando en cadena en una fábrica, un partido de baloncesto, fútbol..., un paisaje que se estrecha, hay un dragón, un fantasma, una mujer invisible, un hombre herido en el suelo, imaginar un mundo en el que todos los deseos de la gente son concedidos, nos perdemos en una ciudad desconocida, etc.

Improvisando podemos realizar role-plays que no sirva para hablar sobre situaciones cotidianas, conflictos o cualquier tema que sea del interés de los chavales.

## LA DISCUSIÓN

### Contenidos

Dramatización-expresividad

### Objetivos

Responder colectivamente a un estímulo, ejercitar la habilidad de responder espontáneamente.

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

Los participantes se dividen en grupos de 5 a 10 componentes. El número de grupos resultantes ha de ser necesariamente par. Cada grupo elige un portavoz. Comenzarán a actuar dos grupos, que se colocarán en extremos opuestos de la sala. El procedimiento que han de seguir es: el portavoz "A" emite un sonido y realiza un movimiento, dirigido contra el portavoz "B", seguidamente congela su movimiento. Tras una breve pausa todo su grupo le imita. Cada componente del grupo dirige su acción contra un componente concreto del grupo opuesto, aunque no es necesario que sea siempre el mismo a lo largo del desarrollo de la experiencia. A continuación, el portavoz "B" responde con su sonido y movimiento, que tras una pausa son imitados a su vez por el grupo que dirige. Tras la pausa el portavoz "A" responde, su grupo le imita, etc. Así sucesivamente un portavoz va respondiendo a otro y la acción se va desarrollando encadenadamente. En síntesis, la acción se reduce a: 1º tiempo: grito y movimiento del portavoz "A", congelación de su movimiento. 2º tiempo: imitación por el grupo "A", congelación del movimiento de todo el grupo, incluido el portavoz. 3º tiempo: respuesta del portavoz "B", congelación del movimiento. 4º tiempo: imitación del grupo "B", congelación del movimiento de todo el grupo, incluido el portavoz. Los grupos no deshacen la postura resultante del movimiento congelado hasta que no se haya producido la respuesta del grupo oponente.

Para comenzar la acción el monitor puede presentar la siguiente anécdota: sois dos tribus primitivas, todavía no utilizáis el lenguaje articulado, sólo gritos. Os vais a enfrentar por una pieza de caza.