

## Bingo

### Objetivos

Escuchar sonidos y palabras, trabajar su pronunciación reconociéndolas y escribiéndolas previamente.

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Folios, lápices, colores, reglas

### Desarrollo

Previamente los alumnos dividen en casillas un folio, imitando un cartón de bingo.

Escriben las palabras del centro de interés que se necesite trabajar, escritas en el encerado por el profesor.

Bingo de alfabeto, números, comida, animales, adjetivos, verbos,....

## ¿Qué puedes ser? ¿Qué puedes hacer conmigo?

### Objetivos

Escuchar con atención realizando las consignas que el animador expresa  
Necesita de la cooperación para poder hacer las cosas juntos.

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

Nos colocamos por parejas de la mano.

El animador va diciendo consignas que pueden ser mimo de animales, personajes, acciones; etc.

"¿Podemos ser juntos un mono?" "¿Podemos cantar juntos?"

## Corro de espaldas

### Objetivos

Practicar pronunciación.

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Música movida

### Desarrollo

Al ritmo de la música giramos en corro de espaldas.

Cuando la música para gritamos nuestro nombre, un color, un animal, un número, alimentos favoritos, nombres de familia, objetos de la casa o la clase.

El profesor nos da la consigna cuando para la música.

## Chocolate español

### Objetivos

Divertirse

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Ninguno

**Desarrollo**

Jugamos igual que en el juego tradicional. Decimos: "uno, dos, tres, zapatito inglés"

**Prolongación**

## Patatas Calientes

**Objetivos**

Pronunciación

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Pelota

**Desarrollo**

Versión en inglés del juego de la "Patata caliente".

Los chavales se sientan en círculo y uno de ellos se sienta en el centro y cuenta hasta 10 con los ojos cerrados (también puede recitar el alfabeto; etc).

Mientras, los demás se van pasando la pelota de uno a otro.

Cuando acaba de contar abre los ojos y al que pille con la pelota en ese momento le ayuda a contar colocándose también en el centro y así sucesivamente hasta que queda sólo uno en el corro.

**Prolongación**

Si los chavales son más mayores pueden contar una historia, contar con números más difíciles, decir retahílas, canciones en español, un poema, etc.

**Reflexión**

## Llevo mi bolsa llena de.....

**Objetivos**

Se trabaja la memoria y se refuerza la pronunciación

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Lápiz y papel

**Desarrollo**

En círculo empieza el animador con una palabra en español.

Puede ser una cualquiera o perteneciente a algún centro de interés: cosas de la clase, colores, animales, alimentos, muebles, lugares de la calle....

Continúa el jugador siguiente con otra palabra y la anterior y así sucesivamente.

## Soy el Rey

**Objetivos**

Practicar la expresión y la escucha desarrollando la capacidad de reacción

Aprender la expresión gestual.

**Participantes**

Grupos de 5 o 6 jugadores

**Materiales**

Ninguno

### Desarrollo

Se trata de que el rey (o la reina) adivine el personaje, oficio, acción, animal....

El resto está representando.

Niños: ¡Buenos días, Sr. Rey!

Rey: ¡Buenos días, niños! ¿Como estáis?

Niños: Bien, gracias!

Rey: ¿Dónde estás? / ¿Qué puedes hacer? /

Si lo adivina corre a atrapar a alguno de ellos que será el nuevo rey.

## Mamita y sus hijitos

### Objetivos

Practicar la expresión y la escucha realizando una acción previamente asignada

### Participantes

Grupos de 5 o 6 jugadores

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

Alguien hace de mama.

El resto se coloca en la pared de enfrente (como si fuéramos a jugar a "Zapatito inglés").

Uno de los niños pregunta a su mama: Mama, ¿cuántos peldaños puedo subir?

Mama responde: Un peldaño (o dos, tres... los que le apetezcan) de cangrejo, canguro, elefante, mono, perro, gato....

Hace de madre el que llega antes donde ella está.

## Paracaídas

### Objetivos

Desarrollar la capacidad de escucha, reaccionar prestando atención y comprendiendo lo que se dice.

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Paracaídas o sábana.

### Desarrollo

Con un paracaídas podemos hacer muchos juegos, por ejemplo:

Manteamos "arriba y abajo".

Alguien saca la cabeza por el agujero y saluda: *Hola, Yo soy...* los demás repiten: *Hola..*

Pasar por debajo: a cada niño se le da una consigna, pueden ser números, colores, alimentos, animales... queso, chocolate, bocata,...

Cuando el animador nombra una consigna todos los que la tengan pasan por debajo y se van al otro lado del paracaídas.

El animador puede nombrar varias consignas a la vez.

Soltar el paracaídas: a una señal del animador: "*¡Arriba el paracaídas!*" los niños lo sueltan y lo dejan caer.

### Prolongación

Colores: canciones con este tema.

## El castillo de las sorpresas / encantado

### Objetivos

Desarrollar la capacidad de escucha, reaccionar prestando atención y comprendiendo lo que se dice.

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

Se divide el espacio en dos y el grupo también.

La mitad del grupo permanece de espectadores, observando la interpretación de los compañeros.

Al otro grupo se le ha advertido previamente que están en un castillo con muchas habitaciones, en cada una de ellas hay una fiesta de personajes disfrazados.

A una señal del animador entrarán a una habitación y simularán ser uno de los personajes, pues en realidad son detectives en misión secreta y no deben ser descubiertos.

El animador va anunciando lo que hay en cada habitación Hay un/a...

Da tiempo a los participantes para que imiten a los distintos personajes.

Tipos posibles: perros, bailarines, bomberos, conductores, nadadores, gatos, serpientes, muñecas, balones, globos, ranas, pintor, periodista, profesor, reportero, un sabio loco, el conejo de la suerte, el presidente de una empresa, modelo, médico

## Gallinita ciega

### Objetivos

Repetir canciones de juego

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Pañuelo

### Desarrollo

Uno la paga (queda) y se coloca en el centro con los ojos vendados y da tres vueltas.

El resto de los niños se agrupa en diferentes clases de animales: Gatos, perros, leones, monos..... Cada grupo se coloca en una parte del espacio. La gallina pregunta: "Pollo, pollitos, ¿dónde estáis/ estás?"

En este caso son los gatos los que contestan con maullidos y diciendo: "Estamos aquí, estamos aquí".

La gallina pregunta tantas veces como le sea necesario para encontrar al grupo por el sonido de sus voces.

Los niños del grupo no se pueden mover, pero sí agacharse

## Cierra y abre la caja y hay...

### Objetivos

Escuchar activamente

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

Los alumnos pasean por el espacio.

Cuando el animador dice: "Cierra la caja" los chavales se agachan con las manos en la cabeza y cierran los ojos.

El animador dice: "Abre la caja y hay..... robots"

Los niños hacen el mimo del robot (se pueden incluir onomatopeyas).

De la cajita pueden salir:

- Personajes: bailarinas de ballet, cantantes, soldados, mujeres forzudas de circo, acróbatas, juglares, magos, bomberos, fantasmas...
- Animales: peces, ovejas, vacas, serpientes, tortugas, conejos, elefantes, monos, cocodrilos, loros, cerdos, burros...
- Instrumentos musicales: trompetas, violines, pianos, flautas, guitarras...
- Juguetes: globos, juguetes, coches, muñecas, juegos de construcción...

A cada cambio de personaje los alumnos pasean por el espaci

## Perros y gatos

### Objetivos

Saber construir frases y expresarlas, ser capaces de escuchar y entender lo que se dice.

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

Los chavales se colocan en dos filas una frente a la otra, separadas por una línea.

Una fila son "perros" y la otra son "gatos".

Cuando el animador, o un alumno, dice una frase verdadera los gatos huyen y los perros intentan atraparlos:

Los gatos que agarren se convierten en perros. Cuando el animador, o una alumna, dice algo falso son los perros los que huyen.

Puede haber "casa" donde cada grupo se pueda salvar, dibujada o elaborada con carteles.

Frases ejemplo: "Los elefantes son grandes" verdadero: perros persiguen a los gatos, "Yo soy bombero" falso: gatos persiguen a los perros.

## Hola yo soy...

### Objetivos

Presentarnos.

### Participantes

Todo el grupo

### Materiales

Ninguno

### Desarrollo

Nos colocamos en círculo (sentados o de pie).

Cada alumno se presenta con un gesto: "Yo soy...." Representa su nombre con gesto relacionado con una profesión

Los demás responden: "Hola..." y repiten su nombre a la vez que hacen el mimo de la acción.

Intentamos que cada niño represente un gesto diferente.

También el maestro-animador se presenta con un gesto.

## La bomba

**Objetivos**

Practicar la expresión y la escucha recordando el texto

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Pelota

**Desarrollo**

"¡Sobre animales/ colores/ comidas / flores!:

Alguien tira la pelota al aire y grita: Este balón es para... y el nombre de un jugador.

Este la tiene que coger cuanto antes. Cuando la coge dice: ¡Vale!

Los demás que han echado a correr al reconocer que no era su nombre deben parar en seco.

El jugador que ha cogido la pelota elige a alguien, da tres saltos hacia él e intenta golpearle con la pelota.

Si este jugador la coge con las manos, no la paga, en caso contrario lanza él la pelota.

Por el que cada uno de los niños sea nombrado.

## Caminando voy...

**Objetivo**

Se relaciona con el movimiento corporal

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Ninguno

**Desarrollo**

Tras tomar conciencia del cuerpo, se imita diferentes formas de caminar.

Camina utilizando diferentes puntos de apoyo: la punta de los pies, los talones, la cara externa del pie, etc.

Camina como tu mejor amigo.

¿Cómo caminarías contra el viento?

¿Cómo lo harías sobre la nieve, sobre el barro, la arena o un terreno de rocas puntiagudas?

**Prolongación**

Cierra tus ojos y piensa en una calle de la ciudad; por allí se desplazan muchas personas "observa imaginariamente cómo están" su manera de caminar ¿Cómo están de ánimo?

1. Con los dedos: escribir a máquina, tocar el piano...
2. Con las muñecas: poner en marcha una moto, batir huevos...
3. Con los codos: hacer una exhibición de esgrima, jugar rayuela...
4. Con los hombros: expresar sorpresa, indiferencia...
5. Con el cuello: seguir el vuelo de una mosca, cabecear una pelota...
6. Con las caderas: bailar, modelar ropa...
7. Con las rodillas: esquiar, patinar...
8. Con los tobillos: pasar por la cuerda floja...

**Reflexión**

Por la manera de caminar podemos deducir si una persona es joven o vieja, e incluso, si es hombre, mujer o niño(a). También podemos apreciar su estado emocional y saber, por ejemplo, si se siente nervioso, triste o cansado.

**Animales (imitación gestual)**

**Objetivos**

Vocabulario de animales. Onomatopeyas.

Expresar la acción: caminar, acechar, cazar, luchar, jugar...

Expresión de la cualidad (adjetivos): miedo, herido, asombrado, molestado....

Desarrollar la capacidad de imitación a partir de la observación de los gestos característicos de un animal

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Ninguno

**Desarrollo**

Cada participante imita, a través de un simple gesto, la marcha de un animal. El grupo debe, en primer lugar, reconocerlo; después, hacer la crítica de la improvisación. A partir de estas sugerencias, el participante repite y precisa su improvisación. Cuando cada participante se ha atribuido un papel, todo el grupo interpreta una escena animal.

**Prolongación**

El animador podrá sugerir también animales que, por su diminuto tamaño, habitualmente no suelen ser elegidos (gusanos, saltamontes, arañas, hormigas). Será interesante también precisar la naturaleza de la improvisación: marcha general del animal, animal acechante o de caza, animal amedrentado o herido, animal que lucha, animal fascinado (por una serpiente, por el fuego), animal familiar jugando, importunado por un insecto, etc.

**Reflexión**

**Cuentos con lazarillos**

**Objetivos**

Vocabulario: velero, barco, mar, viento, velas, marineros, isla, pirata, brujas, hechizo,

Expresión de la acción: caminar, tronco, navegar, puente, montaña....

Desarrollar la imaginación, aprender a orientarnos en el espacio sin ver, fijarnos en sensaciones que de otra manera no percibimos, desarrollar la confianza en el otro y en uno mismo

**Participantes**

En parejas

**Materiales**

Ninguno

**Desarrollo**

Cuento 1. Una historia de piratas: un grupo de niños navegan en un velero, su barco es saqueado y son desembarcados en una isla. Los demás son los piratas. Se disponen en parejas (marinero-pirata) y los piratas conducen a los marineros al interior de la isla, para que no encuentren el camino de vuelta tienen que cerrar los ojos o se los vendan. Los piratas son amables y les explican el camino "ahora vamos sobre el tronco de un árbol, andamos con mucho cuidado sobre un puente de palos, subimos una montaña".

Cuento 2. Las brujas nos han hechizado, nos hemos acercado demasiado a su casa, ahora ya no vemos pero otros compañeros nos ayudan (nos disponemos por parejas, un "ciego" con un "lazarillo") y nos sacan del bosque a los que estamos "ciegos"

**Prolongación**

Al contar los cuentos hay que tener cuidado, no deben, producir temor, únicamente hacer posible el juego de actuación creando un mundo imaginario a través de la palabra y la acción.

## Reflexión

### Gestos y maquillajes

#### Objetivos

Vocabulario: boca, labios, nariz.....

Expresión de los sentimientos: alegre, triste, enfermo, cansado, melancólico, nostálgico, miedoso, apesadumbrado....

Tomar conciencia de la movilidad y de la expresividad del rostro. A partir de un gesto, o de un maquillaje, improvisar escenas y crear personajes por medio de nuestra imaginación y trabajo grupal.

#### Participantes

Cualquiera

#### Materiales

Pinturas de maquillaje para teatro, crema de base, toallitas desmaquilladoras, un espejo de cara. Una hoja de papel grande.

#### Desarrollo

Un chaval (o un grupo de ellos), se sitúa enfrente de sus compañeros y se tapa el rostro con una hoja de papel que sujeta con las dos manos. Hace un gesto con su rostro, después sube y vuelve a bajar suavemente la hoja, mostrando así su rostro durante un breve instante. Cuando ya está tapado, busca otra mueca y la muestra de nuevo, y procede de este modo hasta que se agoten los gestos.

#### Prolongación

Principales colores de maquillaje: rojo, negro, blanco, azul, amarillo, verde, marrón, rojo para labios. Hay que pensar en prever productos desmaquilladores. Todos estos elementos de maquillaje se colocarán en un "rincón del maquillaje" y serán utilizados cada vez que el juego lo requiera.

#### Reflexión

### Mercado semanal y otros

#### Objetivos

Expresar la venta y la compra. Dar previamente las expresiones hechas. Desarrollar la capacidad de improvisación verbal y gestual a partir de una situación imaginaria acordada. Fomentar la creatividad.

#### Participantes

Todo el grupo

#### Materiales

Ninguno

#### Desarrollo

Compramos y vendemos. Se distribuyen distintos papeles: el verdulero, la pescadera, el pollero, la panadera, etc. Hay también un charlatán. Está en su puesto, que se ha montado él mismo. Pondera su mercancía. "¡Aquí tengo una medicina con la que se hace uno tan alto como una montaña!" "¡Aquí unos esquíes que bajan solos por la montaña!", "¡Una trompeta que toca música ella sola!" El charlatán del mercado nos ha engañado. La cosa no funciona en absoluto...

#### Prolongación

Es importante que las formulaciones sean acertadas, la pronunciación clara y la intensidad del sonido adecuada

#### Reflexión



**Pantomima de los monos****Objetivos**

Aprender a auto-representarse y la percepción de los otros - imitación del pequeño hombre, y juego conjunto y configuración.

Desarrollar la expresión corporal y la imaginación. a partir de una sencilla pantomima

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Ninguno, aunque, si se quiere escenificar la historia para un público ajeno al grupo, se pueden utilizar: gorras, un saco y motivos que simulen los árboles, arbustos, maquillaje para los monos, etc

**Desarrollo**

Os cuento una historia e intentamos representarla:

Ejercicios preliminares: ¿Cómo se mueven los monos en la selva virgen? ¿Dónde viven, qué hacen?

Poner de relieve las diferencias entre los pequeños monitos y el gorila. Hacer referencia a visitas al zoo.

Los niños imitan, andando en círculo, los movimientos de los monos. Los movimientos de la cabeza son suaves y rápidos. Los monos saben trepar muy bien, enseguida están arriba, miran hacia abajo, curiosos e impertinentes. Los niños se imaginan que son monos y se comportan como éstos. No se puede hablar al hacerlo.

Antes de que empiece el relato se distribuyen los papeles: Tú eres el pequeño hombre del saco. Vosotros sois tres abetos. Tú eres un mono pequeño, tú también, tú eres un mono valiente, tú eres un mono grande. Los demás somos observadores.

Un hombre pequeño con un saco a la espalda camina por el bosque cantando.... Está cansado, bosteza, mira en derredor y se acuesta en un claro junto a tres abetos. El saco está lleno de extrañas gorras. En los árboles, matas y arbustos hay monos que miran al hombre. Se deslizan hacia él en secreto, primero un mono pequeño, después el otro, después el valiente y el mono grande. Se acercan y se marchan otra vez a hurtadillas. El mono valiente vuelve, mira al hombre y al saco con curiosidad, abre el saco y ve las gorras. Escoge una y se la pone. Encantado corre junto a los otros monos, éstos le admiran. Uno tras otro se acercan a hurtadillas y sacan las gorras también. Juegan con ellas. Después se esconden en los árboles. El hombre se despierta, ve que su saco está vacío y se desespera. Cuando ve a los monos en los árboles se disgusta y se enfada. Patatea, los amenaza, se pone un dedo en la sien indicando que les falta un tornillo. Los monos imitan todos sus movimientos. Finalmente, coge su propia gorra y la arroja al suelo furioso. Todos los monos hacen lo mismo, todas las gorras yacen allí. De esta manera las recobra, las recoge, las mete en el saco y desaparece cantando. También los monos desaparecen uno tras otro en el bosque.

**Prolongación**

La historia recoge elementos del juego del espejo. El narrador ordena los acontecimientos. Los niños pueden colocarse por orden y llevar a cabo su comportamiento como monos.

**Reflexión****Pantomimas II****Objetivos**

Desarrollar la expresión corporal y la imaginación

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Ninguno

**Desarrollo**

Con los más pequeños, las pantomimas deben prepararse y mostrarse a los niños con movimientos bien diferenciados, quizás a través de la técnica del "espejo" (imitando como si fueran la imagen).

|  |   |
|--|---|
| <p><u>Juego 1. "El regalo"</u>: alguien tiene un paquetito delante, lo muestra a los demás, haciéndoles ver, mediante la técnica del mimo, lo grande que es y empieza a desatar el lazo. Poco a poco separa el papel, abre la caja y saca el regalo. ¿Qué es? ¿un muñeco, una pelota? ¿cómo puede hacer comprender de qué regalo se trata?</p> | <p><u>Juego 2. "Una pesada regadera"</u>: el mimo hace como que coge una regadera, va al grifo del agua y lo abre con la otra mano. Muestra cómo el agua hace más y más pesada. Entonces la sostiene, mostrando claramente lo mucho que pesa, derrama un poquito de agua, la deja en el suelo, la levanta otra vez y empieza, finalmente, a regar. Al hacerlo, la regadera va pesando cada vez menos.</p> |
| <p><u>Juego 3. "Comer cerezas"</u>: un niño está sentado en el suelo. En su mano izquierda sostiene un cucurucho imaginario, con la derecha coge cerezas del cucurucho, se las lleva a la boca, las muerde, escupe el hueso en su mano o en el suelo.</p>  | <p><u>Juego 4. "El ladrón"</u>: un ladrón fuerza una casa. Está de pie ante la mesa de escritorio y saca dinero, joyas y otras cosas...</p>   |

### **Prolongación**

Otras acciones: vestirse, lavarse, limpiarse los dientes, sujetar una patata caliente - dejarla caer, comer un limón, lamer un helado...

Si se representan en completo silencio se ejercita la capacidad de concentración.

### **Reflexión**

## **Escultor**

### **Objetivos**

Favorecer el contacto físico, desarrollar la expresividad, el equilibrio y la creatividad corporal.

### **Participantes**

En parejas

### **Materiales**

Ninguno

### **Desarrollo**

Un escultor "manipula" a un compañero-estatua imponiéndole posiciones que debe mantener. Se pide al escultor que modifique el aspecto de su estatua, articulación por articulación, y a la estatua que exprese resistencia diferentes según el material que represente (piedra, caucho, bronce, arcilla, etc.). Con los más pequeños: Cada niño busca un compañero. Los dos se ponen de acuerdo en quién es el hombrecito-masa y quién puede amasar. El hombrecito-masa es muy blando; se puede hacer con él lo que se quiera, por ejemplo, un pajarito que extiende las alas y va a echar a volar; una pelota redonda, que uno puede hacer rodar un poco, un monumento como el de la plaza...

Después de un tiempo, la educadora hace una señal, se contemplan todos los hombrecitos-masa y se cambian los "papeles". Al principio, la educadora tiene que ayudar a algunos, porque, a causa del miedo al contacto, realmente no se les ocurre nada.

### **Prolongación**

Con los más jóvenes la educadora puede ayudar diciéndoles a los "amasadores" lo que pueden hacer con sus "esculturas-masa". El ejercicio hace que disminuya el miedo al contacto.

### **Reflexión**

## **Improvisación dirigida**

### **Objetivos**

Iniciación al drama potenciando la concentración y la capacidad de sugestión, favoreciendo la desinhibición y la espontaneidad

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Ninguno

**Desarrollo**

Proponemos como ejemplo, dos historias según la edad de los participantes, que el animador contará a la vez que puede ir dramatizando y así tener en cuenta el tiempo que necesitan los participantes para ejecutar las diferentes fases. Le corresponderá crear por medio de silencios, subidas o bajadas de voz (que indicamos arbitrariamente por punteados o empleo de mayúsculas ) el clima más favorable para la expresión del grupo.

1.- Para los más pequeños (a) Hoy, vamos a ser osos. Vamos a andar como si fuéramos muy PESADOS, muy GRUESOS BUM BADABUM BUM BADABUM... Eso es, inclinamos la cabeza, relajamos bien los hombros. Ya está, ya nos hemos convertido en osos, estamos en el bosque, es por la mañana y acabamos de despertarnos. Bostezamos, nos estiramos lentamente. Ahora vamos a ponernos en camino para buscar una buena comida, buscamos, buscamos. Miramos bien alrededor de nosotros. ¡OH! hay un árbol que parece muy fuerte y muy viejo, nos acercamos a él. ¿Veis el gran agujero? Ponemos la mano dentro, sentimos algo que se pega a los dedos, como mermelada. Lo tomamos en la mano. Es miel, está muy dulce. Chupamos los dedos uno por uno ¡Uhm! está muy bueno eso, vamos a volver a tomar. ¡AY! ¡AY! HAY ALGO QUE ME PICA. ¡OH! ¡ABEJAS! ¡ABEJAS! ¡RÁPIDO! ¡TENEMOS QUE IRNOS DEPRISA! ¡Corred! ¡Corred! Al fondo, allí hay un río, nos extendemos sobre el vientre, a las abejas no les gusta el agua. El río no es muy profundo pero nuestra piel está toda mojada. Mirad los pececitos que juegan en el agua. ¡Bueno! habrá que volverse a levantar ahora. Nos sacudimos para quitarnos el agua, estamos un poco cansados, vamos entonces a buscar un sitio cómodo para dormir. Tocamos la hierba con las manos, ahí no, está demasiado mojada, allí hay grandes piedras... ya está, hemos encontrado un buen rincón. Cerramos los ojos e intentamos recordar todo lo que hemos hecho.

2.- Para los mayores: (b - c) ¡Andad! ¡Andad! ¡Estad relajados! ¡Respirad a fondo! ¡Id más despacio, descomponed todos vuestros movimientos. A vuestro alrededor es de noche, estáis en la mayor oscuridad, tended las manos hacia delante para no tropezar con un obstáculo, oíd vuestros pasos que resuenan en la noche. Tenéis miedo, ¡MUCHO MIEDO! Andáis deprisa, cada vez más deprisa, pero HE AQUÍ QUE TROPEZÁIS CONTRA UN OBSTÁCULO Y CAÉIS AL SUELO SIN PODER YA VOLVER A LEVANTAROS. Tenéis calor, mucho calor y después tenéis sed, en ese momento os ponéis a arrastraros, pero el calor es insoportable y tenéis la impresión de que el aire os oprime muy fuerte. ¡CERRAD LOS OJOS! ¡APRETAD LOS DIENTES! ¡CONTRAED TODO VUESTRO CUERPO! ¡CONTRAED! ¡CONTRAED! ¡RELAJAD TODO! Respirad muy a fondo, tendeos sobre la espalda, os habéis mojado todo, os sentís bien, muy bien, vais a abrir los ojos muy despacio. El cielo está negro... Distinguíis muy bien las estrellas.... Abrís la boca para aspirar el aire lentamente. ¡OH! fijaos que una estrella ha caído en vuestra boca... Os quema muy suavemente el paladar.... Soplad despacio para hacerla salir, pero en lugar de una estrella es un globo el que sale de vuestra boca... baila en el aire por encima de vosotros... Entonces vais despacio a volveros a levantar.... El globo juega en el aire.... Lo cogéis delicadamente entre vuestras manos y el globo se hace más pequeño, cada vez más pequeño y desaparece entre vuestros dedos... Sentís algo que se mueve... Volvéis a abrir vuestras manos y descubríis un pajarito... Le acariciáis y le dejáis echarse a volar... lejos, muy lejos... cada vez más lejos.... Os volvéis a encontrar completamente solos... y os volvéis a poner a andar... Tenéis un poco de hambre.... Veis un manzano en un gran jardín. Acercaos e intentad coger esta manzana... la rama está un poco alta.... ¡Saltad! Ya está, conseguisteis atraparla. La miráis un instante.....y decidís comer un trozo..... Sentís el jugo que se desliza por vuestra garganta....es muy agradable..... Acabad pues, de comerla ¡Cerrad los ojos ! Escuchad los ruidos de afuera.... De repente, OS ACORDÁIS DE QUE VAIS

A LLEGAR CON RETRASO AL COLE, ENTONCES OS PONÉIS A CORRER, DE PRISA, MUY DE PRISA.... ¡STOP! Paraos, es un error, es sábado... ¡UF!

### **Prolongación**

Es conveniente realizar el ejercicio a la vez que los participantes, sobre todo si son pequeños pues favorecemos la desinhibición y la capacidad de sugestión.

### **Reflexión**

## **Se abre la cajita**

### **Objetivo Didáctico**

Vocabulario amplio (repasso): Caja, animales, pandero, cosas,....

### **Objetivos**

Iniciación al drama, creatividad, ejercitar la voz y el gesto

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Un pandero o similar, o palmadas

### **Desarrollo**

Vamos caminando por el espacio en silencio e individualmente, cuando el animador dice: "se abre la cajita y salen...", todos nos convertimos en aquello que el animador ha dicho, después a un golpe de pandero el animador vuelve a decir "se cierra la cajita..." y los chavales vuelven a cerrarse sobre sí mismos

### **Prolongación**

Este ejercicio ayuda a perder la vergüenza a ser observados pues todos hacemos lo mismo y no hay espectadores, también les ayuda a dramatizar según lo que salga de la cajita en cada ocasión. Es muy valioso para introducir los personajes de una obra teatral y que ellos mismos decidan en que personaje se sienten mejor a la hora de elegir los papeles

### **Reflexión**

## **Tienda de juguetes**

### **Objetivos**

Iniciar la capacidad de imitación y expresividad gestual, desarrollo de la atención y la escucha

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Ninguno

### **Desarrollo**

Los niños están de pie formando corro. El animador cuenta la historia y ofrece ayudas para desarrollar la acción. Un niño es un muñeco articulado, otro un ratón a cuerda, otro un títere, una escultura, un cocodrilo de juguete que se arrastra, etc. Otros niños hacen de compradores y hay un vendedor, prueban los juguetes hasta que compra uno y se lo lleva. El animador dirige la dramatización y los niños, poco a poco, van adquiriendo autonomía.

### **Prolongación**

### **Reflexión**

## **Audiovisual**

### **Objetivos**

Fonética. Corregir la dicción de los participantes.

Iniciarse en la práctica de los medios audiovisuales y descubrir una nueva aproximación del teatro.

### **Participantes**

Cualquiera

### **Materiales**

Grabadora, reproductor de CDS, proyector de diapositivas, retroproyector, cámara de vídeo

### **Desarrollo**

a) Con grabadora (o magnetófono):

1. Improvisación de una escena a partir de una grabación realizada por el animador o por los mismos participantes (ruidos exteriores, banda sonora de una película o escenas de publicidad en TV, etc.).
  2. Ejercicios de corrección sobre la dicción de los participantes.
  3. Creación de un clima sonoro (poemas o varias voces, aportaciones de instrumentos, modulaciones vocales); se puede partir de palabras como "cabellera", "destello", o de palabras desconocidas: "metástasis", "hipérbole", o de frases (en prosa o verso) que se descomponen. Ejemplos: "le das miedo a mi gato", "él volará más allá de las estrellas".
  4. Entrenarse en grabar emisiones a la manera de los programas dramáticos de radio. Para ello hay que resolver los problemas de la repartición de las voces, de los efectos sonoros, del acompañamiento musical o vocal.
- b) Con reproductor de CD: Como indicación recordamos que un determinado número de improvisaciones puede ser facilitado por la audición de música o de estructuras sonoras diversas.
- c) Con proyector de diapositivas:

1. Realización de improvisaciones individuales o colectivas a partir del ambiente creado por la proyección de diapositivas (confeccionadas preferentemente por el grupo de chavales).
2. A partir de diapositivas escogidas por los participantes en un lote propuesto, elaboración e interpretación de una secuencia dramática.
3. Montaje de diapositivas en torno a un tema: elección del tema, preparación del escenario, localización de los lugares, personajes, situaciones a fotografiar, toma de las fotos o dibujo de las escenas con trazos sencillos, elección de un acompañamiento sonoro o musical.
4. Cámara de vídeo: La técnica de trabajo necesario para utilizarla es más cercana al cine que al teatro, sin embargo, las múltiples posibilidades ofrecidas (grandes planos, cámara lenta, vuelta atrás, etc.) permiten al participante filmado tomar conciencia de sus cualidades, así como factores a mejorar. Este material presenta gran interés en los chavales: los que actúan pueden volverse a ver inmediatamente, así como aquellos que, detrás de la cámara, practican como directores.

## **Mimo**

### **Objetivos**

Expresarnos mediante nuestro cuerpo sin utilizar la palabra, practicar este tipo de técnica.

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Ninguno

### **Desarrollo**

En determinados juegos muy corrientes se hace referencia al mimo: hacer mimo de una profesión, un adverbio, un acertijo o las sílabas de una palabra que los demás tienen que reconocer.

Con los niños mayores se puede tomar un verbo y hacer mimo sobre sus diferentes significados: escucho el murmullo de una fuente, los consejos o las órdenes de un adulto, la charla de un amigo, un ruido que me sorprende. Salto: cómo, por qué, a la pata coja, a tres en raya, con accesorios: balón, cuerda...

Se puede imitar también la manipulación de objetos de la vida cotidiana: ponerse el abrigo, comer, abrir una puerta, coger flores, llevar una maleta).

Cada vez que sea posible, hacer en primer lugar el gesto real; después, representarlo a través del mimo intentando encontrar la forma del cuerpo, los gestos, las expresiones del rostro.

Determinados ejercicios pueden hacerse en grupo: jugar a la pelota, utilizar un medio de transporte, andar en grupo bajo la lluvia; dar una impresión de muchedumbre impaciente, alegre, amenazante, etc.

### **Prolongación**

El número de acciones encadenadas varía según la edad de los niños.

### **Reflexión**

## **La estatua**

### **Objetivos**

Observar las actitudes características de personajes o de animales

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Algunas prendas de vestir corrientes (gorros, capas, etc.)

### **Desarrollo**

Se pide a los niños que hablen de oficios que les gustaría practicar o de sus animales preferidos; después se indica a un voluntario que permanezca inmóvil un corto instante en una actitud característica de este oficio o de este animal. Los demás critican la actitud presentada; después se proponen otras, hasta que se agoten los temas o la inspiración.

### **Prolongación**

Con los mayores este ejercicio es una buena ocasión para corregir las posturas remolonas, las miradas vagas, los gestos inacabados que aparecen con evidencia en la representación.

### **Reflexión**

## **Pantomimas I**

### **Objetivo Didáctico**

Expresar partes del cuerpo, comida, animales, enfermedades, profesiones...

### **Objetivos**

Desarrollar la expresión corporal y la imaginación

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Ninguno

### **Desarrollo**

Juego 1.

**"¿A qué animales les corresponde estar juntos":** Repartimos tarjetas con mitades de animales. Cada niño tiene que buscar el animal que le corresponde por compañero pero sin mostrar las imágenes, sólo mediante la mímica. Ponen de manifiesto lo que son por medio de movimientos. Cuando todos los compañeros se han encontrado, los niños se sientan en corro. Las parejas hacen su presentación, una tras otra. Los otros tienen que adivinar qué clase de animales son.

Juego 2.

**"A través del cristal":** Juan tiene que comprar algo urgentemente. Corre a la tienda, pero se da cuenta de que la puerta está cerrada. Le comunica a la vendedora, a través del cristal, lo que desea.

Juego 3.

**"Sarampión":** María tiene sarampión, ningún niño puede entrar en su cuarto. Se quedan fuera y charlan con ella a través de los cristales de la ventana. Los que observan tienen que adivinar qué se dicen.

Juego 4.

**"Adivinar el oficio (Jefe, danos trabajo)":** Un niño se sitúa a un lado de la sala. Los demás están de pie frente a él y acuerdan un oficio que van a representar y el niño tiene que adivinar. "Venimos del mar, tenemos hambre y queremos trabajar, jefe, danos trabajo" "Qué sabéis hacer?" Los niños representan el oficio acordado. Cuando el jefe adivina el oficio, los niños echan a correr. El que pilla es el nuevo jefe.

### **Prolongación**

Con los juegos de adivinar se ejercita la capacidad de expresión y la de observación. Los niños aprenden a comprender las comunicaciones corporales, no lingüísticas de otros. Muchos niños se comportan con timidez, las representaciones conjuntas les ayudan

### **Reflexión**

## **Sombreros**

### **Objetivo Didáctico**

Sombreros, gorras, pañuelos

Expresar saludos y presentaciones, lugar de procedencia, profesiones....

### **Objetivos**

Representar personajes a partir de sombreros y boinas

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Sombreros, gorras, boinas, pañuelos, etc. de todas clases

### **Desarrollo**

Tenemos sombreros de todas clases: sombreros de señora elegante, gorras de policía, de panadero, gorros de cocinero y otros, como coronas de Reyes, gorras de Papá Noel.

Al principio los niños dan vueltas por la sala libremente. Poco después se les invita a coger una prenda para cubrirse la cabeza y continuar.

"Presentaros, andáis como el personaje que usa el sombrero. Saludaros unos a otros. Ahora cada uno se dirige hacia los otros dos y se presenta. Tenéis que decir quién sois, de dónde venís. El otro tiene que adivinar vuestra profesión. Así, por ejemplo, el cocinero dice: "Yo vengo de Valencia, trabajo en un gran hotel". Al poco rato os despedís e intercambiáis los sombreros. Entonces os dirigís a otro niño y os presentáis nuevamente

### **Prolongación**

A los niños les encanta disfrazarse. A muchos les es más fácil, así, representar el papel requerido. Utilizar sombreros de otros países...

### **Reflexión**

## **Pantomimas III**

### **Objetivos**

Expresar sentimientos y sensaciones a partir de pantomimas sencillas

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Ninguno

### **Desarrollo**

A partir de diferentes situaciones mostramos un sentimiento, una sensación, un estado de ánimo utilizando sólo el gesto, sin palabras.

Juego 1.

"**Comiendo ciruelas**": Comemos tantas ciruelas que nos dan terribles dolores de tripa, tenemos incluso ganas de vomitar.

Juego 2.

"**La manzana**": El grupo está sentado en corro, a ser posible en el suelo. En el centro hemos dibujado un manzano cargado con grandes manzanas representadas en tarjetas. Las manzanas están colocadas encima y se pueden coger. Un niño se levanta, coge una manzana y se la regala a otro niño. Este tiene



que mostrar cómo le sabe la manzana. ¿Muy bien, ácida, dulce, amarga? ¿Se la come toda enseguida, da sólo pequeños mordiscos, la tira incluso?

Juego 3.

"Huele mal en el autobús": Representamos la siguiente historia. "El señor Calvo está sentado en un autobús que va completo. Está contento de haber encontrado un asiento. Lee el periódico. En la parada siguiente sube el señor Pinto, cargado con muchas bolsas con compras, se abre paso hacia la parte posterior del autobús y se alegra de encontrar un sitio junto al señor Calvo. Se acomoda. También él empieza a leer el periódico. Pero al rato nota algo, un olor... No, ha sido su imaginación.... Pero, sin embargo... el señor Pinto olfatea con atención. Sí, efectivamente ahí hay algo que huele. ¡Bien claro percibe él el olor! Tremendo, apenas se puede soportar. Al señor Pinto casi le dan náuseas... Se precipita a la ventana y saca la cabeza. Entonces ve que el señor Calvo tiene peces en un cubo y en una bolsa de plástico. ¿Habrá ido a pescar? ¿Qué debe hacer el señor Pinto? ¿Debe bajarse en la próxima parada, asomarse a la ventana, pedir al señor Calvo que se apee?"

#### **Prolongación**

Los niños aprenden a representar una historia. A través del juego y del relevo en el papel toman nota de la problemática y se ejercitan en la representación corporal de sensaciones y sentimientos. La historia provoca formas muy activas de expresión que pueden representar incluso los niños más pequeños. Pone también de manifiesto el conflicto del señor Pinto. Con los niños más pequeños es necesario representar la historia varias veces antes de poder reproducir sensaciones de olor. Pero después les divierte mucho expresarse con gestos y mímicamente

#### **Reflexión**

### **Trajes**

#### **Objetivos**

Representar personajes a partir de los elementos de un traje o diferentes prendas de vestir

#### **Participantes**

Cualquiera

#### **Materiales**

Ropas viejas, zapatos, sombreros, bolsos, collares, paraguas, bastón, etc. Un espejo grande para mirarse.

#### **Desarrollo**

Se reúnen en un baúl, o en un montón en el centro del espacio de juego, todas las prendas de vestir aportadas por los participantes. Cada uno escoge un traje y da una vuelta a la pista ante los demás, buscando simultáneamente la manera de andar, la voz y los gestos que corresponden al personaje que viste el traje elegido. A continuación, a partir de determinados personajes así sugeridos, se intentarán crear relaciones y el principio de una historia.

#### **Prolongación**

Es un ejercicio útil para situarse en relación con un traje (y en relación con sus propios trajes en la vida corriente): ¿qué muestra siempre un traje sobre el papel que se interpreta? Algunos elementos son especialmente expresivos (tacones altos, zapatillas, sombreros de copa...) y, por tanto, más interesantes para trabajar con ellos en sentido contrario.

#### **Reflexión**

### **Improvisaciones de un personaje**

#### **Objetivos**

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

#### **Participantes**



Individual

**Materiales**

Ninguno

**Desarrollo**

Ejemplos de improvisaciones:

1. papá o mamá mece al bebe,
2. el aseo de la mañana
3. estar en la cama (dormir, tener miedo, hacerse el remolón antes de levantarse,...), actuar ficticiamente con un animal familiar, estar extraviado en el bosque, en la ciudad, en una gran superficie, etc., ser un pollito que sale de su cascarón
4. el coche de papá o mamá no arranca,
5. esperar a alguien,
6. buscar algo o a alguien,
7. un atracador,
8. tropezar con un obstáculo imaginario,
9. imaginarse dentro de la piel de un animal e improvisar el discurso que dirigiría al público en tal situación
10. andar por el desierto en busca de un lugar con agua,
11. hablarse uno a sí mismo delante de un espejo,
12. comentar un partido de fútbol,
13. la llegada a una etapa de la vuelta ciclista, o cualquier otro deporte,
14. ser un pájaro y sobrevolar la escuela, la ciudad, el mundo y los espacios interplanetarios,
15. ser un cantante,
16. encontrar una historia o una situación en la que se pase progresivamente de la calma a la cólera,
17. jugar a hacer reír, a causar miedo a alguien,
18. doy la vuelta a África con un elefante,
19. interpretar a un niño del sexo opuesto
20. el cartero reparte el correo
21. riego las flores

**Caja de movimientos y sonidos**

**Objetivos**

Fomentar la creatividad, desinhibición, sugestión y la expresión corporal

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Ninguno

**Desarrollo**

Colocados en círculo, se sugestionan a los participantes con la idea de que en el centro hay una caja mágica que está llena de movimientos, sonidos y personajes que están deseando salir (se puede ayudar colocando una caja vacía en el centro del corro).

Comienza el animador haciendo ver que abre la caja, rebusca y se "viste" con un movimiento y un sonido que va interpretando por el centro hasta que elige a un compañero. Por ej. movimiento de un robot, sonido mecánico.

El elegido se viste con el mismo movimiento y sonido y vuelve así vestido hasta el centro.

Se lo quita, lo devuelve a la caja y busca otra vestimenta y se la pone. Se continúa así hasta que todos hayan participado

**Prolongación**

Hacerlo muchos niños seguidos es cansado. Mejor en dos tiempos. Algunos pueden no querer participar al principio, mejor no forzarles.

Valorar lo lúdico del juego, no la perfección imitativa. Es un juego dramático pues el que sale al centro es observado por el resto del grupo.

### **Reflexión**

## **Esculturas**

### **Objetivos**

Desarrollar la imaginación a través de la expresión corporal

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Música movida o pandero

### **Desarrollo**

Los niños caminan libremente sin un orden preestablecido siguiendo la melodía o la percusión que escuchan.

Cuando ésta se interrumpe, los niños se "congelan" imitando las acciones o los gestos que caracterizan a un oficio, a un personaje célebre, etc...

Un niño intentará adivinar el mayor número de representaciones.

### **Prolongación**

La representación de la escultura puede ser la misma durante todo el juego o puede variarse cuando éste se reinicie, mientras no haya sido descubierta.

### **Reflexión**

## **Esto no es... esto es...**

### **Objetivos**

Creatividad, desinhibición y espontaneidad, expresividad gestual y oral

### **Participantes**

Todo el grupo

### **Materiales**

Cualquier objeto sencillo que tengamos a mano: una regla, lápiz, boli,...

### **Desarrollo**

Sentados en un círculo el animador muestra el objeto (ej. Un boli) y lo presenta diciendo: "esto no es un boli, es un avión" y gesticula imitando un avión. Se pasa a la persona de al lado y ésta a su vez inventa: "esto no es un avión, es una batuta" y gesticula como si fuera un director de orquesta, así hasta que todos hayamos participado

### **Prolongación**

Es un juego que sirve para favorecer la creación de ambientes y situaciones dramáticas partiendo de materiales al alcance de cualquiera. Es muy interesante utilizarlo como actividad para crear a partir de lo que ya existe y no nos gusta, por ej. Transformar las armas de guerra en objetos no bélicos y divertidos

### **Reflexión**

## **Hormigas**

### **Objetivos**

Desarrollar la concentración y la imaginación

### **Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Ninguno

**Desarrollo**

El animador pide a los alumnos que se pongan de rodillas y observen en un punto preciso del suelo las evoluciones de un pequeño grupo de hormigas.

Por turno, cada uno debe decir el tipo de actividad de las hormigas: hormiga que encuentra una vecina, que entra en su hormiguero, que transporta un alimento, que se pelea, que tropieza con un obstáculo, etc.

El animador estimulará la atención, a través de preguntas, cada vez que él sienta que disminuye. También los compañeros hacen preguntas.

**Prolongación**

Puede variar el ejercicio en una nueva dirección haciendo de repente que las hormigas se dispersen en todos los sentidos por la sala.

Cada uno tendrá como tarea seguir a una de ellas, o bien que se pongan a trepar por las piernas y que cada uno se sienta cosquilleado.

**Reflexión**

**Círculos**

**Objetivos**

Desarrollar la creatividad, reconocer formas en objetos y realidades...

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Papel con círculos dibujados, lápices de colores

**Desarrollo**

A cada participante se le entrega un folio con círculos dibujados.

Individualmente inventan un dibujo partiendo de cada círculo, transformándolo

**Prolongación**

Esta actividad puede realizarse de forma individual o colectiva, en grupos de diferente número de chavales.

Trabajamos la dinámica de grupos y la colaboración para lograr un objetivo común

**Reflexión**

**Estanque**

**Objetivos**

Desarrollar la imaginación y hacer real el mundo imaginario

**Participantes**

Todo el grupo

**Materiales**

Una pieza de tela simulando el estanque

**Desarrollo**

Los alumnos son invitados, después de haber separado las mesas y las sillas de la clase, a materializar, por medio del - o de los - accesorios indicados, lo que va a convertirse en un estanque.

Se pedirá, en primer lugar, describir este estanque ficticio: contenido, color, temperatura, materiales utilizados, etc.

Después, el juego consistirá en improvisar un paseo y juegos alrededor y/o en el interior de este estanque.

## Reflexión

### Palabras creativas

#### Objetivos Didácticos

Expresiones de los cuentos: Erase una vez, Había una vez, En un lejano país...

#### Objetivos

Desarrollar la imaginación creadora a partir de una serie arbitraria de palabras.

#### Participantes

Todo el grupo

#### Materiales

Ninguno

#### Desarrollo

El animador pide al grupo que le digan de cinco a diez palabras al azar.

Las apunta y propone que se inventen una historia en la que intervengan todas ellas.

Una vez encontrada esta historia, pide a niños voluntarios que encarnen cada uno una palabra y que improvisen sobre lo que hemos creado en grupo.

#### Reflexión

**Construcción colectiva de una historia****Objetivos**

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

**Participantes**

Todo el grupo

**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 grave 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. Se anota en una pizarra o cartulina todas las ideas que el grupo expone.

Esta parte se hace como debate y la única regla a seguir es que se respeten todas las opiniones.

Supongamos que los datos fueron estos:

"Es un elefante que lleva el sol a la espalda, come pipas, está loco, se ha ido en tren a dar una vuelta y se mueve lentamente como una babosa".

¿Qué hacemos con todo esto?

Responde un chico "llevarlo al zoo".

Se anota ¿Qué hay en el zoo?

Respuestas : monos, leones, empleados, familias que lo visitan, un señor vendiendo helados. Es una cadena de respuestas que se anotan.

**Prolongación**

Con todas estas situaciones podemos hacer una representación que necesiten personajes y se reparten entre todos, unos harán de leones, otros de monos, otro será el vendedor. El juego termina con la representación de la situación construida.

También puede seguirse el juego iniciado en varias sesiones más, pues hay veces que el tema que sale brinda muchas 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.

### Reflexión

## A partir del tema

Representar algunos juegos de roles,

Reparte imágenes donde aparezcan aparecen diferentes personajes, cada uno de ellos desempeña un papel determinado:

pintor, periodista, profesor, reportero, un sabio loco, el conejo de la suerte, el presidente de una empresa, veterinario, médico, modelo

Imagina lo que ellos hacen y dicen. Considera su manera de moverse, su voz y entonación.

Cada grupo o equipo de trabajo debe elegir uno de los personajes, caracterizarlo y representar una breve dramatización con sus acciones

## Cosificándonos

Visitar el zoológico

El parque de atracciones

Pedir permiso

Cumpleaños

Cigarrillo

Plato

Vaso

Botella

---

---

---