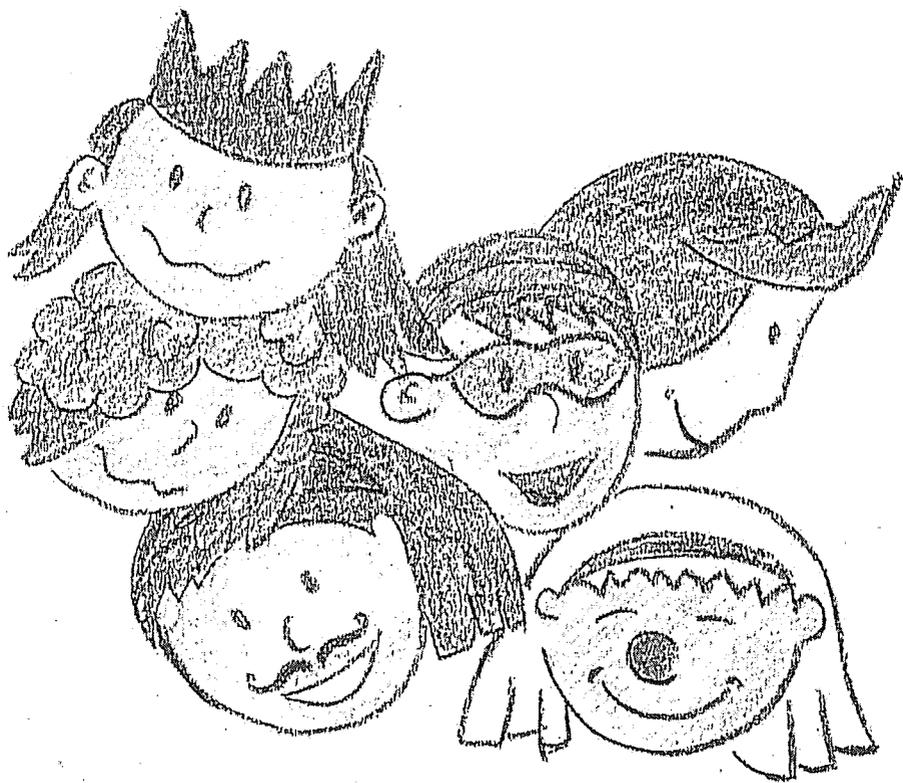


Alfredo  
Mantovani

Rosa Inés  
Morales

# JUEGOS PARA UN TALLER DE TEATRO

Más de 200 propuestas para expresar y comunicar en la escuela



Artezblai



Alfredo  
Mantovani

Rosa Inés  
Morales

# JUEGOS PARA UN TALLER DE TEATRO

más de 200 propuestas para expresarse y comunicar en la escuela



Colección Teoría y Práctica

Número: 4

**Juegos para un Taller de Teatro**

más de 200 propuestas para expresarse y comunicar en la escuela  
de

**Alfredo Mantovani y Rosa Inés Morales**

primera edición: 2003 (Proexdra)

segunda edición: 2009

Diseño de la colección

Artezblai

Ilustración de portada

Oskar Arrieta Loizate

©Alfredo Mantovani y Rosa Inés Morales

©de esta edición: Artezblai SL

Edita



Artezblai SL

Aretxaga 8, bajo

48003 - BILBAO

editorial@artezblai.com

www.artezblai.com

Imprime

Arola editors

Depósito legal

T-1157/2009

ISBN

978-84-937000-2-7

*A todos los maestros que sienten que enseñar  
es mucho más que eso*



## CONTENIDO

Prólogo .....	9
Introducción .....	13
Esquema general .....	14
Para recordar .....	16
El adulto ante el juego .....	17
Las fichas .....	19
Contenido de las fichas .....	20
Orientaciones didácticas .....	22
Planificación de sesiones .....	24
Evaluación .....	26
Bloque 1	
JUEGOS PARA EMPEZAR GRUPOS .....	29
Bloque 2	
JUEGOS PARA EMPEZAR SESIONES .....	71
Bloque 3	
JUEGOS PARA EXPRESAR .....	93
Bloque 4	
JUEGOS PARA DRAMATIZAR .....	135
Bloque 5	
JUEGOS PARA TERMINAR .....	177
Apéndice .....	198
Observaciones .....	200
Índice de juegos .....	201
Los autores .....	206



# PRÓLOGO

por Gisèle BARRET

Prólogo, palabra mágica, que abre, introduce, enseña el camino, indica la dirección del viaje, el deseo de ir adelante. ¡Qué desafío!

Me encanta este pro latino, cuando menos por sus tres sentidos, que me implica y habla de lo esencial de "Juegos para un taller de teatro", obra de Alfredo y Rosa Inés; de los objetivos como del contenido tenemos todo lo que necesitamos en la Introducción de los autores para utilizar pertinentemente estas fichas.

En este Prólogo, intentaré ir adelante (que es el primer sentido de pro). ¿De quién? ¿De qué? "Adelante," palabra clave que a veces se olvida en el contexto escolar donde hay una tendencia a quedarse miedosamente detrás de la gente, de los últimos avances ya sea de las ciencias o de las artes.

Hemos estado muchas veces, en el pasado, en las viejas y seguras fórmulas que consisten en enseñar lo que ya está caduco. Al contrario, "prólogo" significa ponerse en una situación de anticipación, también de riesgo, en el lugar de los jóvenes, del futuro.

Pero es también sinónimo de "a favor de" y eso me encanta. Estamos demasiado "contra", contra la administración, los padres, la política cultural, artística o intelectual, casi contra todo, aun contra nuestros jóvenes desde por la mañana hasta por la noche, gritando y lamentándonos de los chavales a veces demasiado pasivos o violentos, indiferentes o histéricos. La inercia del sistema, del profesorado (falta de tiempo, de ilusión, de recursos... y más...) constituyen una situación negativa que no puede sino empeorar el contexto educativo.

Nuestros autores intentan invertir el proceso en una posición positiva en favor de la acción, del ideal, de la utopía. Con ellos, ¡sí que se puede! Hay que intentarlo, sin desesperación, sin bajar los brazos porque sí no sería demasiado esfuerzo... y ¿para qué?

La verdad es que, al contrario vale la pena apostar por lo diferente, por la incertidumbre, por el riesgo, no sólo por el conocimiento (pró-logos) sino por la vivencia global del ser humano, por la presencia de su cuerpo-corazón-cerebro (como he dicho hace tiempo hablando del profesor)<sup>1</sup>. La expresión dramática está "por" la personalidad completa, única e irremplazable.

Intentaré una fórmula arriesgada: me inclino por un aprendizaje lúdico y más... erótico (por favor no asustarse ni malinterpretar este término tabú pero muy hermoso e importante por su relación con el amor que nunca es suficiente en la relación pedagógica); porque no se puede separar el eros del logos, poniendo al eros en el infierno, en lo prohibido y al logos en el paraíso tal como el árbol del saber.

Hay que buscar una nueva fórmula, encontrar el tiempo para construirla, desarrollando instrumentos para ayudar a acercarse, asegurarse y atreverse, como lo hicieron, desde mi punto de vista, los autores de este libro. Y para hacer eso, no se puede escribir sólo con la intuición y la buena voluntad. Tenemos que presentar la propuesta lo más "profesional" que se pueda, es decir, con todo lo que se ha asimilado, reflexionado, después de una larga experiencia y con todo lo que se sabe del contexto y de las necesidades específicas del mundo y de la gente de la educación. Este último pro es el indispensable para actualizar a los otros. Reivindico la práctica en primer lugar, el método inductivo más eficaz, más profundo, más personal como método privilegiado en la enseñanza-aprendizaje... y una formación intensiva, didáctica, de alto nivel para el profesorado, porque "jugar" no es hacer cualquier cosa de cualquier manera. En este caso, me agradó especialmente la propuesta final de los autores en su última ficha (en el apéndice) que no se podrá utilizar sin una lectura activa de las otras y una práctica permanente de algunas secuencias/propuestas.

En estos "más de 200 juegos" los animadores encontrarán impulsos, sugerencias, estructuras, ejemplos... a su disposición, que hay que probar, elegir para gozar y explotar en su experimentación personal.

Y por fin... me gustaría añadir un último sentido a pro.

Me encantó escribir este prólogo con placer, interés y un sentimiento de honor "por" una amistad que perdura a pesar de la distancia en el espacio-tiempo y de la diferencia (¡qué suerte!) de nuestras prácticas. Esto es posible por esta manera nuestra de mantenernos en contacto, la confianza, la continuidad (en la discontinuidad) y la necesidad profunda de compartir algunos conceptos que también empiezan por "c" (¡qué casualidad!) como calor, color, calidad, contenido, conocimiento, cariño y tantos más... Claro hay otras "c" muy feas que no quiero nombrar aquí, pero cada uno puede jugar para encontrar las suyas y rechazarlas o reírse de ellas.

Así quizás, muy estimados lectores conocidos o desconocidos, encontraréis este prólogo diferente.

Porque parece que no me refiero precisamente a la obra de Alfredo y Rosa Inés (aunque quizás, esta manera que es la mía dice mucho). Porque me encuentro "delante" de este libro de fichas y le doy mi apoyo. Porque no tengo vergüenza de escribir en un idioma que no es el mío, para un contexto que conozco muy poco. Estos porqués tienen que ver con mi implicación por iniciativas como estas que constituyen una forma importante de acción didáctica y lúdica, también con mi conciencia de la urgencia en formación y mi "amor" por los que intentan -a veces contracorriente-"algo" para mejorar la situación pedagógica que se encuentra cada día más en peligro de descomposición.

A todos los que van a leer y por supuesto a aprovechar este texto, que no se olviden: el movimiento, tal como el eros y el logos, es vida y nos empuja siempre adelante. Espero que este Prólogo funcione como un impulso vital y lúdico hacia lo esencial.

**Gisèle BARRET**

*Doctora de Estado en Letras y Ciencias Humanas  
Profesora catedrática en la Universidad de Montreal (Canadá) y  
en la Universidad de La Sorbonne Nouvelle -Paris III-(Francia)*

(1) Barret, G. *Pedagogía de la Expresión dramática. Recherche en Expression*, Montreal, 2ª edición, 1991, página 9

León Chancerel definiendo el término "Juego Dramático" en 1936 en su obra *Jeux dramatiques dans l'Education- Introduction a un methode* dice:

"Aplicamos la palabra juego intencionadamente, ya que por un lado es la alegría acentuada del movimiento y por otro la voluntaria subordinación a las reglas del juego.

El término dramático en sustitución del teatral quiere hacer patente que no queremos actuar para el público como primer objetivo, sino para nuestro propio placer y nuestro desarrollo personal. Por tanto los juegos de expresión son juegos que hacen posible la exteriorización de sentimientos y observaciones personales a través de gestos y movimientos".

"La Pedagogía de la Expresión Dramática es una pedagogía de la acción... ella ocupa en la escuela un lugar específico reemplazando el saber y el saber hacer por el saber ser..."

**Gisèle Barret**

Reflexión. 1979. Le Grand Robert, T. 4, Pág 322

# INTRODUCCIÓN

El juego, por su carácter globalizador e integrador, es susceptible de análisis desde varias perspectivas atendiendo a diversos criterios: objetivos, habilidades que pone en marcha, lugar de realización, etc...

Desde la primera clasificación que hiciera R. Caillois sobre sus elementos constitutivos, la mayoría de los actuales autores de libros de juegos, han intentado hacer su propia clasificación para facilitar la comprensión del lector y la posterior aplicación práctica.

En nuestro caso, enmarcados en el ámbito de la Expresión Dramática, el criterio de sistematización que presentamos se sustenta en la realización ininterrumpida durante más de treinta años, de talleres de dramatización y teatro, donde la tarea básica se apoyaba en la mejora de la expresión individual dentro de un colectivo, en la constante interrelación entre los participantes y en el aprendizaje por intercambio de conocimientos.

Los juegos y sus variantes que presentamos en este libro, han sido practicados con niños y adultos, en especial maestros, aunque también hemos conseguido muy buenos resultados en la preparación de actores.

Hallándonos actualmente dedicados, a la formación del profesorado en el área de la Educación Artística, hemos recopilado nuestra experiencia con el convencimiento de que este material será muy bien recibido por los profesionales de la educación que siempre están ávidos de novedades prácticas.

Por tal razón, el libro lleva como subtítulo "más de 200 propuestas para expresarse y comunicar en la escuela", ya que imaginamos que los niños y adolescentes apreciarán estos juegos en toda su magnitud y agradecerán a sus profesores su introducción en el aula, aunque no descartamos la posibilidad de que se apliquen en otros ámbitos y con otras edades.

Finalmente, agradecer efusivamente a Artezblai, el hecho de apoyar esta edición enriquecida con nuevas y creativas actividades que amplían el repertorio de posibilidades expresivas de las fichas originales.

# ESQUEMA GENERAL

El libro está dividido en cinco grandes bloques, que contienen dieciséis categorías de Juegos, generadas por los objetivos didácticos que pretenden las propuestas agrupadas en cada una de ellas.

El **BLOQUE 1** (Juegos para Empezar Grupos) reúne los típicos juegos de iniciación que pretenden la integración grupal y la implicación en la tarea. Se incluyen los tradicionales Juegos de "Presentación" y de "Conocimiento", que se amplían con los de "Confianza" y "Contacto".

En su conjunto, este primer bloque busca eliminar la Inseguridad y el miedo iniciales que generan las dinámicas grupales, así como desarrollar la motivación de los participantes por la actividad y por la pertenencia al grupo. Todas las propuestas pretenden que los jugadores se puedan conocer de una manera rápida y eficaz sin que nadie se sienta amenazado ni cohibido.

En el **BLOQUE 2** (Juegos para Iniciar Sesiones) aparecen una serie de juegos que se pueden intercalar con los del primer bloque y que específicamente sirven como preparación para pasar a los juegos de carácter expresivo que planteamos en el bloque siguiente. Comenzamos con los llamados Juegos de "Calentamiento" que son de suma utilidad para poner al grupo en marcha, ya que al ser de carácter "físico" movilizan y predisponen a concentrarse en el aquí y ahora. Siguen los juegos de "Imitación", adecuados a grupos de principiantes para ampliar el repertorio gestual por medio de la repetición. Su carácter mimético los hace también provocadores del movimiento, por lo que también pueden usarse como juegos de "Calentamiento".

A continuación sigue el **BLOQUE 3** (Juegos para Expresar) con dos categorías que agrupan los Juegos de "Estatuas", muy usados en los inicios de la vida grupal para ayudar a los participantes a disfrutar del movimiento controlado y los Juegos "Corporales" que son propuestas de tipo sensorial y cinestésico.

Se completa esta sección con los juegos de "Pantomima" a los que también podemos llamar "Juegos con la boca cerrada" y que sin llegar a exigir la técnica del mimo, rescatan de este difícil arte sus aspectos más interesantes para representar emociones o ideas sin necesidad de recurrir al lenguaje hablado.

Finaliza con los juegos de "Objetos y Disfraz" que, inseparables de la realidad en que vivimos, constituyen una fuente de innumerables propuestas para accionar y un soporte imprescindible para la imaginación creadora.

El **BLOQUE 4** (Juegos para Dramatizar) incluye una serie de actividades que globalizan en cierta medida, todas las propuestas anteriores y resumen los objetivos de todas las categorías precedentes. Aquí se incluyen juegos de "Personajes," de "Historias," "Dramáticos" e "Integrales" donde aparece la palabra como indicadora de sentido, vertebrando una cantidad importante de iniciativas y permitiendo creativas combinaciones para inventar y representar argumentos propios.

Cierra nuestra sistematización el **BLOQUE 5** (Juegos para Terminar) que contiene los juegos de "Relajación" muy necesarios a la hora de aquietar grupos, después de una actividad intensa y como manera de volver a la calma sin perder el espíritu lúdico. Y los juegos de "Evaluación" que nos muestran la posibilidad de realizar reflexiones grupales sobre la práctica de una forma poco convencional.

## PARA RECORDAR



El juego se caracteriza por ser una actividad placentera, espontánea y voluntaria.



Jugar le permite al ser humano "hacer", lo que implica una participación activa del que juega.



A la vez que es autoexpresión de la personalidad infantil permite un descubrirse en el mundo.



Mediante el juego, los niños se autoafirman y elevan su autoestima.



El uso educativo del juego colabora en el desarrollo integral de la infancia.



El juego es una actividad creadora que se convierte en el origen de la experiencia cultural del hombre.

# EL ADULTO ANTE EL JUEGO

Para los niños jugar es un acto espontáneo, pero se puede mejorar con la intervención del adulto. Este se verá muchas veces en su doble papel de animador y de jugador, lo que le da un carácter creador a su participación. Nuestra sugerencia es que, en esa posición privilegiada, el profesor investigue a partir de su propia práctica ya que todo es un proceso y en este viaje alrededor de la comunicación es necesario que aprenda entre otras cosas a:

**DISTINGUIR** entre el caos y el cumplimiento entusiasta-desordenado de una propuesta.

**APRECIAR** la distinción entre el juego libre y el dirigido.

**VER** cómo la acción potencia o modifica las consignas.

**VALORAR** la riqueza de los actos espontáneos.

**ESTIMULAR** los intentos de cooperación.

**ENUNCIAR** las consignas con claridad.

en fin, que como observador-participante sea el catalizador del grupo para:

## EXPRESAR - COMUNICAR

La suma de todos estos verbos proporciona una vivencia particular a aquél que dirige juegos y, tal vez sea difícil reflejarla en estas páginas. Sólo al educador le cabe la responsabilidad de aprender, día a día, cómo saber-estar en clase para dar cabida al descubrimiento personal y a la capacidad de crear de sus alumnos.

El éxito pedagógico de esta empresa está asegurado, si el profesor clarifica de antemano sus intenciones ante el juego y, en consecuencia, despierta el suficiente interés en el grupo receptor. Por ello, es fundamental que evalúe diariamente su intervención en la clase, haciendo especial hincapié en

- ¿cómo participa?
- ¿cómo dirige?

- ¿cómo estimula el juego para que se crezca en su desarrollo?
- ¿disfruta con él?
- ¿está relajado?
- ¿le quedan ganas de repetir?

Esta tarea de retroalimentación es "a posteriori" de cada clase y se debe plasmar del modo más descriptivo posible en un cuaderno de notas, donde se reflejará el proceso que se está orientando.

Es importante establecer claramente los momentos que se viven en el aula para interpretar las diferentes situaciones y realizar, en consecuencia, las sucesivas adaptaciones en base a las particularidades del grupo.

No hay que olvidar que una buena recogida de datos ayudará no sólo a evaluar, sino también a programar el futuro.

# LAS FICHAS

Todo lo que presentamos en las fichas ha sido experimentado en nuestros cursos y talleres con niños, jóvenes y adultos, pero en este momento al transcribirse al papel, se ha convertido en teoría, por lo que cada enseñante debe volver a hacerlo práctico.

Además estas fichas no ofrecen todas las posibles variantes de un juego, por lo tanto cada lector deberá realizar las modificaciones que estime oportunas con relación a su realidad.

Lo ideal sería que las propuestas recopiladas en este libro, fueran punto de arranque para crear otros juegos y sirvan de estímulo para que cada uno se encuentre con "lo lúdico" a partir de su propia experiencia. Así que, tan importante es la claridad con que se intentó redactar este material, como las incidencias que ocurrirán en cada situación mediante su aplicación.

Nuestra sugerencia es que cada profesor llegue a apropiarse de él, viviéndolo y recreándolo con cambios, pruebas y adaptaciones. Y que, además, las fichas se multipliquen con otras nuevas de propia elaboración, para lo cual proponemos redactarlas en tarjetas o folios independientes archivándolas sistemáticamente, obteniendo así, un inventario personal de recursos.

(Ver en el Apéndice la ficha para Inventar juegos)

# CONTENIDO DE LAS FICHAS

Cada ficha contiene un juego. Los juegos están numerados. Al iniciarse cada bloque hay un índice parcial y al final del libro hay un índice general con todos ellos. La organización que presenta cada ficha es la siguiente:

## **NOMBRE**

Es un título sugerente que adelanta a los jugadores una primera imagen abierta y atractiva de lo que se va a jugar.

## **OBJETIVOS**

Son las capacidades que se pretenden desarrollar, aunque siempre se pueden incluir otras, modificando alguna consigna o poniendo el acento en algún aspecto no reseñado en la ficha.

## **¿CÓMO SE JUEGA?**

En este apartado se explica lo que hay que hacer de la forma más simple para que las principales acciones a seguir por el grupo se puedan visualizar fácilmente.

## **OTRAS CONSIGNAS**

Son aquellas que permiten ampliar el juego para profundizar en él o darle una mayor continuidad, reforzando un matiz o modificando levemente el cuerpo principal de la propuesta.

## **TENER EN CUENTA**

Son pequeños comentarios basados en la experiencia profesional de los autores y que señalan al profesor algunas cuestiones interesantes de observar o de prevenir. Son advertencias prácticas.

## **VARIANTES**

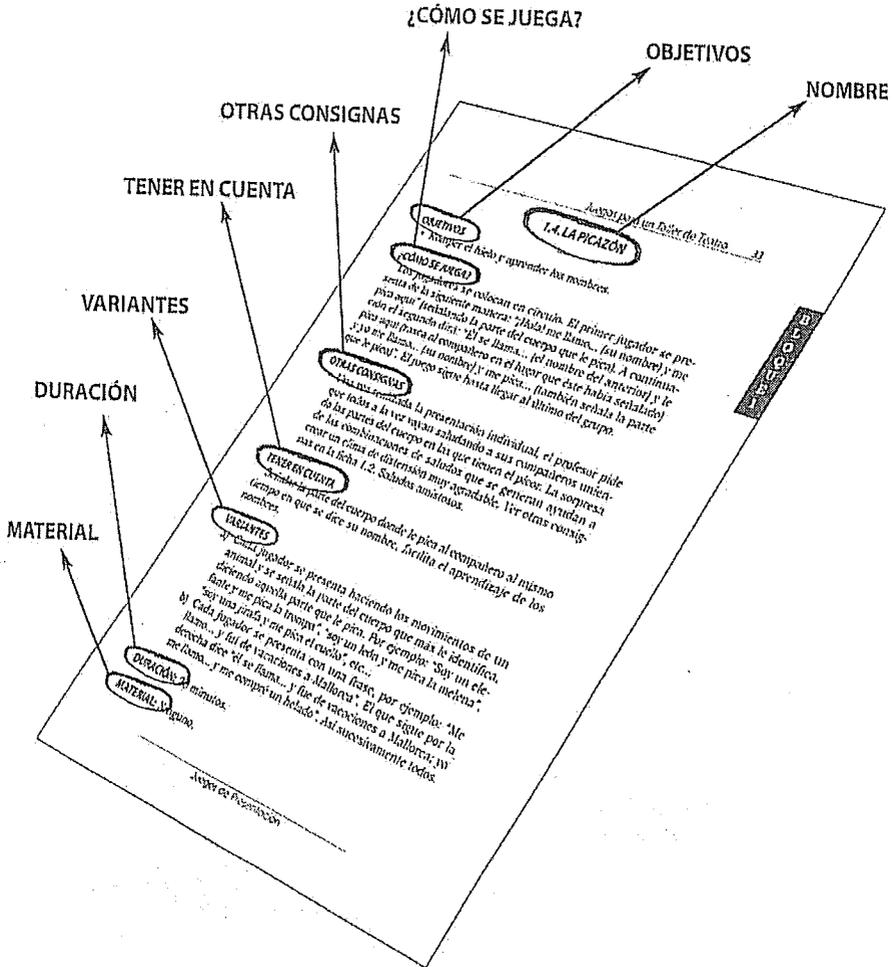
Son otras maneras de realizar el juego, en las que se cambia el procedimiento, se incorporan objetos o se modifica algún elemento como la ubicación espacial o la forma grupal de asociarse.

## **DURACIÓN**

Es el tiempo orientativo en que se puede desarrollar el juego, teniendo en cuenta que cada grupo puede alargarlo o acortarlo, según sus intereses y necesidades.

# MATERIALES

Los soportes para realizar el juego (objetos, elementos, accesorios y música).



# ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Para la aplicación de la mayoría de los juegos que se explican en este libro, lo ideal es usar un gimnasio, patio o un aula grande donde las mesas y sillas se puedan arrinconar. Si se utiliza una sala específica debe estar bien iluminada, pero con posibilidades de oscurecerla totalmente y el suelo lo más cálido posible.

- La mayoría de los juegos no requieren materiales específicos, de modo que cuando se recomienda algún soporte éste no es de uso obligatorio, pudiendo ser sustituido por otros elementos similares. Lo ideal es disponer de material de deshecho, ropa vieja y telas en un arcón o baúl de mimbre, así como de un equipo de música.

- El juego debe tener un espacio y un tiempo en el aula, diferenciándose de los simples ejercicios instrumentales y del trabajo propiamente dicho. El profesor es quien debe propiciar una verdadera actitud y actividad lúdica.

- Como se observa en una primera lectura de las fichas, los juegos están planteados para que juegue todo el grupo, sin eliminaciones, ni equipos que compitan. En ese sentido estamos muy cerca de la filosofía de los llamados "juegos cooperativos".

- Sin embargo, no se puede obligar a nadie a expresar, a riesgo de que se pierda el sentido del juego, por lo tanto el profesor se debe preocupar por estimular más que por imponer.

- Las propuestas de este libro están dirigidas al colectivo y cuando en algún caso, como por ej. Ficha "11.8. El Experto", en el que los protagonistas son dos participantes, siempre habrá una tarea para los que momentáneamente participen como espectadores.

- Las fichas explican cómo se juega de la manera más neutra posible, por lo tanto es conveniente que cada educador encuentre su propio estilo personal para enunciar las consignas, tratando siempre de ser claro y preciso.

- Las consignas no son estrictas, son un marco para la expresión-comunicación, por lo que será conveniente esperar respuestas divergentes de los jugadores. Partamos de cierta flexibilidad en el desarrollo de las propuestas y evitaremos el sentimiento de frustración si las cosas no salen como se las ha imaginado. Esto signi-

fica que es beneficioso aceptar las iniciativas de los participantes que casi siempre enriquecen el juego inicial.

• Los juegos no van dirigidos a una edad concreta. La única salvedad que hacemos, basándonos en nuestro "Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas", es que con niños menores de 9 años los juegos para dramatizar deben ser de actuación colectiva sin espectador. Los juegos con público se aplican con niños mayores de 9 años <sup>1</sup>.

(1) "Didáctica de la Dramatización" J. Eines y A. Mantovanl. Edit. Gedisa, Barcelona 2008.

# PLANIFICACIÓN DE SESIONES

## ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- Es importante que el profesor destine tiempo a planificar las sesiones, teniendo en cuenta los contenidos a desarrollar, los materiales a utilizar y los objetivos parciales y totales de la sesión, aunque luego tenga que cambiar de juegos o de orden preestablecido por necesidades circunstanciales o de grupo.
- La duración establecida en la ficha es una medida teórica para ayudar a una temporalización de las actividades, pero cada profesor adaptará el tiempo a su propia práctica.
- El tiempo ideal para el desarrollo de las sesiones es el tiempo máximo que aparece en algunas fichas y que es de hora y media, cuando se necesita más tiempo proponemos dos o más sesiones.
- Si no se dispone de tiempo para introducir los "Juegos de Expresión Dramática" en el aula, porque las otras materias lo impiden o por cualquier otra causa, diez minutos pueden ser suficientes para que los niños exterioricen sus sentimientos a través del movimiento.
- Los juegos pueden jugarse aisladamente uno de otros, pero es más interesante encadenarlos para que unos nos sirvan de preparación a los siguientes. Es interesante preparar una secuencia y, en la medida de lo posible, engazarlos tratando de que no haya cortes ni demasiado tiempo de espera entre una y otra actividad.
- Para iniciar grupos habría que dedicar las primeras sesiones a juegos de presentación y conocimiento, introduciendo paulatinamente los juegos de confianza y los de contacto.
- No obstante, con grupos cuyos integrantes ya se conocen, algunos de esos juegos se pueden aplicar como refuerzo del conocimiento adquirido, profundizando en la confianza grupal.
- Respecto a los juegos de calentamiento existe un bloque específico para este apartado, pero debemos aclarar que según el tipo de sesión que se planifique, es posible utilizar un juego de estatuas o un juego corporal con los mismos fines.

• En realidad es importante visualizar que los juegos de cada bloque predisponen a los del bloque siguiente con la intención de generar una progresión fluida y así llegar a momentos expresivos cada vez más complejos. No hay que olvidar que la finalidad última es llegar a la dramatización como culminación de un proceso en el que interesa que los jugadores se expresen a través de su identificación con un rol o un personaje.

• Los "juegos integrales" (14.1 al 14.10) son también juegos dramáticos y se diferencian de los "juegos dramáticos" (13.1 y al 13.10) en que tienen un grado mayor de complejidad.

• De todo lo anterior se deduce que no existen "recetas" para programar sesiones de juegos de expresión dramática, ya que cada grupo posee sus propias características y dinámica.

• Corresponde, pues, al profesor diseñar las sesiones para "su grupo", utilizando la guía de este libro con el apoyo de otras publicaciones que reseñamos en la bibliografía.

#### BIBLIOGRAFÍA DE AMPLIACIÓN

- "Fichas Pedagógicas de Expresión Dramática". Gisele Barret. Recherche en Expression. Montreal 1990.
- "La Alternativa del juego I". Paco Gascón y Carlos Beristain. Los libros de la Catarata. Madrid 1995.
- "La Alternativa del juego II". Sem. de Educación para la Paz. Los libros de la Catarata. Madrid 1995.
- "Juegos de expresión y cooperación". VV.AA. Editorial Inde. Barcelona 2004.
- "Prácticas de Dramatización". Tomás Motos y Francisco Tejedo. Editorial Ñaque. 2006.
- El baúl mágico (imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años) de Moisés Mato. Editorial Ñaque. 2006.
- El actor creativo, la actriz creativa. Jesús Jara y Alfredo Mantovani. Artezblai. Bilbao 2008.

# EVALUACIÓN

¿Evaluar también puede ser un juego? Nuestra intención es que se tome la retroacción de la manera más natural posible por lo que hemos incluido diez fichas que ofrecen distintas posibilidades para realizarla: ver juegos de evaluación de la ficha 15.1 a la 15.10.

La evaluación puede hacerse por escrito u oralmente y siempre al terminar la actividad del día. Lo ideal es con el grupo sentado en círculo, viéndose todos las caras, hablando de uno en uno y sin discutir lo que ha dicho el compañero anterior. Es un momento que fomenta la intimidad grupal, la conciencia colectiva y, especialmente, que cada participante se sienta como miembro activo de algo que les importa a todos.

La evaluación es un medio que garantiza la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y en el que debemos tener en cuenta aspectos fundamentales como:

- Los objetivos logrados.
- Los factores que limitan o impiden el buen desarrollo del aprendizaje.
- La corrección, orientación y modificación de la planificación y puesta en práctica.
- Y la aportación de datos para saber los intereses y aptitudes específicas del alumno.

Evaluamos en todo momento y para ello usamos los siguientes procedimientos:

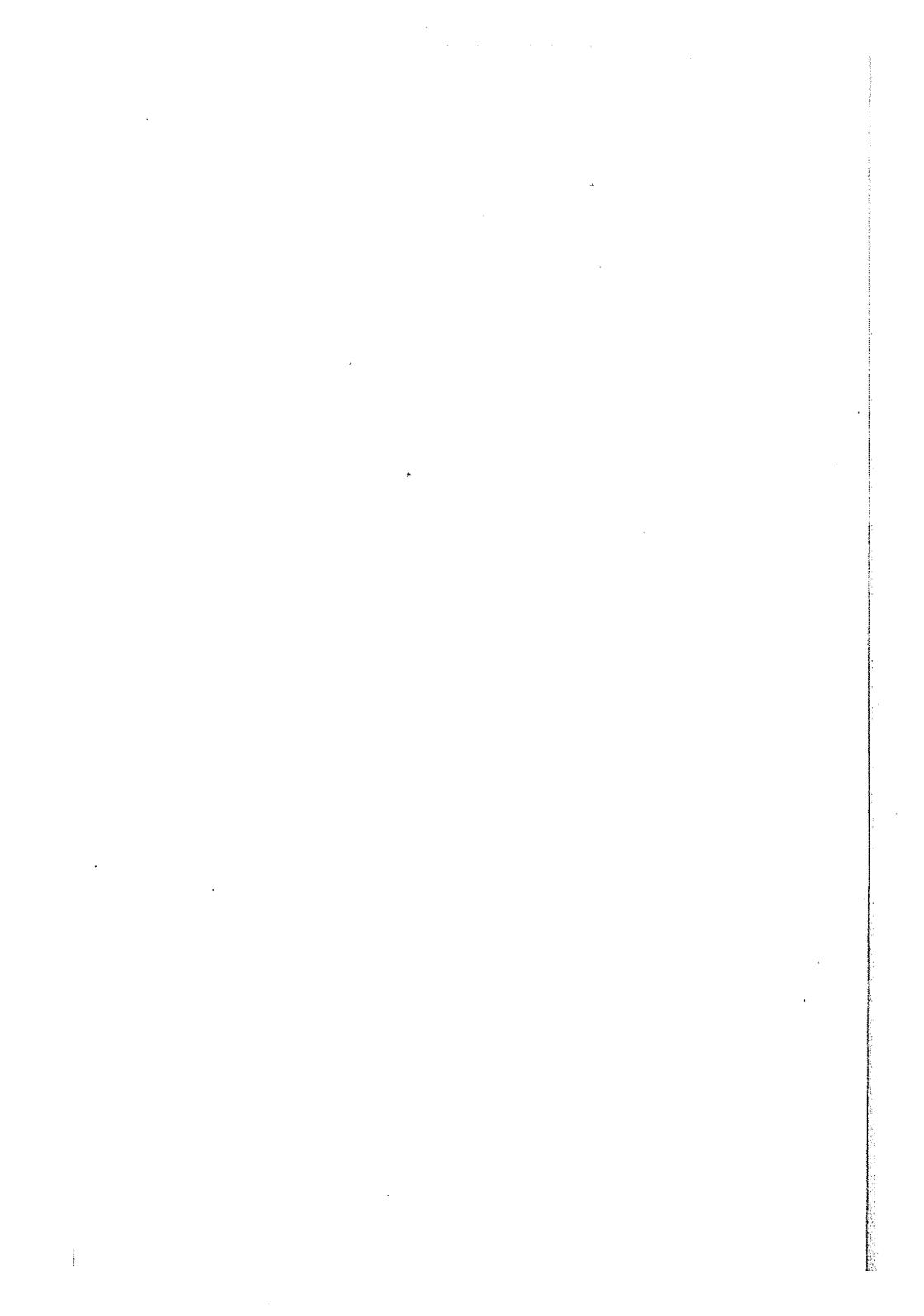
- Observación directa y sistemática del grupo y del alumno.
- Análisis de las actividades realizadas.
- Rondas de evaluación (charlas reflexivas, interrogatorios, comentarios, descripciones, etc...).

El grupo puede evaluar:

- Al comenzar la sesión (excepcionalmente para evaluar la sesión anterior).
- Durante el desarrollo de la sesión.
- Al finalizar la sesión.
- Al finalizar un trimestre o curso completo.

Evaluamos en los alumnos los aspectos siguientes:

- a) En el juego realizado: la capacidad de integración, de juego, de concentración y de organización.
- b) En la relación con el profesor y sus compañeros:
  - Buena comunicación con ambos.
  - Cooperación y respeto por el grupo y el trabajo desarrollado.
  - Aceptación de propuestas del profesor y compañeros.
  - Capacidad de integración.
- c) En el proceso de aprendizaje:
  - Conciencia de límites y posibilidades.
  - Capacidad de autocrítica.
  - Capacidad para generar cambios de conducta.
  - Aceptar críticas.
  - Interés por modificar y solucionar dificultades
  - Evolución del aprendizaje.



# BLOQUE 1

## JUEGOS PARA EMPEZAR GRUPOS



### 1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Fichas 1.1 a 1.10

### 2. JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Fichas 2.1 a 2.10

### 3. JUEGOS DE CONFIANZA

Fichas 3.1 a 3.10

### 4. JUEGOS DE CONTACTO

Fichas 4.1 a 4.10

## 1.1. ADIVINA MI NOMBRE

### OBJETIVOS

- Interés por conocer a todos los miembros del grupo y comunicarse con ellos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores escriben la inicial de su nombre con letra bien visible en medio folio y se lo prenden en la ropa. Luego se desplazan por el espacio de forma totalmente libre. Cada uno debe adivinar el nombre de los demás participantes haciendo todas las tentativas que sean necesarias. Los jugadores dirán "sí" con un movimiento de cabeza cuando se ha acertado.

### TENER EN CUENTA

Es un juego de adivinanzas con el nombre propio e implica a todos, incluyendo al profesor que participará activamente. Induce a la comunicación basándose en la curiosidad innata por saber con quién se va a compartir y es especialmente apto para aquellos grupos cuyos miembros no se conocen antes de la primera clase. La variante b requiere cierto grado de desinhibición, por lo que sugerimos realizarla en una segunda o tercera clase, cuando los participantes tengan más confianza entre ellos.

### VARIANTES

- a) Sólo se dispone de tres posibilidades para adivinar el nombre del compañero, luego, hay que intentarlo con otro. Además, se pueden dar pistas que ayuden a descubrir como se llama cada uno.
- b) Unirse por familias de nombres inventando un pareado con música de rap y una pequeña coreografía que les permita presentarse conjuntamente. El criterio de agrupamiento puede ser: aquellos nombres que son iguales; los que empiecen por la misma letra; los que estén entre la A y la F, entre la F y la M, entre la M y la O y entre la O y la Z.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Folios o trozos de cartulina tamaño folio, rotuladores e imperdibles para sujetar a la ropa el folio con el nombre. Los folios e imperdibles pueden ser sustituidos por etiquetas adhesivas grandes.

## 1.2. SALUDOS AMISTOSOS

### OBJETIVOS

- Romper el hielo e iniciar dinámicas de expresión y creatividad.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los participantes se desplazan por la sala. A una orden del profesor, se dicen el nombre con cada jugador que se cruzan y se saludan. Siguen caminando y se repite la situación.

Es muy divertido si el desplazamiento se hace al ritmo de una música, parándola el profesor por momentos, cuando esto ocurra, cada participante tiene que detenerse y saludar a alguien.

### OTRAS CONSIGNAS

- Saludarse sólo con gestos. Se abrazan, se tocan, se palmean y sólo pueden hacer sonidos, gritos, exclamaciones pero no se puede usar la palabra.
- Dándose la mano y uniendo otra parte del cuerpo como, por ejemplo, la nariz, los pies, las caderas.
- Saludarse sin darse la mano, cada uno elige una parte del cuerpo como, por ejemplo: rodillas, hombros, codos. Los jugadores se frotarán esas partes al tiempo que se cuentan la última película que han visto.
- Saludando con distintas circunstancias: como si se padeciera un dolor de muelas, un ataque de risa o algo similar.
- Utilizando la palabra se saludan con frases determinadas de antemano por el guía: ¡buenos días! ¿cómo está usted?; ¡holá! ¿quieres jugar conmigo?; ¡ha sido un placer haberte conocido!. Estas frases se dirán: con alegría, tristeza, enfadados, afectuosos, robotizados, con entusiasmo.

### VARIANTES

- a) Los participantes al encontrarse con otro compañero deben imaginar que hace tiempo que no se ven y se cuentan hechos de ficción (ganar la lotería, un viaje a África).
- b) En cada nuevo encuentro se aumenta el tiempo en que no se vio al amigo a 6 meses, 2 años y 5 años.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Optativamente, equipo de música en el juego inicial.

### 1.3. NOMBRES ENCADENADOS

#### OBJETIVOS

- Aprender el nombre de los componentes del grupo.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se sientan en círculo. Comienza uno diciendo a los demás: "Hoy has conocido a... (dice su nombre)" y agrega un símbolo (por ej.: paloma). El que está su izquierda se levanta y repite la misma frase, añadiendo luego su nombre y un símbolo. Así, sucesivamente, cada uno agrega su nombre a los anteriormente presentados hasta completar la larga cadena de presentaciones.

#### OTRAS CONSIGNAS

- Repetir los nombres empezando por el último.
- Todos los jugadores cambian de sitio y un voluntario dice todos los nombres.

#### TENER EN CUENTA

Es fácil memorizar, sobre todo si en cada repetición se está atento y se asocia el nombre y su símbolo con el rostro de la persona, no obstante se debe calmar la ansiedad de los últimos del círculo que piensan que no podrán recordar nada cuando les llegue el turno. En caso de dudas o indecisión, se puede hacer una vuelta a coro para refrescar los nombres olvidados.

#### VARIANTES

- a) Cada jugador presenta al resto del grupo sólo a los compañeros que tiene a derecha e izquierda. Todos son presentados siguiendo una misma dirección.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 1.4. LA PICAZÓN

### OBJETIVOS

- Romper el hielo y aprender los nombres.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se colocan en círculo. El primer jugador se presenta de la siguiente manera: "¡Hola! me llamo... (su nombre) y me pica aquí" (señalando la parte del cuerpo que le pica). A continuación el segundo dirá: "Él se llama... (el nombre del anterior) y le pica aquí (rasca al compañero en el lugar que éste había señalado) y yo me llamo... (su nombre) y me pica... (también señala la parte que le pica)". El juego sigue hasta llegar al último del grupo.

### OTRAS CONSIGNAS

- Una vez realizada la presentación individual, el profesor pide que todos a la vez vayan saludando a sus compañeros uniendo las partes del cuerpo en las que tienen el picor. La sorpresa de las combinaciones de saludos que se generan ayudan a crear un clima de distensión muy agradable. Ver otras consignas en la ficha "1.2. Saludos amistosos".

### TENER EN CUENTA

Señalar la parte del cuerpo donde le pica al compañero al mismo tiempo en que se dice su nombre, facilita el aprendizaje de los nombres.

### VARIANTES

- Cada jugador se presenta haciendo los movimientos de un animal y se señala la parte del cuerpo que más le identifica, diciendo aquella parte que le pica. Por ejemplo: "Soy un elefante y me pica la trompa", "soy un león y me pica la melena", "soy una jirafa y me pica el cuello", etc...
- Cada jugador se presenta con una frase, por ejemplo: "Me llamo... y fui de vacaciones a Mallorca". El que sigue por la derecha dice "él se llama... y fue de vacaciones a Mallorca; yo me llamo... y me compré un helado". Así sucesivamente todos.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 1.5. NOMBRES CON BALÓN

### OBJETIVOS

- Aprender y recordar los nombres de forma dinámica.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores están sentados en el suelo formando un círculo. Por orden cada uno dice su nombre. (Antes pueden haber aprendido algunos nombres a través de otro juego de presentación como "1.3 Nombres encadenados" o "1.4 La Picazón"). A continuación se lanza un balón de jugador a jugador, a ras del suelo, al tiempo que se dice el nombre propio.

### OTRAS CONSIGNAS

- Al tirar la pelota, se dice el nombre de aquél a quien se le envía.

### TENER EN CUENTA

Conviene comenzar los lanzamientos de forma lenta y cuando se tengan aprendidos los nombres, acelerar los envíos. Es mejor hacerlo por el suelo porque si se enviara el balón por lo alto, las imprecisiones para cogerlo y las sucesivas caídas del mismo, distraerían del objetivo propuesto.

### VARIANTES

- a) Se forman filas de 7 u 8 jugadores, con las piernas abiertas y separados por una distancia de un metro. El primero posee la pelota y la entrega al siguiente por debajo de las piernas diciéndole su nombre. Así hasta llegar al final. El último se coloca en la cabeza de la fila y se repite el procedimiento. La pelota puede pasarse por encima de la cabeza o por la derecha o izquierda del cuerpo.
- b) Un lanzamiento, una palabra y un cuento entre todos. Se forman subgrupos de 5 jugadores que se colocan en círculo y cada vez que se lanza la pelota al compañero, se dice una palabra. Se trata de contar una historia donde las frases son formadas por una palabra de cada participante.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Balón, pelota de tenis, naranja o cualquier cosa que ruede.

## 1.6. NOMBRES CON BALÓN IMAGINARIO

### OBJETIVOS

- Aprender y recordar los nombres de forma dinámica.
- Expresar con el gesto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se colocan de pie formando un círculo, mientras el profesor se sitúa en el centro y comienza a enviar un balón imaginario por lo alto al tiempo que dice el nombre de la persona a quien se lo envía. Al principio lo hace por orden, luego cambiando la dirección o saltándose jugadores con el fin de cogerlos desprevenidos. Éstos deben devolver el balón al profesor, diciendo el nombre de éste.

### OTRAS CONSIGNAS

- La persona que está en el centro hace cinco envíos y el que es nombrado en quinto lugar, pasa al centro repitiendo la acción otras cinco veces y así sucesivamente.
- Se elimina la persona ubicada en el centro y los jugadores se envían la pelota imaginaria diciendo siempre el nombre de quien la va a recibir.
- Los jugadores, botando la pelota en el suelo, salen de su lugar y dirigiéndose al de otro compañero, le entregan la pelota imaginaria al tiempo que dicen su nombre. Al pasar por el centro del círculo, cada uno, como si fuera un jugador de la NBA, puede improvisar los movimientos y gestos que se le ocurran.
- A una orden del profesor, el balón se hace muy pesado, muy liviano, aumenta o disminuye de tamaño.

### VARIANTES

- a) Nadie quiere recibir la pelota, por tanto el círculo se rompe al intentar esquivar al poseedor del balón imaginario. Todos corren por la sala hasta que alguien es tocado. El juego se ha transformado en una especie de "pilla-pilla" con pelota imaginaria.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 1.7. NARANJA - LIMÓN

### OBJETIVOS

- Conocer los nombres de los integrantes del grupo.
- Responder con rapidez.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se sientan todos en círculo, bien en sillas o en el suelo. El profesor se coloca de pie en el centro. Explica que el compañero que está sentado a la izquierda es "limón" y el de la derecha es "naranja". A continuación cada cual pregunta los nombres a los compañeros entre los que se encuentra sentado. Para comenzar, el profesor señala a un jugador diciéndole por ejemplo "naranja", éste debe decirle el nombre del compañero sentado a su derecha y viceversa si le dice "limón". Si se equivoca o tarda más de tres segundos en responder, el jugador pasa al centro sustituyendo al profesor, siendo él ahora el encargado de llevar el juego hasta que otro jugador se equivoque o no conteste en el tiempo establecido.

### OTRAS CONSIGNAS

- "La cesta está revuelta": cuando ya no se producen equivocaciones en los nombres (naranja-limón), el que está en el centro dice "la cesta de frutas está revuelta" de modo que todos los jugadores se deben levantar e intercambiar sus asientos.
- Los jugadores cambian de asiento con alguna característica en el movimiento, por ej.: a la pata coja, a cuatro patas como un gato, en cucullas...
- Cada jugador debe responder el nombre de la "naranja" y el "limón" sin hacer ningún gesto, sin moverse, ni señalar con la mano a derecha o izquierda.

### TENER EN CUENTA

El jugador colocado en el centro debe preguntar con cierta rapidez, para intentar confundir o tomar por sorpresa al que responde. Las consignas de ampliación irán complicando el juego a medida que los participantes tengan memorizados los nombres de sus compañeros.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 1.8. NOMBRES CON RITMO

### OBJETIVOS

- Jugar con los nombres.
- Experimentar con una frecuencia rítmica.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los jugadores se sientan en círculo, incluido el profesor que enseña y ensaya con el grupo los siguientes pasos a seguir:

- 1º Dos palmadas en los muslos.
- 2º Un chasquido de los dedos de la mano derecha al tiempo que dice su nombre.
- 3º Un chasquido de los dedos de la mano izquierda, al tiempo que dice el nombre del jugador a quien pasa el turno para que repita los tres pasos. Éste a su vez se lo pasará a otro compañero y así sucesivamente.

Todo el tiempo, el grupo está realizando la frecuencia rítmica, o sea que los jugadores se darán las palmadas en los muslos y chasquearán los dedos y, cuando sean nombrados, cada uno dirá su nombre y el de otro compañero y así, sucesivamente, hasta que todos hayan participado.

### TENER EN CUENTA

Al comienzo las equivocaciones son frecuentes, (distracciones, pérdida del ritmo, olvidos de nombres) por lo que se debe intentar mantener el ritmo y no cortarlo con el fin de que no se pierda la dinámica. Es evidente que habrá que empezar muy lentamente para luego aumentar la velocidad. Se recomienda las veces que sea necesario hasta que el grupo consiga mantener la tensión, sin equivocados, durante dos o tres minutos.

### VARIANTES

- a) Para facilitar el juego, todos los jugadores se numeran a partir del 1 y en lugar de decir el nombre se dice 1 a 7; 7 a 3; 3 a 5; 5 a 10...; o sea, repiten el número propio en el primer chasquido de dedos y, en el otro chasquido, el otro número.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 1.9. TE QUIERO MUCHO

### OBJETIVOS

- Divertirse con los nombres.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los jugadores se sientan en círculo. El profesor se ubica en el centro y explica que se dirigirá hacia alguien por ejemplo Natalia y tomándole de la mano le dirá: "Te quiero mucho". Ésta le contestará "Yo también te quiero mucho, pero quiero más a Juan". (Alguien que esté enfrente). En ese mismo instante los dos jugadores sentados al lado de Natalia, deberán cambiar de sitio con las dos personas sentadas a izquierda y derecha de Juan. Mientras tanto el profesor se sentará rápidamente en uno de los lugares que ha quedado vacío al lado de Natalia, con lo cual alguien de los cuatro incorporados se quedará sin sitio. Quien se haya quedado en el centro, debe reiniciar el procedimiento, dirigiéndose hacia otro jugador/a para decirle solemnemente "Te quiero mucho" (entre las risas de los demás).

### OTRAS CONSIGNAS

- La Declaración de amor: el juego continúa igual, pero se sugiere que los dos enamorados improvisen un pequeño diálogo, con el fin de generar mayor diversión y suspense. Por ejemplo: **1)** ¡Hola! ¿cómo estás? **2)** Muy bien. **1)** He venido a decirte algo muy importante. **2)** Pues larga el rollo. **1)** Tengo que decirte que te quiero mucho **2)** ¡OH! Voy a desmayarme. Amado mío te diré que yo también te quiero pero... **1)** No, no me lo digas... **2)** Sí te lo diré: quiero más a... (Noelia).

### TENER EN CUENTA

Una de las principales confusiones iniciales es que algunas veces el requerido o el nombrado se levantan para cambiar de asiento, cuando ellos deben permanecer quietos. En ese caso, si pierden su lugar, quedarán en el centro para iniciar la próxima declaración. El juego genera una sana diversión y mucha concentración porque nadie quiere quedarse sin lugar y a veces se generan pequeños tumultos por la posesión del espacio vacío.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 1.10. ESTE/A SOY YO

### OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad haciendo una presentación completa y divergente de sí mismo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El profesor extiende papel continuo blanco en el suelo. El grupo se divide en parejas: A y B.

A se tumba sobre el papel y con un rotulador grueso, B, dibuja su contorno. Después se invierten los roles. Cada jugador recorta, con unas tijeras, su silueta y va personalizando su interior utilizando todo tipo de procedimientos y técnicas plásticas. (Dibuja el corazón y escribe un poema dentro de él; pega símbolos que lo caractericen; resalta las partes de su cuerpo que más le gusten, etc...) Se trata de que cada uno se dibuje con su auto-imagen, sus deseos, sus sueños y todo aquello que lo identifique.

### OTRAS CONSIGNAS

- Cuando se hayan completado las siluetas, se cuelgan de las paredes de la sala. Todos irán observando las figuras de sus compañeros y pueden escribir algún comentario positivo sobre ellas o pegar cartas de amistad, de amor o de admiración.
- En una segunda visita a las siluetas pueden leer, comentar, preguntar y hacer todo tipo de observaciones de carácter personal.

### TENER EN CUENTA

Esta propuesta puede jugarse de forma abierta, durante las sesiones que sea necesario, de modo que se pueden tener expuestas las siluetas en el aula durante unos días para que, poco a poco, los jugadores vayan completando su propia figura y la de los demás.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Papel continuo de color blanco, folios de colores, rotuladores gruesos de colores, ceras blandas, tijeras, cinta adhesiva y pegamento en barra.

## 2.1. BUSCANDO COINCIDENCIAS

### OBJETIVOS

- Romper el hielo.
- Encontrar afinidades.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se les reparte a los jugadores un bolígrafo y una "guía de coincidencias" que deben encontrar en sus compañeros. En un folio fotocopiado se pondrán las siguientes órdenes.

Busca a alguien que tenga:

- tu misma inicial en el nombre o en el apellido
- tu mismo signo del zodiaco
- tu mismo número de hermanos
- que colecciona sellos
- que le guste el mismo tipo de música que a ti
- que se duche las mismas veces que tú a la semana
- que cumpla los años en el mismo mes
- que le guste el mismo programa de TV
- que tenga los ojos del mismo color

Todos a la vez tienen que completar esta guía en el menor tiempo posible, sin repetir el mismo nombre. Para ello deben preguntar y anotar los nombres de aquellos con los que existe alguna de las coincidencias apuntadas. Cada profesor con su grupo puede ampliar la "guía" que reseñamos más arriba a título de ejemplo.

### VARIANTES

- a) Buscar coincidencias a nivel físico como, por ejemplo, la misma estatura, el mismo largo de brazos, el mismo tamaño de pie, etc...

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** La encuesta fotocopiada y bolígrafos.

## 2.2. EL CARNET DE IDENTIDAD

### OBJETIVOS

- Romper el hielo.
- Reconocer cualidades, gustos y hábitos propios.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se da a cada jugador una tarjeta en la que debe escribir los siguientes datos personales: nombre de pila, nombre familiar (diminutivo, apodo, etc...), edad, peso, altura, color de ojos y cabellos, grupo sanguíneo y RH, cualidades, gustos, hábitos, signo del zodiaco y un sueño por realizar. Una vez que han completado la tarjeta, forman grupos de cuatro en donde los jugadores intercambian sus datos con los compañeros.

### VARIANTES

- a) Escribir todos los datos personales del DNI en clave de humor, para hacer una autobiografía imaginaria. Se trata de pensar en un nuevo nombre, en un lugar de nacimiento diferente y otras características que normalmente no aparecen en el documento de identidad real.
- b) Si el grupo se conoce, el profesor introduce todas las tarjetas en un caja. Las remueve y elige una al azar. La lee al grupo y éste tiene que adivinar de quién se trata.
- c) Cada persona trae una foto, que el profesor ampliará en la fotocopidora, y la transformará en un personaje agregándole una nariz gigante o un gorro, pintándole los ojos o una barba. También puede colorearla o pegarle encima materiales diversos como botones o purpurina. Arriba o abajo del folio escribirá el nombre del personaje inventado.
- d) Cada jugador hace un autorretrato tomando como modelo su propia fotografía, hace el DNI y lo muestra a los compañeros explicando quien es.
- e) El profesor aportará rostros hechos por pintores, por ej.: "Mujer llorando" de Picasso o los retratos de Modigliani y los participantes imaginarán quienes son y cuáles son las causas de su gesto o postura. Se puede continuar en la ficha "11.6. Inventemos personajes".

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Bolígrafos y tarjetas de cartulina.

## 2.3. CUALIDADES PERSONALES

### OBJETIVOS

- Darse a conocer y establecer un contacto más personal con el grupo.
- Desarrollar el ingenio.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores escriben su nombre y las iniciales de sus dos apellidos, con letra bien visible en un folio. Sentados en círculo, se colocan el folio sobre el pecho a modo de tarjeta de presentación. El profesor comienza presentado al primer jugador por su nombre y dos cualidades que le sugieran las iniciales, por ejemplo: Sofía (A)mable y (V)aliente. Ésta se coloca de pie y a su vez presenta a otro compañero, así sucesivamente hasta que el último presenta al profesor.

### OTRAS CONSIGNAS

- Todo el grupo aplaude y vitorea a cada uno de los presentados, con la finalidad de afirmar la autoestima de cada jugador.

### TENER EN CUENTA:

Hay que procurar que todos los adjetivos calificativos sean positivos.

### VARIANTES

- a) El profesor invita a los jugadores a pensar en un adjetivo que los defina y que comience con la misma letra que su nombre. Por ej. Salvador sereno, Inés inteligente, Hugo hospitalario. Si no se encuentra ese adjetivo se puede pensar en otro que comience por cualquier letra. En subgrupos de 5 o a todo el grupo se explica el porqué de ese adjetivo.
- b) Colocados en parejas, cada uno le explica a su compañero si está de acuerdo o no con sus nuevos apellidos.
- c) Cada jugador se coloca el folio con los nuevos apellidos en su pecho y le va explicando a los compañeros que se encuentre a su paso el porqué de sus nuevos apellidos relatando anécdotas reales o de ficción.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Folios y rotuladores.

## 2.4. PRESENTACIÓN CON RIMA

### OBJETIVOS

- Afianzar el conocimiento de los nombres de forma divertida.
- Desarrollar la creatividad.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador se inventa un pareado consonante o asonante que incluya su nombre y lo escribe en un folio. Colocado todo el grupo en círculo, comienzan las presentaciones en las que cada uno recita su pareado. Por ejemplo: "Esta es la historia de Juan Ignacio que empieza deprisa y acaba despacio"; "Yo soy Luisita y me gustan las natillitas"; "Mi nombre es Marina y soy un hada madrina".

### OTRAS CONSIGNAS

- Escrito el pareado en una tarjeta y pegada en el pecho, todos caminan por la sala y van leyendo las rimas de sus compañeros.
- Colocados en parejas, se explican mutuamente los motivos por los cuales escribieron esos versos.

### VARIANTES

- a) A partir del pareado, cada participante puede escribir un pequeño cuento en una cuartilla. Una vez que se hayan escrito todos los cuentos, los jugadores se sientan en círculo y el profesor coloca en el centro todas las cuartillas boca abajo. Acto seguido cada jugador elige una de ellas y lee al resto del grupo la narración que contiene.

**DURACIÓN:** 15 minutos, incluyendo la variante 45 minutos.

**MATERIAL:** Cuartillas y bolígrafos.

B  
L  
O  
C  
U  
E  
L  
O

## 2.5. EL ACRÓSTICO

### OBJETIVOS

- Darse a conocer.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador construye un acróstico con su nombre, para ello lo escribe en forma vertical y luego completa horizontalmente cada letra con una palabra que refleje una cualidad positiva de su personalidad.

Ejemplo:

G	uapísima
L	írica
O	hl
R	iquísima
I	nteligentísima
A	stuta

### TENER EN CUENTA

El acróstico es una excusa o apoyo para elegir las cualidades personales, de modo que luego se procede como en los otros juegos de presentación en los que, en pareja, en subgrupos o ante el gran grupo, cada uno expresa su creación o la amplía con datos nuevos.

### VARIANTES

- Como en el juego de las cualidades personales (ficha 2.3.), cada uno escribe su nombre y dos apellidos y los tres calificativos positivos que tengan sus mismas iniciales. Luego, explica al grupo el por qué de la elección de esos tres adjetivos.

Ejemplo:	Gloria	López	Noguero
	Guapa	Lista	Natural

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Folios y bolígrafos.

## 2.6. PERIODISTAS

### OBJETIVOS

- Conocerse y establecer relaciones interpersonales.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo se sienta en un círculo formado por parejas enfrentadas. En dos minutos A (periodista) interroga a B (encuestado) sobre diferentes aspectos de su vida, luego se intercambian los roles y B hace de periodista. A continuación, cada uno presenta a su compañero al grupo con todos aquellos datos que recuerde.

### OTRAS CONSIGNAS

- Todos, en una hoja en blanco responden a la pregunta ¿Quién soy yo?. Se escribirán cualidades, habilidades positivas, metas y deseos.

### VARIANTES

- Cada pareja lleva un objeto en la mano que simula ser un micrófono y el reportaje se transmite por TV.
- Las parejas están de pie y transcurrido el primer reportaje, van presentando su compañero a otras parejas. (Esta situación genera mayor improvisación que la variante anterior).
- "Diálogos encadenados": colocados todos en círculo, cada jugador hace de periodista y entrevistado a la vez, teniendo al primero a su derecha y al segundo a su izquierda, de manera que juega ambos roles alternadamente. Luego cada uno presenta a su entrevistado al grupo.
- Todo el grupo camina por la sala, y los jugadores se tienen que comunicar entre sí, pero nunca directamente. Se trata de enviar mensajes de texto y/o acciones a un compañero por medio de otro jugador. Por ejemplo: se puede enviar un abrazo, un apretón de manos, un beso, cosquillas en alguna parte del cuerpo.
- Entrevista a personas de fuera de la clase. Se elige el tema, las preguntas, las personas, la forma de grabar o anotar las respuestas. Se puede hacer en equipo.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Un objeto transformado en micrófono en la variante a).

## 2.7. PUBLICISTAS

### OBJETIVOS

- Conocerse a sí mismo.
- Aumentar la autoestima.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador escribe en un folio un aviso publicitario sobre sí mismo para ofrecerse como amigo a través de un periódico incluyendo una ilustración. Posteriormente dos jugadores se intercambian los anuncios y se pueden entrevistar como en el juego de "Periodistas" (ficha 2.6.) con la finalidad de que cada uno amplíe datos y cualidades escritas sobre su persona. El aviso debe contener un texto explicativo de las excelencias del producto y una frase ingeniosa, a modo de eslogan, que fije las características que se quieren resaltar. Por ej.: "Salvador el único que es único" o "Juana, una amiga con energía y mucha marcha".

### OTRAS CONSIGNAS

- De uno en uno, los jugadores leen al grupo la oferta de su pareja.

### VARIANTES

- a) Cuando se han escrito los anuncios, se colocan en una caja y se van sacando uno a uno para leerlos en voz alta. El grupo debe adivinar a quién pertenecen.
- b) Si los anuncios van acompañados de una ilustración, a posteriori se puede organizar una exposición en las paredes del aula.
- c) En lugar de un anuncio, cada jugador redacta su propio epítafio o una noticia en la que es protagonista. Posteriormente se leen en voz alta.

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIALES:** Folios y bolígrafos.

## 2.8. ¿QUÉ ES LO QUETE GUSTA MÁS?

### OBJETIVOS

- Darse a conocer.
- Expresar con el gesto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo en círculo, de uno en uno y voluntariamente, va pasando al centro donde dice su nombre y hace con gestos o movimientos aquella acción que más le gusta hacer: tomar un helado, dibujar, bañarse en la playa. Todos deben repetir el nombre e imitar la acción que ha hecho el jugador que se ha expresado.

### OTRAS CONSIGNAS

- Igual, pero esta vez, tienen que hacer algo que no les gusta.
- El profesor dice el nombre de un jugador y el resto debe repetir su gesto característico.
- Alguien se dirige al centro y hace el gesto característico de un compañero, los demás deben decir su nombre.

### VARIANTES

- a) Aplicando al esquema de la ficha 1.2. "Encadenamiento de nombres", cada participante va repitiendo los nombres y gestos de los compañeros que se hayan presentado con anterioridad, de forma acumulativa.
- b) En parejas, un jugador a través de gestos y movimientos debe comunicar al otro tres características personales. El compañero las anota en un papel. Luego intercambian los roles. Finalmente comentan si han adivinado o no y por qué.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 2.9. SI FUESE UN ANIMAL, SERÍA...

### OBJETIVOS

- Conocerse mejor a través de símbolos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Sentados en círculo, el profesor le pide a un jugador que pase al centro y que piense en un compañero. Después va dando datos de la persona en la que pensó.

Por ejemplo:

“Si fuese un animal, sería un león

si fuese un árbol, sería un cerezo

si fuese un juego, sería el monopoly

si fuese una película, sería Superdetective en Hollywood”

Con estos datos el grupo tiene que adivinar la identidad del compañero.

### TENER EN CUENTA

Probablemente los niños y niñas pequeños tengan más dificultades que los mayores para realizar este juego. En ese caso, sugerimos que el profesor, con anterioridad, genere algo más dinámico, haciendo que se corporicen los distintos personajes como en las variantes propuestas a continuación.

### VARIANTES

- a) Todo el grupo en círculo. El profesor dice “Alguien que es cómodo... ¿a qué mueble se parece? A un sofá. Alguien que es muy curioso... un detective. Alguien muy inquieto... a una ardilla”. Se pueden corporizar.
- b) Imaginar un museo en el que cada uno se convierte en una estatua y cuando se le pregunta cuenta detalles de su vida.
- c) Visualización y corporización guiada: visualizar un tronco, convertirse en él. El profesor preguntará ¿qué clase de tronco es?, ¿qué forma tiene?, ¿qué le pasa?, ¿qué ve en su entorno?. Otros ejemplos: visualizar una cabaña y explicar qué tiene dentro y en qué partes del cuerpo están las habitaciones, la cocina o el baño. Cerca de la cabaña hay un arroyo. Corporizarlo.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 2.10. APELLIDO IMAGINARIO

### OBJETIVOS

- Jugar con la realidad y la ficción.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se le da a cada jugador un folio en el que escriben su nombre real en el extremo superior. En la otra cara del folio, (en el extremo superior) escriben un apellido inventado a partir de cualidades, gustos, elementos de la naturaleza, animales, sonidos onomatopéyicos, diminutivos de la primera infancia, etc... También hacen un dibujo ilustrando su apellido que ocupe menos de la mitad del folio.

Cuando hayan terminado, se colocan los folios en el suelo (por la cara del dibujo hacia arriba) formando un círculo. Los jugadores pasean por la parte externa del círculo y, al azar, van cogiendo uno por uno los folios, escribiendo en ellos una palabra que les sugiera el dibujo y el apellido inventado.

Cuando terminen, cada jugador coge su folio y lee lo que en él está anotado.

Acto seguido se reúnen en parejas para comentar lo que les ha gustado y lo que no.

Finalmente cada jugador escribe un cuento (sobre la cara del folio donde aparece el nombre real) que debe tener como protagonista el personaje que represente el apellido inventado, utilizando la mayor cantidad posible de palabras que le han escrito sus compañeros.

Para acabar, el jugador que lo desee lee su cuento.

### OTRAS CONSIGNAS

- En una segunda visita por los folios, además de palabras de todo tipo: adjetivos, adverbios, verbos, etc..., también se pueden escribir frases, preguntas, exclamaciones, interjecciones.

**DURACIÓN:** 1 hora y 30 minutos.

**MATERIAL:** Folios, bolígrafos y ceras.

### 3.1. LA BOTELLA BORRACHA

#### OBJETIVOS

- Confiar en los demás.
- Sentir la confianza a nivel corporal.
- Desarrollar la capacidad de concentración y atención.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 8 o 10 participantes que se colocan formando un círculo estrecho. En cada grupo, un jugador se sitúa en el centro con los ojos cerrados, de pie y con los brazos pegados al cuerpo permaneciendo como un bloque recto; es decir no debe doblar las rodillas y los pies permanecen juntos, en paralelo y sin despegarlos del suelo. Así, se balancea en distintas direcciones, mientras el resto de los jugadores van sosteniendo su cuerpo cuidando que no caiga al suelo, volviéndolo a la posición de partida, o empujándolo suavemente en otra dirección. Los jugadores que lo deseen se turnan para ocupar el lugar de la botella.

#### OTRAS CONSIGNAS

- Darle al movimiento un ritmo determinado (muy lento, más rápido, balancearlo con el modo dado por un adverbio: mimosamente, tímidamente, acariciadoramente, etc...) y acompañarlo con sonidos de una canción, por ejemplo: "tengo una muñeca vestida de azul..."
- Imaginar que el jugador del centro es un objeto, por ejemplo: una tea encendida o un caramelo.

#### TENER EN CUENTA

No se debe empujar la "botella" con violencia, siendo más efectivo hacerlo con afecto y cuidado para que se pueda cumplir el principal objetivo del juego que es confiar en los demás. Tampoco se debe forzar a nadie a pasar al centro.

#### VARIANTES

- a) En tríos, la botella borracha en el centro, sólo se balancea hacia delante y hacia atrás. Por turno, cada uno pasa al centro.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 3.2. AL AGUA AL PEZ QUE TIENE SED

#### OBJETIVOS

- Confiar en los demás.
- Aflojar tensiones.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los participantes, menos uno, se sitúan muy juntos en dos filas enfrentadas. Cada uno de ellos extiende los brazos y coge las manos del jugador que tiene enfrente. El participante que no forma parte de las filas ("el pez") se sube a una mesa colocada a uno de los extremos y se zambulle con los brazos extendidos hacia delante, sobre el colchón que forman los brazos de sus compañeros. El grupo canta rítmicamente "Al agua al pez que tiene sed", subiendo los brazos y consiguiendo así que "el pez" se vaya desplazando sobre ellos hasta llegar al final de la fila, donde el profesor u otro jugador, lo está esperando para ayudarlo a salir de ese "mar" embravecido.

#### OTRAS CONSIGNAS

- En el caso de contar con pocos jugadores, para hacer más larga las filas, las parejas que vayan quedando libres pueden correr a ocupar el último puesto.

#### TENER EN CUENTA

"Lanzarse al mar" será una decisión voluntaria y el jugador que haga la travesía, debe quitarse gafas (si usa), llaveros o cualquier objeto que pueda hacer daño. Es conveniente que lo hagan también los jugadores que van a recibir al pez en el agua.

#### VARIANTES

- a) Continuar con "Paseando al muerto", explicado en la ficha 3.4

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 3.3. EL SOSTÉN

#### OBJETIVOS

- Confiar en el compañero.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

En parejas, A se coloca con las piernas abiertas levemente agachado y B, colocado detrás de A, abandona el peso de su cuerpo sobre él relajándose y aflojando los brazos. A lo sostiene todo el tiempo que puede hasta bajar al suelo con su preciada carga. Debe hacerlo con mucho cuidado, intentando depositar a B sin que sufra ningún daño y procurando que no pierda su estado de relajación. Luego se invierten los roles.

#### TENER EN CUENTA

Cuando el "sostén" intenta depositar en el suelo al compañero, tiene que hacerlo con suma delicadeza y a cámara lenta para controlar el descenso sin golpes desagradables. Reforzar en él su responsabilidad, en la tarea de manejar un cuerpo relajado y confiado.

#### VARIANTES

- Trasladar al compañero relajado por distintos lugares del espacio, arrastrándolo desde los brazos o piernas.
- A se coloca tumbado en el suelo sobre una tela y B lo lleva de paseo por la sala tirando de ella. Invertir los roles.
- Confiando en el grupo: Todo el grupo forma un corro, los participantes se colocan casi pegados, mirando la nuca del compañero que está delante. A una señal, todos a la vez se sentarán en las rodillas del compañero que está detrás. Se trata de mantenerse en esa posición el mayor tiempo posible. A una señal el círculo se pondrá en movimiento y se intentará caminar.
- Buscando la cola. El grupo forma una fila, uno detrás de otro, en la que cada uno coloca la mano izquierda sobre el hombro izquierdo del compañero que está delante y con la mano derecha se coge su pie derecho. Cuando todos están en esa posición, el jugador que es cabeza de la fila se traslada hasta coger al compañero que está al final y así formar un círculo.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno. En la variante b) telas.

### 3.4. PASEANDO AL MUERTO

#### OBJETIVOS

- Confiar en los demás.
- Relajarse.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 8 ó 10 jugadores. En cada grupo uno de los participantes, se acuesta en el suelo. El resto se coloca a su alrededor y lo levantan manteniéndolo en horizontal. A partir de este momento, y de forma libre, cada grupo pasea a su "muerto". Se termina cuando se deja, nuevamente y con mucha suavidad, al "muerto", en el suelo y otro integrante del grupo pasa a ocupar su lugar.

#### OTRAS CONSIGNAS

- Los grupos llevan a pasear al "muerto" pero lo hacen girar, lo cambian de nivel, lo mecen, lo mantean.
- Todos los esfuerzos del grupo para mover el cuerpo del "muerto" deben expresarse con un sonido colectivo.
- Los grupos simulan que están en un entierro o en Semana Santa.
- Los grupos pueden trasladarse a mayor velocidad como si fueran coches, tratando de no chocar entre sí.

#### TENER EN CUENTA

Las diferentes consignas se utilizan para dinamizar el juego cuando éste decaiga en interés.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 3.5. SI TE LLAMAN, CORRE

#### OBJETIVOS

- Fortalecer la autoestima y la integración en el grupo.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo forma tres filas paralelas en forma de semicírculo, simulando un nido. En el extremo opuesto, se coloca un participante con los ojos cerrados. Todos a la vez pronuncian el nombre de dicho participante varias veces. La persona nombrada, cuando oye su nombre con fuerza e insistencia, abre los ojos y dice "Yo soy... (su nombre)" y, a continuación, corre hacia el centro del nido donde un voluntario lo recibe abrazándolo con ternura y conteniéndolo. El resto del grupo corea su nombre cariñosamente cerrando el nido. La experiencia es voluntaria para cada uno de los jugadores.

#### VARIANTES

- a) Todo el grupo en círculo, cada jugador da una vuelta por su parte interior como si diera una vuelta al ruedo saludando con los brazos, haciendo cualquier gesto o simplemente caminando, mientras los demás aplauden sin pausa y lo jalean, diciendo su nombre.
- b) "Si te llaman ábrete": un jugador es un pollito mojado que está acurrucado en el suelo. Su pareja, con mucho cariño y con extremado cuidado, lo llama por su nombre y busca que se abra utilizando diferentes estrategias. Luego se cambian los roles.
- c) Un jugador está tumbado en el suelo, parece muerto o desmayado. Su pareja trata de incorporarlo y de mantenerlo en pie. Luego se cambian los roles.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

### 3.6. EL CIEGO Y EL LAZARILLO

#### OBJETIVOS

- Experimentar la ausencia total del sentido de la vista.
- Dar y obtener confianza en el compañero.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas. A es el lazarillo y B es el ciego. A lleva a B a dar un paseo por la sala o por un espacio más amplio como pasillos o patios. Para ello A conduce cuidadosamente a B llevándolo del brazo, dándole la confianza necesaria para que disfrute del paseo y sólo se preocupe de vivir la experiencia.

El lazarillo debe evitar que su compañero se golpee o choque contra otros ciegos, ayudándole a que explore con las manos todos los obstáculos físicos con que se vaya encontrando. Una vez terminado el recorrido, se intercambian roles. Es interesante que ambos hablen de cómo se han sentido durante el juego.

#### VARIANTES

- a) Sin determinar la pareja de antemano, la mitad del grupo cierra los ojos y los lazarillos eligen a los ciegos sin que éstos sepan su identidad.
- b) En su paseo, el ciego no es tocado por el lazarillo, sino que sólo escucha la voz de éste que lo llama o que le emite sonidos para dirigirse hacia donde esté él.
- c) El lazarillo coloca una mano sobre la espalda del ciego, cuando la retira es el aviso de que hay un obstáculo; el ciego retrocede dos pasos y camina hacia otra dirección.
- d) Se distribuyen distintos objetos pequeños en toda la sala, cada lazarillo lleva una bolsa y el ciego, con la guía de su compañero, debe recoger la mayor cantidad posible de objetos en un tiempo determinado.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno, aunque se pueden utilizar pañuelos o antifaces para cubrir los ojos.

### 3.7. LA GALLINITA CIEGA

#### OBJETIVOS

- Estimular la confianza en los demás.
- Concentrarse.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

A un componente del grupo se le tapa los ojos con un pañuelo o similar, siendo la "gallinita ciega". El resto del grupo lo rodea formando un círculo. A continuación se establece un pequeño diálogo entre el grupo y la gallinita:

- **Grupo:** "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?"
- **Gallinita:** "Una aguja y un dedal".
- **Grupo:** "Pues, da la vuelta y lo encontrarás".

Un voluntario pone las manos en la espalda a la gallinita y le hace dar dos vueltas sobre sí misma para que pierda su orientación espacial. Los demás se mueven por el espacio cerca de la gallinita, ésta debe atrapar a uno de ellos (que no puede resistirse) y tocándole el rostro con las manos, debe adivinar su identidad. Si lo hace, el atrapado hace de gallinita, si no el juego continúa.

#### VARIANTES

- En lugar de que la gallinita sea la que gire, es el corro el que se mantiene girando hasta que ella pille a alguien.
- En lugar de que la gallinita reconozca al compañero tocándole la cara, debe reconocerlo tocándole el cuerpo.
- Cuando el profesor dice "quietos", todos se paran y la gallinita puede apresar con más facilidad a uno de ellos e intentar reconocerlo.
- La gallinita ciega y todos los jugadores deben reptar por el suelo.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 3.8. BUSCANDO EN LA OSCURIDAD

#### OBJETIVOS

- Fortalecer la confianza en los demás.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide al grupo en parejas que deben tocarse las manos y estudiarlas con detenimiento para poder luego reconocerlas con los ojos cerrados. Una vez hecha la exploración que durará unos minutos, a una orden del profesor, las parejas se separan y todo el grupo comienza a caminar por el espacio con los ojos cerrados. Al encontrarse con alguien, cada cual debe tocar las manos del otro para reconocer en ellas las de su compañero. Si las reconoce dice el nombre de su pareja y se retiran a un lado para observar al resto del grupo. Si no las reconoce, sigue buscando.

#### TENER EN CUENTA

Normalmente, después de éstos juegos de exploración a ciegas, es interesante generar un momento de calma o relajación donde en parejas o en grupo cada uno pueda comentar lo que ha sentido.

#### VARIANTES

- a) En lugar de reconocerse por las manos, pueden reconocerse por otras partes del cuerpo como nariz, orejas, cejas, pelo, etc... o por un sonido acordado previamente.
- b) Con los ojos cerrados agruparse por afinidades corporales; el mismo tipo de nariz, el mismo largo de brazos, el mismo tipo de cabello, etc... Ver conexión con ficha "8.1. Asociarse por..."
- c) Un jugador sale de la clase y varios se ocultan debajo de una tela, dejando fuera de ella sólo las manos. Se llama al que ha salido que debe identificar por su nombre (tocándoles sólo las manos) a los compañeros escondidos.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Pañuelo y tela grande en la variante c).

E  
L  
C  
U  
E  
L  
I

### 3.9. EL RODILLO

#### OBJETIVOS

- Fortalecer la confianza en los demás.
- Coordinarse y cooperar.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman subgrupos de 7 jugadores. Uno se queda de pie, mientras que los otros seis se colocan en el suelo tumbados boca abajo, muy juntos, formando el rodillo. El que está de pie se acuesta perpendicularmente sobre las nalgas de sus compañeros. A una señal dada por el profesor, los que están en el suelo boca abajo se dan la vuelta, lentamente, todos a la vez en la misma dirección hasta quedar boca arriba. El compañero que va sobre ellos se mueve como si lo transportara una alfombra que gira sobre sí misma. Todos los miembros de cada grupo deben ser transportados por el rodillo.

#### VARIANTES

- a) La alfombra. Todo el grupo se acuesta en el suelo boca arriba, muy juntos. No se mueven durante todo el juego, mientras un jugador comienza a girar encima de ellos con el cuerpo en paralelo. Así hasta llegar al final. Van pasando sucesivamente otros cuerpos.
- b) El paquete. Los jugadores van caminando por la sala y a una orden del guía se tienen que formar paquetes de un número determinado de personas. Si la consigna es "paquete de 7 elementos", inmediatamente 7 jugadores pegarán los cuerpos. Así se va variando el número de los componentes del paquete. Si en lugar de paquete se dice "sardinas" la agrupación se hará en el suelo según el número pedido y como si se estuviera bien apretados dentro de una lata. Si se pide "doble lata" ésta tiene que ser de dos pisos

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 3.10. CONFÍA EN TI

#### OBJETIVOS

- Experimentar la confianza que cada uno tiene en sí mismo.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se incluyen en esta ficha una serie de propuestas que se pueden utilizar en distintos momentos de la dinámica grupal como toma de conciencia del grado de confianza alcanzado individualmente y en grupo.

- I) En parejas: se cogen con las manos cruzadas y estirando los cuerpos hacia atrás, giran cada vez a mayor velocidad. Los jugadores cambian varias veces de pareja para ver con cuál se sienten más seguros.
- II) Todos en círculo: cuando dos jugadores hacen contacto visual intercambian su lugar. Variante: se dibuja un círculo pequeño de tiza en el suelo donde quepa todo el grupo un poco apretado; los jugadores se cruzan todos con todos, a cámara lenta, sin perder el contacto visual.
- III) Todos en círculo: cada uno elige un compañero sin que éste lo sepa. A continuación se desplazan por el espacio pero sin perder de vista a sus respectivas parejas. El profesor ordena diferentes formas de desplazamiento que interrumpe con la consigna "estatuas" y todos se quedan congelados. Para terminar el juego, desde una posición estática, el profesor pide que todos a la vez avancen hasta tocar el hombro del compañero elegido, así se forma una red en la que todos quedan entrelazados.
- IV) Todos caminan por la sala y al encontrarse con un compañero se dicen uno al otro "Lo que más me gusta de mí es..." (mi simpatía, mi amabilidad, mi generosidad, etc...). Cuando los dos hayan dicho la frase, se abrazan y se despiden. Variante: decirle al otro jugador "Lo que más me gusta de ti es tu...". Ver conexión con el juego "1.2. Saludos Amistosos".
- V) En subgrupos de 5: cada uno por turno, pide un deseo a los demás jugadores. Se solicita algo que los demás puedan hacerle en ese momento. Por ejemplo: "Quiero un masaje", "quiero que me hagáis la botella borracha".

**DURACIÓN:** 15 minutos en cada propuesta.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 4.1. EL PRECIPICIO

### OBJETIVOS

- Relacionarse corporalmente.
- Participar en una tarea común.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide al grupo en dos mitades que se colocan a cada lado de la sala. En el suelo se señala con cinta adhesiva de color o tiza un camino estrecho de 25 a 30 cms. de ancho, lo suficientemente largo como para que todos lo transiten a la vez. El profesor explica al grupo que ese trazado es un puente situado a 1.000 m. de altura y que ambos equipos deben atravesarlo al mismo tiempo, pero en sentido contrario. Aquel jugador que pise las rayas o fuera de ellas, se cae al precipicio y debe volver al comienzo del trayecto. El profesor, con la ayuda de algún otro "vigilante", hace cumplir esta regla.

### OTRAS CONSIGNAS

- Se dibujan en el suelo caminos que se entrecruzan como si se tratara de un laberinto y subgrupos de cuatro jugadores tendrán la opción de comenzar por diferentes entradas, siguiendo itinerarios distintos.

### TENER EN CUENTA

Se puede pasar varias veces por el precipicio y todos deben ayudarse entre sí, encontrando en cada pasaje alternativas creativas para cruzar.

### VARIANTES

- a) Caminar por las aguas de un río lleno de animales peligrosos, pero en el suelo, a los costados, hay dibujos de isletas, refugios o puentes que los participantes pueden transitar o descansar en ellos. Uno o dos jugadores hacen de cocodrilos que intentan atrapar a los viajeros.
- b) El juego se hace igual que la variante a), pero se colocan aros, cuerdas y objetos que delimitan los diferentes espacios.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Cinta adhesiva o tiza. En la variante b): bancos, aros, cuerdas, colchonetas y otros elementos.

## 4.2. LA AMEBA

### OBJETIVOS

- Relacionarse corporalmente.
- Ejecutar diferentes acciones físicas formando una masa.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El profesor se sitúa en el centro del espacio, el grupo forma una piña a su alrededor. Les anima a que dejen los brazos a los costados del cuerpo y que se apoyen el uno en el otro, acomodando las espaldas entre sí para que pierdan el miedo al contacto y confíen en los demás. Una vez lograda la piña, el profesor explica que este cuerpo colectivo es una "ameba", un cuerpo unicelular con muchos pseudópodos (brazos y piernas) que debe responder al unísono a los estímulos que reciba. Lo primero que hace la "ameba" es salir de paseo por la sala, donde, hay muchos obstáculos imaginarios. Algunas de las acciones a proponer pueden ser: la ameba camina, va un poco más rápido, pasa por debajo de un puente, cae en la luna, flota en el aire, se sube a un autobús, está cansada, come un bocadillo, se acuesta, tiene pesadillas moviendo los brazos y piernas, se tranquiliza, se gira para el otro lado, suena el despertador y se levanta... Todo realizado sin que ningún jugador se desprenda del cuerpo colectivo.

### OTRAS CONSIGNAS

- Si alguien se despega, la ameba intenta recuperarlo mientras el jugador desprendido se escapa.
- Para el caso en que se desprendan varios jugadores, se construye otro cuerpo colectivo que cumpla con las órdenes que le indique el profesor. El juego finaliza cuando las dos amebas se fusionan porque se quieren mucho.
- La ameba viaja al exterior de la sala y saluda, imita o se come a aquellos transeúntes desprevenidos.

### VARIANTES

- a) En grupos de 5, cada uno de los integrantes es una parte de un animal grande como un calamar gigante o un elefante. También pueden ser partes de una máquina que sirve para...

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

### 4.3. LAVACOCHESES

#### OBJETIVOS

- Relacionarse corporalmente.
- Fomentar la socialización.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 12 jugadores enfrentados en dos filas de 6. Cada jugador con su pareja, se pone de acuerdo sobre cuál de las acciones del "lavacoches" quiere realizar, por ejemplo: quitar el barro, frotar la suciedad en el techo, enjabonar la carrocería, echar agua, hacer que el coche pase entre dos rodillos o limpiar las ruedas. A una orden del profesor, uno de los jugadores, simulando ser un coche, pasa entre las dos filas y se realizan sobre su cuerpo todas las acciones previstas. Pasan tantos coches como voluntarios haya. Se puede sugerir que el "coche" pase con los ojos cerrados y los lavacoches hagan sonidos al mismo tiempo que realizan sus acciones.

#### OTRAS CONSIGNAS

- Se hace un gran lavacoches con todo el grupo.
- Pasa una bicicleta compuesta por dos jugadores cogidos de la cintura.
- Pasa una avioneta formada con cuatro jugadores con los brazos extendidos.

#### VARIANTES

- a) "Pasa como puedas": grupos de 12 emparejados en dos filas y cogidos de la mano, colocan los pies en el pasillo que queda entre ellos. Un jugador debe pasar por el medio, intentando tocar lo menos posible a los compañeros.
- b) En subgrupos de 3, uno es un muñeco y los otros dos deben bañarlo y secarlo. Todos pasan a ser muñecos. Se amplía en Juegos de relajación 15.10. La ducha.
- c) "Los quitamanchas": en parejas, con los cuerpos unidos, se frotran mutuamente con el fin de quitar unas manchas de grasa que tienen en distintas partes del cuerpo.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

#### 4.4. LA LAVADORA

##### OBJETIVOS:

- Relacionarse corporalmente.
- Fomentar la socialización.

##### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman tres "lavadoras" con cinco jugadores cada una que se colocan en círculo cogidos de la mano. El resto del grupo hace de "ropa" muy sucia y se coloca dentro del pequeño círculo. El lavado consiste en "prelavado", donde la "ropa" realiza movimientos de calentamiento: lentos y suaves; "lavado" con movimientos más rápidos en los que cada "prenda" se frota una con otra, se retuerce, se mezcla, salta, baja al suelo para subir enseguida, etc...; "aclorado" con movimientos más caóticos y, por último, el "centrifugado" donde toda la "ropa" vibra rápida y enérgicamente. El profesor va indicando a los jugadores que hacen de "ropa" en qué parte del programa de lavado se encuentran para adaptar sus movimientos (prelavado, lavado, aclarado o centrifugado). También pueden pasar, desordenadamente, de una a otra fase del lavado. Una vez que haya concluido el lavado, la "lavadora" se abre y los jugadores que hacen de lavadora se encargan de coger, cada uno, una "prenda" y "tenderla", suavemente, sobre las sillas o mesas de la sala para que se seque (con esto se consigue que los que han hecho de "ropa" se relajen). Transcurridos unos instantes se invierten los roles. Este juego se puede hacer también con música acorde con el tipo de movimiento a realizar en cada fase del lavado.

##### VARIANTES

- a) Puede haber tres clases de lavadoras: una para ropa normal; otra para ropa muy sucia y, la última para ropa delicada. Evidentemente los movimientos de la ropa se adaptan al programa de lavado que requiera las características de su tejido y suciedad.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

E I C C U E 1

## 4.5. FRENTE CON FRENTE

### OBJETIVOS

- Tomar contacto físico con los integrantes del grupo.
- Profundizar en la toma de confianza.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se colocan en parejas formando un círculo. El profesor se sitúa en el centro y va nombrando partes del cuerpo que cada pareja debe unir. Hombro con hombro, nuca con nuca, nariz con nariz. Cuando diga "¡Frente con frente!", todos cambian rápidamente de compañero y buscan la frente de otro participante, tratando de mantener la figura de círculo inicial. El profesor habrá buscado la frente de algún jugador, por lo que alguien se queda solo, pasando entonces al centro y repitiendo la operación hasta que diga "¡Frente con frente!" y pueda volver a encontrar pareja.

### OTRAS CONSIGNAS

- Se propone juntar mano con nariz o pie con hombro, es decir partes del cuerpo alejadas entre sí.
- No deshacer el contacto y así las parejas permanecen unidas por el hombro, el muslo y las manos hasta que la frase "¡Frente con frente!" obligue a cambiar de compañero.
- Como continuación de la consigna anterior, antes de deshacer la figura se propone que las parejas se pongan en movimiento, asignándoles la imagen que nos sugiera la observación de la situación, por ejemplo: "somos las muñequitas de una caja de música", "somos monstruos de dos cabezas", "somos máquinas".

### VARIANTES

- Las parejas bailan unidas por la frente y cambian de compañero cuando se diga "¡Frente con frente!".
- Las parejas bailan unidas por distintas partes del cuerpo y a la orden de "¡Frente con frente!" cambian de compañero.
- Las parejas bailan unidas por medio de un globo que no debe caerse al suelo.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno. Equipo de música en las tres variantes.

## 4.6. PAREJAS INSEPARABLES

### OBJETIVOS

- Establecer contacto corporal con el compañero compartiendo sus movimientos.
- Adaptarse al otro.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los jugadores buscan pareja y unen hombro con hombro. A partir de este momento no pueden separarse pase lo que pase. A una orden del profesor, todos comienzan a trasladarse por el espacio intentando salvar los obstáculos que representan las otras parejas. Al principio pueden caminar lentamente, pero cuando ya estén acoplados, lo hacen más rápido. El profesor va dando consignas para dificultar el desplazamiento de estos "cuerpos dobles" como por ejemplo, sentarse en el suelo, levantarse, girar, caminar pegados a la pared, saltar, correr, acostarse... e irse al recreo sin despegarse.

### OTRAS CONSIGNAS

- Las parejas pueden cambiar el punto corporal de contacto, pasar del hombro a la espalda, cambiar de hombro y las alternativas que se les ocurran para obtener mayor movilidad.
- Se unen tantos participantes como indique el profesor, por ejemplo: caminar unidos 4 hombros, 6 rodillas u 8 cabezas.
- Hay varias parejas unidas por el hombro y el profesor se integra al juego para que el número de jugadores sea impar. El que sobra se une a uno de los integrantes de la pareja, el otro tiene que desprenderse inmediatamente y buscar a su vez otra pareja con la que agruparse, repitiéndose el mismo procedimiento.

### VARIANTES:

- Un jugador va delante y otro, que representa su sombra, le sigue a 10 cm. de distancia, repitiendo todos sus movimientos.
- El jugador que va delante lleva atado al compañero a una cuerda imaginaria, obligándole a seguirle por donde quiera que vaya.

**DURACIÓN:** 20 minutos

**MATERIALES:** Ninguno.

## 4.7. EL MURO Y LA ENREDADERA

### OBJETIVOS

- Establecer contacto personal a través del cuerpo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo se divide en parejas: A y B. A es el muro y B la enredadera. El muro se sitúa de pie, erguido y bien plantado. La enredadera se coloca junto a él, tumbada en el suelo, al ritmo de una música lenta, ésta toma vida haciendo movimientos circulares y ascendentes alrededor del muro e intenta subir apoyándose en él. En ningún momento, el muro, pierde su verticalidad a pesar de las estrategias que use la planta para llegar a lo más alto. Cuando el ejercicio llegue a su fin, se intercambian los roles y se comienza de nuevo.

### TENER EN CUENTA

Este es un típico juego de roles donde uno se complementa con el otro y siempre interesa que los jugadores intercambien sus roles. Teniendo claro que son parejas que se necesitan para existir, el profesor puede inventar muchos juegos aplicando este principio. Un ejemplo clásico es policías y ladrones, indios y vaqueros, pero también pueden ser un toro y el torero, una domadora y el león, la pescadora y un pez, una médica y el enfermo, un motorista y la moto, las gallinas y el lobo.

### VARIANTES

- a) El grupo se divide en subgrupos de 5 jugadores, en los que 4 hacen de muro y uno de enredadera.
- b) El árbol y la serpiente que intenta enroscarse en él. (El reptil refuerza la idea de flexibilidad que tiene la enredadera)
- c) El profesor guía una secuencia en la que se refleje cómo nace y crece la enredadera. Por ejemplo, todos somos una semilla, estamos bajo tierra, nos movemos, se extienden los brazos como raíces, la cabeza se estira, está lloviendo y el agua corre por la cara, crecemos más, nos levantamos, cada vez somos más altos, nos salen hojitas en las manos, subimos, subimos y subimos hasta que damos con una pared.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Equipo de música.

## 4.8. ABRAZOS MUSICALES

### OBJETIVOS

- Establecer contacto físico con los demás.
- Reforzar la confianza interpersonal

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se pide al grupo que se disperse por la sala y que al escuchar la música comiencen a caminar siguiendo el ritmo. El profesor para la música cuando lo considere oportuno y cada jugador debe abrazar a cualquier compañero que tenga cerca. Después vuelve a poner la música. Este procedimiento se repite varias veces, pero no se puede abrazar siempre a la misma persona.

### OTRAS CONSIGNAS

- Abrazar en una determinada postura corporal: en cuclillas, a la pata coja, sentados, acostados, de pie, con las piernas, con los brazos, con los dedos, etc...
- Abrazar con alguna emoción positiva sugerida por el profesor, por ejemplo, abrazar con: sorpresa, entusiasmo, alegría, como una madre, como un abuelo, bailando un tango etc...
- Abrazarse 2, 3, 5 u 8 o todos los jugadores a la vez y seguir bailando juntos.

### TENER EN CUENTA

Es interesante llegar a la última consigna hasta conseguir que todo el grupo baile abrazado como una gran ameba (ver ficha "4.2. La Ameba").

### VARIANTES

- Abrazame, abrázate: uno abraza a otro que se deja abrazar con energía como si fuera un oso; dos abrazan a uno como un sándwich; un abrazo continuado uniendo corazón con corazón; el abrazo de la letra A con los cuerpos inclinados de cintura para arriba y uniendo, en el abrazo, la parte superior del pecho; un abrazo de costado mientras se camina; un abrazo impetuoso que sea un impulso sorpresa.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIAL:** Equipo de música y diferentes temas musicales: vals, marcha, rock, melódica, etc...

## 4.9. EL MOBILIARIO DEL SR. MARQUÉS

### OBJETIVOS

- Establecer contacto personal a través del cuerpo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los participantes se dividen en "Mobiliario", por un lado y "Familia y amigos del Sr. Marqués", por el otro. Estos últimos, se retiran de la sala mientras los primeros preparan corporalmente los muebles existentes en el castillo. Estos objetos se pueden montar individualmente, pero es más divertido que sea por parejas o tríos, de modo que uno puede representar una silla del siglo XVIII, dos pueden hacer un sillón y tres pueden montar la cama del dueño del castillo. Cuando todo esté corporizado, incluido el baño y la cocina, entra el profesor en el rol del Marqués, acompañado de un séquito muy curioso por probar el mobiliario. (No es difícil imaginar lo interesante que resulta ver al hijo del Marqués acostarse en su cama o al corpulento tío aplastar al pequeño taburete de museo) Transcurrido un tiempo, se invierten los papeles y los muebles pasan al rol de visitantes y éstos al rol de mobiliario, volviéndose a repetir la singular visita a la residencia del Sr. Marqués.

### TENER EN CUENTA

El segundo recorrido da la oportunidad de mejorar los defectos descubiertos en la primera visita permitiendo, por ejemplo, reforzar los sillones o construirlos de tal manera que su uso no modifique demasiado su estructura.

### VARIANTES

- a) En subgrupos, un narrador cuenta una historia en la que un protagonista debe pasar por distintas habitaciones de una casa encantada y sus compañeros deben corporizar todos los elementos y muebles correspondientes.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno, aunque se puede mejorar el mobiliario con telas decorativas.

## 4.10. ENERGY

### OBJETIVOS

- Concentrarse dinámicamente.
- Estimular los reflejos

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos en círculo, dejando unos 50 cms. entre un jugador y otro. Comienza el profesor golpeando las palmas de las manos hacia delante, dirigiendo el golpe hacia uno de los participantes que, a su vez, en el mismo momento que recibe el impacto energético, responde golpeando las palmas de sus manos en dirección hacia otro jugador. De manera libre se sigue con el mismo tipo de envío hasta conseguir una dinámica rápida en la que todos son emisores y receptores.

### OTRAS CONSIGNAS

- Diciendo el nombre de la persona que lo recibe (ver "1.5. Nombres con Balón" y "1.6. Nombres con Balón Imaginario")

### TENER EN CUENTA

En este juego el contacto no es directamente corporal, sino más sutil ya que entran en juego las miradas, hay que recordar los nombres, aparecen las estatuas, el sonido, el movimiento y las caídas "dramáticas". Es un juego que nos preanuncia los juegos de calentamiento (Fichas 5.1. a 5.10.) y puede usarse como tal.

### VARIANTES

- a) En cada golpe el jugador da un salto hacia delante y en el lugar donde ha caído se queda congelado (en estatua) hasta que la onda energética le llegue nuevamente y pueda hacer un nuevo movimiento. En primer lugar se trata de sacar a todos del círculo y luego los envíos son libres.
- b) En cada golpe de manos se emite un sonido como si se quisiera asustar al compañero que lo recibe.
- c) En cada golpe de manos, el jugador se cae lentamente, en tres movimientos, con risa, dramáticamente...

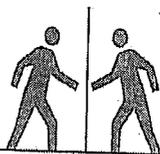
**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.



## **BLOQUE 2**

# **JUEGOS PARA EMPEZAR SESIONES**



### **5. JUEGOS DE CALENTAMIENTO**

**Fichas 5.1 a 5.10**

### **6. JUEGOS DE IMITACIÓN**

**Fichas 6.1 a 6.10**

## 5.1. TOCAR SIN DEJARSE TOCAR

### OBJETIVOS

- Responder con reflejos.
- Movilizar el cuerpo con estímulos-respuestas concretos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo se distribuye por el espacio en parejas. Se enfrentan como boxeadores y cada uno debe tocar el hombro de su compañero, evitando a su vez que éste le toque. Pueden moverse libremente por el espacio imitando a los boxeadores en su baile y sin interferir en las otras parejas. Cuando uno de los jugadores le da en el hombro al otro, éste debe tirarse inmediatamente al suelo y levantarse para continuar el juego.

### OTRAS CONSIGNAS

- Manteniendo la consigna anterior, a una orden del profesor, se agrega un toque en la cintura, en cuyo caso el jugador que ha sido tocado debe hacer un giro completo sobre sí mismo y continuar el juego.

### VARIANTES

- a) "Los gallitos": ambos jugadores en cuclillas con las palmas de las manos extendidas hacia delante se empujan intentando desequilibrar al compañero. Obviamente se trata de mantener el equilibrio en una postura nada cómoda.
- b) Todos caminando por el espacio, llevan colgada en el pantalón o la falda, una cola o una trenza de papel. Cada jugador tiene que arrebatar la cola al compañero tratando de que no le quiten la suya.
- c) Todos caminando por el espacio, llevan una moneda en la palma de una mano como si pidieran limosna. Cada uno tiene que evitar que le roben la moneda y a su vez tiene que quitar las monedas a los compañeros guardándoselas en un bolsillo o en un lugar seguro. Los jugadores que se queden sin monedas, son eliminados.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 5.2. BALTASAR DICE...

### OBJETIVOS

- Estimular la participación, concentración y atención.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Antes de iniciar el juego, el profesor motiva al grupo contando la historia de Baltasar, un amigo invisible al que le gusta jugar con los niños proponiéndoles acciones divertidas. Pero... ellos sólo deben ponerse en movimiento con la frase "Baltasar dice... que saltéis sobre una pierna, que caminéis 20 pasos a cámara lenta, que lloréis en los hombros de algún compañero".

Si la orden no viene dicha por Baltasar, el grupo no debe acatarla. Esta omisión da pie, obviamente, a situaciones confusas y divertidas, sobre todo cuando el animador diga "stop" sin que lo diga Baltasar y, en consecuencia, los participantes no le obedecen lo que provoca su desesperación repitiendo varias veces "stop" hasta que se dé cuenta que debe decir "Baltasar dice... que stop".

### VARIANTES

- a) Se trata de imitar la forma de desplazarse de animales de tierra, mar o aire. Baltasar dice "corren caballos" y los participantes corren como caballos... Alternativamente se va cambiando de animal, "vuelan gorriones", "nadan merluzas", "nadan delfines", "corren jirafas"... Cuando el guía da una consigna equivocada como por ejemplo "corren peces" o "relinchan perros" los jugadores se quedarán quietos.
- b) Los jugadores deben hacer las acciones contrarias a aquéllas que pide el profesor. Si el profesor dice alejaros de mí, el grupo se acerca, si el profesor dice quedaros quietos, el grupo salta, si dice correr los jugadores se quedan en estatua.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 5.3. PEGAR EN EL TRASERO

#### OBJETIVOS

- Entrar en acción rápidamente.
- Unificar el nivel de energía.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se dispersan por el espacio. A una señal del profesor, todos al mismo tiempo intentan dar una palmada en el trasero a un compañero, evitando a su vez ser golpeados. Nadie puede apoyar la espalda en las paredes. Lo ideal es que todos transiten con deportividad por el centro de la sala, golpeando (suavemente) y a la vez esquivando las palmadas.

#### TENER EN CUENTA

El juego que acabamos de describir se juega normalmente con mucha intensidad y los jugadores se pueden cansar muy rápido, por lo que interesa prever otras variantes.

#### VARIANTES

- a) El conocido "Tú la llevas", donde uno del grupo persigue a los demás jugadores y cuando consigue tocar a alguno, éste le releva.
- b) "La mancha": uno del grupo tiene que perseguir a los demás y cuando consigue alcanzar a alguien, ambos se cogen de la mano para seguir persiguiendo al resto; cogen a un tercero que se une a ellos y así sucesivamente va creciendo la mancha hasta que todo el grupo esté integrado en ella.
- c) Ampliación de la variante b), dos jugadores separados entre sí, inician dos manchas simultáneas.
- d) Ampliación del juego 4.8. Abrazos musicales. El grupo camina por el espacio al ritmo de una música, al detenerse ésta, cada uno tiene que golpear con el culo a tres compañeros.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 5.4. LAS RANAS Y LAS LANGOSTAS

### OBJETIVOS

- Poner el cuerpo a punto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en dos partes. Una parte hará de "ranas" y la otra de "langostas". Las ranas se desplazan por la sala en cuclillas y tiene que perseguir a las langostas que lo hacen a la pata coja. Cuando una rana toca a una langosta ésta se convierte en rana, pasando a perseguir a las otras langostas. El juego termina cuando todas las langostas se han convertido en ranas.

### OTRAS CONSIGNAS

- No se puede tocar a alguien que está abrazado a otro o a alguien que está tocando una pared, pero está acción lo congela dejándolo fuera de juego, de modo que otro jugador tiene que descongelarlo dándole un beso.

### VARIANTES

- a) Todos los jugadores en círculo, cogidos de la mano. En el centro se coloca una rana que intenta tocar a uno de ellos. El grupo debe moverse para evitarlo, girando o echándose para atrás. El jugador que es tocado reemplaza a la rana y el juego continúa.
- b) El que está en el centro, en lugar de una rana es un cangrejo y debe desplazarse hacia atrás, sosteniéndose con los brazos y las piernas sin apoyar el culo en el suelo.
- c) Jinetes y caballos. Dos círculos concéntricos. Los de adentro son jinetes y los de fuera caballos. A una señal cada círculo da vueltas en sentido contrario, al detenerse los que quedan enfrentados serán parejas. A una nueva señal los círculos vuelven a girar. De golpe se detienen y los caballos salen corriendo y cada jinete debe perseguir y detener a su caballo. El juego termina cuando todos los caballos han sido detenidos.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 5.5. EL CUERPO LOCO

### OBJETIVOS

- Conocimiento del esquema corporal.
- Movilizar las articulaciones.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos en círculo. El profesor va guiando el trabajo de la siguiente manera: invita al grupo a cerrar los ojos y movilizar el cuerpo por partes: cabeza, hombros, codos, brazos, muñecas, manos, cintura, caderas, rodillas, piernas y pies. Una vez realizado este viaje por todas las articulaciones, mueven el cuerpo en su conjunto manteniéndose en el lugar, para después comenzar a desplazarse por la sala con el cuerpo totalmente loco. No hay ningún modelo de movimiento, sino que cada cual crea su propia forma de moverse. Se puede agregar música para motivar al movimiento.

### OTRAS CONSIGNAS

- Cuando el "cuerpo loco" se desplace los jugadores, pueden caer al suelo y ayudarse a levantar.
- Los jugadores caminan normalmente por la sala, a una orden, son estirados por una cuerda desde alguna parte del cuerpo. Así aparecen distintas formas de caminar, con la cabeza adelantada, con el estómago, con el hombro. Esto puede dar pie a la aparición de diferentes personajes caracterizados por una manera particular de desplazarse.

### VARIANTES

- a) Practicar distintas maneras de desplazarse por el espacio: marcha atrás, patinando, atravesando una zona de niebla, caminando en el barro, saltando charcos, a cámara lenta por el desierto, como astronautas en la luna, como robots.
- b) Desplazándose por el espacio. Cuando el guía dice 3 pies, todos se quedan en estatua con tres puntos de apoyo en el suelo. Se deshace, caminan y el guía puede pedir: con 4 puntos de apoyo, apoyar la menor cantidad de partes del cuerpo, la mayor cantidad.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Equipo de música y pandero para marcar el ritmo.

## 5.6. LOS CABALLITOS *K*

### OBJETIVOS

- Movilizar el grupo, experimentando un movimiento diferente de locomoción.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

La sala se convierte en una pista de circo donde todo el grupo son caballos que van trotando detrás del caballo-guía que va marcando la pauta de desplazamiento: al paso, al trote y al galope. Se puede hacer con música de circo.

### OTRAS CONSIGNAS

- Al tiempo que van desplazándose, el profesor les propone que se numeren alternativamente con los números 1 y 2. A una orden dada, mientras los números 1 siguen trotando en círculo, los números 2 salen del mismo para trotar libremente por la pista. A otra orden vuelven al círculo ocupando el lugar que tenían en la fila. Después se repite lo mismo con los números 1.
- Mientras los números 1 siguen trotando en el lugar, los números 2 salen a la pista, dejan el caballo y realizan la acción que pide el guía, por ejemplo, caminar sobre una cuerda floja, hacer malabares, transformarse en un payaso.
- A una orden del profesor, todos los caballos rompen el círculo y corren libremente hasta que deban volver a su lugar en la fila.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIAL:** Equipo de música y tema musical de circo optativo.

## 5.7. GLOBOS

### OBJETIVOS

- Movilizarse a través del estímulo de un objeto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos en círculo se pasan un globo golpeándolo con la cabeza. Sólo está permitido un solo toque. El globo debe recorrer varias veces el círculo, mientras los jugadores tratan de que no llegue al suelo. Si el globo se cae es necesario reiniciar el juego.

### OTRAS CONSIGNAS

- Si el grupo es muy numeroso se agrega un segundo globo a una distancia prudencial del primero.
- Parejas cogidas de una mano se colocan en círculo. Por turno, se tiran al suelo sin soltarse y levantan el globo con una de las manos libres. Después se levantan rápidamente para que la pareja siguiente no tropiece con ella.
- Juego de "Relevos" en subgrupos de 5. Cada equipo dispone de un globo. El número uno de cada equipo debe atravesar la sala llevándolo con golpes de cabeza hasta regresar a la fila y entregarlo al número dos que debe realizar el mismo recorrido. Así lo hacen todos. En vueltas sucesivas lo golpean con la cara, hombros, espalda y estómago o con cualquier parte del cuerpo. Los jugadores deben intentar que el globo toque el suelo lo menos posible.

### TENER EN CUENTA

Las músicas se gradúan según el ritmo, de la menor a la mayor complejidad. Se puede comenzar con música de vals, pasodoble y tango para seguir con música de discoteca y rock.

### VARIANTES

- a) Bailar en parejas sujetando entre los dos un globo con el cuerpo para que no caiga al suelo. Lo sostienen con el pecho, estómago, pelvis, espalda, trasero, frente, etc...
- b) En parejas, bailan sosteniendo, entre los dos, dos globos con ambas manos y sin perder el ritmo de la música.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIALES:** Globos de distintos colores.

## 5.8. BALONVOLEA

### OBJETIVOS

- Activar los reflejos.
- Jugar en grupo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman dos equipos de 6 o más jugadores cada uno. Se colocan enfrentados a ambos lados de una red imaginaria para jugar con una pelota, también imaginaria, siguiendo las reglas reales del Balonvolea. Cada equipo se sitúa en dos líneas paralelas entre sí y a la red, de igual número de jugadores. El profesor hace de árbitro. El primer saque lo efectúa un jugador de cualquiera de los dos equipos ubicado en el extremo derecho de la segunda fila, que lanza la pelota hacia cualquier jugador del equipo contrario al tiempo que salta y dice su nombre. Es obligatorio que el jugador que recibe la pelota, se la lance a otro de su mismo equipo y éste a un tercero que la envía hacia el otro campo. Todos los jugadores, al hacer el lanzamiento, también dicen el nombre de la persona a quien dirigen la pelota imaginaria. El juego se interrumpe cuando algún equipo no cumple con los tres pases reglamentarios o alguno de los jugadores se equivoca al decir el nombre de la persona a quien dirige su lanzamiento. Estas circunstancias suponen un punto a favor del equipo contrario que se encarga así de reiniciar el juego. Se juega hasta que el árbitro considere que se han cumplido los objetivos sin darle excesiva importancia a la puntuación.

### VARIANTES

- En vez de lanzar una pelota imaginaria, los jugadores corren hacia otro jugador y se golpean las palmas de las manos entre sí, al tiempo que el jugador que hace el pase dice el nombre del compañero. Se mantienen las reglas del Balonvolea.
- Los jugadores se desplazan en cámara lenta, a ritmo rápido, realizando pasos de ballet o cantando los nombres como en la ópera.
- Con las mismas reglas del Balonvolea, se juega con un globo. (También sirve como variante de la ficha "5.7. Globos")

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno. Globos en la variante c).

## 5.9. MEDIR EL AULA

### OBJETIVOS

- Coordinarse con los compañeros.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en subgrupos de 5. Cada grupo debe obtener varias medidas corporales del ancho, el largo y el alto de la clase; utilizando los cuerpos o partes de ellos (pies, piernas, manos, brazos, antebrazos). De manera colectiva deben conseguir, en el menor tiempo posible, por lo menos 10 medidas diferentes. Todos los equipos realizan la tarea a la vez y deben designar a un secretario que va anotando los resultados. Una vez terminada la medición, cada subgrupo informa a los demás de cuáles son, a su juicio, las 3 medidas más creativas que han obtenido.

### TENER EN CUENTA

En cada medida deben intervenir todos los componentes del subgrupo. Para trabajar individualmente, proponemos las variantes b), c) y d) que transforman el juego en una interesante experiencia de expresión corporal.

### VARIANTES

- a) En subgrupos, tríos o parejas, deben formar las figuras geométricas, letras o números que el profesor indique.
- b) Con música cada jugador, individualmente, debe ir midiendo el espacio con su cuerpo como si fuera una cinta métrica.
- c) Cada jugador, simula estar dentro de una bolsa de plástico que se estira y se encoge al ritmo de la música.
- d) Cada jugador escribe su nombre en el aire, utilizando diferentes articulaciones, ocupando el máximo y el mínimo espacio.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Folios y bolígrafos. Equipo de música en las variantes b) y c).

## 5.10. HAP, HEP, HIP, HOP, HUP

### OBJETIVOS

- Relacionarse corporalmente.
- Activar los reflejos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los jugadores se colocan en dos círculos concéntricos. El círculo interior se coloca de espalda a los ubicados en el círculo exterior. A partir de este momento se mueven según las consignas acordadas previamente entre el profesor y el grupo, que en principio, pueden ser las siguientes:

- A la señal de HAP, los del círculo de fuera comienzan a caminar en redondo hacia la derecha.
- A la señal de HAP, HAP, HAP deberán correr.
- A la señal de HEP deben cambiar la dirección de su carrera hacia la izquierda.
- A la señal de HEP, HEP, HEP deben ir más rápido.
- A la señal de HIP se detienen y se suben "a caballito" del jugador que les haya tocado delante.
- A la señal de HOP, también detienen su marcha pero esta vez pasan por debajo de las piernas del compañero y es éste el que se sube encima (es el momento en el que los jugadores del círculo interior pasarán al exterior).
- A la señal de HUP todos los caballos y sus caballeros rompen filas corriendo libremente por el espacio.

### TENER EN CUENTA

Al principio puede haber desorden al no tener todos los jugadores interiorizado el significado de las palabras utilizadas como consignas. El profesor puede crear otro código de acciones o adaptar el que sugerimos a la edad de los jugadores. A medida que el grupo se familiarice con el juego, es interesante ir acelerando el ritmo para fomentar rapidez de reacción.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 6.1. ALÍ BABÁ Y LOS CUARENTA LADRONES

### OBJETIVOS

- Mantener la atención.
- Imitar adecuándose al ritmo del que conduce el juego.
- Aumentar el registro de acciones corporales.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo se coloca de pie en círculo y repiten sin pausa el siguiente lema "Alí Babá y los cuarenta ladrones" al tiempo que van imitando lo que hace el guía (el profesor en principio). Éste va cambiando los movimientos y los gestos cada 4 ó 5 frases, así como la entonación de las mismas. (El animador trata de imprimirle ritmos rápidos al principio y luego los puede variar según vaya observando al grupo) El guía puede ser rotativo, así se consigue mayor variedad de movimientos a imitar. Se sugiere que la última acción sea una relajante caída al suelo para que el grupo pueda recobrar la calma.

### OTRAS CONSIGNAS

- En determinado momento, el animador puede romper el círculo y el grupo forma una fila detrás de él, trabajando así la imitación en los desplazamientos.
- Una mitad del grupo dice "Alí Babá" y la otra "y los cuarenta ladrones".
- Una vez que el grupo haya dominado el mecanismo de la imitación, (los movimientos iniciales de orientación y ritmo), ésta se puede centrar en acciones cotidianas o en modos de andar de personajes como por ej.: un anciano, Charlot, un torero, una modelo, etc...

### TENER EN CUENTA

Esta propuesta es muy divertida, pero depende mucho de la creatividad corporal del guía para que sea dinámica y atractiva. Es un juego inmejorable para trabajar la psicomotricidad con los más pequeños y arrastra a la acción a grupos de cualquier edad.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 6.2. EL ESPEJO

### OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de observación y de reproducción precisa de gestos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas A y B que se colocan frente a frente. A comienza a realizar gestos y movimientos que B debe imitar. A una orden del profesor, se intercambian los roles.

### OTRAS CONSIGNAS

- Hacer los movimientos a cámara lenta.
- Realizar gestos y movimientos e imitar simultáneamente, o sea, que ambos actúan de espejo lo cual exige mucha más adaptación para darse cuenta de quién está produciendo variantes en el movimiento y desea conducir la acción.

### VARIANTES

- a) Se forman dos círculos, uno dentro del otro y con los jugadores colocados frente a frente. Los que están en el círculo interior comienzan las acciones y los situados en el círculo exterior los imitan. A una orden del profesor, todos los que forman el círculo interior dan un paso hacia la izquierda y quedan enfrentados a un nuevo compañero. (Esto se puede hacer varias veces) Luego los de dentro imitan a los de fuera.
- b) Yo soy tu sombra. Se forman parejas, donde uno de los miembros será el líder y el otro "su sombra". Este debe esforzarse en imitar todo lo que hace su compañero, siguiéndole un paso detrás. A una orden del profesor se cambian los roles.
- c) Un jugador se desplaza por el espacio como quiere: caminando, rodando, saltando, dando giros..., y el compañero se queda en estatua a una cierta distancia observándolo. De pronto, el líder se detiene y se queda estático. En el mismo momento, aquél que estaba quieto comienza a moverse libremente. Así se van turnando indefinidamente.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 6.3. EL TREN

#### OBJETIVOS

- Experimentar el rol de líder.
- Organizarse en el espacio.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en varios trenes formados con 6 ó 7 jugadores. A la cabeza de cada tren va el guía realizando diferentes movimientos y gestos que los compañeros que le siguen deben imitar. A una orden del profesor todos los trenes se ponen en marcha y a la orden de "stop" se detienen con la condición de quedarse en el mismo sitio formando estatuas con piernas y brazos. El último de la fila debe atravesar el tren pasando por los huecos corporales hasta que llegue a la cabeza del tren, convirtiéndose en guía y reiniciándose el juego.

#### OTRAS CONSIGNAS

- Una vez transcurrido cierto tiempo de juego, los jugadores deben complejizar las figuras uniéndose con el de delante y el de atrás para dificultar el paso del último jugador a lo largo del tren.
- Hacer un solo tren entre todo el grupo.

#### TENER EN CUENTA

Los jugadores no necesitan estar cogidos por los hombros, caderas o manos, ya que deben estar libres para imitar los movimientos de la máquina. Para que sea más dinámico y haya más diversión, el profesor interrumpe de forma inesperada la marcha de los trenes varias veces.

#### VARIANTES

- a) Ciempiés. Jugadores en filas de 4, 5 ó 6 sentados uno detrás de otro, con las piernas abiertas muy apretados. A la señal todos se han de girar lentamente hacia un costado y quedar con las manos apoyadas en el suelo, el cuerpo en paralelo al suelo y las piernas encima del compañero que antes tenían adelante. Todos a la vez terminan de girarse y quedan como un ciempiés. Una vez que tengamos al ciempiés en pie, lo ideal es que se ponga en marcha hasta que se deshaga.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 6.4. EL PARALELO

### OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de concentración.
- Aumentar el repertorio de acciones gestuales.
- Adaptarse.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en diferentes equipos de 5 ó 6 jugadores. Un jugador de cada subgrupo es el líder y realiza acciones cotidianas. Por ejemplo: levantarse de la cama, preparar el desayuno, ducharse, peinarse, conducir el coche. Los demás lo imitan. Todos pasan a conducir el ejercicio por turnos.

### OTRAS CONSIGNAS

- Realizar las acciones a cámara lenta.
- Acompañar las acciones con sonidos que también deben ser imitados.
- El líder va narrando cada una de las acciones que realiza, por ejemplo, "cogemos una taza, ahora bebemos, nos limpiamos la boca con una servilleta..."
- Realizar las acciones al ritmo de un determinado tipo de música: pop, vals, rumba, salsa, etc...

### TENER EN CUENTA

La correcta imitación depende tanto de los imitadores como del conductor que debe realizar los gestos con lentitud y observar lo que hacen los compañeros para que nadie se quede rezagado. No se trata de que el grupo imite como un eco, sino de compartir la creación de las acciones, de manera que si entrara alguien en la sala no sabría decir quién conduce el juego.

### VARIANTES

- a) Imitar animales o profesiones.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 6.5. IMITÉMONOS

### OBJETIVOS

- Desinhibirse.
- Enriquecer el repertorio de acciones corporales.
- Adaptarse.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman dos equipos con el mismo número de participantes. Tenemos los grupos A y B que se colocan enfrentados en la sala dejando un gran espacio intermedio sin ocupar. Ambos grupos deben generar un diálogo entre ellos a través de gestos, cumpliendo los siguientes pasos:

- Un voluntario del grupo A da cuatro pasos al frente y de cara a sus compañeros hace una acción corporal: un saludo, un paso de baile, un movimiento sin sentido o cualquier idea que quiera transmitir. Luego, vuelve a su lugar.
- Todo el grupo A camina cuatro pasos en dirección al grupo B. Se paran y todos a la vez, repiten el gesto inventado por su líder. Retroceden hacia el lugar de donde partieron.

A continuación le toca al grupo B "contestar" al gesto recibido, siguiendo el mismo procedimiento. Y así sucesivamente.

### TENER EN CUENTA

No debe haber "baches" en la salida de los líderes para que el juego no pierda ritmo y, antes de que esto ocurra, si el profesor está integrado en uno de los equipos puede ser él quien tome la iniciativa. Las primeras veces que se juegue se insinúa no emitir palabras, pero sí sonidos, que acompañen al gesto. Es un diálogo entre grupos y no una disputa, por lo que conviene evitar gestos soeces o fuera de lugar. La salida de los líderes es voluntaria y no se puede forzar a nadie, seguramente algunos repiten y otros no salen.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 6.6. EL MONITOR DE BAILE

### OBJETIVOS

- Desinhibirse.
- Enriquecer el repertorio de acciones corporales.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Un jugador es el monitor de baile y los demás los aprendices. El primero debe realizar al ritmo de la música una serie encadenada de movimientos que los demás deben imitar. Luego, y de acuerdo a las ordenes del profesor, se cambiará de líder y el juego continúa hasta que decaiga el interés.

### OTRAS CONSIGNAS

- Hacer movimientos cotidianos al ritmo de la música, por ej.: peinarse, lavarse los dientes, la cara, ponerse los pantalones etc...

### TENER EN CUENTA

El profesor puede ser quien inicie la ronda de imitaciones utilizando, preferentemente, música africana o brasileña, ya que la percusión facilita la movilidad de los participantes. También puede utilizarse la banda sonora de la película "The Full Monty" o similar.

### VARIANTES

- a) El eco: En subgrupos de 5. El jugador número uno realiza una serie de movimientos mientras los demás observan. Luego repiten. A continuación el jugador número dos inventa otra secuencia y los demás repiten ambos movimientos encadenados. Así hasta el último. Todo el equipo debe memorizar los movimientos realizados.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Un equipo de música.

## 6.7. HACER LO QUE HAGA EL PRIMERO

### OBJETIVOS

- Observar.
- Imitar.
- Enriquecer el repertorio de gestos y movimientos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en subgrupos de 8 participantes que hacen el juego-ejercicio por turno. En cada subgrupo los jugadores se numeran correlativamente a partir del número uno. Al comenzar la música el primero de cada conjunto camina o corre por el espacio realizando un movimiento corto y quedándose en estatua. Seguidamente, y como una onda expansiva, el resto de los jugadores, siguiendo la numeración correlativa, lo imitan quedando detrás o al lado de él en fila. A continuación, es el jugador número dos el que, desprendiéndose de la fila, se dirige a otro punto de la sala, realizando un movimiento diferente y los demás lo imitan. El número uno va en último lugar. Así se sigue sucesivamente hasta llegar al jugador número ocho.

### VARIANTES

- a) "La máquina increíble". Se divide la clase en subgrupos de 7 u 8 personas que compondrán una insólita máquina en el espacio. Los miembros de cada subgrupo se numeran. Sale el número 1 y hace un movimiento sencillo como si fuera la pieza de la máquina a construir. Sale el número 2 y lo complementa, así hasta que salen todos. Cada movimiento puede ir acompañado de un sonido. Sin darnos cuenta la máquina está funcionando sola. Más tarde cada subgrupo, explicará qué utilidad tiene. Se repite y se perfeccionan los movimientos.
- b) El animal fantástico. Con el mismo procedimiento se conforma un animal fantástico.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Equipo de música y una melodía alegre que incite al movimiento.

## 6.8. EXAGERANDO

### OBJETIVOS

- Enriquecer el repertorio de movimientos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Cada grupo se coloca en fila en uno de los extremos de la sala. El profesor va proponiendo que los primeros de cada fila se desplacen hasta el otro extremo de la sala de una manera determinada. (Como una modelo, como un astronauta en el espacio, como una anciana, como un soldado, como un karateka, como un oso, como una serpiente, etc...) Al primero de cada fila le sigue el segundo que imita a su compañero, pero exagerando su manera de realizar la acción propuesta. Al segundo le sigue el tercero que hace lo mismo: exagerar lo que ha visto en el segundo. Así sucesivamente hasta que todos los jugadores de cada equipo hayan llegado al otro extremo de la sala ampliando lo realizado por el compañero de delante.

### TENER EN CUENTA

Es un juego de concentración y de observación a la vez, por tanto los jugadores deben estar atentos y concentrados y realizar su intervención sin prisas.

### VARIANTES

- a) Imitar exageradamente la forma de caminar del compañero precedente.
- b) Imitar personajes conocidos del barrio, familiares.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 6.9. EL TELÉFONO

### OBJETIVOS

- Desinhibirse.
- Responder con rapidez.
- Reforzar los reflejos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se colocan 5 jugadores de pie, juntos y de frente al resto de compañeros que asumen el rol de espectadores, debiendo realizar una conversación "gestual" con las siguientes consignas: el jugador colocado en el extremo izquierdo hace un movimiento simple que imitan, sucesivamente, cada uno de sus compañeros. El participante que está en el extremo derecho, contesta con un nuevo movimiento que vuelve a ser imitado por los otros cuatro. Y así siguen mientras se mantenga el ritmo y el interés de los espectadores. A continuación otro grupo de cinco repite el "teléfono" hasta que hayan participado todos.

### OTRAS CONSIGNAS

- Simultanear los gestos con sonidos inarticulados, monosílabos o frases muy cortas.

### VARIANTES

- a) Los participantes tienen memorizado, previamente, todo o parte de un poema y a una señal del profesor, al tiempo que realizan la imitación de los compañeros, comienzan a repetir las palabras o versos interiorizados.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 6.10. PAYASOS

### OBJETIVOS

- Imitar con espectadores.
- Desinhibirse e improvisar

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Ejercicio-juego para 4 voluntarios que se colocan una nariz de payaso. Se sientan juntos en 4 sillas y de cara a los espectadores. El profesor les va proponiendo determinados personajes u objetos para que los imiten, pero utilizando sólo sonidos y gestos con la cara. La imitación se hace por turnos, pero siempre empezando por uno de los extremos actuando todos sucesivamente. Se pueden imitar animales (un cerdo, un caballo, un gato) que tengan hambre, frío o que estén llamando a su dueño; un bebé que quiere llamar la atención de su madre; un señor que le habla a un perro juguetón; una carrera de coches de fórmula 1; una moto que funciona mal; una lavadora; el despegue de un cohete espacial.

### TENER EN CUENTA

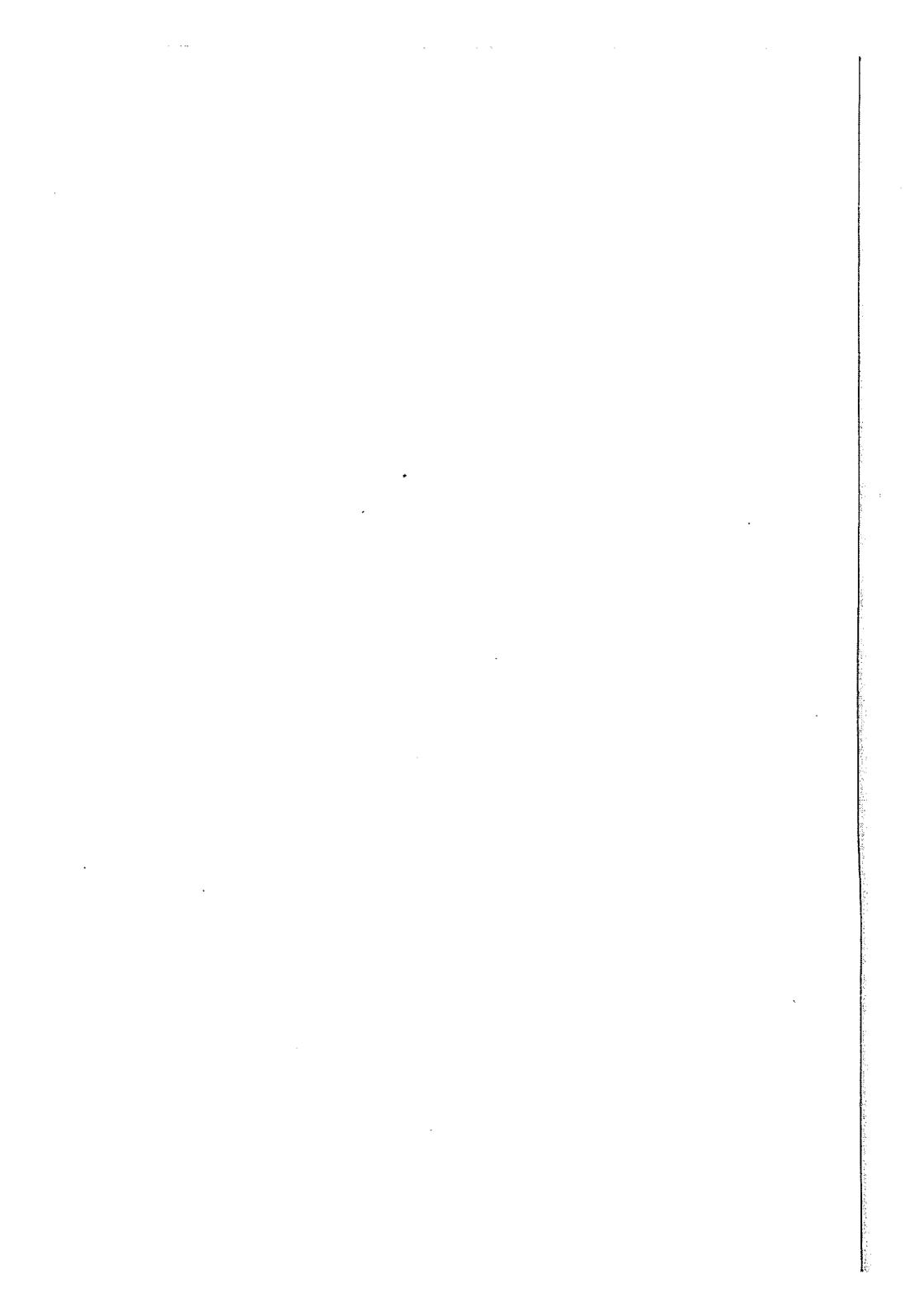
La nariz es una máscara y ayuda a desinhibirse. En este juego se trata que uno tras otro realicen la misma acción, que tendrá el sello particular de cada uno de los participantes. No hay que olvidar que imitación y creatividad son como las dos caras de la misma moneda. Imitando... imitando... vamos creando y nos vamos soltando. Todos los juegos de pantomima que van de la ficha 9.1. a 9.10. pueden realizarse con una nariz de payaso.

### VARIANTES

- a) Voluntarios con nariz cantan un villancico o cualquier canción conocida.
- b) En pareja bailan de frente al público, una pequeña coreografía ensayada previamente.
- c) Individualmente explican el título de una película que el público tiene que adivinar.
- d) Individualmente se narra un cuento conocido pero el narrador tiene temblores o le pica todo el cuerpo.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Narices rojas de payaso.



## BLOQUE 3

# JUEGOS PARA EXPRESAR



### 7. JUEGOS DE ESTATUAS

Fichas 7.1 a 7.10

### 8. JUEGOS CORPORALES

Fichas 8.1 a 8.10

### 9. JUEGOS DE PANTOMIMA\*

Fichas 9.1 a 9.10

### 10. JUEGOS DE OBJETOS Y DISFRAZ

Fichas 10.1 a 10.10

(\*) Pantomima: es una representación mímica sin palabras. El término significa "todo mimo", sin danza ni comedia.





## 7.1. ESTATUAS EN PAREJAS

### OBJETIVOS

- Explorar el espacio.
- Realizar diferentes posturas corporales.
- Coordinarse con el otro.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo se divide en parejas que se distribuyen por la sala. Hacen estatuas explorando los tres niveles espaciales: bajo, medio y alto. A una orden del profesor, adoptan diferentes posturas corporales con la condición de no coincidir en el mismo nivel, de modo que si el jugador A se echa al suelo, el jugador B se coloca agachado o de pie. A una palmada del profesor los jugadores cambian de nivel y el que está abajo pasa al nivel medio o alto, haciendo lo mismo el que está arriba que pasa a uno de los otros dos niveles. Si ambos jugadores coinciden en la misma altura, uno de ellos debe hacer un ajuste en su postura y cambiar rápidamente de nivel. Una vez que está formada la figura, después de unos segundos, el profesor vuelve a dar otra palmada para que se forme una nueva composición. Así se continúa hasta que decaiga el interés.

### OTRAS CONSIGNAS

- En lugar de dos jugadores se realiza con tres, de modo que cada uno ocupe uno de los tres niveles.
- Se utiliza una silla como soporte y referencia de los niveles: los jugadores se sitúan arriba y debajo de ella.
- A partir de la consigna anterior, se propone que los jugadores, con los ojos cerrados, cambien de nivel a cámara lenta.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno. Una silla en las otras consignas.

## 7.2. ESTATUAS CON ROLES

### OBJETIVOS

- Desarrollar la expresividad corporal y la fluidez verbal.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman parejas que se distribuyen por el espacio. Se procede igual que en el juego "7.1. Estatuas", formando composiciones espaciales en distintos niveles. La diferencia reside en que el profesor da el tema de la estatua, proponiendo roles complementarios. Por ejemplo al sugerir "el médico y el enfermo", un jugador se coloca en el suelo como paciente y el otro arrodillado en el nivel medio lo atiende como médico. Conseguida la estatua se les da 30 segundos para que le den vida, pero sólo desarrollan la acción hablando, sin moverse. Se continúa con otras propuestas como por ejemplo: la maestra y el niño, el jefe y el empleado, Romeo y Julieta, etc...

### TENER EN CUENTA

En todo juego de roles parece que hay un jugador activo y otro más pasivo, pero es como una ilusión óptica, ya que los dos polos se necesitan y se autoafirman mutuamente. Los roles se asientan en una cadena ininterrumpida de acciones-reacciones y constituyen la unidad mínima de comunicación. La maestra es la autoridad y da órdenes, pero el niño con su vitalidad también toma la iniciativa. En realidad, son las dos caras de una misma moneda, de utilidad para que los jugadores se prueben en diferentes situaciones desde dos perspectivas distintas pero convergentes.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 7.3. SI YO FUERA...

#### OBJETIVOS

- Desarrollar la expresividad corporal.
- Adaptarse.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide al grupo en tríos, que se sitúan en distintos lugares de la sala. Juegan todos a la vez de la siguiente manera: el número uno, al tiempo que lo hace dice por ejemplo: "Si yo fuera una mesa". El segundo lo más rápido posible, se apoya sobre la espalda de su compañero inclinado hacia adelante y dice: "Yo sería un florero". El tercero debe completar la composición haciendo y diciendo, por ejemplo, "y yo sería la señora que limpia la mesa y vuelca sin querer el florero". Luego el número uno se desprende del grupo y sale para otro lugar en el espacio, al tiempo que hace y dice, por ejemplo, "Si yo fuera un árbol". Los otros dos jugadores deberán complementarlo. El número uno inicia varias veces la acción hasta que cede ese rol al número dos. Termina cuando el número tres haya sido también iniciador de la propuesta. Se juega mientras los jugadores se diviertan.

#### OTRA CONSIGNAS

- Los tres jugadores se alternan de uno en uno para iniciar la composición escultórica.
- En lugar de congelar el gesto, los jugadores pueden moverse.

#### VARIANTES

- a) Todos los participantes hacen estatuas por el espacio y el profesor preguntará: ¿Quién eres?, ¿qué haces?, ¿donde estás? cada jugador responde a las preguntas desde la postura adoptada, por ejemplo, dice: "Yo soy el Zorro, estoy sacando mi espada y estoy en la torre de un viejo castillo". Se cambia de posturas y se pregunta hasta que decaiga el interés.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 7.4. UNA PALABRA: UNA ESTATUA

### OBJETIVOS

- Expresar con el gesto y la postura corporal.
- Adaptarse.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo se coloca en círculo. El profesor dice una palabra y uno, dos o varios voluntarios salen al centro a representarla en foto fija. Los jugadores pueden salir al centro a la vez, o sucesivamente si se sienten atraídos por la palabra-detonante o por las imágenes que se van formando. Para formar una estatua colectiva, los participantes deben adaptarse rápidamente y complementarse en pocos segundos. Una vez realizada la composición deben quedarse inmóviles, para que el resto de los compañeros puedan visualizar con tranquilidad la imagen compuesta. Luego se desarma la figura. Los protagonistas vuelven al círculo, se dice otra palabra y se continúa con el mismo procedimiento.

### OTRAS CONSIGNAS

- Los participantes, por turno, van diciendo palabras que sus compañeros interpretarán corporalmente.
- Representar estados de ánimo: estar contento, triste, preocupado.

### TENER EN CUENTA

Las palabras son abstractas con los más mayores (maternidad, beneficencia, amistad) y son más simples con niños más pequeños, proponiendo frases que contengan una acción, por ejemplo: viaje en avión, familia de ratones comiendo queso en una despensa.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 7.5. COMPONIENDO TEMAS

### OBJETIVOS

- Expresar con el gesto y la postura corporal.
- Adaptarse.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos en círculo. Sale un voluntario y se coloca en el centro adoptando cualquier postura corporal. Los demás le dan un nombre a la estatua determinando, básicamente, quién es. Cuando existe consenso respecto a lo que representa, sale un segundo jugador a complementar la imagen. Inmediatamente el grupo vuelve a bautizar la nueva composición. El profesor ayuda a clarificar lo que se ve para que todos acepten el tema surgido. Así se continúa con la entrada de nuevos participantes que irán transformando el grupo escultórico. Se continúa hasta que entre todos decidan que el tema está suficientemente expresado, dándole un final a la situación. Se vuelve a recomenzar con otro voluntario que sale al centro.

### TENER EN CUENTA

Los jugadores entran al centro del círculo mientras la estatua sea clara y se pueda ilustrar la situación. A veces un excesivo número de participantes-estatuas puede provocar caos y dificultar la lectura del tema.

### VARIANTES

- a) Se trata de recrear un ámbito determinado, para lo que se harán propuestas colectivas que los participantes en subgrupos representarán en estatuas. Ejemplos: un bosque, una procesión, un mercadillo, el patio de un colegio. Se puede acompañar con susurros, tarareos o gritos que ayuden a reproducir el ambiente solicitado.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 7.6. ESTATUAS NUMERADAS

### OBJETIVOS

- Hacer posturas corporales relacionándose con los demás.
- Coordinarse grupalmente.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo se divide en equipos de 5 jugadores que deben hacer estatuas libremente por el espacio. En cada subgrupo se numeran del 1 al 5. El número 1 de cada equipo sale corriendo hacia algún lugar de la sala y adopta una postura corporal. Apenas se quede en estatua, sale el número 2 a complementarlo y así sucesivamente hasta que los cinco integrantes del subgrupo han formado una estatua colectiva. A una orden del profesor los números 2 salen hacia otro lugar distante para iniciar una nueva estatua colectiva, a los que siguen, sucesivamente, los números 3, 4 y 5, quedando los números 1 en último lugar.

Se continúa con el mismo procedimiento hasta que los números 1 sean de nuevo los primeros. El juego puede continuar ininterrumpidamente agregando las siguientes consignas.

### OTRAS CONSIGNAS

- Tocando al compañero que precede en alguna parte del cuerpo.
- Sin tocar a los compañeros y que la estatua ocupe el mayor espacio posible.
- El profesor propone temas para los subgrupos (una fuente, una máquina, una foto loca, lo que hay dentro de una nevera, etc...)
- Se incorpora a cada subgrupo una fela o una silla que es llevada por el primero y que pasa a formar parte de la composición.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno. Telas, sillas o cualquier otro objeto grande en la última consigna de ampliación.

## 7.7. UN, DOS, TRES AL POLLITO INGLÉS

### OBJETIVOS

- Desarrollar la atención, la concentración y el control corporal.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo, menos uno, se coloca en el extremo de la sala. La persona separada del mismo, y que llamaremos "vigilante", se sitúa en el extremo opuesto y de espaldas al grupo (a ser posible cara a la pared). Cuando el "vigilante" pronuncie en voz alta la frase "un, dos, tres al pollito inglés" todo el grupo avanza hacia él. Al terminar la frase, se da media vuelta quedando cara al grupo que debe permanecer inmóvil. Si alguno de los jugadores no ha conseguido inmovilizarse, el "vigilante" lo hace volver al punto de partida. El primero que le toque la espalda al "vigilante" sin ser visto por él, lo reemplaza y el juego se reinicia volviendo todos al punto de partida.

### OTRAS CONSIGNAS

- Los jugadores parten de pie y deben llegar hasta el vigilante bajando hasta el suelo, con la fin de tocarle los zapatos.
- Al buscar la inmovilidad lo hacen utilizando cada vez un nivel diferente. (Bajo, medio, alto)
- Las estatuas se hacen entre dos participantes al azar. En cada parada los jugadores se detienen con diferentes compañeros.
- Las estatuas pueden estar formadas por tres o más jugadores.
- Con telas: Los jugadores van encontrando telas en su camino y se las van colocando rápidamente sobre su cuerpo, tratando de corporizar distintos personajes. Ver ampliación en el juego 10.6. Un, dos, tres, vistete otra vez.

### TENER EN CUENTA

Este es un juego popular, ampliamente conocido, que muchas veces los niños juegan solos en el patio o en la calle. Las consignas de ampliación que se incluyen son para sacarle más jugo a la expresividad de los jugadores.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 7.8. EL ESCULTOR Y SU ESCULTURA

### OBJETIVOS

- Mejorar el conocimiento corporal.
- Trabajar el esquema corporal.
- Desarrollar la imaginación.
- Profundizar en la confianza con el otro.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas: A es el escultor y B su escultura. A la orden de comienzo todos los A moldean a los B colocándolos en diferentes posturas. Los B, mantienen el cuerpo flexible para que se pueda trabajar con la cabeza, brazos, torso y piernas de forma independiente. El escultor tiene libertad para sentar, acostar o poner de pie al compañero. Transcurrido un cierto tiempo, se intercambian los roles.

### OTRAS CONSIGNAS

- Previamente se establece el material con que está construida la estatua: bronce, piedra, caucho, arcilla, etc...
- Las parejas se pueden relacionar entre sí, de modo que dos o más escultores, cercanos en el espacio, pueden unir sus respectivas esculturas poniéndolas en contacto y creando figuras más complicadas.
- El escultor puede vestir, decorar o personificar su escultura con sombreros, telas o ropa.

### VARIANTES

- a) "El titiritero y su marioneta". En este caso el titiritero no está en contacto directo con su "muñeco", sino que lo manipula tirando de unos hilos imaginarios que parten de sus manos. En este juego se descompone el gesto de la marioneta y se le provoca una disociación de los segmentos corporales, como una forma de profundizar en el esquema corporal. Se puede hacer con música de fondo y se cambia de rol pasados unos minutos.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno. Sombreros, telas, ropa y accesorios en la última consigna de ampliación.

## 7.9. EL CUENTO IMAGEN

### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación y la creatividad.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Colocamos a una pareja en estatua representado, por ejemplo, una escena de amor o de jerarquía entre dos personajes. Los restantes miembros del grupo se sientan enfrente y, coordinados por el profesor, van explicando lo que ven. El profesor intenta llegar a un consenso sobre el significado exacto de la imagen. Descrita la situación, determinados los móviles de ambos personajes para estar en esa posición y aventurando una explicación a esa relación, el profesor pide que, a una palmada, la pareja cambie de postura, y la imagen que surja se vuelve a leer como la anterior. Así se avanza en el desarrollo del argumento. Pueden aparecer personajes "sorpresa" como el padre o la madre de uno de los personajes. El profesor puede crear tantas imágenes como sea necesario hasta dar un final a la historia.

### VARIANTES

- a) Preguntar a las estatuas su propia opinión sobre la historia para aportar su punto de vista y motivarlos a la realización de sucesivas imágenes.
- b) Repetir el mismo tema con otra pareja para confirmar las mil y una interpretaciones que pueden tener las imágenes.
- c) Autorizar a los espectadores a actuar como escultores y mejorar el gesto de alguno de los personajes. También es posible suplantarse a uno de ellos.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno, salvo que se opte porque las estatuas aparezcan disfrazadas, en cuyo caso se necesitan ropas y accesorios.

## 7.10. LA CONFERENCIA

### OBJETIVOS

- Desarrollar la expresividad corporal.
- Desarrollar la fluidez verbal.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide al grupo en equipos de 5 miembros. Disponen de 10 minutos para preparar el tema de una conferencia. Uno de los jugadores asume el rol del conferenciante y los restantes actúan de "diapositivas". Cada vez que lo requiera el conferenciante, sus compañeros, en actitud de foto fija, representan lo que se les indique. Los subgrupos se turnan para ofrecer su charla al auditorio.

### VARIANTES

- El conferenciante se transforma en un personaje que debe mantener durante toda la conferencia. Se le estimula para que ponga el acento en la imitación de una determinada forma de hablar, en un dialecto o en una lengua extranjera. Personajes posibles son: un científico ruso algo despistado, una profesora de ciencias biológicas de la Universidad de Michigan, una turista francesa, etc... Sólo se pueden utilizar 3 elementos para la caracterización, por ej.: un sombrero, una pipa, unas gafas. Ver ampliación en la ficha "8.9. Informando".
- Ilustrar mediante el procedimiento de las diapositivas corporales un relato tradicional, un romance de ciego, una fábula.

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIALES:** Elementos u objetos para caracterizar a los conferenciantes.

## 8.1. "ASOCIARSE POR..."

### OBJETIVOS

- Contactar, relacionarse y crear en grupo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se reúne el grupo en el centro de la sala. El profesor indica que se busquen coincidencias entre sus integrantes para formar diferentes subgrupos. Por ejemplo, se buscan entre sí todos los que tengan el mismo tipo de nariz. Una vez agrupados se les pide que realicen con sus cuerpos una estatua que refleje el tipo de nariz que poseen. Construida la estatua, se les pide que realicen una acción, por ej. qué hace una nariz constipada.

A continuación se deshacen los grupos y se les pide que se asocien por el mismo tipo de cabello y que realicen otra composición grupal. Luego, se procede igual que con la nariz: cómo se mueve ese tipo de cabello por el viento, cuando está limpio; cuando lleva laca; cuando se cae. Se vuelven a deshacer los grupos.

Se agrupan por el mismo color de ropa. En este caso no sólo realizan la estatua colectiva y además hacen un movimiento y sonido que identifique el color que representan. Para finalizar, los subgrupos pueden interrelacionarse con la guía verbal del profesor, por ejemplo: representar qué ocurre cuando el color rojo y azul se mezclan; el negro persigue al celeste, todos quieren manchar al blanco.

### OTRAS CONSIGNAS

- a) Hacerlo rápidamente. Consiste en hacer propuestas más locas a conseguir en el mínimo de tiempo, por ejemplo: juntarse 3 más 1; 6 que hagan una H con los cuerpos, participantes que hayan nacido en el mismo mes; 5 que tengan una misma letra en el nombre, aquellos que tengan una cosa del mismo color.

### TENER EN CUENTA

Este juego se basa en la "técnica de la mezcla" y se puede utilizar en otros juegos cada vez que se desee formar subgrupos.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno, aunque se pueden agregar telas de diferentes colores en la agrupación por color de ropa.

## 8.2. LA SERPIENTE ENCADENADA

### OBJETIVOS

- Relacionarse con los otros.
- Tomar decisiones y liderar un grupo

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se cogen de la mano formando un círculo sin cerrar. El primero tiene su mano derecha libre y el último la izquierda. La misión del primer jugador es hacer de "cabeza" de la serpiente, por tanto es el guía de los desplazamientos de toda la fila de compañeros. La cabeza de la serpiente va pasando por debajo de los brazos de los jugadores, tratando de hacer nudos que los encadenan hasta dejarlos inmovilizados. Cuando se ha formado una gran piña y la cabeza ya no pueda avanzar más, tiene que desandar el camino para que la fila vuelva a la posición de partida. Esta tarea le corresponde única y exclusivamente al guía que no puede recibir ayuda de los otros jugadores. El último de la fila pasa después a ser la cabeza de la serpiente, reiniciándose el juego.

### OTRAS CONSIGNAS

- Se aparta un jugador del grupo que permanece de espaldas mientras el resto forma la serpiente que se va anudando. Cuando la serpiente esté ya completamente enrollada, dicho jugador se da la vuelta e intenta desencadenar la serpiente.

### VARIANTES

- a) La cola de la serpiente: Se forman 3 ó 4 serpientes. El último jugador de cada subgrupo lleva una cinta o pañuelo colgado de la cintura. La cabeza de cada serpiente tiene que quitar la cola de las otras serpientes (el pañuelo que lleva colgado el último) y su equipo evitar que le quiten la suya
- b) El lobo y las ovejas: Se forman grupos de 5 jugadores. De cada grupo, 4 forman una fila cogidos por la cintura, el último es la oveja. El quinto jugador se coloca frente a la fila y es el lobo que tiene que atrapar a la oveja. Todo el equipo intenta que ello no ocurra. Cuando el lobo coge a la oveja, se intercambian los roles.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 8.3. LOS SONIDOS DEL CUERPO

#### OBJETIVOS

- Experimentar las posibilidades sonoras del cuerpo.
- Jugar con el concepto de "sílabas".
- Diferenciar y reconocer hiatos y diptongos.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

1ª Fase : el grupo se coloca en círculo. Se les invita a que imiten al profesor en la producción de los siguientes sonidos:

- Con la boca: golpear la lengua contra el paladar, produciendo un sonido parecido al descorchamiento de una botella; silbar; llenar la boca de aire y golpear los carrillos con las manos, dejando escapar el aire; sacudiendo los labios, produciendo un sonido similar al arranque de una moto; como si se masticara chicle ruidosamente...
- Con la voz: suspiros, bostezos, grititos, carcajadas, asustando como los fantasmas...
- Con las manos: palmear, chasquear los dedos, aplaudir, frotar las manos, golpear los muslos...
- Con los pies : zapatear, taconear...

2ª Fase: se divide al grupo en cuatro subgrupos que coinciden con la clasificación de la primera fase (con la boca, con la voz, con las manos y con los pies). Al grupo de la boca se les asigna las palabras monosílabas; al de la voz las bisílabas; al de las manos las trisílabas y al de los pies las polisílabas, de tal manera que cuando el profesor diga, por ejemplo, "túnel", el grupo de la voz emite dos bostezos. (O cualquier otro sonido que hayan acordado) Igual procedimiento siguen los restantes grupos.

#### TENER EN CUENTA

Es conveniente que los sonidos se hagan a coro en cada subgrupo. Por las características de este juego, en la práctica, pueden aparecer innumerables variantes que el profesor debe investigar.

#### VARIANTES

- a) "El Antón pirulero", juego tradicional.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 8.4. ASÍ ANDAMOS

### OBJETIVOS

- Ampliar y enriquecer los movimientos de locomoción.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo comienza a caminar libremente por el espacio mientras, el profesor va anunciando las diferentes formas de andar: normal, rápido, más rápido, lento, hacia atrás, hacia delante, rapidísimo (sin chocar), pegado a otro, en zig-zag, sin hacer ruido, trotando, pasando por el centro del aula, por los rincones de la sala, tocando las paredes y volviendo rebotados, sobre la punta de los pies, sobre los talones, de rodillas, sentados en el suelo arrastrando las nalgas alternativamente, con los antebrazos, a cuatro patas...

### OTRAS CONSIGNAS

- Andar como lo hacen personas de distinta edad: bebés, niños, mujeres embarazadas, ancianos o alguien característico que se conozca. (El portero del colegio, la vendedora de pipas, algún profesor...)
- Caminar con transformaciones corporales: con una pierna escayolada, con tacones, arrastrando peso, como un ejecutivo con prisa que mira el reloj a cada paso.

### TENER EN CUENTA

Al principio la tendencia del grupo es caminar en círculo en el mismo sentido, por lo que las primeras consignas deben inducir a la exploración del espacio en distintas direcciones. El profesor puede usar un pandero para crear un ritmo colectivo y señalar los cambios.

### VARIANTES

- a) "El pegamento": a una señal del profesor, todos los jugadores se inmovilizan como si hubieran pisado pegamento y así deben tocar a alguien cercano sin despegar los pies del suelo. Una vez conseguido esto, a una señal del profesor vuelven a caminar repitiéndose todo el proceso, pero esta vez tratando de tocar a dos a la vez.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Un pandero.

## 8.5. LOS EQUILIBRISTAS

### OBJETIVOS

- Investigar sobre el equilibrio y jugar corporalmente a partir de él.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas que se distribuyen por el espacio. Apoyándose el uno en el otro, ambos jugadores hacen posturas en las que sea necesario mantener el equilibrio. Primero uno o los dos a la vez, exploran situaciones de desequilibrio, utilizando como soporte las manos o el cuerpo del compañero. Por ejemplo: de puntillas, sobre un pie, sobre los talones, de rodillas, sentado...

### OTRAS CONSIGNAS

- Uno o ambos componentes de la pareja apoya distintas partes del cuerpo en el suelo (hombros, nalgas) ocupando el menor espacio posible.
- Todas las parejas se trasladan por el espacio y realizan un número de equilibrio, quedándose en estatua unos segundos y luego se dirigen a otro sitio para realizar otro número. Así varias veces.
- Todas las parejas son artistas de circo que ante un público imaginario, después de realizar cada prueba, agregan el típico saludo final de ¡ALE HOP!
- Cada pareja muestra sus tres números más creativos ante el aplauso real de sus compañeros que animan de ese modo la actitud de los artistas.

### TENER EN CUENTA

Es interesante realizar toda esta secuencia en la misma clase. Al principio se busca desarrollar el aspecto más técnico para llegar progresivamente a la última consigna de carácter eminentemente lúdico. Este juego se puede utilizar como preparación del juego explicado en la ficha "14.6. El Circo de las Maravillas".

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno, aunque en la última consigna se puede incluir música de circo para crear clima.

## 8.6. EL TAXI

### OBJETIVOS

- Coordinación de movimientos y concentración.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en dos subgrupos, unos son "viajeros" y otros "taxis" formados por dos jugadores cogidos de ambas manos. Los taxis comienzan a caminar por el espacio y los transeúntes los reclaman para que los lleven a algún sitio. Los taxis se acercan al cliente, se agachan y el pasajero entra en el círculo que forman los brazos, quedando en medio. A partir de este momento comienzan, libre y espontáneamente a desplazarse por toda la sala simulando un viaje por la ciudad con los conocidos problemas de tráfico, las conversaciones y las incidencias que pueden ocurrir hasta llegar al destino, incluida la discusión sobre el precio del viaje. Cada pasajero puede tomar todos los taxis que desee mientras dure el juego y hasta se puede compartir el vehículo con otra persona, en el caso de que no hubieran suficientes taxis. A una orden del profesor, se intercambian los roles y se reinicia el juego.

### OTRAS CONSIGNAS

- Los taxis son los que buscan pasajeros y éstos no quieren viajar, de modo que huyen hasta que son atrapados y se ven obligados a hacerlo.

### VARIANTES

- a) Los taxis cogen a los viajeros como en el típico juego "La sillita de la reina", de modo que se sientan sobre las manos entrelazadas de los taxistas, sujetándose con los brazos a sus hombros.
- b) Otros medios de transporte: "Las barcas" formadas por dos jugadores sentados y enfrentados, cogidos de las manos y apoyándose mutuamente por las plantas de los pies. Se mueven hacia adelante y hacia atrás. Intentan levantarse alternativamente o los dos manteniendo el equilibrio con la ayuda del compañero. "El trineo" de 3 o 4 jugadores, sentados con los pies delante del compañero, avanzan rítmicamente, empujándose con las manos apoyadas en el suelo.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno, salvo que se hagan los taxis con los aros.

B  
L  
O  
Q  
U  
E  
3

## 8.7. BALONCESTO SIN PELOTA

### OBJETIVOS

- Coordinación de movimientos y concentración.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide la clase en cuatro equipos. Se explican las reglas que son similares a las del baloncesto, pero con la diferencia de que se juega sin balón, con dos canastas reales o simuladas en la pared. El profesor actúa de árbitro, provisto de un silbato y lanza la pelota a lo alto para iniciar el juego. Comienzan a jugar dos equipos mientras los restantes jugadores participan como espectadores aplaudiendo, pitando o animando. Los jugadores se pasan la pelota indicando el nombre del compañero a quien se la lanzan y, mímicamente, deben botarla, pasarla, recogerla del suelo cuando se caiga y encestar al llegar a la canasta.

### VARIANTES

- a) Si el grupo está jugando de manera muy imprecisa y cuesta mucho visualizar la pelota, se propone jugar a cámara lenta. Luego se plantean otras posibilidades como acelerar el ritmo al estilo de las películas mudas o al ritmo de un imaginario vals. También puede resultar divertido introducir una música real y pedir que los pases sigan el ritmo musical para intensificar la expresión corporal.
- b) Incluso cuando se esté jugando medianamente bien, puede eliminarse la obligación de decir los nombres de los compañeros a los que se les envía el balón imaginario para que se parezca al verdadero baloncesto.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 8.8. VIAJE CON OBSTÁCULOS

### OBJETIVOS

- Trabajo en equipo.
- Coordinación e imitación de movimientos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en subgrupos de 5. Cada subgrupo debe realizar un viaje por la sala al estilo de la película "En busca del arca perdida". Para ello planifican antes, y en muy poco tiempo, un itinerario con todo tipo de obstáculos imaginarios que causarán las peripecias. Así suben montañas, atraviesan ríos, pasan por desfileres, entran en un castillo abandonado, abren puertas, cruzan pasadizos, salen por una ventana, caen en un pozo y otras acciones similares. Cada grupo inicia su viaje con algún fin: descubrir un tesoro, encontrar un libro mágico, rescatar al unicornio prisionero en una trampa mortal... Todos tienen que conseguir la meta que se hayan propuesto. Para facilitar la coordinación, cada subgrupo puede tener un guía que toma decisiones, aunque los demás miembros del equipo pueden aportar ideas. Es un juego de acción y se recomienda hablar lo imprescindible durante su realización. Todos los subgrupos accionan por el espacio al mismo tiempo. El juego comienza a una orden del profesor y, a medida que vayan terminando, se irán sentando sin molestar a los demás. Si el espacio no lo permite los equipos hacen el viaje de uno en uno mientras los demás observan.

### VARIANTES

- a) El movimiento es a cámara lenta.
- b) Cada participante es una parte unida inseparablemente a un todo, ya sea una persona, un animal o una máquina.
- c) Los obstáculos no son imaginarios, sino reales (mesas y sillas, espaldaras, bancos, potros, etc...) Los subgrupos pueden llevar objetos como cuerdas, cintas, catalejos y otros accesorios según sus necesidades.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno. En la variante c) los que haya en clase o en el gimnasio. Se puede usar música tipo película de acción.

## 8.9. INFORMANDO

### OBJETIVOS

- Cooperación grupal.
- Desarrollo de la imaginación.
- Estimulación individual de la expresión oral y corporal.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en subgrupos que disponen de un tiempo prudencial para preparar las escenas de un telediario que deben representar a sus compañeros. Cada grupo lo hace libremente, pero el profesor puede inducir para que sean noticias referidas a la clase, a la escuela, al mundo, que tengan una determinada temática, que sean insólitas o absurdas.

### TENER EN CUENTA

Debe hacerse con ritmo, procurando que no haya "baches". Se puede usar música o avisos publicitarios entre noticia y noticia. También se puede seguir el esquema de cualquier periódico real, revistas o cualquier otro material impreso.

### VARIANTES

- a) Un documental de la 2. Un locutor cuenta cómo vive una familia de topos en Castilla-La Mancha o cómo es la vida de los pingüinos en la Antártida. Sus compañeros de equipo van representando todo lo que cuenta. Sólo tendrán 5 minutos para preparar.
- b) Una conferencia con diapositivas: un conferenciante trata un tema determinado al tiempo que va proyectando filminas como ilustraciones al tema. Las diapositivas no son reales, son situaciones representadas en estatua por sus compañeros de equipo que sólo se pueden moverse cuando el conferenciante dé la orden de cambiar de diapositiva.

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIALES:** Folios, bolígrafos, periódicos, revistas, disfraces, telas, accesorios y maquillaje.

## 8.10. LA MÁQUINA DE ESCRIBIR

### OBJETIVOS

- Movilizarse corporalmente.
- Lograr mayor fluidez verbal.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas: A es la máquina de escribir y B le dicta una carta. Cada pareja se pone de acuerdo en establecer un movimiento para las palabras y otros tantos signos para los puntos, los puntos y coma, los dos puntos, la mayúscula y los signos de interrogación. A una señal del profesor todos los B comienzan a dictar un texto. A otra orden se intercambian los roles, manteniendo el mismo código.

### OTRAS CONSIGNAS

- El profesor dicta una carta para todo el grupo situado en círculo y cada jugador repite los movimientos establecidos anteriormente con su pareja.
- El profesor o un jugador dicta una carta de amor o laboral y todo el grupo debe representar con gestos las palabras y las frases más significativas.
- El profesor dicta una carta enviada por un amigo desde África, contando las peripecias que le ocurren en un safari. Todos los jugadores movilizándose por el espacio van representando las principales acciones de la carta-cuento. El narrador de la carta-cuento va rotando.

### VARIANTES

Las letras del abecedario: De pie o acostados en el suelo, cada uno buscará diferentes maneras de representar las letras del abecedario. Se puede hacer entre dos y con una música sugerente de fondo. En subgrupos de 4 ó 5 jugadores se representará una palabra donde cada jugador corporiza una de las letras.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 9.1. MIMANDO ACCIONES COTIDIANAS

### OBJETIVOS

- Expresar acciones sólo a través del cuerpo y del gesto.
- Enriquecer el repertorio de acciones corporales.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se distribuyen por el espacio. Se les pide que recuerden todas las acciones cotidianas que han realizado desde que se levantaron. A una orden del profesor todos comienzan a mimarlas. Cuando hayan acabado, el profesor propone otras acciones menos cotidianas: comer una fruta, coser un calcetín, lavar los platos, pelar patatas, fregar el suelo, etc...

### OTRAS CONSIGNAS

Las acciones deben tener un conflicto. Por ejemplo:

- Alguien está pelando una cebolla que le irrita los ojos pero no quiere llorar.
- Alguien intenta cazar una mariposa, que siempre consigue escaparse.
- Alguien intenta inflar un globo pero no lo consigue. Cuando finalmente lo logra, el globo se le escapa y se eleva por el aire. Al perderlo de vista, expresa la emoción que siente en ese momento.

### TENER EN CUENTA

Como primer juego de pantomima estamos proponiendo que los jugadores practiquen el hacer sin espectadores, con la finalidad de sentirse más cómodos y no se inhiban con la mirada crítica de los demás.

### VARIANTES

- a) Mimar acciones que se realicen al aire libre: cavar un pozo, transportar un tronco de un lugar a otro, escalar una montaña.
- b) Iniciación al teatro de sombras: Se coloca una sábana y un foco de luz potente detrás. Cada jugador pasa muy lentamente entre el foco y la sábana realizando las acciones que el profesor le pedirá al oído. Los espectadores han de adivinar de qué se trata.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 9.2. DEPORTES

### OBJETIVOS

- Reproducir actividades deportivas.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo en parejas se distribuye por el espacio jugando mímicamente diferentes deportes de fácil realización. Para calentar, divididos en dos equipos, tiran de una cuerda.

- Se pasa a una cancha de tenis en la que dos tenistas, con raquetas y pelota imaginaria, miman lo más fielmente posible las acciones de ese deporte.
- Continúan con el esgrima que también facilita el estímulo-respuesta.
- Siguen con el boxeo en el que, sin tocarse, deben simular el impacto de los golpes recibidos.
- Terminan lanzando penaltis a una portería.

### OTRAS CONSIGNAS

- Todos miman una carrera de 100 metros a cámara lenta en la que el ganador es el que llegue el último a la meta.
- Se juega un partido de baloncesto según lo planteado en juegos corporales en la ficha "8.7. Baloncesto sin pelota".
- Divididos en subgrupos de 4 ó 5 participantes, preparan una situación dramática en la que haya un conflicto, teniendo como base alguno de los deportes practicados.

### TENER EN CUENTA

Si los jugadores tienen dificultades para reproducir las acciones deportivas, se les sugiere que las realicen a cámara lenta para que puedan expresarlas con mayor precisión.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 9.3. EL REGALO

#### OBJETIVOS

- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para la comunicación de sensaciones y estados de ánimo.
- Comprender los mensajes expresivos de los demás.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en dos subgrupos A y B, colocados en dos filas enfrentadas y separadas por una distancia de 10 metros. Cada jugador tiene que llevar a su opuesto un objeto imaginario: un regalo empaquetado. Por la forma de llevarlo debe dar pistas sobre su tamaño, forma y peso. El que lo recibe, lo desempaqueta y saca de él lo que haya supuesto que contenía haciendo una demostración de lo que es. Después se cambian los roles.

#### OTRAS CONSIGNAS

- El regalo es de cristal, barro, hierro, lana, seda, etc...
- El regalo es algo vivo, un animal.
- El regalo es algo viscoso que se pega con facilidad como un chicle, "blandy blup".
- El regalo es algo peligroso con lo que se deba tener mucho cuidado.
- El regalo es algo que contiene un líquido que se puede derramar y está muy caliente.

#### VARIANTES

- a) Para llegar hasta el compañero los jugadores deben pasar obstáculos: una puerta que se atasca, un río, una caca que se pega al zapato, un perro que les muerde el pantalón.
- b) Los obstáculos son fenómenos atmosféricos: viento, lluvia, calor, frío, una tormenta.
- c) Colocados todos en círculo, el profesor comienza a preparar la masa para una pizza, se la pasa al jugador de la derecha quien continúa con la tarea. Cuando llega al último la pizza debe estar acabada. Se puede repetir con otros materiales maleables como un moco o un chicle.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 9.4. HISTORIAS MIMADAS (EN PAREJAS)

### OBJETIVOS

- Expresión corporal de una situación dramática.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se miman situaciones en las que sin hablar, accionando sólo con el cuerpo y el gesto, los jugadores solucionan un conflicto.

Ejemplos:

- 1) Un hombre va a leer el periódico y otro que está sentado a su lado intenta leerlo sobre su hombro. El segundo va tomando cada vez mayor confianza hasta que el primero, bastante molesto, le da una solución a la situación.
- 2) Marido y mujer van a clavar un clavo en la pared para colgar un cuadro de familia. Después de muchas dificultades, cuando creen haberlo conseguido, el cuadro se cae al suelo estrepitosamente.
- 3) En un banco de la plaza se sienta un personaje y una estatua, colocada detrás, le hace diferentes bromas.

### VARIANTES

- a) Mimar situaciones, utilizando objetos que tengan otra función distinta a la que tienen en realidad. (Ver juegos de objetos "10.1. ¿Con qué jugamos?" y "10.2. Adivina qué es")
- b) En parejas, se les da 5 minutos para que preparen una situación dramática en la que aparezca una o varias emociones predeterminadas: por ejemplo, una situación en la que se sintieron muy alegres o muy enfadados.
- c) Mimar situaciones abstractas en las que se produzca una lucha, por ej.: dos pájaros en una jaula representando el conflicto de "La falta de libertad y el deseo de poseerla". Otras situaciones son el conflicto entre "La vida y la muerte", "El amor y el odio" "El bien y el mal".
- c) Mimar personajes de leyenda, por ejemplo el amor de Tristán e Isolda o El rey Arturo y Los Caballeros de la Mesa Redonda, previa lectura de la historia correspondiente por parte de la persona que conduce.

**DURACIÓN:** 35 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 9.5. HISTORIAS MIMADAS (EN GRUPOS)

### OBJETIVOS

- Expresión corporal de una situación dramática.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se trata de mimar situaciones "conflictivas" sin hablar, expresando con el cuerpo y el gesto. Se divide al grupo en subgrupos de 5 ó 6 jugadores. Cada grupo dispone de 5 minutos para ponerse de acuerdo en el desarrollo argumental.

Ejemplos de historias a desarrollar:

- Un coro se dispone a iniciar su actuación y una pesada mosca va molestando a cada uno de sus integrantes.
- Una empresa de mudanzas debe trasladar un piano.
- En la cocina de un gran hotel deben preparar una gran tarta y los cocineros no encuentran los ingredientes.
- Una escuela de ballet ha de realizar su primera actuación pública, en la que uno o varios bailarines están nerviosos y cometen fallos que tratan de disimular.

### OTRAS CONSIGNAS

- A cada una de las historias agregarle sonidos.

### VARIANTES

- a) En subgrupos de cuatro jugadores, dos realizan una pantomima y dos sentados fuera de la escena, hacen los sonidos que les motiven las acciones. Ej.: en un bar, en un bosque, en una estación. Los actores tendrán que hacer gestos claros y exagerados y los sonidistas se adaptarán a ellos. También puede hacerse al revés y los actores adaptarse a los sonidistas. Se amplía en la ficha "9.7. Mimo en grupo y con sonido".
- b) La habitación: En subgrupos de 4 jugadores señalan las paredes de una habitación imaginaria y una puerta. Entra un jugador y simula que es su dormitorio o la cocina de la casa, abre armarios, coge objetos imaginarios y se va cerrando la puerta. Uno por vez, entrarán a la habitación y repetirán las mismas acciones, tratando que todo esté en el mismo lugar.

**DURACIÓN:** 50 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 9.6. HISTORIAS MIMADAS (EN GRUPOS Y CON MÚSICA)

### OBJETIVOS

- Expresión corporal de una historia siguiendo un ritmo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide al grupo en subgrupos de 5 jugadores. Cada grupo dispone de 15 minutos para ensayar un argumento con una música determinada. Este juego tiene un elemento de complejidad mayor que el planteado en la ficha "9.5. Historias mimadas en grupo", ya que cada subgrupo debe mimar la historia siguiendo el ritmo de una música asignada por el profesor o elegida por el propio subgrupo. Las composiciones musicales más adecuadas son aquellas que insinúan climas expresivos, tales como: policiales, del lejano oeste, viaje galáctico.

### TENER EN CUENTA

Este juego requiere haber escuchado previamente, por lo menos, un par de veces la música correspondiente.

### VARIANTES

- a) Mimar las 4 estaciones: En subgrupos representarán lo más característico de las cuatro estaciones. Se ensayará y luego se mostrará a los compañeros. Por ejemplo, en el invierno se puede construir un hombre de nieve, hacer una batalla de bolas, patinar, etc... Se utilizará la música de Vivaldi, "Las 4 estaciones", como motivación y como fondo musical para los grupos que lo deseen.

**DURACIÓN:** 50 minutos.

**MATERIAL:** Equipo de música y música apropiada.

## 9.7. HISTORIAS MIMADAS CON SONIDOS

### OBJETIVOS

- Expresión corporal de una historia dramática.
- Experimentar sonidos relacionados con acciones y estados de ánimo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Del grupo se forman subgrupos de 5 ó 6 jugadores, que representan una situación cualquiera sin hablar, pero en la que las principales acciones deben estar acompañadas de sonidos.

Ejemplo:

En la sala de un dentista se encuentran varias personas esperando y una de ellas presenta una gran inflamación en el lado izquierdo. Se retuerce, se queja sin parar. Todos se impacientan porque el dentista tarda. Por fin se abre la puerta y aparece el médico. La escena continúa en la sala donde el dentista realiza su trabajo. La persona aquejada del fuerte dolor de muelas entra con desesperación y se sienta rápidamente en el sillón. El dentista le examina la boca. Ayudado por su enfermera utiliza diferentes aparatos, incluido el torno. Tiene que extraerle la muela, pero no es cosa fácil porque está bien fijada a la encía. Tras varios forcejeos, el dentista logra sacársela. El paciente se cae al suelo. Ambos personajes quedan exhaustos por el esfuerzo y el paciente demuestra su agradecimiento al médico. Sale acompañado por la enfermera. La sala de espera está vacía, todos los que esperaban se han ido. Se lo comunica al dentista y éste se queda sorprendido.

### TENER EN CUENTA

Los sonidos, ruidos y efectos especiales serán producidos por los propios integrantes del equipo, aunque pueden ser ayudados exteriormente por el profesor y los demás compañeros.

### VARIANTES

- a) Se representarán "Las 4 estaciones", juego explicado en la ficha 9.6., pero utilizando solamente sonidos.

**DURACIÓN:** 50 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 9.8. MIMO EN CINCO ESCENAS

### OBJETIVOS

- Desarrollo de la capacidad gestual en acciones cotidianas.
- Concentración.
- Relatar lo esencial de un hecho.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en subgrupos de 5 jugadores. Disponen de 10 minutos para planear el argumento basado en un suceso que luego representaran mimicamente ante los compañeros. El tema puede proporcionarlo el profesor o ser de libre inventiva. La pantomima se representa en sólo 5 momentos que llamaremos "fotos fijas" como se las reconoce en el lenguaje teatral. Los jugadores arman cada foto y quedan como congelados. Pasados unos segundos la desarman y presentan la siguiente hasta llegar a la escena final. Por turno cada equipo muestra su pantomima y los espectadores deben adivinar de qué suceso se trata.

### OTRAS CONSIGNAS

- Las pantomimas se hacen en 3 escenas en lugar de 5.

### VARIANTES

- a) El tema es un cuento popular.
- b) Los jugadores van maquillados con la cara de blanco y se utiliza un foco para iluminar las escenas. Las escenas se preparan en la oscuridad y al encenderse el foco el grupo aparece ya colocado en el espacio, con lo que se logra mayor espectacularidad.

**DURACIÓN:** 50 minutos

**MATERIALES:** En la variante b), un foco, maquillaje blanco y un lápiz negro para resaltar ojos y cejas.

B  
I  
B  
L  
I  
O  
T  
E  
C  
A

## 9.9. UN MIMO SOLO

### OBJETIVOS

- Expresar emociones sólo a través del cuerpo y del gesto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

De uno en uno, y con la cara maquillada de blanco, cada jugador, de frente al grupo, debe expresar las emociones que le pida el profesor: sorpresa, miedo, enojo, ternura, etc... Después tiene que aplicar una de estas emociones a una situación dramática dada por el profesor, por ejemplo: el mimo va caminando por el bosque y tiene miedo, de pronto encuentra en el suelo una flor y se sorprende; la arranca, la huele, la tira hacia atrás, oye una explosión, sale corriendo, se detiene, está asustado.

### OTRAS CONSIGNAS

- Mimar estados físicos: vejez, cojera, sueño, hambre, calor, frío.

### TENER EN CUENTA

Al igual que en la variante b) del juego "9.8. Mimo en Cinco Escenas" se puede crear sobre el mimo un foco de luz para que realice dentro de él sus acciones y gestos. La iluminación y el maquillaje resaltan la actitud mimica del actor y favorecen la concentración de los espectadores, aunque también es posible hacerlo sin ninguno de los dos elementos.

### VARIANTES

- a) En cada esquina del salón se colocan 4 subgrupos. El profesor ubicado en el centro de la sala, recibirá la visita de un embajador de cada subgrupo a quien le dirá una palabra, debiendo volver a su equipo para mimarla y conseguir que sus compañeros la adivinen. Luego, cada jugador irá a la búsqueda de su palabra, repitiéndose el procedimiento. Aunque no interesa fomentar la competitividad, para crear una dinámica más lúdica, en este juego se sugiere que gane el equipo que termina antes.

**DURACIÓN:** 50 minutos.

**MATERIAL:** Maquillaje y foco igual que en la ficha 9.8.

## 9.10. ¿QUÉ HARÍAS SI...?

### OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad gestual, la creatividad e imaginación.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se trata de plantear situaciones que provoquen acciones más fantásticas y menos realistas.

La hipótesis imaginaria "que harías si..." es un buen detonante. Por ejemplo: ¿Qué harías si estás estudiando en tu habitación y las paredes y el techo comienzan a achicarse?, ¿qué harías si te encontraras dentro de una gran burbuja?, ¿qué harías si te encuentras en la cornisa de un rascacielos?

### OTRAS CONSIGNAS

- ¿Cómo serían las reacciones de Alicia, la del País de las Maravillas, al llegar a una ciudad desconocida? ¿Cómo contaría un grupo de indígenas a su tribu lo que ha visto en su visita a la civilización?

### VARIANTES

- a) Mimar historias de la mitología. Por ejemplo, Ícaro que fue encerrado por el Rey Minos en el laberinto de Creta junto con su padre Dédalo. Éste era un gran inventor y fabricó unas alas de cera con las que escaparon de Creta. Al principio todo fue bien, pero, pese a que su padre le había recomendado que no volase muy alto, Ícaro se elevó orgulloso por poder volar y el sol derretió sus alas, pereciendo ahogado al caer al mar.
- b) Mimar situaciones extraídas de la literatura por ejemplo del libro el Buscón podemos rescatar "¿qué harías si tu patrón que es ciego y avaro, te controla y no te deja comer?"; de Harry Potter "¿qué harías si descubres que tienes poderes de mago?"; del cuento Hansel y Gretel "¿qué harías para escapar de la jaula donde la bruja te ha encerrado?".

**DURACIÓN:** 50 minutos

**MATERIALES:** Ninguno.

## 10.1. ¿CON QUÉ JUGAMOS?

### OBJETIVOS

- Manipular objetos.
- Desarrollar la imaginación.
- Experimentar roles a partir de un objeto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas. Cada pareja escoge un objeto para jugar con él por el espacio dándole diferentes usos. Uno de los dos jugadores comienza a jugar con el objeto transformado, mientras, su compañero ha de complementarlo hasta que éste último decida transformar el objeto en otro diferente. El primer jugador tiene que adaptarse a la nueva propuesta y así hasta diez cambios.

### OTRAS CONSIGNAS

- A partir de un momento determinado el profesor indica que las parejas pueden interrelacionarse entre sí, de modo que intercambian los objetos y complejizan las situaciones. Todos se relacionan con todos y es probable que surjan entonces personajes o situaciones colectivas como un partido de baloncesto, un picnic, un viaje en autobús, etc...

### VARIANTES

- a) Con música, cada jugador hace danzar un objeto, una tela o una hoja de periódico.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Objetos no muy grandes y de fácil manipulación.

## 10.2. ADIVINA QUÉ ES

### OBJETIVOS

- Manipular objetos.
- Desarrollar la imaginación.
- Experimentar roles a partir de un objeto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos sentados en círculo. El profesor explica que van a transformar ciertos objetos para darles múltiples usos. Puede realizar una demostración con un palo, una cuerda o un zapato convirtiéndolos en un micrófono, hablando como un locutor o cantando como un artista de moda. El jugador que está a su derecha tiene que adivinar el uso que le dió al objeto, si no lo adivina responde el que lo sepa. A continuación le toca, de todas formas, al jugador de la derecha hacer lo mismo, pero transformándolo en otra cosa distinta, por ejemplo, un helado. Así, el objeto da la vuelta al círculo hasta que todos hayan participado.

### VARIANTES

- a) Sentados en círculo, el primer jugador transforma el objeto y comienza a jugar con el compañero de la derecha quien debe adaptarse a su propuesta. Llegado el momento, el primer jugador pasa el objeto al segundo, éste tiene dos opciones: seguir realizando la misma acción o transformar el objeto en otro distinto y, por supuesto, de diferente uso.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Objetos simples, no muy grandes y de fácil manipulación.

### 10.3. MALABARES CON ZAPATILLAS

#### OBJETIVOS

- Manipular objetos.
- Practicar movimientos de precisión.
- Trabajar los reflejos y la atención corporal.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador se quita una zapatilla y juega con ella poniéndose-la en diferentes partes del cuerpo tratando de mantener el equilibrio para que no se le caiga al suelo mientras prueba a desplazarse por el espacio. Cuando se haya familiarizado con el objeto, la lanza al aire para cogerla en su caída con una sola mano y lo más cerca posible del suelo. Una vez que todos hayan adquirido confianza en el manejo del objeto, se colocan en parejas a una distancia de un metro y se lanzan mutuamente las zapatillas de forma cruzada. Cada uno recibe con la mano izquierda, la pasa a la derecha y envía con esta mano. Cuando las parejas tengan suficiente control en los envíos simultáneos, pueden aumentar la distancia que los separa e incluso trasladarse por el espacio. Este juego puede realizarse con una música apropiada.

#### TENER EN CUENTA

Se utilizan las zapatillas y no las pelotas como en los malabares porque la zapatilla da más movilidad corporal, ya que es un objeto que no bota y no tiene autonomía de movimiento en caso de que caiga al suelo.

#### VARIANTES

- a) En vez de zapatillas se puede utilizar trozos de papel higiénico o pañuelos pequeños que, al ser más livianos, permiten otra movilidad corporal. En este caso es más fácil el juego individual, aunque también se puede hacer en parejas.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Una zapatilla por jugador (se desecha cualquier tipo de calzado que sea más duro). En la variante: papel higiénico o pañuelos.

## 10.4. FESTIVAL DE OBJETOS

### OBJETIVOS

- Utilizar los objetos con fines expresivos.
- Desarrollar la creatividad.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se trata de confeccionar títeres, marcianos o cuerpos surrealistas de distinto tamaño, a partir de zapatillas y objetos que están diseminados por el suelo. En subgrupos de 5 jugadores van cogiendo los objetos que necesiten para formar un cuerpo que se pueda mover: desde un zapato como cabeza a la cual se le cubre el cuerpo con una tela, hasta construcciones más complicadas. Destinado el tiempo suficiente a la creación e investigación de esperpentos, fantoches o muñecos diversos, se prueban voces. Se arma un pequeño argumento y se juega en el mismo suelo o sobre dos sillas, simulando un tablado. Los subgrupos se visitan y se muestran las situaciones creadas.

### OTRAS CONSIGNAS

- Con lo construido por cada subgrupo más otros objetos se crea una gran composición o escultura gigante, que podemos llamar el "Caleidoscopio"
- La estructura puede ser momentánea o más estable, en cuyo caso podemos incorporar cajas de cartón, plásticos, cuerdas, papel, telas grandes. Si se desea mantener en la sala de trabajo, se puede motivar a los jugadores para que en días sucesivos sigan colocando sobre ella pinturas, escritos, carteles, objetos construidos, etc...

### TENER EN CUENTA

Es un trabajo de creatividad aprovechando materiales de deshecho, que potencia la originalidad, la interrelación de objetos diversos y la capacidad de dar vida y movimiento a un conjunto de elementos.

**DURACIÓN:** 1 hora, treinta minutos.

**MATERIALES:** Todos los imaginables.

## 10.5. LOS SONIDOS DEL GLOBO

### OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad mediante el sonido.
- Producir sonidos diversos que estimulen el movimiento.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador toma un globo y lo infla comenzando a hacer diferentes sonidos sin moverse de su sitio. Luego, sin dejar de producir sonidos, se trasladan por el espacio, abrazando el globo y llevando el ritmo. A continuación, el profesor pide diferentes tipos de sonidos: arrastrados, rotos, rugosos, quejosos, miedosos, tímidos, etc... A una señal, todos los jugadores se reúnen en el centro de la sala como si fueran los miembros de una orquesta que están afinando sus instrumentos, reproduciendo el último sonido inventado. Con los estímulos del director, el ensayo de esta original orquesta puede dar pie a un divertido juego musical.

### OTRAS CONSIGNAS

- "Cuarteto de globos": los jugadores pueden formar cuartetos y cantar melodías conocidas, con el acompañamiento de los sonidos del globo.

### TENER EN CUENTA

Con la variante podemos llegar a un juego libre donde los jugadores realicen una secuencia de sonidos con cambios, pausas y todas las variantes que el movimiento corporal del compañero le sugiera. Para ampliar juegos con globos ver ficha 5.7.

### VARIANTES

- a) En parejas, A se coloca de espaldas y B produce varios sonidos que A debe expresar corporalmente. Después se cambian los roles.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Globos.

## 10.6. UN, DOS, TRES: VÍSTETE OTRA VEZ

### OBJETIVOS

- Atención, reflejos y rapidez en las transformaciones.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se juega igual que en "Un, dos, tres, al pollito inglés" (ver ficha 7.7.), con la diferencia de que hay telas esparcidas por todo el espacio. Los jugadores, al ir avanzando hacia la persona que dice "un, dos, tres: vístete otra vez", han de coger una tela diferente para cada una de las paradas que tengan que realizar, vistiéndose con ella y adoptando diferentes posturas hasta llegar a la meta.

Si dos personas cogen la misma tela, deben compartirla. Una vez que haya sido alcanzada la meta por algún jugador, "el vigilante" ha de recordar en voz alta aquellos personajes que le han llamado la atención, por tanto cada vez que se gire hacia los jugadores debe observarlos con detenimiento.

### TENER EN CUENTA

De cada tela ha de surgir un personaje: el rey con su capa, una anciana con su manto, una estatua griega, etc... El "vigilante" debe decir la frase "Un, dos, tres, vístete otra vez" con cierta musicalidad y ritmo lento para que los jugadores tengan tiempo de soltar la tela, coger una nueva y adoptar una vestimenta diferente.

### VARIANTES

- Los jugadores avanzan en parejas y se complementan para hacer los personajes.
- El vigilante pide lo que quiere ver: oficios, animales, deportistas, monstruos, personajes de una corte, mosqueteros, danzarinas...

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Telas de tamaño normal para que puedan ser manipuladas con rapidez y otras más amplias.

## 10.7. ¡DISFRÁZAME!

### OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad.
- Desinhibirse.
- Construir personajes.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo en parejas se sitúa en un extremo de la sala a la mayor distancia posible. Uno es A y el otro B. Enfrente se colocan telas, ropas, sombreros y accesorios. Se trata de que un jugador vista al otro en el menor tiempo posible. A una orden del profesor, todos los A salen corriendo y cogen un elemento y vuelven hacia B empezando a vestirlo. En órdenes sucesivas los A van a buscar otros elementos con los que completar el disfraz. Finalmente, cada pareja determina la identidad del personaje de B y A lo presenta al grupo. Después se intercambian los roles.

### OTRAS CONSIGNAS

- Una vez que todos están vestidos, se organiza una fiesta de disfraces con música.

### VARIANTES

- a) Cada uno confecciona el DNI de su personaje, ayudado por su pareja. Después se organiza un desfile de modelos. Un locutor (el profesor o un alumno) va leyendo el DNI como presentación de cada uno de los personajes.
- b) Se forman equipos de 4 jugadores. Dos componentes de cada subgrupo disfrazan a los otros dos con telas o intercambiándose sus propias ropas. Una vez vestidos, bailarán, durante un minuto, una música sorpresa que pondrá el profesor.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Telas, ropa, sombreros, equipo de música. (Música con ritmo rápido para amenizar el trabajo)

## 10.8. EL MERCADO DE TELAS

### OBJETIVOS

- Utilizar las telas como objetos multiuso.
- Jugar los roles del vendedor y comprador.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide la clase en dos grupos: los vendedores y los compradores. Mientras los compradores se disfrazan, los vendedores preparan los puestos del mercado. Los vendedores hacen carteles anunciando su mercadería. Los compradores confeccionan dinero para realizar los intercambios. Cuando se han realizado todos los preparativos, a una orden del profesor, comienza el juego en el que cada uno debe permanecer en su personaje. Después de un tiempo de juego, y a una orden del profesor, se concluye.

### TENER EN CUENTA

Las telas pueden servir de escenografía, de vestuario y de objeto transicional. Las telas se pueden anudar o sujetar con pinzas de la ropa, cintas, cinturones, cinta adhesiva, cuerdas, grapadoras.

### VARIANTES

- a) Hacer un mercado árabe donde los personajes se visten según las costumbres de este país.
- b) Hacer un mercado donde se vendan y adquieran productos alimenticios, para cual los jugadores aportan cajas de detergente, yogures y cualquier otro recipiente vacío.

**DURACIÓN:** 50 minutos.

**MATERIALES:** Telas y otros accesorios en las variantes a y b.

## 10.9. DESFILE HISTÓRICO

### OBJETIVOS

- Conocer y trabajar distintas etapas de la historia en forma dinámica.
- Disfrazarse y preparar pequeñas situaciones dramáticas.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en equipos de 3, 4 ó 5 jugadores. Cada subgrupo se ocupa de una época histórica de la que eligen los personajes y confeccionan sus disfraces. El profesor colabora con la realización de un montaje musical apropiado para cada época. Se organiza un guión teniendo en cuenta la cronología de los períodos históricos seleccionados. Finalmente, desfilan simulando un pase de modas, con la inclusión de un presentador/a que anunciará las diferentes épocas describiendo los trajes de los personajes y las situaciones que se hayan elaborado.

### OTRAS CONSIGNAS

- Se puede completar con maquillaje, escenografía o danzas específicas de cada período histórico, según el grado de profundidad que se le quiera dar a la propuesta.

### TENER EN CUENTA

Este juego tiene muchas posibilidades y puede continuarse en la ficha "13.5. El túnel del tiempo".

### VARIANTES

- a) Hacer un desfile de diferentes tipos de jóvenes, por ejemplo: el empollón/a, la deportista, el romántico, la pasota, el tímido, la que se cree diferente, el chico o chica popular.
- b) Hacer un desfile de personajes insólitos que realizan una acción determinada en el momento de desfilarse: un samurai, un científico loco, una bailarina árabe, un astronauta, una submarinista.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Fotos, material gráfico, telas, sombreros, accesorios y equipo de música.

## 10.10. QUERIDOS MONSTRUOS

### OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad.
- Caracterizar personajes a través de la combinación de formas y tamaños.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Cada equipo dispone de 15 minutos para cambiar su apariencia y transformarse en personajes deformes (enormes barrigas, abultadísimos senos, traseros muy respingones, jorobas, dentaduras con mella, etc...). Cada uno de los jugadores se bautiza con su nombre al revés. Así Dalia será Liada, Ramón será Monra y Josefina será Nafisejo. Pueden preparar una presentación con un pareado o una estrofa de cuatro versos que los defina. (Ver juego 2.4. "Presentación con rima") Una vez que todos estén presentados se hace un desfile o un baile con música apropiada.

### OTRAS CONSIGNAS

- Cada monstruo se confecciona su carnet de identidad como se sugiere en la ficha 2.2.

### TENER EN CUENTA

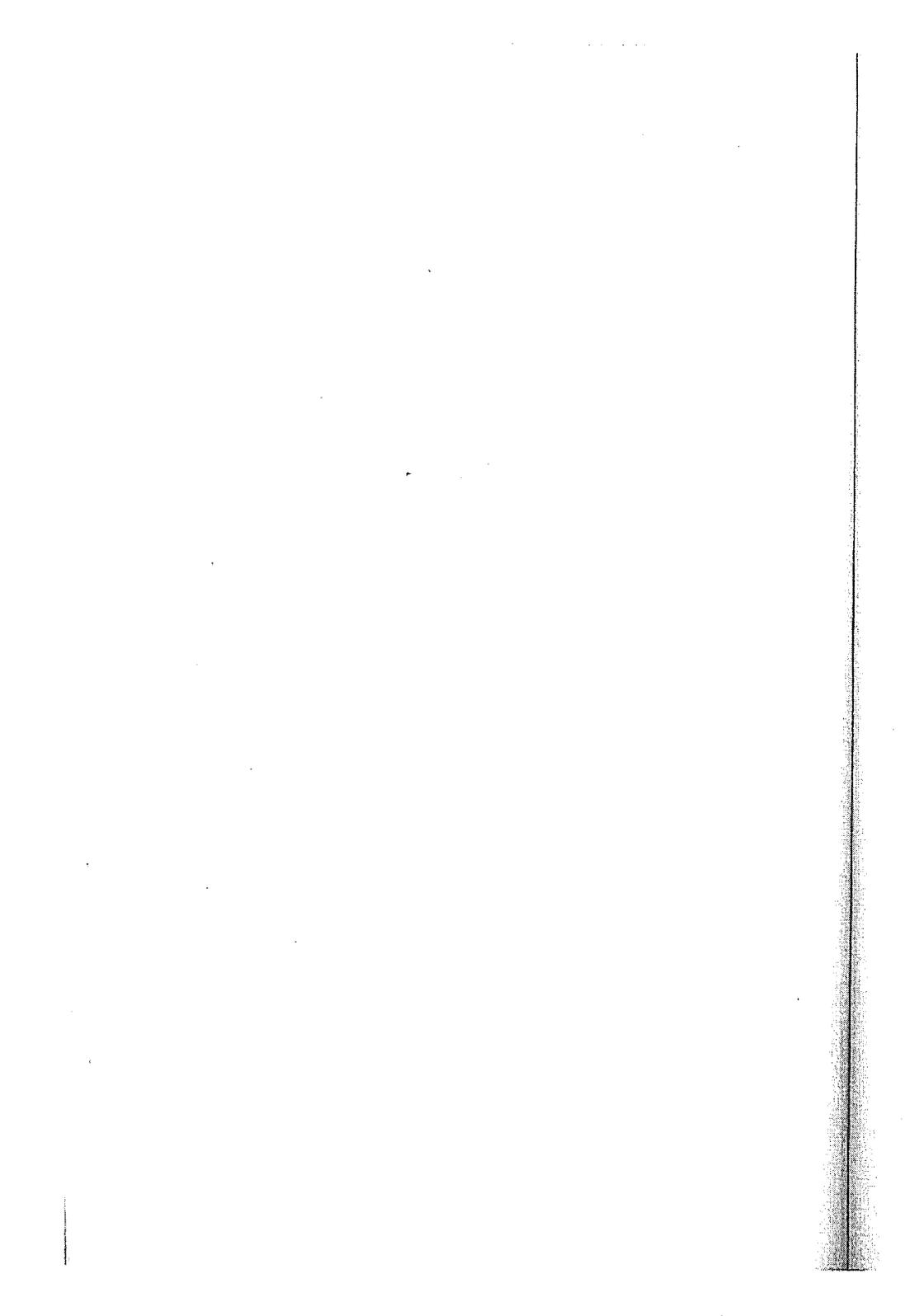
Si este juego se realiza en época de Carnaval o de Haloween, la motivación será más fuerte. Cualquiera sea el momento que se realice, conviene disponer de una amplia gama de materiales: ropas amplias, bolsas de basura grandés u otros elementos insólitos como bolsas de redes en las que se pueden colgar objetos, recambios de fregonas, guantes de goma, cojines, globos inflados, almohadas, periódico, pelotas de diferentes tamaños, telas, trozos de goma espuma, etc...

### VARIANTES

- a) A partir de los personajes descubiertos, cada equipo prepara un argumento oral y se representa para los compañeros.

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIALES:** Cojines, globos inflados, almohadas, papel periódico, pelotas de diferentes tamaños, telas y equipo de música para el desfile.



## BLOQUE 4

# JUEGOS PARA DRAMATIZAR



### 11. JUEGOS DE PERSONAJES

Fichas 11.1 a 11.10

### 12. JUEGOS DE HISTORIAS

Fichas 12.1 a 12.10

### 13. JUEGOS DRAMÁTICOS

Fichas 13.1 a 13.10

### 14. JUEGOS INTEGRALES

Fichas 14.1 a 14.10

## 11.1. LA CAJITA MÁGICA

### OBJETIVOS

- Estimular la imaginación, y ampliar el repertorio de movimientos.
- Desarrollar personajes animados e inanimados.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los participantes se colocan en círculo y se arrodillan. El profesor dice: "Se cierra la cajita" y todos inclinan el torso hasta que la cabeza toque el suelo, adoptando una posición cerrada e imaginando que están dentro de una caja. A continuación dice: "Se abre la cajita y aparece un/a...", todos a la vez se levantan y reproducen el personaje sugerido, incluido el educador. Cuando decaiga el interés o la acción no dé más de sí, el profesor propone que se cierre la cajita y los jugadores vuelven a la posición inicial. Se juega varias veces haciendo aparecer, por ejemplo, una flor, una oveja, un huracán, Charlot, etc... Los jugadores también pueden hacer propuestas.

### OTRAS CONSIGNAS

- Para profundizar en los personajes, se dan otras consignas que sugieran una secuencia de acciones, por ej.: se abre la cajita y aparece una flor...; la flor está triste; la acaban de regar; se pone muy contenta. Se abre la cajita y aparece una oveja; la oveja bala; camina; busca comida; se hace amiga de otra oveja; bailan juntas; se frota la espalda.
- Se proponen personajes "dobles" como una niña y su perro o la madre y su bebé.
- El educador va leyendo personajes escritos en trozos de papel por los jugadores. Todos reproducen el personaje.

### TENER EN CUENTA

Al principio del juego, es conveniente elegir personajes sencillos y de carácter estático para que el grupo vaya tomando confianza, planteando más tarde personajes que impliquen movimiento. Es importante que el profesor también se encierre en una cajita, para inducir a los más inhibidos a través de la imitación. (Ver conexión con juegos de imitación del 6.1. al 6.10.)

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 11.2. EL MAGO

### OBJETIVOS

- Desarrollar la expresión corporal y gestual.
- Desinhibirse.
- Desarrollar la imaginación.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo forma dos filas paralelas y enfrentadas, separadas por la distancia máxima que permita la sala. Un jugador de uno de los equipos será "el mago". Éste caminará hacia uno de los jugadores que tiene enfrente y tocándolo le dice, solemnemente, que se transforme en un animal, un objeto, un personaje de cuento, un personaje de cine, un personaje histórico, un cantante famoso, etc... El jugador que ha sido tocado por el mago debe adoptar inmediatamente el papel que le ha sido encomendado y así debe desplazarse, sin abandonar el personaje, hasta otro jugador del equipo contrario al que, como mago, le indica un papel que éste debe encarnar. Así se continúa sucesivamente hasta que los jugadores de ambos equipos hayan hecho de magos y, a su vez, se hayan transformado en un personaje.

### TENER EN CUENTA

Aunque en una primera vuelta es importante que todos sean tocados una vez, para que exista cierta dinámica no es necesario seguir un orden establecido. También es importante que el juego tenga un ritmo continuado y que los jugadores obedezcan las órdenes, sea cual sea la propuesta del mago. Hay que mantener el clima activo del juego, porque si se hace muy lento el efecto inhibitorio puede "cortar" a algunos participantes.

### VARIANTES

- a) Cuando el jugador llega a la fila de enfrente, por ejemplo, como un monstruo, los que están a la espera pueden adoptar un rol activo y reaccionar ante la llegada del personaje, adaptándose a él. Supongamos, que en el caso del monstruo, todos salieran corriendo llenos de miedo; el monstruo los perseguiría hasta que pueda tocar a alguien y darle un papel.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 11.3. VALE QUE...

#### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación.
- Adaptarse al compañero.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas y se distribuyen por el espacio. A la orden de "Vale que...", comenzarán a jugar diferentes roles, por ejemplo: ¡Vale que somos astronautas!. Cualquiera de los dos puede hacer la invitación al juego y el otro tiene que aceptarla. Siempre que se quiera jugar con otro nuevo rol o agregar acciones al propuesto, habrá que decir "Vale que...". Ninguno de los dos jugadores puede negarse al juego elegido por uno de ellos. Por ejemplo: ¡Vale que somos dos exploradores que se internan en la selva! (el compañero dirá "¡vale!" y lo hacen), "¡vale que íbamos por un río en una canoa!" (se suben a ella y reman) y, alguno de los dos agrega: "¡vale que en la canoa entra agua!" y así indefinidamente.

#### TENER EN CUENTA

Es un juego muy dinámico en el que los jugadores son los autores de su propio argumento, introduciendo las variantes que se les ocurran con el latiguillo de "Vale que..."; que profundiza en la acción o la interrumpe para conducirla por otros caminos.

#### VARIANTES

- a) Las parejas se relacionan con otros jugadores.
- b) Se incorporan telas y objetos que dan al juego otras posibilidades de acción.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno. Telas, objetos y accesorios en la variante b).

## 11.4. EL AMO Y EL ESCLAVO

### OBJETIVOS

- Expresarse a través de la adopción de un rol.
- Mantener la ficción y adaptarse.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en dos subgrupos. Los de la derecha son "amos" y los de la izquierda "esclavos". Se emparejan y el esclavo viste al señor. (Ver ficha "10.7. Disfrázame") Después, todas las parejas preparan sus "casitas" y se instalan en ellas. A una orden del profesor, comienzan a desarrollar su rol; los amos dando órdenes y los "esclavos" cumpliéndolas sin poder negarse a ellas.

Transcurridos unos minutos, el profesor propone cambio de rol.

### OTRAS CONSIGNAS

- Una vez que se ha cambiado de rol, todas las parejas pueden interrelacionarse entre sí.

### TENER EN CUENTA

Este es un típico juego de roles, similar a "Polis y ladrones" de modo que el profesor puede proponer otros roles para jugar, tales como "El león y el domador", "La red y el pez", "La niña y su cometa".

### VARIANTES

- El fotógrafo y el modelo. Se forman parejas, uno es el fotógrafo y el otro el modelo. Ambos roles se disfrazan y el fotógrafo además se construye una cámara de fotos. Comienza el juego y el fotógrafo ordena qué posturas tiene que adoptar su compañero. A una orden del profesor, es el modelo que indica en que pose quiere ser fotografiado. Finalmente a otra orden del profesor, juegan libremente y se relacionan con otras parejas.
- Los roles pueden ser personajes famosos o históricos o se pueden, utilizar otros idiomas como el chino o ruso o con acento mejicano; ser sordo, estar triste o enfadado o tener un tic nervioso.
- Se juega sin hablar, comunicándose sólo a través de gestos.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Telas, vestidos, sombreros, bolsos, zapatos, pelucas.

## 11.5. PERSONAJES EN LA ESPALDA

### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación.
- Mejorar la capacidad descriptiva.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El profesor pega en la espalda de cada participante un papel con el nombre de un personaje conocido perteneciente al mundo del cine, televisión, deportes, cuentos, dibujos animados, política.

Ninguno de los jugadores conoce la identidad del personaje que le ha sido asignado, pero el resto de sus compañeros sí porque pueden leerlo en su espalda. Cada participante preguntará a cualquier jugador que se encuentre en su camino datos físicos, psicológicos, sociales y profesionales con el fin de averiguar su personaje.

Todos van caminando por el espacio y, en cada uno de los encuentros, los jugadores sólo se podrán hacer tres preguntas a las que sólo se puede contestar con "sí" o "no".

El juego termina cuando todos han conseguido descubrir el nombre de su personaje.

### VARIANTES

- a) En lugar de personajes, utilizamos títulos de películas, animales, medios de transporte, objetos, países, etc...
- b) Cada jugador sabe cuál es su personaje. Los demás tratarán de averiguarlo, haciéndole preguntas.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIAL:** Tarjetas con imperdibles o papel adhesivo y un bolígrafo.

## 11.6. INVENTEMOS PERSONAJES

### OBJETIVOS

- Estimular la creatividad.
- Desarrollar el lenguaje oral.
- Acercarse al concepto de personaje.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en subgrupos de tres jugadores A, B y C. Cada subgrupo elige un lugar en el espacio y se sienta en círculo. En el tiempo máximo de tres minutos deberán describir oralmente un personaje partiendo de sus características físicas y continuando con las psicológicas y sociales. Comienza A con una propuesta y cada uno completará su descripción aportando sólo un dato cada vez que le toque intervenir siguiendo el orden alfabético. Por ejemplo, A: "Se llamaba Juan", B: "era viejo", C: "vivía solo"... Pueden tratar cualquier tipo de personaje, incluso animales, debiendo aceptarse todas las propuestas, aunque el personaje acabe siendo insólito, excéntrico o monstruoso. Tampoco se puede contradecir lo dicho por el jugador anterior, por ejemplo, si un jugador dice que el personaje es casado, el siguiente no podrá decir que es soltero. Una vez que se ha completado la descripción del personaje propuesto por A, se comenzará por otro propuesto por B y así sucesivamente.

### OTRAS CONSIGNAS

- Finalizadas las tres rondas, cada jugador hace el DNI del personaje que él ha comenzado, reflejando en el documento una síntesis de sus datos más característicos. Se incluye un dibujo del mismo a modo de foto.
- Cada subgrupo crea una historia y la dramatiza teniendo a uno de los personajes inventados como protagonista.

### VARIANTES

- a) Se forman grupos de 7 u 8 jugadores, sentados en círculo. El primero dice si es hombre o mujer. Cada uno da una característica del personaje y el último debe levantarse y mostrarlo a los compañeros.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIAL:** Bolígrafo y papel.

## 11.7. EL REPORTAJE

### OBJETIVOS

- Caracterizar personajes.
- Desarrollar la fluidez verbal y la creatividad.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en subgrupos de 4 jugadores. Cada equipo se pone de acuerdo sobre un personaje, que será encarnado por uno de sus miembros. Elegido el personaje y el actor, sus compañeros le ayudan a vestirse y lo maquillan. También le ayudan a preparar una pequeña biografía que un integrante del subgrupo sintetiza en una tarjeta de presentación. Acto seguido el profesor anota en la pizarra, de forma numerada, los nombres de los jugadores y los personajes que se presentarán en público. Se coloca una silla en el frente de la clase, en la que se sienta el primer personaje, una vez que el profesor haya leído su tarjeta de presentación. Se le da un tiempo para que se acomode y realice alguna acción característica. A continuación todos los demás, colocados en semicírculo, lo entrevistan. Durante tres minutos le formulan preguntas sobre su vida a las que contesta improvisando una respuesta. El personaje no puede negarse a contestar, ni responder con evasivas. Concluido su tiempo, se le agradece y se le invita a retirarse. Sucesivamente van pasando los otros personajes preparados. El profesor actúa en todo momento de moderador.

### OTRAS CONSIGNAS

- Cuando han sido entrevistados todos los personajes, se hacen improvisaciones en las que dos de ellos deben relacionarse. Se les puede vincular por azar, por complementariedad, por oposición o por el absurdo. (El ministro y la viuda, la jefa con el empleado, el pirata con el fontanero)

### TENER EN CUENTA

Para los jugadores más retraídos, se les propone sutilmente que formen parejas de personajes: dos niñas gemelas, un matrimonio de pueblo.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Ropa, telas, sombreros, objetos y maquillaje.

## 11.8. EL EXPERTO

### OBJETIVOS

- Improvisar y adaptarse
- Desarrollar la fluidez verbal.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se pide al grupo dos voluntarios: A es el presentador de televisión y B es un experto en un tema que ni él mismo sabe cuál es. El resto del grupo hace de público. Sin preparación previa, A presenta a B de forma breve explicando que, por ej., es un especialista en... la cría de hamsters lanudos de la Polinesia o... que ha descubierto una vacuna contra la envidia. Después le hace preguntas sobre el tema que domina. El entrevistado improvisa las respuestas aunque carezcan de lógica.

### OTRAS CONSIGNAS

- El presentador y el experto intercambian sus roles y el juego vuelve a comenzar con la presentación de un científico que acaba de inventar, por ejemplo, un ordenador que funciona con pedales.
- El público de la sala le hace preguntas al experto respetando el turno de palabra y se completa con participantes que intervinieron a través de la línea telefónica.
- Sale un espontáneo del público que genera una discusión sobre el tema.

### TENER EN CUENTA

Cuanto mayor sea la seguridad del "experto" la situación se tornará cada vez más graciosa. Por otra parte las respuestas claramente improvisadas son aquellas que producen las carcajadas más sonoras de los espectadores.

### VARIANTES

- a) Hacer reportajes a personajes-objeto, por ejemplo un señor que trabaja de percha, el hombre máquina de lavar platos, la mujer-árbol de Navidad.

**DURACIÓN:** 45 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 11.9. VENDEDOR Y MUÑECO

### OBJETIVO

- Desinhibirse.
- Adaptarse a las circunstancias que se generen en el juego.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se pide al grupo dos voluntarios: A es el vendedor y B es el muñeco. El resto del grupo juega de espectadores. Improvisadamente A hace una breve presentación de su "producto" pidiéndole tres o cuatro acciones a B que no puede negarse a realizarlas. Una vez que B haya demostrado lo que sabe hacer, A pide al público acciones que desee que el muñeco lleve a cabo. A siempre hace de intermediario entre los espectadores y el muñeco, de modo que nadie puede dirigirse directamente a B para que realice alguna tarea. El presentador hace todo lo posible para que su muñeco permanezca activo en todo momento colaborando en lo que sea necesario.

### TENER EN CUENTA

Es un juego de desinhibición, que comienza con pedidos fáciles para luego complejizarlos. Al principio debemos dar confianza al muñeco para que supere la fase de calentamiento y pueda disfrutar con las propuestas más insólitas. El muñeco actúa siempre como persona y tiene libertad de movimiento, por lo que no necesita que el vendedor le de cuerda. Si actuara como un robot, estaría dependiendo siempre del vendedor y no se conseguiría el objetivo de desinhibición.

### VARIANTES

- a) Todos juegan a la vez en parejas. Uno es un científico y el otro una máquina inteligente a quien se le pide diferentes acciones. Luego se intercambian los roles.
- b) Con música todos juegan a la vez personajes opuestos: El calor y el frío, el fuego y la lluvia, la alegría y la tristeza.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 11.10. ENCADENAMIENTO DE PERSONAJES

### OBJETIVOS

- Actuar con rapidez.
- Adaptarse.
- Improvisar.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman dos grupos A y B con un mínimo de 8 jugadores cada uno. B hace de público y A es el subgrupo que inicia el juego que consiste en lo siguiente: Se da un tema, por ejemplo "La peluquería" y dos jugadores comienzan a accionar. Cuando han creado claramente la escena, se les suma otro actor que entra sin que se sepa que lazo les une (amigos, parientes o desconocidos). Se adaptan mutuamente y uno de los que comenzó el tema, debe retirarse con una excusa razonable. Los dos que quedan continúan improvisando, hasta que entra un nuevo jugador. Así los actores van apareciendo y desapareciendo de uno en uno. El que entra tiene dos posibilidades: adaptarse a lo que sucede o crear un personaje sorpresa que obligue a adaptarse a los demás. Una vez que hayan pasado todos los jugadores del equipo, actúa el subgrupo B y el A hará de espectador.

### TENER EN CUENTA

Los jugadores no se han puesto de acuerdo previamente, de modo que nadie sabe qué personajes aparecerán. Es una improvisación por "relevos" que se puede hacer en grupos de 6 o más jugadores. El profesor da la entrada a cada actor con un gesto, aunque con grupos entrenados se puede dejar libertad para que cada uno entre cuando vea que la situación lo requiere.

### VARIANTES

- En escena hay sólo una silla y un jugador leyendo el periódico, a partir de él deberán entrar y salir los diferentes personajes.
- Se comienza una escena con 3 jugadores y los demás compañeros los van reemplazando, para ello se acercan al personaje elegido, le dan un pequeño toque en el hombro y ocupan su lugar. Siempre habrá 3 personajes jugando.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno. Una silla y un periódico en la variante a).

## 12.1. ¡CHICI, ¡CHACI, ¡PUM!

### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación.
- Construir un argumento oral con los compañeros.
- Desarrollo de la expresión oral.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en subgrupos de 5 jugadores. Cada equipo escribe una historia con el recurso del ¡CHIC, CHAC, PUM! En un folio se plantea el ¡CHIC! o sea la escena donde se presentan los personajes y se muestra quiénes y cómo son, dónde están y qué están haciendo. En otro folio se plantea el ¡CHAC! o sea la escena donde las cosas se complican, aparece claramente un conflicto y se ve lo que les pasa a los personajes. En un tercer folio se redacta el ¡PUM! o sea la escena final donde concluye el argumento. (El final puede ser lógico o sorpresivo, pero sobre todo debe ser claro)

Cada equipo debe ponerle un título a la historia y leerla o contarla a los compañeros, aunque también puede ser un pretexto para representar.

### TENER EN CUENTA

Que a los niños no les gusta escribir por obligación, que está actividad tendrá que presentarse como un juego en el que se está ejercitando el rol técnico teatral de autor. Éste es quien propone temas para jugar e inventa y desarrolla argumentos para representar. La propuesta de esta ficha y las nueve restantes pretenden que se desarrolle la capacidad de construir historias comprensibles con un principio, un desarrollo y un final claro.

### VARIANTES

- a) Escribir una historia, que suceda en tres espacios o lugares distintos; por ej.: el ¡CHIC! tiene lugar en España; el ¡CHAC! en un avión y el ¡PUM! en Rusia o el ¡CHIC! en la cocina, el ¡CHAC! en el salón comedor y el ¡PUM! en el dormitorio.
- b) Representar las historias para los compañeros.

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIAL:** Folios y bolígrafos.

## 12.2. MOSAICO

### OBJETIVOS

- Aprender a construir narraciones de carácter esquemático para conocer las partes de una narración.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5. A cada participante se le entregan 6 trozos de papel numerados del 1 al 6. Cada papel contiene una frase diferente pero incompleta y que se debe completar. Las frases son:

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 1º Había una vez... | (se describe al personaje: rasgos físicos y psicológicos). |
| 2º Que...           | (era, estaba, tenía, viajó, encontró... cualquier verbo).  |
| 3º ¿Cuándo sucedió? | (un día, por la mañana, cuando fue a comer, etc...).       |
| 4º ¿Qué le pasó?... | (describir un suceso).                                     |
| 5º Debido a eso...  | (escribir una consecuencia de lo que le pasó).             |
| 6º Al final...      | (cómo termina todo).                                       |

Se hacen 6 montoncitos con los papeles que contienen todas las respuestas. Un representante de cada grupo elige un papel de cada montoncito (antes se han debido remover bien cada uno de los montoncitos). Después, con la información de cada uno de los papeles, construyen una historia que seguramente será bastante insólita. Por último, un portavoz de cada grupo lee su historia al resto de los compañeros.

### VARIANTES

- a) "Cadáveres exquisitos": Usar un solo folio para cada grupo que contenga todas las frases a completar, pero dejando espacio entre ellas, de tal manera que cada jugador conteste una frase y doble el folio para que no se vea su propuesta. Cuando todos han completado su frase, se desdobra el papel-acordeón y se lee como ha quedado la historia. También, así, surgen argumentos disparatados que se comparten con los demás grupos.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Folios, bolígrafos y tijeras.

### 12.3. LA RADIO LOCA

#### OBJETIVOS

- Utilizar recursos variados para inventar y relatar historias.
- Desarrollar la expresión oral.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Los equipos preparan secuencias pertenecientes a diferentes programas y a cadenas de radio distintas, que posteriormente muestran a sus compañeros. En realidad son "trozos" de programas que pueden abarcar temáticas diversas: cuentos, noticias del corazón, recetas de cocina, canciones, anuncios, noticias del mundo. Una vez que los grupos tengan sus secuencias preparadas, un jugador de cada equipo simulará que está buscando en un aparato de radio una frecuencia determinada apareciéndole varias emisoras, pero no se queda con ninguna, sino que escucha un poco de cada una. El resto de los componentes de su equipo (ocultos tras unas mesas, colchoneta, tela, etc...) son los locutores. Ejemplo: "¡Qué orejas tan grandes tienes, abuelita! ¡Son para oírte mejor! ¡Qué ojos tan grandes tienes, abuelita! ¡Son para verte mejor! ¡Qué boca más grande tienes, abuelita! ¡Es para... (cambio). Mezclar las claras de los huevos, previamente batidas a punto de nieve, con el azúcar hasta obtener un líquido ligeramente amarillento y pastoso. A continuación, agregar la harina tamizada y perfectamente mezclada con la levadura. Calentar al... (cambio) entrenador del Fútbol Club Barcelona que tiene los días contados. El presidente del Blau Grana afirma no tener paciencia para ver los resultados de la técnica del afamado holandés que promete catapultar hasta la Copa de Europa a... (cambio) Eugenia y Fran Rivera afirman que nunca habrá separación entre... (cambio) Boris Yeltsin y el Parlamento ruso no llegan a un acuerdo en las votaciones para el nombramiento del primer ministro. Mientras tanto el pueblo se agolpa a las puertas de los supermercados provistos de su cartilla de racionamiento..." Sucesivamente cada equipo da su versión de la "Radio Loca"

**DURACIÓN:** 40 minutos.

**MATERIAL:** Los elementos necesarios para crear un espacio en el cual se oculten los encargados de transmitir por radio (Un panel, un plin-ton, unas mesas cubiertas por telas, cajas de cartón apiladas).

## 12.4. EL CÓMIC (O FOTONOVELA)

### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación.
- Potenciar la expresión escrita.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 4 jugadores. Se les entrega trozos de cómics o fotonovelas, para que cubran con papel los textos que dicen los personajes. Los grupos se intercambian los cómics o fotonovelas y cada uno inventa una historia partiendo de los dibujos o fotos asignados. El argumento debe tener un final creíble. Le ponen un título y se hace una exposición con todos los trabajos. También se puede realizar una representación breve en la que se tome como base el guión creado.

### TENER EN CUENTA

El cómic es un medio de comunicación y un recurso que engloba distintas áreas: la Plástica, puesto que usa principalmente la imagen como medio de expresión; la Lengua por la particularidad del lenguaje que utiliza y la Dramatización por ser un medio de contar historias en el que es fundamental la secuencia.

La historia se cuenta a través del dibujo y el diálogo apoya la imagen. Si los alumnos encuentran dificultades para conseguir un desarrollo lógico y coherente de la historia, pueden alterar el orden de algunos dibujos o fotos, recortando el que necesiten y colocándolo en el lugar que consideren apropiado para su relato.

### VARIANTES

- a) Se entregan 6 fotos o dibujos por equipo con los que han de construir una historia que tenga un final claro.
- b) Cada subgrupo planea un guión y dibuja un comic. En este caso se incentivará la invención propia.
- c) Cada subgrupo desarrolla una historia a partir de un anuncio publicitario aparecido en la prensa.

**DURACIÓN:** 50 minutos.

**MATERIAL:** Cómics, fotonovelas, bolígrafos, folios, tijeras, pegamento en barra.

FICHA 2

## 12.5. CANTARES DE CIEGO

### OBJETIVOS

- Desarrollar una historia secuenciada.
- Practicar el orden cronológico de los acontecimientos.
- Producir y representar textos orales.
- Desarrollar el interés por participar en situaciones de comunicación oral.
- Valoración del lenguaje oral como instrumento de comunicación.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman subgrupos de 5 ó 6 miembros. Cada grupo inventa una historia por episodios. Cuando ya la tienen, uno o dos miembros hacen la función de ciego/s y la narran en un tono monocorde mientras el resto del subgrupo la completa mimando lo que se narra. (Ver fichas "7.9. La conferencia" o "9.8. Mimo en cinco escenas") Los otros subgrupos se convierten en pueblo, asistiendo a todas las representaciones de las historias creadas.

### VARIANTES

- a) Si se quiere reproducir el tradicional cantar de ciego, se dibuja la historia en viñetas con una frase que resuma toda la escena. Estos dibujos sirven de guía al ciego que la va narrando, a la vez que un lazarillo señala los personajes mencionados por el narrador.
- b) Hacer la representación en sombras chinescas.
- c) Utilizar el "Romancero General" para extraer romances y convertirlos en cantares de ciego.

**DURACIÓN:** Tres sesiones de 1 hora cada una.

**MATERIAL:** Cartulinas, ceras y telas para disfrazarse.

## 12.6. IMPROVISANDO A PARTIR DE UNA PALABRA

### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación.
- Romper el sentido lógico de las frases.
- Expresar corporalmente.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos sentados en círculo. El profesor propone una palabra, por ej.: "fuego". Comenzando por su izquierda cada uno, por asociación, agrega otras palabras. Todo lo que se diga es válido: palabras cercanas (cerillas, bosque) o lejanas (amor, poesía, sangre). De lo que se trata es de hacer asociaciones personales a partir del detonante (la palabra propuesta). Se recorre el círculo tres o cuatro veces para que cada uno pueda intervenir varias veces. Si algún jugador se queda "en blanco" puede decir "paso". Seguidamente los jugadores piensan una frase sobre el "fuego" que incluya algunas de las palabras expresadas por él mismo o por sus compañeros. La frase no tiene por qué ser estrictamente lógica, pero debe contener sujeto y predicado.

A partir de este momento el profesor guía el siguiente proceso:

- Todos comienzan a caminar por el espacio tratando de memorizar la frase creada.
- A un golpe de pandero los jugadores se quedan "congelados" y todos a la vez dicen su frase.
- Se dice la frase cayéndose al suelo en 5, 3 ó 1 movimiento.
- Arrastrándose por el suelo como si estuvieran en el desierto y buscaran agua (sólo se puede decir la frase memorizada).
- Repetir la frase con distintas emociones: rabia, timidez, declarando amor, etc...
- En parejas, cada uno dice su frase, simulando un diálogo, con la condición de tocar al compañero en alguna parte del cuerpo al hablar.
- La "situación" en un velatorio: están el muerto y los familiares, van llegando los amigos a dar el pésame. Nadie puede utilizar otra frase que no sea la memorizada.

**DURACIÓN:** 45 minutos.

**MATERIALES:** Telas y ropas si se decide hacer el velatorio con disfraces.

## 12.7. HISTORIAS CURIOSAS

### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se reparte a cada jugador una tarjeta con un nombre y un verbo que sea difícil de relacionar lógicamente. Cada participante debe crear una breve historia con ambos. Puede hacerse por escrito u oralmente. También se puede hacer en parejas.

Ejemplo: Mosquito/bucear

“El super Mosquito Frasquito después de haber picoteado la mejilla derecha de don Facundo, se tiró en tirabuzón en la leche merengada de doña Paquita. Dentro del dulcísimo líquido disfrutó a lo grande, zambulléndose una y otra vez en el apetitoso manjar. Doña Paquita conteniendo su ira, se levantó de su silla y, con cara de asco vació el contenido de su vaso en el fregadero. Frasquito desapareció al instante tragado por aquel negro túnel que parecía no tener fondo. Cuando todos sus amigos creían que ya no lo verían nunca más, se lo vió salir triunfante y altivo. Su traje de hombre-rana, mejor dicho de hombre-mosquito y sus enormes ganas de bucear en todo tipo de elementos lo habían salvado una vez más.”

### TENER EN CUENTA

Esta propuesta recoge la idea del binomio fantástico de Gianni Rodari que siempre genera combinaciones divergentes y provocadoras de la imaginación. No está nada mal darse un paseo por la “Gramática de la Fantasía” del citado autor.

### VARIANTES

- a) A cada subgrupo se le ofrece tres frases y deben intercambiarles los sujetos y los predicados. Luego se crea una historia.
- b) Resolver un acróstico para sacar el título de una historia. Después se desarrolla oralmente o por escrito. Ver ficha “2.5. El Acróstico”.
- c) Todas las historias creadas con este procedimiento se miman o representan para los compañeros.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIALES:** Folios y bolígrafos.

## 12.8. ¿QUÉ PASARÍA SI...?

### OBJETIVOS

- Fomentar el desarrollo de la imaginación.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El profesor propone a toda la clase, dividida en grupos de 4 ó 5 jugadores, la hipótesis "¿Qué pasaría si...?" como estímulo imaginativo que de pie a crear historias fantásticas. Por ejemplo: "¿Qué pasaría si apareciera un volcán en la cocina de casa?" o "¿Qué pasaría si el perro de Juan comenzara a crecer hasta convertirse en un elefante?". Cada grupo planifica un argumento en el que transcurre un hecho normal, pero en algún momento debe suceder algo extraño y finalmente terminar con un desenlace claro y contundente. Por orden, representan sus dramatizaciones a los compañeros para luego comentar la verosimilitud o no de las situaciones planteadas.

### VARIANTES

- a) Se propone a los jugadores que escriban deseos o fantasías, los que se utilizan como punto de partida para crear historias. Por ej.: Si yo fuera astronauta, si yo fuera de gelatina, si yo pesara 120 kgs.
- b) ¿Que pasaría si mi cuerpo fuera de...?. Esta variante se hace en principio caminando todos por el espacio, de pronto el profesor dice: ¿Cómo caminaríais si fuerais medio metro más altos? Se hace y se vuelve a caminar normalmente. Así sucesivamente el profesor irá haciendo otras propuestas. Y si fuerais 3 veces más gordos, si fuerais tres veces más flacos, si tuvierais los brazos y piernas de esponja, si vuestro cuerpo fuera de cristal, de goma, si estuviera hecho de hierros viejos. Posteriormente en subgrupos de 4 ó 5 jugadores se hará un argumento oral basado en alguno de estos supuestos y se representará para los compañeros

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIAL:** Bolígrafos y papel.

## 12.9. TEATRO-PERIÓDICO

### OBJETIVOS

- Familiarizar a los jugadores con el periódico.
- Crear una actitud de curiosidad ante la prensa.
- Estimular la creación de historias a partir de otras ya existentes.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 4 ó 5 jugadores. Se reparte a cada grupo una noticia de las que aparecen en la prensa. Tienen que analizar el argumento de su noticia y crear un "antes" y un "después". A continuación le dan un título a la historia y se disfrazan para representarla ante sus compañeros.

### TENER EN CUENTA

Los titulares de los periódicos actúan como detonante de la imaginación y el profesor puede ayudar a la creación de historias proporcionando su hilo conductor con las siguientes preguntas: ¿quién?, ¿qué?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿para qué?

### VARIANTES

- a) Se les da un titular y ellos tienen que inventar el argumento de la historia a representar.
- b) Se les da varios titulares de los que tienen que seleccionar palabras para inventar un titular nuevo. A partir del titular que creen inventan una historia para representarla.
- c) Se les da fotos de personajes en situaciones divertidas, comprometidas o, simplemente, formales. A partir de la foto crean una historia y representan.

**DURACIÓN:** 1 hora y 30 minutos.

**MATERIALES:** Titulares de periódicos, noticias de la prensa, folios, bolígrafos, tijeras, telas, disfraces y accesorios.

## 12.10. LA FOTO

### OBJETIVOS

- Utilizar imágenes para estimular la creatividad.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores traen de casa fotografías de periódicos o revistas en las que aparezcan personas desconocidas (que no sean famosos) y que les llamen la atención por la situación insólita o por la actividad que ejercen. En las fotos debe aparecer más de una persona. Se forman grupos de 5 jugadores. Cada grupo selecciona, entre sus fotos, las más originales y las pega en una cartulina. Al pie de cada foto escriben un título inventado por el grupo. Después eligen la que más les guste y crean un argumento a partir de ella. Finalmente, por turno, cada grupo representa su historia al resto de los jugadores.

### TENER EN CUENTA

El profesor puede estimular con las siguientes preguntas: ¿Qué ocurre? ¿Dónde pasó? ¿Cómo terminó esa situación?. Las cartulinas se guardan y utilizan en futuras clases como estímulo para dinamizar otras sesiones.

### VARIANTES

- Los grupos se intercambian las cartulinas con las fotos y títulos creados para crear la historia a representar.
- Se relacionan diferentes fotos individuales para crear la historia.
- En lugar de fotos se traen revistas o periódicos de casa y se recorta aquella publicidad gráfica en la que se vean personas realizando alguna acción.

**DURACIÓN:** 1 hora y 30 minutos.

**MATERIAL:** Cartulinas, pegamento, bolígrafos, revistas y periódicos.

### 13.1. VAMOS A HACER TEATRO

#### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación
- Desarrollar el lenguaje oral, gestual y corporal.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en equipos de 5 jugadores. Cada subgrupo prepara libremente una historia, con un principio, un desarrollo y un final. Le ponen un título y se disfrazan. La presentan por turno a los compañeros. (Para la representación preparan la escenografía correspondiente) Una vez que hayan intervenido todos los subgrupos, se hace una crítica de las representaciones. Los comentarios se refieren al trabajo, valorando constructivamente lo observado. Se evitan las críticas personales, comentando si la historia se entendió, si fue clara, si los personajes estaban bien caracterizados, si el título se correspondía con lo expresado, si el final resultó convincente, si el grupo se adaptó al juego, si supieron salvar situaciones improvisadamente, si la escenografía era correcta y fue bien utilizada.

#### TENER EN CUENTA

Esta es la forma de dramatizar que tienen los niños a partir de los 9 años. Desde sus propias necesidades e intereses, elaboran los argumentos y eligen los personajes que quieren representar. El profesor coordina y ayuda a mantener el ritmo de la clase. Estimula oralmente en la preparación de las obras, colabora con cada grupo, los anima a presentarse ante sus compañeros, organiza el orden en la clase, coordina el debate posterior y evalúa con todos la marcha de las dramatizaciones.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIALES:** Ropa, telas y objetos.

## 13.2. EL PERSONAJE CONFLICTIVO

### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación.
- Introducir y reconocer el conflicto en una historia.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Cada subgrupo prepara oralmente el argumento de una historia cotidiana, en la que debe aparecer un personaje insólito, inesperado, fuera de tiempo y de lugar. Por ejemplo: "en pleno agosto la familia se halla disfrutando de sus vacaciones en la playa y de pronto viene caminando por la arena Papá Noel que extrae de su saco regalos navideños alegando que todavía no le ha dado tiempo de repartirlos todos... está muy acalorado y..." Luego por turno se representan las distintas historias.

### TENER EN CUENTA

El extraño o el extranjero produce una ruptura en la rutina de los demás personajes y es importante mostrar qué reacciones tienen ante su aparición. Su entrada debe producir un cambio sustancial en el argumento. En el momento de la crítica se deben analizar los efectos y consecuencias de la aparición del "personaje" que ha generado el "conflicto".

### VARIANTES

- a) En algún momento de la historia aparece un extraterrestre, fantasma o monstruo ya trabajádo en la ficha "10.10. Queridos monstruos". También es posible que uno de los personajes de la trama se transforme durante la acción en otro a través de un disfraz o una máscara.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIALES:** Telas y accesorios para los disfraces.

### 13.3. CUADROS FAMOSOS

#### OBJETIVOS

- Identificarse con personajes y crear historias.
- Acercar a los alumnos al mundo de la pintura.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Se les reparten tarjetas que reproduzcan cuadros de pintores famosos. ("Las Meninas", "El fusilamiento del 2 de mayo", etc...) Se les da 15 minutos para analizar la imagen, determinar el tema, asumir los personajes que aparecen y preparar un argumento oral que comience con la escena de la tarjeta o que la incluya dentro de su desarrollo. Por último, intentan disfrazarse como los personajes que aparecen en el cuadro y cada grupo representa su historia por turno.

#### TENER EN CUENTA

Las postales de arte se pueden conseguir en las tiendas de los museos o se pueden extraer de los libros de Arte y deben ser lo más realista posible para que los personajes puedan ser identificados sin mucha complicación. A los grupos con cierto rodaje se les pueden ofrecer cuadros de diferentes estilos, por ejemplo, los de Picasso en sus diferentes épocas, incluyendo "El Guernica".

#### VARIANTES

- a) Los grupos pueden eliminar o agregar personajes y, además, los jugadores pueden asumir personajes masculinos o femeninos indistintamente (un chico puede asumir un personaje femenino y viceversa).

**DURACIÓN:** 1 hora y 30 minutos.

**MATERIAL:** Tarjetas de cuadros famosos, telas, ropas y accesorios.

### 13.4. UNA DE AVENTURAS

#### OBJETIVOS

- Perfeccionar la elaboración de argumentos con conflicto.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores, que deben preparar un argumento oral, para representar posteriormente ante los compañeros. El profesor da a cada subgrupo las siguientes claves, que sirven de guía para elaborar la historia.

¿Quién o quiénes protagonizan la aventura?

¿Cómo y por qué sale/n de casa?

Los encuentros que tiene y con quién.

Los obstáculos que aparecen en el camino.

La lucha que tiene/n que librar y cómo la resuelven.

¿Cómo se produce el regreso a casa que da fin a la aventura?

#### TENER EN CUENTA

Esta propuesta sigue el criterio de W. Propp sobre los cuentos maravillosos y presenta, esquemáticamente, la aventura del héroe que normalmente parte de su casa por una carencia. También es posible partir de una fechoría realizada por alguien que no tiene buenas intenciones.

#### VARIANTES

- a) Cada grupo crea una historia con tres escenas, utilizando sólo tres de las siguientes funciones básicas de los cuentos maravillosos: I) Se produce una carencia o falta, II) alejamiento, III) el héroe halla una prohibición, IV) transgresión, V) promesa de recompensa, VI) pruebas, VII) donación de un objeto mágico, VIII) combate, IX) matrimonio.
- b) Cada grupo crea una historia utilizando alguno de los siguientes pares de funciones: I) Prohibición-Transgresión, II) Interrogatorio-Información, III) Engaño-Complicidad, IV) Combate-Victoria, V) Tarea difícil-Tarea cumplida, VI) Fechoría-Reparación.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIALES:** Ropas, telas y objetos.

### 13.5. EL TÚNEL DEL TIEMPO

#### OBJETIVOS

- Conocer diferentes épocas de la historia del hombre.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Cada grupo hace un viaje por el tiempo imaginando que una máquina los lleva a distintas épocas históricas. Se les puede sugerir: la Prehistoria, los griegos, los romanos, los árabes, la Edad Media, el descubrimiento de América, la Reconquista, la Revolución Industrial, época actual (la llegada a la luna) y el futuro (la vida en otros planetas). Los equipos disponen de un tiempo prudencial para preparar una situación dramática que caracterice la época que van a tratar. Eligen los personajes y desarrollan un argumento. Confeccionan la escenografía adecuada y presentan las historias por orden cronológico. El profesor puede hacer de introductor a cada época, utilizando algún efecto lumínico, sonoro o visual que indique el comienzo de la acción.

#### VARIANTES

- a) El viaje histórico se limita a tres escenas: pasado, presente y futuro.
- b) Con la máquina del tiempo se hace un viaje alrededor del mundo en el que se muestran varias escenas típicas de un país o una escena de diferentes países: África, los esquimales, los indios americanos, etc...
- c) El viaje por el tiempo se hace con un tema, por ejemplo el deporte, partiendo de la prehistoria, pasando por los juegos olímpicos en Grecia hasta llegar a la actualidad. Otros temas pueden ser el transporte, los regimenes políticos, la ropa, la música etc...

**DURACIÓN:** Una o dos sesiones de 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Telas, objetos y accesorios.

### 13.6. MEZCLANDO PERSONAJES

#### OBJETIVOS

- Crear historias a partir de personajes

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador dibuja un personaje, debajo le coloca el nombre y alguna característica, por ejemplo, "Julián, el niño polizón". Se depositan todos los papeles en una bolsa. Se forman grupos de 5. Un representante de cada grupo extrae de la bolsa dos personajes y a partir de ellos preparan un argumento con un principio, un desarrollo y un final. Le ponen un título y se representa para los compañeros. Los personajes creados se van archivando en una carpeta de personajes, dispuestos a cobrar vida en próximas sesiones. También puede hacerse una exposición.

#### OTRAS CONSIGNAS

- Extraer de la bolsa 5 personajes e interrelacionarlos en una historia coherente.

#### VARIANTES

- a) Los jugadores escriben en papeles separados un personaje agradable y otro desagradable. Se introducen en bolsas separadas. Cada equipo extrae dos de cada bolsa y a partir de ellos elaborará una historia que representan para sus compañeros.
- b) Los equipos interrelacionan los siguientes personajes dados por el profesor, por ejemplo, un deportista, un personaje de novela o cuento, un personaje de cine y un integrante del grupo.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIALES:** Folios, ceras, bolígrafos, rotuladores.

## 13.7. ANUNCIOS TELEVISIVOS

### OBJETIVOS

- Conocer el eslogan publicitario y utilizarlo.
- Crear una actitud crítica ante la publicidad.
- Desarrollar el lenguaje oral.
- Liberar la voz a través del canto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 ó 6 jugadores. Se les explica a todos lo que es un eslogan publicitario con ejemplos sacados de la realidad. A continuación se les pide que elijan un producto que les gustaría vender. Preparan el eslogan del producto elegido. A este eslogan deben poner la música de alguna canción conocida y crearle una coreografía sencilla. Por último, crean una puesta en escena de todo lo que han preparado como si tuvieran que emitirlo por televisión.

### OTRAS CONSIGNAS

- Después de haber representado cada uno de los anuncios, se realiza un debate sobre la publicidad en televisión.

### VARIANTES

- a) En vez de tratarse de anuncios televisivos, pueden ser anuncios radiados.
- b) Anuncios en mimo y con música de fondo.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Telas, objetos y maquillaje. Un proyector de diapositivas en caso de que se quiera dar un efecto especial a las representaciones.

### 13.8. CANCIONES DISPARATADAS

#### OBJETIVOS

- Estimular el juego con los recursos expresivos que brinda el lenguaje oral.
- Estimular la creación poética.
- Descubrir el aspecto lúdico del lenguaje.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Cada jugador escribe en un trozo de papel, una de las siguientes claves:

- Un color.
- Un número del 1 al 10.
- El nombre de un objeto.
- Un verbo.
- El nombre de una persona.

Juntan sus trozos de papel y con todo lo que hay escrito en ellos tienen que inventar una canción con una melodía conocida. Acto seguido inventan una coreografía para la canción. Por último, representan su creación al resto de los jugadores.

#### TENER EN CUENTA

Cuando los subgrupos tengan problemas para encontrar una música adecuada, se les puede sugerir el "rap" cuyo ritmo permite hablar cantando.

#### VARIANTES

- a) A partir de una canción conocida, cada subgrupo inventa una nueva letra.
- b) Crear la letra de las canciones a partir de textos de pequeños artículos y noticias periodísticas, procurando que dichas letras sean satíricas.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Folios y bolígrafos.

## 13.9 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

### OBJETIVOS

- Resolver problemas simulados, asumiendo personajes predefinidos.
- Escuchar y respetar las ideas de los demás.
- Expresar y defender argumentos, manteniendo o cambiando de opinión.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El profesor propone como tema un conflicto cercano a partir de un problema del medio ambiente o una noticia real. Por ej.; "se va a construir una autovía muy cerca del pueblo donde vivimos". El Ayuntamiento ha convocado un debate en el que participan: El alcalde como moderador. El dueño de la gasolinera que aumentará sus ingresos. La dueña de un camión, que ampliará su negocio. Un político que defiende el acierto del gobierno. El médico que sostiene que aumentará la contaminación acústica. Una ecologista que está en contra de la degradación de la zona. Una campesina a la que expropiarán sus tierras. El director/a de la escuela que está a favor, porque así se llegará más rápido a la Capital. Un alumno/a que se opone a la destrucción de las zonas verdes cercanas al pueblo.

Cada jugador elige un personaje y se confecciona una tarjeta con su nombre y profesión que se prende a la ropa. Los demás miembros del grupo representan al pueblo asistente al acto e intervienen formulando preguntas preparadas previamente. Terminado el debate, se realiza una votación entre los asistentes para determinar cuál es la posición predominante. El profesor actúa como moderador.

### OTRAS CONSIGNAS

- Preparar pancartas a favor y en contra, octavillas para repartir entre el público.
- Los personajes se caracterizan con maquillaje o con mínimos elementos (una pipa, gafas, etc...)
- Terminado el juego, se hace una evaluación para seguir debatiendo lo ocurrido en la "simulación" y la postura de cada personaje.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Tarjetas, bolígrafos y elementos de vestuario.

### 13.10. CONCURSO DE IMPROVISACIÓN

#### OBJETIVOS

- Desarrollar la colaboración y cooperación grupal e intergrupal.
- Activar la creación colectiva en un tiempo récord.
- Desarrollar la imaginación construyendo argumentos cortos que contengan las partes esenciales de una dramatización: presentación, nudo y desenlace.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Entre todos los grupos se preparan pequeñas tarjetas (tantas como jugadores, pero se pueden preparar más). Cada jugador toma una tarjeta y escribe en ella el título de una dramatización que sirva de propuesta para jugar. Se introducen todas las tarjetas en una caja. El representante de cada grupo elige, por turno, una de las tarjetas. El grupo tiene tres minutos para preparar el argumento que propone la tarjeta que han cogido al azar. Las representaciones se hacen por turno, actuando de espectadores el resto de los grupos.

#### VARIANTES

- a) Los temas propuestos son conflictos y requieren una solución. Ver ficha "13.9. Resolución de Conflictos". Por ejemplo: Falta de comunicación en casa. Disciplina en el aula. Desigualdad Norte-Sur.

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIAL:** Tarjetas de cartulina y bolígrafos.

B  
L  
O  
C  
U  
E  
4

## 14.1. AMBIENTACIÓN

### OBJETIVOS

- Trabajar el espacio y su decoración.
- Desarrollar la creatividad.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

A partir de un espacio localizado en el colegio, ya sea en un pasillo, un baño, un patio o lugares pocos transitados, se trata de visualizarlo, transformarlo y recrearlo con una situación dramática que debe tener lugar en él. Se forman grupos de 5 jugadores. Cada equipo se instala en el lugar y ensaya, intentando encontrar la historia más apropiada a ese escenario. (El profesor ayuda con las siguientes preguntas: ¿qué lugar es éste?, ¿quiénes viven en él?, ¿qué ha ocurrido aquí?) Se decora para producir una ambientación más ajustada. Se representa para los compañeros.

### OTRAS CONSIGNAS

- El profesor propone en esos espacios, la ambientación de lugares familiares como una sala de estar, un aula, una carnicería o lugares más insólitos como una caverna, un castillo, una pista de bolos.

### VARIANTES

- a) Ambientación de civilizaciones: En la sala de trabajo se recreará una determinada civilización, por ejemplo, la china. Con una música evocadora de fondo y con los jugadores disfrazados, tres grupos materializarán tres espacios distintos: un arrozal donde se planta y se cosecha arroz; una escuela de artes marciales donde un profesor enseña técnicas de combate y una ópera donde los cantantes actúan y cantan en chino. Se trata de que los participantes improvisen la situación y que luego de un tiempo prudencial, a una orden del profesor, cambien de espacio y continúen jugando.

**DURACIÓN:** Dos sesiones de 1 hora para preparar y una sesión de 1 hora y 30 minutos para jugar.

**MATERIALES:** Cajas de frigorífico o lavadora, cuerdas, sillas, mesas, retales amplios de tela, colchonetas y todos los elementos que se encuentren en el gimnasio del colegio.

## 14.2. LA FERIA DE LOS SENTIDOS

### OBJETIVOS

- Estimular los sentidos desarrollando la percepción visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa.
- Preparar una animación con actividades relacionadas a cada sentido.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

5 subgrupos de 5 integrantes deben planificar, preparar y organizar actividades o juegos para cada uno de los sentidos, incluyendo la presencia de personajes-animadores. Cada equipo se asigna un sentido y se instala en un espacio. Se trata de oler, ver, gustar, tocar y oír, siendo válidos todo tipo de recursos para sorprender a los compañeros. Los demás visitan los diferentes stands, sin abandonar los suyos. Cada stand establece algún sistema para que los visitantes dejen sus impresiones en un folio, un cuaderno o un mural. Si se juega con niños mayores es sugerente que los jugadores escriban pequeños textos en poesía o prosa con descripciones, comparaciones o metáforas de lo que hayan experimentado. La actividad termina con una evaluación en la que cada uno comenta lo que ha sentido.

### TENER EN CUENTA

Habiendo ya jugado la ficha "14.1. Ambientación", en la presente propuesta y los siguientes juegos integrales sugerimos preparar la escenografía adecuada a la escena que se va a dramatizar. Se incluyen decorados, transformación de espacios, banderas o pancartas, colgantes, palios, estandartes, carteles, muñecos móviles o de goma espuma y todo aquello que la imaginación del grupo sea capaz de materializar.

**DURACIÓN:** Varias sesiones para preparar y 1 hora y 30 minutos para jugarlo.

**MATERIALES:** Antifaces, objetos de diferentes tamaños, formas y texturas, distintos tipos de papeles, objetos que suenen, láminas, construcciones plásticas, productos naturales con olor, productos con sabores agrios, dulces, amargos, salados, fuertes, suaves.

### 14.3. VARIEDADES

#### OBJETIVOS

- Desarrollar recursos creativos.
- Profundizar en los mecanismos de la comunicación.
- Captar la atención del espectador a través de una animación.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se trata de organizar una "Feria de Muestras", donde cada sub-grupo se instala en un lugar: stand, tienda, casa, gruta, cueva etc..., hacia el que debe atraer a los paseantes con una dramatización, títeres, filminas, sombras, coreografías con canciones, narración de cuentos y los recursos que se inventen. Se pueden sortear cosas, regalar distintivos u organizar pruebas pero no pueden faltar personajes-animadores de las distintas situaciones planteadas. Algunos ejemplos: El túnel del miedo (un lugar en penumbras para asustar con fantasmas y otras sorpresas); la carrera de sacos; el concurso de las bicicletas disfrazadas con sus respectivos personajes que hacen exhibiciones, etc...

#### TENER EN CUENTA

Si se hace para todo el colegio, puede ser un buen final de curso y reemplazaríamos con este juego las tradicionales representaciones teatrales en el salón de actos. Los padres y maestros pueden participar también como animadores.

**DURACIÓN:** Dos sesiones para preparar y una sesión de 1 hora y 30 minutos para jugarlo.

**MATERIALES:** Todo tipo de objetos, materiales, telas, disfraces, maquillaje etc...

## 14.4. EL FAR-WEST

### OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se recrea una taberna del Lejano Oeste para lo cual se preparará la ambientación: la barra del bar, la mesas para los parroquianos, el espacio del escenario y aquel donde la bailarinas interpretarán el clásico can-can o algo parecido.

Se distribuyen los personajes y sus funciones, por ejemplo: Dueño/a del salón, camareros/as, sheriff y su esposa, ayudantes, jugadores de cartas, vaqueros/as, las chicas del ballet, orquesta, ladrón de bancos, turistas. Todos van disfrazados y maquillados.

La situación es completamente normal hasta que dos clientes entran en conflicto. Los demás entran en la trifulca, pero lo hacen a cámara lenta. Este final con pelea se ensaya con mucha exactitud, antes de jugar. En una situación de caos, el profesor puede ordenar asumiendo el rol de narrador. Se utilizará música "country" y los turistas pueden danzar algún baile colectivo.

### VARIANTES

- El Barco Pirata: Se ambienta la sala como si fuera un barco pirata. En una pared, en un papel continuo se dibuja un mar con tiburones, peces y otros barcos. Se hacen banderas, se prepara un plano del tesoro, en una caja se esconde el tesoro, se traen pañuelos para la cabeza, sombreros piratas, parches, pendientes, los jugadores se pintan barbas y bigotes, cada uno se busca un nombre pirata, se inventan saludos piratas, se ensaya la canción-pirata que dice "la vida pirata es la vida mejor... lara lara", se hace una reunión en el barco donde se distribuyen los personajes y sus funciones, se planea el viaje en busca del tesoro y a una orden se comienza a jugar.

**DURACIÓN:** 1 sesión para preparar y una sesión de 1 hora y 30 minutos para jugar.

**MATERIALES:** Objetos, vasos y botellas de plástico, telas, disfraces, sombreros, maquillaje, instrumentos musicales y equipo de música con música "country".

## 14.5. MIMO LIBRE

### OBJETIVOS

- Utilizar el lenguaje verbal y no verbal
- Integrar diferentes lenguajes expresivos (corporal, plástico, musical)

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman subgrupos de 5 jugadores. Cada equipo debe elaborar un argumento aplicando lo practicado en los juegos de "Pantomima" (Fichas 9.1. a 9.10.), incorporando sonidos, música, onomatopeyas, palabras, objetos y disfraces.

Ejemplo I: Una mujer anciana teje junto a una chimenea. El fuego se está apagando y decide ir a buscar más leña. Dos ladrones entran por la ventana y meten cosas en una bolsa. Suena el cucu de un reloj, lo miran, les gusta y discuten por su posesión. Terminan peleándose. La anciana regresa con el carbón, deja el cubo en el suelo y se interpone entre los dos ladrones. Cada uno sigue reclamando el reloj para sí. La anciana consigue calmarlos y los invita a sentarse. Les invita a tomar té. Sin ser vista consigue echar un somnifero en la bebida que ofrece a los visitantes. Los ladrones se quedan dormidos y ella hace una llamada telefónica. La mujer reaviva el fuego con el carbón y se sienta para seguir tejiendo. Llegan dos policías, despiertan a los ladrones y se los llevan. La anciana sigue tejiendo satisfecha. Enciende la radio. Un locutor informa de lo ocurrido en el programa de noticias.

Ejemplo II: Dos astronautas van a iniciar un viaje espacial, se visten, se colocan la escafandra, suben el cohete, se sientan en sus mandos, comienzan a manipularlos, la nave despega, van por el espacio. Pasan cuerpos celestes por enfrente de ellos. La nave tiene desperfectos. Llegan a Marte, descienden. Aparece una familia de marcianos. Se encuentran, se recelan, se asustan, se esconden. Los marcianos caminan de una manera singular, inspeccionan el cohete. Los astronautas tratan de comunicarse con ellos por medio de señas. Finalmente se hacen amigos. Arreglan la nave y los marcianos suben a ella. Todos regresan a la Tierra contentos muy contentos.

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIALES:** Objetos, telas, disfraces, música, maquillaje.

## 14.6. EL CIRCO DE LAS MARAVILLAS

### OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad.
- Trabajar el maquillaje y el disfraz.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se trata de montar un circo "de lo nunca visto" con diversos números conocidos pero que planteen cambios sustanciales. También se puede recurrir a personajes tradicionales pero en situaciones no convencionales. Se sugiere que los números sean absurdos o grotescos, pero si no se puede por lo menos se intentará dar un toque de originalidad a los números de siempre. Se utiliza música de circo para el inicio y el final, además de otras específicas para cada número y un presentador con micrófono para anunciarlos. El tema también permite trabajar la ambientación y el maquillaje.

Ejemplos de números: "Los payasos intelectuales", ataviados con chaqueta y corbata aparecen con un maletín que lleva la leyenda "Payasos profesionales", de donde sacan una peluca, una nariz y un libro de chistes que leen a los espectadores. "Los elefantes equilibristas", "El domador de arañas", "Malabaristas de donuts", "La pulga amaestrada", "El levantador de pesas", "El animal fabuloso de 12 patas" (6 jugadores van agachados uno detrás del otro y van tapados con una gran tela), "Los hermanos Ramírez, bebedores de agua", "Los superbebés" que saltan a la pata coja una distancia de 5 metros, "El mago desastre".

**DURACIÓN:** Una sesión para que cada uno ensaye su número y una sesión de 1 hora y 30 minutos para jugar.

**MATERIALES:** Objetos, telas, disfraces, sombreros, maquillaje y equipo de música.

## 14.7. LOS JUGLARES

### OBJETIVOS

- Conocer los personajes más característicos del mundo del espectáculo medieval: los juglares, los bufones, los malabaristas, los personajes deformes, etc...
- Estimular el uso de distintos recursos expresivos: oral, gestual, corporal, plástico y musical.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman subgrupos de 6. Cada grupo prepara un espectáculo medieval para distraer al rey y a su corte, incluyendo algunos de los siguientes personajes: el juglar que recita o canta poemas de amor (cortos o narrativos); el bufón (o bufones) que hace una crítica mordaz a los cortesanos/as; los malabaristas que demuestran sus habilidades mediante pequeños juegos con pelotas, de equilibrio, etc...; los titiriteros que cuentan una historia con objetos, las zíngaras que hacen un baile exótico y, por último, los personajes deformes que hacen gala de su gordura, o de tener tres brazos o unas uñas de gran longitud (Ver ficha "10.10. Queridos Monstruos"). Cada espectáculo tiene un presentador/a, que además de comunicar a los espectadores las virtudes de cada personaje, "rellena" los posibles "vacíos" que puedan producirse durante la representación con comentarios locuaces y chistosos. Cada subgrupo además de preparar un guión, se acompaña con instrumentos musicales (flautas, instrumentos Orff y de percusión) y procura imitar el vestuario de la época. El profesor contribuye a ambientar las representaciones con música medieval.

### TENER EN CUENTA

Este juego puede servir para celebrar un "fin de curso" o para algún acontecimiento especial en la que habrá que ajustar el tema de los poemas y canciones.

**DURACIÓN:** Tres sesiones de 1 hora cada una para preparar y 1 hora y 30 minutos para jugar.

**MATERIAL:** Telas, maquillaje, cojines, pelotas de goma pequeñas, gorros, instrumentos musicales.

## 14.8. ENSALADA DE CUENTOS

### OBJETIVOS

- Jugar con la literatura tradicional y desarrollar la creatividad

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Esta es una propuesta interminable a partir de cuentos conocidos o tradicionales. Se forman equipos de 5 jugadores que construyen cuentos nuevos, mezclando los personajes y las historias de los tradicionales; por ej.: el lobo de "Caperucita" se encuentra con el lobo de "Los Tres Cerditos" y le da consejos para destruir la casa de ladrillos, como no consiguen su propósito, ambos se presentan a la oficina de la Seguridad Social y piden la jubilación anticipada. Le ponen un título, se disfrazan y lo representan para los compañeros que luego critican, positivamente, las innovaciones surgidas.

### VARIANTES

- Hacer cambios de tiempo y lugar, actualizando algunas situaciones. Por ej.: Caperucita Roja en una discoteca.
- Sentados en círculo se narra colectivamente una historia, debiendo cada jugador inventar una parte de la misma. El profesor indica quién comienza y quién continúa.
- Igual que c) pero los jugadores se lanzan una pelota y quien la recibe es el que continúa.
- El profesor narra una historia con un tema predeterminado. Todos están sentados en círculo y asumen personajes de la siguiente manera: Por ej.: en un cuento ecológico habrá 3 árboles, 3 pájaros, 3 exploradores, 3 duendes y 3 elementos de la naturaleza. Al ser nombrados los pájaros o los árboles deben cambiar de asiento, ocupando en ese momento el narrador una de las sillas vacías. Aquél que no pueda sentarse, debe continuar la historia hasta que la narración obligue a un nuevo cambio de lugares.
- Representar las historias creadas, utilizando maquillaje, disfraz y escenografía.

**DURACIÓN:** 1 sesión para preparar y 1 sesión de 1 hora y 30 minutos para jugar.

**MATERIALES:** Telas, objetos, accesorios y material de deshecho.

## 14.9. JUGANDO CON LA VOZ Y LA PALABRA

### OBJETIVOS

- Tomar conciencia de la voz en el cuerpo.
- Desarrollar la creatividad y la fluidez verbal

### ¿CÓMO SE JUEGA?

- I) Todos en círculo, practican con las siguientes sílabas "Bi, Ba, Bo" o "Bin, Ban, Bon", y al mismo tiempo que lanzan la voz tiran una pelota al compañero (Tener en cuenta que el sonido de la voz intente hacer el mismo recorrido de la pelota, sin ningún tipo de esfuerzo). También se puede jugar con "Bla, Ble, Bli" o "Ma, Mo, Mu" de forma oral o cantada. Variante: un jugador encima de una silla emite los agudos y otro sentado hace los graves (Se intenta que los jugadores se den cuenta de la musicalidad de las palabras y de la existencia de tonos graves, medios y agudos sin necesidad de usar el grito).
- II) En parejas, frente a frente. En un minuto A le cuenta a B cómo se escala un montaña. Luego B le cuenta a A cómo se habla por teléfono.
- III) En parejas se inventan un pequeño diálogo realista o fantástico. Se repite varias veces con distintas emociones, por ej.: alegría, tristeza, rabia (También se puede jugar con un lenguaje inventado).
- IV) En parejas, colocados a una mediana distancia se dicen un texto memorizado o improvisado. Por ej.: son espías que están escondidos y deben transmitirse su posición.
- V) Individualmente se dice un texto como si se estuviera en el escenario de un gran teatro a una gran distancia de los espectadores. Se incluyen gestos.

### TENER EN CUENTA

La propuesta I sirve como calentamiento de la voz y para trabajar los tonos. El juego II se utiliza para desarrollar la imaginación. El juego III sirve para incorporar las emociones y recrear diferentes intenciones con las que se puede decir un texto. Los juegos IV y V incitan a cambiar la altura o intensidad de la voz.

**DURACIÓN:** 2 sesiones de 1 hora cada una.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 14.10. EL TEXTO COMO PRETEXTO

### OBJETIVOS

- Transformar textos existentes.
- Realizar creaciones colectivas con todo el grupo.

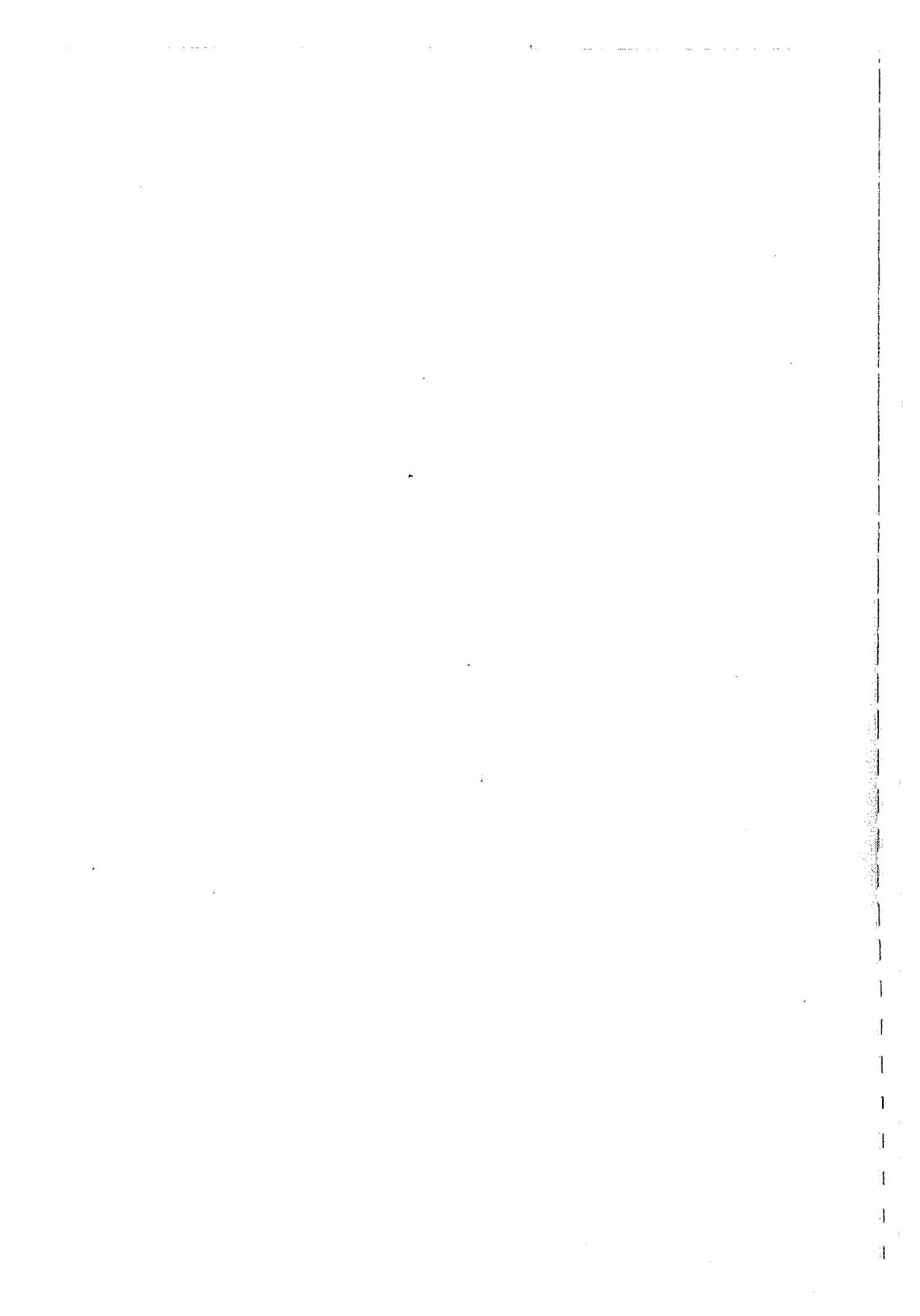
### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se trata de elaborar un guión a partir de un texto escrito que sirve de motivación.

- a) Con los más pequeños, todos y cada uno de los poemas de la poetisa Gloria Fuertes pueden ser un pretexto para la expresión. Partiendo de su "Diccionario Estrafalario" en el que aparecen definiciones de palabras y esbozos de personajes, hasta las "Las Tres Reinas Magas" que es la más teatral de sus producciones.
- b) Para niños mayores, se puede utilizar el texto de "Juan Salvador Gaviota" de R. Bach como pretexto para recrear situaciones de libertad, compromiso y responsabilidad. Se trabajará la expresión corporal con música.
- c) Tomar la letra de una canción en la que se narra una historia con posibilidades de dramatizar, por ejemplo la canción de "Pedro Navaja" puede ser una gran excusa para la dramatización.
- d) Si pretendiéramos hacer una comedia musical, se pueden utilizar las canciones de "Grease" en castellano o inglés. Que todos vean la película antes, puede ser una buena motivación para preparar una versión libre y sintetizada de la misma.
- e) Utilizar algunos de los capítulos más originales y creativos del Quijote y presentarlo con actores o con títeres.
- f) Tomar "El retablo de la maravillas" de Cervantes y que distintos subgrupos lo escenifiquen en distintas épocas, por ejemplo: en la época actual en una discoteca, en el futuro en un planeta desconocido, en la antigüedad en una plaza.

**DURACIÓN:** Depende de la profundidad del trabajo.

**MATERIALES:** Todos.



# BLOQUE 5

## JUEGOS PARA TERMINAR

---



### 15. JUEGOS DE RELAJACIÓN

Fichas 15.1 a 15.10

### 16. JUEGOS DE EVALUACIÓN

Fichas 16.1 a 16.10

## 15.1. DE ARRIBA ABAJO

### OBJETIVOS

- Relajarse aflojando segmentariamente el cuerpo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los jugadores se colocan de pie en la sala. Cierran los ojos, extienden los brazos hacia arriba y se estiran alargando los brazos alternativamente como si quisieran trepar hasta el techo. Al llegar al momento de máxima tensión aflojan el cuerpo imprevisiblemente dejándolo caer hasta tocar los pies con las manos. Se vuelve a subir y se repite tres veces.

### OTRAS CONSIGNAS

- Dar pataditas, primero con una pierna y luego con la otra, descargando energía negativa. Sacudir los brazos alternativamente. Se transforman en karatekas que lanzan patadas al aire.
- Todos en círculo, simulando ser motos de carreras, hacen vibrar el cuerpo desde la cabeza hasta los pies imitando el sonido del motor con la boca.
- El terremoto: Un jugador está acostado en el suelo, el compañero lo coge de las dos manos y le zamarrea los brazos repetidas veces. Los suelta y caen al suelo relajados. Igual procedimiento efectúa con las piernas que estira desde sus dos pies, depositándolos finalmente y con cuidado en el suelo.

### VARIANTES

- a) De pie en parejas. Uno se coloca de pie con los ojos cerrados. El otro se sitúa detrás y va golpeando al compañero en diferentes partes del cuerpo que se relajan al instante de ser tocadas, comenzando por la cabeza. A una parte se irá sumando otra y así hasta que todo el cuerpo cae al suelo suavemente. Luego se invierten los roles.
- b) En círculo, se giran hacia la derecha y quedan mirando la espalda del compañero. Todos a la vez, se masajean los hombros, espalda, cintura y piernas. Luego giran todos hacia la izquierda y se reinicia el masaje.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 15.2. VAMOS A RESPIRAR

### OBJETIVOS

- Concentrarse en el ritmo de la respiración.
- Tomar conciencia de la importancia de la respiración como medio de relajación y activación de la energía.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos se tumban boca arriba en el suelo sobre una colchoneta, los brazos un poco separados del cuerpo y las palmas de las manos mirando hacia arriba. Cierran los ojos permaneciendo en silencio. Cada uno se centra en su propia respiración inspirando y expirando sin pausas. El profesor recuerda que no dejen de inspirar y expirar; sólo se ha de escuchar el ritmo respiratorio. Alternadamente va diciendo: "sentir cómo entra y sale el aire por la nariz", "seguir respirando de esa forma", "sentir que al entrar el aire vuestro cuerpo se llena de vida y que al expulsarlo se relaja". Acompañar todo el proceso con música.

### OTRAS CONSIGNAS

- El aire puede entrar por la nariz y salir por la boca, con la imagen de un globo que se infla al inspirar y se desinfla al exhalar.
- Al respirar pueden visualizar una figura geométrica: círculo o cuadrado o triángulo como forma de aquietar la mente.

### TENER EN CUENTA

El profesor no necesita seguir las explicaciones de la ficha al pie de la letra, puede improvisar sobre ella, adaptando el lenguaje a la edad de los jugadores, manteniendo un tono de voz suave.

### VARIANTES

- a) Hacer un recorrido por todas las partes del cuerpo, poniendo énfasis en que vuelten todo su peso sobre el suelo. La superficie sobre la que se apoyan es blandita como una nube o fresca como la hierba de una pradera. Cuando hayan terminado, introducir imágenes de la naturaleza en un relato en el que siempre aparezca el amigo sol, calentándolos.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIAL:** Colchonetas y equipo de música.

### 15.3. LA CASCADA DE LUZ

#### OBJETIVOS

- Conseguir un estado mental relajado.
- Concentrar la atención en el cuerpo.
- Relajarse a través de una imagen. (Visualizar)

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se colocan de pie dispersos por la sala. Cierran los ojos escuchando la propia respiración intentando aquietarse. En cada exhalación se relajan más y más. Seguidamente imaginan que tienen una gran luz blanca sobre sus coronillas y que comienza a bajar en cascada. Se extiende por la frente, la nariz, mentón, parte trasera de la cabeza. Sigue bajando por el cuello, extendiéndose por el pecho, hombros y espalda llegando hasta los brazos, manos y punta de los dedos. Sigue fluyendo desde el pecho hacia el abdomen bañando la pelvis, caderas y nalgas. Baja por los muslos, extendiéndose por las pantorrillas hasta cubrir tobillos y pies. Todo el cuerpo es una gran cascada de luz blanca. Llegados a este punto, el profesor sugiere que disfruten de la calma y serenidad que brinda ese gran manto de luz. Para finalizar, el profesor cuenta hasta diez. Al terminar de contar, todos los jugadores abren los ojos y el juego ha terminado.

#### VARIANTES

- a) La relajación se hace con los jugadores sentados o tumbados en una colchoneta.
- b) En lugar de luz, el cuerpo puede ser recorrido por agua, pétalos de rosa, miel fresca, jugo de tomate.

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIALES:** Colchonetas, equipo de música y música relajante.

## 15.4. EN EL JARDÍN

### OBJETIVOS

- Conseguir un estado mental relajado.
- Visualizar e incrementar el nivel de conciencia

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos se tumban sobre una colchoneta. Se colocan con los brazos a ambos lados del cuerpo con las palmas de las manos hacia arriba. Cierran los ojos y permanecen en silencio. El profesor comienza así: "Vemos ante nosotros un camino en el campo. Rodeado de grandes árboles. El paisaje es sorprendente. Vamos caminando cerca de un lago muy azul. Seguimos caminando, si encontramos alguna piedra o rama a nuestro paso, nos detenemos, la apartamos y seguimos nuestra marcha. De pronto llegamos ante una pequeña puerta cubierta de flores de intensos colores. Aspiramos su olor y empujamos la puerta muy despacio. La atravesamos y nos encontramos en un jardín nunca visto. Está lleno de margaritas, rosas y jazmines. El sol brilla sobre nuestras cabezas y nos hace sentir bien. Se oyen pájaros. Nos sentimos muy seguros dentro del jardín. Lo vamos a explorar. (Hacemos una pequeña pausa en la narración, para que cada participante tenga sus propias imágenes) Ahora nos vamos a ir del jardín, le damos las gracias por estar allí y por ser tan perfecto. Ya sabemos que ese lugar está allí siempre que queramos estar tranquilos, relajados y dispuestos a visualizar hermosos colores (La música de fondo, va bajando lentamente hasta desaparecer). Ahora, nos concentramos en nuestro corazón, sentimos mucho amor. Sentimos que se extiende por todo nuestro cuerpo. Nos concentramos en la respiración. Abrimos los ojos, serenos, tranquilos y felices". Se estiran, bostezan, ruedan a la derecha, a la izquierda y se incorporan.

### VARIANTES

- Se varía los lugares de la naturaleza que se visitan en la visualización, de modo que el camino inicial nos lleva a la playa, a la luna, al bosque, a un río, al polo, a una cueva submarina.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Equipo de música y música relajante.

## 15.5. AUTOMASAJE

### OBJETIVOS:

- Reconocer el propio esquema corporal.
- Concentrar la atención en el cuerpo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los participantes de pie, con los ojos cerrados, dispuestos a darse un automasaje. El profesor dice: "Nos pintarnos con pintura imaginaria. Introducimos nuestras manos en un cubo de pintura celeste. (Pausa) Nos refregamos una contra otra para esparcirla bien. (Pausa) Comenzamos por el pelo. Seguimos por todo el cuerpo, muy despacio y con mucha concentración: cara, cuello, hombros, brazos, pecho, espalda, abdomen, caderas, nalgas, piernas, pies. Ya estamos todos de color celeste. Somos un cielo". (Aparece una música relajante)

### OTRAS CONSIGNAS

- Cada uno es una nube. Todos son nubes que están flotando por el aire. Se desplazan lenta y suavemente.
- Cada jugador hace un dibujo de sí mismo identificándose con una nube.

### VARIANTES

- a) Los jugadores comienzan a caminar por la sala. Todos son nubes que se transforman en nubarrones. Éstos son negros, están cargados de agua, se trasladan de una forma más rápida. Se tensan. Se avecina una tormenta. De pronto, caen al suelo como lluvia, se forman charcos. La lluvia decrece, vuelven a aparecer nubes pequeñas. La situación vuelve a la calma.
- b) Cada jugador hace un dibujo en un cartulina recortada en forma de nube y sobre ella evalúa el ejercicio o toda la clase, contestando: ¿Qué me ha gustado de este juego?, ¿qué me ha divertido?, ¿me he sentido nube?, ¿qué pasó cuando me transformé de nube en nubarrón?, ¿qué he aprendido?

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.



## 15.7. MASAJE EN LA SELVA

### OBJETIVOS

- Contacto corporal.
- Relajar al compañero.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas: A y B. A es un explorador que se encuentra en la selva, al atardecer está muy cansado y se tumba debajo de un árbol a descansar. Se queda dormido en el suelo boca abajo (A partir de aquí B masajea la espalda de A imitando a todos los animales que aparezcan en la historia y siguiendo siempre las consignas): "De pronto comienzan a pasar por su espalda muchas hormiguitas que vienen en fila camino de su casa. Son muy pequeñas y casi no se sienten (Recorren varias veces la espalda). Luego pasan arañitas que son un poco más grandes y tienen muchas patitas. Inmediatamente aparecen unos simpáticos pajaritos, algo más inquietos. Les siguen unos monos que no pueden quedarse quietos. Después pasan por la espalda animales más pesados como la cebra, el elefante y una serpiente que se arrastra sinuosamente. (El profesor puede inventarse la relación de animales, pero siempre yendo del más ligero al más pesado) Al final aparece una ballena, indicando el profesor que B se eche encima de A a todo lo largo y ancho. En ese momento A despierta y el masaje concluye. Se hace cambio de roles. Se puede acompañar el juego con música donde aparezcan cantos de pájaros y sonidos de la naturaleza.

### VARIANTES

- a) El profesor en lugar de decir el animal en voz alta, tiene preparado su nombre en un trozo de cartulina que muestra a los jugadores que masajea (los b) y cuando los A despierten el profesor preguntará qué animales han pasado por sus espaldas mientras dormían. Finalmente cada uno elige el que más le gustó y entonces B masajea a A como el animal preferido de su compañero. Recordar que siempre se hace cambio de roles.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Música con sonidos de la naturaleza.

## 15.8. MASAJE POR PRESIÓN

### OBJETIVOS

- Dar y recibir.
- Relajar y tomar conciencia de las diferentes partes del cuerpo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide la clase en subgrupos de cinco. Uno se acuesta en el suelo con los ojos cerrados y los otros cuatro se colocan a sus costados rodeándolo. Dos de ellos se ocupan de la zona del cuerpo que va de la cintura para arriba y los otros dos de la cintura para abajo. Al mismo tiempo, todos comienzan a recorrer el cuerpo con ambas manos, haciendo una leve presión sobre la parte que tocan. Se incluirá la cara, la cabeza y los pies. El ritmo es lento y las manos no pierden nunca el contacto con el cuerpo del masajeador. Todo se realiza en silencio. Cuando creen que el masaje ya ha concluido, se ponen de acuerdo con la mirada para dejar de presionar. El jugador que ha recibido el masaje reposa unos segundos, se incorpora lentamente y da un abrazo de agradecimiento a sus cuatro masajistas. El masaje se repite con cada uno de los jugadores de modo que todos sean masajeados.

### VARIANTES

- a) En días de mucho calor proponer que los que masajean soplen a su vez el cuerpo del que recibe el masaje, especialmente aquellas zonas que no están cubiertas por la ropa.
- b) Alrededor de la persona que está tumbada se colocan 6 jugadores, 3 de cada lado, apoyando ambas manos en piernas, caderas y pecho, hacen al unísono el movimiento de acunar. También pueden levantar el cuerpo en el aire y continuar la acunación, hasta que vuelven a colocarlo en el suelo.
- c) Se puede presionar con un globo que recorre todo el cuerpo, lo que nos coloca en la ficha "15.9. Masaje con ruedas".

**DURACIÓN:** 5 minutos por masaje.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 15.9. MASAJE CON RUEDAS

### OBJETIVOS

- Contacto con el otro.
- Dar y recibir.
- Relajar.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas y se sitúan en distintos lugares del espacio. Uno es A y otro es B. A se tumba boca abajo en el suelo y B se coloca a uno de sus costados dispuesto a masajearlo con un coche de miniatura. El masaje se realiza en silencio. Se acompaña con una suave música relajante. El profesor indica a los participantes que exploren diversos recorridos con el coche, imaginando que la espalda del compañero es una carretera. Pueden marchar por una autovía, circular por la ciudad (ir recto, doblar a la izquierda, a la derecha), subir una montaña con muchas curvas, bajarla. Todos deben ser movimientos lentos y repetidos ya que no se trata de hacer carreras, sino de un relajante paseo corporal. También se pueden recorrer brazos y piernas.

Después de cinco minutos, aproximadamente, se intercambian los roles.

**DURACIÓN:** 5 minutos por masaje.

**MATERIAL:** Música relajante y un coche miniatura por cada pareja, aunque se pueden usar otros objetos que puedan rodar suavemente por la espalda: una bola de corcho, una pelota de tenis, un globo, una naranja, etc...

## 15.10. LA DUCHA

### OBJETIVOS

- Contacto corporal con el otro.
- Dar y recibir.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se coloca un jugador en el centro, de pie y 5 rodeándolo. Estos deberán duchar al compañero pasando las manos desde la cabeza hasta los pies recorriendo todo el cuerpo. Todos van bajando al mismo tiempo. El del centro debe estar con los ojos cerrados, con las rodillas un poco flexionadas, enraizándose en el suelo. La ducha consta de 4 momentos.

- 1°. Primer contacto con el agua: bajando desde la cabeza hasta los pies, hacen correr el agua, golpeando el cuerpo con las puntas de los dedos, salpicando, repiqueteando muy suavemente.
- 2°. Enjabonado: se utilizan las palmas de las manos, masajeando con un poco más de intensidad.
- 3°. Lavado: un masaje acariciador, en el que los pases de los dedos son más largos, muy flojitos.
- 4°. Secado: pasando las manos a una distancia de 3 cm., sin tocar el cuerpo se intenta traspasarle calor. Es también una manera de transmitirle energía.

Al terminar el cuarto pase, se deja reposar al jugador "relajado" durante unos instantes hasta que abra los ojos. Agradece a sus compañeros y se continúa con el siguiente.

### VARIANTES

- a) El masajeado puede estar tumbado en el suelo, aunque tiene el inconveniente de que habrá que girar su cuerpo para hacer cada pase por delante y por detrás.
- b) Se colocan en fila, sentados uno detrás de otro, formando un círculo. Cada uno masajea los hombros del compañero que tiene delante, al tiempo que es masajeado por el jugador que se encuentra detrás de él. A una señal del profesor se dan media vuelta y masajean al que tenían detrás.

**DURACIÓN:** 5 minutos por ducha.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 16.1. OLIMPIADA DE JUEGOS

### OBJETIVOS

- Evaluar.
- Argumentar las preferencias a través de la expresión plástica.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se trata de realizar una evaluación cada dos meses. Se anotan en la pizarra los juegos que se han llevado a cabo durante ese periodo de tiempo. A continuación cada jugador vota su juego preferido. Acabada la votación se forman subgrupos con todos aquellos cuyos gustos hayan coincidido. Cada equipo prepara un cartel lo más alegre y simpático posible en el que se refleje de modo creativo lo más interesante de su juego preferido. Los carteles se exponen en las paredes de la sala. Por último, se vuelve a realizar una segunda y definitiva votación para elegir uno de ellos como campeón.

### TENER EN CUENTA

Recordar entre todos es importante para conformar la memoria colectiva del grupo y revivir momentos agradables es útil para cohesionar a sus integrantes. Algunas preguntas que el profesor puede hacer durante esta evaluación: ¿Qué les gustó más?, ¿a qué juego os gustaría jugar de nuevo?, ¿cuál fue la vez que nos divertimos más?, ¿cómo te has sentido mientras realizabas el juego?, ¿qué has aprendido al hacerlo?

### VARIANTES

- a) Se recuerdan las anécdotas más divertidas ocurridas durante un cierto período de tiempo, se hace un inventario y se vota para designar a la campeona.

**DURACIÓN:** 1 hora.

**MATERIAL:** Cartulinas, colores de ceras, rotuladores, papel pinocho, revistas viejas, tijeras y pegamento.

## 16.2. MURAL COLECTIVO

### OBJETIVOS

- Evaluar una sesión a través de la expresión plástica.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se extienden en el suelo 10 metros de papel continuo blanco. A sus lados se colocan cajas de cera y rotuladores. Se les explica al grupo que mediante dibujos, palabras, frases cortas, exclamaciones, etc... reflejen las vivencias más significativas que hayan tenido durante la sesión. Una vez terminado el mural, todos pueden pasar a ver lo que los demás compañeros han expresado, pudiendo hacer anotaciones o dibujos sobre los ya existentes. Finalmente el trabajo se pega en una de las paredes de la sala y queda expuesto hasta la próxima evaluación.

### TENER EN CUENTA

Esta forma de expresar las vivencias del taller es bastante libre y muy útil para intercalar con evaluaciones en las que se exige una mayor verbalización.

### VARIANTES

- a) El papel continuo puede estar colgado de una pared desde el comienzo de la clase y se puede escribir sobre él cuando a cada uno le apetezca. Cuando esté cubierto se lo reemplaza por otro papel en blanco al cabo de una, dos o tres clases.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Papel continuo blanco, cera de colores y rotuladores.

### 16.3. EVALUACIÓN "INDIA"

#### OBJETIVOS

- Evaluar oralmente.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo se sienta en el suelo formando un círculo, incluyendo el profesor que hace de moderador. Cada jugador pide la palabra alzando la mano. Expresa lo que más le ha gustado de la sesión y cómo se ha sentido. Al terminar su participación, alza la mano derecha y saluda al grupo diciendo "JAU". Los demás, a coro, responden "JAU", levantando también su mano derecha. Continúa otro compañero, así hasta que hablen todos o la mayoría.

#### TENER EN CUENTA

Este saludo ayuda a que el grupo escuche más atentamente al que habla, creándose un clima de expectación. También da ritmo al juego. En las evaluaciones orales es importante evitar las réplicas, y hacer tomar conciencia al grupo de que se trata de opiniones personales que deben ser aceptadas por todos, ya que siempre son una verdad para el que las expresa.

#### VARIANTES

- a) Después de que cada jugador hable, los demás a coro le dicen "GRACIAS".
- b) El jugador que hable lo hace con un objeto en las manos. El que continúe evaluando toma el objeto para comenzar a hablar. (Obviamente los que no lo tengan no pueden hablar)

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 16.4. EVALUACIÓN "ASISTIDA"

### OBJETIVOS

- Evaluar sentimientos y vivencias personales.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Terminada la sesión, cada jugador completa las siguientes frases en una hoja de papel:

- "Me he sentido....."
- "He aprendido....."
- "Me he dado cuenta de...."
- "Me ha gustado....."
- "Me hubiera gustado..."
- "He descubierto....."

Una vez completadas las frases, se sientan en círculo y comparan con el grupo aquella que mejor defina su vivencia.

### TENER EN CUENTA

Esta evaluación es interesante para que los jugadores buceen en su interior y presten atención a lo que sienten. El tener que completar la frase les ayuda a discriminar y separar los distintos aspectos de la sesión.

### VARIANTES

- a) Se hacen tarjetas con palabras o frases inconclusas que se colocan en una caja. Cada uno saca una tarjeta y habla del tema que le ha tocado. Ejemplos: Me gusta...; En mis ratos libres...; Lo que más quiero...; Mi familia...; Un libro...; Una película...; Deseo...; Mi barrio...; Ayer...; Mis padres...; Mi casa...

Esta variante se puede utilizar como ampliación de los juegos de presentación, de conocimiento y de confianza que aparecen en el "Bloque I, Juegos para empezar grupos".

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Folios y bolígrafos.

## 16.5. LA POSTAL

### OBJETIVOS

- Evaluar de forma breve y por escrito.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

A cada uno de los jugadores se les da una postal y se les pide que le escriban brevemente a un amigo o familiar ajeno a la clase (real o imaginario), las impresiones que han tenido sobre un juego determinado, sobre una secuencia de juegos o sobre la sesión en general. Cuando todos hayan acabado se leen algunas al azar. Las restantes se exponen en el panel de clase para que puedan ser leídas por todos.

### TENER EN CUENTA

Esta propuesta está en la línea del mural colectivo (ver juego 16.2.), con la diferencia que genera una actividad más individual. Por tal razón, se propone la exposición de tarjetas, para que todos puedan leer la opinión de sus compañeros.

### VARIANTES

- a) La postal es fabricada por los propios alumnos con cartulina, incluyendo un dibujo que forma parte de la evaluación.
- b) Cada jugador se dirige una postal, un telegrama, un e-mail, un SMS a sí mismo.
- c) Pintar un mandala. Cada uno pintará un mandala, que se expondrá en clase y luego se regalará a alguien de la familia. El profesor tiene preparadas cartulinas en las que habrá dibujado un gran círculo. Con el fondo de una música sugerente, cada jugador pintará dentro del círculo, expresando como se siente, evitando figuras, sólo color.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Postales turísticas y bolígrafos.

## 16.6. EVALUACIÓN ANÓNIMA

### OBJETIVOS

- Evaluar con libertad y sin condicionamientos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

A cada jugador se le entrega una hoja de papel en la que tiene que escribir lo negativo y positivo del juego o sesión. Cuando hayan terminado se doblan las hojas y se meten en una caja. Los jugadores y el profesor se sientan en círculo. Uno a uno se van pasando la caja y, al azar, cada uno de los jugadores extrae una hoja y la lee al resto del grupo.

### TENER EN CUENTA

En esta propuesta, al igual que en una encuesta callejera, importa lo que se dice y no quién lo dijo. Los que evalúan sin firmar, se hallan más libres de realizar críticas o comentarios que de otro modo no se animarían a hacer. El profesor debe comunicar "a priori" de la evaluación que en todo momento se mantendrá el anonimato.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Folios, bolígrafos y una caja.

## 16.7. CUESTIONARIO

### OBJETIVOS

- Evaluar por escrito.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se reparte a cada jugador una hoja donde aparece escrito lo siguiente:

divertido	aburrido
variado	repetitivo
claro	confuso
fácil	difícil
interesante	poco interesante

¿Por qué?...

Cada jugador subraya el adjetivo o adjetivos que él considere que definen la sesión, el juego o una sucesión de juegos. Además tiene que explicar por qué los eligió.

### TENER EN CUENTA

Esta es una evaluación dirigida al profesor, para que visualice con claridad la opinión de los jugadores sobre la clase, el taller o una secuencia de juegos.

### VARIANTES

- a) Sentados todos en círculo, cada jugador define la sesión con una palabra o con una frase o con un título como si de una película se tratara.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Folios y bolígrafos.

## 16.8. LA RADIOGRAFÍA

### OBJETIVOS

- Evaluar por escrito.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

- Se reparte una hoja, a cada jugador, con las siguientes preguntas:
- ¿Cómo te has sentido hoy?
  - ¿Qué ideas te pasaron por la cabeza cuando hacías los diferentes juegos?
  - ¿Has tenido alguna dificultad en las actividades que se han llevado a cabo?
  - ¿Han sido interesantes para ti?, ¿por qué?
  - ¿Te sientes bien trabajando en equipo?
  - Escribe cualquier otro aspecto que creas necesario expresar respecto a la clase o a tus comportamientos en el estudio, con tu familia, amigos, fiestas o tiempo libre.

### TENER EN CUENTA

Esta evaluación hace más hincapié en las dificultades que pueda tener cualquier jugador ante las actividades propuestas y su integración en grupo.

### VARIANTES

- a) Todos caminan por el espacio, a una orden del profesor, los jugadores se quedan congelados, adoptando una actitud corporal que refleje el estado de ánimo que tienen en ese momento. Cada uno, en su postura, toma conciencia de sus sentimientos; luego observan cómo están los demás. Por último, se sientan en parejas o en pequeños grupos para responder a las preguntas: ¿Cómo me siento ahora?, ¿qué grado de confianza tengo en mí mismo?, ¿y en el grupo?

**DURACIÓN:** 10 minutos.

**MATERIAL:** Folios y bolígrafos.

## 16.9. EVALUACION PERSONAL

### OBJETIVOS

- Reconocer aspectos personales.
- Reflexionar sobre los propios avances.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Es una evaluación cuestionario en la que cada jugador responde oralmente o por escrito a las siguientes demandas:

- ¿Qué es lo que más te gusta de ti en la clase de expresión?
- Algo que haces bien.
- Algo en lo que te has esforzado mucho.
- Algo que tienes en común con los demás.
- Algo que te hace diferente.
- Algo que aprendiste a hacer.
- Algo que hiciste para ti mismo.

### TENER EN CUENTA

Este cuestionario también se puede usar como presentación. (Ver fichas 1.1. al 1.10.) Es interesante para tomar conciencia de la autoestima y autoimagen. Se puede repetir en diferentes épocas del año para observar si se producen cambios.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Folios y bolígrafos.

## 16.10. DIARIO

### OBJETIVOS

- Ordenar temporalmente las vivencias y exponerlas por escrito.
- Obtener placer y diversión en la elaboración de textos escritos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador dispone de un cuaderno en el que, al terminar la clase, anota sus impresiones. Escribe todo lo que se le ocurra y lo que sienta, incluyendo dibujos, poesías, etc... En las evaluaciones orales podrá hacer uso de este cuaderno leyendo párrafos que recuerden situaciones o, simplemente, tomándolo como punto de referencia para ampliar su evaluación.

### TENER EN CUENTA

Esta evaluación está dirigida a jugadores mayores de 12 años, a los que se puede motivar explicando que consiste en escribir un libro sobre uno mismo. Se trata de anotar lo que observo, cómo me siento, qué es lo que me gusta, alguna anécdota o situación que se quiera recordar. Es una actividad muy personal que sirve para conocerse mejor.

**DURACIÓN:** Los 5 últimos minutos de cada sesión.

**MATERIALES:** Un cuaderno y bolígrafo.

# APÉNDICE

## FICHA PARA INVENTAR JUEGOS

### OBJETIVOS

- Potenciar la creatividad.
- Crear, ordenar y clasificar nuevos juegos.
- Fomentar la capacidad de sistematización.
- Fomentar el trabajo en grupo.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Esta ficha puede llevarla a cabo el profesor solo o con un grupo de compañeros. Es un medio para aquel enseñante que quiere ampliar su inventario de juegos y aprender a sistematizar la experiencia.

Esta ficha tiene todos los elementos necesarios para elaborar nuevos juegos y para tener, a simple vista, la explicación de cómo se juega cada propuesta.

- 1º) Categoría del juego: de presentación, corporal, con objetos, etc...
- 2º) Nombre. (Que sea corto, motivador, original y significativo respecto al desarrollo del juego)
- 3º) Objetivos. En primer lugar se coloca el objetivo fundamental que se persigue, pero también se pueden incluir otros aspecto que se consiguen con la actividad
- 4º) Desarrollo del juego. Descripción de cómo se realiza el juego, de manera secuenciada, dejando claro cómo se comienza y que otras consignas se pueden añadir.
- 5º) Variantes. Son los cambios o modificaciones que se pueden hacer para aumentar la intensidad, complejidad o favorecer la creatividad. Las variantes se elaborarán de forma progresiva a partir del juego original.
- 6º) Edad o etapa para la que se aconseja realizar el juego.
- 7º) Duración.
- 8º) Material que se necesita. Es la organización de los recursos para saber si se dispone del material necesario o si hay que buscarlo.
- 9º) Espacio. Definir el lugar para el caso que requiera condiciones especiales para su realización.

10º) Tener en cuenta. Son las observaciones o datos de interés que contribuyen a la organización y desarrollo del juego.

Tener en cuenta: Esta ficha es teoría, a partir de ella, es importante realizar prácticamente el juego para observar los pros y los contras, mejorándola a posteriori si la realidad ofrece otras posibilidades. Cada enseñante puede incluir o eliminar aquellos apartados que considere oportuno.

# ÍNDICE DE JUEGOS

## BLOQUE 1: JUEGOS PARA EMPEZAR GRUPOS

### 1. JUEGOS DE PRESENTACION

1.1. Adivina mi nombre .....	30
1.2. Saludos amistosos .....	31
1.3. Nombres encadenados .....	32
1.4. La picazón .....	33
1.5. Nombres con balón .....	34
1.6. Nombres con balón Imaginario .....	35
1.7. Naranja - limón .....	36
1.8. Nombres con ritmo .....	37
1.9. Te quiero mucho .....	38
1.10. Este/a soy yo .....	39

### 2. JUEGOS DE CONOCIMIENTO

2.1. Buscando coincidencias .....	40
2.2. El carnet de identidad .....	41
2.3. Cualidades personales .....	42
2.4. Presentación con rima .....	43
2.5. El acróstico .....	44
2.6. Periodistas .....	45
2.7. Publicistas .....	46
2.8. ¿Qué es lo que te gusta más? .....	47
2.9. Si fuese un animal, sería.....	48
2.10. Apellido imaginario .....	49

### 3. JUEGOS DE CONFIANZA

3.1. La botella borracha .....	50
3.2. Al agua al pez que tiene sed .....	51
3.3. El sostén .....	52
3.4. Paseandó al muerto .....	53
3.5. Si te llaman, corre .....	54
3.6. El ciego y el lazarillo .....	55
3.7. La gallinita ciega .....	56
3.8. Buscando en la oscuridad .....	57
3.9. El rodillo .....	58
3.10. Confía en tí .....	59

#### 4. JUEGOS DE CONTACTO

4.1. El precipicio .....	.60
4.2. La ameba .....	.61
4.3. Lavacoches .....	.62
4.4. La lavadora .....	.63
4.5. Frente con frente .....	.64
4.6. Parejas inseparables .....	.65
4.7. El muro y la enredadera .....	.66
4.8. Abrazos musicales .....	.67
4.9. El mobiliario del Sr. Marqués .....	.68
4.10. Energy .....	.69

#### BLOQUE 2 JUEGOS PARA INICIAR SESIONES

##### 5. JUEGOS DE CALENTAMIENTO

5.1. Tocar sin dejarse tocar .....	.72
5.2. Baltasar dice... ..	.73
5.3. Pegar en el trasero .....	.74
5.4. Las ranas y las langostas .....	.75
5.5. El cuerpo loco .....	.76
5.6. Los caballitos .....	.77
5.7. Globos .....	.78
5.8. Balón vuela .....	.79
5.9. Medir el aula .....	.80
5.10. Hap, hep, hip, hop, hup .....	.81

##### 6. JUEGOS DE IMITACIÓN

6.1. Alí Babá y los cuarenta ladrones .....	.82
6.2. El espejo .....	.83
6.3. El tren .....	.84
6.4. El paralelo .....	.85
6.5. Imitémonos .....	.86
6.6. El monitor de baile .....	.87
6.7. Hacer lo que haga el primero .....	.88
6.8. Exagerando .....	.89
6.9. El teléfono .....	.90
6.10. Payasos .....	.91

## BLOQUE 3 JUEGOS PARA EXPRESAR

### 7. JUEGOS DE ESTATUAS

7.1. Estatuas en parejas	94
7.2. Estatuas con roles	95
7.3. Si yo fuera...	96
7.4. Una palabra: una estatua	97
7.5. Componiendo temas	98
7.6. Estatuas numeradas	99
7.7. Un, dos, tres al pollito inglés	100
7.8. El escultor y su escultura	101
7.9. El cuento imagen	102
7.10. La conferencia	103

### 8. JUEGOS CORPORALES

8.1. "Asociarse por..."	104
8.2. La serpiente encadenada	105
8.3. Los sonidos del cuerpo	106
8.4. Así andamos	107
8.5. Los equilibristas	108
8.6. El taxi	109
8.7. Baloncesto sin pelota	110
8.8. Viaje con obstáculos	111
8.9. Informando	112
8.10. La máquina de escribir	113

### 9. JUEGOS DE PANTOMIMA

9.1. Mimando acciones cotidianas	114
9.2. Deportes	115
9.3. El regalo	116
9.4. Historias mimadas (En parejas)	117
9.5. Historias mimadas (En grupos)	118
9.6. Historias mimadas (En grupos y con música)	119
9.7. Historias mimadas con sonidos	120
9.8. Mimo en cinco escenas	121
9.9. Un mimo solo	122
9.10. ¿Qué harías si...?	123

## 10. JUEGOS DE OBJETOS Y DISFRAZ

10.1. ¿Con qué jugamos? .....	124
10.2. Adivina qué es .....	125
10.3. Malabares con zapatillas .....	126
10.4. Festival de objetos .....	127
10.5. Los sonidos del globo .....	128
10.6. Un, dos, tres: vístete otra vez .....	129
10.7. ¡Disfrázamel .....	130
10.8. El mercado de las telas .....	131
10.9. Desfile histórico .....	132
10.10. Queridos monstruos .....	133

## BLOQUE 4 JUEGOS PARA DRAMATIZAR

### 11. JUEGOS DE PERSONAJES

11.1. La cajita mágica .....	136
11.2. El mago .....	137
11.3. Vale que... ..	138
11.4. El amo y el esclavo .....	139
11.5. Personajes en la espalda .....	140
11.6. Inventemos personajes .....	141
11.7. El reportaje .....	142
11.8. El experto .....	143
11.9. Vendedor y muñeco .....	144
11.10. Encadenamiento de personajes .....	145

### 12. JUEGOS DE HISTORIAS

12.1. ¡Chicl!, ¡Chacl!, ¡Pum! .....	146
12.2. Mosaico .....	147
12.3. La radio loca .....	148
12.4. El cómic (o fotonovela) .....	149
12.5. Cantares de ciego .....	150
12.6. Improvisando a partir de una palabra .....	151
12.7. Historias curiosas .....	152
12.8. ¿Qué pasaría si...? .....	153
12.9. Teatro-perlódico .....	154
12.10. La foto .....	155

### 13. JUEGOS DRAMÁTICOS

13.1. Vamos a hacer teatro	156
13.2. El personaje conflictivo	157
13.3. Cuadros famosos	158
13.4. Una de aventuras	159
13.5. El túnel del tiempo	160
13.6. Mezclando personajes	161
13.7. Anuncios televisivos	162
13.8. Canciones disparatadas	163
13.9. Resolución de conflictos	164
13.10. Concurso de improvisación	165

### 14. JUEGOS INTEGRALES

14.1. Ambientación	166
14.2. La feria de los sentidos	167
14.3. Variedades	168
14.4. El Far-West	169
14.5. Mimo libre	170
14.6. El circo de las maravillas	171
14.7. Los juglares	172
14.8. Ensalada de cuentos	173
14.9. Jugando con la voz y la palabra	174
14.10. El texto como pretexto	175

## BLOQUE 5 JUEGOS PARA TERMINAR

### 15. JUEGOS DE RELAJACIÓN

15.1. De arriba abajo	178
15.2. Vamos a respirar	179
15.3. La cascada de luz	180
15.4. En el jardín	181
15.5. Automasaje	182
15.6. El muñeco de trapo	183
15.7. Masaje en la selva	184
15.8. Masaje por presión	185
15.9. Masaje con ruedas	186
15.10. La ducha	187

## 16. JUEGOS DE EVALUACIÓN

16.1. Olimpiada de juegos .....	188
16.2. Mural colectivo .....	189
16.3. Evaluación "India" .....	190
16.4. Evaluación "Asistida" .....	191
16.5. La portal .....	192
16.6. Evaluación anónima .....	193
16.7. Cuestionario .....	194
16.8. La radiografía .....	195
16.9. Evaluación personal .....	196
16.10. Diario .....	197

## LOS AUTORES

**ALFREDO MANTOVANI** actor, director y profesor de teatro. Desde hace más de treinta años desarrolla su actividad en España; primero en Madrid y luego en Andalucía donde ha realizado una intensa tarea en el campo de la Expresión, siendo pionero en actividades e investigaciones teatrales para niños y jóvenes.

Iniciador de diferentes proyectos educativos, es socio fundador y Presidente de "Proexdra", Asociación de Profesores por la Expresión Dramática en España, cuyos objetivos son difundir y promocionar la enseñanza del juego dramático y el teatro en la Educación formal y no formal.

Ha sistematizado su trabajo teatral para docentes y actores en las siguientes publicaciones: "Didáctica de la Dramatización", "El Teatro un juego más", "Dramatización 2º ciclo de Primaria", Nuestro escenario "La creación colectiva" y "El actor creativo, la actriz creativa".

Colaboró, durante diez años, con el Ayuntamiento de Sevilla y fue asesor de la Muestra de Teatro Escolar que todos los años organiza su Departamento de Cultura, así como de la Muestra de Teatro Joven organizada por el Plan Municipal de Drogodependencia del mismo Ayuntamiento.

Reside en Morón de la Frontera, provincia de Sevilla, desde donde organiza cursos, Jornadas y Escuelas de Verano en Viznar (Granada), siendo su actual preocupación la formación del profesorado en el campo de la Expresión y la investigación sobre la espontaneidad de los adultos a través del juego y de la improvisación.

**ROSA INÉS MORALES** licenciada en Filología Hispánica, es profesora de ESO en la especialidad de Lengua e Inglés en el IES Carrillo Salcedo de Morón de la Frontera donde lleva el taller de teatro.

Formada en "Técnicas de Expresión", se ha especializado en "Expresión Corporal" de la mano de la profesora Mayi Chambeaud. Ha impartido talleres de teatro, títeres y expresión corporal con carácter escolar y extraescolar, realizando diversos montajes teatrales. Es arteterapeuta y trabaja con grupos de mujeres.

Su espíritu inquieto y creativo, hizo que desde siempre se interesara por un enfoque innovador de la enseñanza, habiendo desarrollado su propia metodología para la enseñanza de la Lengua desde lo corporal y lo lúdico.

Ha sido ponente en cursos de "Expresión Corporal" organizados por CEPS y otras instituciones, así como coordinadora de Jornadas y Encuentros Pedagógicos organizados por Proexdra, asociación de la cual es Secretaria.

Es actriz de monólogos de humor y junto con su compañero, Alfredo, ha montado una trilogía de obras de teatro sobre la condición femenina.

