

MODULO DE TEATRO

Dinámicas de aula. MAY-2016

Nombres encadenados. Figuras

Objetivos

1. Aprender el nombre de los componentes del grupo
2. Coordinación e imitación de movimientos
3. Desarrollar la expresividad corporal
4. Desinhibirse, jugar e improvisar

Como se juega?

Los alumnos se sientan formando un círculo. Se les entrega un papel sobre el que escriben una palabra (objeto, sentimiento, etc.). Comienza uno diciendo a los demás "Hoy habéis conocido a..." (dice su nombre) y agrega una figura o un gesto corporal asociado a la palabra que escribió (comenzar por ejemplo por el alumno que tiene la suma más alta de las dos últimas cifras de su móvil). El que está a su izquierda continua " Hoy hemos conocido a... (nombre de la anterior persona mientras repite la figura) y también a?..(su nombre y el gesto o figura escogido). Así sucesivamente cada uno agrega su nombre a los anteriores hasta completar el círculo.

Tener en cuenta

Es fácil memorizar si se está atento y se asocia el nombre al gesto y al rostro de la persona. No obstante es importante calmar la ansiedad de los últimos en participa o comenzar de nuevo al llegar a la mitad. En caso de dudas o indecisión se puede dar una vuelta a coro para refrescar los nombres!!!

Variantes o ampliaciones

- Seguimos formado un círculo pero más ancho (un paso hacia atrás), todos en pie. Con la figura o gesto asociado tienen 1 minuto para pasar de la representación de su figura a la de su compañero de la izquierda. Movimientos muy lentos controlando bien el tiempo de llegada a la figura final (recomendable que el profesor de un aviso al llegar a la mitad del tiempo). Todos lo hacen a un tiempo. Recomiendo repetir.
- Un alumno representa una nueva figura en el escenario y dice en voz alta su palabra. Los demás se van incorporando uno a uno con una nueva figura que represente la palabra que ha dicho el primero en subir a escena, además deben adaptarla a la composición que va surgiendo en escena. Una vez que se incorporan todos, se deshace la composición (es muy interesante hacer una foto en ese momento para trabajar más adelante) y se comienza el ejercicio con el siguiente alumno, así hasta completar todos.

Duración

Depende del número de alumnos, pero por término medio dura unos 20 minutos sin incluir las ampliaciones. Añadir 25 minutos más con las variantes.

Hilos

Objetivos

1. Concentración!!
2. Reconocer el espacio
3. Adaptarse al compañero y desarrollar la expresividad corporal
4. Evidenciar roles en el grupo (dócil-dominante-tolerante-pragmático)

Como se juega?

Se reparte un hilo de 40 cm aproximadamente a cada alumno cuyos extremos deben sostener con los dedos índice y pulgar de cada mano, los brazos semi-flexionados y paralelos al suelo mientras mantienen estirado el hilo todo lo posible. Se les sugiere que exploren la sala en todos sus niveles (alto-medio-bajo) mientras evitan dos cosas; que el hilo forme una curva y que sus dedos no cambien de color por el exceso de presión.

A la orden del profesor forman grupos de 4 (por ejemplo los nacidos el mismo mes) Ahora comparten los hilos y siguen explorando todos juntos el espacio de la sala.

Tener en cuenta

Hacer el ejercicio individual con calma. Deben tener la mirada bien centrada en el hilo. Importante reflexionar con ellos como se han sentido antes de comenzar la actividad de grupo. Es importante guardar la distancia con tus compañeros en la actividad grupal, al mismo tiempo que el hilo mantiene la tensión justa. Ayuda que suene música muy relajante mientras exploran la sala. Al finalizar es importante dedicar 5 minutos para reflexionar cómo se sentían y que observaron en el grupo; Tensiones?, Ha sido difícil adaptarse? Quien ha sido el dominante? Quien ha cedido más? Como os habéis sentido en grupo?

Duración

20 minutos

Material

Hilo de coser de color visible. Música



Composiciones

Objetivos

1. Reforzar la confianza interpersonal e intrapersonal
2. Estimular la participación, imaginación, concentración y atención
3. Desinhibirse e improvisar
4. Cooperación grupal

Como se juega?

Se hacen grupos de 4 o 5 alumnos (si ya vienen de una actividad grupal y todo fue bien conservarlos), el profesor marca una serie de premisas que el grupo debe cumplir para hacer una sencilla composición teatral sin texto. Por ejemplo:

Escoger un lugar en donde se desarrolle la escena?

Debe existir un momento de silencio en la representación

Debe haber un movimiento lento y otro rápido de todos o algunos miembros

En algún instante alguien o todos, tienen que cantar, murmurar o bailar

Alguien o todos pronuncian un monologo en una lengua extraña

La escena tiene principio, desarrollo y fin

Cada alumno interpreta un personaje marcado con un sentimiento:

(ALEGRIA-TRISTEZA-IRA-MIEDO)

Después de esbozar la escena (pueden ensayarla en distintos cuántos o espacios) la representan para los demás. El lugar en el que se desarrolla la escena es la única pista que el grupo da a los demás, al inicio de su interpretación. El finalizarla el profesor les da una rápida impresión positiva de lo que vio y comienza el siguiente grupo.

Tener en cuenta

Imponer muchas premisas da menos libertad pero ayuda a centrarse a los grupos menos experimentados. Tienen 10 minutos para diseñar juntos la composición. Lo ideal es que no duren más de 5 minutos cada una de ellas. ES FUNDAMENTAL que el docente dedique al final de la sesión por lo menos 15 minutos para preguntar a los alumnos que sintieron, que dificultades tuvieron con su personaje, como fueron creando la escena, etc. (por ejemplo con todos sentados formando un círculo). El docente puede aprovechar las composiciones para descubrir en los alumnos preferencias en la dirección, la música, el vestuario, técnico de luces, etc.

Duración

45 minutos

Material

Se puede añadir material (trajes, telas, objetos) pero el ideal es no incluirlo en este momento, el ejercicio tiene más efecto sobre los alumnos al desnudo. Más adelante se pueden añadir objetos, pero es bueno remarcar a los alumnos la importancia y el enriquecimiento que supone hacerlo.

Huecos

Objetivos

1. Concentración
2. Adaptarse al compañero y desarrollar la expresividad corporal
3. Desinhibirse, jugar.
4. Cooperación grupal

Como se juega?

En grupos de 6. Uno de los miembros del grupo adopta una postura que genere varios huecos con sus extremidades. Los demás deben rellenar esos huecos con cualquier parte de su cuerpo y creando a su vez nuevos huecos con los que sus compañeros se enganchan. Van entrando en la figura por orden, observando bien como se integran y lo que van creando. Una vez que terminan (lo ideal es hacer una foto para mostrar después) sale el primero que ha entrado, después el segundo, etc. y permanece el ultimo en entrar sin moverse. Vuelven a entrar en la figura por orden.

Tener en cuenta

Es MUY IMPORTANTE que NO se toquen cuando entran y salen de la figura que van creando. Puede ser interesante que suene música mientras se trabaja. Animarlos a cerrar todos los huecos posibles por ejemplo con los dedos. Puede sonar música.

Variantes o ampliaciones

Que los alumnos al entrar en la figura cierren huecos en dos personas. Esta variante suele generar figuras muy cerradas, con los cuerpos muy próximos.

Duración

20 minutos



El muerto

Objetivos

1. Concentración
2. Adaptarse al compañero y desarrollar la expresividad corporal
3. Improvisación
4. Reconocer el espacio

Como se juega?

Los alumnos caminan MUY despacio por toda la sala o el espacio escogido para desarrollar la actividad. Deben procurar no caminar en círculos, en algún momento andar hacia atrás, en zigzag, etc. Es importante respetar la velocidad de los demás, es decir ir todos más o menos a la misma velocidad. Se entrega una pelota a uno de los alumnos. Debe pasarla en pocos segundos a otro compañero, pero antes debe cerciorarse de que le devuelven la mirada, solo en ese momento puede pasar la pelota, es decir debemos ver claramente a los ojos de nuestros compañeros. Si a alguien le cae la bola debe **MORIR**, pero debe morir como **nunca** se ha visto en la dramaturgia!!!!. Una muerte escandalosa, original, que deje a todos estupefactos. Los demás paran y observan al moribundo!!!. Comenzamos otra vez y el muerto se incorpora al grupo, pero aumentando la velocidad, caminamos más rápido!!. Y repetimos los pasos anteriores. El ritmo va aumentando hasta correr literalmente por la sala.

Tener en cuenta

Cambiar a la variante cuando todos se han “muerto” unas 3 o 4 veces. Esta dinámica es ideal para precisamente IMPROVISAR y dejar que salga lo primero que llega a la mente sin juzgarlo!!!!

Variantes o ampliaciones

Ahora vamos a hacer lo mismo pero introduciendo texto!!!. Los alumnos inventaran una historia. Que comienza siempre con “Erase una vez.....bla, bla.....y sigue el que recibe la pelota!!! El resto de la dinámica es igual que antes!!!!. Cuando alguien muere se comienza con una historia nueva. Seguimos aumentando la velocidad.

Duración

El juego lleva unos 20 minutos aprox con la variante

Material

Una pelota del tamaño de una bola de tenis pero LISA (..lo mejor es que resbale un poco). Una pieza de fruta del estilo de una mandarina grande y no madura es ideal.

Mírame

Objetivos

1. Desinhibirse, jugar
2. Improvisar
3. Reforzar la confianza intrapersonal

Como se juega?

Proponemos a los alumnos que formen parejas. Escogemos a una de las parejas para que salga a escena. Se les hace saber a ambos que están separados por un muro imaginario. Durante 4 minutos tienen carta blanca para conseguir la atención de sus compañeros. Es decir tienen que **COMPETIR** con su pareja para llevarse **TODO** el protagonismo posible. Al terminar analizamos todos juntos quien ha conseguido de los dos captar la atención mas tiempo y porque. Seguimos con la próxima pareja.

Tener en cuenta

Captar la atención de los demás no es fácil y mantenerla durante 4 minutos es casi imposible. Al terminar la primera pareja indicarles como el ruido, crear incertidumbre con la mirada, contar algo interesante, moverse mucho, utilizar trucos de magia, crear momentos de silencio, etc. Son todos recursos lícitos y muy potentes para captar la atención de los demás. Pueden trabajar a 3 o 4 paredes. Lo único no permitido son los insultos o actos degradantes.

En la meta-cognición hablar de la importancia de gesticular mucho, situarse correctamente para que el público vea bien la acción, etc. . Mientras no actúan los demás alumnos hacen de **PUBLICO**. Es importante que aprendan a ser un público “culto”, asertivo, observador y empático. Las observaciones que más tarde hagan a sus compañeros deben ser **CONSTRUCTIVAS** y estar apoyadas en la autocrítica de su propia experiencia

Variantes o ampliaciones

Captar la atención de los demás improvisando una historia **sin utilizar la voz** y en 2 minutos. La propuesta es completamente abierta, solo les damos la premisa de que en la historia que hayan escogido debe surgir algo imprevisto que rompe lo anterior y que cuando desaparece ese algo el actor debe volver a lo que estaba haciendo. Lo ideal es poner algún ejemplo;Me estaba yo levantando tranquilamente por la mañana cuando de imprevisto un oso polar abrió la puerta de la habitación y salió por la ventana, acto seguido me acerque al baño a asearme. Recordar que son ejercicios de cuarta pared

Es interesante repetir la misma historia después de que hayan actuado todos, pero en esta ocasión deben realizarla con un impedimento físico, por ejemplo ser manco, ciego, cojo, tener un tic muy acusado, etc.

Duración

Depende mucho del número de alumnos pero es fácil llegar a los 60 minutos

Yo te pido, tú me niegas

Objetivos

1. Reforzar la confianza intrapersonal
2. Adaptarse al compañero
3. Reforzar la confianza interpersonal e intrapersonal
4. Estimular la participación, imaginación, concentración y atención
5. Desinhibirse e improvisar

Como se juega?

Este es un clásico ejercicio de improvisación de antagonista-protagonista. El protagonista quiere algo y el antagonista se lo niega, pero el antagonista tiene una “fisura”, es decir en algún momento cuando el protagonista encuentre el registro adecuado el antagonista cederá a su deseo. Hacemos parejas, sube a escena una de ellas, escogemos al protagonista y le decimos quiere de su compañero, nos llevamos a parte al antagonista y en secreto le decimos en qué momento o situación va a ceder a los deseos del protagonista. Por ejemplo:

Andrés quiere dinero de Antonio y él se lo niega. Andrés tiene que buscar diferentes estrategias; pedirlo con humildad, con descaro, con tristeza, imponiéndolo, rogándolo, etc, para conseguir el dinero.

Constance y Ana salen a escena. Constance quiere un número de teléfono y Ana solo se lo dará cuando ella lo pida con amor!!. Le dirá un NO rotundo cuando se aleje del amor y un NO más comedido cuando se acerque.

Tener en cuenta

El antagonista irá dando pistas con los gestos, el tono de voz, etc, al protagonista para que se acerque a lo que espera de él. El protagonista debe cambiar de forma radical sus planteamientos o iniciativas para descubrir la “fisura” del antagonista. Mientras no actúan los demás alumnos hacen de PUBLICO. Es importante que aprendan a ser un público “culto”, asertivo, observador y empático. Las observaciones que más tarde hagan a sus compañeros deben ser CONSTRUCTIVAS y estar apoyadas en la autocrítica de su propia experiencia.

Duración

Aproximadamente 10 minutos por pareja



Trayectos

Objetivos

1. Desarrollar el lenguaje corporal y gestual.
2. Expresar emociones solo a través del cuerpo y del gesto.
3. Desinhibirse.
4. Reforzar la confianza intrapersonal

Como se juega?

Por parejas. Separados uno en frente del otro por unos 7 pasos. Uno de los miembros de la pareja permanece estático mientras el otro se acerca a él con **IRA, ALEGRÍA, MIEDO o TRISTEZA**. Se detiene muy muy próximo a su compañero, hace un stop en la emoción escogida, ahora abraza a su compañero con otra emoción de las cuatro, hace un stop en el abrazo, cambia a otra emoción mientras deja de abrazar a su compañero. Realiza otro stop, gira 180 grados y vuelve al lugar de partida con otra emoción. Al acabar se cambian los roles de la pareja.

Tener en cuenta

Lo ideal es pasar por los 4 estados, pero también se puede dejar en 3. No debería sonar música bajo ningún pretexto. Importante un stop definido y claro. Despacio sin prisas. El alumno que permanece estático debe tener la actitud más NEUTRA posible. Dedicar siempre 10 minutos para la meta cognición en grupos!!!

Duración

Aproximadamente 10 minutos por pareja



Personajes improvisados

Objetivos

1. Primeras pautas para crear un personaje.
2. Desinhibirse.
3. Desarrollar el lenguaje corporal y gestual.
4. Adaptarse al compañero
5. Reforzar la confianza interpersonal e intrapersonal
6. Estimular la participación y la imaginación

Como se juega?

Se reparte una tarjeta a cada alumno que le indica una acción concreta, no pueden enseñarla a los demás. Escogemos a uno de ellos para que suba a escena e intérprete lo que su tarjeta le indica (escoger una tarjeta que pueda ser escenificada por un personaje en solitario). Cada medio minuto aproximadamente se van incorporando los demás y adaptando lo que la tarjeta les sugiere a lo que comienza a suceder en escena. Cuando sube el último alumno dejamos que transcurran unos minutos observando que sucede. Le pedimos al primero que subió que abandone la escena, así con todos los demás en el mismo orden de subida y cada medio minuto aprox. Esta dinámica es de 4 paredes. Puede sonar música.

Tener en cuenta

Con todos en escena si todo va bien aquello debe tener el aspecto de un manicomio del siglo XVIII. Es FUNDAMENTAL que el docente dedique al final de la sesión por lo menos 10 minutos para preguntar a los alumnos que sintieron, que dificultades tuvieron con su personaje, como fueron creando la escena, si pudieron descubrir que hacían los demás, etc. Las tarjetas se incluyen en la página 10

Duración

Depende mucho del número de alumnos, lo ideal es que cada alumno permanezca en escena unos 10 minutos



TU PERSONAJE QUIERE LIGAR CON LOS OTROS PERSONAJES	TU PERSONAJE ES DE UN NIVEL SOCIAL MUCHO MAYOR QUE EL DE LOS DEMÁS
TODOS LOS DEMÁS PERSONAJES SON TUS HERMANOS	ERES EL PROFESOR DE UNIVERSIDAD DE LOS DEMÁS
APENAS CONOCES A LOS DEMÁS PERSONAJES	TODOS LOS DEMÁS PERSONAJES SON TUS COLEGAS DE TODA LA VIDA
ERES EL MÉDICO DE LOS DEMÁS PERSONAJES	ERES MUY, MUY TÍMIDO
TE GUSTA ACERCARTE MUCHO A LA GENTE	TE GUSTA MANTENER LAS DISTANCIAS A LA HORA DE HABLAR CON LOS DEMÁS

A TU PERSONAJE SE LE ACABA DE MORIR EL GATO	ACABAS DE SOBREVIVIR A LA 3ª GUERRA MUNDIAL
ESTÁS EN UN CIRCO	ESTÁS EN UNA BODA. ERES EL NOVIO Y NO QUIERES CASARTE
ESTÁS EN UN FUNERAL	ESTÁS EN CLASE Y NO PUEDES HABLAR ALTO
ESTÁS INTERNO EN UN PSIQUIÁTRICO. ESTÁS ALGO PERTURBADO	ESTÁS EN UNA GUARDERÍA. ERES UN NIÑO PEQUEÑO.
ERES UN PERSONAJE DE LA CASA DEL TERROR	ERES UN DIOS GRIEGO Y ESTÁS EN EL OLIMPO

MIMO EN CINCO ESCENAS

Objetivos

1. Desarrollo de la capacidad gestual
2. Concentración
3. Relatar lo esencial de un texto

Como se juega?

Se divide el grupo en 5 subgrupos de 5 alumnos. Tienen 10 minutos para preparar el argumento basado en un suceso que luego representaran mímicamente a sus compañeros. La pantomima se representa en solo 5 momentos que llamaremos "fotos fijas". Los alumnos componen cada foto y quedan congelados. Pasados unos segundos la desarman y pasan a la siguiente. Lo ideal es apagar las luces en los cambios de fotos fijas.

Tener en cuenta

Para estimular un poco la imaginación es recomendable incluir toda una serie de elementos, por ejemplo; zapatos, baúl, silla-trono, candelabro, una tela, gorro, etc. Y para que no caigan siempre en historias de chico-chica discoteca o discusión en casa está bien sugerirles una historia conocida por ellos pero con adaptaciones propias. Por ejemplo: los tres cerditos, Frozen, un asesinato, un viaje a la luna, un nacimiento de alguien relevante, etc. Es interesante añadir música mientras cambian las fotos.

Duración

Depende como siempre del número de grupos, 5 minutos por grupo es más que suficiente

BIBLIOGRAFIA

EL ARTE DEL ACTOR EN EL SIGLO XX. UN RECORRIDO TEORICO Y PRACTICO POR LAS VANGUARDIAS

BORJA RUIZ , S.L. ARTEZBLAI, 2008
ISBN 9788493633189

JUEGOS PARA UN TALLER DE TEATRO

ALFREDO MANTOVANI; ROSA INES MORALES , PROEXDRA.2004
ISBN 9788489235090

EL ARTE SECRETO DEL ACTOR

EUGENIO BARBA; NICOLA SAVARESE , ESCENOLOGIA, 2009
ISBN 9789687881768

JUGAR AL JUEGO

CHRISTINE POULTER , ÑAQUE EDITORA, 1995
ISBN 9788492084425