

FAMILIARIZARSE CON LA ESCENA A TRAVÉS DEL JUEGO

Antes de empezar a preparar las obras, es bueno que los niños se introduzcan en el quehacer dramático mediante el juego. No nos cansaremos de repetir, pues todos los expertos en la docencia así lo creen también, que el juego es un vehículo importantísimo de la educación, además de diversión y ocupación del ocio. Los juegos que se proponen a continuación ayudan a familiarizarse con el espacio de ensayo y a concentrarse para poder trabajar después la expresión corporal y la memoria.



Agruparse para ocupar el mínimo espacio posible es una actividad que facilita el conocimiento del espacio.

CONOCIMIENTO DEL ESPACIO

Conocer el espacio por el que nos movemos es una de las necesidades básicas del ser humano y de los animales. Desde el nacimiento, nuestro deseo de conocer el espacio que nos rodea, próximo o lejano, es una prioridad, incluso más elemental que la comunicación con los demás. Resulta imprescindible dedicar un tiempo a que el niño conozca bien el espacio por el que va a moverse antes de empezar a ensayar y a montar la obra.

Tras agruparse, los niños pueden realizar después el ejercicio de ocupar los límites de un espacio amplio.

Ejercicios

- Los alumnos, repartidos por la sala, prestan atención a las indicaciones del educador. En primer lugar, éste dice que todo el grupo debe colocarse apiñado para ocupar el menor espacio posible en la sala. Los niños se van acercando unos a otros, mientras que el educador insiste en que se junten más y traten de formar una masa más o menos compacta que ocupe muy poco espacio. Cuando ya no pueden estar más juntos, el educador da una nueva indicación: ahora tienen que ocupar el máximo espacio. Los alumnos se separan unos de otros y se dirigen hacia distintos puntos de las paredes contrarias de la sala, intentando expandirse el máximo.

- Se puede realizar el mismo ejercicio, pero pidiendo a los niños que ocupen sólo la mitad del espacio o la parte más pequeña y más baja, para lo cual deben agruparse y tumbarse en el suelo. A continuación, deben abarcar el máximo espacio y en lo más alto, dispersándose y poniéndose de puntillas o subiéndose a sillas y mesas. Los cambios deben ser rápidos y animados para que los niños se diviertan.





Dos momentos del juego en el que los niños ejercitan su memoria visual y espacial al sortear, sin mirar, los obstáculos de un recorrido.



Los niños tratan de recordar los objetos cubiertos por la educadora.



MEMORIA

Trabajar la memoria a través del juego facilita después la tarea de memorización de los textos de la obra. Los juegos o ejercicios que se proponen ejercitan sobre todo la memoria visual, un primer paso fundamental para conseguir un dominio total de la memoria.

Ejercicios

- En este juego se trabaja la memorización del espacio. Consiste en repartir diferentes obstáculos (rampas, sillas, pelotas, mochilas, etc.) por la sala y tratar de memorizarlos paseando entre ellos. Cuando los niños creen que recuerdan el camino de memoria, lo repiten uno por uno con los ojos tapados. A continuación, se pueden formar dos grupos para competir entre ellos. Cada paso en falso se penaliza con un punto y gana el grupo con menos puntos. Éste se encarga de poner los obstáculos a su gusto en la siguiente ronda.
- Otro juego de memoria visual consiste en que todos los niños se sientan en el suelo con una hoja de papel y un lápiz. El educador empieza a mostrar objetos variados (llaves, libreta, pelota, lápices, etc.) y los va dejando en el suelo. Cuando están todos, los alumnos deben observarlos un instante, antes de que el educador los tape con un pañuelo. Entonces deben apuntar en la hoja de papel todos los objetos que recuerdan de memoria. En cada nueva jugada, puede ir aumentando el número de objetos mostrados.

EXPRESIÓN CORPORAL

Todos los juegos o ejercicios en los que intervenga la expresión del cuerpo, desde gestos a movimientos coordinados o libres, son de gran utilidad cuando se quiere interpretar un personaje en una obra de teatro; por este motivo, los juegos de este tipo que el educador proponga a los niños serán de una gran importancia para conseguir que el niño-actor se adentre en sus personajes.

Ejercicios

- Este ejercicio se puede hacer de forma individual, por parejas o con todo el grupo. En primer lugar, deben interpretar una acción sencilla, como peinarse o lavarse los dientes, a una velocidad normal. A continuación, los alumnos repiten la acción muy lentamente y, por último, a gran velocidad.

- Se lleva a cabo el ejercicio anterior pero realizando los movimientos al revés, como cuando se rebobina una cinta de vídeo. Primero se hace lentamente, y después se insiste en la conveniencia de volver a efectuarlo a la velocidad real.

- Este ejercicio tiene que ver con los programas de televisión. Hay que organizarse por parejas, excepto un alumno que quedará solo y hará de espectador con un mando a distancia (control remoto) en la mano. Cada pareja tiene un par de minutos para preparar un programa (película, anuncio o spot publicitario, etc.) que puede ser imitación de uno real o inventado por los niños. Las parejas se distribuyen por la sala y se colocan en una postura "congelada" de la escena que quieren representar. El espectador puede apretar el mando imaginario en la dirección de una de las parejas;



Por parejas se puede trabajar la expresión corporal partiendo de situaciones reales cotidianas.

así activa su representación y ellos actúan. Cuando "cambia de canal" (dirigiendo el mando hacia otra pareja), la primera pareja deja de actuar y empieza a hacerlo la otra. Hay que procurar que todos los alumnos tengan el mando, aunque haya que repetir el ejercicio en varias sesiones.

La expresividad infantil también se ve reforzada con acciones basadas en la televisión.



• El siguiente juego, “La familia de los monstruos”, resulta excelente para descubrir las capacidades expresivas corporales de los niños. Repartidos por la sala, deben empezar a “deformar” su cuerpo, buscando las posturas más raras de brazos, pies, espalda, cabeza, etc. Hacen como si tuvieran los pies mirando hacia dentro, una joroba en la espalda, un hombro más alto que el otro, una barriga enorme o cualquier postura para crear el perfil de un monstruo. Cuando se encuentra la postura adecuada, hay que inventar una forma de andar diferente y divertida: saltando, arrastrando un pie, inclinándose de un lado a otro, etc. Después deben buscar una manera particular de hablar: en voz muy baja, repitiendo las frases, riendo, chillando, cantando... A continuación, se pueden agrupar los “monstruitos” por familias, según sus características, y realizar improvisaciones sobre un día en cada “familia monstruosa”.

Hay juegos en los cuales los niños tienen oportunidad de deformar su rostro o su cuerpo y divertirse con ello.

SOMBRA

Es interesante introducir a los niños en el mundo de las sombras a través del juego para que vayan familiarizándose con esta técnica teatral y sus características especiales.

Se prepara una gran tela blanca, colgada del techo, que hará de cortina o pantalla y detrás se coloca un foco. Los niños forman una fila para esperar su turno. Uno por uno se sitúan detrás de la pantalla y saludan adoptando las posturas o actitudes que les indica el educador: como una estrella de cine famosa, un abuelito, un policía, etc. El educador debe corregir la interpretación, mostrando que hay que exagerar mucho los gestos para que el público los aprecie bien: los movimientos deben ser simples, más abiertos de lo normal, lentos, y, en general, los actores deben ponerse de perfil. También es importante que los niños vean la diferencia de la proyección según la distancia que les separa de la pantalla.

Con la misma tela como pantalla, se pueden representar encuentros entre varios personajes mientras los otros niños esperan su turno y observan la proyección de las sombras. También se pueden añadir objetos cotidianos reales, como una escoba, una pelota, entre otros,

o confeccionar estos objetos con medidas gigantes a partir de recortes de cartón o papel. Por ejemplo, se puede representar una escena de dos amigas tomando café con dos tazas tan grandes como ellas; o de un hombre delgadito levantando unas pesas enormes, hechas con dos círculos de papel pegados a una barra. Las sombras permiten este tipo de fantasías e ilusiones que pueden hacer especial una obra de teatro.

Maja Čečuk



La sal del mar

SINOPSIS

El protagonista de esta narración popular se caracteriza por su bondad y por su generosidad, que lo diferencian de su hermano avaro. En la mayoría de los cuentos clásicos, se contraponen los valores positivos y los negativos para demostrar que las fuerzas del bien siempre prevalecen sobre las fuerzas del mal.

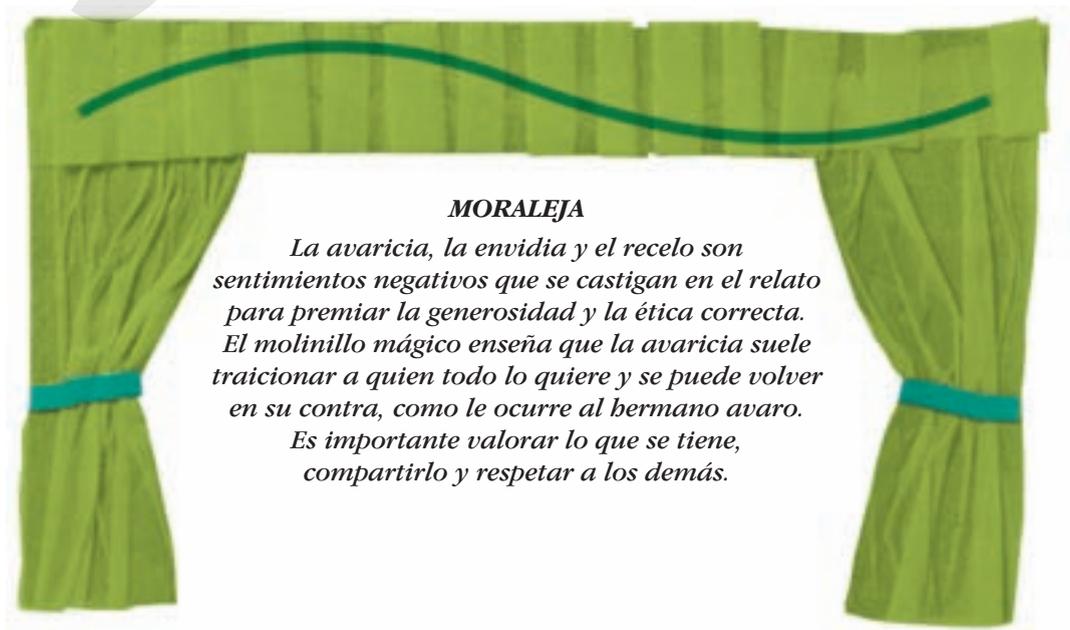
Se trata de un relato clásico cuyo autor es desconocido y que ha llegado a nuestros días a través de las recopilaciones de textos antiguos. Se han modificado algunos pasajes y diálogos para facilitar la comprensión, participación e interpretación de los niños.

ARGUMENTO

La sal del mar cuenta la historia de un hombre muy bueno que, tras perder su cosecha, decide pedirle ayuda a su hermano. Éste, hombre avaro por naturaleza, se niega a darle parte de sus bienes y lo echa de su casa. En ese momento, el hombre bueno se encuentra con un ser fantástico, un hada, que le entrega un molinillo mágico capaz de conceder todo lo que se desea.

La generosidad del hombre bueno le llevará a olvidar todo lo ocurrido y a ayudar a todo el mundo, incluso a su hermano que antes lo había despreciado, y a los vecinos que lo han mirado con recelo después de su cambio de suerte.

Asimismo, el hombre bueno prestará el molinillo a unos marineros curiosos que han oído hablar de las virtudes del objeto. De esta aventura en alta mar surgirá la leyenda que explica por qué el agua del mar es salada.





Texto

Indicaciones de la dramaturgia

Entra en escena el presentador 1 y empieza a pasearse por el escenario, arreglándose el pelo, ansioso, consultando el reloj con frecuencia. Un foco de luz clara ilumina y sigue los movimientos del presentador 1, que piensa en voz alta como si no estuviera el público.

PRESENTADOR 1

¡Hay que ver la hora que es, y aquí no aparece nadie! ¿Dónde se habrán metido? Claro, deben estar en el camerino vistiéndose y maquillándose.

PRESENTADOR 2

Psss, Psss....

10

Otro foco de luz clara ilumina la cabeza del presentador 2, que se asoma desde un extremo del escenario por detrás de la sábana que hará de pantalla. El presentador 1 no lo ve.

PRESENTADOR 1

Ahora, ¿qué le digo yo al público? Porque habrá que decir algo... al menos presentar la obra de una u otra manera. Siempre me toca a mí dar la cara. ¿Qué excusa pondrá esta vez?

PRESENTADOR 2

Psss, pssss...

El presentador 1 se da cuenta de la presencia de su compañero y se dirige a él.

PRESENTADOR 1

Pero, ¿qué haces ahí escondido?

El presentador 2 murmura entre dientes.

PRESENTADOR 2

¡No logro encontrar el guión!

PRESENTADOR 1

No hay tiempo que perder. Improvisaremos lo que sea; el público espera. ¡Vamos, vamos!

El presentador 2 sale precipitadamente a escena.

PRESENTADOR 2

¡Buenas noches! Perdonen mi retraso. Son problemas del directo.

PRESENTADOR 1

¡Buenas noches! A continuación les vamos a ofrecer una divertida aventura, donde los chicos que actúan se lo pasan en grande y esperamos que ustedes también.

PRESENTADOR 2

Todo está ya a punto para que nos sumerjamos en el misterio de las sombras chinescas.

PRESENTADOR 1

Con todos ustedes: ¡La sal del mar!

Los presentadores salen de escena y no vuelven a aparecer hasta que finaliza la obra para despedir la función.

ACTO PRIMERO

La narradora se sitúa en un extremo del escenario, al lado de la pantalla de las sombras, enfocada con una luz blanca cada vez que interviene. Permanece en esta posición durante toda la obra.

