

Título	Técnicas para el desarrollo de la creatividad en el lenguaje oral, escrito y la expresión oral y dramática
Autor/a	Consuelo Gallego Tabernero, responsable de la Biblioteca Escolar
Publicación/Institución	C.P. Tierra de Pinares (Mojados-Valladolid)
Dirección Web	<a href="http://almez.pntic.mec.es/~cgalle2/pagina_n4.htm">http://almez.pntic.mec.es/~cgalle2/pagina_n4.htm</a>

Para que los niños se decidan a leer, los maestros debemos abordarlos desde distintos frentes. Así habrá que animar al niño a leer: desde la lectura, desde la escritura, desde la oralidad y desde otras formas de expresión.

Vamos a dar aquí unas breves pautas enfocar nuestro trabajo

### Animar a leer desde la lectura

Hay que tener en cuenta estos aspectos.

- El niño debe contar con una oferta variada de libros (temas, géneros, autores...) y no descuidar los libros de tipo informativo en los préstamos, que ayudan a conseguir lectores (nuestras bibliotecas deberían tener un 70% de estos libros y un 30% de libros propiamente literarios), ya que hay niños que durante mucho tiempo sólo se interesan por estas lecturas y ,si no les facilitamos el acceso a ellas, podemos estar perdiendo un futuro lector.
- Hay que darles libertad para elegir sus lecturas y distintos tiempos para leer, en función de sus capacidades e intereses.
- Comprar y seleccionar libros no en función de ofertas editoriales o de otro tipo, sino los que al maestro le parezcan interesantes por su calidad, interés, oportunidad..., esto supone que el profesor esté informado y se preocupe por ofrecer a sus niños lo mejor que pueda encontrar para ellos.
- Establecer formas de presentación de los nuevos libros (expositores en aulas o Biblioteca del Centro, hablar del autor, tema..., leer en voz alta a la clase fragmentos o capítulos, hacer comentarios divertidos sobre los personajes o situaciones, visitas de autores, ilustradores, animadores..., elaborar guías de lectura con reseñas de los libros que se quiere recomendar por temas, géneros, novedades...)
- Diseñar programas de animación lectora para cada curso con objetivos, actividades, recursos...

### Animar a leer desde la escritura

Para que el niño lea es muy beneficioso ayudarle a producir sus propios textos:

- Tener en cuenta todos los tipos de escrituras que se pueden producir y trabajarlas en las aulas: Personal (diarios, cuadernos de viajes, recuerdos, agendas...), Funcional (cartas, contratos, resúmenes, solicitudes, invitaciones, felicitaciones, facturas...), Creativa (poemas, cuentos, mitos, comedias, anécdotas, gags, novelas, ensayos, cartas, canciones, chistes...), Expositiva (informes, exámenes, periodismo, literatura científica, noticias, entrevistas, instrucciones), Persuasiva (panfletos, opinión, publicidad, anuncios, eslóganes...)...
- Recopilar, crear y recrear partiendo de la tradición oral y la poesía.
- Juegos con el lenguaje y técnicas para desarrollar la imaginación y fantasía (Gianni Rodari).
- Creación de dossiers, diarios, murales, libros comunes...
- Participación en periódico o revistas escolares.

### Animar a leer desde la oralidad

Trabajar el lenguaje y expresión oral.

- El libro de José Cañas "Hablamos juntos" , Ed.Octaedro, resulta imprescindible.
- Hacer juegos fonéticos con las palabras.
- Trabajo oral con el folklore infantil.
- Actividades de recitado de poesías y retahílas, cantado de canciones, contar cuentos, historias, anécdotas, relatos...

#### Animar a leer desde otras formas de expresión

- Utilizar la ilustración, historieta gráfica, fotografía, publicidad, cine, teatro, música, prensa, radio, espectáculos

Por último, leer las recomendaciones que voy a hacer en el presente documento y completarlas con las que aparecen en mi página web y en los libros que en ella reseño.

Visitar otras páginas desde mi sección enlaces, en ellas hay también multitud de actividades y ejercicios.

### **BLOQUE 1: EJERCICIOS PROGRESIVOS PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO**

Los ejemplos puestos están muy pensados para que sean eficaces en el progreso del lenguaje escrito, por eso aconsejamos que se trabaje con ellos.

- Formar frases con nombre y verbo concordando tiempos y personas.

Niño-dibujar / estufa-calentar /llave-abrir/mamá-comer/guerrero-atacar / pantera-cazar /lámpara-alumbrar...

- Formar frases con nombres y adjetivos

Rio-ancho / anillo-redondo / leopardo-peligroso / cielo-azul / loro-gracioso /cordero-manso/ perfume-oloroso...

- Formar frases con nombres,adjetivos y verbos

Cascabel-pequeño-sonar / rotulador-rojo-manchar / chimpancé-alegre-saltar/ viento-fuerte-soplar / nieve-blanca-caer/ plancha-caliente-quemar/ mono-travieso-jugar.

- Trabajar contestando e inventando preguntas utilizando:

¿Cuánto? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Por qué? Porque

- Escribir varias frases con la misma palabra

Gato/palacio/ miedoso/ sujetar/cabeza/ brillante/corazón / beber.

- Definir objetos por su uso (Se puede completar con otras características)

Martillo / escaleras/ tijeras/ bolígrafo/teléfono/ tenedor/taza / pantalón.

- Calificar con dos adjetivos

Tomate/ cocodrilo/ muñeca/ camisa / papá/ caballo/ cuaderno /libro...

- Construir frases con distinto número de palabras Cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve.

- Ordenar frases desordenadas

Dibujos mi tiene libro/abejas miel las fabrican/casa balcones tiene mi dos/la sale chimenea por el humo

- Cambiar el orden de las palabras de una frase

Compré ayer muchos caramelos / en esa rama canta un pájaro / mis vecinos no tienen teléfono/ por la vía circulaba el tren / guardé en mi mesa un lápiz/ en el bosque hay muchos pinos..

- Alargar frases todo lo posible

La ratita encontró una moneda.../ Ese hombre cantaba... / Miguel tiene un juguete... ! Me gustan los bocadillos.../Mi lápiz está roto... /Adela tiene los zapatos mojados...

- Calificar según tamaño y color:

Pizarra / rana / ballena / elefante /cometa / mar / margarita / árbol / pájaro / león...

- Calificar con tres adjetivos

Botón / amigo / cabaña / traje / gorrión / cenicero / castillo / nube / armario...

- Uso de antónimos (Primero sustituyendo palabras, luego podrán buscarse directamente, sin apoyarse en el contexto)

Daniel comenzó su trabajo / Mi vecino es muy delgado / Elena se alegró al verme / Eso es verdad / Yo he enviado un paquete / Has vendido la leche / Supermán se hizo visible...

- Uso de sinónimos

Hay un oso dentro de esa cueva / Mi patinete se ha roto / Has derramado la leche / Se acerca un barco de guerra / He puesto ese jarrón ahí / Mis tíos deben irse hoy / Tengo muchos libros en mi habitación...

- Escribir sobre acciones ¿Qué hace? (Especificar todo lo posible)

Un bombero / un policía / un maestro / una hormiga / una enfermera / un águila / un camarero...

- Inventar frases partiendo de dibujos
- Señalar semejanzas y diferencias

Melón-naranja / pantalón-bañador / libro-cuaderno / camisa-chaqueta / televisión-ordenador / televisión-video / lápiz-bolígrafo / puerta-ventana...

- Uso de comparaciones (Primero se comparan cosas concretas, luego se pasará a comparar cosas abstractas)

Ojos verdes como... / pastel dulce como... / toro negro... / sábana blanca... / camisa roja... / labios fríos... / puerta pesada... / ojos grandes... / habitación oscura... / niña hermosa... / perro pequeño... / hombre valiente... / reloj ruidoso... / cara limpia...

- Poner título a escenas, lecturas, cambiar el título a cuentos
- Escribir sobre historietas gráficas que hayan leído
- Describir objetos, animales y personas (También carácter, gustos, cualidades, forma de vestir...)
- Iniciar la narración

Lo que hace al salir del colegio / Un día que llovió mucho / Lo que hace cuando come / Lo que hace en el recreo / Un día en casa / Cómo se juega al escondite...

- Resumir cuentos y lecturas (Contar todo, pero sólo lo esencial)
- Iniciación al diálogo (Dos, tres cuatro y luego más intervenciones por personaje)

Entre dos compañeros de clase / Un taxista y su cliente / Tendero y cliente / Marido y mujer / Padre e hijo que ha suspendido / Madre e hijo por la mañana...

- Escribir imaginativamente. Imaginar que es:

Un león de la selva / Un deportista famoso / Un conductor de ambulancia / Una lombriz de tierra / El ser más horrible / El más guapo / El más listo / El más tonto / El más travieso / El más alto / El más gordo / El más tragón / El más feo...

## **BLOQUE 2: LISTADO DE FRASES HECHAS PARA TRABAJAR EN EL AULA**

Traer de cabeza - - Ir de cabeza - - Sentar la cabeza - - Cabeza loca - - Tener la cabeza sobre los hombros - -Cabezota-- No tener pelos en la lengua - - Malas lenguas - - Lengua de doble filo - - Lengua larga - - Tener los pelos de punta - - Dientes largos - - meter las narices - - Estar hasta las narices - - Hacerse la boca agua - - Empinar el codo - -Meter la pata-- Estirar la pata - -Tener mala pata-- Todo está manga por hombro -- Pies de plomo -- Dedos o manos largas - - Perder el culo - - Tener agallas.

¿Quién te ha dado vela en este entierro? - - Cogerlas al vuelo - - Estar en las nubes - - Subirse por las paredes - - Meterse en camisa de once varas - - Estar entre la espada y la pared - - Hacer la pelota - - Cepillar--

- Salirse por la tangente - - Hacerse humo - - Estar quemado - - Tener manga ancha - -Jorobarse-- Ser un don Juan - - Tener la sartén por el mango - Tener la pelota en el tejado - - Irse por los cerros de Úbeda - -Volver a las andadas - Marear la perdiz - - Hacerse el cuento de la lechera - - Buscarle tres pies al gato - -Hacerse el sueco (el longuis) - -Caerse del burro - - Ir por lana y salir trasquilado - - Atar los perros con loganiza - - Creer que todo el monte es orégano - -Hacer el primo-- Dar sopas con onda - - Partir el bacalao--

Hacer castillos en el aire - -Salir por peteneras—Poner una pica en Flandes-- Hacerle a alguien la Pascua

- Irse de rositas - Escurrir el bulto - - Estar en el quinto pino - - Tomar el rábano por las hojas - - Estar corno un pulpo en un garaje - - Un elefante en la cacharrería - - Pasarle a alguien la mano por el lomo - - Tirar la piedra y esconder la mano - - Hacer las cuentas del Gran Capitán - - Poner un huevo - - Arrimar el hombro-- Escudarse en alguien - - Arrimar el ascua a su sardina - - Llevar el agua a su molino - - Ser harina de otro costal - - No tenerlas todas consigo - - No llegarle a uno la camisa al cuerpo - - No oírle a uno ni el cuello de la camisa - - Estar como unas

castañuelas - - Aguarle a uno la fiesta - - No dejar títere con cabeza - - Escurrir el bulto - - Dejar a uno en la estacada - - Hacer lo que el capitán Araña - - Haber moros en la costa - - Tener un morro de pisárselo - - Ser como un pilar de iglesia—Ir a misa-- Salir con una pata de banco - - Cantarle a uno las cuarenta - -Una verdad como un templo-- Aguantar el chaparrón - - Dejarle a uno con el culo al aire-- Quedarse para vestir santos - - Armar la marimorena - - Ser un meapilas - - Rascarse la barriga - - Mirarse el ombligo - - Poner pies en polvorosa - - Tomar las de Villadiego - -Armarse la gorda-- Encontrarse con la horma de su zapato - - Venir con el rabo entre las piernas - - Estar hecho unos zorros - - Bailar con la más fea - - Teclear a alguien - - Ser como un libro abierto - - Una cara como un poema - - Meterle a uno un paquete

### **BLOQUE 3: RESUMEN DE LAS TÉCNICAS MÁS CONOCIDAS DE GIANNI RODARI**

#### 1) LA PIEDRA EN EL ESTANQUE

Rodari parte de la idea de que: "una palabra lanzada al azar en la mente produce ondas superficiales y profundas", provocaría asociaciones, recuerdos, fantasías...

Se trata, por lo tanto, de proponer a los niños una palabra y trabajar con los contenidos que les sugieran.

Él elige la palabra "roca", esta palabra podría trabajarse así:

1- Ver las asociaciones mentales que les sugiere. Narrar alguna historia o sensaciones que les produzca

2- Afinidad de sonidos con otras palabras que empiezan por "ro": rodilla, ropero...; que acaban en "oca": toca, carioca, oca, loca...

3- Afinidades semánticas: piedra, mármol, ladrillo, peña, adoquinas, lápiz.

4- Trabajar con acrósticos:

R Raptan -----Reposan

O orangutanes-----olvidadas

C cinco----- cincuenta

A argentinos-----arpas

5- Contar diferentes usos que pueda tener Una roca.

Una vez trabajadas estas posibilidades, pueden surgir buenos textos, ya que su imaginación ha sido estimulada.

#### 2) BINOMIO FANTÁSTICO

Se le pide a un niño que escriba una palabra en el encerado, y mientras otro se tapa los ojos. Cuando todos han visto la palabra que ha escrito su compañero, se borra esa palabra, y el niño que se tapó los ojos sale al encerado y escribe otra al azar. Este rito preparatorio crea un clima de espera y atención.

Hay que tener en cuenta que para que el juego surta efecto tiene que haber una cierta distancia entre las dos palabras. Así por ejemplo: Caballo-perro no es en realidad un binomio fantástico Si ocurriera esto, convendría cambiar el binomio.

Los ejemplos de Rodari son:

Ladrillo-canción, Caperucita-helicóptero, Luz-zapatos, Perro-armario.

La forma de trabajar con este binomio puede ser:

1- Narrar libremente historias que contengan las dos palabras.

2- Establecer relaciones entre las palabras colocando preposiciones:

El perro con el armario

El armario del perro

El perro sobre el armario

El perro en el armario...

### 3) HIPÓTESIS FANTÁSTICAS

Rodari parte de la idea de que las hipótesis son redes. Lanzas la red y, tarde o temprano, algo encuentras.

Para formular la pregunta se escogen al azar un sujeto y un predicado.

Ejemplos de hipótesis serían: ¿Qué pasaría si...?

-Una mañana al levantarte vieras que en Mojados se han perdido todos los botones.

-Si vas en un ascensor y aterrizas en la Luna.

-Si todas las gallinas ya no pusieran nunca huevos.

-Si una mañana al levantarnos hubiera desaparecido el dinero.

-Si de repente pudieras atravesar las paredes.

-Si tu perro hablara

-Si al llegar al colegio hubieran desaparecido todos los lapiceros y bolígrafos

Para darle más interés a sus historias, se les puede sugerir que comenten:

-Reacciones de las distintas personas

-Incidentes de todo tipo que ocurrirían.

-Diálogos que surgirían.

-Escoger protagonista de la historia.

-Introducir a las personas que conocen.

#### 4) EL PREFIJO ARBITRARIO

Se parte de la idea de deformar las palabras para hacerlas productivas. Una manera eficaz de deformar una palabra es poniéndole un prefijo arbitrario. "Supermán" sería una palabra que da ejemplo de la aplicación de este prefijo. Pensemos las posibilidades que pueden tener palabras como:

El desperchero / El descañón i Destarea

Bisplurna /Bispipa/Bistierra

Trigato / Trivaca

Archiperro/ Viceperro

Antiparaguas

Semifantasma (mitad hombre y mitad fantasma)

Supercerilla (pega fuego a la Vía Láctea)

Microhipopótamo (en una pecera)

Minirrascacielos / Minimillonario

Para trabajarlos se pueden hacer tablas de prefijos y sustantivos, unirlos al azar y luego los niños definen la palabra y cuentan historias

#### 5) EL ERROR CREATIVO

De un lapsus puede nacer una historia. Se pueden aprovechar los errores de los niños.

-Ortográficos: Korazón, cacuela, Pacito, pacete, jata, cupete.

-Pronunciación: Pitola, toche, pepiente, automómil.

-Asimilación del objeto a la acción: Pastillita-mastiquita, castañuela-golpetue!a.

Se puede pedir a los niños que inventen objetos a que da lugar el error y ver para qué pueden servir.

#### 6) JUEGOS

Se puede buscar el tema fantástico por medio de juegos:

- Recortar titulares de periódicos y mezclarlos para obtener noticias absurdas o dífetidas. Rodari cuenta estos resultados:

La cúpula de San Pedro

herida por arma blanca

huye a Suiza con el dinero

Accidente grave en la N-6

entre un tango y otro

en honor a Lope de Vega.

2- Se hace una lista de papeletas con preguntas y otra con respuestas y se unen al azar. Será como jugar a los disparates. Sirve para podernos divertir y si vemos que sale un buen material hacer historias.

Ejemplo:

¿Quién era?

¿Dónde estaba?

¿Qué hacía?

¿Qué dijo?

¿Qué contestó la gente?

¿Cómo terminó?

Un muerto

Sobre la Catedral de Burgos

Gárgaras

Y dijo: ¿Cuántas son tres por cuatro?

La gente cantaba el poromporripero

Y terminó tres a cero

## Z) EXPLOTACIÓN DE LAS POSIBILIDADES DE UNA FRASE O VERSO

Se trata de hacer un entrenamiento de la imaginación para salir de los cauces normales de significado.

Se dice un verso y luego se repite dejándonos llevar, silabeando sin respeto, errando lo más posible.

Ejemplos:

*Siete pares de zapatos he consumido*

Siete pares de patos conocidos

Si te paras a ratos qué pesado

Si te paras a pensar lo ocurrido

Siete palos una torta

Una torta con nata

Una gata con motas

Una multa, siete multas

Todo reverdeció a la vez

Todo el viernes olió a la mujer

Puede pedirse a cada niño que repita el verso a su manera. Escribir lo que va saliendo y luego pedir que cuenten la historia que más les interese.

### 8) CONSTRUCCIÓN DE ADIVINANZAS

¿La construcción de una *adivinanza* es un ejercicio de lógica o de imaginación? Pongamos el ejemplo de adivinanza:

"Baja riendo y sube llorando" (el cubo).

Deduciremos las reglas de construcción de una adivinanza.

Primer paso - Extrañamiento de objeto, aislándolo de su significado y contexto habituales: Es un objeto que sube y baja.

Segundo paso - Asociación y comparación que se ejerce no con la totalidad del objeto, sino con una de sus características. La sonora, el cubo chirría.

Tercer paso - Metáfora: En este caso será el verbo llorar. A partir de esta metáfora surge por oposición reír.

Otro ejemplo:

"Sobre un campo blanco, blanco, negra senda va dejando" (la pluma)

Primer paso - Extrañamiento: Definimos el objeto como si lo viéramos por primera vez, es un bastoncito, un palito.

Segundo paso - Asociación y comparación: Superficie limpia y clara como papel, que se puede definir como campo de nieve,

Tercer paso - Metáfora final. Deja un camino o senda negra.

Al final se le puede dar una forma más literaria: "Sobre un campo blanco, blanco, negra senda va dejando".

Otro ejemplo:

"Dos hermanitos gemelos, que cuando brillan, iluminan la cara de las niñas"(pendientes)

### 9-) JUEGO CON LOS CUENTOS

Es un juego divertido, pero que debe jugarse en el momento adecuado. A los niños les gusta el orden y puede ocurrir que cambiar los cuentos les irrite. Cuando los conozcan bien y no tengan nada nuevo que decirles, puede surgir la parodia. Se puede jugar de diversas maneras,

#### A) Equivocar historias.

Como su nombre indica se trata de cambiar los personajes o situaciones de la historia. Un ejemplo lo da Rodari en su cuento "A enredar los cuentos".

-Erase una vez una niña que se llamaba Caperucita Amarilla.

-¡No, Roja!

-¡Ah!, sí, Caperucita Roja. Su mamá la llamó y le dijo: "Escucha, Caperucita Verde..."

-¡Que no, Roja!

-¡Ah!., sí, Roja. "Ve a casa de tía Diomira a llevarle esta piel de patata".

-No: "Ve a casa de la abuelita a llevarle este pastel".

-Bien. La niña se fue al bosque y se encontró a una jirafa.

-¡Qué lío! Se encontró al lobo, no a una jirafa

-Y el el lobo le preguntó: "¿Cuántas son seis por ocho?"

-¡Qué va.! El lobo le preguntó: "¿Adónde vas?"

-Tienes razón Y Caperucita Negra respondió...

-¡Era Caperucita Roja, Roja, Roja!

-Si, y respondió: "Voy al mercado a comprar salsa de tomate".

-¡Qué va!: "Voy a casa de la abuelita, que está enferma, pero no recuerdo el camino".

-Exacto. Y el caballo dijo...

-¿Qué caballo? Era un lobo.

-Seguro. Y dijo: "Toma el tranvía número setenta y cinco, baja en la plaza de la Catedral, tuerce a la derecha, y encontrarás tres peldaños y una moneda en el suelo; deja los tres peldaños, recoge la moneda y cómprate un chicle".

-Tú no sabes explicar cuentos en absoluto, abuelo, Los enredas todos. Pero no importa ¿me compras un chicle?

-Bueno: toma la moneda

Y el abuelo siguió leyendo el periódico.

#### B) Palabra extraña dentro de una serie.

Es como un binomio fantástico en el que uno de los términos es un grupo de palabras.

Ejemplos:

Rizos de oro, papá oso, mamá osa, osito, tazas, sillas, camas//máquina de escribir.

Tres cerditos, casita de paja, de palo, de ladrillo, lobo // cafetería o coche de bomberos.

Se utiliza cualquier palabra que se les ocurra y que pueda ofrecer posibilidades para que ellos cuenten la historia incorporándola al cuento original.

#### C) Cuentos del revés.

Se trata de trastocar el tema del cuento de forma premeditada:

Caperucita Roja es mala y el lobo bueno...

Pulgarcito quiere escaparse de casa con sus hermanos, abandonando a los pobres padres; que tienen la astucia de hacerle un agujero en el bolsillo antes de llenárselo de arroz que después se esparce por el camino durante la fuga. Como en la historia verdadera, pero vista a través del espejo donde la izquierda se convierte en derecha.

Con este trastocamiento podemos conseguir el punto de partida de una narración libre que se desarrolle autónomamente en otras direcciones.

#### D) ;Qué sucede después?

Continuar los cuentos Por ejemplo:

-Pinocho va a buscar un tesoro que habían visto cuando estaban en el interior de la ballena.

-¿Cómo continúa Cenicienta después de casarse con el príncipe?

-¿Qué hace Pulgarcito con las botas de siete leguas?

-Pinocho miente adrede para obtener madera con su nariz.

#### E) Ensalada de cuentos.

Se mezclan elementos de distintos cuentos, Ejemplos:

-Caperucita se encuentra con Pulgarcito.

-El Gato con Botas ayuda con su peculiar manera a Hansel y Gretel.

-Unos niños que van por el campo se encuentran casas diferentes: la de los tres cerditos, la casita de chocolate, la de los tres ositos del cuento de Ricitos de oro, la de la abuela de Caperucita, la de los enanitos, el castillo de la Bella Durmiente.

#### F) Plagiar cuentos.

Se trata de copiar la estructura de los cuentos, pero inventando otros personajes, relaciones y situaciones entre ellos dejando vagar la imaginación.

#### 10 FUNCIONES DE PROPP

Según Vladimir Propp existen en los cuentos unas funciones que se repiten en todos

siguiendo un mismo orden, si bien pueden faltar algunas .Estas funciones son las siguientes:

- 1) ALEJAMIENTO- El protagonista o uno de los miembros de la familia se aleja de la casa
  - 2) PROHIBICIÓN- Sobre el protagonista o protagonistas recae una prohibición o recibe una orden,
  - 3) TRANSGRESIÓN- Se transgrede la prohibición.
  - 4) INTERROGATORIO- El agresor intenta obtener noticias.
  - 5) INFORMACIÓN - El agresor recibe informaciones sobre su víctima.
  - 6) ENGAÑO - El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.
  - 7) COMPLICIDAD- La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar.
  - 8) FECHORÍA O CARENCIA- El agresor daña al protagonista o uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. También a veces les falta algo o tienen ganas de poseer algo.
  - 9) MEDIACIÓN - Se divulga la noticia de la fechoría o la carencia, se dirigen a el héroe con una pregunta, una orden, se le llama o se le hace partir.
  - 10) CONSENSO DEL HÉROE- El héroe buscador acepta o decide actuar.
- II) PARTIDA - El héroe se va de su casa.
- 12) HÉROE SOMETIDO A LA PRUEBA DEL DONANTE- El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque... que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.

- 13) REACCIÓN DEL HÉROE- El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.
- 14) DONACIÓN DEL ATRIBUTO MÁGICO- El objeto mágico pasa a disposición del héroe
- 15) DESPLAZAMIENTO DEL HÉROE- El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda
- 16) COMBATE- El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.
- 17) HÉROE MARCADO- El héroe recibe una marca
- 18) VICTORIA- El agresor es vencido.
- 19) REPARACIÓN DE LA MUTILACIÓN O CARENCIA INICIAL- La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.
- 20) VUELTA DEL HÉROE- El héroe regresa.
- 21) PERSECUCIÓN DEL HÉROE- El héroe es perseguido.
- 22) EL HÉROE SE SALVA- El héroe es auxiliado.
- 23) LLEGADA DE INCÓGNITO A CASA- Regresa a su casa de incógnito o a otra comarca.
- 24) PRETENSIONES DEL FALSO HÉROE- Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.
- 25) TAREA DIFÍCIL- Se propone al héroe una tarea difícil.
- 26) TAREA CUMPLIDA- La tarea es realizada.
- 27) RECONOCIMIENTO DEL HÉROE.
- 28) DESENMASCARAMIENTO DEL FALSO HÉROE O ANTAGONISTA
- 29) TRANSFIGURACIÓN- El héroe recibe una nueva apariencia
- 30) CASTIGO- El falso héroe o agresor es castigado
- 31) MATRIMONIO- El héroe se casa y asciende al trono.

A nosotros nos interesan porque podemos usarlas para construir historias. Rodarí propone reducir su número y escoger las que nos convengan. El las redujo a:

Prohibición - Infracción - Mutilación o carencia - Partida del héroe - Misión - Encuentro con el donador - Poderes mágicos - Aparece el antagonista - Poderes diabólicos del antagonista - Duelo - Victoria - Regreso - Llegada a casa - El falso héroe - Reconocimiento del héroe - El falso héroe desenmascarado - Castigo del antagonista - Boda.

## 11 - CARTAS EN CARTULINAS

Se escogen figuras e imágenes de distintas revistas y se pegan en cartulinas. Se van sacando las cartulinas e inventando una historia tomando como marco de referencia la imagen de la cartulina. Cada carta se relacionará con la precedente.

También, cada alumno puede ir ilustrando el episodio que le toque (con un dibujo o collage) y obtendremos, además de la historia, un panel ilustrado por todos.

Para sacar aún más partido, cada niño puede representar la carta que le tocó.

### 12-FÁBULAS EN CLAVE OBLIGATORIA

Se trata de variar los cuentos dándoles una modulación diferente. Ejemplo: El flautista de Hamelín, ambientada en el Valladolid actual, pero estará invadido, no por ratas, sino por coches. Cenicienta en clave interplanetaria. En estas historias, se cambiarán las categorías de tiempo y espacio.

### 13- APROVECHAR LOS CÓMICS

Teniendo el carácter y las características de los personajes de los cómics conocidos, pueden pasar a inventar historias con ellos. Ejemplo: Motadelo y Filemón, Zipi y Zape, Tintin, Asterix y Obélix..

### 14- LA RESTA FANTÁSTICA

Se trata de trabajar con la hipótesis de desaparición de objetos.

El azúcar desaparece y el mundo se vuelve amargo por culpa del Mago Amargo. Desaparece el papel, el sol, los objetos cotidianos, la mesa, las casas...

Quitando objeto tras objeto, se llega a un mundo vacío, a un mundo de nada, como en el cuento de Rodarí

#### *'El hombrecillo de nada'*

Erase una vez un hombrecillo de nada. Tenía la nariz de nada, la boca de nada, iba vestido de nada y llevaba zapatos de nada. Se fue de viaje a una calle de nada que no iba a ninguna parte. Se encontró a un ratón de nada y le preguntó:

-¿No temes al gato?

-No, de veras -contestó el ratón de nada-, en este país de nada sólo hay gatos de nada, que tienen bigotes de nada y garras de nada. Además, yo respeto el queso.Me como sólo los agujeros. No saben a nada, pero son dulces.

-Me da vueltas la cabeza -dijo el hombrecillo de nada.

-Es una cabeza de nada: incluso si te das contra una pared no te hará daño.

Queriendo hacer la prueba, el hombrecillo de nada buscó una pared para golpearla con la cabeza; pero era una pared de nada, y como él había tomado demasiado impulso cayó del otro lado. Tampoco allá había nada de nada.

El hombrecillo de nada estaba tan cansado de toda aquella nada, que se durmió. Y mientras dormía soñó que era un hombrecillo de nada que iba por una calle de nada y se encontró con un ratón de nada, y él también se ponía a comer los agujeros del queso, y el ratón de nada tenía razón: no sabían en verdad a nada.

## 15-HISTORIAS PARA REÍR

La posibilidad más simple de inventar historias cómicas nace de la explotación del error. Para los pequeños, las primeras historias serán gestuales (ponerse los zapatos en las manos). Un ejemplo sería el cuento del perro que no sabe ladrar y cree que le puede enseñar un gato y le enseña a maullar, una vaca a mugir...

Otra posibilidad será crear personajes equivocados con nombres bufos. Ejemplo: El señor Cacerolo vive en un pueblo llamado Ollueta.

También se obtienen efectos cómicos por medio de la sorpresa, utilizando dichos comunes, como "estamos rotos de cansancio" (estamos hechos pedacitos), "vemos las estrellas" (un rey al que le gustaba ver las estrellas durante todo el tiempo y el médico le aconseja martillazos en la cabeza, pero prefiere que sea el astrónomo de palacio el que reciba el martillazo y se las describa, el astrónomo se escapa y el rey instala la corte en un jeep y cada día da la vuelta a la tierra para que siempre sea de noche).

Otra posibilidad es introducir un personaje banal en un contexto extraordinario o a la inversa, un personaje extraordinario en un contexto banal. Este mecanismo suelen utilizarlo los niños para "desacralizar" las diversas formas de autoridad (meter al maestro en la jaula de un zoo, los fantasmas en el cubo de la basura...)

También se puede "cosificar" personas. Ejemplo: El tío Roberto trabaja en un guardarropa de un restaurante de perchero. El señor Rigoberto trabaja de mesa de despacho. La risa inicialmente cruel deja lugar, poco a poco, a una sensación de inquietud. La situación es cómica, pero comprenden que es también injusta.

## 16- LAS MATEMÁTICAS DE LAS HISTORIAS

Los cuentos también sirven a los niños para desarrollar la capacidad lógica. Así, el patito feo es una historia de un elemento que está dentro de un grupo equivocado, cuando en realidad pertenece a otro grupo. El niño, por ejemplo, al responderse a la pregunta ¿quién soy yo? descubre que es hijo, nieto, hermano, amigo, peatón, ciclista, lector, escolar, futbolista..., explora todos los conjuntos de que forma parte, sus múltiples vínculos con el mundo. La operación fundamental que realiza es de origen lógico.

Para comprender la reversibilidad de los hechos, pueden servir operaciones de los cuentos como transformar a un hombre en ratón y de nuevo en hombre.

Una historia de un hombre que para ir a la Plaza de la Catedral debe coger primero el autobús número 3 y luego el número 1 e imagina que cogiendo el número 4 se ahorra un billete, le ayuda a distinguir entre adiciones correctas y adiciones imposibles.

Las relaciones alto-bajo, grande-pequeño, delgado-gordo... también pueden trabajarse. Así, la historia de un pequeño hipopótamo y de un gran moscón que se reía de él porque era pequeño. Se pueden imaginar viajes hacia lo más pequeño o hacia lo más grande. Siempre hay un personaje más pequeño que el diminuto personaje. También la historia de una señora gorda más gorda que otra señora, que se

desespera porque está gorda. Con poco-mucho, un señor tenía 30 coches y la gente decía ¡cuántos coches!, pero aquel señor tenían también 30 pelos y la gente decía ¡qué pocos pelos!

### 17-TRABAJO DE LA CREATIVIDAD CON LOS MÁS PEQUEÑOS

Uso arbitrario de objetos, asignándoles un papel diferente al habitual, Ejemplo; Un señor tenía una nariz-bombilla que se encendía y apagaba. Servía de lámpara para el comedor . A cada estornudo, la bombilla estallaba y había que cambiarla.

El señor Cuchara era alto y delgado, con una cabeza muy grande, tan pesada que no conseguía mantenerse en pie. Encontraba más cómodo andar de cabeza, por lo tanto veía a todo el mundo al revés y tenía curiosas ideas sobre las cosas.

Utilizar los juguetes de los niños como personajes. El adulto tiene más experiencia que el niño y puede llegar más lejos con la imaginación, por eso les gusta que los padres y abuelos sean compañeros de juego. Se juega con él para enseñarle a jugar, y mientras se juega se le habla.

Utilizar el guiñol y luego dejarles inventar sus propias historias.

Colocar al niño como protagonista de las historias que se cuentan. Llevaremos al niño a situaciones placenteras y le haremos realizar empresas memorables. Si tiene miedo a la oscuridad, el de la fábula no tendrá miedo a nada. Los personajes y escenarios que aparezcan serán familiares al niño. Es una manera de utilizar el pretérito imperfecto como hacen ellos para presentarles un mundo lleno de satisfacción y compensaciones (Carlitos era un niño que hacía grandes viajes, veía a los monos, elefantes, jirafas...)

Utilizar historias tabú. Hay que tener en cuenta la importancia de estas historias para el crecimiento. La conquista del control de las funciones corporales es importante en estas edades. El adulto, por ejemplo, puede buscar y encontrar una compensación en la comicidad de lo sucio, de lo obscuro, de lo prohibido, comicidad que está presente en las fábulas y aún más en el repertorio de chistes que a veces cuentan los niños. Nada como la risa puede ayudarle a desdramatizar, a equilibrar sus relaciones con el tema. Como ejemplo, la historia de Rodarí del rey Midas, que liberado del don de convertir en oro lo que toca, se ve obligado a transformar en "caca" lo que toca y lo primero que toca es precisamente su coche.

Otras utilidades que tiene la fábula para el niño pequeño es que le pueden servir para construirse estructuras mentales, para establecer relaciones como yo-los otros, yo-las cosas, cosas verdaderas-cosas inventadas, tomar distancias en el espacio: lejos-cerca; y en el tiempo: una vez-ahora, antes-después, ayer-hoy-mañana.

### **BLOQUE 4 : ATRACTIVAS ESTRATEGÍAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN DRAMÁTICA**

- FRASES PARA DECLAMAR

Frases para declamar con distintos tonos según diferentes situaciones que se inventen. Se pueden decir por separado o por grupos, preparando versiones de una misma frase.(En este caso se pueden grabar las aportaciones de los niños para aprovecharlas posteriormente en representaciones teatrales).

Sírveme la comida. Tengo que salir.

Por fin te veo.

Estoy esperando tu respuesta.

Todo esto es demasiado complicado.

Regresa pronto, es muy tarde.

Tienes que ir a comprar el pan.

¡Preparen! ¡Apunten! [Fuego!

Atiendan, por favor

Anda a comprar el pan.

Te digo que te calles.

¿Estaban todos? Estaban todos

¿Han llegado los invitados?

¿Hubo un accidente?

¿Me esperas o no?

¿Eres tonto o te lo haces?

¿Por qué llegaste tarde? No he llegado tarde,

¿Dónde estuviste? En ningún lado.

¿Por qué mientes?

¿Por qué me mientes?

¡Es terrible todo lo que ha pasado!

¡Qué podemos hacerle!

¡Y yo que esperaba verlo!

¡No puedo creerlo de ti!

¿Cómo quiere usted que lo resuelva?

¡Pero esto es increíble!

¡No lo hagas así!

No sé si Juan vendrá. Podría ser.

Me gustaría que vinieras.

¿Quién de vosotros rompió el florero? ¿Yo? No...

Te he dicho millones de veces que este es *mi* banco

*Ésa*, la que vive en la esquina, es tonta.

Estoy *aquí* definitivamente.

Ella, él, todos nosotros estamos llenos de dudas.

Aquí, allá, más acá, nunca está en ningún lado.

Trabajo lunes, martes, miércoles y viernes.

Hay una, dos, tres, cuatro, cinco naranjas.

Señora, no se ponga nerviosa.

Esteban, explíqueme la lección.

Te dije estoy lo otro y lo demás allá.

O te digo la verdad o te miento y te engaño.

Te expliqué, muchacho, la razón de todas estas cosas.

- PÁRRAFOS PARA LEER EN VOZ ALTA ( Dándoles la entonación adecuada)

- En tono discursivo provocando la expectativa ante lo que sigue:

En este momento del país, en el que sólo nos queda la alternativa de triunfar o morir, / en este momento, digo /que es el pueblo el que nos salvará de la derrota. / Ningún hombre, / ninguna mujer, / ningún niño / deberá estar ausente de la gesta que hoy se inicia.

- En tono rememorativo pero alegre:

Recuerdo que era un día de sol hermoso, lleno de hormiguelo popular, en las calles atronadas de vehículos.

- Enumerando acciones casi objetivas, pero cargadas de emotividad.

El padre Angel se incorporó con un esfuerzo solemne. Se frotó los párpados con los huesos de la mano, apartó el mosquitero y permaneció sentado en la estera pelada, pensativo un instante.

- Descripción objetiva sin tinte emocional.

Los romanos, cuando invadieron la Galia, observaron que las vestimentas de los habitantes no se parecían a nada que hubieran visto antes: los galos usaban ropa ceñida al cuerpo y de brillantes colores.

- POESÍAS PARA SEGUIR CON MÍMICA

EL DESAYUNO	LA RANA
Él puso el café en la taza.	Como era domingo
Puso la leche en la taza del café	de buena mañana,
Puso el azúcar en el café con leche.	se fue de paseo,
Con la cucharita él lo revolvió.	la señora Rana.
Bebió el café con leche y apoyó la taza.	Va de tiros largos,
Sin hablarme, encendió un cigarrillo.	verde sombrerito,
Hizo círculos con el humo.	mantillita verde,
Tiró las cenizas en el cenicero.	verde zapatito.
Sin hablarme, sin mirarme se levantó,	En esto se pone
Se puso el sombrero,	muy fuerte a llover.
Se puso el chubasquero porque llovía.	¿Qué hará doña Rana?
Y partió bajo la lluvia.	¿Se pondrá a correr?
Sin una palabra, sin mirarme.	¡Qué va! Su paraguas
Y yo tomé la cabeza entre mis manos	con calma sacó.
Y me largué a llorar.	¡Ay, qué paragüitas
	de lindo color!

### CAPERUCITA ROJA Y EL LOBO

Estando una mañana haciendo el bobo

le entró un hambre espantosa al Señor Lobo,

así que, para echarse algo a la muela,

se fue corriendo a casa de la Abuela.

"¿Puedo pasar, Señora?", preguntó.

La pobre anciana, al verlo, se asustó

pensando "¡Este me come de un bocado!".

Y, claro, no se había equivocado:  
se convirtió la Abuela en alimento  
en menos tiempo del que aquí te cuento.  
Lo malo es que era flaca y tan huesuda  
que al Lobo no le fue de gran ayuda:  
"Sigo teniendo un hambre aterradora"...  
¡Tendré que merendarme otra señora!"  
Y, al no encontrar ninguna en la nevera,  
gruñó con impaciencia aquella fiera:  
"¡Esperaré sentado hasta que vuelva  
Caperucita Roja de la Selva!"  
-Que así llamaba al bosque la alimaña,  
creyéndose en Brasil y no en España-.  
Y porque no se viera su fiereza,  
se disfrazó de abuela con presteza,  
se dio laca en las uñas y en el pelo,  
se puso la gran falda gris de vuelo,  
zapatos, sombrerito, una chaqueta  
y se sentó en espera de la nieta.  
Llegó por fin Caperu a mediodía  
y dijo: "¿Cómo estás abuela mía?  
Por cierto, ¡me impresionan tus orejas!"  
"Para mejor oírte que las viejas  
somos un poco sordas". "¡Abuelita,  
qué ojos tan grandes tienes!". "Claro, hijita,

son las lentillas nuevas que me ha puesto,  
para que pueda verte, Don Ernesto  
el oculista", dijo el animal  
mirando con gesto angelical  
mientras se le ocurría que la chica  
iba a saberle mil veces más rica  
que el rancho precedente. De repente  
Caperucita dijo: "¡Que imponente  
abrigo de piel llevas este invierno!"  
El Lobo, estupefacto, dijo: "¡Un cuerno!  
O no sabes el cuento o tú me mientes:  
¡Ahora te toca hablarme de *mis dientes!*  
¿Me estás tomando el pelo...? Oye, mocosa,  
te comeré ahora mismo y a otra cosa".  
Pero ella se sentó en un canapé  
y se sacó un revolver del corsé,  
con calma apuntó bien a la cabeza  
y -¡pam!- allí cayó la buena pieza  
\*\*\*

Al poco tiempo vi a Caperucita  
cruzando por el Bosque...¡Pobrecita!  
¿Sabéis lo que llevaba la infeliz?  
Pues nada menos que un sobrepelliz  
que a mí me pareció de piel de un lobo  
que estuvo una mañana haciendo el bobo.  
"Cuentos en verso para niños perversos",

Roal Dahl, Ed. Altea

### CAMINAR

Caminar expresando distintos estados anímicos o situaciones especiales:

Marchar expresando abatimiento, agotamiento, orgullo, enfado, ira, alegría ...

Marchar de manera majestuosa ( como un rey)

Marchar como una persona anciana, coja, ciega...

Moverse como el ser más horrible, más pesado, más ligero, más feroz, más tranquilo...

Moverse fingiendo desplazarse sobre rocas, arena, pantano, contra el viento...

### SENSACIONES

Transmitir sensaciones de frío, calor, desgana, alegría, pena, miedo, risa, burla, fuerza, debilidad, gloria, ira...( pueden a la vez moverse por el espacio).

### IR ANDANDO Y GIRAR

Ante un pedido de auxilio, rápidamente. Ante una increpación o insulto de otro personaje, lentamente pero con decisión. Ante una duda que se le plantea (¿me habré dejado las llaves en casa?), dudando de su propio movimiento. Si cree que ha pasado una persona conocida, también dubitativo...

### CORRER

Correr y detenerse bruscamente sin perder el equilibrio. Correr ante un pedido de auxilio. Correr para escapar de un peligro. Correr para sostener a una persona que se puede desmayar. Correr sorteando obstáculos...

### CAER

Saber caer según diferentes ocasiones: Por desmayo, por muerte, por tropezar con un obstáculo, por haber sido empujado, por estar borracho, por chocar contra algo...

### SENTARSE Y LEVANTARSE

Sentarse en asientos cada vez más bajos con un objeto en la cabeza. Sentarse tímidamente en una silla. Desplomarse cansadamente en un sillón. Sentarse manteniendo una conversación. Sentarse como una persona anciana. Sentarse cansadamente pero sin deplomarse. Levantarse bruscamente con ira. Levantarse como un anciano. Levantarse para recibir a alguien que se espera con impaciencia. Levantarse denotando cansancio. Levantarse con alegría para ir a una fiesta...

### JUEGO DE ESPEJOS

Por parejas, uno hace de espejo y otro se mira. Luego se alternan los papeles. La persona que se mira puede representar:

Un hombre que se afeita por la mañana. Una joven que se arregla para ir al baile. Una dama se maquilla (depila cejas, da crema, pinta labios, da rimmel...). Un niño hace caras feas y se asusta de sí mismo...

### JUEGO DEL CINE

Un grupo o un solo niño representa con mímica el título de una película o serie y el otro debe adivinarlo (Ej: "Con faldas y a lo loco", "El bueno, el feo y el malo", "Los cazafantasmas", "E.T."...)

### REPRESENTAR SITUACIONES

Ejemplo: Un grupo de personas pasea tranquilamente por el bosque. Se pone a llover, luchan contra la lluvia y el viento. Encuentran una casa abandonada y entran. Sienten curiosidad y temor. Se abre una puerta despacio y ven aparecer una mano. Ven que era un amigo que se había perdido del grupo.

### REPRESENTAR UNA ESCENA DE GRUPO.

Sale el primero y se coloca frente a los demás, comenzando una composición, iniciando una figura. Aquellos que lo deseen saldrán paulatinamente y compondrán un cuadro plástico. Al principio serán libres. Después el profesor puede dar sugerencias:

Fotografía de familia numerosa, la boda de la famosa, mi clase es un desastre, llegaron los extraterrestres, maravilloso partido de fútbol entre ciegos y cojos.

### REPRESENTAR IDEAS OPUESTAS

Requiere un nivel alto de abstracción, por lo que esta actividad estará indicada para los mayores. Se pueden representar en dos grupos, mediante el movimiento ideas opuestas:

Guerra-paz / frío-calor / agua-fuego / fuerza-debilidad / riqueza-pobreza / salud-enfermedad...

### COMER

Con gula, despacio, deprisa, con desgana, comida fría, caliente, amarga, agria, dulce, espaguetis, un bocadillo, un polo, un filete duro, un yogurt.

Juego de cómo se comen las frutas: plátano, naranja, manzana, cerezas, uvas, pera, sandía, granada, ciruela algo agria, un melocotón... Un niño representa la acción y los demás averiguan de qué fruta se trata.

### LOS OFICIOS Y EL TRABAJO

El tema de los oficios y el trabajo puede brindar sugerencias muy enriquecedoras:

Un grupo de decoradores decora una habitación. Se establecen los papeles según las inclinaciones de los niños: diseñadores, diversos especialistas, pintores etc.

Un servicio de mozos atiende un banquete. El resto del grupo pueden ser los comensales.

Un grupo de artistas trabaja en un estudio: escultores, pintores, músicos...

Un grupo de obreros entra y trabaja en una fábrica...

### **SITUACIONES**

Se proponen a continuación distintas situaciones y posibles estrategias que facilitan la creatividad y la improvisación dramática. Se grabarán en cinta y se harán anotaciones de las creaciones de los niños para luego poder depurar los guiones, la actuación y la representación en general. Para representar algo, un texto creado u otro ya escrito habrá de tenerse en cuenta:

Personajes- Tiempo- Espacio- Argumento- Conflicto- Tema.

#### **SITUACIONES EN GRUPO:**

Se les sugieren a los niños situaciones y ellos improvisan de forma espontánea. Como hemos dicho es conveniente grabarles para recordar luego las aportaciones de cada uno, luego se pueden escribir los guiones para representarlos. Propuestas de situaciones:

Dos grupos de personas que discuten porque quieren ver dos canales de televisión diferentes (fútbol y telenovela).

Una familia que discute por los horarios de comidas o de llegada a casa de los hijos mayores.

Gente que discute por el lugar en la cola del cine o el turno en una tienda.

Astronautas que van a aterrizar y les dicen que hay un desperfecto técnico.

Familia que discute por el lugar de vacaciones (playa o montaña ).

Taxista que habla con sus clientes de cómo está la vida y el tráfico.

Madre e hijos por la mañana al levantarse.

Familia que está comiendo y llega el hijo mayor y les dice que ha suspendido y debe repetir curso (reacciones de todos los miembros ).

Compradores que se consideran mal atendidos por el dependiente de una tienda y discuten con él, solicitando la presencia del dueño del establecimiento (supermercado, electrodomésticos...)

#### **REPRESENTACIONES CON CONSIGNA**

Se puede proponer a los niños que representen algo hablando sólo con números ( Ej. Dos personas que se encuentran, se saludan hablan, se preguntan cosas, se asombran de algo, dudan, se enfadan y se van o reconcilian).

Representar una escena simple, pero mientras uno ríe, el otro contesta siempre llorando (comprar algo en una tienda, encontrarse dos conocidos... ). También, mientras uno muestra ira, el otro está muy apagado; uno muy altivo y el otro comportándose servilmente...

## JUEGO DE LAS ESTATUAS

Por parejas . Uno improvisa y el otro permanece inmóvil, escuchándole como una estatua.El alumno que improvisa puede imaginarse que el otro le pregunta o le responde y verbalizar las réplicas del que hace de estatua. Se proponen las siguientes situaciones:

Empleado que pide al jefe aumento de sueldo.

Hijo que reencuentra a su padre tras muchos años (puede manifestar felicidad, reproches, pedir explicaciones, sentir lástima...)

Amante que dirige reproches a su amada.

Padre que riñe a su hijo (por travesura, por repetir curso...)

Hijo que se disculpa ante su padre.

Mujer que discute con su marido o viceversa.

Profesora que riñe a un alumno.

Profesora que habla a otra de sus alumnos.

Señora cotilla que habla con otra.

Vendedor que intenta vender un producto.

## REPRESENTAR UN PERSONAJE

Cada uno elige el personaje que le gustaría ser (de ficción, actual o histórico). Se concentra en andares, rasgos físicos, maneras y gestos, rasgos de carácter, forma de hablar...Andan por el aula interpretando al personaje, los distintos personajes se relacionan entre sí, entablan conversaciones, se presentan, realizan acciones juntos. Se tiene que tratar de conservar la improvisación de los rasgos adoptados todo el rato.

## VENDEDOR- COMPRADOR

Improvisar conversaciones entre vendedor y cliente en: Una farmacia, un mercado, tienda de ropa, zapatería, herbolario juguetería, tienda de discos, mercería, ferretería...

## MÁS SITUACIONES

En parejas o en pequeños grupos trabajar escenas:

Un combate de boxeo- Una escena amorosa- Una operación quirúrgica- Una peluquera con su cliente- Una pequeña orquesta de cámara- Representar chistes- Dramatizar canciones- Representar cuentos- Representar anuncios inventados (se pueden tomar los slogans o músicas de los que conocen)- Representar noticias curiosas preparándolas como si fueran reportajes de la televisión- Hechos habituales de un día corriente- Una madre que va a la compra y se encuentra con una amiga- Unos amigos que van al cine y a unos les gusta la película y a otros no (actitudes en el cine, comentarios y discusiones a la salida, encuentran a otro amigo y se la cuentan dando cada grupo su versión)- Un tendero que ha vendido una falda a una señora y esta va a devolvérsela manchada y diciendo que le queda mal- Un niño

que está haciendo los problemas del colegio y que no le salen- Excusas que da un novio que llega tarde a la cita con su novia sin lograr convencerla- Una persona que entra en su casa y todo parece normal, pero se encuentra a un ladrón dentro- Pasajeros que van en un avión que empieza a perder altura- Un guardia y un conductor discutiendo- Dos o más conductores discutiendo- Conductor que suplica para que no se le ponga una multa- Camarero que mancha a un cliente y discuten- Persona que se despierta con el despertador y se da cuenta de que tiene poquísimos minutos para llegar a una cita importante- Señor que espera una importante llamada telefónica que se retrasa (puede llamar entre tanto algún pesado)- Un señor que detiene a otro para saludarle con riesgo de hacerle perder el tren- Personas que miran un escaparate y deciden qué les gusta- Primer viaje de Colón a América ( ilusión de la tripulación, desaliento posterior de la misma, sufrimientos por la escasez de víveres, discusiones sobre la redondez de la tierra, peleas por creer que los había engañado, estupefacción y alegría cuando se anuncia que se ve tierra).

### **BLOQUES: TRABAJO SOBRE UN LIBRO LEÍDO**

El niño tendrá que escoger alguno de los libros de la lista dada por el profesor, o si es de casa que lo haya visto él antes.

El trabajo tendrá las siguientes partes:

- 1)-La portada. En ella puede haber un dibujo, pero necesariamente tendrá el título del libro y su autor e ilustrador, si lo hubiera. Abajo tendrá los datos del alumno: nombre y apellidos, grupo, colegio...
- 2)-Una Primera hoja. En la que pondrá todos los datos que haya podido encontrar sobre el autor del libro y los ilustradores.
- 3)-Una hoja titulada: Vocabulario. En ella aparecerán veinticinco palabras encontradas en el libro y de las que el alumno desconociera el significado También pueden ser palabras que le parezcan difíciles. Al lado de cada una estará el significado que habrá buscado en el diccionario.
- 4)-Argumento. Contará el argumento del libro sin pasar de una página, resumiendo, contando principio, centro y final.
- 5)-Superdibujo a todo color.
- 6)-Reescribir una escena Elegirá libremente una escena y se imaginará que es un nuevo personaje que entra en ella. Al aparecer, cambiará el rumbo de la escena, pues hará o dirá cosas diferentes a lo que en ella ocurre. No tiene que durar más de dos páginas.
- 7)-Cambiar el final. Abrirá el libro al azar (conviene abrirlo más allá de la mitad) y continuará contando lo que crea que puede ocurrir, cambiando el final. No tiene que durar más de una página.
- 8)-Carta al autor. Diciéndole lo que más le gustó, lo que menos, lo que le sorprendió, lo que cambiaría. Puede cambiar esta actividad por una entrevista al autor, imaginándose que es un periodista, y le hace las preguntas que quiera. Se inventa también las respuestas.
- 9)-Cómo son los personajes. Puede dibujarlos y describir debajo brevemente a cada uno. También puede describirlos por escrito.
- 10)-Hoja opcional. Puede hacerla o no, según quiera. Se trata de escribir una carta o hacer una entrevista al protagonista.

II)-Telegrama. De unas quince palabras aconsejando o desaconsejando la lectura del libro a sus compañeros.

Hay que cuidar la presentación del trabajo, la letra, la expresión, las faltas de ortografía, los dibujos y todo lo demás. El colorido y la originalidad son también