



Let's Perform

SPECIFICATIONS

- | Single volume
- | Format: 210 x 275 mm
- | Pages: 72
- | Binding: hardback, paperback
- | Text: 133,250 characters including spaces

SALES POINTS

- | Theater for Children contains a series of exercises, games and activities that build skills allowing children to stage a theatrical production.
- | The book is grounded in the concept that theater is a source of endless learning and fun. This is why it should be offered by all types of school as both scholarly and extracurricular activities.
- | The exercises are concise but enjoyable and related to everyday surroundings, objects and situations.
- | Theater for Children awakens a love of the theatrical, helping children to develop their skills and personalities, boosts their confidence and self-esteem, allows them to be self-critical and emotionally independent and stimulates their creativity.
- | The activities are furthermore an ideal vehicle to communicate positive values such as patience, teamwork, perseverance, reward for work done well, etc.
- | There is a variation on the theme of each exercise, meaning that they can be adapted for older or more advanced students.
- | The exercises can be completed individually, in couples or in groups.

PARRAMÓN PAIDOTRIBO S.L

TARGET

| Teachers, other educators and socio-cultural entertainers of children from six years and up (in the context of both formal and informal education).

WHAT THE BOOK IS ABOUT

| The book is divided into three main 'acts': classes and exercises, characters and improvisation, and workshops and comedy. Each act consists of working exercises and short activities.

ACT ONE (classes and exercises)

Acting classes?

The age of the game

The group

The character

Comedy

Structuring classes and performances

Exercises

To begin

Presentation in a circle

Main street

The aging park

Love and slavery

The killer wink

Walking the dog

The human knot

The circle of balls

Warming up

Action and reaction

A physical duel

The leader

Lieutenant Coroneli

PARRAMÓN PAIDOTRIBO S.L

The smallest space

Ninja combat!

Voice and breathing

The diaphragm

A tennis match

The imperfect circle

Neighbors on their balconies

Blinded

Take your senses for a stroll

Distance

The ring

The gift of sight

In on the joke

Real blindness

Relaxation, breathing, concentration

At the bottom of the sea

Body of iron

Motrice

Joints in action

The changeable floor

Giant bubble gum

The puppet

Colombian hypnotism

Perception

Growing

The first time

How I walk

The tunnel of sensations

Mouth-watering

Tic-tac-toe

Expression

Sojourns

Two in the forest

The closed circle

The rubber band

The debate

Sentimental chairs

Mimicry

The great machine

PARRAMÓN PAIDOTRIBO S.L

The sandwich
Supermarket shopping
Chasing me

Memory

The story in words
The waiter and the cook
The onomatopoeic circle
The picture and its differences

Energy, imagination

The creators
The elements and colors

ACT TWO (characters and improvisation)

Funny characters
The scenic game
Silence

Improvisations

Arriving at home
The delay
What a terribly faked death!
The menu
My little pet's burial
The unexpected visit
The wrong signals
The lift
The waiting room
Mr. Conde's party
The debtor
The airport
Good news!
Kiss or slap
Market shopping
The living orchard
One dance, one dollar
The new planet
The pyramid company
The Marx Brothers' cabin

ACT THREE (workshops and comedy)

Workshops in pairs

The unhelpful police officer

PARRAMÓN PAIDOTRIBO S.L

The poisoned host
The short-sighted cab driver
Hard-of-hearing Romeo and Juliet
The exotic animal pet shop

'Flash' workshops for 5-8 participants

The city
The village and the farm
The story
The poem
The window

Title workshops for 4-6 participants

Self-produced workshops

Art workshops

Space and scenery
Costumes
Makeup
The mask

A happy ending and the art of repetition

Four things for the supervisor to reflect on

Self-consciousness exists in theater
Comedy is an attitude
The workshop implies total freedom
Function and memory belongs to the actors

STRUCTURE

| Each of the three acts has the same structure: The first few pages contain a theoretical approach and close with the proposed exercises and activities.

- Number of participants
- Object of the exercise
- Time
- Procedure
- Variations



54

TERCER ACTO

Talleres y comedias

Los talleres son los trabajos escénicos de creación colectiva. A continuación se ofrece una propuesta de talleres escénicos que han demostrado tener juegos de sobras; resultan divertidos e ideales para aprender a interpretar y a jugar en grupo. Existen miles de posibilidades y de variantes, pero siempre se buscarán y crearán situaciones en las que los personajes lleguen o puedan llegar a uno de sus límites.

{ EL ESTRÉS, LA EMERGENCIA Y LA URGENCIA TIENEN LA PUERTA ABIERTA EN LA COMEDIA, Y SON UN BUEN CAMINO, QUIZÁS EL ÚNICO. }

Para finalizar el libro se propone un taller de distintas artes escénicas (escenografía, vestuario, maquillaje y máscara) para que los alumnos descubran algunos de los oficios que se pueden encontrar en el mundo de la interpretación y despertar en ellos nuevas inquietudes y/o aptitudes.

55

¿Clases de teatro?

Las llamadas "clases de teatro" siempre han estado rodeadas de un particular halo de misterio. A menudo, no se sabe muy bien qué se hace en ellas. Parece que la docencia, artística o no, aplicada de una forma lúdica y creativa no encaja del todo con el estrés educacional "obligatorio" al que parecemos destinados ya a temprana edad.

Atención: ¡las clases son ruidosas! La diversión es obligatoria, y los gritos, las carreras, los golpes, los ataques de risa y la locura... Todo vale en el mundo de la interpretación. Eso debe quedar muy claro desde el inicio.

Las clases de teatro acostumbran a ser la preparación de los actores/actrices para subir a un escenario, para interpretar personajes. Pero la propuesta de este libro va todavía más allá y pretende preparar a los alumnos para subir a escena sus propias propuestas, sin textos ni referentes narrativos. Para ello no necesitaremos elementos, ni vestuario, ni escenografía, ni maquillaje, ni, por supuesto, dirección. Al principio, nuestro cuerpo será el único material, y, eso sí, necesitaremos un espacio. En la preparación de un montaje de final de curso pueden aparecer todas estas otras artes escénicas, si se requieren o se tiene tiempo, pero en un inicio el alumno debe descubrir su herramienta de trabajo, su cuerpo, y el poder de la imaginación.

No obstante, nuestra experiencia nos dice que una puerta o un lugar escondido (un biombo) ayudan a la entrada y salida de los personajes y a no olvidar que estas también forman parte del juego escénico. Asimismo, para algunos ejercicios se necesitan una mesa y un par de sillas, así como unas cojinetas (si trabajamos en un suelo no preparado) y pelotas de distintos tamaños.

Eso es todo. De este modo el espacio y los alumnos se convierten en lo esencial, no hay refugio donde esconderse de uno mismo, el juego pasa a ser lo importante.

El ser humano puede verse en el acto de ver, de obrar, de sentir, de pensar. Puede sentirse sintiendo, verse viendo y puede pensarse pensando.
Ser humano es ser teatro!
Augusto Boal



8

La edad de juego

Hasta los cinco años, los alumnos todavía no son capaces de crear y subir a escena sus propias propuestas. Entienden e interpretan el hecho teatral a partir de lo cotidiano, escenas que se encuentran a diario y que pueden "repetir/interpretar". La improvisación escénica les resulta muy difícil, porque aún no tienen referentes suficientes y sus recursos son muy limitados. Para ellos, el teatro está en la calle, en su día a día, y todavía es un juego demasiado grande para descubrirlo. Por ese motivo cualquier montaje teatral, con alumnos de esa edad, es siempre dirigido y rígido.

Eso sí, la expresión corporal ya puede y debe trabajarse: ejercicios de motricidad, coordinación, danza creativa, mímica, percepción, equilibrio, respiración/relajación, imaginación y un largo etcétera. Ayudarlos a descubrirse y a utilizar su "instrumento de carne y hueso" les permite encontrar y trabajar su comunicación y sociabilidad, su interacción con lo que les rodea. Y, con un poco de ayuda, lo hacen de una forma más sincera, más valiente, desde su verdadero yo en construcción. Las clases de expresión corporal deberían existir en todos los modelos educativos, ya que ayudan a los pequeños a descubrir su propio carácter.

A partir de los seis-siete años, en cambio, los alumnos ya pueden asumir la puesta en escena de pequeñas historias, cuentos o situaciones. Ya son consumidores hábiles y críticos de libros, cine, televisión, cómics, juegos, videojuegos, animación, anuncios... y teatro, en algunos casos. En el recreo de la escuela ya aparece la interpretación, y la incorporan de una forma natural a casi todo. Lo podemos observar a diario en el patio: hasta los pequeños futbolistas hacen "teatro" y piden penalti después de lanzarse a la piscina. Así pues, ya son capaces de narrar y escenificar, ya son protagonistas y secundarios: como solemos decir, ya "buscan cámara", y no solamente en la escuela sino también en casa. Y a partir de aquí podríamos decir que, en la interpretación, lo que sirve para esas edades sirve para todos, incluso para los adultos. Eso sí, con una pequeña diferencia: si los niños solamente saben jugar, los adultos únicamente saben trabajar; por lo tanto, a unos les enseñaremos pautas de trabajo y a los otros patrones de juego.

Si no te equivocas de vez en cuando, significa que no aprovechas todas tus posibilidades.
Woody Allen



9

PRIMER ACTO: EJERCICIOS NOTRICES

El títere

- ↓ **Participantes:** todos, por parejas.
- ★ **Objetivo:** trabajar la expresión corporal, la coordinación, la mímica y la complicidad con el compañero.
- 🕒 **Tiempo:** 10-15 minutos.
- ⚙️ **Procedimiento:** uno frente a otro, al que llamaremos títere. El títere tendrá atadas a todas sus partes del cuerpo una infinidad de cuerdas invisibles. Cuando el compañero las tome suavemente con los dedos, las tense y las mueva lentamente, provocará el mismo movimiento en el títere. Empezarán con manos y brazos y, poco a poco, se introducirá el resto del cuerpo para finalizar por piernas y pies. El títerero podrá utilizar más tarde las dos manos y caminar con su títere. Conviene recordar el tempo pausado del ejercicio para ser precisos en los movimientos y para que el títere pueda seguir las órdenes, al tensar y destensar las cuerdas.
- 🔄 **Variaciones:** dos títereros llegan, con sus respectivos títeres, representan un pequeño encuentro o escena y se despiden.

El hipnotizador

- ↓ **Participantes:** todos por parejas.
- ★ **Objetivo:** trabajar la expresión corporal, la coordinación, la mímica y la complicidad con el compañero.
- 🕒 **Tiempo:** 10 minutos.
- ⚙️ **Procedimiento:** uno frente a otro, al que llamaremos hipnotizador y que, con las palmas de sus manos, moverá al hipnotizado. Al empezar colocará su mano a unos treinta centímetros de la cara del compañero y la moverá lentamente. El hipnotizado deberá seguirla, respetando la distancia inicial y siguiendo todos sus movimientos (siempre deberá ver la palma de la mano). Más adelante se añade la otra mano, con la que podrá mover otras partes del cuerpo del hipnotizado y desplazarlo por la clase.
- 🔄 **Variaciones:** un hipnotizador dispone de dos hipnotizados, uno en cada palma de sus manos. Puede enlazarlos, desplazarlos, subirlos uno encima del otro, arrastrarlos, etc. Siempre los dos a la vez.

28

PRIMER ACTO: EJERCICIOS DE PERCEPCIÓN

El crecimiento

- ↓ **Participantes:** todos juntos.
- ★ **Objetivo:** descubrir la expresión corporal, la coordinación y el tempo en un trabajo colectivo.
- 🕒 **Tiempo:** 10 minutos.
- ⚙️ **Procedimiento:** un alumno será el núcleo de la semilla de una planta que veremos crecer del suelo. Este núcleo se colocará como desee y el resto de partes de la semilla se colocarán con él, apretados y compactos, y cerrarán los ojos. Deberán formar parte del mismo objeto y mantenerse en silencio, atentos a la señal del monitor para empezar con su crecimiento. Todos los participantes deberán buscar la luz (ventana o bombilla del aula) con todo su cuerpo y con los ojos cerrados, sin separarse del todo del resto de la planta, y quedarse quietos cuando su crecimiento haya terminado. En todos los casos, el núcleo, con sus movimientos, mandará en el crecimiento. La transformación debe ser lenta. Otro alumno, distinto en cada semilla, actuará como espectador crítico.
- 🔄 **Variaciones:** la semilla adquiere una connotación abstracta y el núcleo decide en qué quiere transformarse: un edificio, una ciudad, una montaña, la semilla del bien, la semilla del mal, etc.



Por primera vez

- ↓ **Participantes:** todos juntos.
- ★ **Objetivo:** descubrir la curiosidad como juego y llevarla al límite; percatarse de que cada uno observa las cosas de distinto modo; observar los límites de nuestros sentidos y de nuestra percepción.
- 🕒 **Tiempo:** 10 minutos.
- ⚙️ **Procedimiento:** cuando los alumnos han realizado tres clases en su aula, se les dejará en el exterior. Se les preguntará sobre el interior: cuántas ventanas hay, cuántas luces, si tiene defectos, si dispone de material y de qué tipo, los colores de dicho material, los interruptores, etc. Una vez queda patente que no conocemos lo suficiente nuestro espacio de trabajo, se abrirá la puerta y se animará a los alumnos a que entren y se descubran todo, como si fuera la primera vez, con la máxima curiosidad. Deben utilizar todos sus sentidos: la vista, el tacto, el oído, las sensaciones e, incluso, el gusto: si están dispuestos a ello, todo vale para apoderarse del espacio para siempre.
- 🔄 **Variaciones:** con la misma curiosidad, se propone descubrir a un compañero (e incluso al monitor).

29

SEGUNDO ACTO: IMPROVISACIONES

Señales equívocas

- ↓ **Participantes:** por parejas. En silencio.
- ★ **Objetivo:** aceptar el ridículo como juego; estimular la imaginación, la expresión facial, la receptividad y la interacción con el compañero.
- 🕒 **Tiempo:** 3 minutos.
- ⚙️ **Procedimiento:** dos personajes comen, solitarios y en mesas separadas, en un restaurante de menú. De pronto uno adivina, en una mesa lejana y en dirección al compañero, a unos conocidos a los que saludó. Las señas, sonrisas y mensajes se multiplican lentamente y el otro comensal piensa que todas van dirigidas a él (erróneamente), y responde. Cuando el primero termina el postre, se levanta para ir a saludar a la mesa conocida y el otro comensal se levanta a la vez pensando que es él al que se le dirige el saludo. Cuanto mayor sea el ridículo, más divertido.
- 🔄 **Variaciones:** la biblioteca. La misma situación del restaurante, a la que se añade el tercer personaje, el conocido, y el juego pasa a los dos lados. Nada va dirigido a él, pero con sorpresa responde a todo.

El ascensor

- ↓ **Participantes:** 5 (máximo). En silencio hasta la señal del monitor.
- ★ **Objetivo:** estimular la imaginación, la expresión, el discurso, la receptividad y la interacción con los compañeros.
- 🕒 **Tiempo:** 5/7 minutos.
- ⚙️ **Procedimiento:** un ascensor se va llenando de gente y sigue subiendo. Los participantes no podrán hablar más allá de un saludo convencional. Cuando el monitor lo indica, el ascensor se para entre dos pisos y se enciende la luz de emergencia. Los personajes pueden empezar a hablar, pero se quedarán atrapados hasta que el monitor entienda que el juego ha terminado y vuelva a dar la señal para que la puerta se abra. Si los personajes escogidos por los alumnos no disponen de juegos para la creación de situaciones, se puede proponer un ascensor con una mujer joven embarazada, un claustrofóbico compulsivo, una niña pesada, una mujer que sufre asma, un novio que llega tarde a su propia boda, un fumador ansioso, un ladrón, una convencida del fin del mundo...
- 🔄 **Variaciones:** el monitor puede dar una señal para que los participantes se sienten en el suelo del ascensor y marcar el paso del tiempo: dos horas después, dos días después, dos años después...

48

SEGUNDO ACTO: IMPROVISACIONES

La sala de espera

- ↓ **Participantes:** 5 (máximo). En silencio.
- ★ **Objetivo:** estimular la imaginación, la expresión y la interacción con los compañeros.
- 🕒 **Tiempo:** 5/7 minutos.
- ⚙️ **Procedimiento:** una sala de espera se va llenando de gente. Los participantes no podrán hablar más allá de un saludo convencional. En el centro de la sala hay una o dos sillas, y todos los participantes quieren sentarse en ellas (están cansados, nerviosos, enfermos, etc.). Cuando el monitor lo indica, aparece un compañero que entona la conocida frase: "¡Que pase el siguiente!". Es la señal para que uno abandone el escenario y deje paso a otro. Cuando la rueda se termina, la improvisación también. El monitor deberá medir los tiempos y decidir cuándo aparecen nuevos personajes.



La fiesta del señor conde

- ↓ **Participantes:** de 5 a 7 (máximo). En silencio hasta la señal del monitor.
- ★ **Objetivo:** estimular la imaginación; trabajar la expresión mímica, la receptividad y la interacción con los compañeros.
- 🕒 **Tiempo:** 5/7 minutos.
- ⚙️ **Procedimiento:** en un grandioso y lujoso salón se celebra una fiesta a la que van llegando lentamente distintos personajes. Para empezar deberán descubrir el nuevo espacio y cada uno de ellos deberá tener una manía, una preocupación íntima añadida: ¿haré el ridículo con este traje?, ¿se me verá el culo gordo con este vestido?, ¿me sudarán los sobacos?, ¿se me notará el mal aliento?, ¿se notará que me aprietan los zapatos?, ¿no se me pasará nunca este hipo?...
A un lado del salón hay dos mesas con copas y con una comida exquisita... y nada más. Esos serán sus juegos. Cuando el monitor lo crea oportuno, realiza la pomposa presentación del señor conde (o la señora condesa), que aparece en la fiesta. Este es el inicio de la segunda escena, cuando los personajes ya pueden hablar y presentarse. Cuando el monitor lo crea oportuno, llama a los comensales a la cena y da por terminada la improvisación.
- 🔄 **Variaciones:** los invitados deben sentarse a una mesa enorme y esperar la llegada del señor conde. Un alumno hará de mayordomo, botones y camarero, atendiendo con poca habilidad a los comensales.

49