



# ~ Teatro de Improvisación ~



**Juegos de teatro para ayudar a crear rápidamente personajes interesantes, diálogo e historia con cualquier artículo que tengas disponible**

**¡Diversión para toda la familia, todas las edades!**

## **Semana Uno**

**Referencia:** En el escenario, juegos de teatro y actividades para niños, por, Lisa Bany-Winters

### **Introducción Calentamiento: quién, qué y dónde**

Antecedentes: es posible que haya oído hablar de la improvisación en la música de jazz. En el jazz, los músicos improvisan a partir de la melodía de una melodía, y lo que tocan está influenciado por los otros músicos. Hay similitudes definitivas entre la actuación de improvisación y la música de jazz. Ambos suceden sin mucha planificación previa. Los músicos conocen la melodía básica e improvisan a su alrededor. "Quién", "Qué" y "Dónde" forman la melodía básica en la improvisación.



Pasos para representar una escena usando improvisación:

1. Elija quién es usted y cuál es su relación con su (s) compañero (s) de escena, como:
  - ❖ Padre e hijo
  - ❖ Vendedor y cliente
  - ❖ Profesor y alumno
  - ❖ Jefe y empleado
  - ❖ Estrella de cine y fan
  - ❖ Jugador de baloncesto y entrenador
  
2. Elija QUÉ acción hará inicialmente para comenzar la escena. Debe estar activo, en lugar de solo hablar de algo, como:
  - ❖ Construyendo un castillo de arena
  - ❖ Probándose ropa
  - ❖ Tomando un examen
  - ❖ Pintura
  - ❖ Viendo un desfile
  - ❖ Aprender a driblar una pelota de baloncesto
  
3. Elija DONDE tiene lugar su escena, como:
  - ❖ Playa
  - ❖ Centro comercial
  - ❖ Aula
  - ❖ Oficina
  - ❖ Calle
  - ❖ Gimnasio

Practique representando una escena con sus opciones Quién, Qué y Dónde.



## The Question Game

Propósito: descubrir cómo NO hacer preguntas.

Procedimiento:

1. Cada jugador elige un compañero de escena y decide un "quién", "qué" y "dónde".
2. Comienzan a improvisar su escena, pero como actúan con su pareja, solo pueden hacer preguntas. Es posible que no respondan preguntas o hagan declaraciones de ningún tipo, incluido "No sé". La escena podría ser algo como esto:

**Jugador 1:** ¿Qué quieres hacer?

**Jugador 2:** ¿Quieres salir?

**Jugador 1:** ¿Está lloviendo?

**Jugador 2:** ¿Cómo debería saberlo?

3. Representar la escena de la pregunta durante unos minutos para que cada compañero tenga la oportunidad de hacer una serie de preguntas.
4. Ahora comience la escena nuevamente, manteniendo el mismo "quién", "qué" y "dónde", solo que esta vez, solo pueden decir declaraciones. No hagas preguntas.
5. Representar la escena de la declaración durante unos minutos. Luego tráelo a su fin.

Reflexión:

- Después de representar una escena de preguntas y una escena de declaración, discuta qué escena fue mejor y más interesante. Lo más probable es que su escena de declaración fuera más interesante y fuera más allá de su escena de preguntas.



## **Pasado, presente y futuro**

Propósito: Para descubrir cómo permanecer en el presente.

### Procedimiento:

1. Cada jugador debe elegir un compañero de escena y decidir un "quién", "qué" y "dónde".
2. Comienzan a improvisar su escena, pero mientras actúan con su pareja, solo hablan sobre el pasado o el futuro. Hable sobre lo que harán mañana o lo que hicieron ayer, pero no hable sobre lo que están haciendo ahora.
3. Representar esta escena pasado-futuro durante unos minutos.
4. Ahora comience la escena nuevamente, manteniendo el mismo "quién", "qué" y "dónde", solo que esta vez, permanezca en el presente. En lugar de hablar sobre ir al centro comercial, ve allí. En lugar de hablar sobre algo que solían hacer, haz algo ahora.
5. Representar esta escena actual durante unos minutos. Luego tráelo a su fin.

### Reflexión:

- Una vez que hayan representado una escena pasado-futuro y una escena presente, discuta qué escena fue mejor. Lo más probable es que su escena actual haya tenido más acción. Las escenas activas son más interesantes que las escenas donde los personajes solo se paran y hablan.

### Vocabulario:

**Caracteres** - personas en una obra de teatro



## **Congelar**

Propósito: Cómo ir junto con una nueva escena.

Procedimiento:

1. Dos jugadores comienzan eligiendo una línea de diálogo.
2. Comienzan a improvisar una escena que incluye mucha acción. En cualquier momento, otro jugador puede decir, "Congelar". Ambos actores inmediatamente detienen la escena justo donde está y se congelan.
3. La persona que dijo "Congelar" golpea a uno de los actores en su hombro. Abandonan la escena y la persona que los tocó los reemplaza, tomando su posición exacta. El nuevo jugador comienza una escena completamente nueva en función de la posición en la que se encuentra. La otra persona en la escena acepta la nueva escena, y la escena continúa hasta que alguien fuera de la escena dice "Congelar" nuevamente.

Reglas:

1. Debe esperar al menos tres líneas antes de llamar "Congelar".
2. Debe tomar la posición exacta de la persona que está aprovechando.
3. La persona que llamó "Congelar" es la que comienza la nueva escena. El otro actor debe seguir su ejemplo.
4. La nueva escena no debería tener nada que ver con la última escena.

Consejo de actuación:

- Este es un juego de improvisación, así que no planifiques nada por adelantado. Cuando vea una posición interesante, diga "Congelar". Luego, ponte inmediatamente en la misma posición y comienza una nueva escena.



Aquí hay un ejemplo de cómo podría funcionar esta escena:

Cristina y Víctor comienzan una escena con "Me encanta ir al circo", que es la primera línea de diálogo.

**Cristina** (saltando arriba y abajo): "Me encanta ir al circo".

**Victor:** Yo también. (Señalando) "Mira a ese payaso divertido".

**Cristina** (parada de puntillas): "No puedo ver. No puedo ver".

**Rosa:** "¡Congelar!"

Christina se congela de puntillas. Victor se congela señalando. Rosa golpea a Víctor en el hombro. Victor se aleja de la escena y Rosa toma su lugar. Rosa comienza una nueva escena basada en la pose señaladora de Víctor y la pose de puntillas de Cristina.

**Rosa:** "Eres mucho mejor bailarina de ballet que esa chica de allá".

**Cristina** (pretendiendo hacer un baile de ballet): "Lo sé, pero debo seguir practicando".

La nueva escena continúa hasta que alguien grita: "Congelar".

Vocabulario:

**Diálogo:** conversación entre dos o más personas.



## Estilos

Propósito: Para explorar muchos tipos diferentes de actuación y estilos de teatro mientras improvisa.

### Procedimiento:

1. Cada jugador elige un compañero de escena y decide un "quién", "qué" y "dónde".
2. Comienzan a improvisar una escena.
3. Después de un momento, otro jugador, que no está en la escena, llama a un estilo de actuación, como una comedia musical. Sin detener la escena, los dos jugadores en la escena comienzan a actuar como si estuvieran en un musical.
4. Después de unos momentos, el jugador fuera de la escena llama a un nuevo estilo, como el drama. Ahora los jugadores comienzan inmediatamente a actuar como si estuvieran en un drama.
5. Cada vez que se llama un nuevo estilo, los jugadores cambian su estilo de actuación pero mantienen la escena. Los jugadores continúan hasta que la escena llega a su fin.

### Notas:

- Puede pensar en diferentes estilos de actuación al pensar en sus libros, obras de teatro y programas de televisión favoritos.

### Sugerencias para estilos:

Telenovela

Ciencia Ficción (espacio exterior)

Dibujos animados

Tragedia

Silencioso (pantomima)

Comedia de situación (comedia familiar)

Ópera

Programa de entrevistas

Espectáculo de horror

Juego de Shakespeare

Documental (educativo)

Película de Kung Fu

Novela espía

Video musical

Drama de la sala del tribunal

Película extranjera

Drama policial

Farsa (comedia amplia)



## ¿Quién soy?

Propósito: Este juego de adivinanzas pone a los niños en el lugar de otra persona. El truco es averiguar de quién.

### Procedimiento:

1. Un jugador sale de la sala o va a un lugar donde no puede escuchar a los otros jugadores.
2. Estos jugadores deciden sobre una persona famosa para que este jugador salga.
3. El jugador salido vuelve a la sala. Cuando entran en la habitación, la escena comienza con todos los que los tratan como si fueran esta persona famosa.
4. Continúan actuando hasta que puedan adivinar el nombre de la persona famosa que se supone que son.
5. Cuando sepan quién se supone que son, en lugar de decirlo, deberían convertirse en el personaje. Le hicieron saber a todos los demás que habían descubierto la identidad de esta persona famosa haciendo cosas que haría esa persona famosa. Por ejemplo, en lugar de decir: "Soy Michael Jordan", podrían comenzar un juego de baloncesto. Una vez que está claro que han identificado correctamente a la persona famosa, la escena puede terminar.
6. Continúa jugando hasta que todos tengan la oportunidad de ser una persona famosa.

### Vocabulario:

**Carácter:** una persona en una obra de teatro





## **Banco del parquet**

Propósito: Practicar meterse en el personaje y adivinar la identidad de otros personajes en función del lenguaje corporal y el diálogo.

Atrezzo: tres sillas o un banco

### Procedimiento:

1. Coloque las sillas una al lado de la otra para que hagan un banco frente a los otros jugadores.
2. Uno a la vez, tres jugadores entran en la sala.
3. Cada uno actúa como una persona famosa. Se sientan en el banco del parque y fingen estar en un parque. Hablan entre ellos mientras cada jugador trata de descubrir quiénes son las otras dos personas famosas.
4. Cuando un jugador conoce la identidad de otro jugador, se lo hacen saber mientras permanece en el personaje. Por ejemplo, en lugar de decir: "Eres Benjamin Franklin", podrían decir: "Es bueno que hayas descubierto la electricidad".
5. Tan pronto como alguien haya adivinado quién eres, inventa una excusa, de carácter, para abandonar el parque. Entonces puedes volver a entrar como un nuevo personaje.

### Reglas:

1. Solo puede haber tres personas en una escena a la vez.
2. No digas quién eres.
3. Recuerda las tres reglas de improvisación.

### Vocabulario:

**Lenguaje corporal:** comunicación no verbal en la que los comportamientos físicos, a diferencia de las palabras, se utilizan para expresar o transmitir la información.

**Personajes:** personas en una obra de teatro

**Diálogo:** conversación entre dos o más personas.



## **Fiestas Peculiares**

Propósito: Recordar las reglas de la improvisación mientras tratas de descubrir qué está mal con los jugadores que te rodean.

### Procedimiento:

1. Elige un jugador para que sea el anfitrión de la fiesta y envíalos fuera de la sala donde no puedan escucharte.
2. Tres personas interpretan a los invitados en la fiesta, y cada una tiene una peculiaridad (un rasgo peculiar o inusual). Puede ser tan normal como tener escalofríos o tan loco como tener espagueti para el cabello.
3. Llame al anfitrión nuevamente a la habitación.
4. La escena comienza con el anfitrión preparándose para la fiesta. Uno a la vez, los invitados llegan, actuando como invitados a la fiesta que tienen peculiaridades, cualquiera que sea la peculiaridad que cada invitado haya presentado, se agregó a su comportamiento.
5. El anfitrión debe descubrir cuál es la peculiaridad de cada invitado al representar la escena de la fiesta con ellos.
6. Cuando el anfitrión cree que sabe cuál es el capricho de un invitado, lo dice con carácter. Por ejemplo, el anfitrión podría decir: "¿Quieres que suba la temperatura? Veo que tienes escalofríos "o" Me encanta la pasta, ¿te importa si pruebo un mechón de tu cabello? "
7. Cuando el anfitrión adivinó una peculiaridad correctamente, los otros invitados aplauden, y ese invitado en particular constituye una razón lógica, en carácter, para abandonar la fiesta. Por ejemplo, el invitado con cabello de espagueti podría decir: "Tengo que ir a la tienda por un poco de salsa de tomate".
8. El juego continúa hasta que todas las peculiaridades se hayan adivinado correctamente.



### Sugerencias para Quirks:

- ❖ Crees que eres un rey o una reina.
- ❖ Estornudas joyas.
- ❖ Hablas en contrarios.
- ❖ Tienes un amigo imaginario.
- ❖ Crees que eres un auto.
- ❖ Eres magnético.
- ❖ No has dormido en días.
- ❖ Tu ropa es demasiado pequeña.
- ❖ Tiene visión de rayos X.
- ❖ Estás hecho de goma.
- ❖ Cada vez que mientes, te crece la nariz.
- ❖ Brillas en la oscuridad.
- ❖ Cada vez que alguien dice la palabra "sí", haces clic como un pollo.

### Vocabulario:

**Carácter:** una persona en una obra de teatro



## **Intenciones Ocultas**

Propósito: Cómo establecer una "intención" y obtener lo que quieres sin decirlo.

Procedimiento:

1. Dos jugadores deciden un "quién", "qué" y "dónde" para una escena que van a crear.
2. El jugador 1 sale de la sala (o va a donde no puede oír).
3. El jugador 3 le da una intención al jugador 3, algo que el jugador 2 quiere del jugador 1. Puede ser un objeto, como un sombrero, o una acción, como querer atar sus zapatos.
4. Cambian de lugar: el jugador 1 regresa a la sala y el jugador 2 se va; el jugador 3 le da al jugador 1 y la intención.
5. Después de que tanto el Jugador 1 como el Jugador 2 tienen intenciones, comienzan a representar su escena. A lo largo de la escena, cada uno de ellos trata de descubrir qué quiere el otro jugador y se lo da, pero ninguno de los jugadores puede salir y pedir lo que quiere.
6. Cuando el jugador 1, por ejemplo, se da cuenta de lo que quiere el jugador 2, debe hacerlo parte de la escena. En lugar de decir: "Oh, quieres mi sombrero", el jugador 1 podría decir: "Mi sombrero te quedaría mucho mejor. ¿Por qué no te lo pruebas? "
7. Después de haber adivinado ambas intenciones, los jugadores ponen fin a la escena.

Vocabulario:

**Intención:** lo que quieres



## Escenas Dobles

Propósito: Practicar el concepto de toma y daca en la improvisación. Ayuda a los niños a aprender cuándo enfocar la otra escena y cuándo volver a enfocar.

### Procedimiento:

1. Divida en dos grupos.
2. Ambos grupos eligen un "quién", "qué" y "dónde" que de alguna manera están relacionados, como un esposo y una esposa que eligen nuestros muebles en la tienda de muebles y dos pintores que pintan la casa de la pareja.
3. Ambos grupos preparan sus escenas una al lado de la otra. Un grupo comienza a improvisar. Continúan por unos momentos, hasta que el otro grupo se enfoca al comenzar su escena.
4. El primer grupo les da el foco al congelarse en cualquier posición en la que se encuentren.
5. El segundo grupo representa su escena hasta que el primer grupo vuelve a enfocarse y el segundo grupo se congela.
6. Esto continúa hasta que ambas escenas lleguen a su fin.

### Nota:

- Este juego puede volverse muy divertido porque puedes usar lo que escuchas en la otra escena. Por ejemplo, al escuchar que los pintores están pintando la casa de azul claro y amarillo, los actores que interpretan al esposo y la esposa podrían elegir muebles que sean de color verde brillante y púrpura.

### Sugerencias para escenas relacionadas de "Quién", "Qué" y "Dónde":

- Una mamá y papá cenando en un restaurante; un bebé y una niñera pintando con los dedos en casa
- Dos esposas comprando a sus esposos en un centro comercial; dos maridos comprando a sus esposas en un centro comercial
- Un dentista que realiza un examen dental a un paciente en su consultorio; otro paciente y una enfermera llenando formularios en la sala de espera
- Dos amigos decorando para una fiesta en la casa de la cumpleañera; la cumpleañera y otro amigo escuchando música en un automóvil estacionado afuera de la casa



## **El juego de contar historias**

Propósito: Dar a los niños muchas ideas para historias y personajes.

Objeto: una silla

### Procedimiento:

1. Coloque una silla en un lado frente a los otros jugadores.
2. Elija a alguien para sentarse en la silla. Esta persona es el narrador o el narrador.
3. Comienzan a contar una historia que están inventando a medida que avanzan.
4. Los otros jugadores representan la historia como la cuenta el narrador. Estos jugadores se convierten en los personajes u objetos que el narrador necesita para su historia y proporcionan todos los efectos de sonido. Recuerda dar y recibir.
5. El narrador necesita hacer una pausa de vez en cuando mientras cuenta la historia para que los otros jugadores puedan representar la escena que acaban de describir. Durante sus pausas, los otros jugadores se enfocan y representan esa parte de la historia.
6. Luego se congelan y regresan el foco al narrador para escuchar la siguiente parte de la historia.

### Nota:

- Intente jugar este juego sin planear nada por adelantado, incluyendo quién jugará cada parte. Cuando un narrador menciona un personaje, un jugador salta inmediatamente para convertirse en ese personaje.



Aquí hay un ejemplo de cómo podría funcionar este juego:

**Narrador:** "Había una vez un pato".

Un actor inmediatamente salta y se convierte en el pato.

**Pato:** "Quack!"

**Narrador:** "El pato vivía en un estanque".

Los otros jugadores hacen el sonido de un estanque.

**Narrador:** "Un día, el pato notó su reflejo en el agua".

Un jugador salta para convertirse en el reflejo.

**Pato:** "¡Oh, mira! Mi reflejo."

**Narrador:** "No le gustó lo que vio".

**Pato:** "Me veo terrible".

**Narrador:** "Así que fue al salón de belleza de patos".

Los jugadores que eran el estanque ahora crean un salón de belleza.

**Narrador:** "Una esteticista le dio al pato un corte de plumas".

Un jugador se convierte en esteticista.

**Esteticista** (cortando las plumas del pato): "Corta, corta. Ahí tienes.

**Narrador:** "La esteticista le dijo al pato que se sentara debajo de la secadora por un tiempo".

**Esteticista:** "Ve a sentarte debajo de esa secadora".

Un jugador se convierte en la secadora.

**Narrador:** "Después de unos minutos, el pato estaba listo para partir".

**Pato:** "¡Muchas gracias! Te veré más tarde."

**Narrador:** "Y cuando miró su reflejo esta vez, le gustó lo que vio".

El mismo jugador que actuó como reflejo se convierte nuevamente en reflejo.

**Pato:** "Mucho mejor".

**Narrador:** "El fin".

Vocabulario:

**Carácter:** una persona en una obra de teatro

**Jugar:** actuar

**Narrador:** una persona que cuenta los acontecimientos de una historia.

**Efectos de sonido:** un sonido grabado y presentado para hacer una narración específica o un punto creativo sin el uso de diálogo o música.

**Cuentacuentos:** una persona que cuenta historias