



# ~ 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 Dos**

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



## El juego de doblaje

Propósito: Este juego permite que los niños sean los actores y las voces dobladas.

### Procedimiento:

1. Elija dos personas para que sean los actores y dos para que sean sus voces.
2. Los jugadores comienzan acordando un "quién", "qué" y "dónde".
3. Cada reproductor de voz se encuentra cerca de su jugador actor.
4. Los actores comienzan a improvisar la escena: no hablan, pero mueven los labios como si estuvieran hablando.
5. Cuando comienza la escena, los reproductores de voz comienzan a hablar por los actores.
6. Juega al menos dos veces para que cada jugador pueda ser actor y voz.

### Nota:

- En este juego, tanto los actores como las voces tienen poder. Los actores tienen el poder del movimiento. Las voces tienen el poder del habla. Puede hacer una escena de improvisación exitosa cuando trabajen juntos.

### Vocabulario:

**Doblaje:** cuando las películas se "doblan", el sonido original se elimina para poder agregar el nuevo sonido. Para entender lo que dicen los actores en películas extranjeras, por ejemplo, a veces se dobla su voz para que parezca que hablan inglés.



## Algarabía

**Propósito:** Cómo entenderse mutuamente por la forma en que decimos las cosas, el "énfasis" que ponemos en cada palabra, en lugar de las palabras reales que decimos.

### Procedimiento:

1. Cada jugador debe elegir un compañero y acordar un "quién", "qué" y "dónde".
2. Su escena debe implicar enseñar a otros cómo hacer o hacer algo.
3. Dé el título de su escena antes de realizarla. Debe estar en la forma "cómo ..."; por ejemplo, "cómo hornear galletas".
4. Decide quién hablará galimatías y quién "interpretará" o reafirmará lo que el otro está diciendo en inglés. No planee nada más por adelantado.
5. Comience su escena con la persona que habla galimatías explicando cómo hornear galletas, haciendo una pausa cada par de oraciones para que el intérprete pueda repetir lo que se dice en inglés.
6. Continúa la escena hasta que hayas terminado de explicar cómo hornear galletas.

### Sugerencias para escenas prácticas:

- ❖ Cómo atar tu zapato
- ❖ Cómo nadar
- ❖ Cómo andar en bicicleta
- ❖ Cómo hacer un sándwich de mantequilla de maní y mermelada
- ❖ Cómo cambiar una bombilla
- ❖ Cómo cambiar un neumático
- ❖ Cómo arreglar una muñeca rota

### Vocabulario:

**Gibberish:** "Hablar galimatías" significa murmurar o crear tu propio idioma, con sonidos y palabras que inventas.



## Palabra clave

Propósito: Ayuda a mantener a los niños y niñas de pie.

### Procedimiento:

1. En un grupo, elija un "quién", "qué" y "dónde".
2. Cada jugador del grupo elige una palabra, como "serpiente", "autobús" o "juntos", que está relacionada con el "quién", "qué" y "dónde" elegidos.
3. Comienza a improvisar tu escena.
4. Cada vez que se diga su palabra, abandone la escena y luego, cuando se diga nuevamente, vuelva a ingresar a la escena. Debes salir e ingresar el personaje
5. Asegúrese de inventar una buena razón para salir o ingresar cada vez que se diga su palabra.
6. Continúa con el juego hasta que tu escena llegue a su fin.

### Nota:

- Puede divertirse mucho enviando a sus compañeros de escena dentro y fuera trabajando sus palabras en la escena, pero no olvide que pueden hacer lo mismo con usted.



Aquí hay un ejemplo de cómo podría funcionar este juego:

La palabra de Elena es "serpiente", la palabra de Juan es "autobús", y la palabra de Carlos es "juntos". Su "quién", "qué" y "dónde" son tres amigos que hacen galletas en la cocina.

**Elena:** "No puedo esperar para comer todas las galletas que estamos horneando".

**Juan:** "Yo también, y estoy muy contento de que todos podamos reunirnos por una vez".

**Carlos:** "Oh, no, se nos acabó el azúcar. Iré prestado un poco de al lado".

Carlos sale porque se dijo la palabra "juntos".

**Juan:** "Cortemos las galletas en formas".

**Elena:** "Gran idea. Haré el mío con forma de autobús".

**Juan:** "Será mejor que vaya a ver qué lleva tanto tiempo a nuestro amigo con el azúcar".

Juan sale porque se dijo "autobús".

**Elena** (llamando fuera del escenario): "¡Date prisa, muchachos! ¡Pensé que estábamos horneando juntos!"

Carlos alquila porque se dijo "juntos".

**Carlos:** "Bueno, no tenían azúcar, pero me mostraron su nueva y genial serpiente mascota".

**Elena:** "Mira la hora. Tengo que ir a tomar mi autobús. Nos vemos más tarde."

Elena sale porque se dijo "serpiente". Jake vuelve a entrar porque se dijo "autobús".

**Juan:** "Sin azúcar. Oh, bueno, mucho por hacer galletas. Supongo que lo intentaremos de nuevo mañana."

La escena termina.

Vocabulario:

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

**Fuera del escenario:** no en el escenario y, por lo tanto, no visible para el público



## **Nombre Si**

Propósito: Este es un gran juego de aprendizaje de nombres.

### Procedimiento:

1. Los jugadores se paran en círculo.
2. El jugador 1 comienza señalando al jugador 2 y diciendo su nombre.
3. El jugador 2 dice "sí".
4. El jugador 1 puede dejar su lugar en el círculo y comenzar a caminar hacia el lugar del jugador 2.
5. Antes de llegar allí, el jugador 2 debe señalar al jugador 3 y decir su nombre. El jugador 2 no puede apartarse para que el jugador 1 tenga su espacio hasta que el jugador 3 diga "sí".
6. El jugador 3 dice "sí", y el jugador 2 comienza a caminar hacia el lugar del jugador 3 en el círculo. El jugador 3 debe decir el nombre de otra persona para obtener otro espacio antes de que llegue el jugador 2, y así sucesivamente.
7. Después de un tiempo, el juego debe fluir sin problemas para que los jugadores caminen hacia espacios mientras otros jugadores los abandonan.



## **El mejor viaje de campo!**

Propósito: Para ver la diferencia entre aceptar la pronta improvisación de su pareja, versus que la rechazan.

### Procedimiento:

1. Cada jugador debe sentarse con un compañero y comenzar a planificar el mejor viaje de campo. Pero cada oración que diga debe comenzar con "No" o "Sí, pero". Por ejemplo, el Jugador 1 debe decir: "Vámonos a Hawai", y el Jugador 2 responde: "No, es demasiado caro" o "Sí, pero no durante el verano".
2. Continúe la conversación durante unos tres minutos, recordando comenzar cada oración con "No" o "Sí, pero".
3. Luego comparta con el grupo los planes que hizo. Lo más probable es que ni siquiera haya tomado una decisión sobre dónde ir, y mucho menos planificar la mejor excursión.
4. Ahora comience la conversación nuevamente, pero esta vez cada oración debe comenzar con "Sí y". No se le permite decir "no" o "pero". Planifique la mejor excursión con su pareja y comience cada oración con "Sí y". Observe cuánto más avanza en su planificación y cuánto más positiva y divertida es la excursión.
5. Comparta la excursión que creó con el grupo.



## "Sí y" Monstruo

Propósito: Practicar decir sí a cualquier aviso de improvisación que te dé tu pareja.

### Procedimiento:

1. Los jugadores se sientan en un círculo e imaginan que hay un monstruo en el medio del círculo.
2. Un jugador comienza haciendo una declaración sobre el monstruo, como "Ese monstruo tiene un pelaje verde brillante".
3. El jugador a su izquierda dice "Sí". Luego repiten la declaración anterior y agregan "y": "Ese monstruo tiene pelaje verde brillante y".
4. Luego agregan otra declaración sobre el monstruo, como "lleva un vestido rosa con volantes".
5. El siguiente jugador dice "Sí", repite la declaración anterior, dice "y" y agrega otro hecho sobre el monstruo.
6. Asegúrese de decir siempre: "Sí, y". "No" y "pero" no están permitidos en este juego.
7. Continúa el juego hasta que todos hayan tenido la oportunidad de agregar al menos una pieza de información sobre el monstruo.
8. Luego habla sobre el monstruo increíble que todos ustedes crearon juntos.

### Otras cosas "Sí y" que pueden crear juntos:

- ❖ un extraterrestre
- ❖ un sándwich
- ❖ sopa
- ❖ Una casa de muñecas
- ❖ Un pantano
- ❖ Una colonia de hormigas





## Mejores Letras

Propósito: Este juego ayuda a los que hablan rápido a aprender a reducir la velocidad.

### Procedimiento:

1. Dos jugadores eligen un "quién" y un "dónde" (o toman sugerencias de otros jugadores).
2. Luego se les dice que, en su escena, deben reemplazar cada S con una T.
3. Improvisan su escena, pero mientras hablan, cada palabra que tiene una S, se dice con una T en su lugar.

Aquí hay un ejemplo de cómo jugar:

Leticia y Elizabeth han elegido interpretar a un médico y un paciente en el consultorio del médico.

**Elizabeth:** "¿Cuál es el problema?"

**Leticia:** "Bueno, doctor, estoy marcada".

**Elizabeth:** "¿Te duele el tomach?"

**Leticia:** "Sin embargo. Y hace mi Nota.

**Elizabeth:** ¿Tu nota? ¿Qué le pasó a tu Nota? **Leticia:** "Lo entrené".

Vocabulario:

**Jugar:** actuar



## Cuenta Regresiva

Propósito: Para recordar el orden de las escenas y volver a visitarlas en orden inverso.

### Procedimiento:

1. El jugador 1 comienza una escena solo haciendo algo que alguien podría hacer solo, como jugar a la rayuela.
2. Después de unos momentos, el jugador 2 entra y comienza una escena completamente diferente, como trabajar en una heladería.
3. Los dos continúan esa escena por un momento hasta que el Jugador 3 ingresa y comienza una escena completamente nueva. Podrían decir: "Bienvenido a tu primer día de yoga".
4. Los jugadores 1 y 2 representan la clase de yoga por unos momentos hasta que el jugador 4 ingresa y comienza una nueva escena de cuatro personas, tal vez en preescolar.
5. Todos juegan la escena preescolar hasta que el jugador 5 ingresa y comienza algo completamente nuevo, como un juego de béisbol.
6. Después de unos momentos de jugar béisbol, el Jugador 5 inventa una excusa en el personaje y abandona la escena.
7. Los otros cuatro jugadores vuelven inmediatamente a la cuarta escena, el preescolar.
8. Luego, el Jugador 4 sale de esa escena, y los tres regresan inmediatamente a la clase de yoga.
9. En unos momentos, el jugador 3 sale de esa escena, y los dos jugadores restantes regresan a la heladería.
10. Entonces el jugador 2 sale de la escena, dejando al jugador 1 solo jugando a la rayuela.

### Vocabulario:

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



## Viejo trabajo, nuevo trabajo

Propósito: Este juego explora la locura que se produciría si alguien de repente decide cambiar de trabajo.

### Procedimiento:

1. Elija uno o dos jugadores para ser clientes ... o víctimas. Depende de la situación, si quieres el primero o el segundo. Por ejemplo, los dentistas solo necesitan un paciente, pero los camareros podrían usar dos clientes.
2. Luego elija otros dos para jugar a los trabajadores. Dígales cuál era su antiguo trabajo y cuál es su nuevo trabajo.
3. Haga que improvisen una escena explorando todas las formas que pueden volverse locos.

### Examples:

- ❖ **Trabajo anterior:** bomberos; nuevo trabajo: dentistas. Los dentistas pueden tratar de examinar la boca del paciente con una manguera.
- ❖ **Trabajo anterior:** entrenadores de perros; nuevo trabajo: camareros. Los camareros pueden dar a los clientes premios por buen comportamiento.
- ❖ **Trabajo anterior:** carpinteros; nuevo trabajo: estilistas. Los estilistas pueden tratar de cortar el cabello con una sierra.

### Vocabulario:

**Jugar:** actuar



## Dados de cinco lados

Propósito: Practicar la comunicación a través de galimatías.

### Procedimiento:

1. Enviar un jugador fuera de la sala. Ellos serán los adivinos.
2. Otros cinco jugadores se alinean frente a "la audiencia".
3. El jugador 1 da un paso adelante y recibe una sugerencia para que lo represente una persona famosa, viva o muerta.
4. El jugador 2 se une al jugador 1.
5. Los dos reciben una sugerencia para una pareja o dúo famoso.
6. El jugador 3 se une a ellos, y a los tres se les sugiere una película muy famosa.
7. El jugador 4 se une a los otros tres, y reciben una sugerencia para un famoso monumento o atracción turística.
8. El jugador 5 se une al grupo y recibe una sugerencia para un evento histórico.
9. El adivinador entra en la habitación y comienza a improvisar una escena.
10. Hablan solo en galimatías con el Jugador 1, que actúa como la celebridad sugerida.
11. Luego, hagan una escena juntos por unos momentos mientras el adivinador intenta descubrir quién es la celebridad.
12. Entonces el jugador 2 entra, y los jugadores 1 y 2 se convierten en la famosa pareja.
13. El adivinador continúa en una escena de galimatías con ellos mientras intentan descubrir quiénes son.
14. Después de unos momentos de esa escena, el jugador 3 entra, y los tres jugadores comienzan a representar la famosa película, en galimatías, por supuesto.
15. El adivinador juega junto con la escena mientras intenta descifrar la película.
16. Entonces el Jugador 4 entra, y los cuatro jugadores se convierten o representan la atracción turística junto con el adivinador.
17. Y finalmente, el jugador 5 entra, y los cinco actores representan el evento histórico.
18. Alguien llama "Escena" y el adivinador le dice a la audiencia de quién o de qué pensaban que se trataba cada escena.



Nota:

- Está bien adivinar mal en este juego. De hecho, se suma al humor de la escena.

Vocabulario:

**Audiencia:** personas que miran la escena

**Gibberish:** "Hablar galimatías" significa murmurar o crear tu propio idioma, con sonidos y palabras que inventas.



## Pista

Propósito: Este juego galimatético se basa en el juego de mesa Clue y se convierte en un loco misterio.

### Procedimiento:

1. Envíe a los jugadores 1 y 2 fuera de la sala.
2. Con el Jugador 3, decida sobre una ocupación o una celebridad (el "quién"), un objeto que se utilizó como arma (el "qué") y una ubicación o habitación (el "dónde"). El jugador 1 vuelve a entrar y comienza a representar una escena de galimatías con el jugador 3 en el que el jugador 3 finge ser la celebridad.
3. La escena continúa el tiempo suficiente para que el Jugador 1 tenga una buena idea de quién podría ser la celebridad.
4. Luego, el Jugador 3 comienza a demostrar su entorno y muestra en qué tipo de habitación se encuentra.
5. Continúan hablando con el Jugador 1 en galimatías hasta que piensan que el Jugador 1 puede conocer la sala.
6. Luego fingen recoger el objeto sugerido. Lo usan y hablan en galimatías para comunicar cuál es el objeto.
7. Cuando el jugador 1 cree que sabe cuál es el objeto, toca al jugador 3 con él y el jugador 3 sale cuando entra el jugador 2.
8. Esta vez, el trabajo del jugador 1 es comunicar a través de las escenas de galimatías el "quién", "qué" y "dónde" al jugador 2.
9. Al final, el jugador 2 toca al jugador 1 con él y el jugador 1 sale.
10. El jugador 2 le dice a la audiencia cuáles son sus conjeturas.
11. Luego, el Jugador 1 vuelve a entrar y le dice al público cuáles fueron sus conjeturas.
12. Luego, el Jugador 3 vuelve a entrar y les dice a los dos primeros lo que realmente eran.



### Aquí hay una muestra de juego:

Pedro, Daniel y Rosario están jugando. Daniel y Rosario salen de la habitación. Pedro recibe las siguientes sugerencias: Barack Obama en la biblioteca con una tortuga.

- Daniel entra y comienza una escena de galimatías con Pedro en la que Pedro actúa como Barack Obama.
- Después de unos momentos, Pedro comienza a fingir sacar libros de los estantes y leerlos.
- Pedro Entonces Pedro toma una tortuga imaginaria y juega con ella.
- Daniel Cuando Daniel adivina con qué está jugando Pedro, se lo quita y lo golpea. Pedro sale.
- Enters Rosario entra.
- Rosario y Daniel comienzan una escena de galimatías, pero Daniel piensa que él es Abraham Lincoln.
- Plays Él juega Lincoln, hablando galimatías con Rosario por unos momentos.
- Luego le muestra a Rosario que está en una biblioteca (Daniel lo adivinó correctamente).
- Luego, Daniel recoge una serpiente.
- Rosario Cuando Rosario adivina que la serpiente es una cuerda, golpea a Daniel. Daniel sale.
- Rosario le dice a la audiencia: "Era George Washington en la biblioteca con una sogá".
- Daniel vuelve a entrar y dice: "Era Abraham Lincoln en la biblioteca con una serpiente".
- Pedro vuelve a entrar y les dice: "Era Barack Obama en la biblioteca con una tortuga".

### Vocabulario:

**Audiencia:** personas que miran la escena

**Gibberish:** "Hablar galimatías" significa murmurar o crear tu propio idioma, con sonidos y palabras que inventas.