



~ 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 Tres

Referencia: Drama Games for Kids, un libro Beat By Beat



Fiesta de la emoción

Propósito: Para explorar las emociones y estar al tanto de los alrededores.

Procedimiento:

1. Cada jugador piensa en una emoción silenciosa en su cabeza.
2. Un jugador (el anfitrión) comienza en el centro de la sala, preparándose para una fiesta.
3. El anfitrión actúa su emoción a través de su comportamiento y manera.
4. Otro jugador toca la puerta y el anfitrión lo deja entrar.
5. El nuevo jugador debe actuar de la manera de su propia emoción.
6. El anfitrión, el Jugador 1, ahora comienza a actuar de la manera de la emoción del Jugador 2 (habiendo adivinado cuál es esa emoción).
7. El jugador 3 golpea y entra con una emoción diferente.
8. Ahora los jugadores 1 y 2 deben identificar de forma independiente la emoción del jugador 3 y comenzar a actuar de la misma manera.
9. El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan ingresado al grupo.
10. Los jugadores abandonan la fiesta, uno por uno, en el orden en que entraron y con la emoción que eligieron.
11. Esto continúa hasta que el Jugador 1, el anfitrión, vuelva a estar solo y vuelva a comportarse de la manera en que se encontraba en su emoción original.

Notas:

- Intente esta actividad primero sin ningún sonido, forzando a los niños a pensar en cómo demostrar la emoción usando solo sus cuerpos / expresiones / acciones.
- Considere agregar hablar después de hacerlo una vez sin sonido.
- Reflexione sobre qué camino fue más desafiante y por qué.
- Anime a los niños a estar siempre conscientes de participar en actividades creíbles con otros miembros de la fiesta.



Autostopista

Propósito: Trabajar en la toma de decisiones rápidas y la creatividad.

Atrezzo: 4 sillas

Procedimiento:

1. Coloque cuatro sillas para representar cuatro asientos en un automóvil. Cuatro jugadores comienzan en el auto. Se dirigen a alguna parte.
2. Un "autoestopista" se levanta y saca el pulgar. El autoestopista tiene una característica muy fuerte, como estornudos enormes, edad extremadamente avanzada, hombre de negocios molesto, etc.
3. Uno de los pasajeros dice "mira, autoestopista" y se detienen para recoger al autoestopista.
4. El autoestopista entra en el asiento del pasajero delantero y los otros jugadores giran en sentido horario. El conductor sale del auto y sale.
5. Tan pronto como el autoestopista ingresa al auto, todos los pasajeros y el conductor toman inmediatamente las características del autoestopista y hasta el extremo.
6. Continúan el diálogo hasta que aparece un nuevo autoestopista.
7. Este round robin debería moverse muy rápido.

Nota:

- En el primer día de una sesión, puede guardar el juego de improvisación durante los últimos cinco o diez minutos para enviarlos de golpe.

Vocabulario:

Característica: una característica común que un individuo hace



El/La Experto

Propósito: Para crear rápidamente material original.

Procedimiento:

1. Los jugadores son "expertos" en un tema en particular.
2. Los jugadores se turnan.
3. Los otros jugadores mencionan un tema en el que el jugador elegido es un experto (es decir, cereal, peinado, fruta, México, etc.)
4. El jugador debe hablar sobre ese tema como un experto durante un minuto.
5. No deben dejar de hablar y pueden decir lo que se les ocurra, por absurdo que sea. La única regla es que nunca pueden dejar de hablar.

Notas:

- Considere agregar algún tipo de accesorio para hacerlo más divertido. Quizás unas gafas tontas de profesor, o un portapapeles, etc.
- Considere pedirles que asuman también diferentes personalidades.

Vocabulario:

Experto: muy educado y conocedor del tema del que habla

Material: ideas para crear una escena



Experto/Experta en programas de entrevistas

Propósito: Tomar decisiones rápidas y creativas.

Atrezzo: 2 sillas

Procedimiento:

1. Dos jugadores se sientan en sillas frente a los otros jugadores.
2. Un jugador es el "experto" y el otro es el programa de entrevistas "anfitrión".
3. El trabajo del anfitrión es enfocarse en el experto y el trabajo del experto es enfocarse.
4. El presentador puede inventar el nombre de su programa y una canción tonta para presentarlo.
5. El anfitrión pide a los otros jugadores un objeto y una acción. Esto es en lo que el experto será experto.
6. Por ejemplo, el anfitrión presenta: "¡Bienvenido al ____ Show! Hoy estamos aquí con Manuel, que es un experto en enseñar a los cerdos a hacer karate. Cuéntanos más Manuel ...
7. Manuel tiene que aceptar lo que el anfitrión haya inventado. (Recuerde, el experto lo sabe todo y lo que sea que diga, no importa cuán escandaloso, siempre es correcto).
8. Después de la entrevista inicial, el anfitrión toma preguntas de la audiencia para que el experto las responda. (Esta es una forma de que más jugadores participen, y los niños que son tímidos brillan por un momento a medida que se convierten en expertos o anfitriones).

Vocabulario:

Audiencia: personas que miran la escena

Experto: muy educado y conocedor del tema del que habla



3 canales de television

Propósito: Explorar la improvisación física y la creatividad.

Procedimiento:

1. Tres jugadores se paran frente a los otros jugadores.
2. Los otros jugadores tienen tres canales de televisión (telenovela, dibujos animados, comedia, realidad, etc.).
3. Uno de los otros jugadores tiene el control remoto y llama a un canal en particular.
4. Los jugadores deben realizar una escena de ese canal.
5. Cuando se llama a un nuevo canal, los actores deben pasar inmediatamente a una escena en el nuevo canal.
6. Cuando se vuelve a llamar un canal que se llamó anteriormente, los actores deben volver a la posición exacta y al momento desde donde lo dejaron.

Vocabulario:

Transición: cambio



Ejercicio de estado

Propósito: Explorar diferentes comportamientos y elecciones de personajes.

Procedimiento:

1. Explicar y explorar la idea de "estado". Todos tenemos un estado diferente en diferentes situaciones.
2. De ahora en adelante, descríbelo en una escala del 1 al 10: 10 es prácticamente un dios y 1 es la criatura más humilde que puedas imaginar.
3. ¿Qué estado tienes? Si un 10 entrara en la habitación, ¿hablarías con ella? ¿Qué tal un 1?
4. ¿Cuándo fue un tiempo en el que eras un 10? En otras palabras, ¿cuándo tenías poder y autoridad completos en una situación?
5. Tenga notas de papel cada una con un número del 1 al 10 escrito en ella. Mezclarlos en un tazón o sombrero.
6. Uno a la vez, los jugadores sacan un número de un sombrero.
7. Sin revelar su número, cada jugador entra, se para y existe como ese número.
8. Los otros jugadores intentan adivinar el número según el comportamiento de la entrada y la salida del jugador que está arriba.
9. Los jugadores pueden aparecer varias veces hasta que quede claro para los demás jugadores.
10. Haga que dos jugadores improvisen una escena (puede darles un escenario y un conflicto si es necesario). Asigne a un jugador un estado "alto" y al otro un estado "bajo".
11. A mitad de camino, díles que "cambien" los estados. Asegúrate de que no cambien los personajes, sino solo quién tiene el control de la situación, manteniendo sus personajes originales.

Reflection:

- Explique que el estado es una capa más que pueden agregar a sus personajes.
- Si está ensayando una obra, pídeles que piensen en cada escena en la que se encuentra su personaje y en qué "número de estado" sería su personaje. ¿Qué factores están influyendo en su nivel de estado?



Vocabulario:

Carácter: una persona en una obra de teatro

Ensayando: practicando

Estado: la posición social de alguien en la comunidad

Cambiar: cambiar lugares



Agarrar un resbalón

Procedimiento: Ser creativo y tomar decisiones audaces y receptividad.

Atrezzo: tiras de papel

Procedimiento:

1. Cree trozos de papel con frases aleatorias en ellos. (es decir, "Las cabras ya se fueron a cenar", "Nunca apunte a un pino", "Por favor, deje de mirar el lóbulo de mi oreja", etc.)
2. Extienda los trozos de papel boca abajo en el piso.
3. Pida a dos o tres jugadores que comiencen una escena improvisada.
4. Durante la improvisación a intervalos aleatorios grita: "¡Toma un resbalón!"
El jugador que estaba hablando debe inclinarse a mitad de la oración y tomar un trozo de papel, decir la línea y de alguna manera justificar la línea dentro de la escena.

Nota:

- Anime a todos los actores a hacer lo mejor que puedan para permanecer en el personaje y permitir que la línea se convierta en parte de la escena.

Otras frases aleatorias:

- "Las fichas de dominó no deben dejarse al sol".
- "¡Explícate, rápido!"
- "Mi boca se siente como velcro húmedo".
- "Nunca subestimes la importancia de la ropa interior limpia".
- "Una vez intenté saltar sobre un durazno".
- "Te ves como un dinosaurio confundido".
- "Déjame cepillarte eso por ti".
- "¿Suena mi voz como un pequeño robot?"
- "¡Si todos pudieran verme ahora!"
- "Creo que me iré a dormir con esa ardilla".



Vocabulario:

Carácter: una persona en una obra de teatro

Line: el diálogo del actor, dicen

Capacidad de respuesta: reacción rápida y positiva



Intérprete Gibberish

Propósito: Ser creativo y tomar decisiones audaces.

Procedimiento:

1. Calienta con una simple llamada y respuesta. Diga una frase en galimatías y haga que los otros jugadores la repitan. Intenta usar gestos y demuestra diferentes emociones y estilos.
2. Luego haga que un jugador hable galimatías y otro jugador traduzca las galimatías al inglés.
3. Déle al jugador que habla galimatías una situación específica para hablar o tomar sugerencias de los otros jugadores. (es decir, acabas de regresar de una caminata por Júpiter y nos estás contando a nosotros, una multitud de periodistas, todo al respecto).
4. El hablante galimatías debe hablar solo una línea a la vez, utilizando la mayor fisicalidad posible. Luego, el intérprete debe imitar los movimientos y traducir la frase al inglés.

Nota:

- Anime al hablante galimatías a ser muy específico en su intención y acciones. Aliente al intérprete a pensar con mucho cuidado acerca de tratar de hacer que el galimatías tenga sentido.

Otros Escenarios:

- Un científico explicando su reciente descubrimiento de una segunda luna.
- Un cantante pop dando una conferencia de prensa después de quedarse dormido durante su concierto.
- Un niño que describe cómo fue tener su primera cavidad.
- Un jefe que explica cómo cocinar su comida favorita, los espaguetis dulces (¡o cualquier otra cosa!)
- Un agricultor que explica cómo ordeñar una vaca en un tiempo récord.



Vocabulario:

Llamada y respuesta: una persona dice algo y otra persona lo repite

Gestos: una forma de comunicación no verbal en la que las acciones corporales visibles comunican mensajes particulares, ya sea en lugar del habla o juntos y en paralelo con las palabras habladas. Los gestos incluyen el movimiento de las manos, la cara u otras partes del cuerpo.

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

Intención: lo que quieres

Intérprete: una persona que interpreta, especialmente una que traduce el discurso oralmente.

Imitar: imitar la voz, los gestos o los movimientos de alguien



Conversación Gibberish

Propósito: Ser creativo y tomar decisiones audaces.

Procedimiento:

1. Dos jugadores actuarán en la escena mientras otros dos jugadores se paran a cada lado de ellos. Ellos son los intérpretes.
2. Haga que los otros jugadores le den un tema a los jugadores principales.
3. El primer jugador habla una línea en galimatías, luego su intérprete la traducirá al inglés para la audiencia.
4. El segundo jugador responde con galimatías, luego su intérprete traduce.

Por ejemplo:

Tema: Lavandería

Actor 1: Gil frelic neber seber trolli?

Intérprete 1: ¿Ese olor agradable viene de ti?

Actor 2: Poy yoy, beek plotter woter magory.

Intérprete 2: ¿Por qué sí? Anoche lavé mi ropa en la colonia de mi padre.

Vocabulario:

Audiencia: personas que miran la escena

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

Intérprete: una persona que interpreta, especialmente una que traduce el discurso oralmente



Conversación del alfabeto

Propósito: Tomar decisiones rápidas y trabajar en equipo.

Procedimiento:

1. Dos jugadores comienzan eligiendo una letra del alfabeto para comenzar.
2. Deben intercambiar el diálogo en el que la primera palabra que hablan debe comenzar con la siguiente letra del alfabeto, comenzando con la letra que se elija y terminar en la letra justo antes.
3. La conversación debe tener sentido e impulsar la acción en la escena.
4. Es opcional dar a los jugadores una situación o escena dada de antemano.

Por ejemplo:

“Pescando en medio de un lago”, la letra inicial es “D”.

Jugador 1: ¿Quieres agregar más cebo a tu anzuelo?

Jugador 2: Anguila o ¿debería usar calamares?

Jugador 1: ¡Olvídate de la anguila, el calamar es la forma de conseguir el pez realmente grande!

Jugador 2: Voy a intentarlo, ¡aquí voy!

Jugador 1: ¡Vaca santa, buen elenco!

Jugador 2: He estado practicando todo el verano ... etc.

Vocabulario:

Diálogo: conversación entre dos o más personas.



Sí, Vamos

Propósito: Este juego refuerza el principio básico de improvisación - aceptación. Los niños a menudo son contrarios en sus elecciones cuando comienzan a improvisar. Porque es fácil y muchas veces se ríen de sus amigos. Sin embargo, ser contrario o bloquear es fatal para la mayoría de las actividades de improvisación.

Procedimiento:

1. Divida a todos en dos grupos.
2. Pídale al primer grupo que comience haciendo que un jugador diga "Let's [.....]" Y luego una actividad (es decir, "Vamos al centro comercial", "Hagamos nuestra tarea", "Vamos a surfear", etc.)
3. Luego, todos los demás jugadores apoyan la acción saltando y diciendo "¡Sí! ¡Vamos!
4. Todos proceden a hacer la actividad juntos hasta que otra persona en el grupo presenta un nuevo "¡Vamos a [actividad]!"
5. Todos los demás dicen "¡Sí! ¡Vamos! y procede a hacer la actividad. (Anime a los jugadores a estar siempre físicamente activos).
6. Este patrón continúa hasta que todos hayan tenido la oportunidad de sugerir una actividad.
7. Después de que termine el primer grupo, pídale al segundo grupo que haga lo mismo.

Reflexión:

- ¿Fue esta actividad difícil o difícil?
- ¿Facilitó / facilitó las cosas saber que TENÍAS que aceptar la actividad?
- ¿Te sentiste más conectado con tu grupo al final de la actividad?
- ¿Cómo sería diferente esta actividad si se le permitiera "bloquear" la sugerencia?