



~ 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 Cuatro

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



Pararse, sentarse, doblarse

Propósito: Trabajar en la improvisación física y aumentar la atención.
Fomenta el trabajo en equipo y el enfoque.

Prop: silla (opcional)

Procedimiento:

1. Comienzan tres jugadores
2. Pídale a un jugador que se pare, un jugador que se siente (puede usar una silla) y un jugador que se doble.
3. Improvisan una escena (a partir de una sugerencia de los otros jugadores) donde en cualquier momento debe haber alguien de pie, sentado y agachado. (Ejemplo de escena: dos estudiantes que están siendo disciplinados después de la escuela por su maestro).
4. Si un jugador cambia su posición durante la escena, los otros dos deben compensar.
5. A medida que los jugadores mejoren en este juego, anímelos a justificar sus posiciones a medida que cambien a lo largo de la escena.

Variación:

- Si en algún momento dos jugadores están en la misma posición, considere tocar una campana para ayudar a advertirles (o dar este trabajo a uno de los otros jugadores). Deben ajustarse de inmediato.



Una noche en los Oscar

Propósito: Ser creativo y salir de tu cabeza. Fomenta el trabajo en equipo y las habilidades de improvisación.

Procedimiento:

1. Cree tres grupos de dos jugadores cada uno, más un "anfitrión". Todos los demás deberían sentarse en la "audiencia".
2. Haga que la audiencia sugiera tres títulos ficticios para películas y los asigne a cada uno de los tres grupos. ("El planeta de los albaricoques", "Un paraíso de tacos", etc.)
3. La actividad se desarrolla como una noche en los Oscar, con la presentación del anfitrión.
4. El presentador presenta una a la vez las películas, y los grupos aparecen y presentan su escena ganadora de un Oscar.
5. Al final, el anfitrión hace que el público vote sobre la escena ganadora.
6. El grupo ganador se presenta y da un discurso de aceptación improvisado.

Vocabulario:

Audiencia: personas que miran la escena

Jugar: actuar



Superhéroes

Propósito: Ser creativo y salir de tu cabeza. Fomenta el trabajo en equipo y las habilidades de improvisación.

Procedimiento:

1. El jugador 1 toma "el escenario" y los jugadores 2, 3 y 4 se alinean "fuera del escenario".
2. Pídale al resto de los jugadores que sugieran un superhéroe inventado (¡Hombre de lavandería!, ¡Capitán, cepillo de dientes! ¡El panqueque invisible! ¡Princesa habla demasiado rápido! ¡Dr. Nunca sonrío! Etc.) La identidad del personaje seleccionado.
3. Ahora obtenga una sugerencia para una crisis (¡Un asteroide se dirige hacia la tierra!, ¡Internet está inactivo! ¡Se ha quedado sin leche!). La crisis puede ser grande o pequeña.
4. El jugador 1, como superhéroe, comienza la escena con un monólogo que explica la crisis. (Para impulsar la escena, considere hacer que enciendan la radio o la televisión para descubrir el problema).
5. Cuando el Jugador 1 dice: "¡Si solo tuviera algo de ayuda!", El Jugador 2 entra. El jugador 1 le da al jugador 2 un nombre de superhéroe. ("¡Gracias a Dios que estás aquí, Wink Girl!"). El jugador 2 toma ese personaje y se une a la escena.
6. Después de un tiempo de intentar resolver la crisis, el jugador 3 entra y el jugador 2 le da un nombre de superhéroe.
7. Finalmente, el jugador 4 entra y el jugador 3 le da un nombre de superhéroe.
8. La escena continúa hasta que los superhéroes encuentran una razón para salir, en el orden opuesto al que llegaron.

Vocabulario:

Carácter: una persona en una obra de teatro

Identidad: quién o qué es la persona

Monólogo: un discurso largo y tedioso

El escenario: donde se realiza la escena

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



Escena de la vida real

Propósito: Para traducir ideas y transmitir las a otros. Desarrolla habilidades de dirección y comunicación.

Procedimiento:

1. Divida los grupos con 3 a 4 jugadores en cada uno.
2. Un jugador del grupo debe contar a los demás una historia real sobre un evento en su vida. Anímelos a describirlo con el mayor detalle posible. Este jugador es el "director".
3. El director luego elige a los jugadores del grupo para interpretar a los diversos personajes involucrados en la escena (incluidos ellos mismos).
4. Los jugadores improvisan la escena frente al director.
5. Después de cada recorrido, el director debe dar Notas. Luego el grupo improvisa la escena nuevamente. El objetivo del director es hacer que la escena sea lo más creíble posible. (Debido a que el director está muy familiarizado con el evento de la vida real, se hace más fácil dar Notas y ajustes. La habilidad que se está desarrollando es la capacidad de comunicar efectivamente estas ideas a los actores).
6. Una vez que los directores de cada grupo estén satisfechos con sus escenas, haga que los grupos compartan uno frente al otro.

Vocabulario:

Personajes: personas en una obra de teatro

Director: una persona que supervisa a los actores, el equipo de cámara y otro personal para una obra de teatro.

Ejecutar: ensayo (practicando representar la escena)



La casa de cafe

Propósito: Incorpora elementos de improvisación, galimatías, sonido y movimiento.

Procedimiento:

1. Finja que la sala se ha transformado en una cafetería bohemia.
2. Pida a cuatro jugadores que comiencen.
3. Asigne a cada jugador un rol de la siguiente manera:
 - Jugador 1 = Poeta extranjero (debe elegir un país específico para ser)
 - Jugador 2 = Músico
 - Jugador 3 = Bailarín interpretativo
 - Jugador 4 = Traductor
4. Los jugadores presentan un poema a la "audiencia" de la cafetería. Pídeles un título sugerido para el poema.
5. Una vez que se ha decidido el título, el Poeta extranjero presenta primero. El Poeta extranjero improvisa un poema del título sugerido usando galimatías que se asemeja al país de donde provienen (la longitud debe ser de aproximadamente 4 estrofas).
6. Luego, el Músico proporciona acompañamiento musical para el Bailarín Interpretativo que traduce el poema en movimiento.
7. Finalmente, el traductor traduce el poema al inglés para la audiencia.
8. Anime al músico, bailarín y traductor a reflejar la misma emoción del poeta extranjero cuando presente sus interpretaciones.

Notas:

- Considere alentar al traductor extranjero a incluir rimas en el poema (en galimatías). Esto ayudará a darle una sensación de ritmo.
- Si tiene una gran clase y le gustaría involucrar a más estudiantes, considere duplicar a los Músicos y Bailarines.

Vocabulario:

Audiencia: personas que miran la escena

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

Stanza: un grupo de líneas que forman la unidad métrica recurrente básica en un poema



Avance rápido / rebobinado (DVR)

Propósito: Para trabajar en la improvisación física. Alienta a los niños a salir de sus cabezas.

Procedimiento:

1. Dos jugadores crearán una escena.
2. Piden a los otros jugadores una sugerencia de "quién" y "qué" (quiénes son los jugadores y qué están haciendo).
3. Un tercer jugador es el "titular remoto".
4. La escena comienza.
5. En cualquier momento de la escena, el "Soporte remoto" puede invocar comandos como "Pausa", "Retroceder", "Avance rápido", "Cámara lenta", y los jugadores deben actuar en consecuencia.
6. Después de un tiempo, permita que un nuevo grupo de jugadores comience el proceso nuevamente.
7. Algunas ideas para el "Soporte remoto" incluyen el uso de los comandos para hacer que un jugador diga una frase divertida de diálogo una y otra vez, o "pausa" de una manera tonta, etc.

Nota:

- Si intenta incluir más niños, considere hacer que tres jugadores mejoren una escena en lugar de dos.
- Considere darle al "Titular remoto" un personaje como "Tipo perezoso en el sofá" o "Hiper de 8 años". El jugador debe actuar como este personaje al invocar los diferentes comandos.

Vocabulario:

Carácter: una persona en una obra de teatro

Diálogo: conversación entre dos o más personas.



Pantalla dividida

Propósito: Centrarse y trabajar en la atención. Fomenta el trabajo en equipo y la creatividad.

Procedimiento:

1. Pretender dividir "el escenario" en dos mitades. Pida a dos jugadores que suban al escenario en la mitad izquierda y a dos jugadores que suban al escenario en la mitad derecha.
2. Pídale a los otros jugadores una sugerencia para una configuración para cada mitad. (es decir, el lado izquierdo es un circo, el lado derecho es el consultorio de un dentista).
3. Los jugadores en el escenario de la mitad derecha comienzan una escena mientras la otra mitad permanece congelada. Cuando hay una palabra o frase que los jugadores en el escenario de la mitad izquierda podrían usar como comienzo de su escena, repiten esa palabra y comienzan su escena desde ese punto. Cuando esto sucede, los jugadores de la etapa correcta se congelan.
4. Las dos mitades continúan con sus escenas, cada una congelada cuando la otra mitad está actuando.
5. El objetivo para cada mitad es encontrar una manera de unir las escenas (es decir, ¡un artista de circo hace un malabarismo con los dientes y debe ser llevado al dentista! ¡O el dentista se aburre por completo con su trabajo y decide unirse al circo! !)
6. Cuando las dos mitades se juntan, el "divisor" desaparece, y los cuatro jugadores continúan brevemente su escena hasta que el instructor termina el juego.

Vocabulario:

Configuración: el lugar o tipo de entorno donde tiene lugar la escena

El escenario: donde se realiza la escena



Afortunadamente, Desafortunadamente

Propósito: Crear historias interesantes pensando de forma rápida y creativa.

Procedimiento:

1. Los jugadores se paran en una formación circular.
2. El objetivo del grupo es contar una historia coherente que dé la vuelta al círculo. Cada jugador contribuye una línea a la vez.
3. Un líder comenzará la historia con una oración de establecimiento.
4. Luego, cada línea debe alternar entre comenzar con "Afortunadamente ..." y "Desafortunadamente ...".

Ejemplo:

- Líder: "Una vez hubo un mono que quería ser una estrella de cine".
- Jugador 1: "Desafortunadamente, ella vivía en la naturaleza lejos de la civilización".
- Jugador 2: "Afortunadamente, tenía una prima que vivía en Los Ángeles".
- Jugador 3: "Desafortunadamente, no tenía dinero para comprar un boleto de avión a Los Ángeles".
- Jugador 4: "Afortunadamente, fue muy rápida en balancearse a través de los árboles, así que comenzó su viaje a California".
- Jugador 5: "Desafortunadamente, sus brazos se cansaron tanto que tuvo que detenerse y tomar una siesta en una cueva de osos".
- Jugador 6: "Afortunadamente, el oso estaba haciendo mandados, así que tenía toda la cueva para ella sola".

Vocabulario:

Historia: una narración de eventos



Manos Amigas

Propósito: Un juego clásico que fomenta la creatividad, el pensamiento rápido y requiere un enfoque excelente.

Procedimiento:

1. Cuatro jugadores toman "el escenario", dos en cada lado.
2. Para cada dúo, uno será la "voz" y el otro será los "brazos". El jugador de "voz" se para con sus manos detrás de la espalda mientras que el jugador de "brazos" se para detrás de ellos, asoma las manos y proporciona los "brazos".
3. Ofrezca a los jugadores un escenario de 2 personas (ver sugerencias a continuación).
4. El objetivo es que los jugadores representen la escena, haciendo que los brazos y la voz coincidan y parezcan un solo personaje.

Escenarios de muestra:

- Un director dando una conferencia a un estudiante por traer a su mono mascota a la escuela.
- Un chef enseña a un alumno a hacer pizza, pero el alumno sigue comiendo los ingredientes.
- Dos culturistas en el gimnasio que intentan superarse mutuamente.
- Un empleado de supermercado y un cliente que realiza el check out. El empleado de la tienda se queda dormido.

Notas:

- Anime a los jugadores de "voz" a intentar y justificar todos los movimientos realizados por los "brazos".
- Aliente a los jugadores de "brazos" a escuchar atentamente la "voz" mientras de vez en cuando hacen libertades físicas por su cuenta.
- Anime a todos los jugadores a tomarse su tiempo e intentar permanecer en el personaje.

Vocabulario:

Carácter: una persona en una obra de teatro

Escenario: un resumen de una obra con detalles de la trama y escenas individuales.

El escenario: donde se realiza la escena



Diapositivas

Propósito: Para tomar decisiones rápidas y trabajar en pantomima. Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración.

Procedimiento:

1. Los jugadores 1 y 2 son amigos que recientemente se fueron de vacaciones. Están mostrando a otros amigos una presentación de fotos de sus vacaciones.
2. Los jugadores 3, 4, 5 crean las diapositivas con sus cuerpos a través de la pantomima.
3. El jugador 6 es el "clicker", que atenúa las luces entre cada diapositiva.
4. Cada vez que el "clicker" atenúa las luces, los jugadores 3, 4, 5 crean una pose diferente.
5. Luego, los amigos explican qué parte de sus vacaciones se muestra y exactamente qué está sucediendo en su foto, justificando las poses de los jugadores.

Notas:

- Considere pedirles a otros jugadores una sugerencia de dónde tuvieron lugar las vacaciones antes de comenzar.
- Considere agregar comentarios divertidos como "¡Oh, parece que esa diapositiva está al revés!"

Vocabulario:

Pantomima: la técnica teatral de sugerir acción, carácter o emoción sin palabras, utilizando solo gestos, expresiones y movimientos.



Blitz de relación

Propósito: Establecer rápidamente relaciones, involucrando a todo el grupo.

Procedimiento:

1. El grupo se coloca formando un círculo.
2. Un jugador se para en el centro.
3. Díales a todos en el círculo que tienen 15 segundos para pensar en una relación y situación específica que tienen con la persona parada en el centro (es decir, un ladrón entrando en su casa, un hermano pequeño pidiendo ayuda con la tarea, un padre leyendo su boleta de calificaciones terrible, un extraño preguntando por direcciones, etc.)
4. Uno por uno, cada jugador entra al centro e interactúa con el jugador central con una línea de diálogo. El jugador central, sin que le digan la relación, debe responder con una línea lo más rápido que pueda.
5. Los juegos terminan cuando todos alrededor del círculo han tenido la oportunidad de interactuar con el jugador central.

Nota:

- Para comenzar, es posible que tenga que tomarlo con calma, pero a medida que los niños mejoren, aliéntelos a acelerar el ritmo.

Variación:

- Después de algunas rondas, permita que el saludo se convierta en mini escenas. Luego, cuando el siguiente jugador entre en el círculo, desafíe a los estudiantes a hacer que las escenas se construyan una sobre la otra para construir una narración.

Vocabulario:

Diálogo: conversación entre dos o más personas.