

# GRUPO TRABAJO - EMOCIONES

## **Aprendiendo a reconocer emociones jugando:**

Taller de juegos orientado a que los niños reconozcan las emociones básicas, así como ciertas complejidades de ellas en los niños de mayor edad. Juegos que ayudan a reconocerlas y aceptarlas. Juegos orientados también a la interacción grupal y su cooperación.

Dinámicas con los juegos de siempre:

- El pañuelo normal:

Y después el pañuelo con emoción: se dice el número y se dice una emoción y tienen que coger el pañuelo interpretando la emoción.

- Un dos tres pollito inglés (o reloj reloj la una las dos):

Similar al pañuelo, cuando el que "se la queda" dice: un dos tres pollito inglés, dice también una emoción y los participantes han de estar congelados en esa posición (alegría, enfado...)

Así con muchos otros: el espejo, hacer de estatua, hacer una acción y que los otros niños la adivinen...

Os envío fotos de juegos con biografía.

## 2.8. ¿QUÉ ES LO QUE TE GUSTA MÁS?

### OBJETIVOS

- Darse a conocer.
- Expresar con el gesto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo en círculo, de uno en uno y voluntariamente, va pasando al centro donde dice su nombre y hace con gestos o movimientos aquella acción que más le gusta hacer: tomar un helado, dibujar, bañarse en la playa. Todos deben repetir el nombre e imitar la acción que ha hecho el jugador que se ha expresado.

### OTRAS CONSIGNAS

- Igual, pero esta vez, tienen que hacer algo que no les gusta.
- El profesor dice el nombre de un jugador y el resto debe repetir su gesto característico.
- Alguien se dirige al centro y hace el gesto característico de un compañero, los demás deben decir su nombre.

### VARIANTES

- a) Aplicando al esquema de la ficha 1.2. "Encadenamiento de nombres", cada participante va repitiendo los nombres y gestos de los compañeros que se hayan presentado con anterioridad, de forma acumulativa.
- b) En parejas, un jugador a través de gestos y movimientos debe comunicar al otro tres características personales. El compañero las anota en un papel. Luego intercambian los roles. Finalmente comentan si han adivinado o no y por qué.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 10.2. ADIVINA QUÉ ES

### OBJETIVOS

- Manipular objetos.
- Desarrollar la imaginación.
- Experimentar roles a partir de un objeto.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos sentados en círculo. El profesor explica que van a transformar ciertos objetos para darles múltiples usos. Puede realizar una demostración con un palo, una cuerda o un zapato convirtiéndolos en un micrófono, hablando como un locutor o cantando como un artista de moda. El jugador que está a su derecha tiene que adivinar el uso que le dió al objeto, si no lo adivina responde el que lo sepa. A continuación le toca, de todas formas, al jugador de la derecha hacer lo mismo, pero transformándolo en otra cosa distinta, por ejemplo, un helado. Así, el objeto da la vuelta al círculo hasta que todos hayan participado.

### VARIANTES

- Sentados en círculo, el primer jugador transforma el objeto y comienza a jugar con el compañero de la derecha quien debe adaptarse a su propuesta. Llegado el momento, el primer jugador pasa el objeto al segundo, éste tiene dos opciones: seguir realizando la misma acción o transformar el objeto en otro distinto y, por supuesto, de diferente uso.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Objetos simples, no muy grandes y de fácil manipulación.

## 11.4. EL AMO Y EL ESCLAVO

### OBJETIVOS

- Expresarse a través de la adopción de un rol.
- Mantener la ficción y adaptarse.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en dos subgrupos. Los de la derecha son "amos" y los de la izquierda "esclavos". Se emparejan y el esclavo viste al señor. (Ver ficha "10.7. Disfrázame") Después, todas las parejas preparan sus "casitas" y se instalan en ellas. A una orden del profesor, comienzan a desarrollar su rol; los amos dando órdenes y los "esclavos" cumpliéndolas sin poder negarse a ellas. Transcurridos unos minutos, el profesor propone cambio de rol.

### OTRAS CONSIGNAS

- Una vez que se ha cambiado de rol, todas las parejas pueden interrelacionarse entre sí.

### TENER EN CUENTA

Este es un típico juego de roles, similar a "Polis y ladrones" de modo que el profesor puede proponer otros roles para jugar, tales como "El león y el domador", "La red y el pez", "La niña y su cometa".

### VARIANTES

- a) El fotógrafo y el modelo. Se forman parejas, uno es el fotógrafo y el otro el modelo. Ambos roles se disfrazan y el fotógrafo además se construye una cámara de fotos. Comienza el juego y el fotógrafo ordena qué posturas tiene que adoptar su compañero. A una orden del profesor, es el modelo que indica en que pose quiere ser fotografiado. Finalmente a otra orden del profesor, juegan libremente y se relacionan con otras parejas.
- b) Los roles pueden ser personajes famosos o históricos o se pueden, utilizar otros idiomas como el chino o ruso o con acento mejicano; ser sordo, estar triste o enfadado o tener un tic nervioso.
- c) Se juega sin hablar, comunicándose sólo a través de gestos.

**DURACIÓN:** 30 minutos.

**MATERIAL:** Telas, vestidos, sombreros, bolsos, zapatos, pelucas.

## 8.4. ASÍ ANDAMOS

### OBJETIVOS

- Ampliar y enriquecer los movimientos de locomoción.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo comienza a caminar libremente por el espacio mientras, el profesor va anunciando las diferentes formas de andar: normal, rápido, más rápido, lento, hacia atrás, hacia delante, rapidísimo (sin chocar), pegado a otro, en zig-zag, sin hacer ruido, trotando, pasando por el centro del aula, por los rincones de la sala, tocando las paredes y volviendo rebotados, sobre la punta de los pies, sobre los talones, de rodillas, sentados en el suelo arrastrando las nalgas alternativamente, con los antebrazos, a cuatro patas...

### OTRAS CONSIGNAS

- Andar como lo hacen personas de distinta edad: bebés, niños, mujeres embarazadas, ancianos o alguien característico que se conozca. (El portero del colegio, la vendedora de pipas, algún profesor...)
- Caminar con transformaciones corporales: con una pierna escayolada, con tacones, arrastrando peso, como un ejecutivo con prisa que mira el reloj a cada paso.

### TENER EN CUENTA

Al principio la tendencia del grupo es caminar en círculo en el mismo sentido, por lo que las primeras consignas deben inducir a la exploración del espacio en distintas direcciones. El profesor puede usar un pandero para crear un ritmo colectivo y señalar los cambios.

### VARIANTES

- a) "El pegamento": a una señal del profesor, todos los jugadores se inmovilizan como si hubieran pisado pegamento y así deben tocar a alguien cercano sin despegar los pies del suelo. Una vez conseguido esto, a una señal del profesor vuelven a caminar repitiéndose todo el proceso, pero esta vez tratando de tocar a dos a la vez.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Un pandero.

### 13.8. CANCIONES DISPARATADAS

#### OBJETIVOS

- Estimular el juego con los recursos expresivos que brinda el lenguaje oral.
- Estimular la creación poética.
- Descubrir el aspecto lúdico del lenguaje.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Cada jugador escribe en un trozo de papel, una de las siguientes claves:

- Un color.
- Un número del 1 al 10.
- El nombre de un objeto.
- Un verbo.
- El nombre de una persona.

Juntan sus trozos de papel y con todo lo que hay escrito en ellos tienen que inventar una canción con una melodía conocida. Acto seguido inventan una coreografía para la canción. Por último, representan su creación al resto de los jugadores.

#### TENER EN CUENTA

Cuando los subgrupos tengan problemas para encontrar una música adecuada, se les puede sugerir el "rap" cuyo ritmo permite hablar cantando.

#### VARIANTES

- a) A partir de una canción conocida, cada subgrupo inventa una nueva letra.
- b) Crear la letra de las canciones a partir de textos de pequeños artículos y noticias periodísticas, procurando que dichas letras sean satíricas.

**DURACIÓN:** 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Folios y bolígrafos.

## 7.5. COMPONIENDO TEMAS

### OBJETIVOS

- Expresar con el gesto y la postura corporal.
- Adaptarse.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todos en círculo. Sale un voluntario y se coloca en el centro adoptando cualquier postura corporal. Los demás le dan un nombre a la estatua determinando, básicamente, quién es. Cuando existe consenso respecto a lo que representa, sale un segundo jugador a complementar la imagen. Inmediatamente el grupo vuelve a bautizar la nueva composición. El profesor ayuda a definir lo que se ve para que todos acepten el tema surgido. Así se continúa con la entrada de nuevos participantes que irán transformando el grupo escultórico. Se continúa hasta que entre todos decidan que el tema está suficientemente expresado, dándole un final a la situación. Se vuelve a recomenzar con otro voluntario que sale al centro.

### TENER EN CUENTA

Los jugadores entran al centro del círculo mientras la estatua sea clara y se pueda ilustrar la situación. A veces un excesivo número de participantes-estatuas puede provocar caos y dificultar la lectura del tema.

### VARIANTES

- Se trata de recrear un ámbito determinado, para lo que se harán propuestas colectivas que los participantes en subgrupos representarán en estatuas. Ejemplos: un bosque, una procesión, un mercadillo, el patio de un colegio. Se puede acompañar con susurros, tarareos o gritos que ayuden a reproducir el ambiente solicitado.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 3.10. CONFÍA EN TI

**OBJETIVOS**

- Experimentar la confianza que cada uno tiene en sí mismo.

**¿CÓMO SE JUEGA?**

Se incluyen en esta ficha una serie de propuestas que se pueden utilizar en distintos momentos de la dinámica grupal como toma de conciencia del grado de confianza alcanzado individualmente y en grupo.

- I) En parejas: se cogen con las manos cruzadas y estirando los cuerpos hacia atrás, giran cada vez a mayor velocidad. Los jugadores cambian varias veces de pareja para ver con cuál se sienten más seguros.
- II) Todos en círculo: cuando dos jugadores hacen contacto visual intercambian su lugar. Variante: se dibuja un círculo pequeño de tiza en el suelo donde quepa todo el grupo un poco apretado; los jugadores se cruzan todos con todos, a cámara lenta, sin perder el contacto visual.
- III) Todos en círculo: cada uno elige un compañero sin que éste lo sepa. A continuación se desplazan por el espacio pero sin perder de vista a sus respectivas parejas. El profesor ordena diferentes formas de desplazamiento que interrumpe con la consigna "estatuas" y todos se quedan congelados. Para terminar el juego, desde una posición estática, el profesor pide que todos a la vez avancen hasta tocar el hombro del compañero elegido, así se forma una red en la que todos quedan entrelazados.
- IV) Todos caminan por la sala y al encontrarse con un compañero se dicen uno al otro "Lo que más me gusta de mí es..." (mi simpatía, mi amabilidad, mi generosidad, etc...). Cuando los dos hayan dicho la frase, se abrazan y se despiden. Variante: decirle al otro jugador "Lo que más me gusta de ti es tu...". Ver conexión con el juego "1.2. Saludos Amistosos".
- V) En subgrupos de 5: cada uno por turno, pide un deseo a los demás jugadores. Se solicita algo que los demás puedan hacerle en ese momento. Por ejemplo: "Quiero un masaje", "quiero que me hagáis la botella borracha".

**DURACIÓN:** 15 minutos en cada propuesta.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 7.8. EL ESCULTOR Y SU ESCULTURA

### OBJETIVOS

- Mejorar el conocimiento corporal.
- Trabajar el esquema corporal.
- Desarrollar la imaginación.
- Profundizar en la confianza con el otro.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas: A es el escultor y B su escultura. A la orden de comienzo todos los A moldean a los B colocándolos en diferentes posturas. Los B, mantienen el cuerpo flexible para que se pueda trabajar con la cabeza, brazos, torso y piernas de forma independiente. El escultor tiene libertad para sentar, acostar o poner de pie al compañero. Transcurrido un cierto tiempo, se intercambian los roles.

### OTRAS CONSIGNAS

- Previamente se establece el material con que está construida la estatua: bronce, piedra, caucho, arcilla, etc...
- Las parejas se pueden relacionar entre sí, de modo que dos o más escultores, cercanos en el espacio, pueden unir sus respectivas esculturas poniéndolas en contacto y creando figuras más complicadas.
- El escultor puede vestir, decorar o personificar su escultura con sombreros, telas o ropa.

### VARIANTES

- a) "El titiritero y su marioneta". En este caso el titiritero no está en contacto directo con su "muñeco", sino que lo manipula tirando de unos hilos imaginarios que parten de sus manos. En este juego se descompone el gesto de la marioneta y se le provoca una disociación de los segmentos corporales, como una forma de profundizar en el esquema corporal. Se puede hacer con música de fondo y se cambia de rol pasados unos minutos.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno. Sombreros, telas, ropa y accesorios en la última consigna de ampliación.

## 6.2. EL ESPEJO

### OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de observación y de reproducción precisa de gestos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas A y B que se colocan frente a frente. A comienza a realizar gestos y movimientos que B debe imitar. A una orden del profesor, se intercambian los roles.

### OTRAS CONSIGNAS

- Hacer los movimientos a cámara lenta.
- Realizar gestos y movimientos e imitar simultáneamente, o sea, que ambos actúan de espejo lo cual exige mucha más adaptación para darse cuenta de quién está produciendo variantes en el movimiento y desea conducir la acción.

### VARIANTES

- a) Se forman dos círculos, uno dentro del otro y con los jugadores colocados frente a frente. Los que están en el círculo interior comienzan las acciones y los situados en el círculo exterior los imitan. A una orden del profesor, todos los que forman el círculo interior dan un paso hacia la izquierda y quedan enfrentados a un nuevo compañero. (Esto se puede hacer varias veces) Luego los de dentro imitan a los de fuera.
- b) Yo soy tu sombra. Se forman parejas, donde uno de los miembros será el líder y el otro "su sombra". Este debe esforzarse en imitar todo lo que hace su compañero, siguiéndole un paso detrás. A una orden del profesor se cambian los roles.
- c) Un jugador se desplaza por el espacio como quiere: caminando, rodando, saltando, dando giros..., y el compañero se queda en estatua a una cierta distancia observándolo. De pronto, el líder se detiene y se queda estático. En el mismo momento, aquél que estaba quieto comienza a moverse libremente. Así se van turnando indefinidamente.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

## 7.4. UNA PALABRA: UNA ESTATUA

### OBJETIVOS

- Expresar con el gesto y la postura corporal.
- Adaptarse.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Todo el grupo se coloca en círculo. El profesor dice una palabra y uno, dos o varios voluntarios salen al centro a representarla en forma fija. Los jugadores pueden salir al centro a la vez, o sucesivamente si se sienten atraídos por la palabra-detonante o por las imágenes que se van formando. Para formar una estatua colectiva, los participantes deben adaptarse rápidamente y complementarse en pocos segundos. Una vez realizada la composición deben quedarse inmóviles, para que el resto de los compañeros puedan visualizar con tranquilidad la imagen compuesta. Luego se desarrolla la figura. Los protagonistas vuelven al círculo, se dice otra palabra y se continúa con el mismo procedimiento.

### OTRAS CONSIGNAS

- Los participantes, por turno, van diciendo palabras que sus compañeros interpretarán corporalmente.
- Representar estados de ánimo: estar contento, triste, preocupado.

### TENER EN CUENTA

Las palabras son abstractas con los más mayores (maternidad, beneficencia, amistad) y son más simples con niños más pequeños, proponiendo frases que contengan una acción, por ejemplo: viaje en avión, familia de ratones comiendo queso en una despensa.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

## 6.8. EXAGERANDO

### OBJETIVOS

- Enriquecer el repertorio de movimientos.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Cada grupo se coloca en fila en uno de los extremos de la sala. El profesor va proponiendo que los primeros de cada fila se desplacen hasta el otro extremo de la sala de una manera determinada. (Como una modelo, como un astronauta en el espacio, como una anciana, como un soldado, como un karateka, como un oso, como una serpiente, etc...) Al primero de cada fila le sigue el segundo que imita a su compañero, pero exagerando su manera de realizar la acción propuesta. Al segundo le sigue el tercero que hace lo mismo: exagerar lo que ha visto en el segundo. Así sucesivamente hasta que todos los jugadores de cada equipo hayan llegado al otro extremo de la sala ampliando lo realizado por el compañero de delante.

### TENER EN CUENTA

Es un juego de concentración y de observación a la vez, por tanto los jugadores deben estar atentos y concentrados y realizar su intervención sin prisas.

### VARIANTES

- a) Imitar exageradamente la forma de caminar del compañero precedente.
- b) Imitar personajes conocidos del barrio, familiares.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno.

### 3.6. EL CIEGO Y EL LAZARILLO

#### OBJETIVOS

- Experimentar la ausencia total del sentido de la vista.
- Dar y obtener confianza en el compañero.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas. A es el lazarillo y B es el ciego. A lleva a B a dar un paseo por la sala o por un espacio más amplio como pasillos o patios. Para ello A conduce cuidadosamente a B llevándolo del brazo, dándole la confianza necesaria para que disfrute del paseo y sólo se preocupe de vivir la experiencia.

El lazarillo debe evitar que su compañero se golpee o choque contra otros ciegos, ayudándole a que explore con las manos todos los obstáculos físicos con que se vaya encontrando. Una vez terminado el recorrido, se intercambian roles. Es interesante que ambos hablen de cómo se han sentido durante el juego.

#### VARIANTES

- a) Sin determinar la pareja de antemano, la mitad del grupo cierra los ojos y los lazarillos eligen a los ciegos sin que éstos sepan su identidad.
- b) En su paseo, el ciego no es tocado por el lazarillo, sino que sólo escucha la voz de éste que lo llama o que le emite sonidos para dirigirse hacia donde esté él.
- c) El lazarillo coloca una mano sobre la espalda del ciego, cuando la retira es el aviso de que hay un obstáculo; el ciego retrocede dos pasos y camina hacia otra dirección.
- d) Se distribuyen distintos objetos pequeños en toda la sala, cada lazarillo lleva una bolsa y el ciego, con la guía de su compañero, debe recoger la mayor cantidad posible de objetos en un tiempo determinado.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIAL:** Ninguno, aunque se pueden utilizar pañuelos o antifaces para cubrir los ojos.

## 15.7. MASAJE EN LA SELVA

### OBJETIVOS

- Contacto corporal.
- Relajar al compañero.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se divide el grupo en parejas: A y B. A es un explorador que se encuentra en la selva, al atardecer está muy cansado y se tumba debajo de un árbol a descansar. Se queda dormido en el suelo boca abajo (A partir de aquí B masajea la espalda de A imitando a todos los animales que aparezcan en la historia y siguiendo siempre las consignas): "De pronto comienzan a pasar por su espalda muchas hormiguitas que vienen en fila camino de su casa. Son muy pequeñas y casi no se sienten (Recorren varias veces la espalda). Luego pasan arañitas que son un poco más grandes y tienen muchas patitas. Inmediatamente aparecen unos simpáticos pajaritos, algo más inquietos. Les siguen unos monos que no pueden quedarse quietos. Después pasan por la espalda animales más pesados como la cebra, el elefante y una serpiente que se arrastra sinuosamente. (El profesor puede inventarse la relación de animales, pero siempre yendo del más ligero al más pesado) Al final aparece una ballena, indicando el profesor que B se eche encima de A a todo lo largo y ancho. En ese momento A despierta y el masaje concluye. Se hace cambio de roles. Se puede acompañar el juego con música donde aparezcan cantos de pájaros y sonidos de la naturaleza.

### VARIANTES

- a) El profesor en lugar de decir el animal en voz alta, tiene preparado su nombre en un trozo de cartulina que muestra a los jugadores que masajean (los b) y cuando los A despierten el profesor preguntará qué animales han pasado por sus espaldas mientras dormían. Finalmente cada uno elige el que más le gustó y entonces B masajea a A como el animal preferido de su compañero. Recordar que siempre se hace cambio de roles.

**DURACIÓN:** 20 minutos.

**MATERIAL:** Música con sonidos de la naturaleza.

## 6.6. EL MONITOR DE BAILE

### OBJETIVOS

- Desinhibirse.
- Enriquecer el repertorio de acciones corporales.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Un jugador es el monitor de baile y los demás los aprendices. El primero debe realizar al ritmo de la música una serie encadenada de movimientos que los demás deben imitar. Luego, y de acuerdo a las ordenes del profesor, se cambiará de líder y el juego continúa hasta que decaiga el interés.

### OTRAS CONSIGNAS

- Hacer movimientos cotidianos al ritmo de la música, por ej.: peinarse, lavarse los dientes, la cara, ponerse los pantalones etc...

### TENER EN CUENTA

El profesor puede ser quien inicie la ronda de imitaciones utilizando, preferentemente, música africana o brasileña, ya que la percusión facilita la movilidad de los participantes. También puede utilizarse la banda sonora de la película "The Full Monty" o similar.

### VARIANTES

- a) El eco: En subgrupos de 5. El jugador número uno realiza una serie de movimientos mientras los demás observan. Luego repiten. A continuación el jugador número dos inventa otra secuencia y los demás repiten ambos movimientos encadenados. Así hasta el último. Todo el equipo debe memorizar los movimientos realizados.

**DURACIÓN:** 15 minutos.

**MATERIALES:** Un equipo de música.

## 11.5. PERSONAJES EN LA ESPALDA

### OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación.
- Mejorar la capacidad descriptiva.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

El profesor pega en la espalda de cada participante un papel con el nombre de un personaje conocido perteneciente al mundo del cine, televisión, deportes, cuentos, dibujos animados, política.

Ninguno de los jugadores conoce la identidad del personaje que le ha sido asignado, pero el resto de sus compañeros sí porque pueden leerlo en su espalda. Cada participante preguntará a cualquier jugador que se encuentre en su camino datos físicos, psicológicos, sociales y profesionales con el fin de averiguar su personaje.

Todos van caminando por el espacio y, en cada uno de los encuentros, los jugadores sólo se podrán hacer tres preguntas a las que sólo se puede contestar con "sí" o "no".

El juego termina cuando todos han conseguido descubrir el nombre de su personaje.

### VARIANTES

- a) En lugar de personajes, utilizamos títulos de películas, animales, medios de transporte, objetos, países, etc...
- b) Cada jugador sabe cuál es su personaje. Los demás tratarán de averiguarlo, haciéndole preguntas.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIAL:** Tarjetas con imperdibles o papel adhesivo y un bolígrafo.

## 9.1. MIMANDO ACCIONES COTIDIANAS

### OBJETIVOS

- Expresar acciones sólo a través del cuerpo y del gesto.
- Enriquecer el repertorio de acciones corporales.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se distribuyen por el espacio. Se les pide que recuerden todas las acciones cotidianas que han realizado desde que se levantaron. A una orden del profesor todos comienzan a mimarlas. Cuando hayan acabado, el profesor propone acciones menos cotidianas: comer una fruta, coser un calcetín, lavar los platos, pelar patatas, fregar el suelo, etc...

### OTRAS CONSIGNAS

Las acciones deben tener un conflicto. Por ejemplo:

- Alguien está pelando una cebolla que le irrita los ojos pero quiere llorar.
- Alguien intenta cazar una mariposa, que siempre consigue escaparse.
- Alguien intenta inflar un globo pero no lo consigue. Cuando finalmente lo logra, el globo se le escapa y se eleva por el aire. Al perderlo de vista, expresa la emoción que siente en ese momento.

### TENER EN CUENTA

Como primer juego de pantomima estamos proponiendo que los jugadores practiquen el hacer sin espectadores, con la finalidad de sentirse más cómodos y no se inhiban con la mirada crítica de los demás.

### VARIANTES

- a) Mimar acciones que se realicen al aire libre: cavar un pozo, transportar un tronco de un lugar a otro, escalar una montaña.
- b) Iniciación al teatro de sombras: Se coloca una sábana y un foco de luz potente detrás. Cada jugador pasa muy lentamente entre el foco y la sábana realizando las acciones que el profesor pedirá al oído. Los espectadores han de adivinar de qué se trata.

**DURACIÓN:** 25 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

### 13.5. EL TÚNEL DEL TIEMPO

#### OBJETIVOS

- Conocer diferentes épocas de la historia del hombre.

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

Se forman grupos de 5 jugadores. Cada grupo hace un viaje por el tiempo imaginando que una máquina los lleva a distintas épocas históricas. Se les puede sugerir: la Prehistoria, los griegos, los romanos, los árabes, la Edad Media, el descubrimiento de América, la Reconquista, la Revolución Industrial, época actual (la llegada a la luna) y el futuro (la vida en otros planetas). Los equipos disponen de un tiempo prudencial para preparar una situación dramática que caracterice la época que van a tratar. Eligen los personajes y desarrollan un argumento. Confeccionan la escenografía adecuada y presentan las historias por orden cronológico. El profesor puede hacer de introductor a cada época, utilizando algún efecto lumínico, sonoro o visual que indique el comienzo de la acción.

#### VARIANTES

- a) El viaje histórico se limita a tres escenas: pasado, presente y futuro.
- b) Con la máquina del tiempo se hace un viaje alrededor del mundo en el que se muestran varias escenas típicas de un país o una escena de diferentes países: África, los esquimales, los indios americanos, etc...
- c) El viaje por el tiempo se hace con un tema, por ejemplo el deporte, partiendo de la prehistoria, pasando por los juegos olímpicos en Grecia hasta llegar a la actualidad. Otros temas pueden ser el transporte, los regimenes políticos, la ropa, la música etc...

**DURACIÓN:** Una o dos sesiones de 1 hora, 30 minutos.

**MATERIAL:** Telas, objetos y accesorios.