



Teatro La Paca S.L.
C/ Pintor Nogué 10 Acc. 23009 Jaén.
Tfnos: (953)225354- 607 762932 -667231622
Fax: 953 225354. E-mail: teatrolapaca@teatrolapaca.com
Web: www.teatrolapaca.com

EL REINO DE LOS CUENTOS

ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

La Visita al Teatro.

Breve sipnosis de "El reino de los cuentos".

Cuentos: "El flautista de Hamelin", "El traje nuevo del Emperador" y "La Espada Mágica"

Algunas preguntas sobre cuentos.

Las canciones de la obra.

DESPUÉS DE LA REPRESENTACIÓN

Pictograma.

Cooperación, trabajo en equipo.

Educación medioambiental.

Educación para el consumo.

Igualdad hombre-mujer.

Solución pacífica de los conflictos.

Hábitos democráticos.

Tolerancia, no discriminación y respeto al distinto.

El laberinto

El Teatro.

Haz tu dibujo

El Gorro del Flautista.

ANTES DE LA FUNCIÓN...

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo" Benjamin Franklin

Partiendo de esta frase nos adentramos en la tarea comunicadora que para nosotros es el teatro. Por ello a continuación os damos una serie de sugerencias acerca de la función de teatro que vais a ver. Dada la amplitud del espectro de edad al que va dirigido es imprescindible que cada docente adecue las actividades que os sugerimos a las características de su alumnado.



LA VISITA AL TEATRO

1. SUGERENCIAS SOBRE LA VISITA AL TEATRO

ANTES DEL ESPECTÁCULO:

Enseñar a los niños a ser espectadores. El teatro es un espectáculo, una forma de comunicación diferente al cine, a la televisión, al video, al DVD a los que están tan acostumbrados.

El niño debe aprender a comportarse en un teatro, aprender a ser un buen espectador, a entender el lenguaje teatral.

DECÁLOGO DEL BUEN ESPECTADOR DE TEATRO.

- Informarse bien del espectáculo que se va a ver.
- Ser puntual. Conviene llegar al menos con 10 minutos de antelación para tener tiempo de encontrar tu butaca.
- Ir al servicio antes de que comience la representación.
- Una vez empezada la representación, el silencio es indispensable para los actores; no les distraigas con tus comentarios.
- No comer ni beber en la sala.
- Apagar las alarmas de los relojes y los móviles.
- No molestar a tus compañeros/as, con comentarios.
- Recuerda que el espectáculo que vas a ver está hecho con mucho esfuerzo y mucho cariño, respeta a todos los que han hecho posible la representación.
- Agradecer con aplausos que te hayan hecho pasar un rato agradable.
- Una vez acabada la representación comenta con tus compañeros lo que te ha parecido la obra. Verás lo interesante que resulta intercambiar opiniones sobre el espectáculo que se ha visto.

2. CUENTO "Y NACIÓ EL TEATRO"

Os sugerimos contar a vuestros niños/as una mítica historia sobre el nacimiento del teatro.

"Y NACIÓ EL TEATRO"

CONTADOR/A: Erase una vez ... (mira uno a uno de los espectadores/as, creando un clima de complicidad) ... Hace muchos, muchísimos años, existía una gran ciudad ...

(Abre su maleta y saca una pieza de un juguete de construcción. Con ella comienza la formación de una sugerente ciudad. Pieza a pieza va dándole forma. Acompaña sus movimientos jugando con los sonidos ... (Ñummm, ñiumm, ñiommm... cha-cha, ... brummm, tantan- tan-tannn...). Cuando la ciudad queda terminada, la contempla, satisfecho/a de su trabajo).

CONTADOR/A: En ella vivían El Sol... (aparece una marioneta-sol moviéndose por el espacio y cantando: Lo, lololo, lolo. lolololooo..., se esconde), La Luna (una marioneta-luna danza, moviéndose con dulzura: Na, nana, na, nananaaaaa..., después descansa), y también Las Estrellas (ahora es una marioneta-estrellas quien juguetea por el cielo de la ciudad: Clin, clin, clin, cliiin...).

CONTADOR/A: El sol salía de día, iluminaba la ciudad y la cubría con su calor (Lo, lolo, lo, lolo, ...). Al llegar la noche, el Sol cansado se iba a dormir (bosteza y se retira). Entonces eran la Luna y las Estrellas quienes cuidan de la ciudad (Na, nana, na, nana... clin, clin, clin...) (posibles juegos sonoros a dúo).

CONTADOR/A: (Cambiando el tono) Pero ocurrió un día que el sol decidió esconderse entre las casas de la ciudad para ver que hacían por la noche la Luna y las Estrellas. Desde su escondite vio a las Estrellas jugar al ¡no me pillas, no me pillas! (la marioneta-estrellas se mueve, jugando a pillar) y después a la Luna danzar (Na, na, na, nanana, na...). Tan hermosa era la

Luna que el Sol se enamoró de ella. (El Sol comienza a ponerse nervioso impresionado por tan bello espectáculo Lo, lo, looo, loooo, loooooo...), Así que se acercó y le declaró su amor. (Lo, loo, looo). Pero ella tímida y blanca, sin oírle se escondió (se va). (Al quedarse solo el Sol comienza a llorar lo, lo, lo, loo, looo...). La escena se repitió, una y otra vez (secuencia repetitiva

de sonido y movimiento, realizado con las marionetas). El Sol estaba muy apenado, cada día más triste... Hasta que un día decidió esconder su amor en una cueva oscura (se esconde en la maleta) y no salir nunca más (sale y niega con la cabeza varias veces).

CONTADOR/A: Entonces sucedió, que la ciudad quedó a oscuras. (coloca una tela negra cubriendo la ciudad). Y ya no había día y noche. Todo era oscuridad... el silencio rodeaba la ciudad ...Chiss, chiss... (crea ambiente de misterio y tristeza...).

(Cambio de actitud, e incorpora las marionetas) Las Estrellas y la Luna se reunieron para tratar de solucionar el problema, pero ...¿Qué hacer? (juegos entre las marionetas, piensan, se les ocurre una idea, la rechazan...)

Al final la Luna tuvo una idea. Ella se vestiría con su traje de color plata y cantaría y danzaría delante de la cueva donde estaba escondido el Sol (danza con la manta). Las Estrellas formarían una orquesta y tocarían música de fiesta. Y comenzó la representación (la marioneta-estrellas toca un ritmo, la marioneta-luna canta y danza por el espacio. Ritmo increscendo).

CONTADOR/A: El Sol atraído por la escena, se asomó curioso. "¡Que hermoso espectáculo!" pensó el Sol (va abandonando su tristeza, lo, lo..., lo..., lolo...).

Y volvió a brillar la luz sobre toda la ciudad (quita la tela negra de la oscuridad).

CONTADOR/A: (Cambio de actitud, expectación...). Cuando la oscuridad desapareció, se oyó el llanto de un niño (...Guaa, guaaaaa...) (Las marionetas reaccionan al ruido y buscan su procedencia) hasta que descubre un muñeco-bebe. ¡Un niño acaba de nacer! (todos quieren jugar con él).

El Sol le regaló un sombrero (se lo coloca). La luna su cara blanca (pinta de blanco el rostro del muñeco-bebe) y las estrellas tejieron un traje de luces y colores para él (se lo colocan). Pero no tenía nombre ... (Sol, Luna y Estrellas cuchichean entre ellos), así que decidieron llamarle Te.A.Tro.

CONTADOR/A: (El muñeco-bebe saluda a los niños/as, los besa, les hace gorgoritos...) Este es el Teatro, y sabe muchas, muchas historias, que le han ido contando sus amigos/as, El Sol, La Luna y Las Estrellas. Por eso cuando vamos a ver una representación nos cuenta hermosas historias.

Y colorín, colorado, este cuento (pausa) no se ha acabado. Por que todos nosotros vamos a poder ir al Teatro. . Os espero, no faltéis.

3.-JUGUEMOS EN EL AULA: VAMOS AL TEATRO.

-¿Dónde está el teatro?

-Definir y ambientar un espacio del aula.

-Para llegar al teatro tenemos que ir en autobús:

-Formar un autobús corporal con los niños/as y desplazarse hasta el lugar elegido, buscando diferentes formas de caminar, con distintos ritmos, con sonidos...

-Hemos llegado al teatro, ¿cómo es?

-División espacial: vestíbulo, patio de butacas, escenario, camerinos, cabina ó control técnico.

-¿Para qué se utiliza cada lugar?

-Relación actor-espectador.

¿Quién quiere representar un cuento, cantar, contar un chiste...? Vosotros sois los actores y tenéis que hacerlo bien, hablar fuerte y claro, etc.

Los demás haremos de público. Somos los espectadores y tenemos que guardar silencio, prestar atención, aplaudir y divertirnos.

-¿Cuántas personas intervienen para hacer una obra de teatro?

-¿Qué funciones realiza cada una?

-¿Por qué no os animáis y creáis vuestra propia obra teatral?

ACERCA DE LA VISITA AL TEATRO

-Podrías decir qué diferencias hay entre el teatro y la televisión?

-Se forman grupos de 8 niños. Cada grupo elaborar. una lista de "normas" necesarias en la visita del teatro. Después las ponen en común y entre todos elaboraran "el manual del buen espectador".

-Seguramente la mayoría o alguno de los alumnos habrá. visitado el teatro alguna vez, ¿pueden contar su experiencia a la clase?

ACERCA DEL TEATRO

-Se le puede preguntar al niño si conoce lo que significan estos términos teatrales, te adjuntamos un pequeño diccionario:

Acomodador: Persona encargada de acompañar al espectador hasta su localidad.

Actor/actriz: Artista encargado de actuar, es decir, de encarnar a un personaje y representar su parte en la obra del teatro.

Autor o dramaturgo: La persona que escribe la obra.

Director: Persona encargada de coordinar y controlar los diferentes aspectos de una puesta en escena y, por lo tanto, el máximo responsable del espectáculo.

Escenografía: Labor de creación y diseño del decorado para una puesta en escena.

Escenógrafo: Artista encargado de concebir y diseñar la escenografía.

Espectador: Cada una de las personas que presencian un espectáculo.

Obra: Texto escrito de una representación que suele constar de diálogo y acotaciones.

Personaje: Cada uno de los participantes en la acción ficticia de la obra teatral, que es encarnado por un actor o actriz.

Vestuario: Conjunto de los trajes que se exhiben en la puesta en escena de un espectáculo, que han sido previamente diseñados para el mismo.

ACERCA DEL EDIFICIO DEL TEATRO

Escenario: Es el lugar del teatro destinado a los actores, donde tiene lugar la representación.

Camerino: Dependencia del teatro destinada a vestuario de los actores.

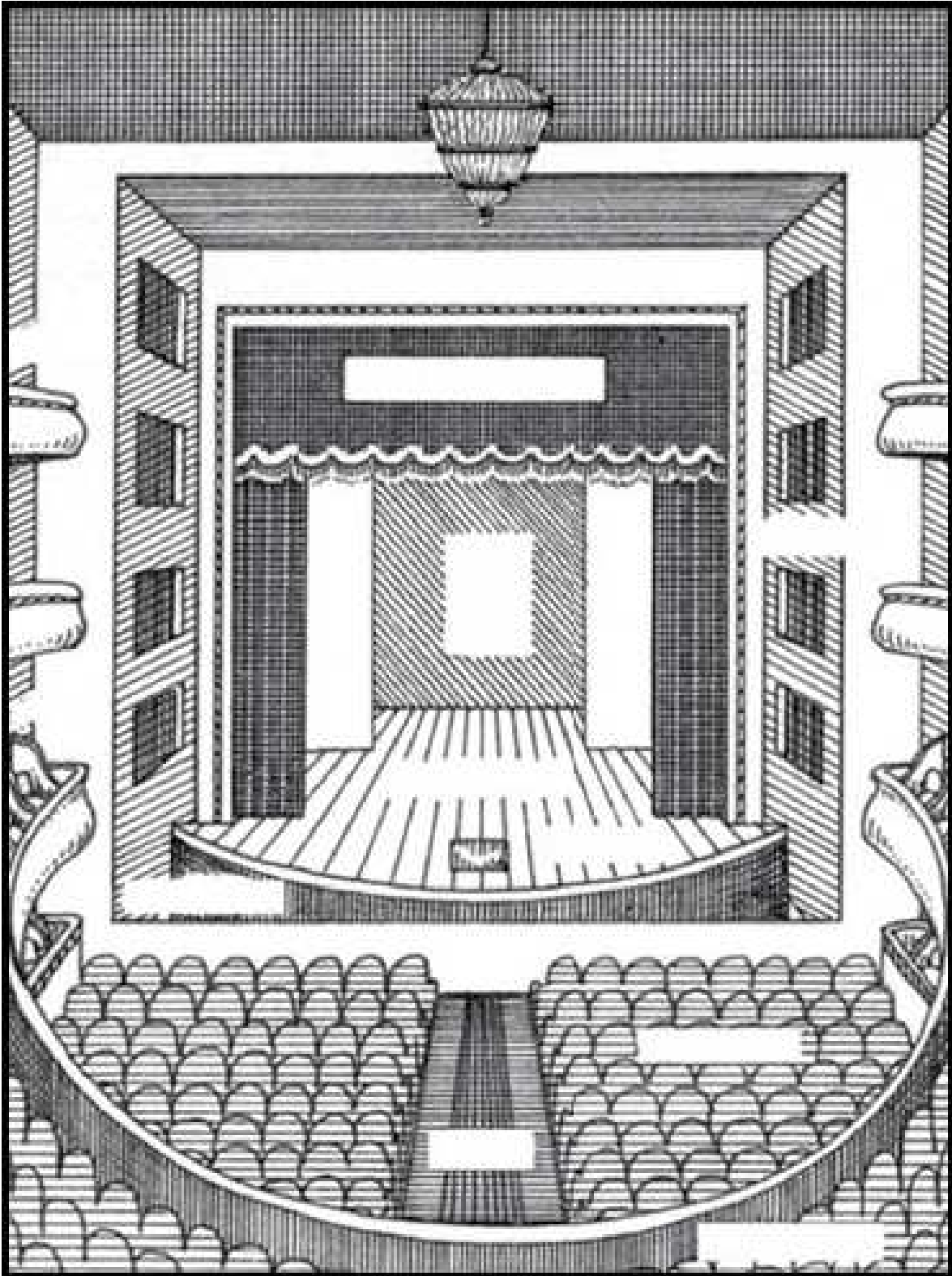
Foco: Artefacto de iluminación.

Patio de Butacas o platea: Planta baja de la sala donde hay butacas para los espectadores.

Proscenio o corbata: Zona del escenario más cercana al público. Estrictamente se refiere a la parte avanzada por delante de la línea de telón.

Telón: Trozo grande de tela que cubre la embocadura y separa el escenario de la sala.

Aquí tienes un dibujo de algunas zonas del teatro, si te parece interesante lo puedes fotocopiar para que el niño, tras haber hablado de estos términos indique cuales son las diferentes partes.




INTRODUCCIÓN AL ESPECTÁCULO

A continuación adjuntamos versiones clásicas de cada una de las historias que se incluyen en "El Reino de los Cuentos" y un resumen del espectáculo. Nosotros hemos cambiado algunas de las tramas argumentales de los cuentos, manteniendo la esencia de los mismos. Hemos tratado de actualizar, en la medida de lo posible, los cuentos tradicionales.



EL FLAUTISTA DE HAMELIN

Hace muchos, muchos años, en un pequeño país, la gente vivía feliz, hasta que después de unas tremendas 

apareció una plaga de  y la vida se volvió muy triste.

Pero un día se presentó en el  donde vivía el  un



que decía ser capaz de terminar con la


plaga de , y le ofrecieron un  si lo

conseguía. El  comenzó a tocar una dulce melodía

y todos los  le seguían, y los llevó hasta la orilla

del  donde comenzaron a caer y ahogarse.

El  volvió a recoger su  pero el  se

negó a pagar. El  se enfureció tanto que salió a la calle y volvió a tocar otra melodía y todos los niños le

siguieron tocando su  y los escondió en una cueva.

Los padres acudieron al  a suplicarle al  que pagara la deuda para recuperar a sus hijos, y así lo hizo, le dio el

 y al poco tiempo volvió el  y todos los



volvieron con sus padres y desde ese momento todos vivieron felices.

El traje nuevo del emperador



Hans Christian Andersen

Hubo hace mucho tiempo un emperador muy aficionado a la elegancia. Ni siquiera los asuntos de estado más graves requerían tanto su atención como una buena tela o el estampado de un tejido. A este lugar llegaron en cierta ocasión dos sastres que aseguraban fabricar unos asombrosos vestidos, visibles sólo por aquellos que no fueran estúpidos.

- Haceros uno de nuestros trajes será una magnífica inversión, Excelencia, pues os permitirá conocer cuáles de vuestros funcionarios y súbditos son aptos para sus cargos, cuáles son listos y cuáles no. Pues sólo los inteligentes ven estas telas. El emperador no veía la tela, ya que ésta no existía, pero ante el temor de que pensarán

que era tonto, asintió y encargó un traje de gala a los dos tramposos.

Los sastres pidieron un cuantioso adelanto para comenzar a trabajar, e instalaron telares, espejos, mesas para cortar el género y todos los materiales necesarios en una amplia sala del castillo. Hacían ver que hilaban, cortaban, cosían e hilvanaban, pero era todo un ardid para aprovecharse del emperador. Día y noche simulaban trabajar en el atuendo más elegante que jamás habría lucido.

Preocupado por el hecho de que la tela sólo era visible por la gente inteligente, pero ansioso por ver el resultado de sus inversiones, llamó a uno de sus ministros, en el que confiaba plenamente, para que revisara el trabajo de los sastres. El ministro, cuando llegó al taller, no alcanzó a ver nada en los telares, le parecía que los

maniqués estaban desnudos y se preocupó.

- Es evidente que no estoy capacitado para mi puesto, pues no logro ver la tela, pero me niego a perder mi trabajo - decía para sus adentros - fingiré que la veo para conservar mi cargo y el favor del emperador. E informó al mandatario de la variedad de colores, la suavidad de los tejidos y la caída del corte del atuendo que había encargado a los pícaros sastres.

Llegó el día de probarse el nuevo vestido, y el emperador encargó a un mayordomo de su confianza que fuera a buscarlo. Pero cuando el hombre llegó a la sala que ocupaban los sastres, una oleada de vergüenza le invadió, pues era incapaz de ver la tela: - ¡Soy tonto! - Se dijo - ¡No puedo ver la tela! Es necesario que finja ante los demás, no deben enterarse de que no soy inteligente. - Y colocó las manos como si en verdad portara un traje.

En los aposentos del emperador se había reunido su séquito para ayudarlo a vestirse para el desfile: era una buena ocasión para lucir tan caros ropajes. Ninguno de los presentes veía las telas, pero nadie se atrevía a reconocerlo por miedo a que los demás pensarán que era tonto. - ¡Le sientan muy bien! ¡Unos colores preciosos! ¡Qué estampado tan maravilloso! - Comentaban para disimular.

La fama y las cualidades de las telas que habían traído los dos sastres se había extendido entre la población, y todo el mundo aguardaba el desfile con gran expectación, asomados a las ventanas o apostados en las calles. En parte para ver el resultado de tan laboriosa tarea, y en parte para comprobar cuáles de sus vecinos y conocidos eran tontos o inteligentes.

- Me sienta verdaderamente bien, ¿no es cierto? - Preguntó el emperador antes de emprender el desfile, para que todos creyeran que veía las telas, y a continuación avanzó bajo el palio, recorriendo las calles entre la multitud. - ¡Qué hermoso traje! - Decían algunos. - ¡Ciertamente magnífico! - Asentían otros, sin atreverse a reconocer que no lo veían.

- ¡El emperador va desnudo! - Gritó de repente un niño. - ¡No lleva nada! - Dijo otro a su lado. Y comenzaron los rumores en voz queda asegurando que no existía tal traje, pero el emperador alzó la cabeza, y a pesar de sus sospechas continuó desfilando, y así lo hicieron también los que le rodeaban, ignorando las risillas que se escuchaban.

El mago Merlín

H

ace muchísimos años, cuando Inglaterra no era más que un puñado de reinos que batallaban entre sí, vino al mundo Arturo, hijo del rey Uther. La madre del niño murió al poco de nacer éste, y entregó al mago Merlín con el fin de que lo educara. El mago Merlín decidió llevar al pequeño al castillo de un noble, quien, además, tenía un hijo de corta edad llamado Kay. Merlín no Para garantizar la seguridad del príncipe Arturo, descubrió sus orígenes.



Cada día enseñaba algunas cosas de las ciencias del futuro y ciertas fórmulas mágicas.

Merlín explicaba al pequeño Arturo todas las conocidas y, como era mago, incluso le enseñaba algunas cosas de las ciencias del futuro y ciertas fórmulas mágicas.

Los años fueron pasando y el rey Uther murió sin que nadie le conociera descendencia. Los nobles acudieron a Merlín para encontrar al monarca sucesor. Merlín hizo aparecer sobre una roca una espada firmemente clavada a un yunque de hierro, con una leyenda que decía:

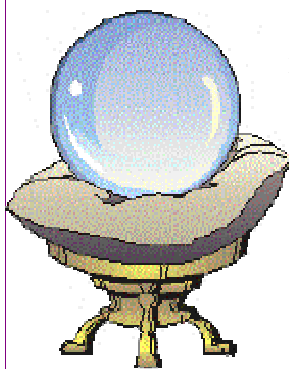
"Esta es la espada Excalibur. Quien consiga sacarla de este yunque, será rey de Inglaterra"

Los nobles probaron fortuna pero, a pesar de todos sus esfuerzos, no consiguieron mover la espada ni un milímetro. Arturo y Kay, que eran ya dos apuestos muchachos, habían ido a la ciudad para asistir a un torneo en el que Kay pensaba participar.

Cuando ya se aproximaba la hora, Arturo se dio cuenta de que había olvidado la espada de Kay en la posada. Salió corriendo a toda velocidad, pero cuando llegó allí, la puerta estaba cerrada.

Arturo no sabía qué hacer. Sin espada, Kay no podría participar en el torneo. En su desesperación, miró alrededor y descubrió la espada Excalibur. Acercándose a la roca, tiró del arma. En ese momento un rayo de luz blanca descendió sobre él y Arturo extrajo la espada sin encontrar la menor resistencia. Corrió hasta Kay y se la ofreció. Kay se extrañó al ver que no era su espada.

Arturo le explicó lo ocurrido. Kay vio la inscripción de "Excalibur" en la espada y se lo hizo saber a su padre. Éste ordenó a Arturo que la volviera a colocar en su lugar. Todos los nobles intentaron sacarla de nuevo, pero ninguno lo consiguió. Entonces Arturo tomó la empuñadura entre sus manos. Sobre su cabeza volvió a descender un rayo de luz blanca y Arturo extrajo la espada sin el menor esfuerzo.



Todos admitieron que aquel muchachito sin ningún título conocido debía llevar la corona de Inglaterra, y desfilaron ante su trono, jurándole fidelidad. Merlín, pensando que Arturo ya no le necesitaba, se retiró a su morada.

Pero no había transcurrido mucho tiempo cuando algunos nobles se alzaron en armas contra el rey Arturo. Merlín proclamó que Arturo era hijo del rey Uther, por lo que era rey legítimo. Pero los nobles siguieron en guerra hasta que, al fin, fueron derrotados gracias al valor de Arturo, ayudado por la magia de Merlín.

Para evitar que lo ocurrido volviera a repetirse, Arturo creó la Tabla Redonda, que estaba formada por todos los nobles leales al reino. Luego se casó con la princesa Ginebra, a lo que siguieron años de prosperidad y felicidad tanto para Inglaterra como para Arturo.

"Ya puedes seguir reinando sin necesidad de mis consejos -le dijo Merlín a Arturo-. Continúa siendo un rey justo y el futuro hablará de ti"

FIN

EL REINO DE LOS CUENTOS



RESUMEN

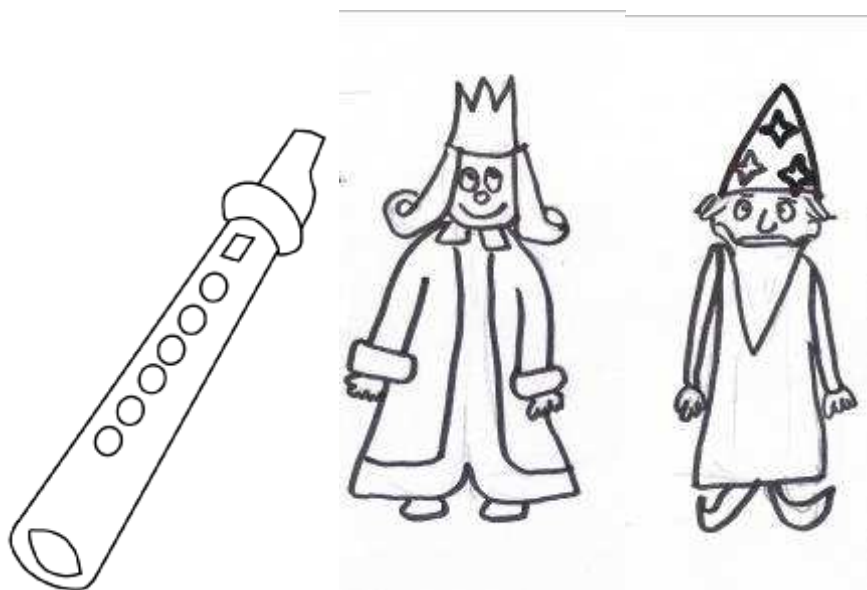
EL REINO DE LOS CUENTOS ("El Flautista de Hamelin", "El Traje Nuevo del Emperador", "La Espada Mágica").

En el fantástico reino de las historias, los libros están en peligro, en compañía de títeres y actores, viajaremos hasta allí, para salvar las palabras, y veremos escenificados los tres cuentos del título, que además de canciones y de risas, nos hablarán de temas interesantes, tales como la educación para la paz, la igualdad de géneros, educación para el consumo, integración, respeto al medio ambiente, animación a la lectura...

SOBRE LOS CUENTOS

¿Conoces algún cuento? ¿Cuál?

¿Y algún cuento en el que aparezcan los siguientes dibujos?



LAS CANCIONES DE LA OBRA

Durante la función aparecen una serie de canciones, os las facilitamos a continuación porque creemos que es interesante que los pequeños espectadores conozcan la letra antes de escucharlas en el teatro.

CANCIÓN: LEER DIVERTIDO ES.



Un cuento nuevo debo encontrar
Una historia para poder contar
Por eso estoy en este lugar
Para libros y cuentos buscar

Leer divertido es
Si sabes las letras, lo pasas bien
Leer positivo es
Las palabras te hacen crecer.

Pero nuestros planes salieron mal
La gente, los libros, quiere olvidar
El reino entero en peligro está
Y los cuentos debemos salvar

Leer divertido es
Si sabes las letras, lo pasas bien
Leer positivo es
Las palabras te hacen crecer.

CANCIÓN: FLAUTISTA DE HAMELIN



Escuchad atentas mi bella canción
Acercaos ratitas, poned atención
Si queréis, todas, mi flauta escuchar al fin
Venid, pues nos vamos ya de Hamelín.

A un lugar lejos de aquí, ratas, os llevaré,
Y es que en esta villa, nadie os quiere ver.
Escuchad la flauta mágica de Hamelín
Seguidme todas las que la queréis oír.

Escuchad atentas mi bella canción
Acercaos ratitas, poned atención
Si queréis, todas, mi flauta escuchar al fin
Venid, pues nos vamos ya de Hamelín.

CANCIÓN DE COMPRAR, COMPRAR Y COMPRAR.



Los anuncios de la tele
Y los que hay en los carteles
Me enseñan lo que hay que comprar
Comprar y comprar y comprar y comprar

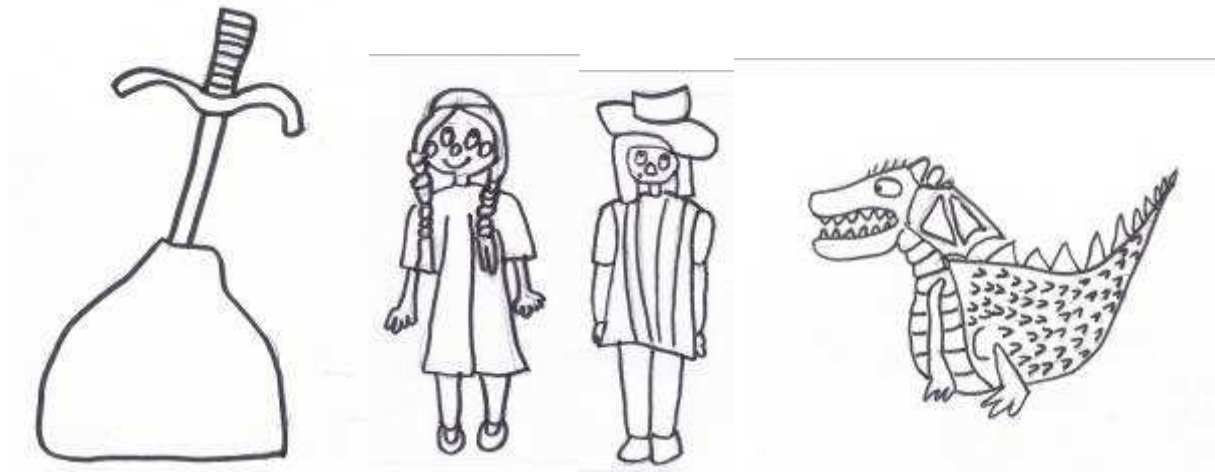
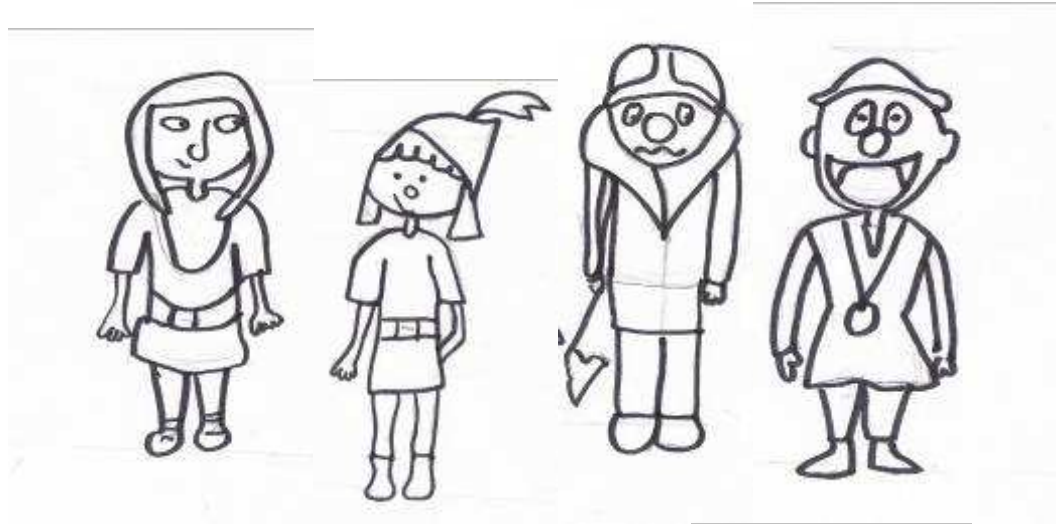
Y luego me voy de tiendas
Y me llevo cien mil prendas
Aunque no las vaya a usar

Más dinero, más dinero,
Eso es todo lo que quiero
Para poder derrochar
Aunque no sirvan de nada
Compro todas las bobadas
Que se puedan anunciar.

Los anuncios de la tele
Y los que hay en los carteles
Me enseñan lo que hay que comprar
Comprar y comprar y comprar y comprar
Para eso sooooooy el reeeeeeyyyyy.

YA HEMOS VISTO LA FUNCIÓN Y AHORA...

Os sugerimos que, a partir de los dibujos que aparecen a continuación elaboréis la historia que habéis visto con pictogramas...

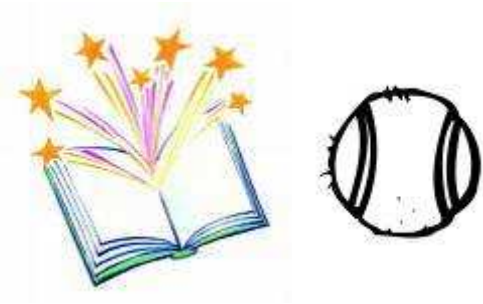
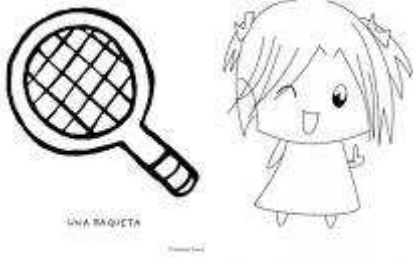


COOPERACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO.

Los dos trovadores, trabajando en equipo consiguen superar, al final de la obra, sus problemas, al principio se enfadaron y dividieron, y ahí comenzó su problemática...

Une cada cosa con su pareja para que las cosas funcionen...





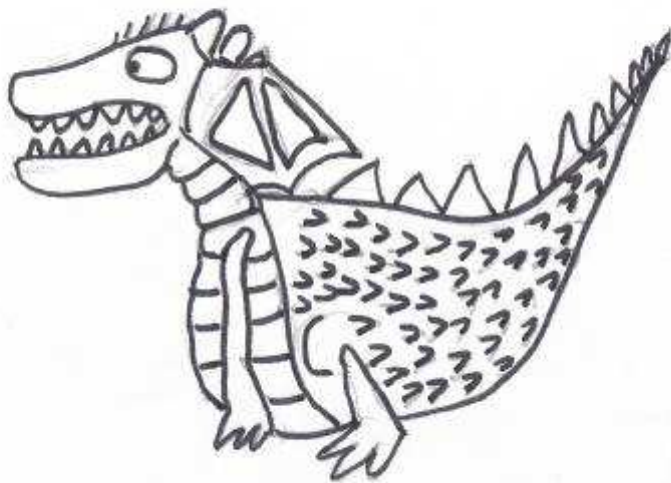
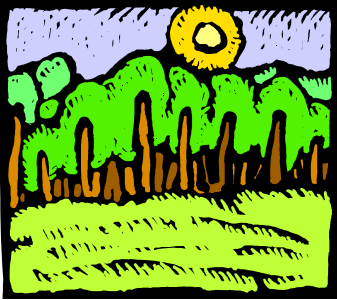
A continuación anunciamos diversas actividades ¿Señala aquellas para las que se necesita que participe más de una persona?

- El teatro.
- Leer un libro.
- Jugar al pin-pon.
- Montar un rompecabezas.

EDUCACIÓN MEDIOAMBIENTAL.

- La dragona reivindica la defensa del medio ambiente, puesto que su bosque ha sido dañado por los humanos, y los niños deben de ser conscientes de que comparten el medio ambiente con el resto de seres vivos.

Nuestra dragona está triste ¿puedes llevarla hasta el lugar que la haría feliz?



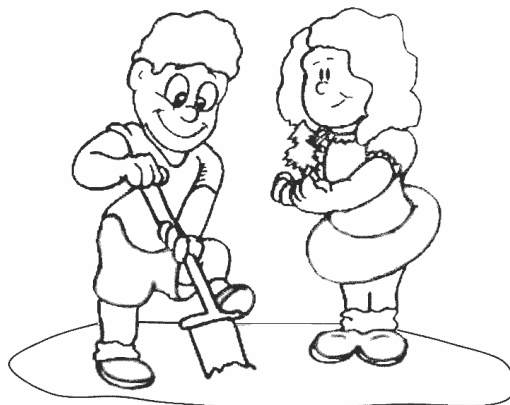
COLOREA A NUESTRA DRAGONA Y EL BOSQUE QUE LE RODEA



PLANTAR UN ÁRBOL

Paso a paso:

- Elegir una maceta profunda y estrecha.
- Colocar leca en la base de la maceta y llenar con tierra. No apisonarla, dejarla lo más suelta posible.
- Colocar una semilla en forma superficial (cubierta con muy poca tierra).
- Regar con regadera de flor fina. Repetir el riego cuando se seque la tierra.



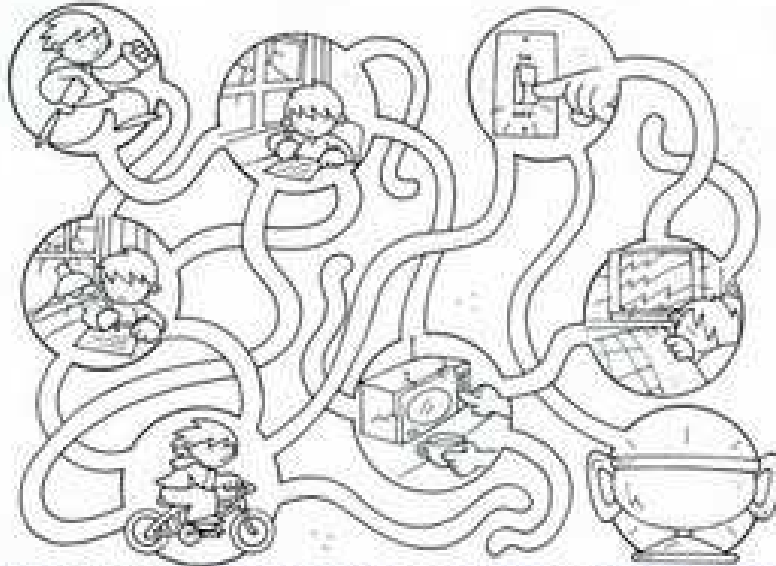
Día Mundial del Medio Ambiente

Su futuro está en nuestras manos



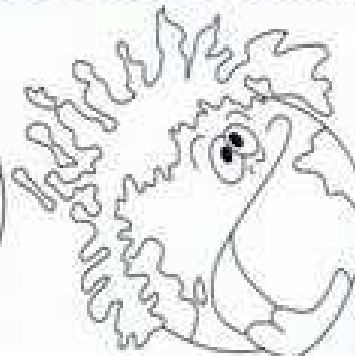
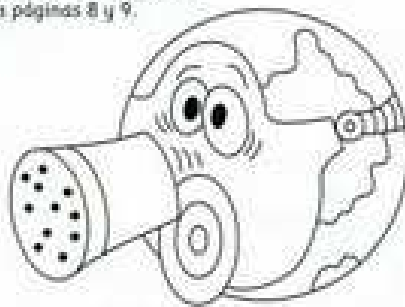
- Dibuja y escribe en tu cuaderno lo que tú puedes hacer por nuestro planeta.

Por el buen camino



- Elige el camino correcto para llegar a la copa.

- Estos moldes corresponden a las páginas 8 y 9.

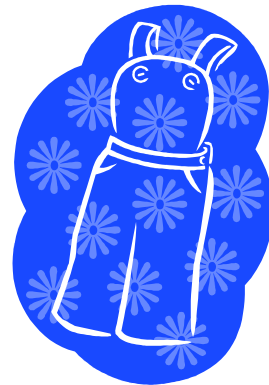


EDUCACIÓN PARA EL CONSUMO.

El emperador del traje nuevo es terriblemente consumista, compulsivo, y recibe una buena lección... de consumo responsable...

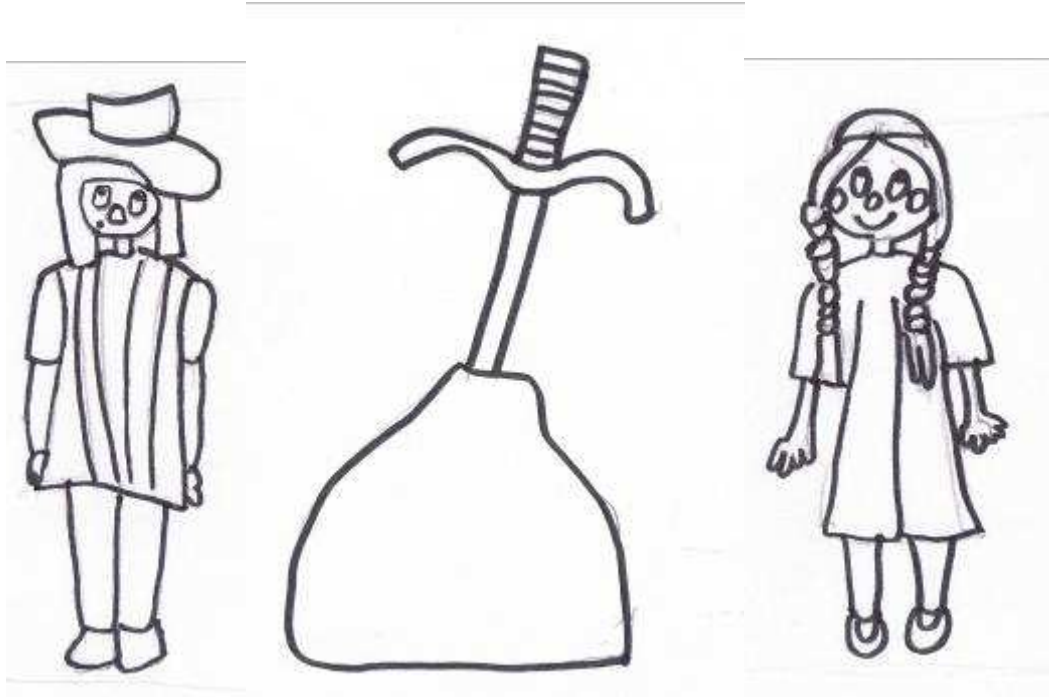
¿Qué es lo que más le gustaba hacer al emperador del cuento?

Imagina que tienes un montón de moneditas ¿qué te gustaría hacer con ellas?



IGUALDAD HOMBRE-MUJER.

¿Quién sacó la espada mágica de la roca?



Coloréalos y explica que ocurrió en esta historia...

SOLUCIÓN PACÍFICA DE LOS CONFLICTOS Y EDUCACIÓN PARA LA PAZ

*El reino de los cuentos está en guerra. A causa de un malentendido, que hay que aclarar...
¿Sabes cuál es?*

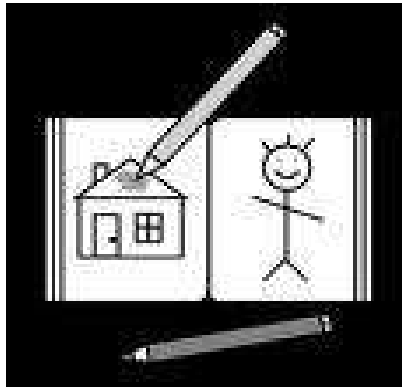
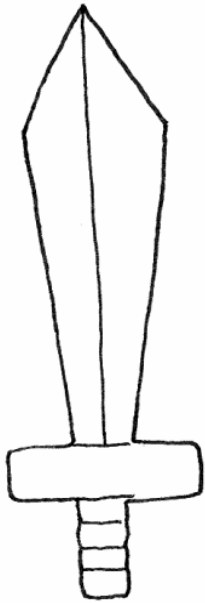


¿Puedes decir alguna situación en la que te hayas enfadado con un compañero?

Si algún compañero te quita los colores ¿qué haces?

- a) *Le das un empujón*
- b) *Le pides que te los devuelva.*
- c) *Se lo dices al profesor.*
- d) *Le quitas otra cosa a él.*

¿Qué elemento de los que hay abajo te gusta más?



HÁBITOS DEMOCRÁTICOS.

¿Sabes lo que es votar?... Por ejemplo

En el colegio nos proponen hacer fichas o plastilina y no nos ponemos de acuerdo.

¿Cómo lo decidiremos?:

Será:

- *Lo que diga el que más grite.*
- *Lo que diga el que mande.*
- *Levantamos la mano y lo que diga la mayoría.*

TOLERANCIA, NO DISCRIMINACIÓN Y RESPETO AL DISTINTO.

El flautista es extranjero. Hay un malentendido, la gente del pueblo cree que han secuestrado a los niños, y acusan al flautista, pero en realidad los niños se fueron por voluntad propia porque les encantó la música...

¿Conoces a personas que vienen de otros países?

¿Qué diferencias tienes con respecto a ellos?

¿Conoces costumbres de otras culturas?



Entendemos que el juego es uno de los mejores sistemas para que el niño conozca otras culturas. A continuación sugerimos algunos juegos de otros países:

OPTOPUS (PULPO), Procedencia de U.S.A.

Se trazan dos líneas paralelas separadas de unos diez metros. Un jugador se la queda y se sitúa entre esas dos líneas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de ellas. El jugador que se la queda grita: Optopus!!, el resto corre hacia la otra línea tratando de no ser tocado por el que esta en el centro.

Todo jugador tocado se sienta allí donde fue atrapado y ayudara al que se la queda pudiendo solo mover los brazos y así atrapar a los demás cuando crucen de nuevo.

El juego finaliza cuando están todos atrapados.

TETSUAGUI ONI, procedencia de Japón.

Gran grupo, un jugador se la queda y persigue al resto. Todo jugador atrapado se coge de la mano del jugador que se la queda y juntos tratan de capturar un tercero. Cuando la cadena esta compuesta de seis personas, se pueden separar en grupos de tres y continuar.

El juego finaliza cuando todos los jugadores están atrapados.

WHAT S THE TIME MR. WOLF?, procedencia de Australia.

Gran grupo, un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al grupo que esta situado en el otro extremo del campo, estos preguntaran al lobo whats the time Mr. Wolf? Y el lobo se da la vuelta y responderá,..one oclock,..twoect, el resto de los jugadores darán tantos pasos como hora que sea, pero si el lobo cuando le preguntan, contesta, Dinner time entonces corre hasta el grupo tratando de pillar a los compañeros antes de que pasen la línea de partida. El que sea pillado se convierte en lobo y vuelta a empezar.

INTENTAMOS NO REIRNOS, procedencia de Marruecos.

Nos colocamos por grupos de tres y en cada grupo uno intenta hacer reír a los otros dos si lo consigue, este se sienta y el que se ha reído es al que le toca hacer reír.

CATCH YOUR TAIL, procedencia de Nigeria.

Material: un pañuelo o cuerda pequeña por pareja.

Se hacen parejas, cada una tiene un solo pañuelo o cuerda, el pañuelo se lo colocara el de la pareja que se encuentra situado detrás del compañero y se agarrara del compi por la cintura. Intentaran coger el pañuelo de otras parejas, el que roba los pañuelos es el situado delante. Gana la ultima pareja con pañuelo.

DURO O MOLE, procedencia de América Latina.

Gran grupo, es un pilla-pilla, pero el que es pillado se debe quedar hecho una estatua hasta que otro compi que este salvado lo toque, el juego finaliza cuando estén todos quietos.

Variante: puede pillar más de uno. No vale salvar. Reducir el terreno.

VIBORA DE MAR, procedencia de Colombia.

Gran grupo, la colocación es la misma que nuestro juego popular del pase misi, pase misa, pero se cantara esta canción:

A la víbora, víbora de la mar, de la mar,
Por aquí pueden pasar.

Los de adelante corren mucho,
Los de atrás se quedaran.

Tras, tras, tras, tras.

Una mexicana que fruta vendía, ciruelas,
Chabacanos, melón y sandia,

Será melón, será sandia,
Será la vieja del otro día, día, día

Cuando dicen Tras, tras, los que forman el puente bajan los brazos y atrapan al jugador que esta debajo. Estos le preguntaran melón o sandia, según lo que responda será de un grupo u otro. Gana el grupo más numeroso.

INDIAKAPOLIS:

Con diferentes papeles de colores disfrazarse de indio para realizar los juegos.

Realización de diferentes juegos.

Pilla pilla con indiaca.

¡Que no caiga al suelo!

Diferentes golpes, lanzamientos y recepciones.

PERSEGUIMOS A LA MADRE, procedencia de India.

Gran grupo, se nombra a un alumno y todos deben copiar lo que este hace y seguirlo.

Cuando pasa un ratito se dice otro nombre.

Después de jugar, el profesor incitará a la reflexión con preguntas tales como:

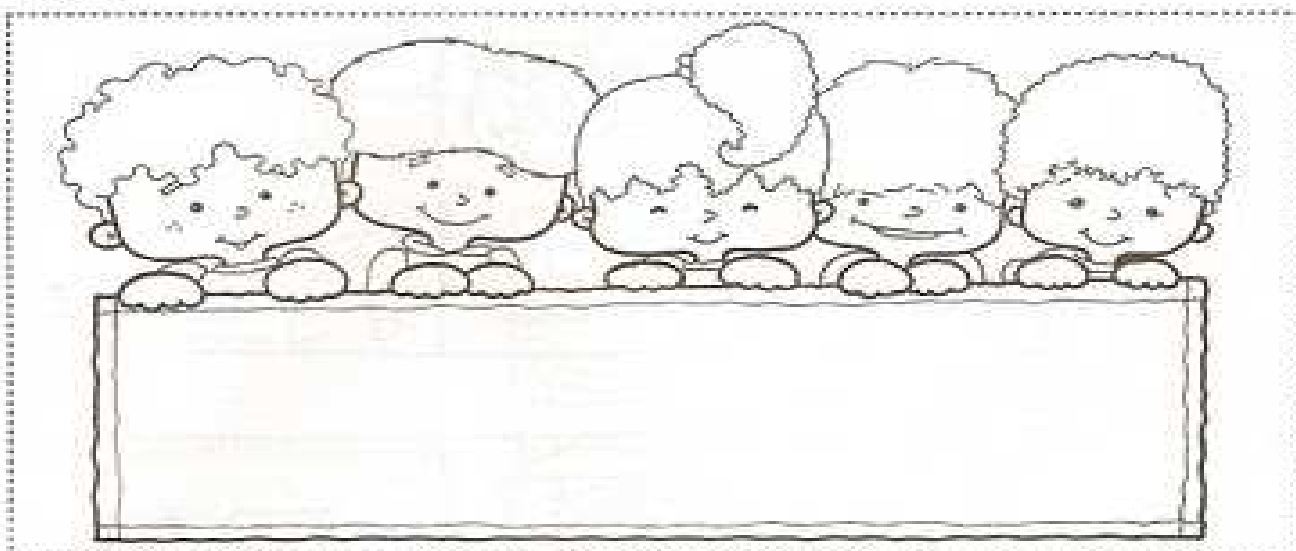
¿Se parecen estos juegos a alguno de nuestro país? ¿Conoces algún juego más de otro país?



Los niños del mundo

- Recorta y escribe en la tarjeta cuáles son los derechos que tienen todos los niños del mundo.

- Colórala y decórala como prefieras.

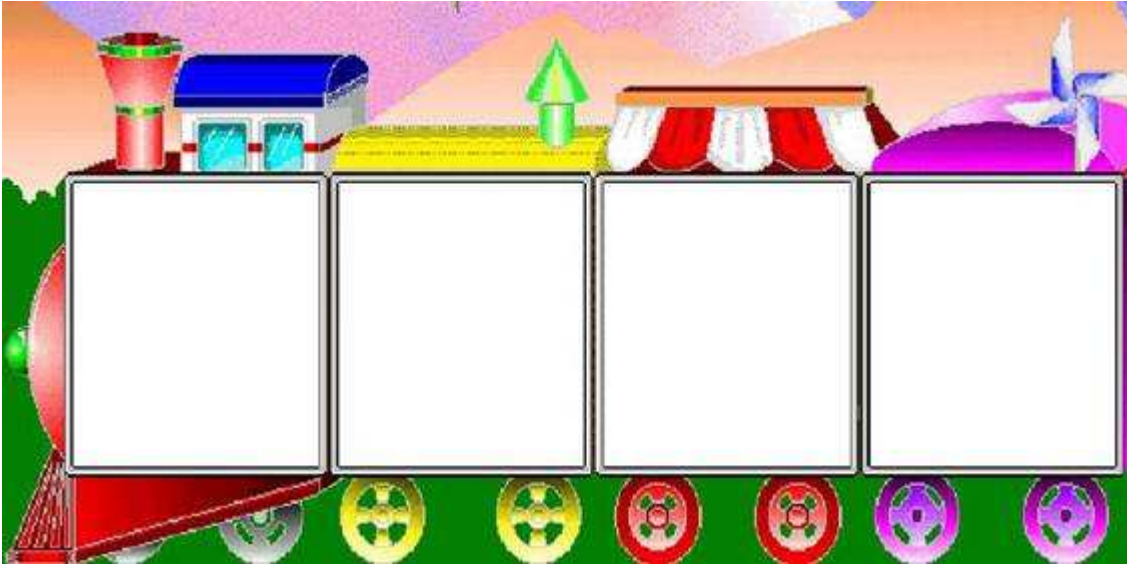


- Observa con atención la ilustración. ¿A cuál de estos niños y niñas te pareces más? Escribe y cuenta cuáles son las tradiciones y costumbres del lugar donde vives.

- Responde: ¿cómo viven otros niños y niñas del mundo? ¿A qué juegan? ¿Cómo son sus casas? ¿Qué comen? Escribe en tu cuaderno todo lo que sepas sobre ellos y escucha los comentarios de tus compañeros y compañeras.

- Piensa y escribe un deseo para todos los niños y niñas del mundo.

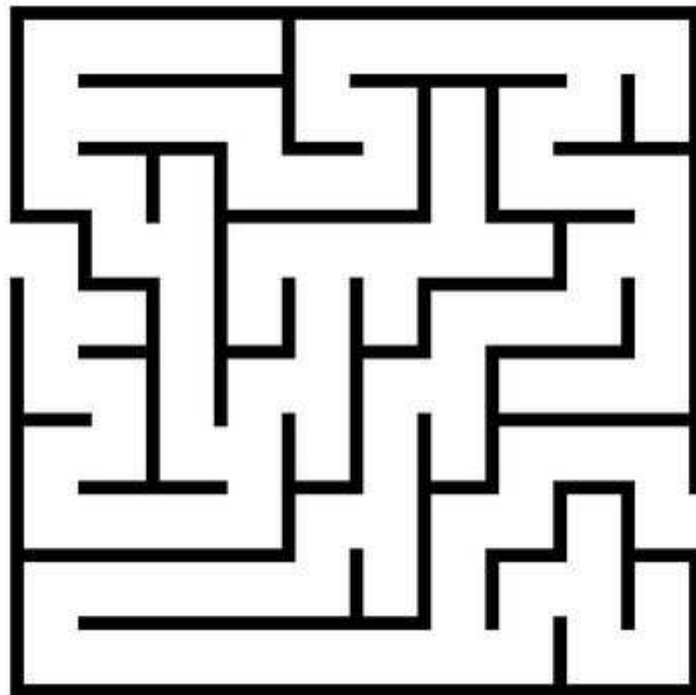
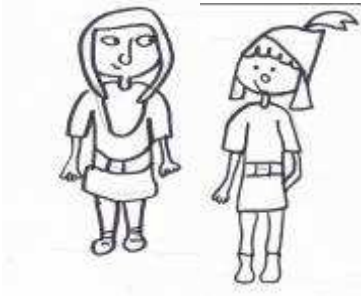




El tren de la igualdad... Recorta de revistas, periódicos... personas distintas (edad, físicamente, raza, religión...) y súbelas al tren porque a pesar de las diferencias todos somos iguales...

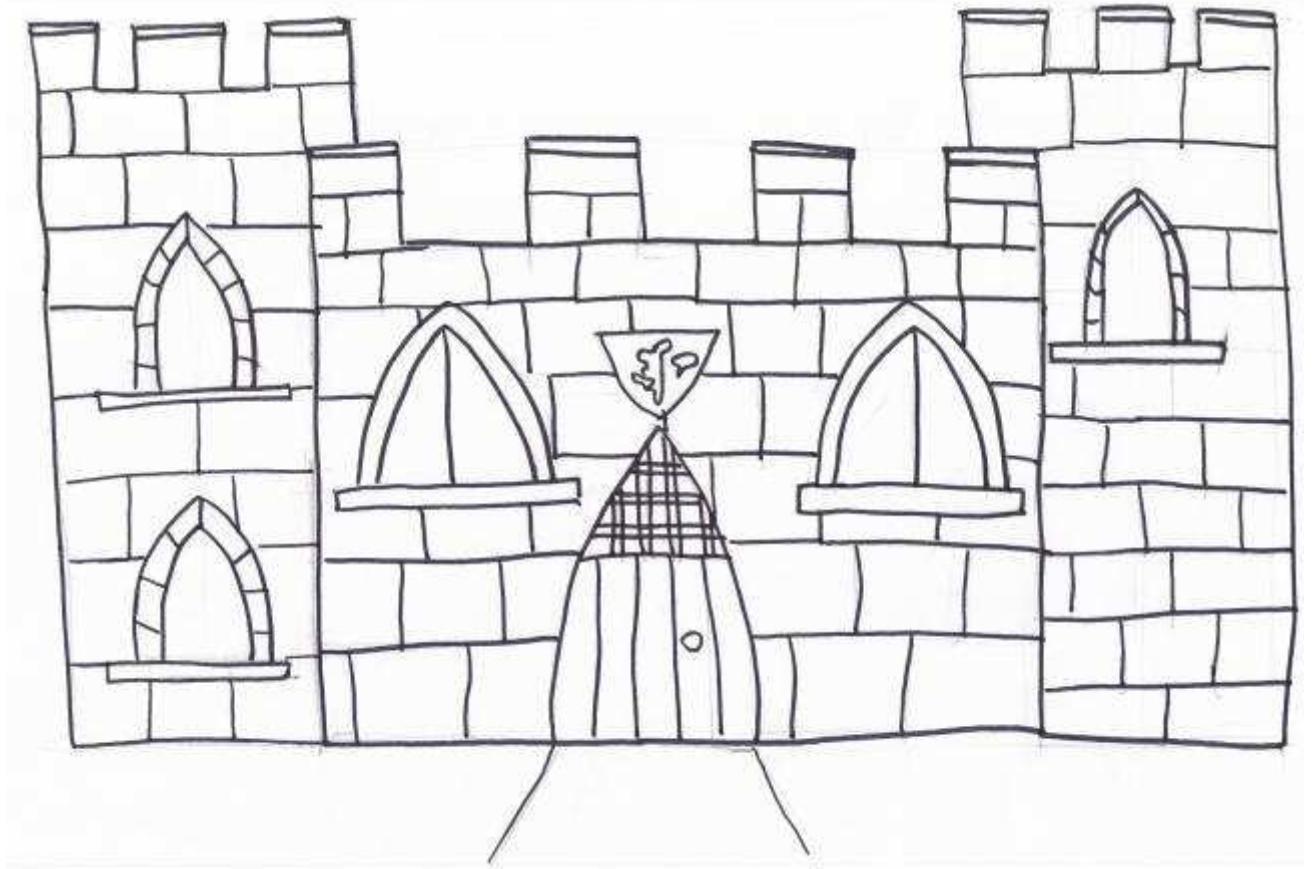
EL LABERINTO.

Lleva a nuestros juglares hasta su objetivo.

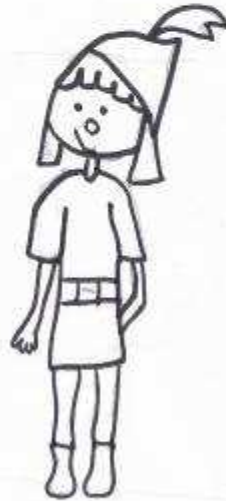
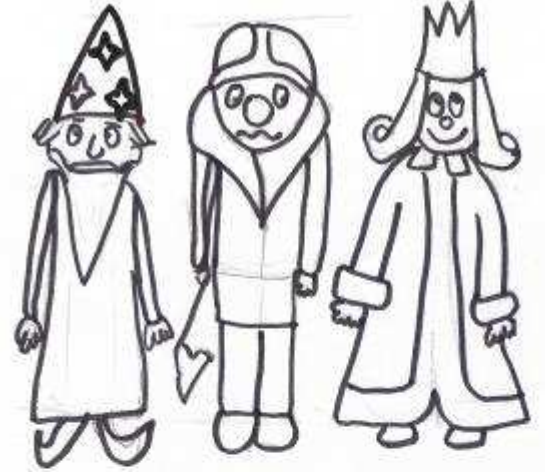
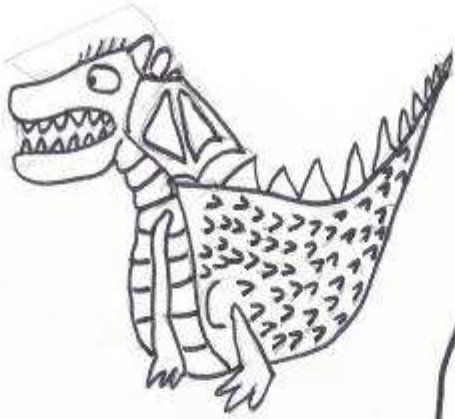


CONSTRUYE TU TEATRO DE "EL REINO DE LOS CUENTOS"

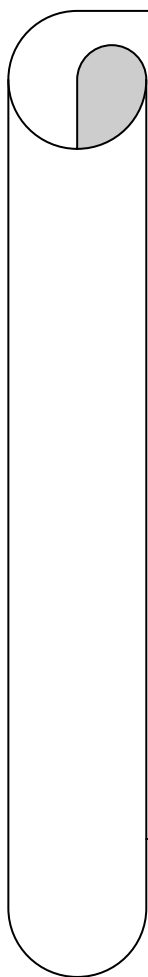
Aquí tienes el castillo de El Reino de los cuentos. Coloréalo y lo recortas...



Abajo tienes los personajes que aparecen en el Reino de los Cuentos. ¿Sabes quiénes son? Los puedes colorear, recortar y pegar un palito y representar el teatro de El Reino de los Cuentos.



Dibuja en el pergamino la parte de la obra que te haya gustado más.



SOMBRERO DE EL FLAUTISTA



Ventajas

- Fabricar un sombrero de el Flautista de Hamelin
- Completar un disfraz de carnaval.
- Jugar a ser el protagonista de la función.
- Desarrollar la psicomotricidad.
- Desarrollar la creatividad.

Edad: Desde 3 años

Tiempo de realización: 30 minutos

Dificultad: Media

Introducción

Esta manualidad infantil puede ser el accesorio ideal para una fiesta de disfraces o para una representación teatral escolar.

Materiales

Una cartulina o un papel verde grande de forma rectangular. También se pueden utilizar varias hojas de papel de periódico superpuestas y pintar el sombrero de verde.

- Tijeras.
- Hojas de papel rojo.
- Una grapadora o pegamento.

Realización



1 Dobra la cartulina verde en 2. Dobra los 2 ángulos superiores hacia dentro.



2 Dobra las 2 tiras que inferiores hacia arriba. Pega las puntitas que sobresalen una con otra.



3 Dobra el papel rojo en 2. Dibuja una pluma sobre el papel doblado.



4 Recorta la silueta: obtendrás 2 plumas. Haz cortecitos en los bordes de cada pluma.



5 Grapa las plumas al sombrero.

!

Conmishijos.com
Currucucu.es