



BAILE LITERARIO

Elaboración: Krystyna Rózga

Edad de los participantes: 7-10 años

Tiempo necesario para realizar la actividad: 3 horas

Objetivos generales:

- Crear asociaciones positivas con la literatura
- Integrar y fortalecer las relaciones entre los participantes
- Desarrollar la creatividad y la imaginación

Objetivos específicos:

Actividades en equipo

Utilizar elementos de la trama de la novela para jugar y recrearla en el juego

Métodos:

Juegos de baile

Juegos de movimiento

Palabras clave:

Literatura, libros, juegos de baile, juegos temáticos, baile de carnaval

Materiales:

- equipo para reproducir música
- mantas: dos por cada grupo de 10 personas (I.c.)
- hoja de papel (I.e.)
- sillas: tantas como participantes (II.a.)
- hojas con una lista de preguntas para los participantes (II.b.)
- hojas con los personajes que hay que encontrar y algo para pegarlas en la espalda (II.c.)

I. JUEGOS DE BAILE

a) Congelación

El moderador elige entre los villanos de los libros favoritos de los participantes a uno que sea capaz de hacer magia. Por ejemplo: la Bruja Blanca de «Las crónicas de Narnia», alguien de «Harry Potter», etc.





Los participantes juegan con la música encendida y, cuando esta se apaga, se lanza un hechizo sobre todos, acorde con el personaje elegido: los convierte en piedra, lanza el hechizo Petrificus Totalus, etc. Todos deben quedarse quietos en su sitio, como si estuvieran bajo el efecto del hechizo. El antídoto es volver a poner la música. El juego se repite varias veces.

b) La red mágica de la lectura

Mientras suena la música, la magia de la lectura se extiende por la sala: al principio, dos personas, cogidas de la mano, intentan atrapar e incorporar a su grupo a otros participantes. Cuando alguien de los que participan en el juego es tocado, se une a la pareja y también da la mano a una de las personas, lo que aumenta su alcance. Se forma un trío, un cuarteto y, sucesivamente, una red cada vez más grande. Los participantes intentan escapar de los brazos de la red, pero al final la red es tan larga que puede abarcar a todos los que aún no han sido capturados.

c) Relevé de personajes

Los participantes del baile se dividen en equipos de 10 personas. La clave para la selección puede ser la coincidencia de los trajes, algunas características comunes relacionadas con los disfraces o la elección libre de los niños.

Cada equipo se divide en dos grupos de cinco: un grupo va a un lado de la sala y el otro al otro. La tarea consiste en transportarse mutuamente de un extremo al otro en un vehículo mágico (puede ser un carro, una alfombra voladora, una escoba mágica, un pegaso, según los intereses literarios de los niños). Empieza el lado derecho: una persona se sienta en una manta y se agarra de ella con las manos y piernas y la otra persona arrastra la manta.

La persona que ha sido arrastrada va al final de la fila y será la última en tirar.

La persona que acaba de arrastrar es la que va a ser tirada ahora, de modo que cada participante será la fuerza motriz y el jinete.

Los equipos compiten entre sí para ver cuál de ellos transporta más rápido a todos los participantes de un extremo al otro de la sala; gana el equipo que lo consiga como primero.

d) Visita a diferentes mundos

Los participantes se ponen en parejas y comienzan a bailar al son de la música. Cuando la música se detiene, deben encontrar rápidamente a otra pareja. La situación se repite varias veces y los participantes se aseguran de bailar cada vez con alguien diferente.

e) Viaje en barco

El moderador elige una novela en la que los personajes viajan en barco. Puede ser «La travesía del Viajero del Alba», «La vuelta al mundo en 80 días», «Peter Pan» o cualquier otra novela en la que aparezca un viaje en barco.

Los participantes se colocan en el centro de la sala y el moderador en una plataforma elevada. Sostiene en sus manos una hoja A4 que imita la cubierta. Cuando inclina la hoja hacia un lado, los participantes se comportan como si eso le sucediera al suelo bajo sus pies: una inclinación hacia la izquierda significa que todos son arrastrados por la fuerza de la gravedad hacia la izquierda, una inclinación hacia la derecha los empuja hacia la derecha.



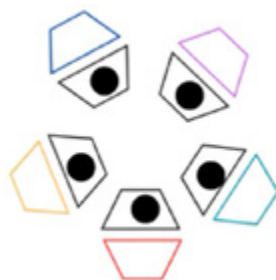
La hoja puede ondularse, saltar, elevarse y descender, curvarse, inclinarse hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda, hacia la derecha...

Durante la demostración, cuenta una historia en la que destaca los momentos terribles de las inclinaciones, aprovechando al máximo su conocimiento de la trama de la novela de la que ha sacado la idea.

II. JUEGOS SOCIALES

a) Citas rápidas

En la sala se colocan sillas en círculos: algunas sillas con el respaldo hacia otras, otras sillas frente a ellas, de modo que se formen dos círculos, uno interior y otro exterior. Si hay muchos participantes, se deben colocar varios círculos para que todos tengan sitio. Cada círculo debe tener un máximo de 10/12 personas, ya que un grupo demasiado grande alargará excesivamente el juego.



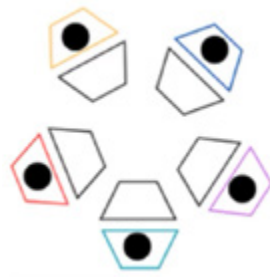
*(Los trapezoides negros son el círculo interior, los de colores son el exterior.
Los puntos marcan los lugares de las personas que hablan).*

Los participantes ocupan sus lugares y la persona del círculo interior le cuenta a la persona del círculo exterior sobre su disfraz, el libro o el personaje que lo inspiró. Esto dura 60 segundos. Una vez transcurrido el tiempo, el moderador anuncia el cambio y las personas del círculo exterior cambian de sitio, desplazándose en el sentido de las agujas del reloj al sitio contiguo.



(Las flechas indican la dirección del cambio de las personas del círculo exterior).

Ahora, el círculo exterior cuenta su disfraz y la inspiración para elegirlo.



(Los puntos marcan los lugares de las personas que hablan).

El juego se repite hasta que las personas del círculo exterior vuelven a su lugar inicial.

b) Encuentra a las personas de la lista

Para preparar este juego es necesario conocer los disfraces de los participantes, lo que se puede hacer antes o durante la fiesta.

Cada participante recibe una lista en la que se enumeran las características y experiencias de los personajes literarios. Durante un tiempo determinado (el tiempo depende del número de participantes), los participantes corren entre ellos y se hacen preguntas para encontrar a las personas que se han disfrazado de personajes que se ajustan a la descripción. Una persona solo puede estar inscrita en una característica, incluso si se ajusta a varias de ellas.

Ejemplo de lista de características:

- un personaje que sabía hacer magia
- un personaje que podía contar con su amigo
- un personaje que proviene de otro país
- un personaje que tenía una mascota
- un personaje de un mundo fantástico
- un personaje que era una chica
- un personaje que era un niño
- un personaje que tenía poderes mágicos
- un personaje que hacía cosas divertidas
- un personaje que, durante este juego, tiene a alguien de su mundo en la sala
- un personaje que venció a las fuerzas del mal

El juego termina después del tiempo establecido y el moderador comprueba cuántas personas han logrado completar la lista en ese tiempo.

c) ¿Quién es mi amigo literario?

El juego comienza con la creación de una lista de disfraces: cada participante puede indicar al principio de quién se ha disfrazado.

Cuando comienza el juego, a cada participante se le coloca en la espalda una nota con un personaje elegido al azar, por el que se ha disfrazado otra persona, de manera que los participantes no sepan quién es su amigo literario. Los participantes pueden hacer preguntas que



se pueden responder con SÍ o NO. La tarea consiste en adivinar quién es el compañero literario a partir de las pistas y encontrarlo. Los participantes se mueven por la sala y preguntan a todos por detalles que les ayuden a identificar el personaje cuyo nombre está escrito en la nota pegada a su espalda. Cuando un participante adivina quién le ha sido asignado, le pide a la persona disfrazada que le quite la nota de la espalda.

MODIFICACIÓN

Se puede poner en parejas a los participantes para que se busquen juntos. Entonces se buscan mutuamente, por ejemplo, Harry Potter tiene que encontrar a Gandalf y Gandalf a Harry Potter. Al final del juego, las parejas que se han encontrado de esta manera pueden bailar.