

**DINAMICAS Y ACTIVIDADES LUDICAS
PARA LA CATEQUESIS Y LA PASTORAL**
(Tomado de www.Diocesisdevalledupar.org)

1. ROMPAMOS EL HIELO

1- EL BINGO DE PRESENTACION

El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.

Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos.

El ejercicio se puede realizar varias veces.

2- LA PELOTA PREGUNTONA

El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.

La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

3- LA PALABRA CLAVE

Realizar ocho tarjetas por equipo; cada una tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre.

El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas del sobre; cada uno comenta el significado que, le atribuye.

Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo.

En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.

4- PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

5- PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

2. CONOZCAMONOS

Estas dinámicas son una ayuda para la realización de las reuniones. Somos conscientes de la necesidad de creatividad en las formas de transmitir e incrementar el espíritu cristiano, especialmente cuando se trata de niños.

6. PRESENTACION Y Conocimiento

Objetivo: Lograr un mayor acercamiento entre los miembros del grupo y permitir que cada niño se dé a conocer.

Cada uno elegirá al compañero que menos conozca y ambos dialogarán: ¿Cómo se llama? ¿Qué le gusta hacer? ¿Por qué viene al grupo? ¿Qué espera encontrar o ha ya encontrado? (Durante 10 minutos) Cada dúo elegirá a otro dúo y dialogarán sobre las mismas preguntas; después cada cuarteto busca otro cuarteto y dialogan.

Se elige a uno que presente a sus compañeros. Puede ampliarse la presentación.

7. LA CANASTA DE FRUTAS

El animador invita a los presentes a sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta. Estos nombres los repite varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas.

Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de una fruta, las personas que han recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra "canasta", todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.

8. EL NÁUFRAGO

El animador previamente busca qué condiciones poner: que no queden del mismo grupo o ciudad, tanto hombre y/o mujeres, tanto adultos y/o jóvenes, alguien con anteojos, etc.

Dice que en caso de un naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones expuestas anteriormente y que en los botes se deben: aprender los nombres de los naufragos, dónde nacieron, a qué grupo o institución pertenecen, qué nombre le ponen al bote, como se trata de un naufragio se pregunta qué salvaría cada naufrago y en grupo en general.

Simula un mar agitado logrando de que los participantes se muevan simulando un mar agitado y da la orden de formar botes. Se forman los botes y trabajan en aprender nombres. Presentación de los botes en plenario.

9. BARBEROS

Esta dinámica es para grupos grandes. Cada persona escribe en una hoja grande o papel oficio su nombre y algunos detalles de sí (edad, gustos, frases, etc... lo que quieran). Se le coloca delante del pecho.

Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. Se coloca una música de fondo adecuada.

Breve resonancia acerca de cómo ven al grupo ahora, quienes concordaron en nombre, gustos, etc.

10. LA NOTICIA

El animador puede motivar el ejercicio diciendo: "A diario recibimos noticias, buenas o malas. Algunas de ellas han sido motivo de gran alegría, por eso las recordamos con mayor nitidez. Hoy vamos a recordar esas buenas noticias".

Explica la forma de realizar el ejercicio: los participantes deben anotar en la hoja las tres noticias más felices de su vida (quince minutos).

En plenario las personas comentan sus noticias: en primer lugar lo hace el Animador, lo sigue su vecino de la derecha y así sucesivamente hasta terminar. En cada ocasión, los demás pueden aportar opiniones y hacer preguntas.

11. CONFIDENCIAS

El animador entrega el material de trabajo y explica la forma de realizar el ejercicio. Se divide la hoja de papel. En el lado derecho se anota como título: el momento más feliz e en el lado izquierdo: el momento más triste.

Cada persona anota en su hoja el momento más feliz y el más triste de su vida.

Plenario: las personas dan a conocer sus respuestas. Primero comentan el momento más triste.

Para seguir cierto orden, se participa de izquierda a derecha del animador.

12. LOS CURIOSOS

El animador forma los equipos de trabajo (cinco integrantes y un secretario). Luego explica la primera parte del ejercicio: los equipos deben confeccionar un cuestionario con aquellas preguntas que quisieran hacer al resto del grupo.

Los equipos preparan su cuestionario (veinte minutos).

Una vez que todos hayan terminado, los secretarios visitan a los otros equipos para dar a conocer su trabajo y agregar aquellas preguntas que les sugirieron.

En el siguiente paso cada equipo responde al cuestionario que su secretario confeccionó (sesenta minutos).

13. DIFERENTES COMPORTAMIENTOS

El animador explica que se trata de buscar actitudes que unen y aquellas que desunen a un grupo. Se anotan en dos franjas de papel.

Se forman espontáneamente equipos e inician el trabajo. Cada equipo debe buscar cinco actitudes que unan y cinco que desunan.

En plenario los equipos presentan y comentan sus respuestas sobre las actitudes que desunen, luego hacen lo mismo con las actitudes que unen.

Evaluación de la experiencia. ¿Cuál de estas actitudes se da más en el grupo? (positiva y negativa). ¿Cuál de ellas se da menos? (positiva y negativa) ¿Qué podemos hacer para crecer en integración.

14. TEMORES Y ESPERANZAS

En una hoja de papel cada persona libremente escribe sus inquietudes, temores y esperanzas acerca de una situación que debe afrontar en su vida o en el grupo.

Luego el conductor de la dinámica solicita que cada persona le informe los 2 temores y esperanzas más importantes para anotarlas en el tablero.

Luego de anotadas las respuestas, en conjunto se toman en consideración las dos de mayor frecuencia, para discutir sobre ellas.

15. POR CUALIDADES

Oportunidad: para personas que se conocen poco.

Objetivo: romper el hielo. Decirse las cualidades.

Motivación: para una mayor integración grupal será provechoso el que cada miembro del grupo procure conocer y hacer resaltar las cualidades de sus compañeros.

En una papeleta cada uno escribe el nombre de una de las personas del grupo (lo ha sacado a la suerte). Al lado del nombre escribe una cualidad bien característica de la persona.

Se colocan en la pared estas papeletas y por turno van pasando de modo que cada persona debe añadir alguna cualidad a la escrita en cada uno, o si le encuentra la misma, subrayarla.

Resonancia: el coordinador hará resaltar si somos propensos a ver el lado bueno de los demás o no.

16. EL AMIGO SECRETO

El animador motiva el ejercicio haciendo notar que es importante actuar con sinceridad y evitar hacer bromas pesadas; de esta manera favorecerá la integración del grupo.

Luego explica la dinámica.

Cada persona debe sacar una ficha con el nombre de un compañero y guardarla en secreto. A esta persona debe brindarle su amistad durante el tiempo de la experiencia (un mes, si el grupo se reúne semanalmente) sin que éste lo descubra.

Estas muestras de amistad pueden ser: tarjetas con mensaje, regalos, algún servicio, etc. Al final del tiempo, cada persona descubre a su amigo secreto. Se puede hacer de esta manera: el grupo se sienta en círculo: el animador pide un voluntario para iniciar la identificación. Le cubre la vista y lo ubica a su lado el amigo secreto. El animador interroga al voluntario sobre la identidad de su amigo según las pistas que ha recibido. Después lo invita a descubrirse la vista y conocer a su amigo. Puede haber un intercambio de regalos.

3. FORMEMOS GRUPOS

17. VOLUNTARIOS PARA FORMAR UN GRUPO

Oportunidad: para cuando se va a explicar la formación de grupos. El mínimo de participantes puede ser pequeño o grande.

Objetivo: mostrar la importancia de preparar el terreno antes de formar grupos, despertando interés, motivando, creando inquietudes, etc.

Sin mayor motivación, pedir que salgan al frente (al escenario o al medio del círculo) 8 personas. Preguntar a algunas personas del resto por qué no salieron. Preguntar a los voluntarios por qué salieron. (Las respuestas suelen ser: por colaborar, porque los empujaron los vecinos, por gustarles el riesgo, etc).

Mostrar la diversidad de objetivos, motivaciones y temores. Para formar un grupo es necesario preparar el terreno durante un buen tiempo (intereses, motivaciones, inquietudes, etc.) y luego hacer una invitación clara a participar en X grupo que busca tales objetivos. Entonces sí la gente viene sabiendo a qué y la seriedad del grupo se asegura mejor.

18. LOS ANIMALES

OBJETIVOS: Formar grupos al azar.

DESARROLLO: A cada uno se le entrega un papel con el nombre de un animal (la cantidad de animales dependerá de la cantidad de grupos que se quieran formar), cuando todos tienen su animal comienzan a realizar el sonido de este, buscando sus iguales.

19. EL NAUFRAGIO

OBJETIVO: Para encuentros masivos o de grupos en donde conviene formar grupos mezclados y heterogéneos. Formar grupos pequeños, pero de manera que la gente quede mezclada.

DESARROLLO: 1. El animador previamente busca qué condiciones poner:

· Que no queden del mismo grupo o ciudad, tantos hombres y/o mujeres, tantos adultos y/o jóvenes, alguien con anteojos, etc.

2. Dice que es caso de un naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones (No. 1) y que en los botes se deben:

- Aprender los nombres de los naufragos.

- Dónde nacieron.

- A qué grupo o institución pertenecen.

- Qué nombre le ponen al bote, etc.

3. Simula luego un mar agitado y da la orden de formar botes. (10')

4. Se forman los botes y trabajan en aprender nombres. (20')

5. Presentación de los botes, si es necesario, en plenario.

20. LA TORMENTA

OBJETIVOS: Formar 4 grupos de una manera divertida.

DESARROLLO: Antes que nada hay que hacer carteles que digan norte, sur, este y oeste, que se colocarán en los extremos del lugar (pueden ser también personas con estos letreros).

Comienza la dinámica diciendo que contarás una historia, cuando digas norte todos deberán correr hacia el letrero norte, y así con todos los puntos cardinales; cuando digas tormenta deberán correr hacia cualquiera de los puntos (se puede poner límite numérico a los que van a un punto o poner condiciones como en la dinámica anterior)... Así quedan formados los grupos y puedes trabajar con ellos.

21. LOS CAMELOS

OBJETIVO: Formar grupos diversos.

MATERIALES: Caramelos (uno por participante) con envoltorios de distintos colores (tantos colores como grupos quieras formar)

DESARROLLO: Se reparten los caramelos al azar (puede hacerse cuando recién empieza el encuentro) y se les pide que no lo coman todavía. En un momento del encuentro se les pide que se reúnan con los que tienen el mismo color de envoltorio y trabajan juntos.

22. SIMPLE ENUMERACIÓN

OBJETIVOS: Formar rápidamente grupos pequeños en asambleas grandes.

DESARROLLO: Primer modo: Todos los participantes se enumeran seguidamente: 1, 2, 3..., 39, 40. El grupo uno: del 1 al 8; el dos: del 9 al 16; ...

Segundo modo: Todos se enumeran del 1 al 8; entonces se juntan todos los 1, todos los 2, etc. También pueden entregarse papelitos con números del 1 al 8 y buscarse entre los participantes

23. PUEBLOS Y CIUDADES

OBJETIVOS: Formar grupos en forma espontánea y al azar entre gente que recién se conoce.

DESARROLLO: El animador entrega un papel a cada participante con el nombre de una ciudad (habrá 2 de cada una). Todos buscan a su compañero y dialogan el tema dado. Luego de un tiempo en animador entrega otro papel con el nombre de una ciudad (esta vez habrá 4 de cada una), se juntan y siguen el diálogo. Luego se hace lo mismo pero de cada ciudad se ponen 8 papeles y se repite el compartir. Después se realiza el plenario correspondiente.

4. NECESITAMOS RELAJARNOS Y DISTENSIONARNOS

24- DON CHUCHO

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo: Don Chucho tiene un chino, que le saluda achí, achí, achí. Se ríe achí, achí, achí. Baja achí, achí, achí. Sube achí, achí, achí. Baila achí, achí, achí. Pelea achí, achí, achí, Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.

25- Y SI NO HAY OPOSICION

Y si tienes muchas ganas de reír, ¡Ja! ¡Ja!. Y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de reír, ¡Ja!, ¡Ja!

Y si tienes muchas ganas de cantar, ¡Ja!, ¡Ja!, y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de cantar, la, la.

Se continúa reemplazando la acción: aplaudir, silbar, zapatear.

26- SI JESUS TE NECESITA

Si Jesús te necesita da las palmas.

Da las palmas. Otra vez.

Si Jesús te necesita da las palmas.

Ahí donde estás parado dale un abrazo a tu hermano que esta a tu lado.

27- BAILE DE UN CRISTIANO

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila. (Bis)

Baila con los pies, pies, pies, pies, pies,...

Cuando un cristiano baila baila, baila, baila (Bis)

Mueve la rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.... baila con los pies, pies, pies, .
Cuando un cristiano baila baila, baila, baila, (Bis) mueve la cintura, cintura, cintura.. rodilla
rodilla, rodilla.. pies, pies, pies, y así sucesivamente con otras partes del cuerpo, como el ejemplo.

28- AUTO DE MI TÍO

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con chicle.

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con cuerda.

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con saltando.

Se puede inventar varias maneras de arreglar el carro,
incluyendo movimientos de manera chistosa.

29- VAMOS A CONTAR MENTIRAS

Ahora que vamos despacio (bis),
vamos a contar mentiras tralará (3)

Por el mar corren las liebres...
por el monte las sardinas...

Iban dos por un camino...
muertos de hambre y merendando...

Y los dos tenían sed...
cuando el agua iban pateando...

Salieron del campamento...
con hambre de tres semanas...

Se encontraron un cerezo...
cargadito de manzanas...

Tiraron una piedra...
y cayeron avellanas...

Con el ruido de las nueces...
salió el amo del peral...

No tiren piedra chiquillos...
que no es mío el melonar...

Qué es de una pobre pastora...
que habita en medio del mar...

Y aquí termina la historia...
de pepito zanahoria...

Después de tantas mentiras...
ya nos podemos callar...

30- HAY UN HOYO

Hay un hoyo, en el fondo de la mar (2).

Hay un hoyo, hay un hoyo
Hay un hoyo en el fondo de la mar.

Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).
Hay un palo, hay un palo
Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).
Hay un nudo, hay un nudo,
Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay un sapo en el nudo en el palo en el fondo de la mar (2).
Hay un sapo, hay un sapo,
Hay un sapo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay dos ojos...
Hay dos manchas...
Hay dos pulgas...

31. EL ARBOL EN LA MONTAÑA

El árbol en la montaña aa iao (2)

Ese árbol tiene una rama, ¡ay qué rama bella rama!
Ayayay, amor ¡qué rama!

La rama en el árbol, el árbol en la montaña aa iao (2)

Esa rama tiene una hoja, ¡ay qué hoja bella hoja!
Ayayay, amor ¡qué hoja!

La hoja en la rama, la rama en el árbol, el árbol en la montaña aa iao (2)

Esa hoja tiene un nido
Ese nido tiene un huevo

Ese huevo tiene un pollo ... pluma, etc.

32- DICEN QUE LOS MONOS

Dicen que los monos, no se ponen sombrero,
porque los monos chicos,
los tiran por el suelo.

Qué bien que le viene qué bien que le va,
Viva la alegría ja, ja, ja, ...
Dicen que los monos, no usan corbata,
porque los monos chicos,
los halan por las patas.

Qué bien que le viene qué bien que le va,
Viva la alegría ja, ja, ja, ...

Dicen que los monos, no toman coca-cola
porque los monos chicos,
los tiran de la cola...

Qué bien que le viene qué bien que le va,

Viva la alegría ja, ja, ja, ...

- No usan camisa...
Se mueren de la risa.

- No comen mantequilla
los cogen a cosquillas.

- No toman chocolate
los baten y los baten.

33- ¡PISA LA SOMBRA!

Este juego solamente se puede realizar cuando hace sol. Se elige un niño, dentro del grupo, el cual tratará de pisar la sombra de alguno de sus compañeros. Aquel que se la deje pisar, sale para alcanzar la sombra de otro de sus compañeros y así sucesivamente continúa el juego por unos cinco minutos.

34- DÍA Y NOCHE

Los niños se dividen en dos grupos iguales: el grupo del día y el grupo de la noche. Se trazan en el suelo dos líneas de partida, separadas por 1.50 mts., de distancia.

Bien lejos de ellas se marcan los refugios. Por detrás de la primera línea permanecen los del día y detrás de la segunda forman filas los de la noche, todos vueltos hacia la misma dirección (o sea, los del día, a espaldas de los de la noche).

El maestro dice: día o noche. Si está diciendo día, esta fila sale corriendo hacia el refugio, perseguida por la noche.

Quien sea alcanzado antes de entrar en el refugio, se transforma en noche. Vuelven todos a sus puestos iniciales. Los grupos serán diferentes, en este caso habrá más niños en la noche que en el día. A una señal del maestro, reinician el juego, hasta completar más o menos diez minutos.

El grupo ganador será el que quede con mayor número de niños.

35- MONTA CHALAN

Lugar adecuado, el campo de recreo.

Número de participantes: hasta 25.

Cada cuatro o cinco niños se cogen por la cintura y forman una hilera, la cual representa un potro. Otro hace de chalán y trata de cogerse de la cintura del último de la hilera, pero éste se lo impide, por medio de rápidos quites. Si el "Chalán" logra montar, esto es agregarse a la cola, el jugador de la cabeza pasa a ser chalán, porque se supone que el potro se ha dejado montar por falta de una buena cabeza.

Pueden formarse cuatro o más potros, según el número de niños.

5. ANIMACION GRUPAL

36- AGACHATE

Se pide a los participantes que se aprendan el siguiente coro: *Agáchate, paráte, baila, brinca. (2 veces). Con las manos, con los pies, alaba al Señor, que tu corazón diga gloria otra vez.*

Luego se pide que incluyan movimientos corporales mientras entonan la canción: Agáchate, paráte, baila, brinca. (Se hacen cada uno de los movimientos mientras se canta).

Con las manos (se aplaude), con los pies (se zapatea), alaba al Señor (se alzan los brazos) que tu corazón (se ponen las manos en el pecho), diga gloria otra vez (se levanta una mano enpuñada).

37- MIS MANOS ESTAN LLENAS DE TU BENDICIÓN

Mis manos están llenas de tu bendición (2)

y a todo el que toque bendito sea. (2)

Mis manos están llenas de tu bendición. (2)

Mis dedos están llenos de tu bendición (2)
y a todo el que pellizque sea bendito. (2)
Mis dedos están llenos de tu bendición. (2)
Mis pies están llenos de tu bendición (2)
y a todo el que pise bendito sea. (2)
Mis pies están llenos de tu bendición (2)

38- SI EN VERDAD ERES CRISTIANO

Si en verdad eres cristiano di Jesús... (2) (todos responden con fuerte voz Jesús) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano di Jesús...
Si en verdad eres cristiano di María...(2) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano di María...
Si en verdad eres cristiano da las palmas...(2) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano da las palmas...
Si en verdad eres cristiano de amén...(2) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano di amén...
Si en verdad eres cristiano taconeas...(2) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano taconeas...
Si en verdad eres cristiano da las cinco (y se repiten en orden las cinco órdenes anteriores).
Si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano da las cinco...

39- LA RANA

Estaba la rana cantando debajo del agua, cuando vino la rana se puso a cantar, vino la mosca y la hizo callar.
Callaba la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua, cuando la mosca se puso a cantar, vino la araña y la hizo callar.
Callaba la araña a la mosca, la mosca a la rana, que estaba cantando debajo del agua, cuando la araña se puso a cantar, vino el ratón y la hizo callar.
Callaba el ratón a la araña, la araña a la mosca, la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua.
Cuando el ratón se puso a cantar, vino el gato y lo hizo callar (perro, palo, fugo, agua, toro, cuchillo, hombre, suegra, el mismo diablo la hizo callar).

40- CAMARÓN CON CHEVERE

Camarón, camarón con chévere, camina como chévere de medio lado.
Y Cristo le dijo a Lázaro: Levántate y Lázaro le contestó...
Aquí se puede hacer un juego de rondas, de tal manera que al cantar la última palabra (contestó) se inicie el canto de una ronda conocida.

41- DON CHUCHO

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo:
Don Chucho tiene un chino, que le saluda achí, achí, achí.
Se ríe achí, achí, achí.
Baja achí, achí, achí.
Sube achí, achí, achí.
Baila achí, achí, achí.
Pelea achí, achí, achí.
Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.

42- Y SI NO HAY OPOSICIÓN

Y si tienes muchas ganas de reír, ¡Ja! ¡Ja!
Y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de reír, ¡Ja!, ¡Ja!
Y si tienes muchas ganas de cantar, ¡Ja!, ¡Ja!, y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de cantar, la, la.

Se continúa reemplazando la acción: aplaudir, silbar, zapatear.

43- SI JESÚS TE NECESITA

Si Jesús te necesita da las palmas. Da las palmas. Otra vez.

Si Jesús te necesita da las palmas. Ahí dónde estás parado dale un abrazo a tu hermano que está a tu lado.

44- BAILE DE UN CRISTIANO

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila (bis) mueve bien los pies,
pies pies pies pies pies

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila (bis) mueve la, rodilla, rodilla... mueve bien los pies,
pies, pies, pies, pies...

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila (bis) mueve la cintura, cintura, cintura... rodilla,
rodilla, rodilla... pies, pies, pies...

Y así sucesivamente con otras partes del cuerpo, como el ejemplo.

45- LA FIESTA

Qué será la fiesta para un niño se preguntan los mayores. (Bis)

JUGAMOS, CANTAMOS, REIMOS, BAILAMOS. TOMADITOS TODOS, JUNTOS DE LA MANO.

La fiesta, es jugar, la fiesta es reír. La fiesta es bailar, la fiesta es (se pueden hacer los gestos mencionados)

46- EL REY DE REYES

Que lo digan los hombres quién es Rey de reyes. (bis)

EL REY DE REYES ES EL SEÑOR (bis)

Que lo digan las mujeres quién es el Rey de reyes. (bis)

EL REY DE REYES ES EL SEÑOR. (bis)

Que lo digan... (los niños, los jóvenes, los altos, los bajos)

47- MELODÍA DE VIVIR

Amor es vida, vida es alegría, quien nunca amó vivió sin ilusión. (2)

Alegres cantan las melodías las ansiedades del corazón. (2)

ALEGRE ESTOY, CANTANDO VOY ESTE ES EL DIA QUE HIZO EL SEÑOR (bis)

Por los caminos áridos del mundo, busco las huellas de un amor feliz. (2)

Soy peregrino, soy vagabundo y un cielo eterno, brilla hoy en mí.

48- PICHIRILO

Tengo un carrito que se llama pichirilo, rilo, rilo / pichirilo rilo rá.

Hacia Codazzi me lo quise yo llevar y en Los Brasiles nos tuvimos que quedar, pues el carrito se me puso a vacilar y todo el tiempo lo tuvimos que empujar.

Pichirilo, rilo, rilo, Pichirilo, rilo, ra. Ya ni en primera, ni en segunda, ni en tercera, ni en reversa, versa, versa.

El carrito quiere andar. Pero algún día le cambio carrocería, le pongo sus llantas nuevas y le cambio de motor.

Entonces, sí mi pichirilo va a quedar mejor que: un rolls, un Willys y un Cadillac, entonces todas las muchachas me dirán, en pichirilo rilo, rilo yo también quiero pasear.

Pichirilo liro, liro. Pichirilo liro, rá.

6. APRENDAMOS JUGANDO

49- JUNTO A MI CASA VIVE UN SEÑOR QUE NO CREE

Con este juego se afianza el Credo.

Se reparte a los miembros el credo, una parte para cada uno. Por ejemplo:

- Creo en Dios Padre Todopoderoso, creador del cielo y de la tierra.

- Creo en Jesucristo, su único Hijo, Nuestro Señor, que fue concebido por obra y gracia del Espíritu Santo
- Y nació de Santa María Virgen

Y así, de acuerdo al número de miembros.

Un miembro comienza diciendo: Junto a mi casa vive un señor que no cree en...

El miembro que tiene la parte del Credo que se ha mencionado responde: El sí cree en...

(lo dicho), pero no cree en...

Ejemplo:

El que inicia dice: Junto a mi casa vive un señor que no cree en la Virgen.

El que tiene "y nació de Santa María Virgen" responde: El sí cree en la Virgen, pero no cree en la Iglesia.

El que tiene "creo en la santa Iglesia Católica" responde: El sí cree en la Iglesia, pero no cree en la vida eterna. Y así sucesivamente.

No hay que sacar a los que pierden, pues se trata de que repasen bien y ellos son los que más necesitan afianzarse. Solamente alguna vez, cuando ya todos están peritos, podría jugarse retirando a los que pierdan, se equivoquen, o se demoren, y otorgando un premio al que gana.

50. LOS SIETE SACRAMENTOS

Se asignan sacramentos a las personas, de manera que estén representados todos siete.

Cuando el sacramento se mencione, ellos deben cambiar de puesto. Cuando se diga "sacramentos", todos deben cambiar.

Quien dirige el juego, va inventando una pequeña historia, o frases sueltas, nombrando los sacramentos:

Ejemplo:

El guía dice: El domingo pasado en la Parroquia hubo Primeras Comuniones. (Todos los que tiene el sacramento de la Eucaristía cambian de puesto). El guía continúa: pero se habían confesado el sábado. (Todos los que tiene la confesión cambian de puesto). Y en esta Misa un adulto recibió el Bautismo, la Confirmación y la Primera Comunión. (Los que tienen esos sacramentos cambian).

Se puede observar quién se equivoca, o no cambia y tener una penitencia al final.

51. LOS MANDAMIENTOS

En la misma forma se puede realizar el juego, pero con los mandamientos, repartiéndolos y mencionando lo referente a cada mandamiento.

Ejemplo:

En mi barrio hay una familia que va a misa todos los domingos. (los que tienen el tercer mandamiento cambian de puesto). Pero los muchachos grandes son desobedientes con la mamá (cambian los del cuarto mandamiento).

Es bueno, si se trabaja con niños, repartir los diez mandamientos y dejar uno o dos de los niños más adelantados para que observen bien cómo hacen los otros y quién se equivoca.

52. EN MI PARROQUIA HAY... (SACRAMENTOS)

Deben participar en el juego siete niños. Si son más algunos actúan como observadores y llevan la cuenta de las equivocaciones.

Se le asigna a cada uno un sacramento. Puede iniciar el juego el catequista, o alguno de los miembros.

Ejemplo:

Alguien dice: En mi parroquia hubo un bautismo.

El que tiene el bautismo responde: No fue un bautismo, sino un matrimonio.

El que tiene el matrimonio dice: No fue un matrimonio, sino solamente una misa.

El que tiene la eucaristía dice: No fue una misa, sino la ordenación de un sacerdote.

Es mejor dejarlos jugar, aunque se equivoquen. Ir corrigiendo, pero sin sacarlos, para que se graben bien los sacramentos.

53. EN MI PARROQUIA HAY UN SEÑOR QUE... (MANDAMIENTOS)

Es similar al anterior, pero con los mandamientos, indicando algo que el mandamiento prohíbe, es decir, nombrando los pecados.

Ejemplo:

El que inicia dice: En mi parroquia hay un señor que roba

El que tiene el 7º mandamiento dice: El no roba, lo que pasa es que no va a misa.

El que tiene el 3º dice: El sí va a misa, lo que pasa es que practica el espiritismo.

El que tiene el 1º dice: el no practica el espiritismo, lo que pasa es que...

54. MI MADRINA

Similar al anterior, pero con lo que los mandamientos ordenan.

Ejemplo: El que inicia dice: Mi madrina va todos los domingos a misa.

El que tiene el tercer mandamiento dice: Y mi madrina siempre dice la verdad

El que tiene el octavo mandamiento dice: Y mi madrina es fiel a su esposo. Y así se continúa.

55. CABEZA Y COLA

Es bueno especialmente para aquello que hay que aprender de memoria, o para las oraciones comunes

Igualmente, pueden prepararse preguntas para respuesta breve, a juicio del catequista.

Los niños se sientan en semicírculo. En un extremo está la cabeza y en otro la cola.

La primera pregunta se le dirige al niño de la cabeza, si responde bien se queda ahí, pero si no sabe se le pregunta al segundo y a los que siguen, hasta que alguno responda bien. Cuando eso sucede, el que respondió bien sube al puesto del primero que recibió la pregunta y todos se corren un puesto hacia la cola.

Se siguen haciendo preguntas y así los niños pueden conservar el puesto, subir o bajar.

Esta dinámica nos permite detectar quiénes son los que generalmente se quedan cerca de la cola, o sea los que saben menos, los distraídos, los que tienen dificultad para aprender. Al darse cuenta, hay que tomar a estos niños en tiempo extra para buscar la forma de afianzar en ellos el conocimiento.

56. SE IBA A CELEBRAR UN BAUTISMO, PERO...

Se asigna a cada uno algo de lo necesario para la celebración del bautismo: Ministro, padrino, bautizando, agua, cirio, crisma, etc.

El que guía, o uno de los miembros dice: Se iba a celebrar un bautismo, pero faltó...

Ejemplo: Se iba a celebrar un bautismo, pero faltó el padrino. Al que le correspondió el padrino, dice: El padrino sí estaba, pero faltó el sacerdote. El otro dice: el sacerdote sí estaba, pero faltó el agua, y así sucesivamente.

No deben sacarse cuando se equivocan, pues se trata de que recuerden bien lo necesario para el bautismo.

Asimismo puede procederse con los demás sacramentos.

57. MINISTERIOS PARA LA CELEBRACIÓN EUCARÍSTICA

Se asignan a los miembros los diferentes ministerios: presbítero, lector, salmista, comentador, monaguillo, recolector, cantor, etc.

El que comienza dice: Estábamos listos para la misa del domingo, pero faltaba...

Y se procede igual que en el anterior.

58. DRAMATIZACIONES

Puede dramatizarse algún pasaje de la Biblia, por ejemplo: el llamado de Dios a Samuel, o la visita de Jesús a la casa de Marta y María, o cualquier texto que pueda servir para el mensaje que se presenta.

También pueden dramatizarse hechos de la vida real, que puedan servir para iniciar la catequesis o realizar el análisis de la realidad. Por ejemplo: relaciones entre padres e hijos.

59. EL BAUTISMO DE EMERGENCIA

En la misma forma que el anterior.

Es bueno que los catequizandos aprendan cómo se bautiza a un niño en peligro de muerte. Esto desde cuando se preparan para la primera comunión.

60. VENIMOS DE JERUSALÉN

Se reparte a los miembros en dos bandos, o en más si son muchas personas. Cada equipo debe ir preparando la mímica de un pasaje de la Biblia, para que el otro pueda descubrir de qué se trata. Al principio, pueden ser sólo pasajes del Evangelio. Y con grupos más avanzados, de toda la Biblia.

Los que van a representar llegan y los otros les preguntan: De dónde vienen?

Respuesta: De Jerusalén.

Pregunta: Qué oficio traen?

Respuesta: Ya lo verán.

E inmediatamente comienzan a representar su mímica.

Los otros observan y cuando crean que ya saben de qué se trata, lo dicen en voz alta. Si está correcto, ahí se termina y pasan a actuar ellos. Si no lograron saber, pierden un miembro y el equipo que actuó dice a quién deben dar.

Se pueden dar una, dos, o tres posibilidades de "adivinar", según el grupo.

Los equipos siguen actuando en forma alterna. Cuando el tiempo termine, gana el equipo que tenga mayor número de miembros.

61. LA BIBLIA INCOMPLETA

Se distribuyen entre los participantes los nombres de los libros de la Biblia, o de una parte de la Biblia, por ejemplo: los profetas.

El que inicia dice: Esta Biblia está incompleta porque le falta el libro de Jeremías. El que tiene asignado ese libro dice: El libro de Jeremías no le falta, el que le falta es el libro de Amós.

El otro dice: El libro de Amós no le falta, el que le falta es el libro de Sofonías. Y así se continúa.

62. UN PROFETA

Se van nombrando las diferentes clases de personajes que aparecen en la Biblia: profetas, reyes, apóstoles, evangelistas, patriarcas, fariseos, etc.

Se ponen todos en círculo. El primero dice: Un profeta

El que sigue dice: Un profeta y dos...

El que sigue dice: Un profeta, dos... y tres... Y así sucesivamente.

Ejemplo:

· Un profeta

· Un profeta y dos apóstoles

· Un profeta, dos apóstoles y tres reyes

· Un profeta, dos apóstoles, tres reyes y cuatro evangelista

Cuando alguien pierde, se vuelve a comenzar. Gana el que queda de último.

63. HABLANDO CON LOS PERSONAJES DE LA BIBLIA

A uno de los miembros se le asigna con tiempo un personaje bíblico, conocido por todos, para que se estudie bien quién fue ese personaje, qué hizo, cómo fue su vida, etc.

La persona se presenta, ojalá vestida como el personaje, y les comienza a contar su vida. También, si se quiere, se permite a los asistentes que le hagan preguntas.

VARIANTE: Presentar a un personaje desconocido por los participantes, para que así lo conozcan.

64. UNO, DOS, TRES, CRISTIANOS

Es una dinámica que se usa con niños, para afianzar en ellos que la cruz es la señal del cristiano.

Se reparten los niños en un espacio más o menos grande. El que dirige se pone de espaldas, contra la pared o contra un árbol, o simplemente vendado, y dice: uno, dos, tres, cristiano.

Entretanto, los otros se vienen caminando o corriendo hacia él, pero mientras habla deben ponerse en cruz. Cuando él vuelva la cara, todos deben estar quietos y en cruz.

Si alguno todavía se mueve, o no está en cruz, se le corrige para que lo haga bien. Vuelven a jugar, hasta que alguno logre llegar por detrás y tocar al líder, pasando inmediatamente a dirigir el juego.

VARIANTE: Cuando el líder se vuelve y un niño aún se está moviendo, o no está en cruz, mandarlo para atrás, al sitio del inicio.

VARIANTE: Cuando todos están en cruz, se les ordena: santiguarse, signarse o persignarse y se observa cómo lo hacen, corrigiendo los errores.

65. BEISBOL BÍBLICO

Se reparten en dos o más equipos. Cada equipo elige su líder.

Debe haber tres clase de preguntas: hit, doble y jonrón. Estas preguntas se habrán preparado y clasificado con anterioridad, revisadas por el catequista.

El líder de un grupo dirige una pregunta al primer miembro del equipo que está jugando. Si responde bien, se anota un hit, doble, o jonrón. Si no responde, puede responder el segundo miembro, si no sabe puede responder el tercero y así sucesivamente. Si nadie responde, es un out y ahí termina la ronda, pero un miembro del equipo del líder debe responder correctamente o de lo contrario también e out.

Se inicia entonces la segunda ronda, cambiando de equipo. Y así se continúa de acuerdo al tiempo que se programe.

66. BOLSITA DE SORPRESAS

Se tiene una bolsita, con diversas preguntas sobre los temas de la catequesis. Cada miembro va sacando una y la debe responder. Si no la responde, el compañero puede hacerlo y se va llevando la cuenta de las respuestas correctas.

Es preferible que todos participen durante todo el tiempo, sin sacarlos, para que los que no saben mucho escuchen y así tengan la oportunidad de repasar lo que no saben bien.

Cuando están ya muy adelantados, se puede alguna vez ir sacando a los que fallan y dar un premiecito al ganador.

67. ALCANCE LA ESTRELLA

Se realiza en forma de concurso, con dos o tres equipos, que deben tener igual numero de miembros.

Las estrellas estarán prendidas en un tablero un poco alejado de los asientos. Por detrás cada estrella lleva un pregunta.

Los miembros se numeran: 1, 2, 3, ... Y cuando sea el momento, quien dirige el juego indica: salgan los números tal. El primero que llegue, coge la estrella que desee, lee en voz alta la pregunta y da su respuesta. Si no lo sabe, no o responde bien, otro de su mismo número puede responder. De lo contrario, devuelve la estrella a su sitio. Se va notando la puntuación, para saber al final cuál es el equipo ganador.

68. COLECCIONANDO ESTRELLAS

Es una variante del anterior. No hay equipos. Es personal.

En cada estrella figuran la pregunta y la respuesta correcta. Todos se sientan en rueda. El primero alcanza la estrella, lee la pregunta y se la lanza al segundo. Si este responde correctamente recibe su estrella y pasa a tomar otra para seguir el juego. Si no responde bien, el que trajo la estrella le dice la respuesta y regresa la estrella a su sitio. El segundo, aunque no hubiera respondido bien, pasa a buscar otra estrella y le hace la pregunta al tercero y así se continúa.

Gana el que haya recogido más estrellas.

69. ORDEN DEL DIA

Se puede usar especialmente para un día de encuentro o convivencia.

El catequista, de acuerdo a la programación, prepara tarjetas con diversos servicios o ministerios. Por ejemplo: adornar el salón, dirigir la oración inicial, preparar una dinámica, mantener todo en orden, repartir algo, encargarse de distribuir el refrigerio, explicar un tema, preparar una cartelera, etc. Guarda estas tarjetas en una bolsa. Cada catequizando saca una y se prepara para hacer lo indicado.

Esto ayuda a fomentar la responsabilidad y el espíritu de servicio y además permite ver que uno es capaz de hacer las cosas bien, si se preparara convenientemente.

70. DESCUBRIENDO A LOS PERSONAJES DE LA BIBLIA

Uno de los catequizandos, o el propio catequista, representa a un personaje de la Biblia, que sea bastante conocido. Les va indicando algunas cosas sobre su vida, de manera que ellos puedan descubrir de quién se trata.

Si hay varios participantes, el que logró descubrir pasa a representar a otro personaje. De acuerdo a la madurez del grupo, esto puede traerse preparado, o repartir y dejar unos momentos para prepararse, o cuando la persona deba actuar, saca a la suerte la papeleta con el nombre del personaje que deberá representar.

71. QUE ME PUEDEN DECIR

Uno de los miembros sale del salón y los demás seleccionan un personaje de la Biblia, que sea muy conocido.

Cuando regresa, pregunta: Del Antiguo o del Nuevo Testamento? Y cuando le responden, continúa: Qué me saben decir?

Cada miembro le dice, sin repeticiones, algo sobre el personaje, hasta que logre detectar quién es.

72. QUÉ TENEMOS EN COMÚN

Cada miembro saca una papeleta, en la cual figura el nombre de un personaje de la Biblia y reflexiona qué tiene en común con ese personaje: por ejemplo: que es varón, que el joven, que es tímido, que vive en el campo, que se desanima fácilmente.

Después hay socialización.

En grupos adelantados, los otros miembros pueden intervenir diciéndole en qué más se parece.

73. ADIVINA DEL PERSONAJE

Se tiene ya preparadas unas series de "pistas" sobre diferentes personajes de la Biblia. Puede ser verbalmente o con papeletas, para que se pueda descubrir de quién se trata. De acuerdo a la madurez del grupo, se puede preguntar a todos en general, o a cada uno en particular. Es posible establecer quipos.

Ejemplo:

- Un profeta
- Tuvo un encuentro especial con Dios en el monte Horeb
- Puso en ridículo a los sacerdotes de Baal
- Fue arrebatado en un carro de fuego.

Las pistas se escogen de acuerdo con la madurez del grupo y su conocimiento de la Biblia.

74. LOS LIBROS DE LA BIBLIA

Se toma un grupo de libros de la Biblia, por ejemplo los profetas o las epístolas paulinas. Se sientan todos en rueda y a cada uno se le asigna el nombre de un libro (puede ser en el orden en que aparecen en la Escritura). El primero lo dice, el segundo repite ese y dice el siguiente, y así se continúa.

Ejemplo: Epístolas Católicas

El primero dice: Primera de Pedro

El segundo dice: Primera de Pedro, segunda de Pedro

El tercero dice: Primera de Pedro, segunda de Pedro, carta de Santiago

75. A QUIÉN TE PARECES

Se selecciona a uno de los miembros y los demás le van diciendo a qué personaje de la Biblia se parece y por qué.

También se le puede pedir a uno que se retire unos momentos del salón, mientras todos deciden a qué personaje se parece. Cuando llega, cada uno le va diciendo una característica y él debe detectar de quién se trata.

Ejemplo: El grupo lo encuentra parecido a San Pedro.

Cuando llega le van diciendo: eres entusiasta, te gusta hablar en nombre de todos, a veces eres imprudentes, eres, líder, tienes suegra,...

76. DONES Y FRUTOS DEL ESPÍRITU SANTO

Pueden distribuirse entre los presentes, e irlos repitiendo como se hizo con los libros de la Biblia, o adaptarse otras dinámicas.

Por ejemplo: se reparten entre los participantes los dones del Espíritu.

El que inicia dice: Estoy pidiéndole al Espíritu Santo el don de fortaleza.

El que lo tiene, responde: Yo también le estoy pidiendo el don de consejo
Y así se continúa.

En la misma forma puede hacerse con los frutos, o con los carismas.

77. CONTENIDO DE LOS LIBROS DE LA BIBLIA

Es para grupos avanzados y comprometidos. Se elige un determinado libro, que todos han leído previamente.

El catequista puede iniciar diciendo: Estoy leyendo el libro tal y encontré esto, luego los demás por turno van diciendo: no solamente trata de eso, yo también encontré tal cosa.

Ejemplo: Libro del Génesis

Catequista: Leí el libro del Génesis y encontré la historia del diluvio universal.

Catequizando 1: En el Génesis no solamente está la historia del diluvio universal, yo también encontré la historia de Abraham.

Catequizando 2: En el Génesis no solamente está la historia de Abraham, yo también encontré la creación.

Catequizando 3: En el Génesis no solamente está la creación, yo también encontré la historia de Esaú y Jacob. Y así sucesivamente.

Si al catequista le parece, puede indicar qué libro se va a tratar en la siguiente sesión, para que lo lean o repasen el resumen, de acuerdo a la edad y condición de los catequizandos.

78. MANOS ORANTES

Después de las explicaciones de cómo nuestras manos se expresan en la oración y de las diferentes posiciones que pueden adoptar y su significado, puede realizarse esta dinámica, que ayuda a comprenderlas mejor y a memorizarlas, y que sirve también para fortalecer la concentración y la capacidad de silencio.

A cada persona se le asigna una posición: manos juntas en actitud de adoración, entrelazadas, cruzadas sobre el pecho, palmas abiertas sobre las rodillas y otras.

El que comienza toma la posición que le corresponde y luego toma otra.

El que tiene asignada esta última posición responde colocando sus manos y luego toma una nueva posición. Y así se continúa.

Ejemplo:

Primero: manos entrelazadas, manos cruzadas sobre el pecho.

Segundo: manos cruzadas sobre el pecho, palmas abiertas sobre las rodillas.

Tercero: Manos abiertas sobre las rodillas, manos en alto. Y así sucesivamente.

Todo se hace en silencio. No retirar a los distraídos, pues es la oportunidad de ayudarlos.

79. EL CUERPO EN ORACIÓN

Similar al anterior, pero con el cuerpo: sentados, de pie, de rodillas, postrados, sentados en los talones,...

Se desarrolla en la misma forma que el anterior.

80. JESUCRISTO ES...

Se distribuyen entre los participantes las diferentes frases: Jesucristo es el camino, Jesucristo es la verdad, Jesucristo es el buen pastor, Jesucristo es la Palabra de Dios, y otras.

El que inicia dice por ejemplo: Jesucristo es el camino. El que tiene esa frase interviene: Jesucristo es el camino y también Jesucristo es la vida. El que tiene la vida, dice: Jesucristo es la vida y también Jesucristo es el buen pastor. Y así continúa la dinámica.

81. MIS CARISMAS

Se reparten a todos pequeñas llamitas de papel, para que cada uno reflexione unos momentos sobre lo que es el carisma. El catequista puede ir orientando la reflexión, para que cada uno de los catequizando reconozca los carismas que le ha regalado el Espíritu Santo. Cada uno escribe su carisma en la llamita.

82. TUS CARISMAS

Se reparten a los catequizandos llamitas con los nombres, procurando que a nadie le toque el suyo. Cada uno debe escribir un carisma que ha descubierto en el compañero. Después se les pide que roten la llamita dos o tres puestos a su derecha, el que la recibe observa y escribe lo que considere conveniente. Así se procede una o dos veces más. Luego se recoge todo y se le entrega a cada uno su llamita.

VARIANTE: Primero cada cual escribe su carisma, y luego se rotan las llamitas.

83. DONES, CARISMAS Y MINISTERIOS

Cuando el grupo ya ha madurado, y se reconocen bien los dones y carismas de los participantes, se pueden realizar las anteriores dinámicas y añadir cómo puede usarse para servir a su comunidad. Según sea el grupo, pueden conformarse diversos ministerios, ya sea al interior del mismo grupo, ya para trabajos en su parroquia, en su colegio o en su comunidad.

84. EL COFRE ESPIRITUAL

Cuando ya se han descubierto los dones y carismas, cada uno escribe en una hoja aquello que puede hacer por el grupo o por su comunidad, ofreciéndose para ello cuando lo necesiten. Por ejemplo: servir de monaguillo, visitar a los enfermos, orar en los velorios, elaborar carteleras. Cualquiera puede ir a buscar al cofre cuando necesite un servicio. El catequista debe conocer bien el contenido del cofre, para ayudar a todos a ubicarse como servidores de la comunidad.

85. EL BAÚL DE LAS ORACIONES

En un pequeño baúl se recogen papeletas con solicitud de oración de los mismos catequizandos, de sus familias, o de la comunidad. Por ejemplo: por la señora que está operada, por el papá que no tiene trabajo, por la conversión de alguien. Y en el momento de orar cada uno toma una papeleta y ora por esas necesidades.

VARIANTE: Cada uno se lleva a la casa el papeletito y ora por esa intención durante la semana.

86. TEOLOGÍA DE LOS SACRAMENTOS

Se puede practicar con grupos avanzados, con un sacramento cada vez, destacando lo esencial del sacramento a través de frases clave.

Por ejemplo: El Bautismo.

Frases: el bautismo borra el pecado original, el bautismo une a Cristo muerto y resucitado, por el bautismo somos hijos de Dios, por el bautismo somos miembros de la Iglesia,... A cada participante se le asigna una frase.

Si el que comienza dice: por el bautismo soy hijo de Dios. El que tenga esa frase interviene para decir: por el bautismo soy hijo de Dios y además participo de la misión mesiánica de Cristo. El que tiene esta frase la escucha, la repite y añade otra. Y así se continúa.

87. LA SEÑORA CARIDAD

Con esta dinámica se repasan las obras de misericordia. A cada cual se le asigna una. Se puede trabajar de varias maneras, tal como se hizo con los mandamientos y los sacramentos.

También al terminar cada cual puede comunicar al grupo su compromiso para realizar esta

semana un acto de caridad, por ejemplo: visitar a un enfermo, ayudar a un pobre, aconsejar a un amigo que anda en malos pasos, participar en un novenario de difuntos, tener paciencia con su vecino, etc.

88. ESCUCHANDO PROBLEMAS

Se expone un caso de la vida real, algo que se escogerá de acuerdo a las condiciones del grupo. Por ejemplo: el caso de una hija rebelde, de un niño ladrón.

Cada caso debe estar bien detallado, "con pelos y señales", ya sea que se tome de algo que sabemos, o que sea un relato verosímil preparado por el catequista.

El grupo en plenario, o dividido en grupitos pequeños, reflexiona y luego se busca entre todos, a la luz de la Palabra de Dios, con todo lo que hemos aprendido, cuál es la actitud más conveniente para tomar ante este caso.

Puede usarse con grupos de adultos, pero también con adolescentes, pues a ellos les ayuda cuando se tratan cosas de la vida corriente y a veces es un punto de partida para empezar a confiar sus problemas.

Si hay miembros del grupo que conocen algún caso especial, pueden traerlo escrito y detallado para que sirva de tema a todos. Siempre se debe presentar por escrito, para que quede muy claro y tenga seriedad.

7. ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

89. ¿QUÉ SE NECESITA PARA PRENDER UNA VELA?

LA GRACIA. DIOS LA COMUNICA Y EL HOMBRE LA COMPARTE.

Necesitamos: 1

- Una vela o cirio.
- Cerillos.
- Una mesa.
- Un crucifijo.
- Velas de menor tamaño para todos los demás.

Desarrollo:

1. El momento más apropiado para el desarrollo de la presente dinámica es la noche, cuando ha oscurecido. No porque no pueda realizarse a otra hora, sino porque en esa circunstancia es más impactante, lográndose plenamente el objetivo.
2. Se coloca la mesa en un lugar visible para el grupo, y sobre ella la vela o cirio previamente encendido. Pero aún no se coloca el crucifijo. Es entonces cuando se les pregunta: '¿qué se necesita para encender una vela?'..., a lo que suelen contestar los integrantes del grupo de forma lógica y muy variada: una vela, cerillos, etc... Sin embargo, la respuesta a la que hay que llegar es: QUE ESTÉ APAGADA. Dicha respuesta es fundamental; así que si el grupo no llega por sí solo a esa conclusión, hay que decírcelo.
3. Se apaga la vela y se comenta sobre la necesidad que tenemos de la luz.
4. Luego es colocado el crucifijo de manera que al encender la luz quede convenientemente alumbrado. Entonces se enciende la vela y se les pregunta: '¿qué es mejor, la luz o las tinieblas?'... y se comparten los comentarios.
5. Posteriormente se comunica la luz de la vela a los que se encuentran más cerca de la mesa donde se encuentra el cirio, los que a su vez la comparten a los demás. Con ello se observará mayor claridad, hecho que se aprovechará para preguntar: '¿cómo se veía hace un momento, cuando sólo estaba encendida la vela del centro?, ¿y ahora?'.

Reflexión o aplicación sugerida:

La gracia es "el favor, el auxilio gratuito que Dios nos da para responder a su llamada: llegar a ser hijos de Dios" (Cat n. 1996), "es una participación en la vida de Dios" (n. 1997). Dios la da a quien quiere, pero le gusta que se lo pidamos (Lc 11,9-13; Ap 22,17).

Ahora bien, para pedir cualquier cosa debemos sentir que necesitamos de aquello que pedimos: el niño pide un dulce porque cree necesitarlo para pasarla bien. En lo concerniente a la gracia,

también nosotros debemos sentir la necesidad de ella para pedirla. Darnos cuenta que, aunque tal vez vivamos bien, podemos vivir mejor participando de la misma vida de Dios.

Mas hay siempre entre nosotros la tentación de la autosuficiencia, es decir, el creer que no necesitamos de nadie -menos de Dios- para ser felices o resolver nuestros problemas. Este 'totalitarismo personal' nos impide ver más allá los horizontes que Dios nos propone para crecer. Esto lo entendieron el ciego de Jericó (Lc 18,35-43), el leproso (Mt 8,1-3), los amigos de aquél que descolgaron del techo (Mc 2,1-12), la samaritana (Jn 4,7-19.25-29) o la mujer adúltera (Jn 8,2-11), entre muchos otros que buscaban a Jesús para recibir su gracia en las dificultades por las que pasaban. No nos cerremos a su gracia, creyendo no tener necesidad de ella (Jn 9,39-41) o que no somos merecedores (Mt 12,31-32 -donde el pecado contra el Espíritu es precisamente negarse a la gracia-) porque no le pertenecemos (Jn 10,14-16). Es necesario que reconozcamos que nuestra vela está apagada y necesita la 'Luz' de Dios.

Pero esa vida no es para tenerla guardada o 'enterrada' en nuestro egoísta instinto por no reconocer a los hermanos (Mt 25,24-29), especialmente a los más necesitados (Lc 15,25-32); sino para vivirla y compartirla en la comunidad, en la familia de los hijos de Dios que es la Iglesia (Hc 2,42; Mt 18,15-21).

Es el año dedicado a reflexionar sobre el Padre de misericordia, año de confianza filial en Dios que nunca nos abandona y que está siempre dispuesto a preguntarnos: "¿qué quieres que haga por ti?" (Lc 18,41). Año propicio para reconciliarnos con nuestros hermanos y compartirles de lo mucho o poco que Dios nos ha dado (Jn 15,34).

Para profundizar: podemos leer los números 1996 al 2005 del Catecismo de la Iglesia Católica

90. ACTIVIDAD: OBSTÁCULOS

ANTES DE JUGAR: Hay que preparar una "pista" con una cantidad de obstáculos. La pista puede ser una parte del salón: unos dos metros por tres o cuatro metros como mínimo. Para los obstáculos hemos usado unas pelotas de plástico, aunque se podrían preparar pelotas de papel. Se reparten las pelotas por la pista previamente escogida.

Esta pista simulará nuestra vida y las pelotas las diferentes circunstancias que nos toca vivir. Ir con los ojos cerrados y guiados por las indicaciones de otros representará la confianza en DIOS y en su guía.

JUGANDO: Dos o más personas se ofrecen para cruzar la pista con los ojos cerrados (puede ser con los ojos vendados). Los demás se quedan a las orillas de la pista y guían a los que tienen los ojos cerrados. El animador les recuerda que el objetivo es lograr que todos pasen sin tocar ningún obstáculo. Los "guias" deben lograr esto diciendo las instrucciones pero sin meterse al campo ni tocar a los que van a pasar. Si no se logra la primera vez se puede repetir. También se puede volver a hacer, cambiando papeles.

DESPUÉS DE JUGAR: La reflexión posterior al juego puede ser muy rica. Los participantes pueden comentar sobre lo que pasó, y lo que sintieron los "guiados" y los "guiadores" y qué fue lo que hicieron para lograr una solución. Todo lo expresado se vinculará con la comunicación, la confianza y el amor a JESÚS a través de la oración.

OBJETIVOS: Propiciar una actitud de comunicación con DIOS a través de la oración confiada en el amor de Dios por todos sus hijos.

Vincular al niño con la oración ejercitando el principio: "UN NIÑO MISIONERO REZA TODOS LOS DIAS A SU PADRE DIOS POR SUS HERMANOS, LOS NIÑOS DE TODO EL MUNDO, Y QUIERE QUE CONOZCAN A SU MADRE, LA VIRGEN"

91. ACTIVIDAD: PREGUNTAS Y REPUESTAS LOCAS

ANTES DE JUGAR: El que dirija el juego deberá entregar a cada uno de los integrantes, otras tantas hojas de papel y lápices, cuantos sean ellos, número que siempre debe ser par.

JUGANDO: Provistos del material, divide al grupo en dos equipos iguales numéricamente, quedando así dos jugadores con el número 1; otros dos con el 2; otro par con el 3, y así el resto de los integrantes, quienes deben saber el número que les correspondió, pues lo necesitan para el desarrollo del juego. Seguidamente ordena a uno de los equipos, que en sus respectivas hojas escriba cada uno la pregunta que desee, acerca de orar a JESÚS y sobre su madre la Virgen, todo ello sin que nadie sepa lo que han escrito.

Luego indica al otro equipo que escriban en sus hojas, cada uno la respuesta que quiera, desconociendo como desconoce lo que le han preguntado quien tiene su mismo número.

Terminado esto, ordena que él que tiene el número 1 formule su pregunta, la que tendrá como respuesta la que escribió él que tiene el número 1. Así prosiguen alternando la lectura de las preguntas y sus correspondientes respuestas, saliendo en todos los casos unos grandísimos despropósitos e incoherencias, que harán pasar un rato muy divertido.

DESPUÉS DE JUGAR: Una vez concluida la actividad se hará una reflexión dando las respuestas correctas a las preguntas realizadas por el primer grupo. Dialogar sobre el por qué no coincidían las respuestas y las preguntas.

Invitar a los niños para que en voz alta agradezcan a Dios en oración por la experiencia vivida cada participante dispondrá de un breve tiempo, para este fin.

Objetivo: Descubrir a los niños que hacer Oración es conversar con Dios. Resaltar lo importante de buscar tiempo para estar con Dios y algunos aspectos para hacer mejor la oración (concentración, silencio interior, etc)

1- Concentrarse en la "conversación con Dios" y no distraerse pensando o otras cosas o mirando lo que hacen nuestros compañeros.

2- Hablar a Dios con mucha claridad y saber hacer silencio para escuchar lo que El quiera decirnos al corazón.

Vincular al niño con la oración ejercitando el principio: "UN NIÑO MISIONERO REZA TODOS LOS DIAS A SU PADRE DIOS POR SUS HERMANOS, LOS NIÑOS DE TODO EL MUNDO, Y QUIERE QUE CONOZCAN A SU MADRE, LA VIRGEN"

92. ACTIVIDAD: LA PELOTA IMAGINARIA

ANTES DE JUGAR: Previamente el animador elegirá algunos pasajes de la Biblia que estén relacionados con la Virgen María (Anunciación, Visita a su prima Isabel, presentación del Niño en el Templo, El Niño perdido en el Templo, etc.) e invitará a los participantes a leer y discutir todo lo relativo al pasaje bíblico, una vez concluida esta actividad todos se paran en círculo y el animador explica que tiene una pelota de goma en la mano. Muestra el tamaño, el peso y la rebota en el piso. **Es una pelota imaginaria.** Debe preguntar a todos los participantes si la ven (por supuesto, el único chiflado no es el animador).

JUGANDO: Se explica a los participantes que cada uno podrá lanzarle la pelota a un compañero, pero primero, debe decirse el nombre del compañero y hacerle una pregunta relativa a la lectura sobre la virgen María, Este recibe la pelota, y responde, seguidamente nombra a otro, le hace otra pregunta y le tira la pelota, (Si no sabe el nombre de alguien, se lo pregunta) así sucesivamente hasta que todos participan, el animador estará atento para corregir si la pregunta es repetida o la respuesta es incorrecta y poner alguna penitencia graciosa.

El animador puede decir, en cualquier momento, que el tamaño y el peso de la pelota ha cambiado, mucho más grande o muy pequeñita. Los gestos de lanzar y de recibir deben estar de acuerdo al peso y tamaño de la pelota.

Una variante de esta dinámica puede ser utilizando las letanías de la Santísima Virgen (ver)

DESPUÉS DE JUGAR: Se compartirá en plenaria ¿Cuántos aspectos de MARIA que no conocían, aprendieron? , ¿Cómo podrían hacer el juego en casa, con otros amigos, en el colegio? ¿Cómo podemos dar gracias a Dios por la Virgen María Nuestra Madre?

Igualmente lo importante de rezar el rosario con la Virgen María para agradecer a Dios su amor.

OBJETIVO: Cultivar en los niños el sentimiento de gratitud hacia DIOS por habernos dado a la Virgen María como nuestra Madre del cielo. " UN NIÑO MISIONERO SIEMPRE DICE ¡GRACIAS!

93. ACTIVIDAD: EL GRAN REGALO

Previamente el animador habrá hablado a los niños sobre los dones de Espíritu Santo. Esta dinámica es una variante de "La pelota imaginaria" (ver arriba) se sustituye la pelota de goma por una caja de regalo imaginaria con todos los detalles de tamaño, peso, envoltorio, lazo, que el animador desee. Y lo que cada participante entregará dentro de esa caja será un don del ESPIRITU SANTO.

DESPUÉS DE JUGAR: Anotarán en su cuaderno el significado de cada uno de los dones del Espíritu Santo. Se compartirá en plenaria ¿Cómo se sintieron al recibir los dones del ESPIRITU SANTO? ¿Qué debemos hacer con los Dones que el Espíritu Santo nos regala? ¿Cómo pedir al Espíritu Santo sus dones?

OBJETIVO: Valorar el gran Regalo que nos hace Dios con sus dones y darle gracias constantemente y ponerlos al servicio de todos los demás. Descubrir que son innumerables las formas que tiene el Espíritu Santo para **consolarnos** (acuérdense que él es el Espíritu Santo Consolador) y para **santificarnos** que es su función especial dentro de cada alma. " UN NIÑO MISIONERO SIEMPRE DICE ¡GRACIAS!

94. ACTIVIDAD: REBOTE DE GRATITUD

Esta dinámica es una variante de la "pelota imaginaria" (ver arriba)

JUGANDO: Se explica a los participantes que cada uno podrá lanzarle la pelota a un compañero, pero primero, debe decirse el nombre del compañero y darle las gracias por algo bueno que vea en él (compañerismo, simpatía, amistad, algún favor que le haya hecho, etc.) Este recibe la pelota, seguidamente nombra a otro, le agradece y le tira la pelota, así sucesivamente hasta que todos participan, el animador estará atento para poner alguna penitencia graciosa al que no encuentre nada por qué agradecer (podemos hacerlo con nuestros profesores, con el párroco, con nuestra familia)

El animador puede decir, en cualquier momento, que el tamaño y el peso de la pelota ha cambiado, mucho más grande o muy pequeñita. Los gestos de lanzar y de recibir deben estar de acuerdo al peso y tamaño de la pelota. También variará la velocidad del lanzamiento en la medida que vaya avanzando la ronda de agradecimiento. Después de esta ronda hacemos una breve pausa y comenzamos a dar gracias a Dios, nadie puede repetir palabras para demostrar a los niños que son tantas las cosas por las cuales dar gracias a Dios (la vida, la fe , la familia, las flores, mi mascota, los ojos, mis manos, etc) que no hay oportunidad de repetir dos veces lo mismo.

DESPUÉS DE JUGAR:

Podemos leer a los niños el pasaje bíblico de la curación de los 10 leprosos, donde uno sólo se devolvió a dar las gracias al Señor. Dialogar sobre lo importante de dar las gracias y cómo agradan a Dios los hijos agradecidos.

OBJETIVO:

Estar dispuestos a descubrir todas las maravillas que hace Dios por nosotros cada día. Aprender a dar las gracias con una sonrisa.

8. ALGO DE TEATRO Y CREATIVIDAD

AMAR EL TEATRO

- El teatro es la vida vista con arte. El teatro enriquece a todos los hombres y en especial a los que trabajan en él, porque se aprende a ponerse en la piel de otros seres humanos: cómicos, graciosos, grotescos, afortunados, tristes... a entender sus sentimientos.
- El teatro también enseña a trabajar en común con una gran disciplina y con una gran necesidad del otro. El teatro te hace descubrir que tus compañeros son imprescindibles... Si alguien falla, todo se resiente.

- El teatro enseña a uno a dominarse a sí mismo sometiéndose a un grupo, enseña a hablar con mayor corrección, ayuda a hacernos perder la timidez y la vergüenza... El teatro proporciona unas posibilidades extraordinarias para la diversión y la amistad.
- En las escuelas, parroquias, centros juveniles... hay escenarios. En las asociaciones de vecinos, ayuntamientos, delegaciones de juventud... hay dinero para comprar libretos y para empezar. En todos los pueblos y ciudades hay gente generosa enamorada del teatro que está dispuesta a echar una mano.

95. LOS TITERES

Para los sabios el títere es tan antiguo como la humanidad. Efectivamente, en un sinnúmero de culturas encontramos al títere como uno de los recursos más frecuentes. Los mismos juglares los utilizaban en la Edad Media y se sabe que en Cataluña -pueblo de gran tradición titiritera- se llegaba incluso a representar con ellos la Pasión. En el teatro de títeres confluyen lo maravilloso con lo irreal y lo fantástico y toda su magia radica en no ver nunca al manipulador, sino solamente a los artilugios que él ha ideado y construido.

Independientemente de las formas más tradicionales de construcción -la pasta de papel, el yeso...- existen diversos modos menos costosos e igualmente ingeniosos para fabricar estos muñecos fantásticos y llenos de vida:

- **CON SUELAS DE ZAPATO:** primeramente conviene pintar de un sólo color (claro, a ser posible: toda la superficie del zapato. Luego podemos pintar los detalles: nariz, boca, ojos... Las pinturas de cera nos vendrán muy bien para esto).
 - **CON UN CALCETIN:** rellenándolo de lana, introduciremos después un palo que servirá para sujetarlo y lo ataremos bien con un cordel, diferenciando así claramente la cabeza y evitando que se caiga la lana. Podremos ponerle dos ojos con fieltro recortado. Si no le ponemos boca, el títere tendrá muchas posibilidades de expresar distintos sentimientos. A un títere con una marcada boca sonriente, sería difícil hacerle expresar tristeza.
 - **CON UNA CUCHARA:** pintando con sencillez una cara y colocando una tela que cubra el mango.
 - **CON UNA CUCHARA:** pintado con sencillez una cara y colocando una tela que cubra el mango.
 - **CON BOTELLAS:** puede quedarnos aquí un títere grande y muy vistoso. En la botella -preferentemente de plástico- pintaremos la cara y luego introduciremos un palo en su interior. Cubriremos éste con una tela y aparecerá un títere fantástico.
 - **CON ROPA:** en dos pedazos de tela clara se dibuja un perfil -tiene que ser idéntico en las dos partes-. Se cosen después exagerando las narices y la barbilla. Hecho esto se la da la vuelta -como a un calcetín- y se le rellena de lana. Luego se le introduce un palo, se ata y listo.
 - **CON BOLAS DE PING-PONG:** se puede conseguir una espléndida sensación de grupo colocándose un guante de color en la mano y una bolita debidamente decorada en cada dedo. Podrán ser entonces cinco personajes los que con una mano podrá animar el manipulador.
- Para todos estos títeres una melena hecha con lana les vendrá de maravilla. Las posibilidades son innumerables. La norma única es la siguiente: cualquier cacharro -por inútil que parezca- tratado con imaginación, es un maravilloso títere. Nada hay desperdiable: latas, jarras viejas, coladoras, escobas, cajas de cartón, cazos... todo sirve, sólo hace falta lo antes dicho: imaginación. Un tiempo libre sin imaginación es un tiempo esclavizado.

96. ANIMALES EN EL TEATRO

Al preparar un espectáculo puede ocurrir que necesitemos la presencia de los animales, bien como protagonistas, bien como elementos que enriquezcan la representación. Para fabricarlos seguiremos la misma norma que con respecto a los títeres normales apuntábamos en el número anterior.- nada hay establecido, sólo la imaginación y la sencillez harán que seamos auténticamente artistas.

- **MARIPOSAS:** son tal vez los animales más decorativos del espectáculo de títeres. Para construir una buena mariposa servirá un pañuelo de colores vivos y de tela sedosa. Lo anudaremos de forma más o menos estética al extremo de un alambre delgado y, moviéndolo con agilidad, conseguiremos un maravilloso insecto. También podemos dibujar la silueta en una cartulina, luego cortamos pedacitos redondos dejando la silueta perforada por círculos y hecho esto cubrimos los agujeros con papel celofán. Atamos la mariposa a un hilo de pescar y éste a un palo...

- **GUSANOS:** son muy graciosos cuando se les manipula bien. Con un muelle más o menos grande, otro bastante pequeño -el de un bolígrafo, por ejemplo- y una pelota de ping-pong conseguiremos un pintoresco animalillo. Primero pintaremos el muelle grande con un color llamativo, luego el pequeño con un color ciarito. En un extremo del muelle grande sujetaremos la pelota de pingpong a la que habremos pintado previamente unos ojos y una boca. En el extremo posterior colocaremos el muelle pequeño hacia arriba -como si fuera un rabito-... ¡Ya sé que los gusanos no tienen rabo! Pero es posible que a alguien le gusten con rabo. Para manipularlo utilizaremos los dedos pulgar e índice que introduciremos en los extremos del muelle. A medida que vamos uniendo y separando estos dos dedos, el cuerpo del gusano se moverá hacia arriba y hacia abajo y parecerá que se desliza. Si lo manejamos con las dos manos tendrá una mayor posibilidad de movimientos.
- **PATOS:** la fabricación de los patos es muy sencilla. Hay que hacer con tela blanca un largo guante que nos cubra hasta el codo. El extremo del guante que corresponda a la mano será la cabeza del pato. La tela, que pertenece a la cabeza, la dividiremos en dos partes: la inferior servirá para introducir el dedo pulgar, la superior para los dedos restantes. De esta forma conseguiremos una boca que se moverá conforme vaya hablando o picoteando. Con fieltro diseñaremos los ojos. Los movimientos de este bicho serán innumerables.
- **MONSTRUOS:** utilizaremos el mismo procedimiento que en la construcción de los patos. Necesitamos un guante más alargado y de color vivo, preferentemente rojo o verde. También tendremos que esforzarnos muchos en la fabricación de la cabeza. En ella colocaremos largas melenas de lana y, en el interior de la boca, unos enormes dientes y una estremecedora lengua. Esto último con fieltro.

97. CÓMO HACER UN TEATRO

Hay quien llamó a los escenarios para representar títeres "Castillos de fantasía" y, evidentemente, lo son. Pero para que lo sean no hace falta que invirtamos mucho dinero sino mucha fantasía y alguna que otra tabla.

Ante todo, un consejo: Nunca empiecen a montar un espectáculo de títeres fabricando el teatro. Lo primero son los títeres y animalillos... al final, el teatro.

- **Con un armario viejo:** es de los más sencillo. Si el armario es grande, cortaremos la madera superior de la parte trasera dejando una embocadora lo suficientemente holgada para que los personajes se muevan con facilidad. Tiene el inconveniente de que es pesado e incómodo.
- **Con mesas y taburetes:** es hasta más fácil que con el armario. Aquí no se trata de fabricar nada sino de montar convenientemente unas mesas y unos taburetes. Colocaremos dos mesas separadas aproximadamente unos dos metros la una de la otra. Sobre cada mesa se pone un taburete y entre los dos una tabla de madera de la que colgará una manta que llegará hasta el suelo. Al hacer esto hay que ir con cuidado y procurar que el peso de las mantas no sea excesivo y rompa la tabla. También podemos sustituir las mantas por papel.
- **Guiñol colgante:** se trata de colocar dos clavos en el techo. Esos clavos nos servirán para colgar una tabla. Sobre la tabla también colocaremos mantas o papel que llegarán hasta el suelo.
- **Con maderas:** este procedimiento es más complicado, pero más sólido y puede servir para un sinnúmero de representaciones. Se trata de clavar las maderas de forma que se convierta el armazón en una especie de tríptico. Para ello habrá que unir con bisagras las tres partes con lo que nuestro escenario, una vez finalizada la representación, será plegado y lo podremos guardar. También con maderas se puede utilizar otro procedimiento. Tenemos que construir dos estructuras rectangulares, una mayor que la otra. Las dos las recubriremos con tela. La más pequeña la colocaremos delante y la más grande detrás. Entre las dos se podrán los títeres escondidos y harán aparecer los títeres por la parte de delante. Así la estructura de detrás quedará como un fondo muy bueno que concentrará la atención de los espectadores y enmarcará el espacio dramático.

CONSEJOS PRACTICOS:

- Utilizar siempre telas oscuras: Realzarán la belleza de los títeres.

- La tela sobre la cual actúan los títeres no debe estar muy alta (los espectadores se romperán el cuello) ni muy baja (podría verse la cabeza de los animadores). La distancia ideal es a 1,5 m. del suelo.
- La iluminación es muy importante. Lo ideal es que coloquen un par de focos (no bombillas) de 100 W. a 1 metro del escenario, de modo que la luz quede repartida.
- Desterrad el telón o las cortinas. La iluminación marcará el comienzo y el final del espectáculo.
- Los decorados serán muy simples y esquemáticos. Un círculo amarillo como fondo y un arbolito verde pueden ser el mejor de los paisajes.
- Y el gran consejo es que no se desanimen. Es posible que al principio les salgan auténticas chapuzas. Pero todo se andará.

4. TALLER DE MAQUILLAJE

Desde muy antiguo, en la vida de los hombres ha existido el maquillaje. Un rostro pintado no busca únicamente aparecer como hermoso, sino expresar un sentimiento, dar a conocer algo de su forma de ser, o, por el contrario, esconder o disimular algo.

Cuando estamos preparando una obra de teatro, una dramatización o un espectáculo, el maquillaje es esencial ya que ayuda a definir la personalidad del personaje al que se interpreta. En este caso no vamos a pintarnos un poquito la cara, sino a pintarla totalmente dándole una expresión distinta a la habitual.

- **¿QUÉ MATERIAL NECESITAMOS?:** aunque en el mercado hay productos dedicados especialmente al maquillaje teatral, no los vamos a citar porque son bastante caros. Utilizaremos materiales asequibles a nuestros humildes bolsillos y de resultado francamente bueno. Necesitamos crema suavizante (cualquiera de las muchas que existen), pinturas de cera -no plásticas-, lápices perfiladores -seguro que tiene tu madre-, papeles suaves -kleenex o papel higiénico-, y, evidentemente, un espejo.
- **Empecemos con la crema:** lo primero que debemos hacer es embadurnarnos la cara con crema, procurando que la crema se extienda a todas las partes del rostro, también a las más difíciles. No hay que darse mucha crema, lo importante es que esté bien repartida. No empieces nunca a pintarte sin haberte dado crema antes.
- **Sigamos con la pintura:** con una pintura de cera blanca debemos pintarnos todo el rostro. Para ello debemos frotar bien la pintura en nuestras manos, de esta forma se calienta y pinta con facilidad. Si notas que no pinta apenas, sécate un poco la cara con un papel, pues es posible que te hayas dado demasiada crema. También pintaremos las cejas y para ello calentaremos con la llama de un mechero la pintura de cera; cuando se está derritiendo pasaremos el dedo con rapidez -no nos quemaremos- por la pintura derretida y nos lo aplicamos en las cejas antes de que se seque.
- **Pongamos las facciones:** viene ahora el maquillaje propiamente dicho. Pintaremos alrededor de la boca y de los ojos con los colores que deseemos procurando que haya contraste. Podemos darle muchas expresiones a nuestra cara: alegría -con una amplia sonrisa en la boca-, tristeza -líneas hacia abajo-, perversidad, -líneas torcidas-, serenidad -facciones redondeadas-... Para esto puedes remarcar tus líneas con el perfilador.
- También puedes pintarte el pelo. Para ello hay unos sprays, pero son muy caros. Si lo que quieres es ponerte canas, pueden servirte los polvos de talco bien extendidos.
- **Quitarse el maquillaje:** si has seguido los pasos tal como se indica, te será muy fácil la operación inversa. Vuelve a ponerte crema por toda la cara y frótate bien con un papel hasta que se te haya marchado casi la pintura. Lávate entonces la cara con agua y jabón, y la pintura desaparecerá totalmente.

98. EL ENANO PARLANCHIN

Es de todos muy conocido este recurso para veladas y festivales. Sin embargo, tal vez por la facilidad en prepararlo, suele ser uno de los números más flojos y deslucidos que aparecen en las veladas. Vamos ahora a describirlo con detalle para que el número del enano parlanchín lo podamos preparar con la dignidad que se merece. El éxito será seguro.

Sin duda que más de una vez te han pedido tu participación en una velada o en un fuego de campamento. Generalmente, cuando esto ocurre, nos afanamos en buscar numeritos que puedan estar escritos en algún libro que tenga algún monitor. Si lees ahora atentamente cómo hay que

preparar al número del enano parlanchín, nunca te olvidarás de ello y así podrás utilizar este recurso siempre que se te pida tu participación para la fiesta.

Un enano sobre una mesa: las luces iluminan el escenario en el que aparece una mesa delante de una cortina. De la cortina sale el enano parlanchín y aparece subido a la mesa. Es realmente pequeño, pero sus manos, sus pies y su cara son de tamaño normal. Esto aumenta la risa. El enano habla y habla; mientras va hablando sus manos se mueven y van como locas hacia el pelo, la nariz, la barbilla. También sus pies se mueven: levanta un pie, da unos pasos de baile...

Para hacer este espectáculo hacen falta dos personas. Una de ellas va a poner la cara y los pies, el otro pondrá las expresivas manos.

Uno se pone delante y el otro detrás de él.

El de delante se pasa unos calcetines por los brazos e introduce cada mano en un zapato. (Conviene que los calcetines y los zapatos sean llamativos y raros). El que está detrás pasa los brazos por debajo de los del de delante y se pone en esa posición las mangas de una chaqueta o camión que el de delante se habrá puesto al revés, es decir, la parte de delante en la espalda.

¡Empieza el espectáculo! así de fácil, sin más complicaciones, el enano puede empezar ya a contar sus historias y sus chistes. El compañero de detrás moverá sus manos como si éstas fueran realmente las del enano y el efecto que se produce es graciosísimo.

VARIOS CONSEJOS PARA EL MONTAJE:

- Conviene que la pareja haya preparado un pequeño guión de lo que se va a decir. No hay que ir sólo a improvisar, eso sería un fracaso. El único actor que puede jugar a improvisar es el que domina plenamente su guión.
- Cuida el traje y el maquillaje del enano. Preséntalo de un modo gracioso: un sombrero, maquillado de payaso, una camisa llamativa, un lazo o una enorme corbata...
- Conviene que el atrás se coloque bien disimulado detrás de la cortina.
- Ten cuidado de que la cortina no reciba luz por detrás, esto descubriría al cómplice del enano. Y ánimo, si el número está bien preparado es extraordinario y uno de los de mayor éxito y aceptación en todas las veladas... ¿No oyes ya los aplausos?

99. LAS COPLAS DEL PREGONERO

Hace muchos años, cuando no había ni radio ni televisión, unos hombres iban de pueblo en pueblo recogiendo chismorreos y noticias que iban canturreando por donde pasaban. Eran los pregoneros y su fama corría por doquier.

Cuando llegaban a un pueblo, todas sus gentes se reunían en la plaza en torno a ellos y así se iban enterando de las noticias y de la vida de los pueblos vecinos. Luego la gente lo comentaba en sus casas. Cuando ya había pasado aquella efervescencia informativa, el pregonero regresaba y su presencia volvía a animar la vida del pueblo.

Tú puedes ser pregonero

Esta es la actividad que te propongo en esta ocasión: en tu clase, en tu club, en una velada... puede aparecer de vez en cuando un pregonero que vaya comentando las noticias acaecidas y que tengan relación con nuestra vida. Si lo haces en el colegio, mucho mejor, de esta forma puedes criticar las actitudes de ciertos profes de una forma simpática procurando -¡claro!- que no se enfaden. También puedes ir proponiendo actividades a medida que vas contando noticias...

Cómo hacerlo

Será necesario que el grupo de los que van a realizar esta actividad se reúnan previamente para preparar lo que van a decir. Una vez que hayan seleccionado las noticias, tendrán que hacer un dibujo o varios referentes a ellas procurando que sean ingeniosos, sencillos y que haya pocas cosas para que así se vean desde lejos.

Los dibujos los pegarán en un cartelón tal como aparece en el dibujo. Una de las tareas más difíciles será la de hacer una coplilla para cada dibujo, ya que no hay que presentar las noticias con un gran rollo, sino con un pequeño y gracioso poema. Por ejemplo:

"Cuando llegamos al viernes todo el mundo está nervioso menos el prole de Mates que nos llega en plan mafioso".

Estas coplillas serán canturreadas, no dichas en un tono de voz normal.

Presentación

Cuando ya tengáis todo preparado es cuestión de que elijáis a uno o varios pregoneros. El disfraz que se pondrá es muy fácil de conseguir: sombrero grande (a ser posible de ala ancha), camisa de cuadros, pantalón de pijama o de chandal, calcetín de deporte por encima del pantalón, zapatos con hebilla (se puede hacer de cartulina), una gran capa (manta, cubrecamas, etc.), uno o varios macutos, bigotes, barbas y un punzón o palo que servirá para ir señalando el dibujo que tiene relación con lo que se va canturreando.

He aquí una forma bien sencilla de divertir.

7. MONTAR UN CIRCO

Pocas cosas hay tan saludablemente imaginativas como el circo. En este espectáculo confluyen las más diversas habilidades: el buen humor, la fuerza, la habilidad, la superación, la magia, la poesía, el riesgo, el miedo.... el amor.

Todos tenemos un sitio en el circo, todos podemos participar en él siendo protagonistas. Nadie quedará excluido porque cada uno de nosotros es un pequeño genio.

Aprovechar nuestras habilidades

No todo el mundo sirve para las mismas cosas. En las primeras reuniones pondremos en común las habilidades que cada uno tiene. Hay cosas muy aprovechadas: muchos jóvenes saben sostener en equilibrio una escoba o palo sobre sus dedos, sus pies o su nariz; otros saben cantar bien; otros saben tocar algún instrumento; hay quien sabe imitar personajes o animales; alguno sabe hacer el pino e incluso caminar con las manos.

Otros tienen también buenas cualidades, aunque no aparecen necesariamente en público: son buenos administradores, saber hacer decorados, pintar, dibujar, entienden de electricidad... todos tienen su sitio en el circo.

En las primeras reuniones haremos una valoración de cada miembro del grupo y nos esforzaremos en descubrir sus posibilidades y favorecer que las ponga de manifiesto. Estas habilidades que cada uno tiene son -junto al trabajo en grupo- la esencia de un buen espectáculo.

- **EL PRESENTADOR**

El papel del presentador es fundamental. No sólo debe presentar, sino animar y mantener el espectáculo comentando la actuación de unos y otros, encandilando al público en algunos momentos y animándole al aplauso en otros. El presentador tendrá buena oratoria y habrá preparado algún chiste o algún acertijo en caso de que se retrase la aparición de unos actores por causas de última hora.

- **LOS PAYASOS**

Es importantísimo disfrazar muy bien a los payasos. Llevarán ropas grandes y multicolores, tirantes, sombrero, zapatos grandes (los puedes fabricar con cartón fuerte), chaleco y una peluca. La peluca la puedes hacer con una cartulina fuerte de unos 20 cm. de ancho por 20 cm. de largo. Los lados de la cartulina (tomada a lo largo) los iremos perforando cada centímetro y medio aproximadamente. Luego, de un ovillo de lana de color rojo cortaremos trozos de unos 50 cm. que los doblaremos por la mitad y los introduciremos en cada uno de los agujeros. Luego el payaso se pondrá esa cartulina sobre la cabeza, sujeta con un sombrero.

Los payasos deberán esforzarse en que su número sea más visual que sonoro; es decir, debe estar mucho más conseguido el chiste visual, el mímico, que aquel que se dice con la voz. Por otra parte, es difícil dominar a un auditorio con la voz. Prescindir de los chistes conocidos y vulgares y esforzarse por dar contenido a los gestos.

- **LOS EQUILIBRISTAS**

En este número se puede conjugar lo cómico con lo serio, la broma con lo que realmente es una habilidad (aunque saber hacer broma es otra gran habilidad).

En la parte humorística del número de equilibristas puede salir un grupito con un somier viejo de una cama. Sobre ese somier, darán saltos y efectuarán brincos mortales. El somier puede representar una especie de cama elástica en el aire, un flaquito podrá dar un salto mortal y dejarse caer en el vacío para ir a caer en los brazos de un compañero que sea gordo y buena persona.

En la parte seria podrían aparecer los equilibrios de escobas (aquellos que sepan hacerlo) intentando ser originales (pasar la escoba del dedo de uno al otro compañero; trazar una raya en el suelo e ir recorriéndole llevando una escoba en equilibrio; recorrer esa línea dando saltos con

un pie mientras que con el otro sujetamos equilibradamente la escoba). En todo caso habrá que imaginar y ensayar. También puede haber compañeros que sepan hacer una torre humana: en este caso deberán hacerla tomando las debidas precauciones. Se pueden hacer equilibrios sobre un caballete de madera llevando una fuente con objetos en cada mano (en este caso habría que ensayar y procurar que los objetos que lleva el portador sean de plástico ...)

Es cuestión de echarle valor a la cosa, de trabajar en grupo y de hacerlo con cariño y con imaginación.

Sigamos en nuestro trabajo creativo. Inventemos más números para nuestro circo. Llegan de la mano de la fuerza que sobrecoge y el valor que hiela la sangre. Son los forzudos y los domadores de fieras.

Evidentemente, tanto para los forzudos como para los domadores, habrá que lograr una buen simbiosis entre lo cómico y lo serio. Si esta simbiosis se realiza con ingenio y se dosifica correctamente, ambos números conseguirán el aplauso y harán pasar un rato agradable.

- **LOS FORZUDOS**

Comencemos por lo serio. Si hubiera algún compañero que realmente fuera fuerte y quisiera prepararse algún número podría hacerlo perfectamente, evitando siempre el hacer una ostentación poco correcta o una Vanagloria personal exagerada. Si este compañero existe, hará sus exhibiciones con cacharros y cosas, nunca con personas. Es decir, levantará -si es que sabe-pesas, pero no probará a levantar y jugar con personas.

En cuanto a lo del toque cómico, hay que esforzarse en buscar un grupo de jóvenes que tengan cualidades mímicas. Saldrán uniformados (lo ideal sería una camiseta tipo imperio y un pantalón corto, ambos con rayas transversales). Todos lucirán un amplio bigote y largas patillas. Entre varios irán trayendo objetos al forzudo: las pesas, cada vez más grandes. Este forzudo irá vestido con rellenos dentro de la camiseta, de modo que parezca mucho más grueso de lo que realmente es. Se le pueden poner toallas o una almohada bien sujeta.

Las pesas, las haremos con un palo en el que ataremos a sus extremos sendos globos. En los globos estará escrito el peso de cada pesa: 25, 50 y 100 kg. por pesa. Una vez que entre varios hayan conseguido arrastrarle las pesas hasta sus pies (cada vez con mayor peso), el forzudo las irá levantando con gran esfuerzo y sonoros resoplidos. Una damisela puede secarle el sudor entre pesa y pesa. Finalmente, cuando el forzudo esté recibiendo los aplausos de la concurrencia, al finalizar su actuación, el más pequeñito de todos se acercará a las pesas, las cogerá con una mano y se largará. Este efecto puede ser muy vistoso. Importa mucho la parsimonia -no lentitud- con que este se haga.

- **LOS DOMADORES**

Para el número de los domadores, pueden aprovechar -si existe la posibilidad- alguna habilidad especial que tenga algún animal de algún familiar o amigo. En ocasiones, hay perros o gatos que saben hacer las cosas simpáticas. Descubrir, si pueden, algún animal que reúna estas condiciones.

El domador deberá ir elegantemente vestido. Un elegante bigote le dará un aspecto de seriedad. Le haremos también una chaqueta muy elegante. Debemos agarrar dos cartulinas del mismo color y unir una y otra por el lado más corto. Engrapamos ambas cartulinas por donde la hemos unido y por allí mismo la doblamos. Hacemos un agujero para que pase la cabeza del domador y dibujamos en la parte delantera unas líneas que se llaman "brandeburgos". Por debajo irá un jersey del mismo color que las cartulinas. Los pantalones serán de rayas longitudinales. En los pies el domador llevará una botas de agua.

- **LAS FIERAS**

Entre las fieras pueden haber leones feroces. Para ello los que vayan a ser leones deberán ponerse un pijama de color amarillo o marrón, unos guantes del mismo color. En la cabeza y en la barba se pondrán espartos naturales deshilachados, sujetos con una goma elástica. Sus rugidos deberán ser aterradores.

También pueden visitarnos pesados elefantes. Un elefante estará compuesto por dos jóvenes. Llevarán el pantalón del chandal del mismo color. Una manta cubierta por encima les cubrirá y el compañero de delante podrá fabricarse con cartulina una cara de elefante.

El domador podrá utilizar para amansar a sus fieras frases que suelen decir algunos profesores, especialmente duros, y que sean típicas en ellos. También podrá amenazar a las fieras con la

firme promesa de que avisará al profesor de matemáticas si no obedece. Suele ser una amenaza terrorífica.

Ya tenemos todos los números preparados. Pensemos ahora en el montaje material del circo y en el desarrollo del espectáculo. El día del estreno se está acercando.

Imaginemos que el espectáculo lo van a realizar al aire libre, concretamente en el patio del Colegio. Necesitaremos palos de escoba o de cualquier otro tipo; cuantos más palos encontremos mejor. En cada palo, y en espiral, colocaremos dos largos pedazos de serpentina de arriba abajo, de forma que los dos colores queden alternos. Las serpentinas deberán ir pegadas o sujetas con celo.

Coged después un rectángulo de papel rojo y otro de color blanco. En un lado del papel hacen flecos. Estos flecos se colocan enrollados en la parte superior de las escobas o palos.

Trazad un gran círculo en el suelo y van colocando los palos alrededor del círculo, de forma que queden alternados los que tienen los flecos rojos con los blancos. Luego, unen los flecos superiores con liza, de la que colgaran banderitas multicolores. Evidentemente necesitaran mucho papel y mucho trabajo; tal vez el profesor de plástica los pueda echar una mano. Los palos los clavarán en el suelo. Si no poden hacerlo, meterlos en cubos llenos de arena. El montaje quedaría muy espectacular si colocaran un gran pilón en el centro, con un montón de cuerdas con banderitas que fueran hacia los palos laterales.

Deberán buscar un escondrijo para que puedan cambiarse de atuendo los actores.

Si lo representáis en un gimnasio o en algún lugar oscuro, podréis hacer uso de la luminotecnica que siempre tiene una fascinación especial. En este caso usad proyectores de diapositivas para la luz concéntrico y flexos de mesa para luz general.

- **La Música**

Aunque tengan vuestra propia orquesta formada por compañeros músicos, la música es imprescindible. Una música de violines subrayará la actuación de los equilibristas; la música de una película espectacular realizará la entrada de los forzudos; una música exótica será muy sugestiva en la actuación de las fieras... El encargado deberá tener el orden de los números para ser eficaz en su tarea de ambientador musical.

- **El orden del espectáculo**

Es muy importante que el orden de los números esté bien construido. No hay que juntar dos números de carácter cómico ni poner seguidos los números musicales. El orden lo establezcan procurando que haya variación a lo largo del espectáculo, dejando los números fuertes, los mejor conseguidos, para el final.

De cualquier manera, el circo comenzará con un desfile y terminará del mismo modo. En el caso de que haya majarettes, actuarán en ambos desfiles y hacia la mitad.

- **El público debe participar**

Los payasos, los presentadores y todos aquellos que tengan más entrada con el público, se ocuparán de que éste participe de verdad. Se pueden cantar canciones y animar a que el público las coree y también se puede invitara que alguien salga a la pista para participar en alguno de los números.

Días antes del espectáculo habrá que anunciarlo con grandes carteles. En los carteles se denominará a los artistas por su nombre artístico, no por sus nombres propios.

100. UNA ORQUESTA GENIAL

Para acompañar nuestras canciones o para dar vida a algunos espectáculos, los sencillos instrumentos que les proponemos pueden ser muy útiles. ¡Manos a la obra!

Cada cacharro, cada trasto, por inútil que parezca, puede ser un instrumento musical. En el corazón de cada cachivache hay una posibilidad de arrancar sonidos maravillosos.

- **LA FLAUTA DE PAN**

Es un instrumento muy antiguo. Consiste en unas cuantas cañas abiertas por un extremo y cerradas por otro, que producen notas musicales al soplar en ellas.

Hacen falta dos o tres cañas de unos 2 cm. de diámetro. Deben estar perfectamente secas. Hay que ir cortando con mucho cuidado la caña en trozos de unos 20 cm., de manera que en cada pedazo uno de sus extremos nos quede abierto y el otro cerrado por el propio nudo de la caña.

Una vez hecho esto, iremos cortando cada caña para que cada una tenga una nota distinta. Para afinarla podemos utilizar una flauta. Lógicamente cada caña debe tener una longitud distinta a las demás. Esta labor exige mucha precisión para que finalmente nos queden las ocho cañas con las ocho notas bien diferenciadas. El sonido se produce soplando oblicuamente sobre la parte abierta de la caña (esta parte debe ser lijada para que no roce los labios del músico que la toca).

Los tubos tienen que ir unidos entre sí siguiendo el orden de la escala. Para ello cortaremos dos trozos de caña de unos 25 cm. cada uno y los abriremos longitudinalmente por la mitad. Serán las traviesas. Para sujetar las cañas, las ataremos fuertemente a dichas traviesas procurando que los tubos queden bastante juntos y los extremos para soplar a la misma altura.

- **TROMPETILLA**

Necesitaremos un metro de manguera de regar, un embudo y una boquilla. Poniendo semienrollada la goma de manguera y en sus extremos el embudo y la boquilla, conseguiremos un instrumento curioso y divertido al que le podremos sacar -con la práctica- todas las notas que queramos. Hay que soplar apretando los labios contra la boquilla. Cuanto más apretamos los labios, más aguda será la nota.

- **INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN**

Son los más fáciles de construir. Varias botellas iguales con distintas cantidades de agua pueden ser un perfecto xilófono. En este caso también tendremos que afinar cada botella con una flauta. Cuanta más agua haya, más agudo será el sonido. Este xilófono se oirá mucho mejor si podemos colgar las botellas por su boca de un palo transversal.

También podemos hacer un sinfín de maracas: con latas de conserva y piedrecillas dentro, con la mitad de la cáscara de un coco cerrada con una tapa de cartón, con arena gruesa dentro de tubos...

Podemos también buscar el sonido de las cosas e invertir nuevas posibilidades: con cuerdas tensas, con gomas, con botellas de anís y un palo, con botes de detergentes, con llaves inglesas y otros hierros...

Estrujándonos un poco el coco podemos conseguir una orquesta que, aunque no sea muy precisa y elegante, puede ser la más chévere del barrio.

101. EL MUNDO DEL TEATRO: EL GRUPO

Trajes multicolores, máscaras fantásticas, focos que se encienden, olor a maquillaje, telones que suben y bajan, disfraces, libretos, risas... y una emoción a raudales son elementos que entran en juego cuando un grupo de amigos se anima a hacer teatro.

Hacer teatro es una actividad fascinante, una de las empresas más divertidas en las que uno puede embarcarse. En el teatro la vida de cada día se convierte en espectáculo. El actor crea su personaje con esfuerzo y el grupo entero -cada cual con su trabajo- fabrica un mundo mágico que encandila al espectador.

Un grupo de teatro es un equipo de amigos en el que cada uno pone lo mejor de sí mismo para aportarlo a los demás. Sobran los vagos, los que quieren el mejor papel, los que no se dejan corregir, los informales... El trabajo ha de ser duro y, si uno falla, hace fallar a todos los demás.

En el grupo hay muchas funciones: director (a ser posible una persona más mayor y que conozca y ame el teatro), actores, decoradores, encargados de la iluminación y de la música, apuntadores, diseñadores de vestuario... Todos pueden echar una mano. El espectáculo no es posible si falla alguien. El director deberá armonizar y coordinar el trabajo de todos.

Elección del espectáculo

Los primeros espectáculos de un grupo deben ser sencillos y cortos, sin problemas en lo referente a decorados o a cuestiones técnicas, y con papeles no muy largos. También es importante que el número de personajes no sea muy elevado. La elección de los papeles compete al director, que tendrá en cuenta el carácter, fisonomía y cualidades de cada actor. Nadie debe creer que un papel corto es menos importante que uno largo, todos son necesarios.

Desde antes de empezar a ensayar, el grupo debe tener claro que va a realizar una tarea de equipo en la que no importa brillar personalmente en la representación, sino colaborar para que el conjunto del espectáculo funcione con la precisión de una máquina de relojería.

Una vez elegida la obra, el grupo se reúne para leerla. El director debe hacer una breve explicación de cada personaje situándolo en el contexto de la obra. La obra se lee en voz alta y

espacio. Cuando llega una acotación, es el director el que la lee. En esta primera lectura colectiva, cada actor debe intentar situarse en su personaje y relacionarlo con los demás.

Es importante que a esta reunión asistan los encargados de la tramoya. Puesto que la obra se divide en escenas o actos, el equipo se pondrá de acuerdo en las fechas de los ensayos y en cuál es la escena que hay que llevar aprendida para el próximo día.

En Casa

Uno de los trabajos más importantes del actor se realiza en su casa. Allí hay que estudiar el papel y asimilar su personaje. Cada actor debe hacerse preguntas sobre su personaje o hacerle preguntas a él. Hay que descubrir cómo piensa, cómo es, por qué actúa de esta manera, cómo debe andar, cómo debe hablar... Al estudiar el papel, hay que leer también las acotaciones para saber cómo hay que decir o entonar el texto. Hay que fijarse mucho en qué es lo que dice el actor que le precede en la palabra...

Posiblemente sea ésta una de las labores más duras del actor, porque no es tan divertida como un ensayo, porque le obliga a uno a sentarse y darle un poco a los codos... Pero este trabajo silencioso es imprescindible para que la representación funcione. Sólo así el actor podrá aportar mucho en trabajo del próximo ensayo y, junto con el trabajo callado que los otros compañeros también habrán hecho, empezarán a crear espectáculo.

Con el papel ya aprendido, vamos a comenzar a ensayar. Es ahora cuando viene el trabajo en común y la maravilla de ver que la obra va cada día tomando más cuerpo.

Antes de comenzar a ensayar hay que tener en cuenta dos cosas muy importantes: que el director es quien coordina el ensayo y debemos dejarnos ayudar por él; y que no se pueden empezar los ensayos si hay alguien que no se sabe el papel, pues paralizará el ensayo de los demás.

En el escenario

Los primeros ensayos servirán para perfilar los primeros cuadros. No hace falta que asistan todos los actores; es preferible que asistan sólo los que aparecen en dichos cuadros. Tampoco hace falta que estos ensayos se hagan en el escenario; importa ahora descubrir la entonación que hay que dar a cada frase y esbozar los gestos y los movimientos que hay que hacer en escena.

Poco a poco, con estos ensayos parciales, hay que pasar toda la obra.

Los siguientes ensayos serán ya en el escenario. Hay que fijarse mucho en los movimientos: entradas, salidas, colocación. También es importante que cada actor sepa dónde van a estar colocados la utilería, los muebles y todos los elementos que aparecen en escena.

Ahora sí deben estar los apuntadores colocados en los laterales. El director estará preferentemente en el patio de butacas para situarse constantemente desde el punto de vista del espectador, que es a quien va dirigida la obra.

El ensayo general

Cuando la obra se tiene ya dominada hay que hacer un ensayo general: la obra se representa tal y como se hará el día del estreno: con los vestuarios y decorados adecuados, con el maquillaje puesto y todos -actores, apuntadores, tramoyistas y director- colocados en su sitio. Aunque haya fallos, ya no se puede interrumpir el desarrollo de la obra. Todo debe hacerse como si hubiera público.

En el ensayo general puede haber algunos amigos como público. Al final de la representación, harán los comentarios pertinentes que puedan enriquecer la obra.

Ahora sí. Ya está todo prácticamente listo para el estreno.

CONSEJOS IMPORTANTES

- Cuando el actor se equivoca en su papel o en sus movimientos, el director debe corregirle desde el principio. Es importante que esto sólo lo haga el director. En ningún caso puede un actor interrumpir el ensayo si él u otros compañeros se equivocan.
- Los actores deben procurar desde el principio no dar la espalda al público y no taparse unos a otros, a no ser que el desarrollo de la función lo requiera.
- El actor, ya en los ensayos, debe preparar su salida a escena concentrándose en la situación de su personaje.
- En escena sólo estarán los actores precisos. No deben estar los que no aparecen en ese momento de la obra.

- Los actores que no estén en escena deben estar en silencio y con atención, favoreciendo la concentración de los compañeros que en ese momento sí están actuando.
- Al final del ensayo, el grupo debe reunirse para comentario y enriquecer el espectáculo. De las decisiones que se adopten, hay que tomar nota para aplicarlas en el siguiente ensayo.
- Es muy bueno que, de vez en cuando, el grupo entero celebre una fiestecita o una merienda. Todas las cosas que contribuyen a que todos sean más amigos repercutirán en bien del espectáculo.
- Antes de estrenar el espectáculo, conviene hacer publicidad. Para ello aprovecharemos todas las posibilidades que tengamos: carteleras, emisoras de radio cercanas, revistas escolares... Hay que hacer ambiente y crear una buena predisposición por parte del público.

Antes de empezar

Los actores acuden al menos una hora antes y se ponen el vestuario correspondiente. Luego se maquillan (en caso de no tener maquillaje de teatro, se puede sustituir poniendo crema suavizante en el rostro y luego aplicando pinturas de cera no plástica). Cuando todos están maquillados, hay que ir al escenario -en caso de que haya telón y esté abajo-. Allí hay que repasar rápidamente si está todo en su sitio y si cada personaje tiene preparada la utilería que debe utilizar. Luego cada actor debe poner en el lateral desde el que saldrá a escena. Los apuntadores se colocarán ocultos a ambos lados del escenario, desde donde controlen toda la escena.

Este momento es muy emocionante: todo debe estar listo, ya que una vez levantado el telón no se podrán rectificar errores de colocación de decorados y muebles; por otra parte, éste debe ser un momento de concentración, tanto para los actores como para los técnicos.

Arriba el telón

Es la hora de la emoción y los nervios. El trabajo de muchas horas y la ilusión de nuestro grupo van a tener reflejo en el escenario. Ha llegado el día del estreno.

Las luces de la sala deben apagarse poco a poco. Debe haber un momento en el que sólo está algo iluminado el escenario. Este momento hará que los espectadores concentren su mirada en el telón. Entonces, poco a poco se irá abriendo...

Durante la representación, los actores se esforzarán en hablar de tal manera que todos los espectadores les oigan. Para ello deben hacerlo en un tono de voz alto (no gritando) y vocalizando. Es lógico que las primeras veces que uno hace teatro se equivoque o se ponga algo nervioso. No hay por qué preocuparse. Además, cuando el público ve trabajo y buena voluntad, es generoso. No obstante hay que evitar los siguientes defectos:

- Corregirse en escena.
- Reír cuando el público ríe porque en la obra hay una situación jocosa.
- Hablar entre bastidores o sisear para hacer callar.
- Exagerar situaciones.... hacerse el gracioso inventando cosas que no se trabajaron en los ensayos.
- Mirar al apuntador cuando alguien se ha olvidado el papel... (Ya será el apuntador el que ayude, no hace falta pedirle ayuda).

Plas, plas, plas

Y por fin, el aplauso. La compensación por tantos trabajos e ilusiones, por tantas horas de amistad y de compañerismo desarrollando un proyecto común. El público sabe agradecer porque sabe que todo el trabajo ha sido preparado con cariño para ofrecérselo a él. (Todo actor sabe que el espectador es su amigo y se merece lo mejor). Es importante que, a la hora de recibir los aplausos, los actores estén en el escenario con gesto agradecido. No hay que hacer tonterías en ese momento, aunque todo el mundo esté contento. Ningún actor se retirará de escena mientras duren los aplausos; tampoco habrá que permanecer cuando ya ha terminado la ovación. Hay que tener aquí sentido de la medida y de la buena educación.

Cuando ya ha caído el telón, hay que ir a lavarse y cambiarse. Todo debe quedar en su sitio, hay que recoger las cosas que se han usado, evitando que no se encuentren el día de la próxima representación.

Es muy conveniente que el día siguiente el grupo vuelva a reunirse para comentar las incidencias de la obra, los aciertos, los defectos que habrá que corregir, las reacciones del público, los

comentarios que luego se hicieron... Una vez más, habrá que tomar buena nota de ello y tenerlo en cuenta para la próxima representación.

102. ESPECTÁCULO DE SOMBRAS

Recuerdo que una noche, en una colonia de jóvenes y en medio de un gran aburrimiento, alguien tuvo la feliz idea de montar un espectáculo de sombras. Aunque nadie había preparado nada previamente, la representación fue una auténtica fiesta llena de participación y de una gran dosis de imaginación.

Lo que esta vez os propongo es muy sencillo. Todos nosotros hemos caído en la tentación de hacer sombras con nuestras manos sobre una pantalla en la que estaban proyectando algo. Resulta francamente divertido. Pues bien, ahora se trata de que organicemos las sombras montando una representación.

Montemos el escenario

Tenemos que colocar una pantalla. Para ello nos servirá una sábana, que sujetaremos por los lados con unos soportes. Debemos tener cuidado en que la pantalla quede bien tensa para que así la sombra no se distorsione y aparezca deformada.

A dos o tres metros detrás de la pantalla pondremos un potente foco (si consiguiéramos un proyector de diapositivas sería ideal). Encendemos el proyector y... ¡Ya podemos empezar!

Ahora los actores se colocan entre la pantalla y el proyector y pueden empezar a actuar. Como sólo se ven nuestras sombras, debemos tener cuidado de que nuestros movimientos sean muy esquemáticos y más bien, pausados. También hay que estar muy atentos para que no nos pongamos unos delante de otros pues entonces las sombras crearían confusión en el espectador.

Tú mismo comprobarás que cuanto más te acerques al foco, mayor será tu sombra. De este modo puedes representar perfectamente a un temible gigante, puedes tomar también una posición mágica -como Astérix- y crecer desmesuradamente.

Es preferible que actúes de perfil, aunque en los momentos en que se requiera puedes actuar de frente.

Posibilidades

Son enormes. Puedes colocarte la silueta de una corona en la cabeza y un largo trapo en la espalda como si fuera una capa y tu sombra puede representar a la de un gran rey. Es decir, con muy pocos elementos puedes hacer buenos "trajes" y útiles (escopetas, pasteles ...). Bastarán las siluetas.

Si eres hábil con las manos, puedes presentar animales que hablan y se mueven en la representación. Bastará alejarlos o acercarlos al foco para poder conseguir el tamaño con que deseemos que aparezcan. También podemos utilizar dos proyectores haciendo que cada uno ilumine un espacio concreto de la pantalla, de esta forma podremos hacer aparecer o desaparecer a algún personaje apagando el proyector que le ilumina y dejando el otro encendido.

Bastarán las siluetas para conseguir bellos paisajes: árboles, castillos...

Finalmente conseguiremos un fantástico efecto colocando en el proyector filtros de colores de papel de celofán con lo que todo el "escenario" se nos teñirá de color.

9. PENITENCIAS Y CASTIGOS

1- EL MANIQUÍ

El penado se coloca en el centro.

Cada jugador va a él y le coloca en la posición que le parezca.

El castigado debe permanecer así hasta que el siguiente le cambie.

2- EL CARGAMONTES

El penitente se sienta en medio de la rueda de los jugadores, con los ojos vendados. Se le hace tocar un objeto, con un sólo dedo.

Si no adivina qué objeto es, se le pone por encima luego otro objeto, y otro hasta que acierte. Así alguno podrá cargar montones.

3- SÍ O NO

El castigado se retira un poco, hasta un sitio desde el cual no pueda escuchar al grupo. Deberá contestar, a grito, "sí o no", como quiera, pero solamente una palabra de estas. Los del grupo formulan suavemente la pregunta y el castigado debe contestar cuando le digan.
¿Usted es tonto? ¿Ha robado algo? ¿Lo quiere su novia?

4- LA CONFESIÓN PÚBLICA

El penitente se arrodilla y se tapa la cara con las manos. El director del juego hace un gesto, una mueca y pregunta: "¿Cuántas veces hace usted esto cada día?". El castigado debe responder cuántas veces. Finalmente se le dice de qué pecados se acusó públicamente y cuantas veces lo cometió.

5- EL GANCHO

Mientras el castigado esté afuera. El director del juego va pasando por los distintos puestos y cada jugador dice lo que le parece como razón para que vaya al banquillo el acusado, por ejemplo: "por inteligente", "por bruto", "por bella", "por los ojos verdes", "por los zapatos rotos". Entra el acusado, se sienta en el centro y pregunta: "¿Por qué estoy en el banquillo" El director del juego dice algunas de las cosas que le dijeron y el acusado debe adivinar quién lo dijo.

6- EL ARCA DE NOE

El castigado sale de la sala. Cuando regresa encuentra sentado en medio a "Noé", quien le dice después de hacerlo arrodillar: "¿Cuál de los animales del Arca desea usted ver?" El de la penitencia dice el nombre de un animal. Noé saca entonces un espejo y se lo pone delante.

7- FRENTE AL PAPEL

Cada uno de los participantes escribe una frase corta en un papel mientras el castigado está fuera.

Cuando éste regresa, el director del juego le dice: "piense que su frente es de papel y esto es lo que lleva escrito".

El castigado va pasando frente a cada jugador y le pregunta: "¿Qué llevo escrito en mi frente?" Y el jugador lee lo que escribió.

8- EL ABOGADO

Se pide al castigado que hable como defensor de una causa, que se busca entre los jugadores. Por ejemplo: que defienda al gato que se comió la salchicha, a la señora que se subió al bus sin pagar, a fulano que rompió el florero

9- ADIVINA QUIÉN ES

El castigado debe adivinar quién le tocó la punta de la nariz con un dedo, estando vendado. (El mismo que lo venda lo toca varias veces la nariz).

También se le puede decir que al tacto puede adivinar, entonces estirará los brazos a coger a la persona y quien le ha tocado es el que lo vendó y está detrás de él.

10- EL ZOOLOGICO

El castigado va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuál es el animal favorito. Tan pronto tenga respuesta, debe imitar en alguna forma al animal que le han nombrado

11- A QUÉ SE PARECE

Entre todos escogen, sin que el penado sepa, un animal, persona o cosa. Le llaman y se le pregunta: "¿A qué se parece lo que pensamos?" el castigado debe contestar.

Le decimos entonces lo que habían escogido y él debe buscar alguna analogía o parecido entre una cosa y la otra.

12- COLOQUEN BIEN EL LÁPIZ

Se pide al castigado que coloque un lápiz en el suelo de tal manera que nadie pueda saltar sobre él.

(Tendrá que colocarlo en un rincón o a lo largo de la pared).

13- LOS ESPEJOS

El castigado sale de la sala y entra cuando le llaman. Mientras tanto todos convienen en que cuando regrese le van a imitar en todo lo que haga y así lo hacen al venir él.

14- LOS TRES RETRATOS

Sale el castigado. Los jugadores concuerdan que representan, en su orden, los tres retratos. (Ejemplo La novia, un perro, una boda). Al regresar el penado se le dice qué va a hacer con lo que representa el primer retrato, y él debe contestar sin saber qué representa. Luego, el segundo y después el tercero. No puede hacer lo mismo con dos de los retratos, debe ser diferente. Luego se le indica cuales eran los retratos.

15- EL ESPEJO

El castigado debe repetir los gestos y movimientos del que castiga, colocado al frente. Así, si el otro mueve la mano derecha, él mueve la izquierda; vuelve la cabeza a la izquierda, cuando el otro la vuelve a la derecha.

16- VARIAS CARRERAS CON EQUILIBRIO

Esta clase de carreras son muy propias para organizar algunas sesiones recreativas.

Llevar desde un punto a otro, previamente convenido y señalado, un tarrito o plato lleno de agua, colocando sobre la cabeza de los participantes, pero sin sujetar los tarritos en ninguna forma. Gana quien llegue sin regar el agua.

Llevar cada jugador, suspendida de un trozo de cuerda, una campanilla, en la carrera. Si hay varias campanillas iguales, los jugadores pueden correr al mismo tiempo empleado.

Llevar durante la carrera, agarrada con los dientes, una cuchara sopera, en la que se coloca una bola de cristal. Gana quién llega primero, sin haber dejado caer la bola.

Correr, llevando cada jugador una vela encendida. Gana quien llega en menor tiempo, pero con la vela encendida.

Correr con los pies atados o maniatado, quedando sólo 30 centímetros de largo de cuerda que lo une. También se puede correr, metidos los pies entre los costales, siempre que éstos sean iguales.

17- LA ELECTRICIDAD

Se le ruega que salga. Al resto se le informa; debemos guardar profundo silencio en el juego. A uno de los participantes se le determina como el "poseedor de electricidad". Cuando el que debe penitencia, toque la cabeza del señalado, todos gritaremos fuerte. Al entrar se le dice: **"uno de los presentes tiene electricidad, y debes concentrarte bien al ir tocando la cabeza de los participantes para poder darte cuenta de quién es, y avisar tan pronto la encuentre"**. Se procede al juego.

18- QUÍTAME EL PAÑUELO

Se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador. Gana el que pueda quitar el pañuelo al contenedor.

19- DOMINIO DE LA RISA

Dos jugadores en el centro. Se saludan muy seriamente así: **"Tomás te saludo"**, dice uno y el otro responde: **"Te saludo Tomás"**. El primero que se equivoque, o sonría, debe pagar penitencia nuevamente.

20- POBRE GATICO

Un jugador hace de gatico y los demás permanecen sentados en el círculo. El gatico se hace frente a cualquier jugador, se acurruca, hace monerías y maulla 3 veces: miau, miau, miau... El

otro debe acariciarlo diciendo, cada vez: "pobre gatico", pero muy seriamente; si no puede resistir la risa, paga penitencia y pasa a hacer de gatico.

21- LA ORQUESTA

Los jugadores de pie, forman un círculo; cada uno tiene un pañuelo agarrado por una punta. El director del juego agarrará una de las otras puntas de cada pañuelo. Cada vez que éste toque con la otra mano uno de los pañuelos, el que lo sostiene tendrá que cantar una canción diferente. Quien no lo haga así pagará penitencia nuevamente.

22- REGALO Y PENITENCIA

Se ponen regalos pequeños, envueltos. Para poder quedarse con el mismo, debe de antemano cumplir con el trabajo que se ha escrito entre cada regalo. En un mismo paquete puede ponerse varios, separados por sus envolturas respectivas y con sus penitencias. El paquete grande va pasando al son de una música o durante el tiempo que quiera el que dirige. Cuando se dé una señal o "pare la música", el que tiene el paquete lo desenvuelve, cumple penitencia y se queda con el regalo. El juego comienza de nuevo.

