

Kri Kra Kro



GUIA DIDACTICA

TEATRO PARAISO ANTZERKIA



1. ¿JUGAMOS JUNTOS?

INVITACIÓN AL TEATRO

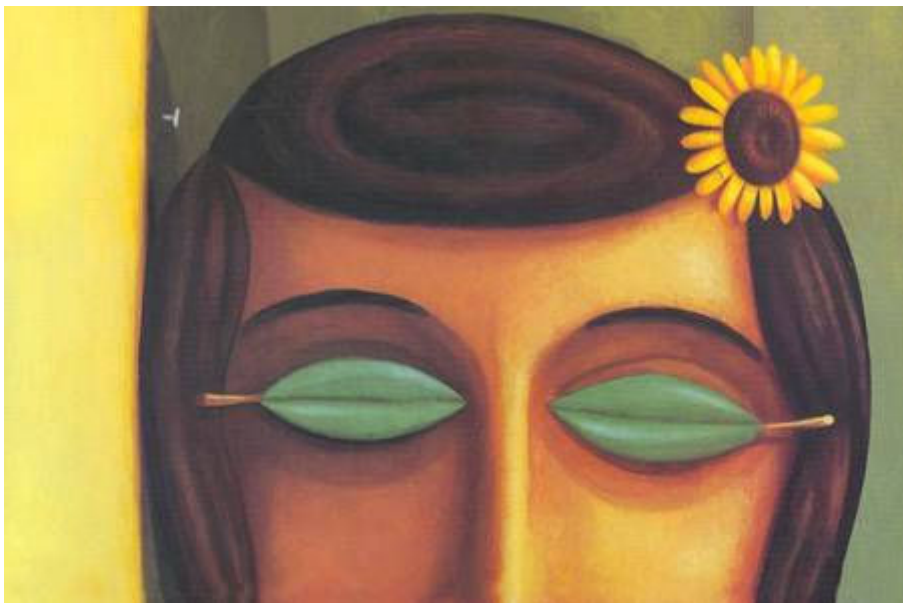
A través de un pequeño juego de imágenes y preguntas queremos estimular el deseo de los niños y niñas, y también del profesorado, de asistir a la representación del espectáculo “Kri Kra Kro” y convertirse en espectadores.

Un sobre sorpresa llega al aula y las preguntas se amontonan en las pequeñas cabezas de los niños/as. ¿Qué es? ¿Es para nosotros? ¿Cómo huele? ¿Quién lo ha traído? ¿Podemos abrirlo?...

En el interior aparecen cuatro tarjetas. ¿Qué es esto? ¿Qué sorpresas guardan dentro? Colocamos las tarjetas sobre una superficie y emprendemos la tarea de descubrir sus secretos, mientras seguimos formulando preguntas.

En la carta nº 1, descubrimos una nueva amiga, Rosi, a quién le gusta buscar imágenes entre los árboles del bosque. En la carta nº 2 aparece otro nuevo amigo, Iñaki, buscando imágenes en la ciudad. La carta nº 3 es una imagen preciosa de niños y niñas que ríen y disfrutan mientras miran con ojos muy grandes. En la carta nº 4 Rosi e Iñaki se encuentran en el teatro para jugar con las imágenes ante la mirada curiosa de los espectadores.

¿Os gustaría ir al teatro para conocer a Rosi e Iñaki? ¿Sabéis como se llama su espectáculo?... ¿Tenemos las entradas para ser espectadores? ¿Podemos imaginar como es la casa del Teatro?...





2. “KRI KRA KRO”: ESPECTÁCULO TEATRAL

“Kri Kra Kro” es el título de un nuevo espectáculo creado por Teatro Paraíso en colaboración con Teatro de la Guimbarde de Bélgica para niños y niñas de 3 a 7 años y público familiar.

Un espectáculo en el que las preguntas y las imágenes se dan la mano para esbozar poéticamente el mundo.

Los protagonistas, El y Ella, son habitantes curiosos de un espacio poblado de imágenes y sonidos. Ellos juegan con su imaginación a transformarlo de una forma mágica, construyendo así un nuevo universo, cercano a la mirada particular de los pequeños espectadores.

El espacio escénico permite mostrar las imágenes como parte de un juego, como una posibilidad para explorar y disfrutar el mundo y no sólo para contemplarlo.

Las imágenes, y el juego de los actores, se constituyen como metáfora de una manera de aprender la realidad, de mostrarla y dibujarla. Imágenes que evocan el bosque, la ciudad, el museo... y construyen un poema teatral lleno de interrogantes.





3. CALIDOSCOPIO DE IMÁGENES E INTERROGANTES. ECOS ARTÍSTICOS EN EL AULA.

Después de asistir a la representación continuamos el juego con las imágenes y las preguntas. Para realizar las actividades que aquí se recogen, os proponemos utilizar en cada clase un cubo de tela como los que se usan para recoger juguetes o ropa. El cubo se deberá transformar como si fuera un personaje y envolver en papel de regalo.

Un paquete sorpresa, provoca nuevamente que las preguntas inunden el espacio: ¿es para nosotros?, ¿de dónde viene?, ¿qué hay dentro?...

Al abrirlo descubrimos un regalo que los actores han enviado a los niños/as para invitarles a jugar. El regalo es un enigmático personaje en forma de cubo, que rápidamente desencadena el juego...

1. DESCUBRIENDO AL PERSONAJE.

El desconocido personaje puede convertirse en nuevo amigo, pero necesitamos un nombre para él.

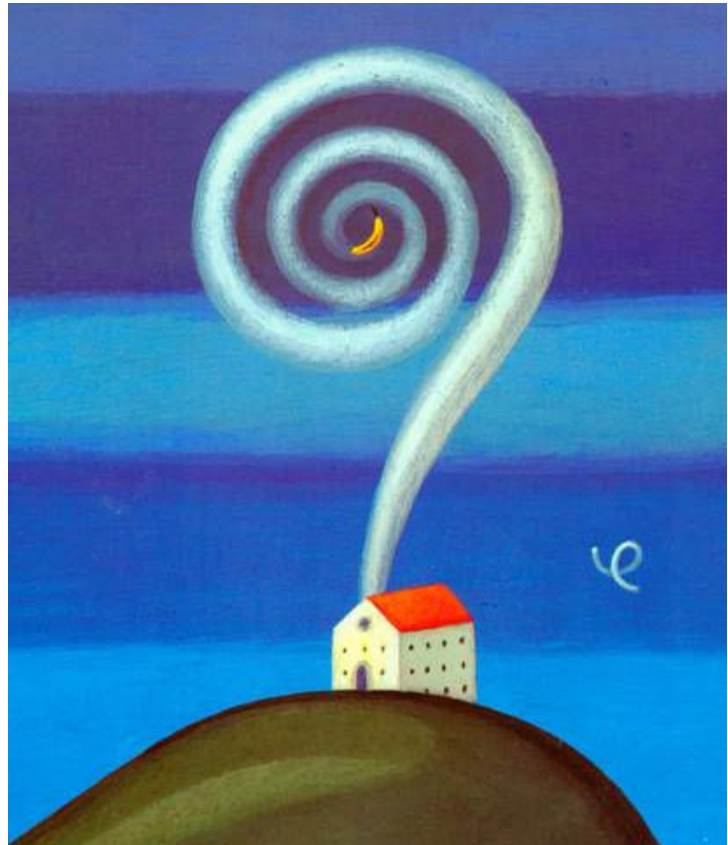
Pensamos en su imagen, su tamaño, su color, su expresión... Podemos buscar un nombre ya existente o un nuevo nombre, inventado, para designar a alguien especial.

¡Ahora que ya sabemos como nombrarlo! ¡Vamos a jugar!

2. UNA CASA EN LA NUBES.

En su interior, nuestro personaje, guarda trocitos de papeles e imágenes. Estos son una invitación para recrear en algún lugar de la clase, un pedacito de cielo,

donde él pueda vivir. Es muy agradable tener una casa así, a él siempre le gusta estar en las nubes.



3. UN CAMBIO DE IMAGEN.

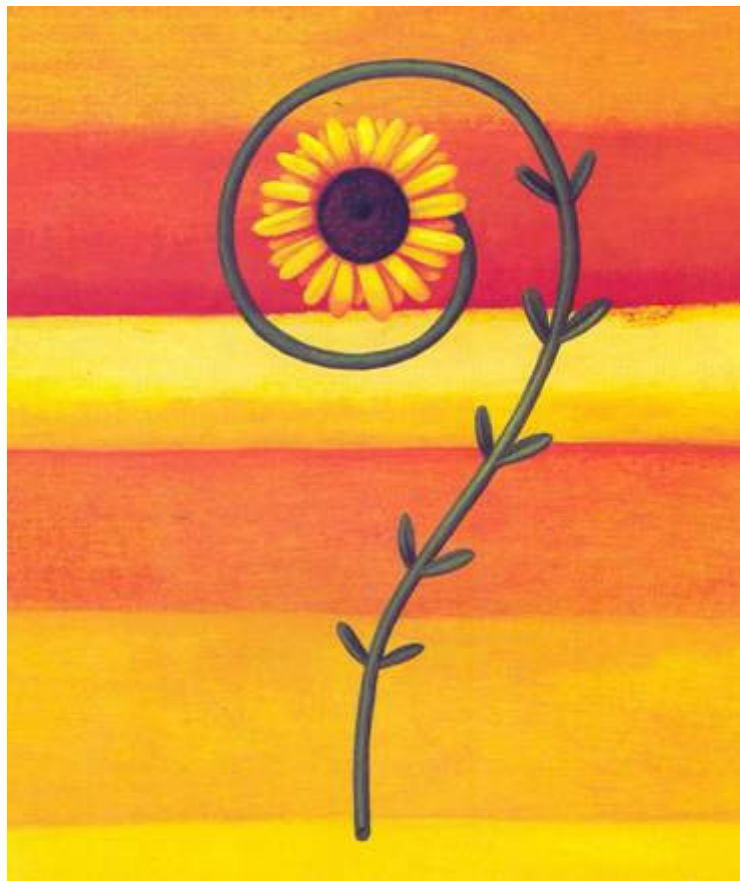
El personaje enigmático va tomando personalidad propia, a través del nombre y del juego con él en el aula.

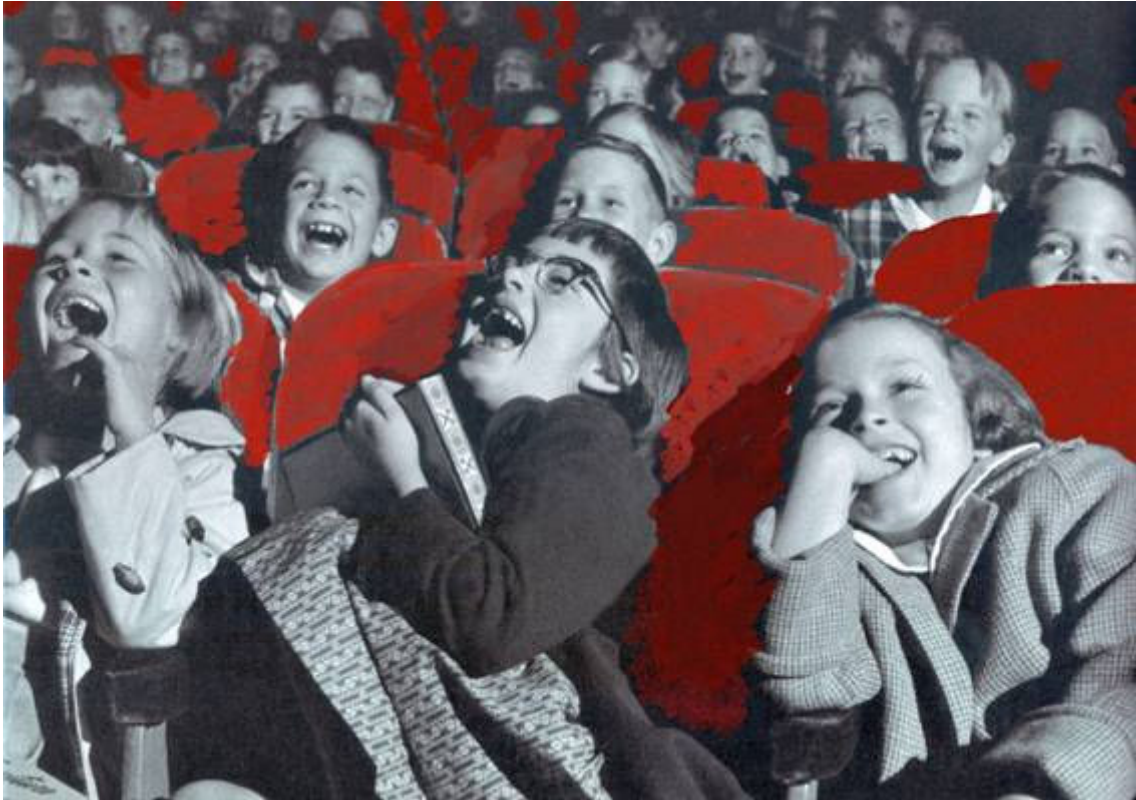
Un día lo descubrimos un poco triste. Ha observado que los niños y niñas cambian a menudo su vestimenta, mientras que su imagen permaneces siempre igual.

A él también le gustaría abrigarse cuando hace frío, cambiarse cuando está sucio o adornarse para estar guapo.

Proponemos a los niños y niñas crear una nueva imagen personal para nuestro amigo, utilizando trozos de tejidos de diferentes texturas, grosores y colores, además de otros materiales como lanas, botones, lazos, etc.

Cambiar de imagen es un juego que se puede repetir en diferentes momentos, si resulta placentero para los niños/as.





4. CAJA DE SORPRESAS.

En realidad nuestro amigo es una caja inagotable de sorpresas. Su cuerpo blanco es una continua invitación para componer imágenes sobre él. Estas se pueden provocar utilizando diversas motivaciones:

- ★ Nuestro amigo quiere dejar de vivir en las nubes e imagina como será la selva, la ciudad, el mar...
- ★ En Navidades su cabeza se llena de juguetes. No sabe cuál elegir.
- ★ El no conoce a nuestras familias, podemos recrear un gran álbum familiar.

Podemos componer las nuevas imágenes manipulando fragmentos de papel y colocándolos directamente sobre el cuerpo de nuestro amigo. O bien si disponemos de un proyector de vídeo o de diapositivas, podemos realizarlas sobre el soporte correspondiente y proyectarlas después sobre el cuerpo del personaje.

Su pequeño cuerpo, puede también utilizarse para presentar de una forma sorprendente materiales con los que queramos experimentar (pinturas diversas, plastilinas, arcillas...), objetos para abordar un tema o un regalo que llega al aula.

5. COCINANDO PREGUNTAS.

Descubrimos que a nuestro amigo le encantan las preguntas: las grandes y las pequeñas, las concretas y las abstractas, las blancas y las negras, las fáciles y las difíciles, las de los niños/as y las de los adultos. Por ello, su presencia en el aula puede servirnos para activar la formulación y expresión de preguntas en los más pequeños.

Las preguntas son la base del conocimiento y de la creación. Entrenarse en su formulación permite a los niños y niñas desarrollar capacidades filosóficas, científicas y artísticas, además de contribuir a ampliar su mirada sobre el mundo.

Se puede jugar con nuestro amigo a las preguntas como un ritual para comenzar el día, o para despedirnos por la tarde. También en momentos puntuales en función de las necesidades del grupo.

6. UN GRAN COLLAGE.

Un día nuestro amigo amanece sobre un montón de grandes imágenes y pinturas. Es una invitación para crear un gran collage colectivo con motivo de un momento especial: un cumpleaños, la llegada del invierno, la celebración de una fiesta... También podemos impulsar la recreación de espacios naturales o urbanos.

Sobre un gran papel blanco, se pegan las imágenes elegidas por los niños/as, Después se complementan éstas con pintura hasta finalizar la creación. También es interesante buscar un gran espacio para colocar una gran imagen: en el patio para recibir a las familias, en el rincón de los libros como decorado para contar historias, en el comedor para engalanarlo para la fiesta...



7. ¿POR QUÉÉÉÉ...? ¿POR QUÉ? UNA HISTORIA DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

Os proponemos contar una pequeña historia llena de porqués a nuestros amigos ¡ya sabéis que le encantan las preguntas!

La historia se construye con preguntas y respuestas, creando una secuencia en la que se alternan la voz del profesor/a (narrador) y la de los niños/as (coro de los porqués).

He aquí un ejemplo que se puede transformar según el deseo del narrador/a:

Narrador: Y ahora amigo, es hora de irse a la cama.

Coro: ¿Por quéééé?

Narrador: Porque es de noche.

Coro: ¿Por quéééé?

Narrador: Porque el sol se ha ido a dormir.

Coro: ¿Por quéééé?

Narrador: Porque estaba muy cansado.

Coro: ¿Por quéééé?

Narrador: Porque ha brillado todo el día.

Coro: ¿Por quéééé?

Narrador: Para alumbrar al pastelero.

Coro: ¿Por quéééé?

Narrador: Para que vea bien su cocina.

Coro: ¿Por quéééé?

Narrador: Para cazar moscas.

Coro: ¿Por quéééé?

Narrador: Para hacer ricos helados de mosca.

Coro: ¿Ñam! ¡Me encantan los helados de mosca!

Narrador: ¿Por quéééé?

Con los más mayores puede crearse una historia colectiva a través de la encadenación de preguntas y respuestas. El grupo se sitúa en círculo y el profesor/a inicia y cierra el relato.

Profesor/a: La noche está fría.

Todos/as: ¿Por quéééé?

Niño/a 1: Inventa una pregunta.

Todos/as: ¿Por quéééé?

Niño/a 2: Inventa una pregunta.

... ..

Profesor/a: El sol se despertó y llegó el día.

La historia se cierra cuando todos los participantes han realizado su aportación.

Kri Kri Kro

1



TEATRO PARAISO ANTZERKIA

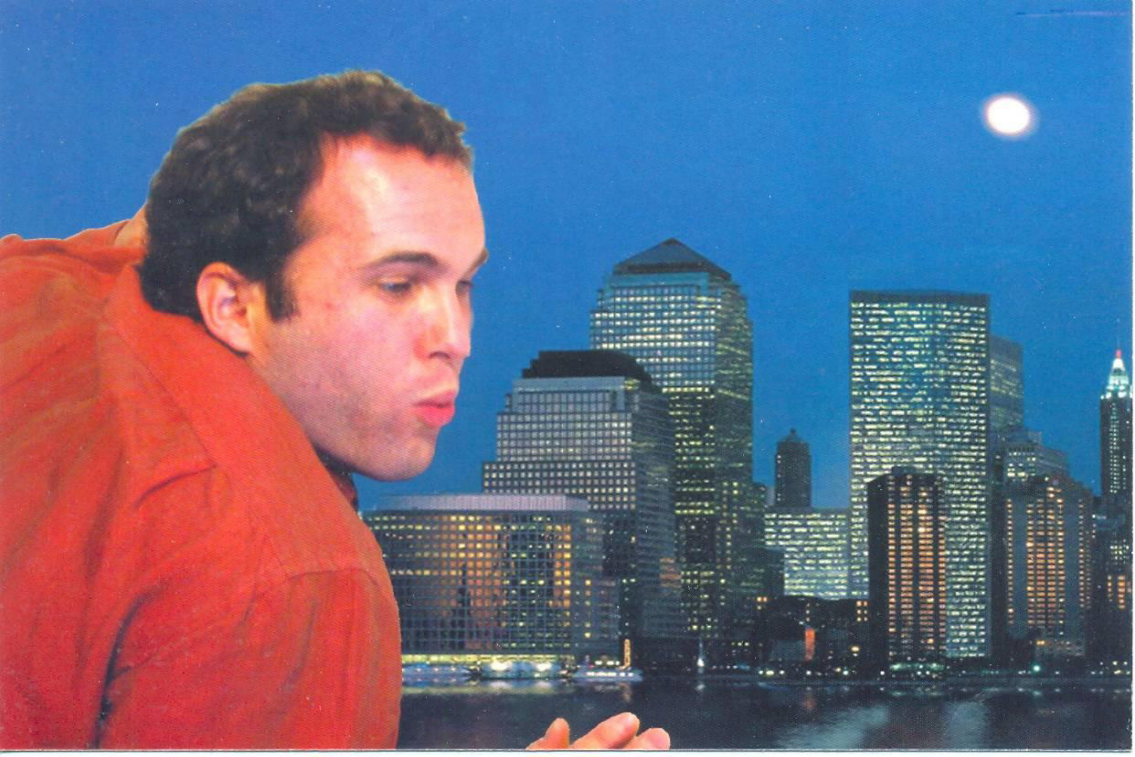


Kri Kra Kro

2



TEATRO PARAISO ANTZERKIA



Kri Kri Kro

3



TEATRO PARAISO ANTZERKIA



Kri Kri Kro

4



TEATRO PARAISO ANTZERKIA

