



**ORIENTACIONES
PARA EL APROVECHAMIENTO
PEDAGÓGICO**

OBJECTIVOS DE LA GUÍA

La presente guía para el aprovechamiento didáctico del espectáculo está pensada para ser utilizada una vez se ha asistido a presenciar el mismo y no antes: dejando de lado la metodología de cada maestro, que queremos respetar, preferimos que los niños que vengan a ver la obra se encuentren con una verdadera sorpresa.

Se les puede preparar para ir al teatro a ver una obra sin que para ello haga falta contarles su contenido de una manera expresa.

El espectáculo en sí ya se define como multidisciplinar al integrar diferentes técnicas escénicas en un mismo proyecto: música, teatro y danza.

A esto hay que añadir el protagonismo del Tangram como juego y como recurso para el estudio de las formas, así con una utilización de la plástica encaminada también a un aprovechamiento posterior en la escuela, como se verá más abajo.

¡ Disfrutad de TANGRAM, el espectáculo !

PRESENTACIÓN

El **TANGRAM**, también conocido como la *Tabla de la Sabiduría* o bien *Tabla de los Siete Elementos*, es un conocido rompecabezas de origen chino, el objetivo del cual es el de reproducir una figura propuesta utilizando las siete piezas de que consta. Tiene al mismo tiempo libertad total para construir diferentes figuras. Esto hace que se trate de un juego que desarrolla enormemente la creatividad. También se dice que el Tangram tiene su origen en las representaciones teatrales que tenían lugar en la antigua China. Se solían llevar a cabo con títeres, de manera que se podían representar tanto objetos inanimados como animales o personas en movimiento.

TANGRAM es también el título del nuevo montaje de **TOC DE RETRUC**. La base del mismo es el propio concepto de juego: jugamos a jugar, no solamente con las figuras que podemos ir formando con la Tabla, convirtiéndolas en objetos que cobran vida, sino con todos los elementos que nos encontramos en escena: así, el juego escénico se mezcla con el juego musical, formando un mosaico de escenas donde la plástica, el ritmo, la música y la interpretación nos transportan a un mundo de fantasía, conformando un espectáculo de una gran fuerza y belleza sonora y visual que no dejará indiferente al joven público a quien va especialmente dirigido.

TANGRAM está interpretado por cinco actores, a la vez músicos y bailarines, y está dirigido a público familiar sin límites de edad.

SINOPSIS DEL ESPECTÁCULO

En escena hay un plafón, que resulta ser el tablero del juego del TANGRAM. Se inicia el espectáculo con la figura de un jinete con su caballo.

Dos amigos deciden hacer limpieza en el espacio escénico, que está lleno de enseres tirados por el suelo. Y sin darse cuenta hacen caer una de las piezas del TANGRAM. No saben cómo devolverla a su sitio, y a partir de este momento el TANGRAM cobra vida propia y se pone a jugar cambiando de formas.

Los protagonistas le siguen la corriente y empiezan diferentes juegos según la figura que va apareciendo en el tablero: juegan a pelota y descubren un ritmo musical: otro músico se les añade, y al final todos juntos juegan a hacer música con diferentes objetos sonoros...

El juego del TANGRAM continúa y ahora se convierte en una casa. Los dos amigos juegan a las construcciones con unas grandes piezas de colores que tienen las mismas formas que las piezas del TANGRAM... Después el juego se transforma en diferentes animales y los protagonistas juegan, ahora con retales de papel para construir figuras de animales. Tienen un sueño durante el cual dichos animales se transforman en títeres que explican sus aventuras cantando.

Convertido el TANGRAM en una vela, aprovechamos para soplarla y celebrar el cumpleaños de alguien... Pero al soplar, la llama vuela, se hace oscuro y aparecen entonces unos divertidos y brillantes personajes bailando y transformándose en la oscuridad...

La vela se transforma en un barco, y de allí empiezan a salir piratas... Aunque, no exactamente: son los actores que encuentran disfraces en un baúl y deciden jugar... ¡ a piratas !

Los piratas, después de jugar a buscar un tesoro, lo dejan todo desordenado como al principio...

El espectáculo quizá se acaba, pero al salir ¡ podemos seguir jugando con el TANGRAM !

LA ESCENA:

A lo largo del espectáculo los protagonistas se encuentran en situaciones que les convierten en diferentes personajes.

Además de los actores y músicos en el escenario hay unos elementos fijos (el decorado) y otros que entran y salen según las escenas (el atrezzo, como por ejemplo, un baúl, un bidón...)

En un momento de la obra se utilizan títeres para contar una pequeña historia de animales.

>>

Intentad reproducirlos con papel.

(La ficha de la página siguiente ilustra cómo los actores construyen los títeres en escena)

En un espectáculo las diferentes escenas adquieren presencia con la iluminación.

En TANGRAM hay una escena iluminada con lo que se llama LUZ NEGRA. Es decir, con luz ultravioleta, que, si la escena está a oscuras, hace que determinados objetos con colores fosforescentes resalten de una manera muy especial.

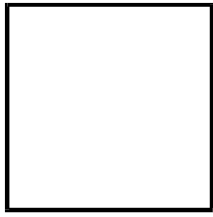
>>

INVENTAD:

Una nueva historia con otros animales.

Construir nuevos títeres con estos nuevos animales.

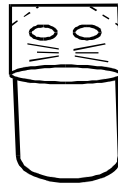
1



2

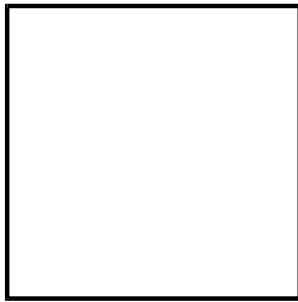


3



1. Recorta un cuadrado
2. Haz un cilindro y dobla por la línea discontinua
3. Dobla las orejas. Dibuja unos ojos y haz unos bigotes para acabar el gato

1



2

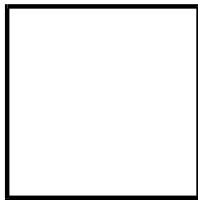


3

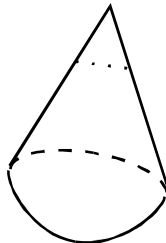


1. Recorta un cuadrado
2. Haz un cilindro y dobla por la línea discontinua
3. Dobla las orejas. Dibuja unos ojos y haz unos cuernos. ¡ Ya tienes una jirafa !

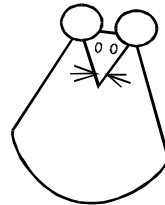
1



2

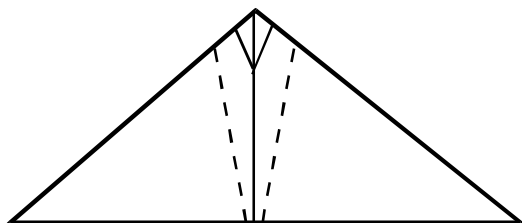


3



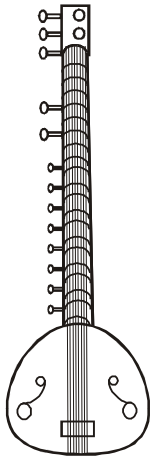
1. Recorta un cuadrado
2. Haz un cucurucho y dobla por la línea discontinua
3. Engancha pegatinas para hacer las orejas. Dibuja unos ojos y unos bigotes, y ¡ ya tienes un ratón !

— cresta
 - - - valle



1. Recorta la mitad de un cuadrado
2. Dobla por las líneas en forma de valle o cresta.
3. Cuando hayas acabado ya podrás hacer volar el pájaro

LA MÚSICA:



Como es costumbre en la Compañía se utilizan tanto instrumentos convencionales, como el clarinete, el piano, organo/sintetizador, batería, concertina, bombardino, darbuka, sitar... así como algunos objetos que en manos de los músicos pasan a ser instrumentos que se integran con los convencionales para ampliar el color de los sonidos. Así, por ejemplo, se utilizan pelotas de baloncesto, bidones de plástico y de lata, una colección de paelleras afinadas, tubos metálicos... Y la voz, que se utiliza no únicamente como vehículo para comunicar los textos sino también y a menudo como un instrumento más.



>>

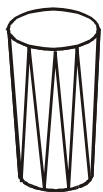
Montemos una orquesta utilizando materiales reciclados:

Con botellas de plástico:

- con unas cuantas piedras en su interior, o bien arena, o arroz, o etc. Haremos que tengan sonidos diferentes de sonaja.
- Fregadas con una varita, tendremos un güiro

Con botellas de vidrio, si las llenamos a diferentes niveles con agua y con un afinador tendremos :

- un carrillón si las percutimos
- una flauta si las soplamos



Una lata tapada en su extremo abierto con un globo, y tendremos un tambor.

Ollas viejas, platos, tapas de cacerola, sartenes, cubos de plástico, latas, bidones, todo lo que suena percutiendo, nos completarán la orquesta.

A continuación tenéis un par de canciones que se cantan durante el espectáculo. La primera se canta durante la aparición de los disfraces de PIRATA. La segunda, cuando los actores juegan a las CONSTRUCCIONES.

>>

Leer la letra y fijaros con la musicalidad de las frases. Intentar escribir un verso que hable de PIRATAS y otro que indique cómo HACEROS UNA CASA.

(PIRATAS)

*Ah la la !
Ya llega un barco
Navegando rumbo al Sol
Lleva un mar de maravillas
En Oriente las cargó
En Oriente las cargó.*

*Ah la la !
Ya desembarcan
Los piratas por babor
Van buscando algún tesoro
Que el viento se les llevó
Que el viento se les llevó.*

(CONSTRUCCIONES)

*Pon todos los ladrillos
Pásame algún tablón
Tírale alguna piedra
Échale el hormigón
Cuélgale ya el tejado
Y quedará mejor.*

*Ya tienes una casa
Ya tienes la canción.*

*Píntale las persianas
Echa una mano ya
Ayúdame a levantarla
La vamos a acabar
Clava la chimenea
Y quedará mejor.*

*Ya tenemos la casa
Y también la canción.*

Cada escena tiene una ambientación musical determinada:

>>

INVENTAD:

Decidir qué tipo de música pondrías a las siguientes escenas:

LIMPIEZA DEL ESCENARIO

DANZA A OSCURAS

DANZA DE LOS PIRATAS

SUEÑO DE LOS ANIMALES

Mientras los actores se quedan dormidos sueñan que los animales que han construído con papel se convierten en títeres que cantan una OPERETA. Aquí tenéis el texto.

OPERETA ANIMAL

Personajes:

El Gato
El Ratón
El Pájaro
La Jirafa

JIR - Desde arriba me entretengo
Viendo a la gente pasar
Se ve todo tan pequeño
Que más bien parece un sueño
Se ve todo tan pequeño
Que me voy a marear.

RAT - Soy el rey de la bodega
Me gusta la oscuridad
las orejas siempre al tanto
por si se presenta el gato
las orejas siempre al tanto
para poder escapar.

GAT - Yo soy el rey de la casa
Puedo hacer y deshacer
Me gusta cazar ratones
Más que si fueran bombones
Me gusta cazar ratones
Aunque tenga que correr.

PAJ - Soy el rey de las alturas
Nadie me puede atrapar
Con mis alas de colores
Tengo mil admiradores
Con mis alas de colores
Nunca paro de volar.

GAT - Voy a prestar atención
Por si viene algun ratón
Listo y en un periquete
Me prepararé un banquete
Listo y en un periquete
Saltaré como un campeón.

RAT - ¡ Atención ! ¡ Tocad madera !
Veo al gato en un rincón
Ahora tengo que escaparme
Antes de que pueda atraparme
Ahora tengo que escaparme
Sin romper ningún jarrón.

GAT – Ratoncito, ya eres mío
Que te oído presumir
No te escondas, no te tapes
No des tumbos, no te escapes
No te escondas, no te tapes
Que te voy a perseguir

RAT - Mira como salta el gato
Es más torpe que gruñón
Hacia abajo y hacia arriba
Enseñando la barriga
Hacia abajo y hacia arriba
Parece un acordeón.

GAT - ¡ Ay, maldito roedor !
No sabe lo que es terror
Cuando me ve siempre corre
Desde el sótano a la torre
Cuando me ve siempre corre y
Me hace perder la razón.

RAT - Aquí arriba estoy salvado
He subido hasta el final
Muchas gracias, la Jirafa
Seguro que no me atrapa
Muchas gracias, la Jirafa
Hasta aquí no alcanzará.

JIR - Bienvenido a mi azotea
Bien seguro vas a estar
Si te agarras y no miras
Hacia el suelo y no te tiras
Si te agarras y no miras
Lo que te pueda pasar.

GAT - Se me ha escapado el ratón
Y me ha dado un buen plantón.
Allá veo un pajarito
Debe de estar muy blandito
Allá veo un pajarito
No perderé la ocasión.

PAJ - Mira como salta el gato
Es más torpe que gruñón
Para arriba y para abajo
¡ Eso debe dar trabajo !
Para arriba y para abajo
Parece un acordeón.

GAT - ¡ Maldito ser volador !
No sabe lo que es terror
Si me ve vuela hasta el cielo y
Desde allí me toma el pelo
Si me ve vuela hasta el cielo y
Me hace perder la razón.

PAJ - Aquí arriba estoy salvado
He subido hasta el final
Muchas gracias, la Jirafa
Seguro que no me atrapa
Muchas gracias, la Jirafa
Hasta aquí no alcanzará.

GAT - Voy a visitar a mi amo
Que ya es hora de cenar
Mañana será otro día
Y me iré de cacería
Mañana será otro día
Hoy me voy a descansar.

JIR - Todo el día vigilando
Aquí estoy para salvar
Siempre a los más chiquitines
De pillos y malandrines
Siempre los más chiquitines
Bien seguros van a estar.

DANZA Y EXPRESIÓN CORPORAL

Los actores de TANGRAM son también músicos y bailarines. Unos más músicos y otros más bailarines.

Todos los pasos que dan en escena están muy pensados y al conjunto se le llama una COREOGRAFÍA.

>>

Si tienes ganas de jugar con un compañero, ¿cómo se lo puedes comunicar sin palabras? Prueba a hacerlo.

Juguemos a imitar el movimiento que hacen los animales (sin ningún sonido) y que los compañeros lo adivinen.

>>

INVENTAD:

Nuevos pasos de danza para los diferentes personajes que habéis visto en la obra.

Imaginar cómo bailarían un gato en pie sobre sus patas traseras; cómo bailarían un grupo de piratas cogidos de las manos; cómo bailaríais si tuviérais que barrer la habitación...

TANGRAM: JUEGO Y MATEMÁTICAS

El TANGRAM es un juego muy, muy antiguo: hace más de 1000 años que un chino se lo inventó.

Como habéis podido ver durante el espectáculo consta de 7 piezas que al moverlas y cambiarlas de sitio pueden ir creando figuras de una forma mágica. De hecho el 7 es un número mágico: por esto lo encontramos en muchos lugares importantes:

La semana tiene 7 días

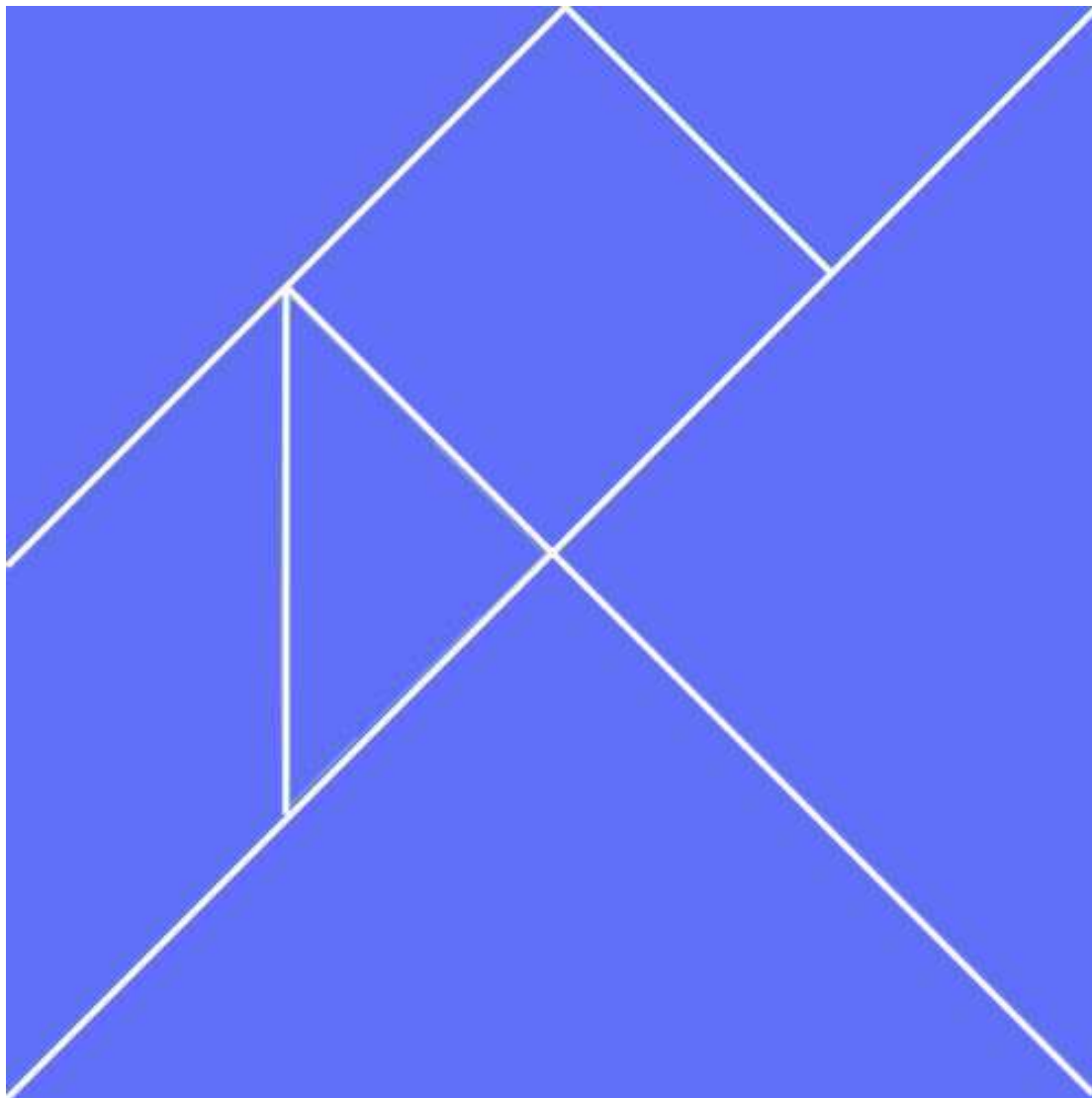
Los gatos tienen 7 vidas

Hay 7 notas musicales

Muchas constelaciones están formadas por 7 estrellas

Hay muchos cuentos en el que aparece : Blancanieves y los 7 enanitos, Las 7 cabritas y el lobo, las botas de 7 leguas....

Si queréis podéis haceros un juego de Tangram recortando el siguiente recuadro:



Hay: triángulos: 2 grandes, 1 mediano, 2 pequeños
1 cuadrado
1 romboide

>>

Observaciones que se pueden trabajar dependiendo de la edad de los alumnos:

El triángulo pequeño, tomándolo como unidad, puede rellenar todas las otras figuras.

Cuántos triángulos pequeños hacen falta para rellenar cada una de las otras?

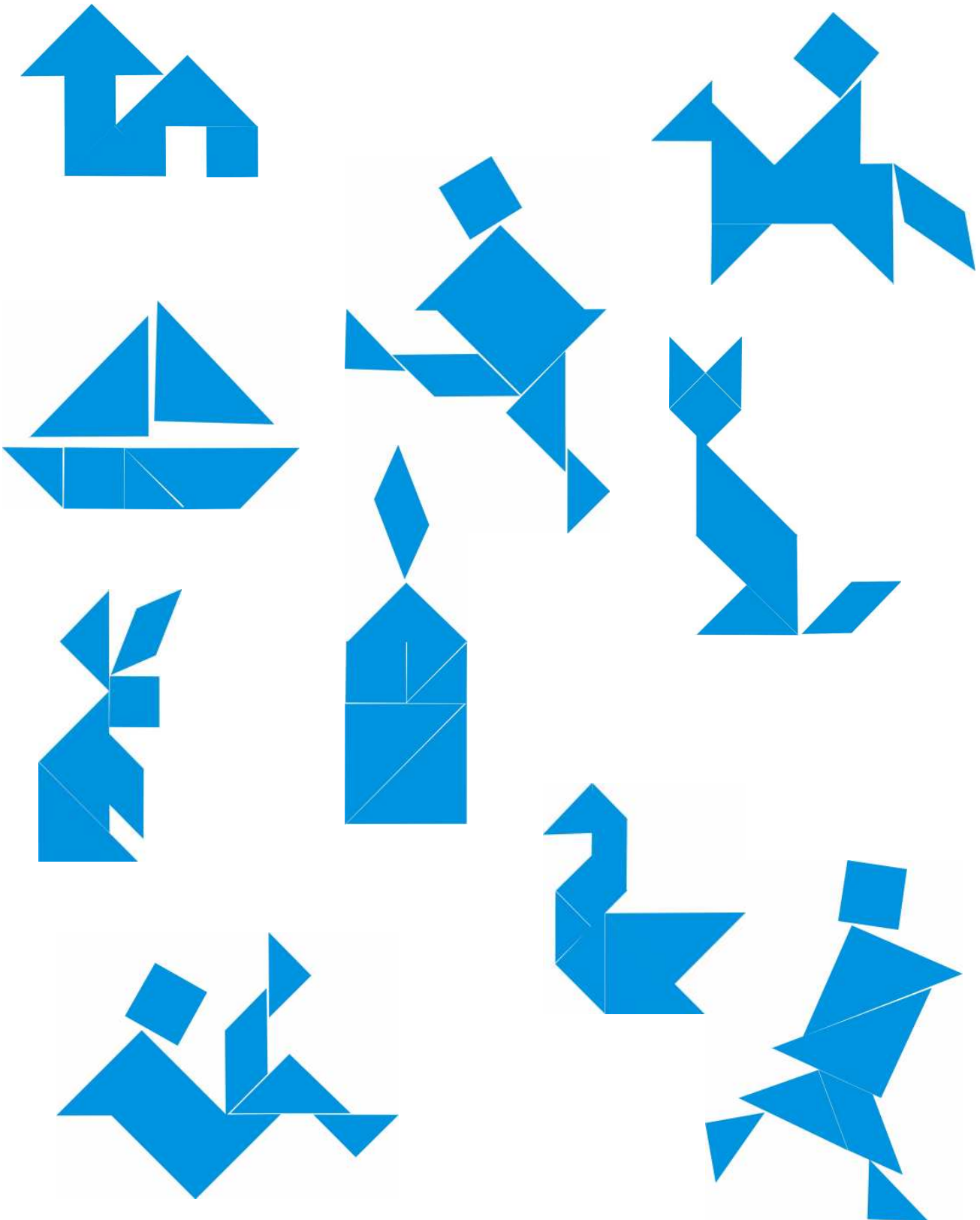
Qué ángulos tienen todas las figuras?

Observar que solamente estamos hablando de 3 ángulos diferentes: 45, 90 y 135 grados, es decir, todos múltiplos del más pequeño, o sea del de 45 grados. Esto es muy importante a la hora de construir figuras.

También podemos hablar de la longitud de los lados. Cuántas hay de diferentes? Qué relación tienen entre ellas?.....

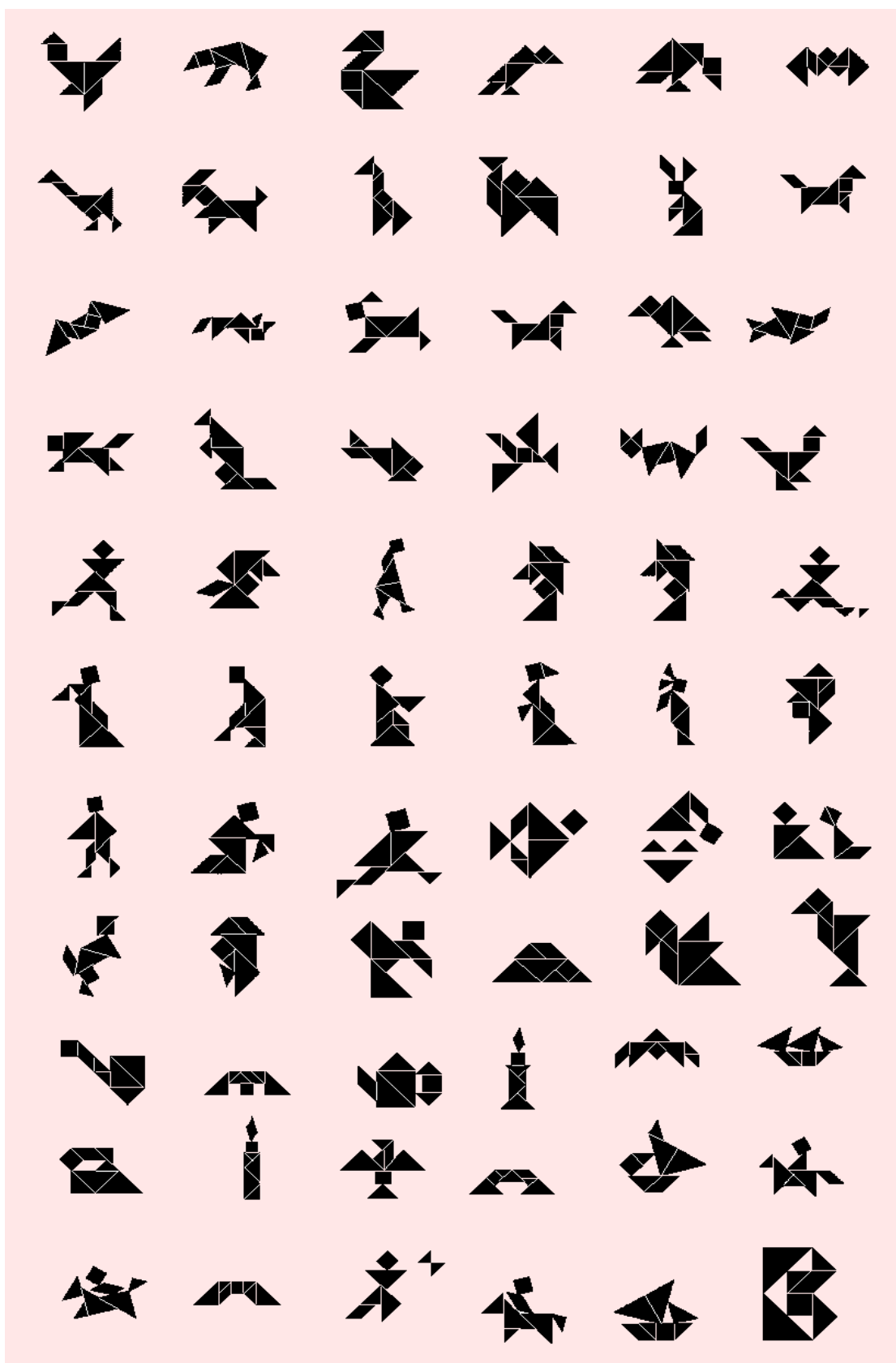
Las figuras que se han visto en el espectáculo son las siguientes:

Jinete , hombre echado, mujer, hombre dando una patada, casa, oca, conejo, gato, vela, barco, pero se pueden hacer muchas más. Ahí tenéis unas cuantas:



>>

Además podéis inventaros, como hacían los bailarines cuando jugaban a hacer casas, ¿recordáis ?



>>

Otra manera de jugar con el Tangram:

JUEGO DE JUEGOS DEL TANGRAM (a partir de 5 años)

Material:

- 5 juegos de Tangram de 4 ó 5 colores diferentes.

- TABLA DE CAMBIO siguiente:

TM = 2 TG

TM = 2 TP

TM = Q

TM = R

Q = 2 TP

Q = R

Q = 2 TG

R = 2 TP

R = 2 TG

TG = TP

(Ver la plantilla de la Tabla de Cambio que se adjunta a continuación)

- Varias plantillas con posibles figuras a construir con el Tangram

>>

Cómo jugar:

Dividiremos el grupo clase en 5 países.

Cada país tiene una moneda distinta, que será una de las figuras del Tangram, es decir:

País A tiene todos los T.P. (Empezamos pues con 10 T.P.)

País B tiene todos los T.M (Empezamos pues con 5 T.M)

País C tiene todos los T.G. (Empezamos pues con 10 T.G.)

País D tiene todos los Q (Empezamos pues con 5 Q.)

País E tiene todos los R (Empezamos pues con 5 R)

A cada país se le entrega una plantilla con una figura a construir con el Tangram (P. Ej. una casa, ó un caballo, ó un conejo)

Cada país tiene que ir haciendo cambios según la Tabla, hasta que tenga un Tangram completo y así poder hacer la figura propuesta en la plantilla.

Gana el país que completa antes la figura pedida.

Uno de los países puede asumirlo el maestro, y así controlará mejor los negocios que se hacen ante la tabla de cambio de las monedas.

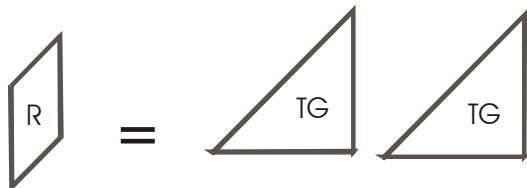
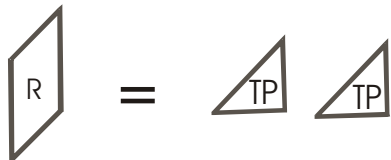
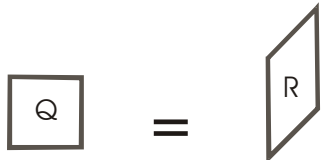
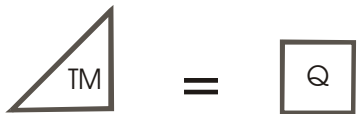
El juego se puede ir complicando conforme van avanzando las partidas y los jugadores lo van dominando, y de forma gradual saldrían las siguientes propuestas:

- Que al final tengan monedas como mínimo de 3 ò 4 de los colores que juegan
- Que al final tengan monedas de todos los colores que juegan
- Que al final tengan monedas de todos los colores que juegan menos uno concreto.
-

>>

Si los niños son muy pequeños, al principio las plantillas que se les entrega pueden tener marcadas las figuras correspondientes.

TABLA DE CAMBIO



>>

Podéis enviarnos vuestros comentarios, sugerencias, dibujos, canciones... por correo electrónico o por correo convencional.

Ahí tenéis nuestras direcciones:

TOC DE RETRUC
Paseo del Caqui, 50
08198 SANT CUGAT DEL VALLÈS (Barcelona)

Correo electrónico: toc@tocderetruc.com

Visita nuestra web: www.tocderetruc.com