

Algunas dinámicas, juegos para tener a mano.....

Armado del pueblo (o barrio) con objetos. Los objetos en el espacio. De lo individual a lo grupal. El relato de ficción

En el espacio que arman nuestros cuerpos en ronda y con tres objetos de sus pertenencias. Objetos que **no sean frágiles o demasiado pequeños ni que los tengan que usar durante el ejercicio, recuerden que el clima de concentración y silencio es importante.** Que sean distintos entre sí. Armado del pueblo. Se hace **en silencio**. Cada participante pone su objeto como si fuera un espacio de un pueblo, sin decir que pone. Se hace en orden y cuando se completa la primera vuelta empiezan con el segundo objeto, y luego otra ronda de pasadas, el tercero. Al terminar proponemos mirar, desde distintos lugares, metiéndose, desde arriba, desde abajo Mirada en silencio. Recorrida con palabras y preguntas que la dirijan. Pregunta sobre los huecos, los olores, los sonidos, el clima, el paisaje, hay río?, hay mar? Hay montañas? Hay llano? los personajes, la alegría, el saber, el poder, la sexualidad, los deseos, Hay algo oculto? etc etc Lectura del mismo. Discusión, consenso sobre qué tipo de pueblo ven.

Armado e historias.

Estrategias de desarme. Recuperar lo individual en lo grupal.

Desarme del dispositivo. En orden inverso, pueden ir sacando en silencio y de a poco los objetos. Reflexión. Puede ser que se armen por grupos noticias del pueblo, en un afiche, canción, representación, programa de radio, etc. En el caso de ustedes se me ocurre, pueden a lo mejor hacer como un chisme del barrio entre vecinas. Trabajar la idea del chisme del barrio y dramatizar un chisme en la verdulería, en el taller mecánico, en la peluquería, etc. Aquí pueden cerrar con una reflexión o ejercicio sobre lo que nos gusta y no nos gusta del barrio y dejar la pregunta: ¿Podemos hacer algo para cambiarlo?. Recuerden de no gastar todas las balas en una misma jornada.

Juego o ejercicio con palabras: La piedra en el estanque.

Una palabra lanzada por azar en la mente, funciona como una piedra que cae a un estanque, produce ondas superficiales y profundas, provoca una serie infinita de reacciones en cadena, implicando en su caída sonidos e imágenes, analogías y recuerdos, significados y sueños, en un movimiento que afecta a la experiencia y a la memoria, a la fantasía y al inconsciente. La mente acepta o rechaza, liga o censura, construye o destruye, es decir, no asiste pasiva a la representación.

A partir de esto es que podemos jugar con palabras para trabajar un tema, pero de manera oblicua, es decir no directamente. De esta forma se abordará desde una mirada mas poética o fantástica, pudiendo así trabajar mejor sobre “lo real”, es decir, cómo es verdaderamente sentido y/o percibido un tema.

I

Tomamos una palabra. Aquí podemos dividir una serie de palabras y repartirlas individualmente. También podemos trabajar a partir de palabras que estén por algún motivo en juego en nuestro trabajo. O que se sintetice en una palabra alguna temática que venimos desarrollando. La cuestión es que cada uno de los participantes tenga una palabra.

II

Toman una hoja y armando cuatro columnas buscan: 1. palabras que empiezan con la primera letra, 2. palabras que comienzan con las dos primeras letras, 3. palabras que riman con esa palabra, 4. cercanas por la significación: por ejemplo si es rueda, rodar, transporte, gira, etc..

III

Cada uno arma una historia o relato con la mayor cantidad de palabras que anotó en su hoja. También pueden ser otras expresiones, poesía, canciones, etc.

Si seguimos el ejemplo de la palabra rueda podemos poner:

R

U

E

D

A

Y colocarle palabras a los lados:

R ata

U sar

E scalera

D entifrico

A cróbata

Entonces con ese grupo de palabras tengo que formar una historia: *“En mi casa vive una rata acróbata que se come el dentífrico. Baja y sube por la escalera haciendo piruetas y peripecias. La voy a usar para divertir a mis amigos”.*

Binomio fantástico

De lo que se trata es de hacer jugar a dos palabras que nada tienen que ver entre sí, palabras de mundos diferentes: por ejemplo perro y armario. O taza y helicóptero. Planeta y maceta. Por ejemplo planeta y estrella no serían para nada un binomio fantástico. Se pueden poner palabras para elegir y luego ir tirándoles binomios fantásticos: por ejemplo: a la palabra Bar anotada en un afiche le vamos agregando binomios fantásticos. Bueno una vez que obtuve el binomio fantástico puedo crear historias, canciones, dramatizaciones, a partir de hacer funcionar este dúo de palabras