



Título de la actividad	Descripción
verdad o deber	<p>Todos están sentados en círculo en el suelo. Si lo desea, puede hacerle una pregunta personal a otra persona del círculo. El entrevistado puede elegir entre la verdad o el deber. Si elige la verdad, tiene que responder la pregunta con honestidad. Sin embargo, si no quiere responder a la pregunta porque va más allá de sus propios límites internos, puede elegir el deber. Luego, el interrogador tiene que proponer una pequeña tarea que el entrevistado debe llevar a cabo. Si la solicitud va más allá de un límite interno del jugador entrevistado, puede decir "veto" y rechazar la solicitud. En este caso, la persona en cuestión cruzó dos veces los límites internos de su contraparte y "perdió", ya que el objetivo de este juego es evaluar a la otra persona de la manera más correcta posible. El último paso en la ronda final es sondear la perspectiva interna. Los jugadores intercambian en grandes grupos o en parejas sobre las siguientes preguntas: ¿Cuándo (en qué circunstancias) revelo mucho? ¿Cuándo revelo poco? ¿Cuándo digo la verdad? ¿Cuándo escondo algo? ¿Por qué?</p>
Mi viaje hasta aquí - Coloque un objeto o marque una X en el centro del espacio donde está trabajando.	<p>Esto representa el aquí y ahora.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uno a la vez, cada miembro del grupo elegirá un lugar en la habitación que represente el lugar donde nacieron. Si nacieron muy cerca de la marca, por ejemplo, comienzan bastante cerca de ella. Si nacen en un país extranjero o en otro distrito, estarán más lejos. - Partiendo del lugar que representa su lugar de nacimiento, uno a la vez cada miembro del grupo se tomará 5 minutos (o más si tiene tiempo) para contar la historia de cómo llegaron al taller de teatro. <p>A medida que cuentan la historia, se mueven a diferentes lugares de la habitación según el lugar al que hayan ido en sus vidas. Mientras hablan, animelos a demostrar su historia a través de acciones. El viaje de cada persona finalmente terminará en la marca en el medio de la habitación hasta que todos hayan llegado allí.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muchos elementos de estas historias y acciones pueden brindar a los facilitadores un rico material fuente a partir del cual crear obras de teatro, bailes, historias y canciones para representarlas más adelante.
silla de la verdad	<ul style="list-style-type: none"> - Coloque una silla u objeto en el centro del espacio. - Esta silla es la "silla de la verdad" - Los participantes caminan por el espacio en diferentes direcciones. - El facilitador mencionará declaraciones lamentadas sobre temas relevantes para el trabajo (el facilitador puede comenzar con un par de declaraciones que son solo por diversión, para empezar) - En reacción a la declaración pronunciada, los participantes se colocarán en relación con la silla. - Si creen que la declaración que el facilitador ha dicho es absolutamente 100% cierta, entonces se paran lo más cerca posible de la silla.



	<p>pueden. Incluso pueden sentarse en la silla. Si creen que la declaración es 75% cierta, entonces se colocan un poco más lejos. Si piensan que la declaración es una tontería, se colocan lo más lejos posible de la silla.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El facilitador debe invitar primero al grupo a reflexionar sobre cómo se han colocado los cuerpos en el espacio. Incluso esto aumentará la conciencia del grupo de cómo colocarse en un espacio puede realzar un mensaje dramático. - El facilitador puede luego invitar a las personas a comentar por qué han elegido pararse donde están. Entonces se puede entrar en algún debate. - Es importante, sin embargo, que no se grite a nadie y se valoren las diferencias de opinión y se respete el derecho a creer cosas diferentes. - El facilitador le pide al grupo que se mueva de nuevo y dice en voz alta otra declaración. - Este proceso continúa hasta que se ha logrado un buen nivel de debate en torno a varios temas. - El moderador puede luego pasar el turno a varios miembros de la empresa para que pronuncien declaraciones y “presiden” el debate.
círculo de la historia	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo se sienta en círculo. Van a crear una historia juntos diciendo una oración cada uno. - Una persona comienza la historia con una oración. La siguiente persona continúa la historia con una frase y la siguiente y así sucesivamente. - La historia debe tener sentido. - Anime al grupo a escuchar atentamente lo que se ha dicho antes, quiénes son los personajes, dónde se desarrolla la historia, qué objetos aparecen en la historia. Anime al grupo a mantenerse dentro de los parámetros de la historia y reunir todos los elementos al final.
Historias a partir de objetos	<p>Necesitarás una bolsa de objetos que despierte la imaginación del grupo. Estos objetos pueden pertenecer al grupo, pueden haber sido encontrados o comprados en la zona en la que se asienta la comunidad, también pueden ser objetos insólitos, desconocidos que despiertan otras posibilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El grupo toca el “círculo de la historia” de arriba para prepararse. - Esta vez los participantes no se limitan a una sola oración, pueden ofrecer algunas oraciones cada uno. - Los participantes comienzan su parte del cuento metiendo una mano en la bolsa y sin mirar sacan un objeto. Este objeto inspirará su narración. Deben usar el objeto de alguna manera en la historia. - La siguiente persona toma un objeto, continúa la historia, construye en su objeto y así sucesivamente... - Como antes, la historia de los grupos debe tener sentido. Los participantes deben escuchar atentamente lo que ha sucedido antes.



	Después de crear historias espontáneas, sugiero tomar un mito tradicional o una charla popular de su comunidad y darle vida dramáticamente.
Mostrar y contar la historia	Es posible que desee tener disponibles objetos simples para contar historias, como telas, palos, cajas o taburetes lo suficientemente fuertes como para pararse o construir. <ul style="list-style-type: none"> - El grupo se sienta en círculo. El narrador se pone de pie. - El narrador lentamente comienza a contar la historia. En cada punto de la acción, los participantes saltan, ingresan al círculo y crean una imagen fija o en movimiento que expresa ese elemento de la historia. - Empezar utilizando un cuento popular tradicional. Después del ejercicio, pida al grupo que identifique los problemas planteados en la historia. Ahora intenta el ejercicio de nuevo pero contándolo desde el punto de vista de personajes ocultos, o personajes a los que tradicionalmente no se les da voz en la historia.
Narración apoyada	Direcciones: <ul style="list-style-type: none"> - El grupo se sienta en círculo. En el centro, un jugador cuenta una historia, una que conocen o una que inventan. - El público escucha. - En cualquier momento, el narrador debe ser reemplazado por un espectador si ese espectador cree que el narrador ha perdido la trama o necesita ser rescatado. - Si esto sucede, el narrador tiene que sentarse y es reemplazado por el miembro del grupo de rescate.
Piloto / copiloto	Direcciones: <ul style="list-style-type: none"> - El narrador no cuenta su historia a todo el grupo sino en privado a otro miembro del grupo. - Luego el copiloto interpreta esa historia de vuelta al grupo, quizás como una imagen, una pieza de movimiento, un monólogo o una improvisación. <p>Lo que esperamos captar es una esencia veraz. El copiloto tiene que llegar al sentimiento central y construir con empatía un mundo de imágenes a su alrededor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una vez presentado, el piloto puede valorarlo y decir "Sí, eso capta algo" o "No, no lo reconozco". Muy a menudo lo que te encuentras es que se capta y se reconoce algo pero desde otro punto de vista. Por ejemplo, el copiloto podría haberse concentrado en la perspectiva de un jugador diferente en la historia o en un momento dramático menos obvio pero que aún tiene sentimientos.
El mapa emocional - El ejercicio se realiza en parejas. Hay un narrador y un oyente.	<ul style="list-style-type: none"> - El narrador toma al oyente de la mano y camina hacia su propio espacio. - El narrador no planifica con anticipación lo que va a contar sino que simplemente realiza la acción de descorrer una cortina imaginaria y "ver lo que ve". - A partir de este ver, encuentran un recuerdo de su propia vida. Describen lo que está pasando pero desde fuera de sí mismos: "Ese soy yo, sentado en mi pupitre... allá está el profesor..." Pueden moverse alrededor de la imagen, llevando a su compañero de la mano.



	<ul style="list-style-type: none"> - El compañero se queda en silencio. Deben tratar de decir todo lo que puedan sobre lo que "ven", incluso yendo "al interior de la cabeza" para ver más recuerdos, si es necesario. - Luego se invierten los papeles y el oyente se convierte en narrador, paseando a su compañero por un recuerdo suyo. - Una vez que se cuentan los recuerdos, el oyente sienta al narrador en el seguimiento y actúa, basándose en la historia del narrador. - Luego invierten los roles. Tal vez cada jugador tenga dos o tres oportunidades de actuar, en cuyo caso se alternarán hasta el final del ejercicio. - En la retroalimentación, el narrador puede comentar sobre lo que reconoció. ¿Qué aspectos de la memoria se recogieron? ¿Se vieron a sí mismos en esta interpretación? ¿O se sintieron decepcionados porque se ignoraron aspectos importantes? ¿Se podrían haber tomado más riesgos? En este punto, el narrador está hablando como audiencia en el juego de su propia vida. Pueden pedir más de lo que elijan; después de todo, es su material.
Historias inmediatas	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo se divide entre narradores, actores y público. - Cada uno de los narradores se turna para articular una historia. Lo inventan en el momento. - A una señal dada, la función de narrar pasa a otro narrador. - Mientras tanto, los actores, siéntense en el borde del escenario, pasen al centro y actúen la historia tal como se cuenta. - Se sientan y se levantan según las exigencias del cuento.
El puente	<ul style="list-style-type: none"> - Es importante tener el número correcto de jugadores para este ejercicio; cuatro, ocho o dieciséis. - Se predetermina un tema para el ejercicio. - Cada jugador entra por separado en su propio espacio en la habitación. Deciden quiénes son, dónde están y qué están haciendo, en relación con el tema. Por ejemplo, si el tema es "trabajo", la acción de sus personajes debe conectarse de alguna manera, ya sea trabajando o evitando trabajar. - Luego "ensayan" un breve momento de acción. - Después de esto, cada jugador se empareja con otro y cada uno muestra al otro lo que ha creado. <p>Luego discuten cómo se pueden unir los momentos. Tienen que vincularlos en el mismo juego corto. La pieza del puente podría venir entre los momentos o antes de ambos o después de ambos.</p> <p>Cada momento inicial debe mantenerse "como estaba", no corrompido. (Si el segundo jugador es un piloto de avión que busca su caja trasera después de un accidente, entonces este momento tiene que ser un puente con el de la mujer desempleada que cuenta facturas).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando cada pareja ha unido sus piezas, forman equipo con otra pareja y se repite el proceso.



	<p>- Finalmente, un grupo de cuatro u ocho puede “mostrar” a otro grupo de cuatro u ocho.</p> <p>- Variación: No hay tema, pero cada equipo de cuatro recibe instrucciones de personajes. Por ejemplo, un personaje ha perdido algo, otro ha encontrado algo, otro está buscando algo y el otro está a punto de perder algo.</p>
<p>Narración colectiva</p>	<p>Un participante comienza a contar una historia, otro continúa, luego un tercero hasta que todos estén involucrados.</p> <p>Otro grupo presenta simultáneamente la historia de forma no verbal.</p> <p>La imaginación no conoce límites. En el curso posterior del trabajo de teatro conjunto, el énfasis se pone cada vez más en el contenido. Un participante cuenta algo que le sucedió, los demás describen inicialmente el incidente de forma no verbal o con texto. Solo cuando han terminado su descripción, se discuten las diferencias con la situación vivida, el participante puede comparar su comportamiento en la situación real descrita con el de los actores.</p>