



tutilifamili

# Piedra Papel Tijera

---

GUÍA DIDÁCTICA

---

## CONTENIDO

- Tutilifamili
- Piedra. Papel. Tijera
- Ficha artística
- Valores Educativos
- Actividades previas:
  - El teatro
  - Comunicación no verbal
  - Quiénes son tus amigos
  - La casa en el monte
- Decálogo del buen espectador
- Actividades posteriores
  - Hablemos
  - Cómo son mis compañeros
  - Pasa la expresión

**Tuttilifamili** compañía residente en Granada de espíritu aventurero.

En 2012 Jose Rodríguez y Ana Puerta deciden formar compañía propia tras su paso por compañías como Etcétera y La Maquiné entre otras, con el objetivo de poder investigar con el teatro gestual, la magia y la música como recursos para contar historias. A partir de una idea, configuran equipo de trabajo contando con profesionales de distintas áreas para crear sus obras.

Su primer espectáculo **El Sofá de Sophie** es una tierna y divertida historia que ha podido tener el placer de ser representada con gran acogida de público en teatros como Sala Tra-moia, Teatro Alhambra, Teatro Lara, Teatro Cánovas, Festival Internacional Hocus Pocus entre otros.

Tras este recorrido Tuttilifamili ha conseguido el **Premio Nacional de Magia General 2014**, el **Premio Almussafes Mágico 2016** y el **Premio FISM Europeo “The Most Original act” en Blackpool 2017**

Después de esta buena experiencia vuelven al ataque con **Piedra. Papel. Tijera**, que con la misma metodología y forma de trabajo pretenden profundizar en un lenguaje que les distinga y estimule.

**Piedra. Papel. Tijera** es una inesperada aventura en la que dos niños, perdidos en el monte, aprenden el valor de la amistad. Ayudados por su ingenio y fantasía sobrevivirán a las inclemencias del lugar y descubrirán que las cosas importantes no se deben dejar en manos del destino.

Este nuevo reto en sus vidas les hará vivir una aventura inolvidable que les ayudará a madurar y entender así que no todo puede echarse a suertes, sino que ha llegado el momento de tomar decisiones sobre todo si se trata de afrontar juntos esta ruta y no romper la amistad que les une. Para ello le será de gran ayuda su conocimiento de las técnicas de supervivencia, su imaginación y el gran amor y respeto que sienten por el otro y por la propia Naturaleza.

## **Piedra. Papel. Tijera...**

La realidad se transforma y aflora la aventura. Todo se desvirtúa, nada es lo que parece y hay que sobrevivir a esta nueva situación. El afán de superación les convertirá en un poco más mayores en un nuevo mundo, donde ya no vale echarlo todo a suertes.

Hacerse mayor, menuda hazaña para todos...

# FICHA ARTÍSTICA

**Piedra. Papel. Tijera.** Una creación colectiva de Jose Rodríguez, Noelia Rosa y Ana Puerta.

**Dirección:** Noelia Rosa

**Actores:** Ana Puerta y Jose Rodríguez

**Música original y Espacio Sonoro:** Héctor Eliel Márquez y Oscar Plano

**Diseño de Iluminación:** David Vioque Calero

**Escenografía:** Tuttilifamili

**Invención-Asesoramiento mágico:** Gonzalo Albiñana y Jose Rodríguez

**Vestuario:** M<sup>o</sup> Teresa Puerta y Ana Puerta

**Diseño Gráfico:** Jose Rodríguez

**Idea original y Producción:** Tuttilifamili



# VALORES EDUCATIVOS

- La importancia de la amistad
- La empatía
- El amor por la naturaleza
- El valor del agua
- Reconocimiento de la música y el cuerpo como formas de lenguaje y expresión.
- La imaginación, la fantasía y la magia como herramientas para resolver nuestros conflictos.

**Piedra Papel Tijera** es una representación teatral en su esencia, el gesto nos conduce, acompañado de la música y la magia, a lo largo de todo el desarrollo de la trama. Este hecho nos facilita adaptarnos a cualquier tipo de público. A veces, las palabras nos obligan en exceso al sentido o la interpretación de la obra o, por otro lado, hacen más difícil llegar a determinadas edades.

En esta obra los niños se sienten rápidamente identificados con los personajes protagonistas ya que, como ellos, son niños a los que les gusta el juego y están llenos de curiosidad.

**Piedra, Papel, Tijera** es la historia de una amistad.

# ACTIVIDADES PREVIAS



## 1) EL TEATRO

- ¿Has estado alguna vez en el Teatro?
- ¿Te gustó la experiencia?
- ¿Qué cosas hay en un teatro?
- ¿De qué crees que va la obra que vas a ver?

...

*Tema debate: ¿Para qué crees que sirve el teatro?*

## 2) COMUNICACIÓN NO VERBAL

Intentamos contar una historia sin palabras, sólo podemos utilizar gestos (se puede hacer por grupos)

*Tema debate: ¿Es necesaria la palabra para entenderse?*

### 3) QUIÉNES SON TUS AMIGOS

Cuenta quiénes son tus mejores amigos y qué harías por ellos. ¿Te has peleado alguna vez? ¿Merecía la pena pelearse?

Si te fueras de excursión con ellos cómo te divertirías.

*Tema debate: ¿Qué hace falta para ser un buen amigo?*

### 4) LA CASA EN EL MONTE

Si tuviera que vivir en el monte cómo sería tu casa. Dibújala



*“El que tiene imaginación, con qué facilidad saca de la nada un mundo”  
(Gustavo Adolfo Bécquer)*

# DECÁLOGO DEL BUEN ESPECTADOR

1. En primer lugar, **informaros** bien del espectáculo que vais a ver. En ocasiones lo que uno se imagina no coincide con la realidad.

2. Tenéis que **ser puntuales**. Llegad, al menos, 15 minutos antes y tendréis tiempo para encontrar vuestro lugar sin molestar a nadie.

3. Una vez ha comenzado el espectáculo, **no podéis abandonar vuestro lugar**. Si tenéis necesidad de ir al servicio, hacedlo antes o después de la representación.

4. **El silencio es indispensable**, ya que los actores trabajan para que os divirtáis. No los distraigáis con vuestros comentarios.

5. Tened **cuidado** con los estornudos y la tos, pueden molestar mucho a los actores y, también, al público en general.

6. Por respeto a los actores, **no se ha de comer** durante la representación. Guardaos las pipas y las chucherías para después.

7. Si la obra no os gusta, **no molestéis a los otros compañeros** que pueden estar interesados en la función que se les ofrece.

8. Una causa urgente puede obligarnos a abandonar la sala. En este caso, procuraremos que **nuestra salida no provoque ruidos** ni molestias a los demás.

9. Si aún con los esfuerzos de los actores y los creadores del espectáculo la obra no os gusta, **debéis estar en silencio en vuestra butaca por respeto al público** y a todos los que han hecho posible la representación.

10. **El aplauso**, no los silbidos ni los gritos, es la mejor recompensa para los actores que nos han hecho pasar un tiempo agradable.

# ACTIVIDADES POSTERIORES



## 1) HABLEMOS

- ¿Te ha gustado el espectáculo?
- ¿Qué es lo que más y lo que menos te ha gustado?
- ¿Recuerdas qué momentos son de la imaginación y cuáles son reales?
- ¿Qué hubieras hecho en el lugar de los protagonistas?
- ¿Por qué es importante tener amigos?
- ¿Cómo se cultiva una amistad? ¿Deben ser nuestros amigos iguales a nosotros?

...

## 2) ¿CÓMO SON MIS COMPAÑEROS?

Oralmente describir a un compañero sin decir su nombre para que los demás niños adivinen de quién se trata. No repetir al que ya se ha nombrado. Sentados en semicírculo, elegir a un niño para que piense en un compañero y sin decir su nombre indique cómo es, de qué color son sus ojos, a qué le gusta jugar, cómo es su pelo, si es alto o bajo.

### 3) PASA LA EXPRESIÓN

Explica que una persona va a iniciar el juego eligiendo un sentimiento que pueden expresar con su rostro. Los alumnos sólo podrán ver la expresión una sola vez (cuando se les "pase" a ellos). Su turno para "pasar la expresión" se indica mediante un suave toque en el hombro, momento en el que debería ver la expresión de la cara y luego pasarlo a la siguiente persona. Al momento de pasar la expresión cada uno debe tratar de adivinar qué sentimiento se expresa sin decirlo en voz alta.

Una vez que la última persona haya "recibido" la expresión, deja que el grupo adivine el sentimiento retratado.

*Tema debate: ¿Qué pasó durante el juego? ¿Qué habilidades utilizaron para jugar el juego con éxito? ¿Cómo podemos utilizar estas habilidades en situaciones fuera del juego?*

Las actividades propuestas no son cerradas, sino caminos abiertos que el profesor pueda explotar, variar, reinventar y adecuar a los distintos niveles educativos.

