

# TEATRO MUTIS

## “CUENTO DE BRUJAS”

### ACTIVIDADES EN EL AULA RELACIONADAS CON EL ESPECTÁCULO.

#### En clase, los días antes de ir al teatro:

1. **Sobre los personajes, el ambiente y el tema de la obra:** “Cuento de brujas” habla de las injustas persecuciones que sufren muchas personas a las que se acusa de malvadas cuando no son más que diferentes, pobres, o rebeldes. Lo hace a través de unos personajes algo olvidados por la historia pero muy presentes gracias a los cuentos en el imaginario infantil: las brujas. Para que antes de ir a ver la representación los niños ya se hayan acercado al tema, lo que mejorará su criterio y atención, conviene, a su nivel, tratar en el aula algunos aspectos del mismo:
  - 1.1. **Imagen externa de la bruja.**
    - 1.1.1. Describir, con la máxima precisión posible, el aspecto de las brujas, sus características físicas generales (edad, estatura, constitución, postura), sus peculiaridades (cara, ojos, narices, manos, cabellos, verrugas), su aspecto (vestido, complementos, colores, limpieza, elegancia,...).
    - 1.1.2. Preguntar a los niños por qué saben que son así, dónde lo han visto o quién se lo ha dicho para que citen los cuentos, historias, imágenes o películas de brujas que fundamentan su descripción.
    - 1.1.3. Preguntarles si han visto alguien que se ajuste a esa descripción entre sus vecinos y conocidos. Preguntarles si creen que es una bruja. Si vieran a alguien con ese aspecto creerían que es una bruja.
    - 1.1.4. Explicarles que esa imagen de la bruja es la que ha fijado nuestra tradición, pero que en otros lugares del mundo tiene otras características. ¿Sabían que la Baba Yaga, la bruja de los cuentos rusos, tiene los dientes de hierro, no viaja en una escoba sino en un mortero, y vive en una cabaña con patas de gallina?
    - 1.1.5. Dibujo individual de una bruja. Si alguno quiere puede dibujar la Baba Yaga.
  - 1.2. **Costumbres, poderes, comportamiento.**
    - 1.2.1. Hacer una lista de las cosas a que se dedican las brujas y otra de los poderes mágicos que tienen.
    - 1.2.2. Tratar de describir el carácter de la bruja.
    - 1.2.3. ¿Dónde viven? ¿Viven solas o acompañadas? ¿Leen? ¿Se casan y tienen hijos? ¿Cómo crees que es la comida que preparan?
    - 1.2.4. A partir de todo lo que sabemos de las brujas, preguntar si opinan que son parecidas a los demás, o son diferentes, raras, especiales.
    - 1.2.5. Preguntar si creen que son buenas o malas. ¿Conocen alguna historia o cuento donde aparezca una bruja buena?
    - 1.2.6. Vocabulario: tratar de explicar qué es un hechizo, un conjuro, un maleficio, un ungüento. Con rimas sencillas, tratar de inventar un hechizo para transformar a alguien en animal. Ej. Por la luna de plata que (nombre de una chica) se convierta en gata.
    - 1.2.7. Son famosas las fiestas de las brujas. ¿Cómo se las imaginan?
    - 1.2.8. Dramatización grupal guiada: es un juego muy sencillo de representación de una historia. El profesor la va contando (de modo improvisado o más

preparado, participando en la representación o sólo como guía exterior) y debe incluir acciones comunes que sean fáciles de representar por los muchachos en grupo. Ejemplo. El profesor pide a los chicos que se hagan los dormidos y que representen la historia que va a contar: La mañana de aquel viernes, trece de octubre, todas las brujas de Tartalán se despertaron de repente. Era el día de la fiesta y había que prepararlo todo. Se levantaron, se lavaron, pero poco, se revolviéron el pelo para estar lo más feas posible, y pusieron frente al espejo sus peores caras, se pusieron sus peores ropas y fueron a buscar sus escobas para ir a reunirse con sus amigas. Pero algo había pasado. Ninguna encontró su escoba voladora. Buscaron y buscaron pero no las encontraron. Y tuvieron que irse a pie hasta la ruina del castillo negro donde habían decidido encontrarse. Cuando se reunieron todas hablaban a la vez para contarse unas a otras la misteriosa desaparición de sus escobas... Hasta que la más vieja se subió en una piedra y ordenó silencio. Comenzó a mover lentamente los brazos, arriba y abajo, a un lado y a otro. Todas lo comprendieron, era un conjuro para adivinar donde estaban sus escobas y comenzaron a imitarla. Subían los brazos y luego juntaban sus manos en el centro del corro. Y lo hacían una y otra vez. Al juntar sus manos en el centro decían una palabra mágica: jartulamún... (Se puede alargar a discreción, dividir al grupo, introducir un baile o canción ya conocido...)

### **1.3. Moralidad y realidad.**

- 1.3.1. Discutir si las brujas son buenas o malas. O unas veces buenas y otras malas. O en unos cuentos buenas y en otros malas. Si conocen algún cuento con bruja buena, contarlo o leerlo en común y ver en qué se parece y en qué se diferencia esa bruja buena de otras malas muy conocidas como la de Hansel y Gretel, o la Maléfica de Blancanieves.
- 1.3.2. Discutir sobre si existen de verdad o sólo son personajes de cuento. ¿Creen que pueden encontrarse una en la calle? ¿Y en otros sitios? ¿Les daría miedo? ¿Qué harían?
- 1.3.3. Explicar que en otros momentos de la historia mucha gente creía que había brujas. Y pensaban que eran tan malvadas que si atrapaban a una de la que pensaran que era bruja la castigaban cruelmente.

### **1.4. Un poco de historia.**



- 1.4.1. Muchos cuentos se sitúan en tiempos remotos. El que van a ver está ambientado en una edad media de fábula, pero conviene que sepan algo de la organización, las costumbres, las tareas y creencias de esa época. Una buena opción podría ser hacerlo a partir de una maqueta o plano dibujado de una ciudad medieval. Señalar el castillo, las murallas, la iglesia, las tierras, las huertas, los establos, los palacios, las casas humildes. ¿Quién vivía en cada sitio: señores, monjes y pueblo llano? ¿A qué se dedicaban? ¿Quién era más y el menos poderoso? ¿Sabían leer? ¿Cómo se hacían los libros, en imprenta o a mano? ¿Se guerreaba mucho? ¿Qué es un caballero? ¿Y un escudero?
- 1.4.2. Al nivel que permita la edad de los niños, explicarles qué es la superstición, su relación con la ignorancia, con la necesidad que tenemos de explicar lo inexplicable, y cómo en una época en que no sabían las cosas que sabemos ahora explicaban las cosas con supersticiones: intervenciones mágicas, brujerías, poderes ocultos,...
- 1.4.3. Con niños mayores, sugerir un trabajo de investigación sobre las brujas de Zugarramurdi y el proceso de Logroño.

**2. El universo de los cuentos.** El espectáculo que van a ver guarda mucha relación por las peripecias y personajes con muchos de los cuentos que los niños conocen, tanto cuentos maravillosos o clásicos, como contemporáneos. Las siguientes actividades pueden tomarse como un primer acercamiento al análisis literario, o como refuerzo del hábito de lectura, o un medio para interrelacionar la expresión verbal con la plástica, la corporal, la musical...

### **2.1. Cuentos, personajes, autores...**

- 2.1.1. Definición de cuento. Pedir a los niños que intenten explicar qué es un cuento y con algunas preguntas ir acercándolos a diversos contenidos, estilos, intenciones: ¿relatan historias que han pasado o pueden pasar, o historias fantásticas con personajes imaginarios, o una mezcla? ¿Los personajes son animales, o son gente normal, u objetos que cobran vida, o reyes, príncipes y princesas, brujas, ogros, monstruos? ¿Las historias de los cuentos sirven para divertirnos, para aprender cómo tenemos que comportarnos, para que pasemos un poco de miedo, para que nos riamos, para que nos hagamos preguntas o aprendamos cosas de nosotros mismos o de lo que nos rodea? ¿En qué se diferencia un cuento de una novela, de un poema, de una obra de teatro,...?
- 2.1.2. Personajes. Entre todos los alumnos hacer una lista de personajes que suelen aparecer en los cuentos. Tratar de describirlos someramente.
- 2.1.3. Ambientes. Hacer también una lista de los lugares típicos de los cuentos. Que cada niño elija uno y lo dibuje.
- 2.1.4. Elegir dos o tres personajes de la lista, y dos ambientes. Dar unas normas, por ejemplo definir de los personajes cuál es el protagonista, o quién le ayuda, o quién es el malo, o de los ambientes dónde empieza y dónde acaba la historia, etc. Con todo ello, de modo individual o colectivo, inventar un breve cuento.
- 2.1.5. Tradición oral. Comentar cómo se escribían los libros antes de la imprenta, si todas las historias se escribían, cómo se enteraban de los cuentos y las historias la gente que no sabía leer, y cómo las transmitían. Hablar de juglares, de rapsodas, de romanceros, de cuentacuentos,...

- 2.1.6. Deformaciones y versiones. Para ilustrar cómo se modifican los cuentos al transmitirse boca a boca, sin escribirse, y por qué son tantas las versiones, jugar al juego del rumor: en corro, el profesor da una frase a uno de los niños con la misión de que se la diga al oído al siguiente muy deprisa, aquel repetirá al siguiente lo que crea haber entendido con la misma condición y así sucesivamente hasta el último. Comprobar luego qué dijo el primero, qué llegó al último y qué entendió cada uno.
- 2.1.7. Recopilaciones. Grandes estudiosos han recogido los cuentos populares de una zona y los han fijado en recopilaciones. Hablar de Las mil y una noches, Cuentos de mi madre la Oca de Perrault, Cuentos de la infancia y el hogar, de los hermanos Grimm o Cuentos al amor de la lumbre de Antonio Rodríguez Almodóvar, así como de otros recopiladores como Italo Calvino, Afanasiev, Hans Christian Andersen, etc.
- 2.1.8. Autores de cuentos. En la propia biblioteca de su aula o su colegio tendrán cuentos creados con el estilo y personajes de los clásicos, o de modo completamente original (alguno de ellos ya ha alcanzado la categoría de clásico). Pueden ver si tienen algún cuento de Andersen, o Pinocho, de Carlo Collodi, o Alicia en el país de las maravillas de L. Carroll, u otros de M. Ende, de Roald Dahl, Leo Lionni, etc.
- 2.1.9. Investigación sobre Gianni Rodari. Como es fácil que en el aula o en casa tengan algún libro de este autor, y puedan acceder fácilmente a información del mismo, podrían proponerse varias actividades: leer algún texto y comentarlo, investigar para saber algo de su vida, su obra, sus ideas y los juegos de creación que proponía. Jugar a alguno de ellos: ¿Qué pasaría si...? Por ej..

### **3. El teatro.**

- 3.1. Conviene antes de asistir a una representación teatral (que para algunos niños puede ser la primera) hablar de qué es el teatro, cómo se hace, los diversos trabajos que hay alrededor: actores, director, autor, escenógrafo, músico, figurinista, etc. y cuál es la disposición adecuada de los espectadores (receptividad, respeto, silencio...).
- 3.2. Uniendo todas las posibilidades anteriores pueden, a partir de algún cuento conocido o uno inventado a partir de situaciones, personajes, etc., crear una historia en que ellos sean los protagonistas, y proponer una representación sencilla de la misma por un grupo de la clase. Para acercarse al tema sería conveniente la aparición de la bruja como personaje y para que conozcan a fondo las diversas tareas que se unen en el teatro, , disfrazarse, sugerir los espacios con elementos del aula, poner música a alguna acción muda, introducir alguna canción, etc.

## Y después de haber visto la representación:

### 1. Comprensión de la representación.

#### 1.1. Lo que recuerdan los espectadores.

- 1.1.1. Con los niños más pequeños se irán planteando preguntas sobre los personajes, sus intenciones, lo que les pasa, qué hacen en las diversas situaciones que se plantean,... También les divierte imitar gestos y movimientos de algunos personajes y situaciones que se dan en la representación. (Casilda, Mosquis y Pesquis, Tadeo, Lucio, Gusaneda, Brunilda, Ajilda, la Lechuza, el dragón,...)
- 1.1.2. Con los mayores, en corro, tratar de reconstruir la historia de la representación buscando la máxima precisión, corrigiéndose unos a otros si hay errores, hasta llegar al final.
- 1.1.3. Asociar por orden los siguientes nombres con las fotos y leer la frase que se crea con las letras asociadas. Casilda (**C**), Dragón (**E**), Mosquis (**T**), Lucio (**D**), Brunilda (**B**), Gran Mágica (**U**), Caballero Gusaneda (**A**). El resultado será CUENTO DE BRUJAS.



- 1.1.4. Tratar de recordar qué pasaba en el momento que recogen las siguientes fotos.



La bruja Ajilda trata de impedir que el dragón muerda a Lucio.



Brunilda, Casilda y Ajilda preparan en el caldero el antídoto contra el veneno de dragón para curar a Lucio.



Los cazabrujas sorprenden a las brujas en el bosque y las atrapan. Al ver al niño junto al caldero creen que las brujas iban a comérselo.



Casilda ha invocado a la Gran Mágica para que la ayude a salvar a Lucio y rescatar a sus amigas y aquella se aparece saliendo de la tierra.

## 1.2. Comprensión parcial y general.

- 1.2.1. Vocabulario. Hablar del significado de algunas palabras: hipnotizar, invocar, antídoto, maleficio, conjuro, paladín, flanco, escarmiento,... Tratando de recordar cuándo las han escuchado y a qué se referían.
- 1.2.2. Juegos de preguntas con tres respuestas para que elijan la correcta. Los puntos siguientes son algunos ejemplos.
- 1.2.3. ¿Quién manda a los cazabrujas al bosque para atrapar y castigar a todas las brujas? 1.- Las brujas de otro pueblo que las tienen mucha manía. 2.- **El caballero Gusaneda.** 3.- Nadie, lo deciden ellos mismos.
- 1.2.4. ¿Por qué dice el Caballero Gusaneda que las brujas despistaron a sus caballos y tienen la culpa de que perdieran la última batalla? 1.- Porque es verdad. 2.- Porque aunque no lo hayan hecho tiene miedo de que lo hagan y le fastidien. 3.- **Para, aprovechándose de la mala fama de las brujas, engañar al duque y a todo el pueblo y evitar que paren la guerra.**
- 1.2.5. Después de haber visto la derrota del día anterior, ¿qué le gustaría a Tadeo, el padre de Lucio? 1.- **Que le dejaran luchar a él para demostrar lo bien que pelea y llegar a caballero.** 2.- Que pararan la guerra para evitar nuevos desastres. 3.- Olvidarse de todo eso, ir a por leña y quedarse tranquilo en su cabaña.
- 1.2.6. ¿Qué piensa Juliana, la madre de Lucio, de la Guerra? 1.- Que está muy bien para tener entretenidos a los hombres. 2.- **Que está mal porque por**

**culpa de la guerra cada vez son más pobres.** 3.- Que le gustaría ir también a ella.

- 1.2.7. ¿Cómo se entera Brunilda de que los cazabrujas van a perseguirlas al bosque? 1.- Porque lo han dicho en la radio. 2.- Porque lo ha visto en su bola de cristal. 3.- **Porque ha escuchado las órdenes de Gusaneda desde su pequeña casa.**
- 1.2.8. ¿Por qué está tan enfadado el dragón venenoso que promete matar de un mordisco al primer humano que encuentre en el bosque, aunque sea un niño? 1.- Porque los niños de la ciudad le gastan bromas muy pesadas. 2.- **Porque los humanos han matado a todos los de su especie.** 3.- Porque no le gusta que manden a los niños a coger leña.
- 1.2.9. ¿Y cómo se enteran las brujas de la amenaza del dragón venenoso? 1.- **Se lo dice su amiga la lechuza Felisa.** 2.- Se lo dicen las otras brujas que viven en el bosque. 3.- Se lo imaginan, pero no lo saben a ciencia cierta.
- 1.2.10. Cuando los cazabrujas descubren a Casilda y sus amigas en el claro del árbol seco, junto al niño y al caldero, ¿qué creen que está pasando? 1.- Que las brujas van a invitar a merendar a Lucio. 2.- **Que se lo quieren comer.** 3.- Que prueban con él el efecto de sus pócimas.
- 1.2.11. Al verse sola, Casilda se siente desesperada porque no sabe como salvar al niño y a sus amigas, pero llega la lechuza llega y le da una idea. ¿Cuál? 1.- Pedir ayuda al duque. 2.- Unirse al ejército enemigo para aplastar a Gusaneda. 3.- **Invocar, con las otras brujas escondidas del bosque, a la Gran Mágica.**
- 1.2.12. La Gran Mágica proporciona a Casilda un antídoto contra el veneno de dragón y la envía a la ciudad. Quién dice que la ayudará: 1.- Una niña de la ciudad. 2.- Una vieja amiga. 3.- **Quien creía que era su enemigo.**
- 1.2.13. Después de fallar en la elección del posible enemigo que la va a ayudar con el caballero Gusaneda y con los cazabrujas, quien sí acude en su auxilio es el dragón (dragona). ¿Qué tenía dentro que antes le tuvo dentro a él (ella)? 1.- Un barril de cerveza. 2.- **Un huevo.** 3.- Un baúl.

## 2. Juegos de imaginación, creación y expresión.

- 2.1. Dibujos libres sobre lo que han visto.
- 2.2. En grupo, inventar nuevos personajes que puedan aparecer en la obra y hablar de qué aventuras correrían, a quién ayudarían, cómo influirían en el desarrollo de la historia.
- 2.3. La Gran Mágica habla siempre con enigmas y adivinanzas. La primera revela dónde encontrará Casilda el antídoto y dice: lo esconde un alado caballero que no vuela pero sobre tu cabeza se pavonea. Recordar la solución: el sombrero. Inventar otras adivinanzas para esa misma prenda y para otras, u otros objetos, o frutas, animales, ... Recordar algunas de las que se sepan.
- 2.4. En este espectáculo han visto como los cazabrujas hipnotizados ayudan a la bruja que perseguían a contar su historia utilizando marionetas. Con elementos sencillos, presentes en el aula: papeles, cajas, papelera, pelotas, tratar de componer un títere: un dragón, una bruja, que puedan luego manejar e incorporar a la representación de una aventura que se inventen, o simplemente hacerlo bailar, comer, enamorarse, cantar, oler, o cualquier acción que tengan que adivinar los compañeros.
- 2.5. ¿Qué hubiera pasado si... la lechuza Felisa no avisa a las brujas de la amenaza del dragón? // ...el duque hubiera desconfiado del caballero Gusaneda y le

hubiera hecho seguir por un espía? // ...los animales del bosque (espectadores) no hubieran ayudado a la lechuza y a Ajilda a rescatar a Lucio del dragón? // el caballero Gusaneda se hubiera enamorado de la bruja Casilda?

### 3. Sobre la representación.

- 3.1. ¿Con qué personaje se identifican más los niños? ¿Por qué?
- 3.2. ¿A qué les ha movido la representación, al miedo, al suspense, a la risa, a la participación, etc? ¿Temieron en algún momento que todo podía acabar mal?
- 3.3. Conversar sobre las escenas que más les gustaron.
- 3.4. ¿Se han divertido? ¿Les pareció corta o larga la representación?
- 3.5. ¿Les pareció “de verdad” o “de mentira” lo que estaban viendo? ¿O no se lo preguntaron en ningún momento?

### 4. Temas de debate.

- 4.1. **El rechazo a la heterodoxia.** ¿Les parece normal que si alguien se aparta de lo que se considera normal, obligatorio, de lo que hace todo el mundo, y tiene un comportamiento más libre, aunque no haga mal a nadie o no entorpezca la libertad de otros, se le considere malo o se le rechace y maltrate? ¿Creen que en su realidad cercana pasa eso en ocasiones? Si alguien en clase quiere vestir diferente, o le gustan cosas que puedan parecer raras a los otros... ¿Debe considerársele malvado o peor que los demás? ¿Es mejor lo que comúnmente hacemos? Dicho de otro modo, si una cosa la hace todo el mundo y está bien vista... ¿es buena? Buscar ejemplos de cosas que hagan casi todos los de la clase y se puedan considerar malas o no muy buenas. ¿Hay alguno que se atreva a no hacerlas?
- 4.2. **La igualdad.** Casi todas las acusadas de brujería eran mujeres. Opinar sobre ese dato. ¿A qué creen que se debe? ¿Son las mujeres peores (más malas) que los hombres? ¿O quizá la sociedad de esa época era machista y usaban esto entre otras cosas para someter a las mujeres?
- 4.3. **Grupos perseguidos.** Además de esas mujeres pobres y rebeldes en la edad media y hasta algunos siglos después, ha habido a lo largo de la historia muchos grupos injustamente perseguidos y tratados con extrema crueldad por ser distintos. Intentar que, a su nivel, los niños citen algunos ejemplos y expliquen las diferencias de ideas, creencias, comportamientos o nivel de desarrollo frente a la sociedad dominante de cada momento y contrasten opiniones al respecto. (Los primeros cristianos en Roma, los judíos en España en el siglo XV y siguientes, también en muchos otros países a lo largo de la historia (Rusia en los siglos XIX y XX, la Alemania Nazi,...), los indios y negros en América (y en muchos países de otros continentes) hasta el siglo XIX (o más bien hasta hace poco, o aún hoy), los homosexuales, etc.