

**TEATRO MUTIS**  
**TUTANKAMÓN, EL NIÑO FARAÓN.**  
**FICHA DIDÁCTICA**



**BREVES NOTAS PARA LOS PROFESORES SOBRE EL ARGUMENTO, EL EQUIPO ARTÍSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA.**

**TUTANKAMÓN, EL NIÑO FARAÓN** es un espectáculo teatral dirigido a niños de 6 a 12 años y público familiar que representa la compañía segoviana **TEATRO MUTIS**.

**Argumento:** Egipto. Valle de los reyes, noviembre del año 1922. El día que su mecenas, lord Carnarvon, le comunica la retirada del apoyo económico y el cierre de la excavación, el arqueólogo Howard Carter, con la singular ayuda de una aguadora del Valle, descubre una nueva tumba, quizá la que él más esperaba, la única de la dinastía XVIII no encontrada hasta entonces, la de Tutankamón.

Aunque antes de entrar deben avisar a las autoridades, no resisten la tentación de comprobar si es la tumba del misterioso faraón y se cuelan furtivamente en sus estancias.

Allí confirman su gran hallazgo, están en la tumba del faraón niño. Pero además de descubrir “cosas maravillosas” se meten en un lío monumental.

Accionan, sin querer, un misterioso mecanismo que abre todas las cámaras de la tumba y un pasadizo al inframundo. Se dan un buen susto al tropezar con la momia vivificada de Tutankamón, y uno más grande cuando llega en su busca la monstruosa Ammyt. Trata de comérselo porque no ha superado el juicio de Osiris y cree que es un malvado de corazón impuro que no debe llegar a los campos del Aaru, el paraíso.

Con la ayuda de Carter y la aguadora, Tutankamón explica a Ammyt que no ha podido pasar al inframundo y superar el juicio, pero no por tener mal corazón, sino porque no tiene ninguno. Su corazón ha desaparecido. Ammyt les concede unas horas para que busquen el corazón perdido, y la posibilidad de hacerlo en el presente o en el pasado, por si fue entonces cuando se extravió.

La aguadora aprovecha esa mágica oportunidad y viaja al antiguo Egipto donde conocerá a Tutankamón a punto de ser coronado con 9 años, a su madrastra Nefertiti, al fiero general Horemheb y a su secuaz, Aserejeti. Divertidas aventuras y varios viajes en

el tiempo la permitirán descubrir la causa de la desaparición del corazón del faraón, recuperarlo y devolvérselo a su dueño.

### **Puesta en escena y equipo artístico.**

La escenografía representa, al principio, el Valle de los reyes, pero después se irá modificando para representar la famosa tumba de Tutankamón, y con pequeños elementos se transformará también en diversos espacios del antiguo Egipto, un palacio, un remanso del Nilo, incluso la casa de los muertos.

Al trabajo actoral se suma la manipulación de títeres y objetos para representar todos los personajes de la aventura. Los espectadores son considerados trabajadores de la excavación en las primeras escenas, y habitantes del antiguo Egipto en la segunda parte de la representación y, en algunos momentos, intervienen en la historia.

**Intérpretes:** Paloma Hernández, Fernando Cárdbaba y Elena Ballesteros.

**Decorados, objetos y títeres:** Carlos Hernández, Paloma Hernández, Pilar Garay.

**Pintor de decorados y títeres:** Alberto Fernández Hurtado.

**Música:** Oscar García Villegas.

**Vestuario:** Cyril Wicker.

**Autor y director:** Carlos Hernández.



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

## A.- En clase, los días antes de ir al teatro.

Antes de ir a ver la representación es conveniente que los niños ya se hayan acercado a los personajes, ambientes y temas que aquella presentará, así como a los aspectos generales del hecho teatral, lo que ampliará su interés, facilitará su atención y propiciará un comportamiento correcto y un disfrute más profundo de la actividad.

Ese acercamiento puede realizarse a través de actividades lúdicas como las que se proponen a continuación (que cada profesor seleccionará y adaptará a la edad de los alumnos y a su programa), agrupadas en tres bloques:

**“Palabras e historias”**: actividades destinadas a que los niños amplíen conocimientos y vocabulario, así como a que desarrollen sus capacidades de expresión oral, escrita y gráfica, y de trabajo en equipo, a la vez que toman contacto con personajes y temas que aparecerán en el espectáculo.

**“Gestos y juegos”**: actividades para el desarrollo psicomotor, de las relaciones grupales y de las posibilidades de expresión no verbal, gestual y corporal.

**“Buceando en el teatro”**: actividades para lanzarse al océano del arte dramático y, profundizando en sus cálidas aguas, conocer sus misteriosos paisajes y los seres que los habitan.

### 1. Palabras e historias.

1.1. **¿Qué es eso?** Se escriben en la pizarra o los cuadernos las palabras **AGUADOR, ARQUEOLOGÍA, BALANZA, EXCAVACIÓN, FARAÓN, HALLAZGO, INFRAMUNDO, JUICIO, SARCÓFAGO, PARAÍSO** (Otras posibles palabras que también ayudarían a la comprensión del espectáculo son: **REGENTE, PAPIRO, TELEGRAMA, MANIPULAR, COMPASIÓN, REVOLUCIÓN, CIVILIZACIÓN o VENGANZA**). Luego el profesor o algún niño lee una de las definiciones siguientes:

- **Lugar maravilloso al que, según algunas religiones, se puede llegar tras la muerte.**
- **Instrumento que sirve para pesar las cosas.**
- **Persona que se dedica a llevar o vender agua.**
- **Ciencia que estudia lo antiguo, trata de descubrir cómo se vivía en épocas pasadas (prehistóricas o históricas) buscando y analizando los restos materiales: construcciones, monedas, cerámica, armas, herramientas, escritos, cadáveres, etc.**
- **Caja de piedra o madera, normalmente con adornos esculpidos o pintados, donde se coloca el cadáver de una persona.**
- **Rey del antiguo Egipto.**
- **Lugar al que, en algunas culturas, se cree que van los muertos o los espíritus.**
- **Descubrimiento de restos de construcciones, utensilios o personas, con algún valor histórico o material, que puede suceder en una búsqueda o investigación intencionada o de casualidad.**
- **Procedimiento de investigación que consiste en desenterrar con mucho cuidado restos de construcciones, objetos o personas del pasado.**

- **Análisis de las cosas que han pasado o de lo que ha hecho una persona para poder saber quién es culpable o inocente de alguna mala acción, o si se ha hecho bien una tarea, o, en general, si se tiene o se ha tenido un comportamiento bondadoso o malvado.**

Tras la lectura de cada una de estas definiciones, otro niño dirá a qué palabra se refiere. El conjunto de la clase o el profesor tiene que decir si ha acertado y, en su caso, seguir preguntando hasta encontrar la palabra correcta. Es fácil convertirlo en un juego o concurso, por ejemplo, dos niños o grupos compiten, tras la lectura de la definición eligen la palabra y el profesor da un punto al que acierte. Gana el que consiga más puntos. Luego se deben repasar palabras y significados para reforzar la asociación correcta.

También puede convertirse en un juego el repaso final. Un grupo esconde las definiciones en una parte de la clase, otro las palabras en otra parte. Quienes escondieron las palabras buscan las definiciones y viceversa. Cuando, por ejemplo, alguien encuentre una definición debe volver al lado de las palabras y tratar de recuperar la que corresponda. Gana el grupo que consiga más parejas palabra-definición, pero si ha tenido errores, por cada asociación palabra-definición incorrecta pierde dos puntos.

**1.2. Palabras con muchas palabras.** Vamos a proponer un juego con las letras de **TUTANKAMÓN. EL NIÑO FARAÓN.** ¿Cuántas letras hay en total? (22) ¿Cuántas distintas? (13) Buscar diez palabras que se puedan hacer con esas letras. Por ejemplo: **año, tarta, kilo, kimono, montar, rana, roto, tontería, artimaña, farola, etc.** Puede hacerse individual, por equipos, con o sin tiempo, en competición o en colaboración, etc.



### **1.3. Civilizaciones y personajes de la antigüedad.**

1.3.1. Investigando en la biblioteca o con ayuda de sus profesores, los alumnos tratarán de recordar los pueblos que había en nuestro país hace más de 1000, de 2000, incluso de 3000 años. (Vetones, Celtas, Íberos, Fenicios, Griegos, Cartagineses, Romanos, Visigodos, Musulmanes, etc.) ¿Se acuerdan de algún personaje real o mitológico de alguna de esas épocas: Viriato, Trajano, Abderramán II, el Cid, etc.? ¿Y de algún monumento o yacimiento arqueológico? El tesoro de Guarrazar, la Alhambra de Granada, el acueducto de Segovia, Itálica, Segóbriga, Ampurias, La dama de Baza, la dama de Elche, Atapuerca, Clunia, Villa Romana de los Baños de Valdearadaos, Altamira, los dólmenes de Antequera, los talayots de Baleares, son solo algunos ejemplos.

Y en otras partes del mundo, ¿recuerdan antiguas civilizaciones o pueblos? Egipcios, griegos, mesopotámicos, asirios, incas, mayas, aztecas, mogoles, chinos, hunos, vikingos, los indios norteamericanos (sioux, navajos, cheyenes, iroqueses, apaches), por ejemplo.

¿Recuerdan, o les suena, algún personaje real o mítico de esas civilizaciones? Nefertiti, Ulises, Alejandro Magno, Gladiator, Julio César, Cleopatra, Astérix, Marco Polo, Gengis Kan, Toro Sentado, Caballo Loco, Moctezuma, etc. ¿O algún monumento famoso? Las pirámides de Egipto o de la civilización Kush de Sudán, el Machu Pichu, el Coliseo, El Partenón, la gran muralla china, Pompeya, etc.

1.3.2. Tras haber consultado en libros o en Internet, o simplemente como juego de invención, dibujar un elemento (monumento, personaje, ciudad, paisaje) de los que se vieron en el punto anterior. Luego los que hayan dibujado un personaje lo llevarán de viaje recorriendo algunos de los paisajes, ciudades o monumentos que hayan pintado otros compañeros y se establecerán diálogos inventados: ¿Quién eres? - Soy el Cid campeador. - ¿De dónde vienes? - De España. Me he perdido. ¿Dónde estoy? - En la gran muralla China. - ¿China? No me suena. ¿Está muy lejos de España? - No lo sabemos. A nosotros tampoco nos suena España. - Etc.

1.3.3. Algunos datos sobre el Antiguo Egipto. Sobre un mapa o con uno de los muchos álbumes ilustrados sobre la civilización egipcia, comentar algunos de los datos principales: su antigüedad y su gran duración en el tiempo, la cantidad y estado de conservación de sus restos, la importancia del Nilo para saber cómo vivían, su creencia en la vida después de la muerte y la importancia de las tumbas y la momificación, por ejemplo.



#### 1.4. Arqueólogos y arqueología.

Breve introducción: ¿Alguna vez te has preguntado cómo vivieron las civilizaciones antiguas? ¿Qué ropa usaban o qué objetos tenían? La **arqueología** se dedica a la investigación de todo eso, realizando excavaciones para **estudiar el pasado** a través de restos de huesos, tejidos, herramientas o cerámica.

Los arqueólogos trabajan en **excavaciones** desenterrando las **ruinas antiguas** mediante la remoción de la tierra. En los escombros han llegado a encontrarse **cosas fascinantes**: huesos, estatuas, sarcófagos, cámaras secretas y muchos objetos de los que se usaron hace mucho tiempo: armas, herramientas, utensilios de cocina, vestidos, etc. Todo esto lo encuentran gracias a un **minucioso trabajo** y a la utilización de herramientas como las piquetas, que sirven para raspar y desenterrar objetos. También son necesarios utensilios de dibujo o cámaras fotográficas para documentarlo todo.

#### 1.4.1. Arqueólogos y hallazgos famosos.

¿Quién descubrió o estudió...? O ¿Qué encontró o estudió...?

Se trata de un reto sencillo: los niños, individualmente o en grupo, investigando en Internet, o con la ayuda de una enciclopedia, deben, partiendo de algún nombre de la primera columna, encontrar cuál es su principal descubrimiento arqueológico, o viceversa. Alguno de estos descubrimientos está lleno de anécdotas y curiosidades que luego puede comentar el profesor.

**Heinrich Schliemann ..... Troya**

**Arthur Evans ..... Cnosos y la civilización minoica**

**Howard Carter ..... Tumba de Tutankamón**

**Zhao Kangmin ..... Guerreros de terracota de Xiam**

**Marcelino Sanz de Sautuola**

**y su hija María ..... Pinturas rupestres de Altamira**

**Hiram Bingham ..... Ruinas incas del Machu Pichu**

**Roque Joaquín de Alcubierre ..... Pompeya**

#### 1.4.2. Arqueólogos en la ficción. Preguntar a los niños si les suenan Indiana Jones, Lara Croft o Tadeo Jones, si alguien recuerda de qué iban sus historias o videojuegos, o si alguno ha visto alguna película reciente o antigua donde aparezcan momias. Tratar de contar algo de historias conocidas o, en grupo, inventarse una.

#### 1.4.3. Libros infantiles con arqueología: Revisar si en su aula o colegio, o en la biblioteca municipal, están algunos de estos títulos:

**Rita y los ladrones de tumbas**, de Mikel Valverde.

**El misterio de Tutankamón**, de Sally Morgan.

**Arqueokids: el manual del joven arqueólogo**, de Isabel Prieto Palomo.

**La tumba misteriosa**, de Jordi Sierra y Fabra.

**Arqueólogos, a tope de excavaciones**, de Jean Luc Carrera.

Si encuentran alguno de estos títulos u otros que tengan que ver con la arqueología, leerlo si es breve, o revisar su contenido y comentar si les resultan atractivos.

#### 1.4.4. Juegos para entender las dificultades de la arqueología.

¿Qué hay aquí? En ausencia de los niños, el profesor coloca algunos objetos y los oculta con una tela. Luego, con los niños allí, sin quitar la tela, incluso al principio sin tocarla, va preguntando: ¿Hay algo diferente a lo que suele haber en clase? ¿Ese bulto no es normal? ¿Qué puede ser? Tras las primeras respuestas, algunos comprueban con el tacto, y si no están de acuerdo lanzan otras hipótesis. El profesor va quitando a pequeños tramos la tela, ¿siguen pensando lo mismo o han cambiado de opinión? Y cuando al fin descubren lo que hay, el profesor les sugiere que investiguen, porque hay más cosas extrañas escondidas que pueden explicar cómo llegó ese objeto hasta allí, ¿qué pasó? (Ejemplo: hay una escalera entre dos mesas. Cuando ya lo han descubierto, encuentran en la clase algunas herramientas, un cable, y un cuadro que no conocían. La deducción es que iban a colgar el cuadro, pero ocurrió algo y lo dejaron a medias. Breve explicación de las dificultades de interpretar los restos arqueológicos.)

### 1.5. Viajar al pasado.

#### 1.5.1. En la obra que van a ver un personaje viaja al pasado. Para imaginar algo parecido se puede hacer una lista de épocas o momentos históricos

conocidos, y una lista de personajes actuales conocidos. Luego, eligiendo al azar se puede tratar de imaginar una historia o algo que sucede a uno de esos personajes (o a varios) en uno de esos momentos, como ocurrencia espontánea en una informal lluvia de ideas, o más meditado en grupo o individualmente, escribiendo tres opciones de una sola línea (Por ejemplo, Rosalía va a salir al escenario, pero la puerta es mágica y la transporta a un circo romano del siglo I).

- 1.5.2. Algunos referentes literarios o cinematográficos de viajes al pasado. Comprobar si les suena alguno de estos títulos: Un yanqui en la corte del rey Arturo, Regreso al futuro, La máquina del tiempo, Los doce monos, Terminator, Los visitantes, etc.
- 1.5.3. Si les suena, tratar de recordar algún detalle, pero si no recuerdan nada no importa. Pueden inventar algo extraño, fantástico o realista, que pueda pasarles si viajan en el tiempo, por ejemplo, salimos del aula y estamos en uno de los barcos de Cristóbal Colón.

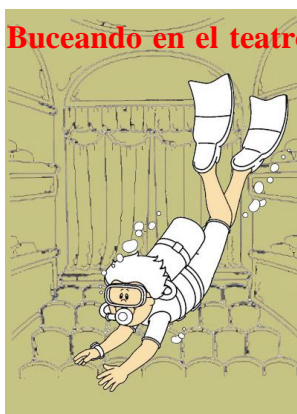
## 2. Gestos y juegos.

**2.1. Cara de...** Cada niño piensa una palabra, la que quiera. Luego el profesor dice “vamos a poner cara de...” y señala a un niño que debe decir la palabra pensada. Un ejemplo, poner cara de... “abanico”.

**2.2. El escultor y el barro.** Se hacen parejas. Uno será el escultor y manejará a su compañero para modelar con él una escultura que se titulará “la momia bailonga (u otro personaje y característica u oficio)”. Una vez conforme con la apariencia pulsará el botón de arranque (nariz, espalda, dedo) y la momia se pondrá en marcha. Luego cambiarán de rol.

**2.3. El baúl mágico.** Todos los niños adoptan pose de mínimo tamaño y máxima quietud. El profesor repite una fórmula que les activará y otra que les desactivará, haciendo que pasen por diversas transformaciones o experiencias expresivas. Por ejemplo: ¡Click!, se abre el baúl mágico y salen (animales, objetos, personajes, oficios, fenómenos naturales). Y los niños lo hacen hasta que el profesor diga ¡Click! Se cierra el baúl mágico. Y se repetirá varias veces con personajes o con acciones o sensaciones (se abre el baúl mágico y todos los que salen sienten frío y buscan refugio, por ejemplo).

**3. Buceando en el teatro.** Conviene, antes de asistir a una representación teatral (que para algunos niños puede ser la primera) hablar de qué es el teatro, cómo y dónde se hace, de los diversos trabajos que hay alrededor y de cuál es la disposición adecuada de los espectadores.



**3.1. Definición y variantes.** El profesor con sus preguntas va dirigiendo a los alumnos hacia la definición de algunos conceptos. ¿Habéis visto teatro alguna vez? ¿Cómo era y dónde lo hacían? ¿Había actores y actrices?

¿Quién más? ¿Espectadores también? ¿Quién más? ¿Qué hacían los actores, contaban una historia o hacían como si pasara de verdad? ¿Qué es el teatro? (Representación de historias, situaciones o acciones por parte de unos actores frente a los espectadores podría ser una aproximación válida.) Y con preguntas sobre si los actores hablan, cantan, bailan o si usan palabras o no, o si manejan muñecos, hablar de las diversas variantes del teatro, desde el musical o la ópera hasta la pantomima, el teatro gestual o el de títeres.

**3.2. Los trabajos del teatro.** El profesor pregunta si saben quién es y qué hace cada uno de los siguientes participantes en el fenómeno teatral: actor, director, espectador, autor, escenógrafo, sastre, figurinista, maquinista, iluminador, músico, compositor, maquillador, productor, acomodador, manipulador (titiritero), etc. Luego corrige, matiza o amplía las respuestas recibidas.

**3.3. Normas para disfrutar del teatro.** Entre todos tratamos de definir la mejor disposición para ir a ver un espectáculo teatral, haciendo especial hincapié en la atención, el respeto a los actores y a los demás espectadores, y en la conveniencia de saber qué vamos a ver y dónde lo veremos. Después cada alumno debe escribir o pensar una norma sencilla, se ponen en común y se eligen y completan las mejores. Luego se escriben sobre una cartulina y se ilustran con dibujos e imágenes para componer un mural que se situará en algún lugar de la clase y se repasará cuando se acuda a nuevas representaciones. Ejemplos de normas: Mirar y escuchar lo que hacen los actores. Estar atentos. Tratar de enterarse de todo. No molestar a los otros espectadores. Estar en silencio. No interrumpir. No levantarse si no es necesario. No comer. No pisar los asientos. No ensuciar ni romper nada. Informarnos sobre qué vamos a ver.

**3.4. El espectáculo de hoy.** El profesor informa a los niños sobre el espectáculo, la compañía, el autor, el lugar de la representación, etc.

**3.5. Haciendo teatro.** Inventar una historia en que un grupo de niños sea protagonista, o modificar un cuento conocido para que cumpla esta condición. Entre toda la clase se distribuyen tareas (actores, escenógrafos, encargados de vestuario, músicos o creadores de ambiente sonoro, etc.) y se prepara la representación. Para que sea sencillo y posible en poco tiempo, el profesor como narrador puede dirigir las acciones del grupo de actores y las intervenciones puntuales de los improvisados actores.

## **B.- Después de haber visto la representación.**

Para un mayor aprovechamiento de la actividad conviene que en las horas o días siguientes a la representación se utilice la experiencia como elemento motivador de varios trabajos que pueden agruparse en cuatro bloques:

“**Comprensión de la representación**”: trabajando la memoria, la expresión oral, escrita y gráfica, el razonamiento lógico, etc.

“**Creación**”: actividades para ampliar la imaginación, propiciar el juego en grupo y la expresión plástica y dramática.



**“Profundizando en el teatro”:** actividades de análisis y crítica de lo que han visto y de su propia disposición y comportamiento.

**“Temas de debate”:** partiendo de las situaciones y temas que plantea el espectáculo se profundizará en ciertos valores: ley y justicia, la fantasía y la ciencia, la ayuda o el olvido, la generosidad, la valentía, la amistad y la colaboración.

## 1. Comprensión de la representación.

**1.1. ¿De qué nos acordamos?** Con los niños más pequeños se irán planteando preguntas sobre los personajes, sus intenciones, lo que les pasa, qué hacen en las diversas situaciones a que se enfrentan, etc. También se les propondrá que imiten gestos y movimientos de algunos personajes y situaciones que se dan en la representación. A modo de ejemplo pueden servir estas preguntas y propuestas: ¿Qué veíamos en el escenario antes de empezar? (Un paisaje del desierto con cajones y entradas a tumbas, el valle de los reyes.) ¿Quién sale primero? (El arqueólogo Howard Carter.) ¿Qué saca de su bolsillo? (Un telegrama.) ¿Alguien se acuerda de lo que le dice el telegrama? (Que no tendrá más dinero y debe detener las excavaciones.) ¿Quién sale después? (La aguadora.) ¿Cómo se llama? (Yasmina.) ¿Por qué se enfada Carter con ella?



(Porque no quiere irse y le llama Lordy.) Cuando la persigue se da un golpe con las rocas y mete su cabeza por un agujero, ¿qué descubre? (Una tumba “maravillosa”.) ¿Quiere dejar a la aguadora que le acompañe? (No.) ¿Entonces entra solo? (No.) ¿Por qué? (Porque Yasmina le amenaza con informar a las autoridades.) En la pared de la tumba hay unos dibujos que representan el juicio de Osiris, ¿recuerdan en qué consiste? (Pesan el corazón del muerto. Si es ligero, pesa menos que una pluma, querrá decir que el muerto era bueno y su alma irá al paraíso. Si pesa más que la pluma la monstruosa Ammyt se comerá al muerto.) La balanza no está dibujada, parece de verdad, y Carter la prueba con una piedra. ¿Qué sucede entonces? (Que se

abre una puerta, la de la cámara mortuoria.) ¿Con quién se encuentra Carter allí? (Con la momia de Tutankamón.) ¿Por qué sigue allí y no está en el paraíso? (Porque no tiene corazón.) ¿Quién llega cuando Yasmina quita la piedra que puso Carter en la balanza? (La monstruosa Ammyt.) ¿De qué tiene cabeza? (De cocodrilo.) Etc.

**1.2. La reconstrucción de los hechos.** 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.

**1.3. ¿Quién era quién? ¿Cómo se movían? ¿Qué voces ponían?** Sólo tres actores representan los diversos personajes de la obra, deben identificar quién hacía de Carter, de Tutankamón, de momia, de Yasmina, de Aserejeti, de Nefertiti, de General Horemheb, de Ammyt y de hipopótamo. El actor que representa a Carter, a la momia, al General Horemheb y al hipopótamo, ¿los hace igual o hace gestos y voces distintas para cada personaje? Cada personaje se hace con una técnica distinta, Carter es un actor caracterizado, la momia es un títere, pero, ¿qué son el general y el hipopótamo? (Cabezudos, muñecos habitados, bocones) Tratar de imitar movimientos y voces de Carter, de Yasmina, de la momia, de Nefertiti, del general o de Tutankamón. Se habrán dado cuenta de que los personajes hablan con los espectadores como si ellos también fueran parte de la historia, en la primera parte son los trabajadores de la excavación a los que Carter tiene que despedir y por eso les dice que se manchen. Cuando se representa la época de la coronación de Tutankamón, ¿quiénes son los espectadores?

**1.4. El personaje oculto.** Rellenando, gracias a las definiciones, las filas horizontales, aparecerá en la única columna completa el personaje que buscamos.

1						C	O	R	A	Z	Ó	N	
2	B	A	L	A	N	Z	A						
3					P	I	R	Á	M	I	D	E	S
4	H	I	P	O	P	Ó	T	A	M	O			
5				G	E	N	E	R	A	L			
6		A	V	E	S	T	R	U	Z				

1 – Órgano vital donde los egipcios creían que se alojaba el alma y que roban al cadáver de Tutankamón.

2 – Instrumento para pesar cosas, o comparar el peso de dos cosas.

3 – Monumentos más famosos de Egipto, más antiguos que la tumba de Tutankamón.

4 – Animal herbívoro de gran tamaño que era muy frecuente en el río Nilo en el Antiguo Egipto y está a punto de comerse a Tutankamón cuando era un niño.

5 – Alto grado militar que tiene Horemheb.

6 – Ave africana que no vuela y corre a gran velocidad. Según los antiguos egipcios una de sus ligeras plumas se usa en el juicio de Osiris.

## 2. Creación.

- 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. Por ejemplo, ¿qué hubiera pasado si desde el inframundo hubiera llegado otro monstruo, o el dios Osiris? ¿Y si la hermanastra de Tutankamón quisiera ser la faraona y tuviera celos de que lo coronaran a él? ¿Y si Tutankamón hubiera escapado antes de la segunda llegada de Yasmina y lo hubieran secuestrado bandidos del desierto?
- 2.3. Inventar otros nombres o mote para los personajes.
- 2.4. Inventar un final distinto para la historia.
- 2.5. ¿Qué habría pasado si... // Etc.

## 3. Profundizando en el teatro.

- 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? ¿Temieron en algún momento que todo podía acabar mal?
- 3.3. Conversar sobre las escenas que más y que menos les gustaron. ¿Por qué?
- 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?
- 3.6. ¿Qué les gustó más de cómo lo hacían los actores? ¿Y qué menos? ¿Por qué?
- 3.7. ¿Parecía que los títeres estaban vivos y se movían solos, o eran inexpresivos?
- 3.8. ¿Han cumplido las normas para disfrutar del teatro que establecieron antes de ir a ver la representación?
- 3.9. ¿Han aprendido algo o les ha dado qué pensar?
- 3.10. ¿Querrán volver al teatro? ¿Cómo les gustaría que fuera el próximo espectáculo al que asistan? (Tema, personajes, estilo, dinámica, técnica)
- 3.11. Crítica teatral. Hacen cuatro recuadros en una hoja. En uno ponen un dibujo de la obra, en otro una frase que la describa, en otro lo que les gustó y en el último lo que no les gustó o lo que cambiarían.



## 4. Temas de debate.

**4.1. Sobre la historia y lo difícil que es saber lo que pasó de verdad.** Aunque no se ve en el espectáculo, el general Horemheb fue faraón más de 20 años tras la muerte de Tutankamón y, como hicieron tantos faraones, trató de que todos se olvidaran de su predecesor, puso su nombre en las estatuas de Tutankamón, en las placas y escritos que ensalzaban las victorias o proezas del faraón niño también puso su nombre, por eso, cuando Carter se empeñaba, a partir de pequeños hallazgos, en buscar la tumba de Tutankamón, otros arqueólogos se burlaban de él porque decían que ese faraón nunca existió. Preguntar a los alumnos si creen que es importante saber qué pasó de verdad. ¿Por qué? Y en hechos más cercanos, ¿creen que todo lo que les cuentan es de verdad? ¿Qué podemos hacer para asegurarnos? Hablar sobre la importancia de la información y la actitud crítica.

**4.2. El poder, ¿qué es?, ¿para qué sirve?, ¿por qué puede resultar atractivo y por qué puede asustar?** En la obra que han visto, Tutankamón niño no quiere ser faraón, mientras que el general Horemheb quiere serlo a toda costa. ¿Por qué creen que pasa eso? ¿Creen que tener el poder significa lo mismo para los dos personajes? Más tarde, cuando Tutankamón lleva 3 años siendo faraón quiere dejarlo porque se aburre. Yasmina le dice que ningún juego es divertido si no te lo tomas en serio. ¿Están de acuerdo en esta última afirmación? ¿Cómo se puede aplicar al “juego de mandar”?

**4.3. Una aproximación al concepto de justicia social.** Aserejeti es el único personaje inventado, que no existió ni en la mitología ni en la historia de Egipto. En sus primeras apariciones actúa como secuaz del ambicioso Horemheb y trata de engañar e incluso de eliminar a Tutankamón. ¿Les parecía muy malvada a los niños? ¿Por qué creen que hacía esas cosas? Luego es ella la que está a punto de ser devorada por el hipopótamo y Tutankamón la salva. Entonces parece que se pone de su parte, pero un tiempo después la persiguen por ladrona. ¿Es, entonces, una ladrona sin remedio? ¿Cómo termina ese personaje? ¿Lo recuerdan? ¿Si no hubiera tenido ese encuentro con Yasmina y el faraón hubiera podido llegar a ser médica o arquitecta? Hablar sobre el significado de la igualdad de oportunidades.

**4.4. Prejuicios e injusticias.** En el espectáculo que han visto citan varias veces a Kurna, una ciudad que llaman Capital mundial de los ladrones. Yasmina y Aserejeti son de esa ciudad y por eso Carter de la primera y el General Horemheb de la segunda, dicen que son ladronas. ¿Qué les parecería a los alumnos que su colegio cogiera fama de que todos los niños que estudian allí son unos ladrones y nadie fuera quisiera ser su amigo? Hablar sobre alguna situación cercana o actual que conozcan.

**4.5. Miedo y valentía.** ¿Qué piensan que es el miedo? ¿Es bueno o malo tener miedo? ¿Los valientes no tienen miedo o simplemente no dejan que les paralice e impida que hagan lo que quieren o creen que es justo? Yasmina está asustada muchas veces, pero ¿es cobarde?