UNA LUNA ENTRE DOS CASAS

NOTAS SOBRE LA ESCRITURA

Hemos vuelto a recorrer el camino que recorre, durante el día, un niño de 3 a 5 años, desde que se levanta hasta que se acuesta, interesándonos por su horario (cuando se viste y se desviste, las comidas, la siesta, etc.), por sus juegos, solitarios o en grupo, por los objetos importantes que le rodean (fetiche, juguetes, animales que le son familiares), y por las personas a las que quiere o a las que necesita. También hicimos otra vez el camino que recorre en su evolución desde los tres hasta los cinco años, intentando hacer resaltarlos acontecimientos que le hayan marcado.

El tema que retuvimos es de interés social. Sabiendo divinamente que el espectáculo se presentaría sobre todo en las guarderías, las pre-maternales y las maternales y que todos los niños que frecuentaban estos lugares de vida tuvieron que enfrentarse en su día con el encuentro de alguna cara nueva, de adulto o de niño, nos ha parecido que este tema podría conectar muy profundamente con estos pequeñuelos. Es una experiencia que el niño no puede evitar y que es, en general positiva aunque resulte para algunos fuente de tensión y de angustia.

La idea de la casa nace, de forma totalmente natural, de este tema. Con el encuentro de una cara nueva se sobre-entiende casi necesariamente la salida del círculo familiar, de la casa. Y como la casa es uno de los elementos más importantes de la vida emotiva del niño que tiene de 3 a 5 años, el centro de su universo, hemos querido que tenga un lugar de privilegio en este espectáculo.

Observando dibujos de niños de esta edad, nos hemos convencido de que nuestra intuición resultaba correcta. La casa es uno de los elementos que en ellos se repite con más frecuencia. La preocupación por el detalle que en estos dibujos hemos podido comprobar nos ha influenciado también a la hora de elegir los elementos que crean el universo de cada uno de los personajes e instalan el clima propicio para el desarrollo de la intriga.

Cada uno de los elementos que hemos escogido es, a la vez, un signo y un símbolo. Un signo porque representa una realidad que el niño puede fácilmente identificar, no permitiendo ninguna otra interpretación. Por ejemplo: el sol en el cielo nos indica que es de día, que no llueve; la luna que brilla, que es de noche y que tampoco llueve; el paraguas abierto y las nubes, que ahora está lloviendo; el candado sobre la casa de Taciturno indica más claramente que cualquier discurso, que la casa está cerrada y que este quiere estar solo. Estos signos le permiten al niño situarse fácilmente en el tiempo y en el espacio (la cerca, por ejemplo, divide la zona de actuación en dos partes, y significa: aquí, es lo mío y allí es lo tuyo).

Cada uno de estos elementos participa estrechamente en el universo emotivo e imaginario del niño. El sol, la luna, la casa son mucho más que unos simples signos de buen tiempo, de mal tiempo o de refugio. Después de haber dibujado su cuerpo en unos muñecos cada vez más complejos, el niño dibuja su universo familiar. La casa es la seguridad emotiva, el bienestar, la intimidad. El sol que también se encuentra muy presente en estos dibujos, nos habla abiertamente del mundo, de la armonía con la naturaleza, de la claridad, de la fuerza. La luna es un recuerdo de la intimidad. Todos los detalles significativos que se observan en estos dibujos tienen, por consiguiente, dos posibles interpretaciones: la chimenea sobre el tejado de la casa, es a la vez la calefacción y el calor del ambiente familiar.

Este desvelo por el detalle se convirtió en una de nuestras máximas preocupaciones a la hora de escibir el texto. Quisimos que cada una de las etapas importantes del encuentro entre Pluma y Taciturno quedara subrayada por un objeto o una imagen que el niño pudiera identificar con facilidad. Cada uno de los personajes llega con su casa. Pluma se instala: abre sus puertas, traza un camino delante de su casa. Hace buen tiempo: Pluma cuelga el sol en el cielo. Pluma percibe otra casa al lado de la suya. Quiere hacerse un amigo y lo demuestra instalando una cuerda de colgar la ropa que viene a unir entre sí las dos casas. Taciturno responde a esta invitación, parapetándose. La cerca y el candado dan a entender a Pluma que se niegan a jugar con él. La historia, desde el principio hasta el final, tiene una puntuación realizada a base de imágenes que al niño le permiten captar la situación de un solo vistazo. Al final del espectáculo,

no hace falta siquiera que Pluma y Taciturno pronuncien una sola palabra: La imagen de las dos casas que encajan la una dentro de la otra es lo suficientemente fuerte para explicar la situación. Las palabras solo existen para subrayar la felicidad que sienten ambos por estar juntos. Aún no identificando los niños cada uno de los símbolos en su justo sentido, se adivina a lo largo de todo el espectáculo, y además esto puede verificarse en los dibujos realizados después de las representaciones, que los símbolos ayudaron a los niños a captar adecuadamente las situaciones, las relaciones entre los personajes y la evolución de estas relaciones.

Los personajes que viven en este universo de objetos también se definen por los objetos que traen o manipulan. Pluma y Taciturno representan dos tipos de niños que viven de forma diferente este encuentro con una cara nueva. Pluma es abierto, rápido, vivo, se acerca con facilidad a los demás, quiere jugar con un amigo y da los primeros pasos sin pensárselo mucho. Su casa está hecha a su imagen. Una casa sin tejado, dos puertas que se abren de par en par sobre el mundo, una cuerda de colgar la ropa que puede engancharse en cualquier parte donde se detenga. Pluma puede sair y volver a entrar con toda rapidez. Por el contrario, Taciturno, se encuentra mucho más encerrado en sí mismo, es mucho más lento, más secreto. Como él, su casa es más pesada, cerrada por los cuatro costados, con un tejado sólido, sin ventana. Antes de entregarse, Taciturno observa, escucha, mira; es como su casa, sin espacio alguno para las miradas indiscretas. El mundo de Taciturno es la música y su casa participa en un universo sonoro y musical. La línea del tejado es un xilófono; la puerta de su casa, unas cuerdas de guitarra. El candado y la polea de la cuerda de colgar la ropa puntuan cada uno de los empleos con un ruido de matraca. Se eligieron los instrumentos de música de Taciturno para que el niño pudiera reconocerlos fácilmente. Casi todos los niños entre los 3 y 5 años ya han visto y oído alguna vez una flauta, un xilófono, una matraca, un silbato. Por regla general, los instrumentos forman parte del equipo musical de base de las guarderías y de las maternales.

También nos hemos preocupado al escribir el texto por respetar las estructuras del lenguaje de los niños entre 3 y 5 años. Las frases son cortas, el vocabulario es sencillo y lo esencial del discurso de cada uno de los personajes se relaciona con las realidades familiares que le rodean. Pluma y Taciturno sienten gran placer por utilizar las fórmulas de presentación y por marcar la posesión.

"me llamo..."
"es mi casa..."
"ven a mi casa..."

"es mío..."
"es mi amigo..."

Ambos utilizan con bastante corrección las palabras de localización dentro del tiempo y del espacio, aunque Pluma parezca tener menos habilidad para ello.

"fué ayer..."
"hoy está lloviendo, pero ayer teníamos sol"
"hoy, es mi amigo".
"estamos fuera"
"entra dentro de mi casa"
Pluma: "No hace mucho que conozco a Taciturno, no hace... en todo caso, no hace mucho".

Puma habla mucho, mucho más que Taciturno. Sin embargo, incluso en el lenguaje, tiene uno la impresión de que Pluma es más joven que Taciturno, Habla a menudo, por el placer de hablar. Nombra las cosas, juega con los sonidos (como con la palabra Taciturno que logra pronunciar con dificultad), y su lenguaje es muchas más veces un comentario sobre lo que ha hecho o lo que se dispone a hacer que una frase bien articulada que se dirige a alguien. Taciturno habla poco, pero cada una de sus frases tiene un peso.

Hemos creado esta diferencia de comportamiento, de edad y de lenguaje para que todos los niños pudieran reconocerse e identificarse con el personaje más cercano a su propio nivel de desarrollo. Los niños aprecian que Pluma, como ellos, tenga dificultades en pronunciar el nombre de su amigo, que no sepa leer, que no esté del todo familiarizado con el empleo de las palabras de localización temporal y admiran a Taciturno por todo lo que este ha aprendido (Taciturno sabe tocar la flauta, el xilófono, sabe leer, etc.).

Con este mismo fin es con el que nos hemos negado a identificar a Pluma y a Taciturno con un sexo determinado. Entre los 3 y 5 años el niño busca un modelo sexual y hemos querido que todos los niños, tanto los niños como las niñas, pudieran identificarse indistintamente con Pluma o Taciturno sin que les influenciara el sexo del personaje. El "él" empleado a lo largo de todo el texto, es el "él" universal y no el "él" masculino. Desde el principio hasta el final, mientras escribíamos el texto y a lo largo de todos los ensayos, este punto nos lo volvíamos a plantear muy a menudo.

Sin embargo, nuestra decisión parece haber sido la buena. Durante los

ensayos, el empleo del "él" no creó nunca ningún problema a los niños que podían ver con toda facilidad que los papeles de Pluma y Taciturno los interpretábamos dos actrices.

Intentamos apartarnos lo menos posible de nuestras observaciones iniciales sobre las vivencias diarias del niño y sobre las etapas de su desarrollo a la hora de elegir los elementos clave de la intriga.

Nos detendremos aquí un poco sobre tres momentos que nos parecen importantes y que no han sido aún mencionados. El primero de ellos es el momento del intercambio de regalos entre Pluma y Taciturno. Casi todos los niños que cuentan entre 3 y 5 años han descubierto el placer de preparar y de ofrecerle a un amigo un regalo para seducirle o para demostrarle cariño. Se trata de un dibujo cuidadosamente enrollado con un lazo encima sobre el que se escribe el nombre del amiguito, de un juguete muchas veces muy querido por el niño, de un objeto de uso diario. Lo que menos importa es el valor del objeto, lo que cuenta es dar algo. Es este el mismo instinto por el que Pluma se siente empujado cuando le ofrece a Taciturno su viejo balón.

A este gesto de Pluma, Taciturno responde como un niño que reflexiona más pero también que es algo mayor. Quiere darle a Pluma algo para poder seguir con esta forma de diálogo que le complace. Así es como llegamos al segundo elemento sacado directamente de la vivencia del niño: el fetiche. Aunque sea este un muñeco, una manta, un trozo de tela, el dedo pulgar, lo que si es siempre es un elemento importantísimo en la vida sensorial y emotiva del pequeño. El niño reencuentra en él su propio olor, el tacto familiar, una seguridad nunca desmentida. Muchas veces el fetiche puede ayudarle al niño a dar sus primeros pasos fuera del ámbito familiar. Si el niño puede ir a la guardería con su fetiche, por ejemplo, la transición se hace mucho menos penosa: el niño arrastra consigo un enorme pedazo de su universo. Taciturno tiene un fetiche, Ratapelo, su perro de seda color rosa. Es su peluche a quien le cuenta todas sus penas y sus alegrías. A Ratapelo es a quien Taciturno, demasiado azarado, envía a Pluma para demostrarle su amistad.

Ratapelo nos conduce directamente a hablar del tercer elemento que habíamos retenido como algo que marcaba fuertemente la vida de los niños de tres a cinco años: "el miedo". Pluma tiene miedo de los perros y por consiguiente recibe bastante mal el regalo que le hace Taciturno. A los niños este miedo les hace sonreir. Llegan a identificar las causas de este miedo y saben muy bien que Ratapelo es un peluche. Después de esta primera experiencia del miedo, nos resulta más fácil crear el clima de la noche y conducir a los jóvenes espectadores a que vivan la segunda

parte del espectáculo. Hemos pasado revista a todos los miedos que los niños de 3 a 5 años pueden tener y hemos retenido los que nos parecieron los más corrientes: miedo de los perros, miedo de la oscuridad, miedo de los animalitos pequeños (hormigas, ratones), miedo de los lobos y miedo de la tormenta. Fueron los azares de la creación los que nos llevaron, de forma escalonada, a emplear todos los elementos que habíamos retenido.

Este progresivo aumento del clima del miedo, muy importante desde un punto de vista dramático, nos parecía necesario para no traumatizar a los niños y llevarlos insensiblemente hasta el "punto culminante" que queríamos alcanzar con el trallazo del trueno. Es este "climax" el que permite y da paso a la feliz relajación del final, cuando Pluma y Taciturno descubren juntos el objeto de sus miedos: una inofensiva mariposita de noche. El lazo entre Pluma y Taciturno ya se ha creado: juntos vivieron una situación difícil, ahora ya son amigos.

UNA LUNA ENTRE DOS CASAS, espectáculo para niños de tres a cinco años, es una obra de teatro creada por la Compagnie de Théâtre le Carrousel, en octubre de 1979.

Texto:	*Suzanne Lebeau* *con la colaboración de Georgette Rondeau*
Documento que lo acompaña	*Georgette Rondeau* *con la colaboración de Suzanne Lebeau.*

La Compagnie del Théâtre le Carrousel está subvencionada por Le Conselil des Arts du Canadá y por el ministerio de Asuntos culturales de Québec. Para UNA LUNA ENTRE DOS CASAS, el grupo se ha beneficiado de una beca de "ayuda al desarrollo del repertorio" del Servicio teatral del ministerio de Asuntos culturales.

NOTA DEL ILUSTRADOR:

Cuando me pidieron que aportara un apoyo gráfico a esta obra, tuve la idea de recopiar los dibujos realizados por los niños de 4 a 6 años que habían visto la obra. Hubiera sido, naturalmente, preferible y más pertienente reproducir aquí los originales, pero esto resultaba técnicamente difícil, ya que era problemático obtener buenos resultados de reproducción imprimiendo un solo ejemplar en color de unos dibujos tan sútilmente pintados, a veces a lápiz a veces con rotulador.

Trabajando estos dibujos a pluma y con calcomanías e interviniendo lo menos posible en el proceso creativo, intenté sencillamente respetar el carácter de cada niño, su manera de representar el mundo, no reproduciendo más que las líneas de contorno de las superficies rellenadas entre las otras vacías e imitando con la máxima precisión el maravilloso gesto propio de cada niño.

PERSONAJES:

Pluma y Taciturno son dos personajes de fantasía, sin edad precisa, sin sexo preciso. El niño de tres a cinco años se identifica casi directamente con el personaje de su sexo. Por ello es por lo que hemos escogido el "él" universal para hablar de Pluma y Taciturno. Es muy importante que los papeles de estos últimos se interpreten con un máximo de fantasía para situarlos por encima del "él" masculino o del verdadero sexo de los actores.

Pluma es más joven que Taciturno. Es vivo, ligero, rápido como la liebre. Pluma desplaza aire, le gusta jugar, divertir, hacer reir. Pero, cuando aún no se le conoce, puede parecer un poco embarazoso y pesado.

Taciturno parace gruñón como un gran koala. Le gusta la compañía, pero la busca poco a poco, tranquilamente... sin dejar jamás su propio universo, la música. Habla poco, pero escucha, observa y cuando su corazón se entrega, es para siempre.

DECORADOS:

Dos casas: la de Taciturno y la de Pluma. En la casa de Pluma, todo está abierto de par en par hacia el mundo: las puertas, las ventanas, las flores, todos los accesorios del espectáculo (luna, sol, nubes, etc.). Uno siente que Pluma y su casa viven en concordancia con el mundo.

La casa de Taciturno es más pesada, más masiva. Parece una vasija cerrada, una casa en la que se entra con dificultad y de la que no se sale muy a menudo.

Y, cosa importante, las dos casas deben de estar concebidas para encajar una dentro de la otra no formando más que una sola casa al terminar el espectáculo.

Hay que preveer un elemento que a Pluma le permita enchanchar su sol, su luna, sus nubes, su paraguas, etc Escogimos el cielo, pero también hubiera podido ser un árbol, o...

UNA LUNA ENTRE DOS CASAS

Obra de Teatro Infantil

por Suzanne Lebeau

UNA LUNA ENTRE DOS CASAS

ESCENA I

PRESENTACION DE LOS PERSONAJES

Pluma y Taciturno se encuentran sentados en el suelo, debajo de tres grandes nubes. Llueve. Estan algo protegidos por un amplio paraguas bajo el que se cobijan. Taciturno trae consigo toda clase de instrumentos de música, algunos más sencillos y otros más complicados. Cuando llegan los niños, Pluma se zarandea enviándoles unos saludos con grandes gestos de bienvenida y besos al vuelo. También hace una señal para que no se le moleste a Taciturno que parece absorto en su música.

PLUMA (a media voz): Es tati, sati... ¡Oh! que nombre más difícil, Taciturno. Vaya suerte que tiene Taciturno, mucha más que yo. Sabe tocar la flauta, las maracas... bueno, como se llama eso... rama, maracas e incluso todos los instrumentos de música. Mirad todos los que tiene.

Pluma vuelve a menudo al lado de Taciturno que parece no haber visto a los niños. Lanza de vez en cuando una mirada tímida pero siempre vuelve a sus sonidos, sus ritmos, su música.

PLUMA: No habla mucho porque siempre está haciendo música, pero creo que está algo cohibido.

Pluma se aleja para recibir a los niños que llegan. Taciturno aprovecha esta ocasión para entablar un contacto con los niños.

TACITURNO: Es verdad que estoy cohibido... pero es que a Pluma lo conozco desde hace muy poco tiempo. Solo desde ayer. Además, ya lo habéis visto, no hace más que hablar... casi no me queda tiempo para hacerlo yo... De todas formas, me gusta más la música. (Toca) con la música se pueden decir las mismas cosas.

Taciturno toca sin parar.

PLUMA: Es Taciturno, mi amigo. Me ha prometido enseñarme a tocar e interpretar música. Es la primera vez que veo tantas cosas para hacer música.

En secreto a los niños.

Incluso las tiene en sus bolsillos.

PLUMA: Enseguida lo vais a ver. No sabía yo antes que podía hacerse tanta música. Pero es que no conocía a Taciturno. Desde no hace mucho tiempo que lo conozco.

Desde hace, desde hace, desde hace... en todo caso, no desde hace mucho tiempo.

TACITURNO: Por supuesto, no mucho tiempo. Ayer mismo, no fue hasta ayer que conocí a Pluma.

PLUMA: Ayer, eso es, ayer. ¿Queréis que os contemos como ocurrió? ¿Sí? Fue ayer. No fué así. Yo llegué el primero y no fué así para nada. No había ni una sola casa.

Pluma apartando su casa lo más lejos posible del centro del área de actuación. Taciturno se levanta, abandona su música y aparta su casa.

PLUMA: Aún se las vé un poco.

TACITURNO: Podemos hacer como si nos las viéramos.

PLUMA: No había más que cielo, colocado de pié allí en el mismo centro.

TACITURNO: Pero no llovía. El cielo azul. Solo eso, sin ninguna nube.

PLUMA: Incluso el paraguas estaba cerrado.

TACITURNO: Seguro, cuando no llueve.

Pluma y Taciturno miran minuciosamente por todas partes a su alrededor.

TACITURNO: ¿Era así?

PLUMA: Exactamente así.

PLUMA Y TACITURNO: Podemos empezar.

PLUMA (dirigiéndose a los niños): No lo olvidéis... fué ayer. Cuando aún no nos conocemos.

Pluma entra en su casa, hace unos ruidos de sorpresa, de satisfacción... Taciturno también gruñe en su rincón. Pluma asoma la punta de la nariz y dice:

PLUMA: Espera, Taciturno; ayer, llegué antes que tú.

Taciturno aparta su casa y espera.

* * *

ESCENA II

LA LLEGADA DE PLUMA Y DE TACITURNO

La entrada de la casa de Pluma. No se vé más que la casa, a Pluma que mueve la casa desde dentro no se le vé. Pluma realiza con sus pies unos pasos de danza bastante sonoros para que se puedan adivinar sus movimientos siguiendo el sonido. La casa gira, baila y se para. Sonidos de descubrimiento y de bienestar: ¡uf! ¡of! mmm... Decrescendo de los suspiros de gozo. Aún no se vé más que la parte exterior de la casa. Cuando la casa se ha parado del todo, se oye un crescendo de suspiros de esfuerzo que llega del otro lado. Va arrastrando detrás de sí su casa. Es una casa pequeñita con aspecto de ser muy pesada. Se oye el sonido de sus pies que va arrastrando. Instala su casa gruñendo un poco, y sin decir una sola palabra, entra dentro de su casa. Al desaparecer Taciturno, Pluma vuelve a menear su casa. Hace algunas pruebas antes de emplazarla definitivamente.

* * *

ESCENA III

EL ENCUENTRO DE PLUMA CON TACITURNO

PLUMA: No, no, no... así no. Ayer cuando llegué, fué... por aquí, no, por aquí..., así, resulta mucho mejor.

Vuelve a encontrarse ante los niños. Se ve la parte interior de su casa, con cantidad de cosas esparcidas por todas partes, colgadas aquí y allá, todas esas cosas que le servirán durante el espectáculo (sol, globo rojo, camino, gran pluma, cuerda de colgar la ropa, etc.). No hay que poder identificar cada uno de los objetos de inmediato. Engancha sobre su casa una gran pluma (como una chimenea).

Me llamo Pluma y mi casa también.

Al instalar la pluma, canta.

Sobre un plumero
Hacen falta demasiadas.
Sobre un sombrero
¡Oh! que bonito hace.
Sobre un papel
El gran borrón.

Sobre un pájaro
Como un abrigo
Me llamo Pluma
Tendrán que acostumbrarse.
Es precioso esto.

Asoma desde su casa la punta de la nariz y extiende su mano.

¿Llueve acaso?

No, no hay nubes.

¿Hace de noche?

Extremeciéndose.

¡Oh! no, si fuera de noche, vaya miedo que tendría.

Da la vuelta a su casa para asegurarse que no está lloviendo, que no es de noche, y que no hay nada que pueda asustarle. Hay que sentir su temor de descubrir cosas que puedan no gustarle. Instala un camino delante de su casa.

¡Ah! Es de día y no llueve. ¿Qué es lo que debo de colocar en el cielo?

Echa un vistazo a lo esparcido para andar.

No es un zapato... un zapato está hecho para andar.

No es una flor...

Si los niños le sugieren el sol, Pluma salta sobre la ocasión. De lo contrario, el mismo lo encuentra.

¡Es el sol!

El sol de Pluma es como un gran balón amarillo. Al colgarlo encima de su casa, Pluma descubre la casa de Taciturno.

Una casa... un vecino.

Pluma vuelve a entrar en su casa corriendo para buscar la cuerda de colgar la ropa que instala entre su casa y la de Taciturno. Una vez está instalada, se va en busca de la pluma y la manda hacia el lado de Taciturno. Se sienta sobre la cuerda de colgar la ropa y grita: "ju, ju, ju, ju". Taciturno asoma la cabeza, inquieto. Parece como si le guiaran los sonidos que está oyendo. Taciturno rodea andando su casa, llega bajo la cuerda de colgar la ropa, siguiendo los "ju, ju" de Pluma.

Pluma se calla. Taciturno se detiene. Avanza tranquilamente y cuando se encuentra frente a frente con Pluma, vuelve la cabeza, vé a Pluma que, lleno de felicidad, exclama:

PLUMA: Me llamo Pluma.

Al ver a Pluma, Taciturno huye a su casa. Pluma se queda estupefacto.

Puede que tenga miedo de mi.

Pluma se sienta, y siente que le cae en la cabeza un cartón en el que viene escrito:

Me llamo Taciturno

PLUMA (desconcertado): No sé escribir.
Eso no es grave. Quiere decir buenos días.

Torpemente y siguiendo con los dedos, lee:

"Buenos días", "buenos días", ¿cómo estás?"

Taciturno da la vuelta a la casa con una cerca que viene a colocar entre Pluma y él. Pluma está tan absorto descifrando, que no ve a Taciturno. Taciturno se da cuenta enseguida que Pluma no sabe leer. Se detiene y con su dedo, siguiendo las letras lee:

TACITURNO: Me llamo Taciturno.

PLUMA: Ta, ta... es un nombre precioso...

Taciturno suelta la cerca ruidosamente.

TACITURNO: Taciturno, quiere decir que no me gusta hablar.

Se coloca el dedo sobre la boca y vuelve, de puntillas, a su casa. Pluma quiere seguirle pero la cerca le detiene.

PLUMA: Espera, espera un poco...

Pluma se queda solo al lado de la cerca. Se oye la música de Taciturno.

Ya se ha ido... Taci... Tacitu... Taciturno.

Mientras que Pluma, tartamudeando, trata de pronunciar el nombre de su amigo, Taciturno tartajea una música que va siguiendo las vacilaciones de Pluma.

PLUMA: Todos los días en mi casa.
Que largo se me hace, tolón, tolón.
Cuando uno no tiene un amigo.
Peor aún, relón, relón.

* * *

ESCENA IV

Primer lamentendido.

Pluma se acerca a la verja, estirando el cuello para ver lo que ocurre dentro de la casa de Taciturno.

PLUMA: Pero ¿qué es lo que estará haciendo?
Es hermoso...
Quizás tenga allí a un amigo.

Escucha la música. A continuación tararea la melodía que Taciturno está interpretando. Estira el cuello para intentar ver algo, pero sigue estando demasiado lejos por culpa de la verja. Coge el camino que estaba delante de su casa y lo coloca para que rodee la casa hasta la puerta de Taciturno.

No veo nada.

Es porque no hay ventana.

Se vuelve a su casa, descuelga una de sus ventanas y vuelve a acercarse a la casa de Taciturno con su ventana por delante. Abre suavemente las contraventanas, pegando la ventana sobre la casa de Taciturno. La música se para.

Ya no oigo nada. Puede que se haya dormido.

Pega su nariz a la ventana y empieza a dar la vuelta a la casa. Pluma da una vuelta completa a la casa de Taciturno. Taciturno sale de su casa con un grueso candado. También él da una vuelta alrededor de su casa. Es como un verdadero juego del escondite entre Pluma y Taciturno. Taciturno atrae a Pluma hacia un lado de la casa sirviéndose de algunos elementos musicales que tiene en su casa (cuerdas de guitarra, xilófono del tejado, matraca), y cuando Pluma ya está muy cerca, Taciturno huye hacia el otro lado de la casa. Hay que sentir que Pluma está verdaderamente intrigado.

Los ruidos disminuyen, desaparecen. Pluma vuelve a encontrarse ante la casa, envuelto en el silencio.

Taciturno hace un fuerte ruido con las cuerdas de la guitarra. Pluma lo divisa, tartajea unas palabras de excusa.

PLUMA: Puede que estuvieras durmiendo... Lo único que quería es saber...

Metiéndose las manos en los bolsillos.

¿Quieres una manzana?

Taciturno instala el candado y da tres vueltas a la llave, con-

tándolas en voz alta delante de Pluma. Se mete la llave en el bolsillo y entra de nuevo en su casa. Habiéndose quedado solo, Pluma cuenta, él también, en voz alta una, dos, tres.

No se puede entrar en la morada de Tisa, Sita, Sitaturno. Ni siquiera se puede ver... ¡Oh! como me aburro.

Pluma vuelve a su casa con su ventana. Busca entre sus objetos algo que pueda distraerle.

Completamente solo con un balón
Que largo se le hace a uno, tolón
Desde la mañana hasta la noche,
Peor aún, tulún, tulún.

Taciturno, eso quiere decir:
No me gusta hablar... Para tocar, no es necesario hablar.

Pluma mira su balón rojo con atención.

No es muy bonito. En todo caso está algo sucio.

El balón está descolorido (balón de tela bastante deshinchado).

Pero aún sirve para jugar.

Intenta hacerlo botar, pero no bota.

Con esto no funciona nada bien.

Lo lanza por los aires y vuelve a cogerlo.

Así, ya va mucho mejor.

Pluma se dispone a engancharlo en la cuerda de colgar la ropa.

Con un lazo, quedará muchísimo más bonito.

Lo envuelve como si de un regalo se tratara y lo lanza, colgado de la cuerda, hacia el lado donde se encuentra la casa de Taciturno.

Satitur, Tuci, Taciturno, Taciturno, ¡uh! ¡uh!... Espera un poco, espera, se me ocurre una idea mejor.

Se marcha en busca de su sol y lo coloca en el lugar del balón.

Es para ti, es el balón más hermoso que tengo...

Taciturno coge el balón. Sonidos de asombro y admiración.

TACITURNO: ¿Para mí?

PLUMA: Para tí.

TACITURNO: Gracias.

Taciturno vuelve a refugiarse en su casa. Engancha el balón. mientras que Pluma, desconcertado, se queda solo repitiendo:

PLUMA: Es para jugar conmigo,
Es para jugar conmigo.
Aún no tengo un amigo,
Cuanto peor es eso, beso beso
Ya ni siquiera tengo un balón
Que largo se me hace, tolón, tolón.

* * *

ESCENA V

EL GRAN MALENTENDIDO

Mientras que Pluma se lamenta, Taciturno sale de su casa con Ratapelo entre sus brazos. Parece muy fastidiado.

TACITURNO: Ratapelo. No sé qué hacer. Mira este precioso sol, es un regalo. Mi amigo es el que me lo ha dado. Yo también quiero complacerle en algo (quiero hacerle feliz), pero no se que darle... He intentado tocarle algo de música, pero me parece que no le gusta demasiado.

Taciturno ladra un poco haciendo como si Ratapelo le respondiera. Interpreta a los dos personajes como hacen los niños con sus fetiches.

TACITURNO: ¡Oh! si Ratapelo. Estoy seguro que le encontrará.

Ratapelo vuelve a ladrar un poco.

Vete allí tu solo. Es mucho mejor. Te instalaré.

Silenciosamente, Taciturno da la vuelta a su casa y se dispone a enganchar a Ratapelo en la cuerda de colgar la ropa. Taciturno

empuja la cuerda hasta lograr que el perro se encuentre muy cerquita de Pluma. El perro ladra de puro placer, y Pluma lo ve.

PLUMA: Un perro ¡Oh!

Pluma huye y se mete en su casa.

Un perro negro, un enorme perro negro.

El perro deja de ladrar. Pluma coge confianza y se acerca un poco.

Su pelo parece de lo más suave. Y además tampoco es tan enorme. Quizás se pueda jugar con un perro.

Cada vez que Pluma se acerca un poco, el perro ladra muy monamente, pero Pluma sale huyendo. Pluma espera un poco. Cuando Ratapelo deja de ladrar del todo, tira suavemente de la cuerda de colgar la ropa como para no despertarlo.

Cht, cht, cht
Suave, suave, suave.

Cuando Ratapelo se encuentra muy cerca de Pluma, vuelve a ladrar con fuerza de puro placer. Pluma hace retroceder la cuerda a todo meter hacia el lado de Taciturno.

¡Oh! Tengo demasiado miedo a los perros.
Tener un perro de cartón
Eso es lo bueno, tolón, tolón
Pero el ver un perro negro con vida,
Eso es peor, leor, leor.

No me gustan los perros. No es porque les tenga miedo. Pero no me gustan los perros, no hacen más que ladrar. Puedes quedarte con tu perro, Sati, Citurno... Es un nombre demasiado difícil. Además, es mucho más divertido quedarse solo...

Vuelve a meterse en su casa. No sabe que hacer. Mira todos sus objetos, los coge y vuelve a dejarles en pleno desorden. Se sienta con una manzana (o cualquier otra cosa para comer).

¿Qué es lo que estará haciendo, completamente solo en su casa?
Debe de ser de lo más aburrido.

Yo, por lo menos, puedo salir fuera.

Sigue tocando su música. A mi, eso no me gustaría. Estar todo el día tocando música, vaya aburrimiento.

No es bonito.
Peor aún, a mi no me gusta la música. Siempre es igual.

* * *

ESCENA VI

ENTRE PERROS Y LOBOS

La música de Taciturno empieza a cambiar. Es más triste, y

está llena de notas falsas y de sonidos discordantes. Se oye, al mismo tiempo un imperceptible sonido de movimiento de alas (que, dentro de los posible, sigue un poco el tic tac de un reloj). Pluma sigue la música con inquietud. Se levanta sobresaltado.

PLUMA: Esta música es demadiado fea. Tengo que cerrar las ventanas.

Da un paso hacia un lado y dos hacia el otro.

¡Oh! no, dentro de un rato.

Se tapona los oídos. Taciturno sale de puntillas. Parece estar, él también, inquieto e intranquilo. Ahora que la música ha parado, debe de oirse con toda claridad el ruido del aleteo.

El ruido desaparece y vuelve. Taciturno estira el cuello para poder ver lo que ocurre en la casa de Pluma, pero se lo impide la cerca. Por fín se decide a coger el camino. Al principio, Pluma se mueve y gruñe un poco al son del ruido del aleteo.

TACITURNO: El es quien hace este ruido... Es... Pluma.

En el momento en que se dispone a volver a su casa, Pluma se queda completamente inmóbil mientras que el ruido continúa.

No habla nada. Ni siquiera se mueve. No puede ser él el que hace este ruido...

Inquieto, mira por todas partes a su alrededor. A Pluma se le escapa un gran suspiro. Taciturno huye para meterse en su casa. Se pone a aporrear todos los instrumentos que encuentra para tapar el ruido.

Pluma, completamente enroscado en su rincón, retira una de las manos de su oído, y a toda prisa la vuelve de nuevo a poner donde estaba.

PLUMA: Tengo demasiado frío, tengo que cerrar mis ventanas.

Se vuelve a levantar de nuevo. Da un paso hacia adelante, otros dos hacia atrás.

PLUMA: ¡Oh! no, dentro de un rato.

Con mil precauciones para no moverse, se hace con un gorro de noche y un pijama. La música de Taciturno deja de tocar y se siguen oyendo los aleteos.

TACITURNO: ¡Oh! Sigue aún ese ruido. Cuando oígo ruido, no soy capaz de tocar.

Se ceba con una melodía, aferrándose a cada nota. Se instala

bajo la cuerda de colgar la ropa y, sentado en el suelo, intenta tocar.

¡Oh! Siempre es igual. Incluso, es aún más fuerte. Ya no soy capaz de tocar.

Al volver a levantarse, se topa con Ratapelo.

Ratapelo... Escucha, Ratapelo, escucha.

Lo desengancha de la cuerde de colgar la ropa y lo estrecha fuertemente entre sus brazos.

Ratapelo, tu también oyes un ruido... ¿No sabes lo que es? Ya ves que no soy yo.
Pero ¿qué ocurre que no estás con Pluma?... ¿No ha querido saber nada de tí?

Acercándose a la casa de Pluma, llama a media voz:

¡Pluma! ¡Pluma!

Taciturno llega hasta la cerca y se apoya en ella. Grito despavorido. Retrocede poniendo a Ratapelo como pantalla entre él y la cerca.

¡Hi! ¡Hi! ¡Hi! ¡Una hormiga!
Cerremos nuestros oídos.
Escondamos los dedos de los pies,
Los ruidos de la noche.
Hacen salir a las hormigas.

Se vuelve corriendo con Ratapelo. Pluma salta sobre sus pies.

PLUMA: Tengo demasiado miedo, es necesario que cierre mis ventanas.

Se pone a escuchar.

Es el viento. No tengo miedo del viento. Es una hormiga, son de lo más pequeñitas.

Da un paso y mira. Llega hasta la misma ventana y retrocede precipitadamente.

Es un ratón, ¡hi, hi, hi, hi!
Cerremos nuestras orejas,
Escondamos los dedos de los pies,
Los ruidos de la noche
Hacen salir a los ratones.

Pluma sigue en su rincón, con el gorro de noche calado hasta las orejas y las ventanas abiertas. Hace un intento para cerrarlas, un segundo intento y, por fin, con los ojos cerrados, los

oídos tapados y a pasos de gigante llega a cerrar sus ventanas.

¡Uf! Por fín

Pluma emite un suspiro de alivio. De repente, se oye un ruido sordo, como un soplo profundo. Pluma y Taciturno pegan un bote. Ratapelo ladra. Es el sol que se ha deshinchado casi por completo. No queda más que un rayito que sobresale más allá de la casa de Taciturno. Taciturno se instala sobre el tejado de su casa y hace que salga el humo de la chimenea.

TACITURNO: Todos los días ocurre lo mismo. Cuando llega la noche el sol se nos va.

Pluma y Taciturno hablan cada uno para sí mismo.

PLUMA: Cuando el sol ya no está con nosotros, ¿qué es lo que ocurre?... Hay algo en el cielo, pájaros, eso seguro, unos... algo de...

TACITURNO: No hay nubes. Pronto llegará la luna.

PLUMA: La luna. ¡Hay la luna!

Pluma corre a buscar su luna a la que instala como lo hizo, al principio, con el sol. Una vez emplazada la luna:

* * *

ESCENA VII

UNIDOS EN UN MISMO TEMOR

PLUMA Y TACITURNO: Es de noche.

PLUMA: Tengo frío.

TACITURNO: Tengo hambre.

PLUMA: Tengo miedo.

TACITURNO: Me estoy mareando.

PLUMA Y TACITURNO: ¡Ah! Es de noche.

PLUMA: La oscuridad...

TACITURNO: Las hormigas...

PLUMA: Los ratones...

TACITURNO: Los ruidos de la noche...

PLUMA Y LUEGO TACITURNO: Los gritos, gritos, gritos... cri, cri, cri.

TACITURNO Y LUEGO PLUMA: Los crac, crac, crac...

PLUMA Y LUEGO TACITURNO: Los chu, chu, chu...

TACITURNO Y LUEGO PLUMA: Los ju, ju, ju...

TACITURNO Y PLUMA: Parece como un eco. Un eco. ¡oooh! ¡aaah!

PLUMA: Tengo frío.

TACITURNO: Tengo hambre.

PLUMA: Tengo miedo.

TACITURNO: Estoy mareado.

Se siguen oyendo unos ligeros aleteos. Taciturno está sentado sobre su chimenea y Pluma sigue metido en un rincón de su casa. Pluma vuelve a calarse el gorro sobre los ojos.

PLUMA: Hay alguien...

TACITURNO: ¿Hay alguien?

Es Pluma, seguro que es Pluma. No hay nadie más.

Pluma levanta la cabeza para escuchar.

PLUMA: Eso es Taciturno... Siempre hace ruido. ¡Cht! ¡Cht!

A media voz.

Taciturno, ¡oh! Taciturno...

Taciturno no se ha movido. Pluma aprovecha la cuerda de colgar la ropa para enviar su mensaje.

PLUMA: Taciturno, el ruido me molesta, ¡NO PUEDO DORMIRRR!

Taciturno emplea también la cuerda para responderle. También habla a media voz acentuando mucho las sílabas.

TACITURNO: No hago ruido.

PLUMA: Pero, ¿y el ruido?

TACITURNO: No soy yo.

PLUMA: ¿No eres tú? Tampoco soy yo.

PLUMA Y TACITURNO: Hay alguien más.

PLUMA: Tengo miedo.

TACITURNO: Tengo frío

PLUMA: Tengo hambre

TACITURNO: Me mareo

* * *

ESCENA VIII

PRIMER INTENTO DE AYUDA MUTUA

Aumenta el ruido del aleateo, luego disminuye, luego desaparece. Pluma grita:

PLUMA: Taciturno, mira detrás de tí, un, un, un lobo... un enorme lobo...

Taciturno gesticula y es su sombra la que se vé detrás de la casa.

Se mueve, se acerca, huye.

Taciturno se aparta del chorro de luz y la sombra desaparece.

TACITURNO: ¿Se ha marchado?

PLUMA: Si, marchado, marchado, pero no muy lejos... Aún oígo el ruido, escucha.

Se sigue oyendo el ruido de las alas.

TACITURNO: Diríase que no se trata de un lobo, un lobo hace, uuuh, uuuh, uuuh...

PLUMA: Pues será un oso, ¡un oso! Son grandísimos, mas grandes que tu casa.

Pluma, él también, empieza a moverse delante de la luna. Es su sombra la que se vé. Ahora le toca a Taciturno pegar un grito.

TACITURNO: Detrás de tu casa. Está andando. ¡Huye!

Pluma se encoge en su rincón.

Vente a mi casa.

PLUMA: ¡Oh! eso si que no. Vén tú.

TACITURNO: No, tú.

PLUMA: Ven tú.

TACITURNO: No quiero salir.

PLUMA: Yo es que no puedo, el oso está justo detrás de mi casa.

Aumenta el ruido del aleteo.

¿Oyes?

TACITURNO: No es el gruñido de un oso.

PLUMA: ¿Qué es?

TACITURNO: Parece como si fuera el viento que se mueve.

PLUMA: Es una tormenta.

TACITURNO: Una tormenta con rayos y truenos.

PLUMA: Y con lluvia...

Las dos casas empiezan a moverse. Si la casa de Pluma está hecha de biombos las distintas partes se abren y se cierran.

PLUMA Y TACITURNO: Una tormenta en la noche,
Es peor, leor, leor,
Que el lobo robo, robo,
Cuando los rayos y la lluvia
Caen sobre nosotros, logros, logros,
Es peor, leor, leor
Que cualquier otra cosa, losa, losa.

Es una danza de casas, puntuada con sonidos de miedo, de llanto reprimido, de largos respiros, de suspiros. Taciturno instala en su chimenea un paraguas. Hace caer, al mismo tiempo, algo que produce un gran ruido.

* * *

ESCENA IX

UNIDOS POR EL MIEDO

PLUMA Y TACITURNO: El trueno...

TACITURNO: ... ha caído en mi casa.

PLUMA: ¿Te has hecho daño?

Pluma y Taciturno, ambos se vuelven a encontrar en los distintos lados de la cerca. Taciturno salió, echado por el trueno y Pluma, para ver si Taciturno se había hecho daño.

Durante el baile de las casas, las dos casas se han acercado la una a la otra. Se hallan muy cerca a ambos lados de la cerca.

PLUMA (con espanto): ¡Oh! Estamos fuera.

Se sigue oyendo el ruido del aleteo. Pluma y Taciturno, paralizados por el miedo, no aciertan a separarse.

TACITURNO: Ven a mi casa, tengo un paraguas.

PLUMA: Pero si no llueve. En la mía, tengo una luna que reluce.

TACITURNO: La luna reluce...

PLUMA: Y no llueve...

PLUMA Y TACITURNO: Pero no hay tormenta.

Los dos se sienten aliviados. Grandes suspiros de bienestar y, acto seguido, de repente...

¿El ruido? ¿Qué es éste ruido?

Pluma y Taciturno dan un paso hacia sus casas, luego vuelven a encontrarse pegados a la cerca, el uno en los brazos del otro. Pluma intenta arrastrar a Taciturno hacia su casa. A continuación es Taciturno el que lo intenta. Están tan excitados que tiran cada uno hacia su lado de la cuerda de colgar la ropa que une a las dos casas. Pluma y Taciturno se vuelven a encontrar encerrados en las dos casas que se completan.

Estoy en mi casa. El ruido. Aún puedo oirlo...

El ruido del aleteo se hace aún más fuerte. Delante de la luna, se vé a una pequeña mariposa gris revoloteando.

* * *

ESCENA X

ES TANTO MEJOR SER DOS

PLUMA: Mira...

TACITURNO: Una mariposa de noche.

PLUMA: Una mariposa grís.

TACITURNO: El ruido...

PLUMA: ¿El ruido, es ella?

TACITURNO: Una pequeña mariposa gris.

Pluma sale de la casa riéndose...

PLUMA: El ruido, es ella.
Una pequeña mariposa gris.
Yo no tengo miedo de las mariposas.

A los niños:

¿Verdad que no tenéis miedo de las mariposas?
Son tan suaves y ligeras, acarician la mano.

TACITURNO: Yo tampoco, no tengo miedo...

PLUMA: Incluso no les tengo miedo a los fantasmas.

TACITURNO: Pero los fantasmas no existen.

PLUMA: Es una suerte que no existan. De todos modos, no tengo miedo de casi nada.

TACITURNO: Justo un poquito cuando es de noche.

PLUMA: Un poquito, pero no tanto. Lo que hay que hacer es cerrar los ojos y se ven colores en nuestra cabeza.

TACITURNO: (haciendo con su mano un ratón que se pasea sobre la cabeza de Pluma): Justo un poquito cuando hay ratones.

PLUMA: Pues no. Un ratón es una cosa tan pequeña. No puede devorarnos, pero hace cosquillas, ¡Hi, hi, hi! para, para... No tengo miedo de nada, no tengo miedo de nada.

Taciturno deposita suavmente a Ratapelo al lado de Pluma que se aparta bruscamente. Confiesa con lástima.

Es verdad, temo un poco a los perros.

TACITURNO: Ratapelo es de lo más suave. Mira...

Y Taciturno acaricia suavemente a Ratapelo. Pluma intenta acariciarlo y Taciturno pega un ladrido. Pluma da un salto.

PLUMA: ¡Pero si sigue ladrando!

TACITURNO: Es para decir que está contento. Escucha, escucha...

Taciturno mueve a Ratapelo como si de una marioneta se tratara. Ratapelo acaricia la punta de la nariz de Pluma que cierra los ojos y se acuesta pegado a Taciturno acariciando suavemente a Ratapelo. Taciturno toca la música final. Bostezando, Pluma susurra varias veces:

PLUMA: Una mariposita de noche... no es más que una mariposita gris...
Buenas noches, Taciturno.

Taciturno, tocando.

Buenas noches, Pluma.

Taciturno canta la canción de las mariposas de noche, como si fuera una nana para hacer dormir a Pluma.

Todos los ruidos de la noche son grises.
Cuando uno se encuentra solo en su cama.
Incluso las mariposita grises
Nos parecen ser grandes ratones.

Pero cuando se es dos, es mucho mejor
Aunque truene y llueva.

Siempre ocurre que uno de los dos
Tiene algo de sol en sus ojos.

Taciturno indica a los niños que no hagan ruido...

¡Cht! Pluma está durmiendo. Así es como Pluma y yo nos hemos encontrado. Ayer, yo no lo conocía. Ahora, es mi amigo.

FIN

DOCUMENTO QUE SE ACOMPAÑA

El documento que acompaña el espectáculo "Una luna entre dos casas", y que se envió a todos los animadores o educadores, que lo han pedido, no tiene por finalidad el preparar sistemáticamente a los niños para el espectáculo. Este tipo de diligencia nos parece cada vez menos interesante. Sabemos por experiencia que un espectáculo no puede concebirse teniendo en cuenta el estado de preparación de los niños. Esta preparación fluctúa mucho, de un ambiente a otro, con el riesgo de tener un efecto directo sobre la calidad del espectáculo.

Si el espectáculo en nada está ligado a la preparación de los niños, nos parece pertinente e incluso esencial proponer a los educadores unas sugerencias de juegos que, de lejos o de cerca, tengan algo que ver con las situaciones del espectáculo.

El grupo de 3 a 5 años, siente gran placer en volver a ver imágenes que ya ha visto, volver a oír palabras y sonidos que y ha oído y volver a vivir emociones ya vividas. Se le puede contar incansablemente la misma historia y le encanta el hecho de poder reconocer un personaje, una situación, un tema musical.

Por consiguiente, este documento lo hemos preparado para educadores que creen en la importancia de establecer unos lazos de unión entre las distintas actividades que van proponiendo a los niños. No hemos querido dar un plan de talleres preciso, sino que más bien sugerimos unas pistas de exploración partiendo de los elementos del texto. Creemos que es el animador el que debe de planificar su taller siguiendo los conocimientos que tiene de su grupo (edad de los niños, número de niños, calidad de su concentración, etc.), de acuerdo con las condiciones materiales que tiene que tener en cuenta (momento del día, material de que puede disponer, amplitud del local, etc.) y de acuerdo con su propia manera de proponer las actividades de exploración y de expresión.

Hemos sacado a la palestra los temas del espectáculo que creíamos más podrían interesarles a los pequeños, dando, para cada uno de estos temas unos ejemplos de juego que podrán servir como punto de partida para verdaderas actividades de expresión.

¿POR QUE ABRIMOS LOS OIDOS DE PAR EN PAR?

Para los niños el universo sonoro es algo muy importante. Al igual que Taciturno, el niño de 3 a 5 años es un explorador de sonidos. Creemos que es muy importante estimular esta curiosidad y conservar este sentido de la escucha por medio de todas las experiencias que estén a nuestro alcance, en este siglo en el que de todos nuestros sentidos, el oído es el más maltratado.

Como Taciturno, el niño puede iniciarse en el oído y en el manejo de los instrumentos muy sencillos. Pero nos parece más pertinente aún proponerles a los niños de esta edad unos juegos de exploración de los sonidos.

La educadora puede extraer ejemplos directamente de los juegos sugeridos por el espectáculo o en las pistas de exploración más amplias que hemos reagrupado en cuatro grandes títulos:

Se reconocen los sonidos que nos rodean.
Se reproducen los sonidos que se han oído.
Se experimentan los sonidos.
Se fabrica uno una casa.

Juegos sugeridos por el espectáculo:

- Intentar imaginar los sonidos que salen de las casas de Pluma y de Taciturno a la llegada de cada uno de los dos personajes. No olvidarse de tener en cuenta el carácter de cada uno de los personajes. Tocar con distintos sonidos: los "o", los "a", los "i", los "pri", los "ar", los "mmm", etc.
- Responder a una llamada sonora con un movimiento del cuerpo, igual que en el juego entre Pluma y Taciturno. A cada llamada de Pluma, Taciturno responde con un paso que sigue la duración del sonido. A un sonido corto responde un pasito corto, y al sonido más largo un paso más grande.
- Con el fin de favorecer una escucha más atenta de la otra persona, la animadora puede proponer un juego de persecución sonora. Un niño con los ojos vendados intenta seguir los desplazamientos de un pequeño compañero que se mueve tocando un instrumento de música muy simple.
- Crear el clima de la noche por medio de los sonidos. La animadora puede proponerles a los niños un ejercicio de memoria sensorial. Los pequeños deben de intentar acordarse de todos los ruidos que se escuchan por la noche.

Si el juego parece demasiado difícil, puede la misma animadora hacer unos ruidos, preguntándoles a los niños cuáles de estos ruidos son los que se oyen por la noche. Cuando todos los niños se han vuelto a dar cuenta del color de los ruidos nocturnos, la animadora puede apagar la luz, hacer que los niños se acuesten, pedirles que cierren los ojos y, con todos estos sonidos, formar una orquesta tocando un concierto nocturno.

Una última sugerencia de exploración de los sonidos directamente relacionada con el espectáculo:

– Intentar hallar, con los pequeños, como se puede hacer el ruido de la mariposa de noche:

Con la boca
Con distintas partes del propio cuerpo (por ejemplo, pasándose muy deprisa los dedos por el pelo).
Con objetos (papel, pedazos de tela, etc.).

SE RECONOCEN LOS SONIDOS QUE NOS RODEAN

Pueden hacerse distintas experiencias "de escucha", como el salir al exterior para oír los ruidos de fuera.

Estamos en la ciudad: ¿qué es lo que se oye? Ej.: el bullicio de los coches, las bocinas, las sirenas...

Estamos en el campo: ¿qué es lo que se oye? Ej.: el viento en las hojas, los animales, etc...

También puede uno quedarse dentro y hacer la misma experiencia.

Estamos en la guardería: ¿qué es lo que se oye?

Estamos en la casa: ¿qué es lo que se oye? Ej.: gritos de los niños, ruidos de los juguetes, de los distintos accesorios...

SE REPRODUCEN LOS SONIDOS QUE SE HAN OIDO

Después de haber escuchado muy bien los ruidos que nos rodean, se intenta reproducir los sonidos que se han oído. Ej.: perro, gato, bocina, pájaro, portazo, etc.

SE EXPERIMENTAN LOS SONIDOS

Después de haber escuchado y reproducido los sonidos que nos rodean, los niños sentirán seguramente el deseo de experimentar por sí solos y de inventar.

Se les pone a su disposición todo tipo de material: tapones de metal, pedazos de madera, papel lija, recipientes de yoghourt, botellas de agua, bandas elásticas, cajas de cartón, tubos de metal... Pueden añadirse a este material todos los instrumentos de rítmica que muchas veces abundan en las guarderías y las maternidades: triángulo, campanita, xilófono, címbalos, tamboril.

Son los mismos niños los que explotan el material. Ej.: frotan el papel lija, estiran las bandas elásticas haciéndolas vibrar, etc.

La educadora para lo que está es para estimular al niño en la búsqueda de nuevos sonidos.

¿POR QUE ABRIMOS NUESTROS OJOS DE PAR EN PAR?

El pequeño de tres a cinco años empieza a familiarizarse con el mundo de las imágenes. Ya no se contenta solo con mirar, admirar y reconocer. Empieza a reproducir las imágenes, a hacer que hablen y a comprender el sentido de las que llamamos indicios, signos, señales y símbolos.

Pluma y Taciturno viven dentro de un universo de imágenes que los pequeños pueden reconocer e interpretar con toda facilidad.

La animadora puede inspirarse directamente de las imágenes del espectáculo para crear sus juegos o seguir el progresivo desarrollo de los juegos exploratorios que se salen del marco del espectáculo y pasar del indicio al signo, a la señal para llegar hasta el símbolo.

Sugerencias de actividades relacionadas directamente con el texto:

- Ejemplo de juegos ligados los unos a los otros y que se relacionan con los signos de situación temporal. Es de día (o es de noche). El niño puede intentar encontrar el mayor número de objetos o de imágenes que indiquen que "es de día" (o que "es de noche").
- Fijarse bien en estas imágenes para ver si no nos indican alguna otra cosa que no sea la consigna de base. Por ejemplo, el sol en el cielo nos dice que es de día, pero también nos dice que hace buen tiempo. La animadora puede dar dos consignas iniciales (por ejemplo, "es de día y llueve").
- Partiendo de estas imágenes elegidas por los niños, pedirles que se acuerden de cómo se siente uno cuando es de noche, cuando hay una tormenta, cuando es de día y hace buen tiempo.
- Se les puede pedir a los pequeños que se acuerden de cómo fué ayuer, anteayer. ¿Estaba yo acaso de buen humor? ¿De mal humor? ¿Tenía acaso miedo?
- ¿Cómo puedo demostrar que estoy de buen humor, de mal humor? ¿qué tengo miedo? La animadora puede pedirles a los niños que interpreten la situación que ellos mismos han elegido y que lo hagan por su propio placer o para hacérselo comprender a algún amiguito.

Ejemplo de juego sobre las relaciones entre dos amigos:

— ¿Cómo puedo demostrarle a un amigoque le quiero sin decirle ni una sola palabra?

— con un gesto
— con un objeto
— con una actuación de mimo

¿Cómo puedo decirle a alguien que no le quiero y que no quiero jugar con él?

— con un gesto
— con un objeto
— con una situación de mimo

Como punto de partida para estos juegos, la animadora puede pedirles a los niños que se acuerden de los gestos o de los objetos utilizados por Pluma y Taciturno y sugerirles que encuentren cualquier otro medio posible para manifestar su amistad.

EL INDICIO

Seguid la flecha: la flecha nos indica una dirección.

Para los más pequeños: una búsqueda del tesoro en la que lo único que hay que hacer es seguir las flechas.

Para los mayores: las flechas pueden conducir a unas grandes pancartas en las que se ha dibujado un indicio del lugar en el que se halla el tesoro. Ej.: una caja sobre una mesa con una maceta de flores. 1.ª pancarta: una maceta de flores. 2.ª pancarta: la maceta sobre una mesa. 3.ª pancarta: la maceta sobre la mesa y una caja sobre la mesa.

EL SIGNO

Se presentan en imágen o en foto, los cuatro sentimientos más importantes: la alegría, la ira, la tristeza y el apuro. Ej.; un bebé que llora; ¿qué es lo que nos indica que llora? Lágrimas, la boca abierta, el semblante crispado, etc... ¿Se le puede acaso imitar?

MIMO

El juego se puede presentar en forma de acertijo (un niño hace mimo, los demás intentan acertar).

Para los más pequeños, se les hace mimar acciones sencillas: Ej.: mecer al bebé; ¡Cht! índice sobre la boca, andar de puntillas para no hacer ruido.

Para los mayores: después de observar unas imágenes, intentar reproducir una expresión (alegría, ira, tristeza).

Se está contento, se está alegre, se baila, me siento como Pluma. El niño pega

saltitos, mueve todo su cuerpo...

Se es Taciturno, no puede uno hablar con nadie, se cruza uno de brazos, se vuelve la espalda a los demás, se encierra uno, se repliega uno sobre sí mismo.

LA SEÑAL

El policía de tráfico y los coches.

Los que juegan (los coches) están esparcidos por toda la sala. Un jugador o la educadora se coloca en el centro: es el policía. Los coches ruedan en todas las direcciones hasta que se oye el silbato del policía (hay que dejar bien claro que no hay que tocarse). En ese momento tiene que haber una parada inmediata de los autos. Un coche que no ha parado inmediatamente se considera como "accidentado", se va al garaje y ya no rueda más. Una variante puede consistir en enseñar un cartón rojo (de parada) y un cartón verde (de salida).

EL SIMBOLO

El Código de Circulación.

Paseo por la calle para mirar las señales de circulación. Ej.: hay un terreno de juego. Hacer que los niños se fijen en que cada disco significa algo muy preciso e intentar que se aprendan el significado de algunas de las señales.

Se compone uno un código o un solo símbolo que quiera decir algo para todos los niños. Ej.: La muñeca duerme (¡Cht!).

Poner en orden cronológico una serie de imágenes que representen una historia o una acción.

Los mayores pueden ilustrar una historia con un dibujo. ¿Puede todo el mundo comprender mi historia si no la explico? ¿Cómo hacer para que todo el mundo comprenda? Así, se les puede hacer ver la necesidad de una convención.

Para los más pequeños estos símbolos pueden ser un poco complicados. Se pueden reemplazar por el dibujo de un sombrero que pertenece a algún personaje que el niño conoce bien. Ej.: bombero, policía, enfermera, motociclista, cow-boy... Viendo un casco de bombero, el niño puede acordarse inmediatamente del bombero.

¿POR QUE SE ABRE UNO A LA NATURALEZA?

El pequeño de 3 a 5 años se interroga constantemente sobre todo lo que ve. Quiere comprender el por qué de las cosas. Los fenómenos naturales, entre otros, son fuente inagotable de preguntas. Es una actitud de exploración que los educadores deben estimular permitiéndole al niño experimentar todos los fenómenos que pueden reproducir fácilmente.

Los juegos que les estamos proponiendo pueden permitirle al niño volver a vivir ciertas situaciones del texto o explicar lo que ha provocado estas situaciones (por ejemplo, las sombras de Pluma y de Taciturno durante la noche).

LAS SOMBRAS

Fuera, cuando hace bueno, y luce un fuerte sol, puede uno salir para observar su propia sombra y la sombra de las cosas. Si uno proyecta una sombra es que uno mismo está tapando la luz. También se le puede hacer observar al niño que, cuando el tiempo está cubierto, las sombras no son las mismas.

Primera actividad

Rodear con tiza la sombra de un amigo. Con los más pequeños, la educadora puede hacerlo ella misma. A este muñeco se le puede completar dibujando unos ojos, una nariz, una boca y vistiéndole.

Esta silueta también se puede recortar.

Segunda actividad

Podemos divertirnos persiguiendo nuestra propia sombra, o persiguiendo la sombra de algún amigo intentando pisarla.

Tercera actividad

Con distintos objetos (palos, balones, aros), puede intentarse hacer la sombra la más grande o la sombra la más pequeña.

Cuarta actividad

Sombras chinas. Se enciende, en la oscuridad, una lámpara, y con las manos, pueden proyectarse disintas sombras de animales sobre una superficie blanca. Puede hacerse lo mismo con marionetas recortadas de cartón y puestas en unos palitos.

EL SOL

Charla o historia sobre el sol.

Hacer que el niño descubra y observe que el sol alumbra y calienta; hace crecer las plantas y nos da luz. Cuando hace sol, es de día. El sol concentra también la lluvia en las nubes.

Actividades

Se fabrica un gran calendario. Se prevee, para cada día, un cuadrado en el que se pueda dibujar un sol o unas nubes... según la temperatura que haga.

Juegos con un espejo. Se refleja un punto de luz sobre la pared. El punto de luz puede seguir una línea. Se puede jugar a intentar coger el punto de luz de otro amigo.

LA LUNA

Cuando el sol se pone, es la luna la que se reemplaza. La luna también alumbra, porque refleja al sol igual que un espejo; pero no calienta. Cuando la luna aparece, es de noche.

Actividades:

Tratándose de los mayores, la educadora puede explicarles el movimiento de la tierra, de la luna y del sol. Con una ampolla para el sol, la cabeza de un niño para la tierra y un balón para la luna (un balón que el niño sujeta en las manos).

LA LLUVIA

Charla. ¿De dónde viene la lluvia? Los beneficios de la lluvia.

Actividades

Se fabrica lluvia.

Materiales: una vasija para calentar agua, una placa de metal, hielo.

Se hace hervir el agua, colocando la placa de metal por encima de la vasija y colocando el hielo encima de esta última; pasados unos minutos, el agua que se evapora de la vasija se condensa sobre la placa y vuelve a caer en forma de pequeñas gotas.

LA CASA

Salida, se va a visitar una casa.

Interior: salón, cocina, habitaciones...

Exterior: ventanas, puertas, chimeneas, escaleras... ¿Son todas las casas iguales? ¿De qué pueden estar hechas las casas? de madera, de ladrillo...

Con esta discusión podría iniciarse un tema muy interesante sobre las casas.

El objetivo que nos ocupa no es el de elaborar cada una de las ideas que puede ofrecernos el espectáculo, sino más bien el de sugerir unas actividades que luego

le ayudarán al niño a familiarizarse con este mismo espectáculo. Por consiguiente, partiendo de la casa, también puede hablarse de otros tipos de casa, de la casa de los animales...

Actividades

Se construye una casa de cartón.

Materiales: una enorme caja de cartón, tijeras y cuchillo para recortar puertas y ventanas, papel, tela, rotuladores o cercas.

Demos rienda suelta a la imaginación de los niños; pueden decorarla dentro igual que fuera. Algún día esta casa podrá servir de castillete.

Cada niño tiene un aro que representa una casa.

INTERIOR/EXTERIOR

a) Se va uno a dormir dentro de la casa; se echa uno en posición fetal.
Uno se despierta, se estira y sale fuera de la casa.

b) Saca uno fuera solo la cabeza. Solo la mano... Pone uno dentro un pié y una mano... Pone uno las piernas dentro y los brazos fuera...

c) Con unas bolsas de arena y un cubo: se le pide al niño que tire las bolsas dentro o fuera del cubo.

d) Se dispersan todos los aros por un local: se anda al son de un tamboril y de una música; cuando la música para, todos los niños se meten dentro de los aros. Cuando la música vuelve a empezar, salen fuera, y el juego sigue adelante.

JUEGOS

Juego de las casas

Con una tiza, la educadora pinta en el suelo la misma cantidad de círculos (casas) que de niños (habitantes). Los aros también sirven para este juego. Los habitantes de las casas se van al mercado y se pasean libremente hasta que empiezan a resonar los truenos (señal de la educadora). En ese momento, todos, incluso la educadora, intentan refugiarse en una casa. Sin embargo, hay uno de los jugadores que queda sin cobijo. Este se convierte en conductor del juego, y el juego vuelve a empezar.

En la orilla en la charca

Dibujar un círculo (la charca), proporcionado en su amplitud el número de jugadores. Estos se colocan alrededor del círculo, es decir "en la orilla". Al oír la orden "a la

charca", los niños saltan con los pies juntos dentro del círculo. Cuando se les ordena "a la orilla", los niños saltan, siempre con los pies juntos, siempre mirando el centro de la "charca". Las órdenes se suceden: "a la orilla", "a la charca". Si se repite una orden dos veces seguidas, los jugadores tienen que quedarse, la segunda vez, completamente inmóviles.

Se ha construido una gran casa de cartón (si esto no se ha hecho se coge otra cosa para hacer el juego). Se les pide a los niños (uno a la vez) que vayan dentro, fuera, delante, detrás, a un lado. Indicar la parte superior, la parte inferior de la casa. Colocarse frente a frente, espalda con espalda. Se puede hacer el mismo juego con una silla o con una mesa, y pedir que se metan debajo, que se suban encima, que se queden a un lado...

Motricidad global

Se les pide a los niños que salten hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados.

Orientación temporal

Un niño camina desde un punto A hasta un punto B. Los niños dan una palmada en el preciso momento en que el niño pasa delante de un objeto elegido de antemano. Puede ser la casa de cartón o cualquier otra cosa.

ABIERTO/CERRADO

a) El gato y el ratón.

Los niños están de pié formando un círculo. Un niño dentro hace de ratón y un niño fuera hace de gato. El gato quiere coger al ratón. Los niños que forman el círculo ayudan o impiden que el gato atrape al ratón, abriendo el círculo o cerrándolo.

b) El balón en círculo.

Los jugadores, apartando las piernas, forman un círculo, con los pies de cada uno tocando los pies del vecino. En el centro se halla el jugador que posee el balón. Para él de lo que se trata es de lograr hacer que el balón salga entre las piernas de los otros jugadores. Estos últimos pueden parar el balón con las manos o con las rodillas. Al jugador que tiene el balón se le permite cualquier tipo de simulación o engaño.