

GYMKANA.
DON QUIJOTE DE LA MANCHA.
"Yo también soy un Quijote"

Duración: 2 horas.

Nº de participantes: 100.

Edades: de 6 a 8 años y de 9 a 12 años.

Desarrollo:

Se hacen grupos de 10 o 12 niños y niñas, mezclando edades dentro del intervalo marcado. Una vez hechos los grupos, el monitor que va hacer de "personajes" explica el desarrollo de la Gymkana. Cada prueba tiene una duración distinta, los equipos tienen que realizar 10 [o más según se vaya viendo el desarrollo de la gymkana, sobre todo las primeras veces que se realice] elegidas entre todos. Como habrá pruebas de sobra, los grupos van pasando de una a otra a medida que vayan terminando. Llevarán una tarjeta donde se irá anotando las pruebas realizadas.

Si hubiera participantes de todas las edades, en las mesas de las pruebas habrá si fuera necesario dos consignas, una para los grupos de 6 a 8 años y otra para los de 9 a 12 años. [Si no se indica en cada prueba, es que consideramos que pueden hacerla perfectamente de 6 a 12 años]

Una vez terminada la gymkana cada grupo se dirigirá a la zona de control y allí se dará fin a la actividad.

La gymkana es cooperativa y no competitiva, por lo que no habrá ganadores ni perdedores. Hemos intentado componerla a partir de juegos cooperativos de creatividad verbal, de creatividad dramática, de creatividad gráfico figurativa y por supuesto juegos deportivos, de destreza e ingenio.

Los monitores acompañan al grupo y las pruebas están solas. De esta manera todos los monitores tienen que saber muy bien el desarrollo de todas las pruebas [importante detalle].

Habrà un monitor que interpretará varios personajes: el cura, el barbero, el duque,... e irá proponiendo a los grupos otras pruebas alternativas y fastidiosas. Este monitor no lleva grupo y va rondando por todas las pruebas y grupos.

La trama:

El objetivo de la gymkana es averiguar si los participantes también son Quijotes. Para ello vamos a ir haciendo el viaje que hizo El Quijote compartiendo sus aventuras. El final será un nombramiento general de caballeros (como que sí han conseguido ser Quijotes). El nombramiento lo hace el monitor-personaje que ahora estará de Duque bromista. Empieza nombrando a un monitor, estrellándole un huevo en la cabeza [yo te nombro caballero de la corte del... huevo] y después continúa con los niños, pero a éstos solo los nombra con la espada [una especie de nombramiento general]. Después cada monitor les da a su grupo una pegatina en la que dice: yo también soy un Quijote.

Material: pegatinas

Monitores:

- Con 8 monitores salen grupos de 12 y 13 participantes. Con 100 niños.
- Más un coordinador que esté en la mesa de control y se encargue de la megafonía. Animar a los grupos, poner música...
- Un monitor personaje. Que entorpece el desarrollo de la gymkana. Hará varios personajes y dará comienzo y fin a la actividad.

Materiales: megafonía, disfraces para todos los monitores (de época) y disfraces para el monitor-personajes

Importante: es conveniente ambientar con disfraces y decoración (murales con un dibujo del Quijote y el título de la gymkana) ilustrar las pruebas con textos y dibujos (de distintos pintores y escenas relacionadas con las pruebas). [ilustraciones sacadas de Las imágenes del Quijote en el mundo]

DESARROLLO DE LA GYMKANA

1º.- Presentación y juego para hacer grupos (hay de muchos tipos, que los monitores hagan el que a ellos más les guste). Cada monitor se queda con un grupo. Los monitores llevan las tarjetas de las pruebas (en las que se va anotando las pruebas realizadas por el grupo).

2.- Se explica la gymkana. Y da comienzo la actividad.

Cada grupo se dirige a una prueba y antes de empezar tienen 10 minutos para hacerse un distintivo de grupo: una celada (con papel de periódico hacerse un gorro y ponerle detrás tiras de papel de un color cada grupo), o pintarse la cara y ponerse un nombre de caballeros (daremos ejemplos sacados del mismo Quijote para que vean como son).

Material: papel de periódico y papel pinocho de colores, grapadoras y goma para el gorro.

3.- Se da la orden de salida y cada equipo empieza en la prueba que está.

Pruebas:

[PRIMER LIBRO DEL QUIJOTE]

1.- Molinos de viento

Don Quijote se enfrenta a unos molinos creyéndolos gigantes. Es una gran prueba de valor. Demostrad vosotros vuestro valor:

Por parejas simulando ser, uno Rocinante y otro don Quijote, enfrentaos a este molino y mientras os aproximáis al objetivo tenéis que decir: "Non fuyades, cobardes y viles criaturas, que un solo caballero es el que os acomete".

El enfrentamiento es con lanza y tened cuidado de esquivar la bolsa.

Después se cambia el rol de caballo y caballero y lo hacen todos.

Para 6-8 años, si no pueden llevarse a caballo sí pueden hacerlo entre tres llevando dos al caballero a la sillita de la reina.

Duración: 10 m.

Material: El molino móvil [el molino móvil es un escudo de los de entrenamiento de caballero, que en la otra parte tiene un saco relleno de arena y cuando das

al escudo, éste gira y si no has sido rápido el saco te golpea por detrás, es sencillo de hacer con un pie de sombrilla, una estaca y otra en equilibrio], palos que simulen lanzas y un pie de sombrilla.

2.- La Pastora Marcela

Esta prueba tiene que estar en un lugar propicio para el amor, bajo un árbol o un lugar recogido,... Elegir un locus amoenus.

Crisóstomo intenta arrastrar a la pastora Marcela a sus brazos. Le declara su amor una y otra vez con bellos versos. Pero Marcela le rechaza, el amor de Crisóstomo no es correspondido.

Hacer dos grupos. En el suelo hay una línea que delimita dos zonas. Jugando al juego de la cuerda (tirar de la cuerda cada equipo hacia su terreno e intentar arrastrar al otro equipo) el equipo que pase por la línea al terreno contrario serán Crisóstomos y los vencedores Marcelas.

Se hacen parejas de Crisóstomos y Marcelas. Los Crisóstomos declaran su amor y las Marcelas los rechazan. Disfrazarse con un chaleco de pastor y una pañoleta de pastora. Es indiferente el sexo de los participantes. Se va haciendo por parejas y los demás se sientan a verlo. Estaría bien hacer una de modelo, los monitores (el monitor del grupo y el monitor personaje, pej.)

Duración: 10m.

Material: Una soga, cinta o tiza para marcar el suelo, un chaleco de pastor y una pañoleta de pastora.

3.- Yangüeses

En este capítulo los yangüeses acaban apedreando a Rocinante, y todo porque Rocinante siente su natural inclinación y quiere refocilarse con las señoras yeguas de los yangüeses.

Tiremos piedras sobre Rocinante y veamos si le damos o no. Sobre la silueta de Rocinante hay pegados vasos de plástico, en su interior hay frases que dicen si la piedra le ha dado o no. Poneos detrás de la línea y uno por uno lanzad la piedra. Tenéis que conseguir darle 5 veces.

Duración: 5 m.

Material: Silueta de caballo, de cartón o madera (lo podemos hacer), vasos de plástico clavados al cartón, piedras y las frases que van dentro de los vasos.

4.-El arriero

Tratando de descansar en la venta, en medio de la oscura noche, don Quijote y Sancho reciben una lluvia de mamporros gracias a las malas artes de Maritornes, el arriero y el de la Santa Hermandad.

Se hacen dos equipos, se ponen en fila tocándose los hombros, llevan los ojos cerrados todos menos el que dirige, que es el último. Tienen que encontrarse los equipos e intentar por señas en los hombros dar un mamporro al equipo contrario. Al estar próximo el que dirige dice "mamporro" y el primero se suelta y se choca con el otro equipo. Solo se puede decir mamporro, la dirección y parada se indican tocando los hombros.

Duración: 5 m.

Material: 14 trapos para taparse los ojos.

5.- Sancho manteado

Los caballeros andantes nunca pagaron alojamiento en ninguna venta ni castillo. Don Quijote sigue con la tradición de la andante caballería, pero esto no lo puede sufrir el ventero que hace que sean las costillas de Sancho quienes paguen una noche en la venta y el forraje de los animales.

Hacer dos grupos y con dos toallas hay que pasar a un muñeco Sancho de un toalla a otra sin que se caiga al suelo.

Duración: 5m

Material: Dos toallas y un muñeco de trapo.

6.- Sancho nombra a Quijote caballero de la Triste Figura

Después de la lluvia de piedras recibida tras la batalla con los dos rebaños don Quijote ha perdido bastantes dientes y no se le ve nada bonito, en ese momento Sancho decide nombrarlo Caballero de la Triste Figura.

Una mesa llena de objetos varios.

Para grupos de 6 a 8 años. Nombrar a esos objetos con un nombre diferente al que tienen y darles otra utilidad. Elegir 3 objetos y hacer tres rondas.

Para grupos de 9 a 12 años. Posibilidad de dar nuevos nombres a las cosas. Relacionados con las funciones que desempeñan. Por ejemplo: cuchara: comesopa, lanzapurés. Sol: calentacuerpos, boladeluz,... Se hacen parejas y cogen de una cajita dos papelitos que tienen escritas palabras, tienen un tiempo y después se hace una ronda y el resto de las parejas tienen que acertar la palabra original.

Duración: 5m

Material: Objetos, cajita y papeles con las palabras.

7.- El yelmo de Mambrino

Don Quijote consigue arrebatarse a un indefenso barbero su bacía, asegurando que es el famoso yelmo de Mambrino. Sancho da las gracias al cielo porque es la primera aventura en la que no salen malparados.

Se hacen dos grupos. Unos van a disfrazar a Dulcinea y otros a Quijote. Un grupo se sienta y se tapan los ojos. El otro grupo sale y con el material que hay en un baúl tienen que disfrazar a su personaje. Los que están sentados cuentan hasta 50. Todos se sientan, se destapan los ojos y el monitor presenta al personaje disfrazado. Luego se cambia de grupo y se disfraza al otro personaje. Después se puede hacer una foto o, como sorpresa, el monitor personaje disfrazado de cura los puede casar.

Duración: 5m.

Material: 1 o 2 baúles con papeleras, telas, esponjas, cojines, matamoscas, orinal, tapaderas, cucharones... (todo de la tienda de los 20 duros)... para disfrazar a dos componentes del grupo.

8.- Libertad de los Galeotes

Don Quijote, defensor de la libertad, decide liberar de sus cadenas a unos que van cautivos a servir al rey a galeras. Los liberados se lo agradecerán con una nueva lluvia de piedras.

Se hacen dos equipos. Hay un recorrido-laberinto con obstáculos [un caminito marcado en el suelo con tiza o cinta]. Un equipo está a un lado del laberinto y el otro en el otro lado. Tienen que hacer el recorrido de espaldas y con un espejo, uno a uno, el resto del grupo puede ayudar. Salen a la vez los de un equipo y los de otro. Cuando terminen el recorrido habrán encontrado la libertad.

Para los más pequeños (6-8 años): pueden hacer la prueba de dos maneras, por parejas uno con los ojos vendados y otro de la mano le va dando las indicaciones, o si es demasiado complicado se puede hacer el recorrido sin taparse los ojos.

Duración: 10m

Material: un espejo, cinta o tiza, 2 trapos para taparse los ojos (si fuera necesario) y lo que se ponga de obstáculos [pej: taburete, cuerda, barreño con agua, una escalera tumbada, neumáticos...].

9.- Sierra Morena: Sancho encuentra las monedas de oro

Otra aventura de gran provecho, sobre todo para Sancho, quien encuentra una maleta con ropillas y una bolsa de monedas de oro en medio de la abrupta Sierra Morena.

Duelo de tizas. Dos grupos. Cada jugador lleva 5 círculos con cartulina que simulan monedas de oro y una tiza. Tienen que pintar con la tiza al contrario, si le pintan en los brazos o piernas, el pintado tiene que darle al otro una moneda y si le pinta en el cuerpo 2 monedas.

Duración: 5m

Material: tizas y monedas de cartulina.

10.- Sierra Morena: Locuras de amor

Don Quijote se queda solo en Sierra Morena haciendo locuras de amor y escribiendo versos a Dulcinea en la corteza de los árboles. Mientras, Sancho, lleva una carta a su señora Dulcinea.

Por parejas inventar una declaración de amor utilizando cuatro verbos. Sacar un papelito de una caja y hacer la declaración con esos verbos. [por ejemplo, hacer una declaración de amor con los verbos: freír, podar, rascarse y abrigarse]

Para los más pequeños: sale uno del grupo, el resto, por parejas, se reparten sílabas de una palabra (pej e-na-mo-rar-se) y la tararean siguiendo una canción y con su sílaba correspondiente (y desordenada). El que estaba fuera debe adivinar de qué palabra se trata. Lo pueden hacer varias veces. Las

palabras tienen que ser todas de amor, se las puede decir el monitor o el grupo puede decidir qué palabras.

Duración: 10m.

Material: folios, bolis, cajita, palabras.

11.- Sierra Morena: Cardenio y Dorotea

En este momento el libro del Quijote empieza a llenarse de nuevos personajes, todos ellos movidos por la fuerza del amor. Dos ejemplos bien distintos son Cardenio y Dorotea. El primero huye desesperado, la segunda sale en busca de quien le hizo traición para pedir justicia. Los dos visten de manera como no solían: uno desaliñado, la otra disfrazada... las ropas llevan trocadas.

Se elige a un miembro del grupo. Éste tiene que fijarse muy bien en el atuendo de todos los miembros de su equipo. Después se aleja del grupo, mientras los demás se pueden intercambiar las prendas que quieran. Vuelve el que se marchó y tiene que devolver a cada uno lo suyo. Se puede repetir con otros miembros.

Para los pequeños se puede simplificar un poco, el monitor sólo deja que los niños del grupo se cambien pocas prendas y las más llamativas.

Duración: 5m.

Material: nada.

12.- Viaje de Sancho a Dulcinea

Don Quijote envía a Sancho a darle una carta de amor a Dulcinea. Pero el viaje es interrumpido por el cura y el barbero que vienen a llevarse al Quijote de vuelta a casa. Sancho no entrega la carta pero le dice que sí lo hizo a su señor, por eso, cuando don Quijote le pregunta a Sancho qué le dijo a su amada, éste le cuenta que se había aprendido la carta de memoria, entonces la repite pero a su manera, es decir, incomprensible.

Ahora vosotros tenéis que corregir estos textos amorosos y escribir bien las palabras que están mal, tratando de que los textos sean comprensibles.

Para los pequeños habrá textos más fáciles.

Duración: 5m

Material: Textos amorosos [trastocados], bolis y folios.

13.- Pellejos de vino

En este capítulo Don Quijote pasa la noche en una venta y duerme entre pellejos de vino. Esa noche sueña con gigantes y luchando con ellos pincha y rasga todos los pellejos de vino, llenando la venta de vino que él creía que era sangre.

Hacer dos grupos. Cada grupo se pone detrás en el pantalón un globo atado con una cuerda. Y tienen que pinchar los globos del equipo contrario con un palillo. Cuando se explotan los globos se van a su campo y se ponen otro.

Duración: 5m

Material: globos, palillos y cuerdas.

14.- El capitán cautivo

La historia del capitán cautivo ocupa unos cuantos capítulos del Quijote y en ellos se cuenta la aventura de un capitán cristiano cautivo en tierra de árabes que, después de mucha aventura y sufrimiento, logra escapar.

Será el capitán cautivo el que consiga quedarse dentro del recuadro pintado en el suelo. Solo se puede empujar de espaldas. Después, al capitán hay que llevarlo desde Argel hasta las costas andaluzas: se tumban todos juntos en el suelo y el capitán va rodando por encima, según rueda sobre uno, éste se levanta y se pone delante del grupo para ir así haciendo el puente que llevará al capitán hasta la libertad.

Duración: 5 min.

Material: cinta o tiza para el suelo (principio y fin del recorrido)

15.- Don Quijote colgado en la ventana de la venta.

Don Quijote es presa de una broma por parte de la hija de la ventera y Maritornes. Le dejan atado por una ventana, sobre Rocinante toda la noche.

Vosotros también vais a ataros con la misma cuerda pasándola entre la camiseta y atando los cabos. Una vez así todos atados cantáis una canción, preferentemente una canción con algo de movimiento o juego, del tipo "Yo soy pelota de pin-pon).

Duración: 5m

Material: Una cuerda.

16.- El baciuelmo

El baciuelmo nace de una disputa provocada por el nombre de las cosas o el parecer de las cosas. Don Quijote lo ve como un yelmo, El Yelmo de Mambrino, el barbero dice que es una bacía. Sancho acaba llamándolo baciuelmo.

Ahora en lugar de manipular palabras vamos a manipular imágenes. Encima de la mesa hay varios objetos. Hacer dos grupos y con esos objetos intentar recrear alguno de éstos personajes, Don Quijote, Sancho Panza,... Componer la imagen, hacer una fotografía con la Polaroid y sobre ella manipularla para que parezca el personaje que habéis elegido.

Se hace una foto por grupo.

Para los más pequeños: se ponen por parejas, se le da a cada pareja un folio que parten por la mitad. Cada uno en su mitad dibuja medio personaje. Se juntan las mitades y quedan personajes muy divertidos.

Duración: 10m.

Material: Objetos variados (papelera, tabuete, perchero, tapadera, matamoscas, pantalla de lámpara...), laca de bombillas, rotuladores de acetato,

ceras, folios y 1 polaroid con sus cargas (carretes). Se recomienda que esta prueba esté cerca de la mesa de control, por controlar la polaroid.

17.- Don Quijote encantado en una carreta de bueyes

Don Quijote es apresado, encerrado y atado en una jaula y subido a una carreta tirada por bueyes. Se lo llevan de la venta el cura y el barbero. Él, muy sorprendido, cree que está encantado por algún mago envidioso.

Vamos a intentar hacer el camino más difícil y como seguimos encantados avanzamos un trecho haciendo el gusano. Hay que conseguir hacerlo. En fila, sentado y agarrando al compañero de delante por la cintura con las piernas. A la de tres el gusano se balancea y se gira hacia un lado. Se mantiene en pie con las manos de todo el equipo y las piernas del último.

Para los más pequeños: en vez de ir así se ponen en fila con las piernas abiertas y el último pasa por debajo de todos y se pone el primero. Así va avanzando el grupo hasta llegar a la siguiente prueba, donde se termina el encamamiento.

Duración: 5m.
Material: Nada.

[SEGUNDO LIBRO DEL QUIJOTE]

18.- Refranes de Sancho

“Hablo de esta manera Sancho para daros a entender que también como ves, sé yo arrojar refranes como llovidos”.

Elegir entre todos los refranes aquí dispuestos 5 que más os gusten. Tenéis que: explicar su significado, modernizarlos y mezclar refranes (jugando al teléfono escacharrado)

Para los más pequeños: el grupo debe decir cinco o diez refranes y explicar qué significan (el monitor considerará cuándo la prueba está terminada). En el caso en el que no sepan ningún refrán el monitor puede decir refranes y que ellos digan lo que significan.

Duración: 10m.
Material: Fotocopias de los refranes. [os daremos algún ejemplo de refranes modernizados]

19.- Don Quijote busca escudero entre Sancho y Sansón Carrasco.

Don Quijote se vuelve a marchar y necesita un escudero. Sancho sin un salario mensual no quiere ir. Sansón Carrasco se ofrece para acompañar al Quijote, pero al escuchar esto Sancho se arrepiente y quiere volver a ser el escudero de don Quijote.

Decidamos nosotros quién irá haciendo una selección de escuderos: Hacemos dos equipos (uno los Sanchos y otros los Sansones). Una línea en el centro dividiendo dos campos. A un lado del campo se pondrán los Sanchos y al otro lado los Sansones. Por parejas y a caballo harán una prueba de caballería. En el centro de la línea hay un palo con una celada de caballero,

a la de "ya" saldrán dos parejas a por la celada, que tendrán que cogerlo con una lanza. El equipo que lo coja más veces decidirá qué escudero es el vencedor. [es una especie de juego del pañuelo pero a caballo y sin pillarse]

Los pequeños pueden hacerlo, en vez de a caballito, a la sillita de la reina.

Duración: 5 m.

Material: 2 lanzas, un palo, un casco de caballero (tienda de disfraces), un pie de sombrilla y cinta para el suelo.

20.- El Caballero de los Espejos

Por fin don Quijote mide su lanza con la de otro caballero. Y, menuda sorpresa, es Don Quijote quien gana dejando al Caballero de los Espejos completamente rendido en el duro suelo.

¿Quién es el candidato adecuado para ser caballero de los espejos?
Hacer dos grupos. Meter la lanza por las anillas. El grupo que coja más anillas será El Caballero de los Espejos.

Duración: 5m.

Material: Cuerda, 2 bases de sombrilla, palos, cinta, anillas, lanzas.

21.- La aventura de los Leones

Don Quijote demuestra su valor enfrentándose a dos terribles leones. Sancho Panza y el Caballero del Verde Gabán son testigos de su valor. A partir de este momento al Quijote también lo llaman el Caballero de los Leones.

Juego de pies-quietos. Se hacen dos grupos, uno son leones y otro quiijotes, los quiijotes se ponen perilla y los leones bigotes de león. Con la pelota se juega a pies-quietos pero sin decir nombres: cuando tira la pelota un quiijote la tiene que coger un león y viceversa. Después, el que va a tirar da los tres pasos de gigante. Hay que ir eliminando a los del otro equipo hasta que uno gane.

Para los pequeños se puede hacer este juego alternativo, aunque creemos que pueden jugar también al pies-quietos: se pintan la cara de leones (salvo el que haga de don Quijote) y juegan al escondite inglés. Si en 5 o 7 oportunidades los leones no han atrapado al Quijote, es éste el que gana.

Duración: 5 min

Materiales: pinturas de cara y pelota.

22.- La Cueva de Montesinos

D. Quijote entra en una cueva y para no perderse utiliza una cuerda. Dentro se queda dormido y tiene un sueño: Dulcinea está encantada y hay que desencantarla. Para sacarlo Sancho, que está fuera de la cueva, tiene que tirar de la cuerda.

Para ayudarle tenéis que atar estos trozos de cuerda hasta llegar a la marca (15m). En 1 minuto (tiempo relativo en función de la edad).

Para los más pequeños no hace falta que lo anuden, pueden hacer una tira larga en el suelo.

Otra opción para los mayores y pequeños es hacer una tira de ropa, en vez de cuerda, tendrían que quitarse prendas y hacer una fila hasta llegar a una distancia determinada.

Duración: 5m.

Material: trozos de cuerda y cinta para el suelo.

23.- Maese Pedro, el titiritero y el mono adivino

Maese Pedro, el mismo que antes fue Ginés de Pasamonte, tiene un mono adivino que no adivina ni lo pasado ni lo por pasar, es un adivino poco adivinador, veamos qué tal se dan las adivinanzas a los participantes.

Grupos de 4 ó 5. Cogen una fotocopia donde habrá escritas varias adivinanzas. Las tienen que resolver y después inventarse una que tienen que lanzar al resto de los equipos y acertarla.

Para los pequeños habrá adivinanzas fáciles.

Material: adivinanzas, papel en blanco y bolis.

24.- El pueblo de los alcaldes rebuznadores

No rebuznaron el balde el uno y el otro alcalde. El cuentecillo de los dos alcaldes rebuznadores lo zanja estupendamente Sancho Panza mostrando su habilidad en esto de imitar a los animales y de meter la pata hasta el fondo "mentando la sogá en casa del ahorcado".

Hacer 2 grupos con el juego de los animales con burros y caballos [todos con los ojos vendados, agruparse con rebuznos y relinchos según sea uno burro o caballo]. Un grupo hace de burros y otro de caballos. Configurar con los cuerpos de los jugadores un animal que pueda moverse y hacer el sonido. Tienen un tiempo para ensayarlo y representarlo.

Los pequeños tienen que buscarse por parejas, cada pareja va haciendo sus ruidos según el animal correspondiente. Cada oveja con su pareja. Evidentemente con los ojos tapados.

Material: Pañoletas para tapar los ojos. Papeles con los nombres de los animales.

25.- El barco encantado

Don Quijote y Sancho se encuentran en su camino una barca sin timonel, como buenos aventureros suben a ella y se dejan llevar por la corriente del río hasta casi ser triturados por las palas de un molino, afortunadamente los molineros (llenos de harina) les ayudan a bajar de la barca. D.Q. piensa que eran fantasmas.

Vamos a intentar hacer el recorrido que hizo El Quijote en la barca. Con estas nueces tenéis que hacer tres barcos como el que está sobre la mesa. Dentro de cada barreño ponéis un barco. Con una pajita hay que irlo

empujando hasta el otro extremo del barreño. Al llegar hasta allí, sale el barco del siguiente barreño al llegar al otro extremo sale el tercero y hace lo mismo.

Duración: 10m.

Material: 3 barreños, nueces, palillos, plastilina, rollo de papel y pajitas.

26.- Duques. Lavado de barba antes de comer y las barbadas dueñas de la Trifaldi

Los criados de los duques se inventan una costumbre de antes de comer, se trata del lavado de barbas. Cuando tienen a don Quijote bien enjabonado (de la barba a los ojos) tienen que marcharse a por agua y dejarlo un rato respirando espuma.

Más adelante se podrá comprobar que el palacio de los duques es muy barbado: doce dueñas y su señora, la Trifaldi, han sido encantadas por el gigante Malambruno, para quitarles las barbas a las dueñas tenéis que afeitarse todos los globos que hay colgados en la cuerda. Los que se exploten hay que reponerlos. Mientras afeitan, los barberos van cantando mi barba tiene tres pelos.

Duración: 5m.

Material: Cuerda, globos, espuma de afeitarse y cuchillas. Para colgar los globos o se hace entre dos árboles, o dos palos con pies de sombrilla y una cuerda.

27.- Duques. Los 3300 azotes

Los Duques simulan una aparición del Mago Merlín. Éste comunica que para desencantar a Dulcinea Sancho tiene que darse 3.300 azotes. Se los acaba dando en un bosque, pero a los árboles.

Nosotros para desencantar a Dulcinea vamos a explotar globos. Hacer dos grupos. En la cajita hay papelitos, los grupos inflan, uno, globos verdes, y otro, globos azules. Dentro de los globos se meten unos papelitos con el número de azotes que cada globo vale. Cuando tienen 20 o 30 cada grupo empieza la azotaina. Cada grupo explota globos: con el culo, con la espalda, con la barriga. Y después enfrentándose un grupo a otro pisando globos.

Duración: 10 min.

Materiales: globos y papelitos con los azotes.

28.- Duques. El viaje de Clavileño

Para librar a las doce dueñas y a su señora Trifaldi de las barbas tienen que montar en Clavileño el Alígero, Caballo de madera que vuela por los aires y que llevará a don Quijote y a Sancho hasta el palacio donde está Malambruno, el terrible gigante.

Hacer dos grupos. Tienen que hacer un caballo cada grupo, con dos palos de cepillo y fregona. Hacer un circuito: tablón, barreños agua, zig-zag, la boca del gigante Malambruno, sillas,...

Tiempo: 10 min.

Materiales: tablón, conos, cuña, barreños de agua, zigzag... (la boca del gigante malambruno la podemos hacer nosotros)

29.- Barataria

Por fin Sancho Panza es gobernador de una ínsula, veamos qué tal se le da eso de gobernar y de arreglar pleitos y juicios.

En corro y sentados y al ritmo de la música se va pasando una caja. En su interior guarda pruebas de astucia. Al parar la música el que tenga la caja tiene que sacar un papelito leerlo en voz alta y responder o hacer lo que proponga la caja, al terminar se vuelve a meter dentro y se sigue jugando.

Para los más pequeños habrá una caja con pruebas más sencillas.

Duración: 10m.

Material: Una caja bonita, las pruebas de astucia.

30.- Duques. La broma de los cencerros

En medio de la noche, mientras Don Quijote escuchaba a su enamorada Altisidora, del cielo bajaron 100 cencerros que fueron a romper los tímpanos y la paciencia del sufrido don Quijote.

Demuestra que tú también eres diestro en el manejo del cencerro. Dentro de este redil hecho con sillas y cuerda vais a jugar a la gallinita ciega, pero con una diferencia. El grupo lleva cencerros (cada uno uno) y la gallinita ciega tiene que coger a un miembro del grupo por el sonido del cencerro. Sin salirse del cuadrado.

Duración: 5 min.

Material: 4 sillas, cuerda, 12 cencerros (sonajeros, cascabeles,...) y un trapo.

31.- Cartas

En estos capítulos de los Duques hay mucho intercambio epistolar, Sancho escribe a Teresa, Teresa a Sancho, la Duquesa a Sancho, la Duquesa a Teresa, D.Q. a Sancho, Sancho a D.Q... Resulta increíble que algunas de estas cartas se escribieran.

Nosotros también vamos a tener conversaciones telefónicas increíbles. Por parejas, sacar de la cajita un papelito donde hay escrita una pareja imaginaria: pato/vaca, zapato/sombrero, televisión/libro,... Tenéis que entablar un diálogo telefónico entre ellas, donde no pueden aparecer los nombres de las parejas. Tenéis un tiempo para prepararlo y luego se representa por parejas. El resto del grupo tiene que adivinar de qué pareja se trata.

Duración: 10 min

Material: Parejas y cajita.

32.- Sancho cae en una sima y es rescatado por D.Q.

Cuando Sancho decide salir de la ínsula Barataria, cae en una sima de la que no puede escapar, piensa que allí acabará sus días. Le consuela saber que no está solo, su fiel burrito le acompaña.

Afortunadamente por allí pasará don Quijote, cansado de la holganza en el palacio de los Duques. Don Quijote oye a Sancho y lo rescata.

En qué se podría transformar la bola objeto para rescatar a Sancho. En un corro os vais pasando la bola uno a uno [se trata de una imaginaria bola y de un juego de mímica]. El que la tiene sale al centro con la bola y la transforma con mímica en un objeto que pueda sacar a Sancho de la sima. El resto tiene que decir de qué se trata. Después vuelve a su sitio y pasa la bola.

Duración: 5 min
Material: Nada.

33.- D.Q. y Sancho arrollados por los toros 971.

Don Quijote se para en medio del camino y con grandes voces dice a unos hombres armados con lanzas que corren hacia él, que si no dicen quiénes son, él no se quita del camino. Los hombres le dicen que se quite, él que no hasta no saber quiénes son. Los otros le dicen que como quiera, se apartan y resulta que eran vaqueros llevando toros bravos. Los toros no son tan educados como los vaqueros y en vez de apartarse pasan por encima de don Quijote y de Rocinante.

Hay unos bolos con el nombre de don Quijote escrito (una letra por bolo), los niños tiran todas las bolas (negras y con unos cuernos pintados) para arrollar a don Quijote.

Duración: 10 min.
Material: Bolos y bolas

34.- Aventura de la cabeza que habla y predice el destino

En Barcelona Don Quijote pudo ver una cabeza que hablaba sola.

Averiguar canciones que canta uno de los miembros del grupo escuchando con los cascos.

Duración: 5 min.
Material: CD con cascos y un cd de música variada.