Las moscas

Adaptación de la fábula de Esopo

Personajes:

NARRADOR
MOSCAS 1
MOSCAS 2
ABEJAS

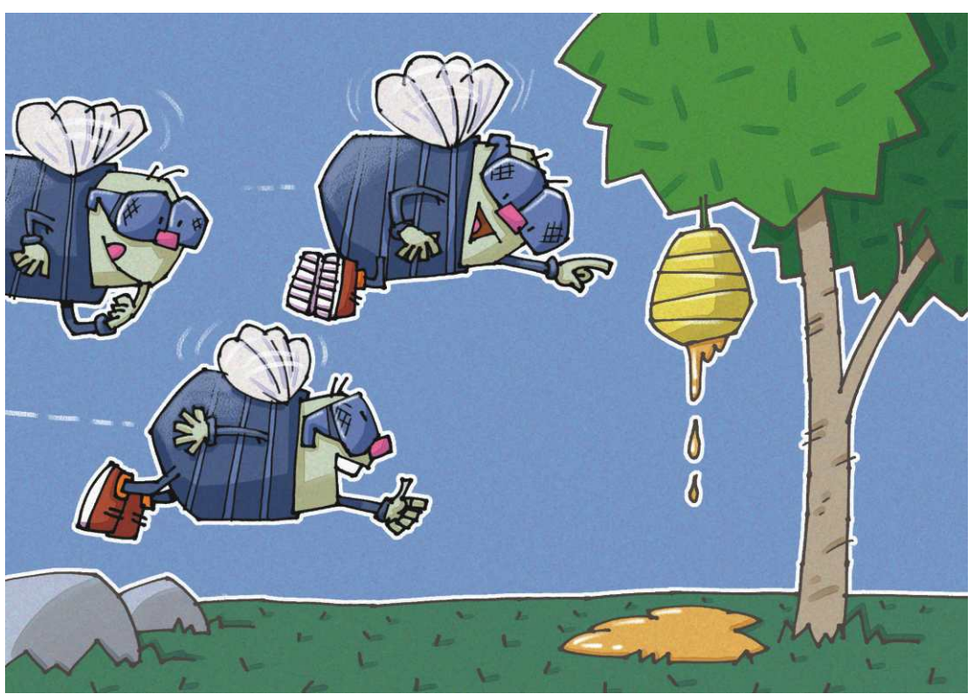
Para representar esta fábula necesitamos, idealmente, un mínimo de seis actores: dos moscas 1, dos moscas 2 y dos abejas. Los niños que interpretan a un mismo grupo de personajes pueden repartirse las intervenciones o decirlas al mismo tiempo. También podemos alternar estas dos posibilidades para dar variedad a nuestra representación. El papel del narrador nadie lo hará mejor que el profesor o la profesora que ha trabajado la fábula con los alumnos.

NARRADOR: Una tarde, no hace mucho tiempo, las moscas estaban dando su paseo diario, cuando vieron cómo caía al suelo toda la miel de un panal.

MOSCAS 1: ¿Habéis visto cuánta miel?
Cuánta miel allí solita.
Qué rica tiene que estar.
Qué rica y qué dulcecita.

NARRADOR: Las moscas, entonces, se acercaron a mirar la miel. La miraban, se relamían, y cuanto más la miraban más se relamían.

MOSCAS 2: Tiene muy buen olor.
Seguro que está muy buena.
Tiene muy buen color.
No comerla es una pena.



NARRADOR: Después de mirar y oler la miel durante un largo rato, las moscas -que son muy golosas- tuvieron una idea.

MOSCAS 1: ¿Y si comemos un poco,
poco, poco, poquito?

MOSCAS 2: Pues mejor lo pasaremos
comiendo mucho, muchito.

CanalEduca

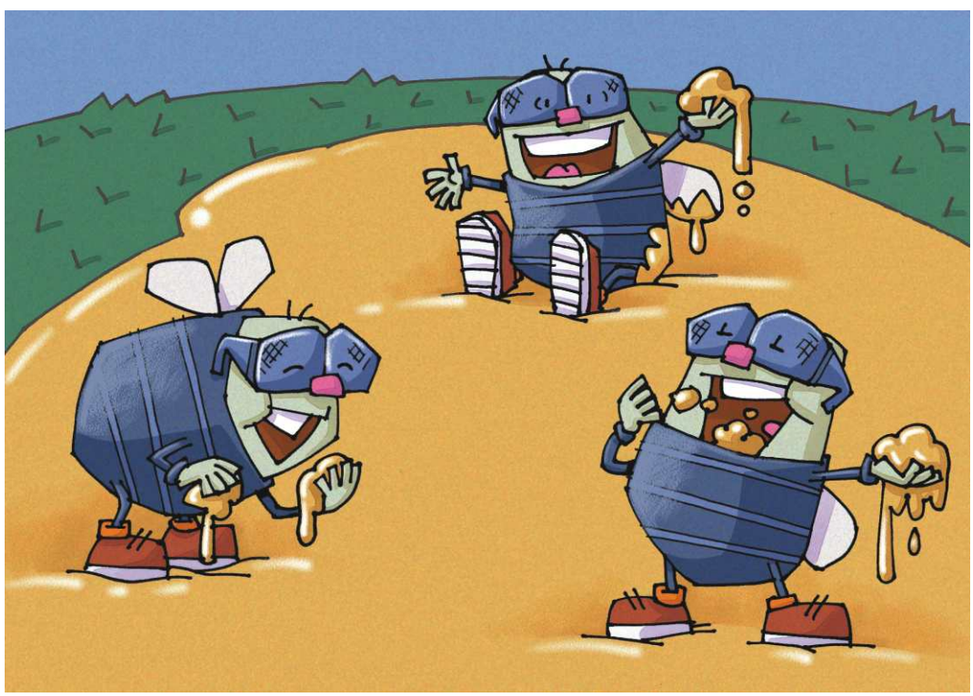
NARRADOR: Nada más decir esto, todas las moscas se lanzaron rápidamente hacia la miel y comenzaron a comérsela de un modo muy glotón.

MOSCAS 1: Esta miel está muy rica.
No podemos parar.
Parachín, parachá.
¿Dónde hay una galletita
y leche para acompañar?

NARRADOR: Tan contentas estaban comiéndose su deliciosa golosina que se pusieron a cantar así.

TODAS LAS MOSCAS:
Somos muy golosas
y nos gusta comer miel.
Parachín, paraché.
Somos muy graciosas,
y estamos requetebién.
Parachín, parachín, paraché.

NARRADOR: Y las moscas seguían comiendo miel, y comían, y comían, todas ansiosas, sin poder parar.

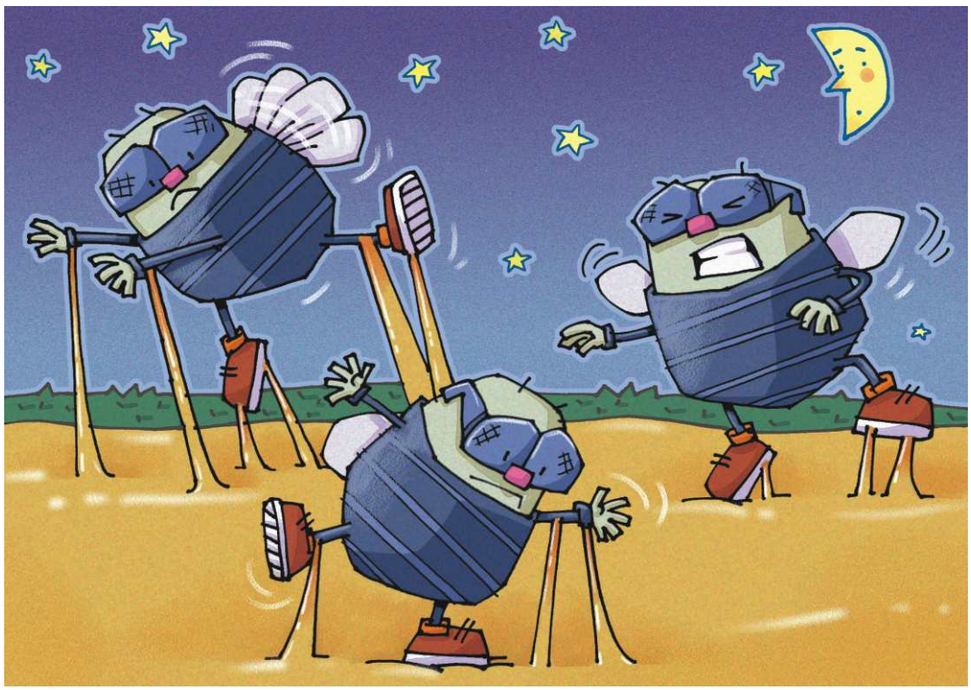


MOSCAS 2: Esta miel está muy rica.
No podemos parar.
Parachín, parachá.
¿Dónde hay una galletita
y leche para acompañar?

NARRADOR: De repente, se dieron cuenta de que ya se había hecho de noche. Tenían que volver a casa inmediatamente. Pero por más que intentaban levantar sus patas del suelo, no podían: se habían quedado pegadas a la miel.

MOSCAS 1: La miel es pegajosa,
parece pegamento.

MOSCAS 2: Las patas no se mueven,
¿hacemos otro intento?



NARRADOR: En ese momento, salieron las abejas del panal del que se había derramado la miel.

ABEJAS: ¿Tenéis algún problema?

MOSCAS 1: No podemos despegarnos.

MOSCAS 2: Amiguitas, ayudadnos.

NARRADOR: Y las abejas, que saben mucho de miel y de cómo resolver estos problemas, ayudaron a sus amigas, las moscas, a despegar sus patas de la miel. Pero les contaron una cosa muy importante para que no les volviera a pasar nunca más.

ABEJAS: Nosotras hacemos miel
para que todos la coman.
Pero nunca hay que abusar,
ni ser siempre tan glotonas.

NARRADOR: Y aquí se termina esta historia, no sin antes escuchar la bonita canción con que se despiden bailando las moscas y las abejas.

TODAS: Nos vamos ya,
parachín, paraché,
con este son,
parachín, parachín, paraché,
y esta canción.
Parachín, paraché, parachón.

Actividades y juegos

1- RECORDANDO LA HISTORIA

Qué necesitamos: La fábula y las tarjetas.
Cómo se juega: Después de que los niños escuchen nuestra lectura de la fábula, les mostramos cada una de las tarjetas, según el orden de la historia. La idea es que se familiaricen con la fábula y vayan recordando lo que ocurre en cada momento.

2- ORDENANDO LA HISTORIA

Qué necesitamos: Las tarjetas.
Cómo se juega: Una vez que los niños conocen la fábula, les entregamos las tarjetas en desorden, para que ellos las coloquen siguiendo el orden cronológico de la historia.
Variante: Cuando los niños ya conozcan bien la fábula, podemos ir pasando las tarjetas en desorden, para que ellos vayan creando una historia distinta, con un principio y un final diferentes a los originales.

3- DULCE Y SALADO

Qué necesitamos: Dibujos o fotografías de distintos alimentos dulces y salados.
Cómo se juega: Creamos dos zonas: una para el sabor dulce y otra para el sabor salado. Podemos identificarlas con dos colores distintos. Les mostramos a los niños un alimento. Ellos tendrán que irse a la zona correspondiente, dependiendo de si su sabor es dulce o salado. Este juego podría hacerse después de que los niños hayan saboreado realmente los alimentos.
Variante: Cuando los niños reconozcan claramente el sabor de cada alimento, podemos pedirles que cuando vayan a la zona, lo describan, primero, y después sientan su buen olor y se lo coman disfrutando de su sabor.

4- ¿A QUÉ HUELE?

Qué necesitamos: Cuatro objetos con olores característicos, como un plátano, una mandarina, un poco de plastilina y una flor. Cuatro cajitas iguales que no dejen ver su contenido y que taparemos, por ejemplo, con una tela fina opaca que permita apreciar el olor del objeto que colocaremos en su interior.
Cómo se juega: Dejamos que los niños huelan cada uno de los objetos para que asocien su olor claramente. Después introducimos los objetos en las cajitas y las cerramos. Dividimos la clase en cuatro grupos de niños y asignamos a cada grupo una caja distinta. Sin tocar nunca la caja, los niños tendrán que adivinar, sólo por el olor, qué objeto se esconde en ella. A nuestra pregunta de "¿A qué huele?", cada grupo responderá: "Aquí huele a..." Y harán la acción simulada correspondiente al objeto: si es una fruta se la comen, si es una flor, la riegan; si es un poco de plastilina, construyen una figurita. Luego, intercambiamos las cajitas entre los grupos, hasta que todos hayan podido adivinar los cuatro objetos.

5- CERCA Y LEJOS

Qué necesitamos: Equipo de sonido y una pieza musical sin mucha variación de ritmo.
Cómo se juega: Colocamos a los niños en dos filas, una enfrente de la otra, de tal modo que cada niño esté cara a cara con otro. El juego consiste en alejarse y acercarse

del compañero que se tiene enfrente, según las indicaciones de la música. Cuando comienza a sonar la música a volumen bajo, cada pareja de niños irá acercándose pasito a pasito (procuraremos marcar un ritmo para que cada niño recorra la mitad de la distancia que le separa de su compañero de enfrente). Cuando la música sube de volumen, las parejas van alejándose pasito a pasito. Cuando la música se para, todos se quedan quietos.
Variante: Para que el juego les resulte más fácil, podemos hacer que en cada pareja sólo uno de los niños sea el encargado de acercarse y el otro de alejarse. Podemos añadir una tercera distancia entre las parejas: la media. Ésta se representará con un volumen musical medio.

6- HABLAR ALTO, HABLAR BAJO

Qué necesitamos: Ningún material es imprescindible en este juego.
Qué texto de la fábula trabajamos:
MOSCAS 1: ¿Y si comemos un poco,
poco, poco, poquito?
MOSCAS 2: Pues mejor lo pasaremo
comiendo mucho, muchito.
Cómo se juega: Colocamos a los niños como en el juego anterior, en dos filas (A y B), una frente a la otra. Se trata de decir el mismo texto de dos formas distintas, variando la intensidad. Cuando comienza a sonar la música a volumen bajo, cada pareja de niños irá acercándose pasito a pasito. Cuando la música se para, los niños de la fila A dicen el texto de Moscas 1 en una intensidad baja, al que responden los niños de la fila B con el texto de Moscas 2 dicho con la misma intensidad. Cuando suena la música a volumen alto, las parejas van alejándose pasito a pasito. Al pararse la música se repite la misma secuencia de diálogo, pero con una intensidad fuerte. Después pueden intercambiarse el texto entre las dos filas, para que experimenten los dos tipos de entonación (la interrogativa y la enunciativa).

7- EL CORRO DE LA MIEL

Qué necesitamos: Ningún material es imprescindible en este juego.
Cómo se juega: Marcamos en el área disponible la zona de la miel. En ella, simuladamente, hay mucha miel esparcida por el suelo; de modo que si nos paramos en ella nos quedaremos pegados por los pies. Hacemos un corro con los niños y se canta:
"Un, dos, tres,
aliré, aliré,
quien se quede en la miel,
aliré, aliré,
no se puede mover,
aliré, aliré, aliré".
Cuando se termina la canción, los niños se paran. Preguntamos entonces: ¿quién se ha quedado en la miel? Los niños que se han quedado en la zona de la miel deben responder sin mover los pies y permanecerán en el mismo sitio durante los siguientes corros. El juego termina cuando todos los niños se han quedado en la zona de la miel o cuando ya es imposible que una parte del corro pase por la zona de la miel, por encontrarse ya llena de niños. Lo ideal, sin duda, es que todos puedan experimentar la situación de quedarse en la miel.

8- EL ABRAZO YE-YÉ

Qué necesitamos: No es necesario ningún material específico.
Cómo se juega: Los niños sentados en el suelo tienen que ir haciendo lo que marca esta canción:
"Una mano a la cabeza,
una mano al pie,
una mano a una oreja
y un abrazo muy ye-yé".
El abrazo ye-yé consiste en un abrazo a uno mismo; es decir que hay que tocarse la espalda con las manos, llevando la derecha hacia el lado izquierdo y la izquierda al lado derecho. Los niños estarán un ratito en la postura de abrazo ye-yé, la cual podemos hacer que termine, por ejemplo, cuando simuladamente lleguen las abejas y tengan que saludarlas con la mano.

9- EL ESPEJO

Qué necesitamos: No es necesario ningún material específico.
Cómo se juega: Se coloca a un niño frente a otro. Uno de ellos, a través de la mímica, hace que se está comiendo un helado; el otro niño le imita. Después el niño que ha imitado hace que se está comiendo una rica sopa de letras; el otro niño le imita. Cuantas más pistas podamos dar a los niños sobre la situación y lo que sienten, mejor lo recrearán.

10- AYUDANDO

Qué necesitamos: No es necesario ningún material específico.
Cómo se juega: Se trata de hacer una recreación de distintos momentos en los que los niños pueden prestar su ayuda a otras personas, igual que hacen en la fábula las abejas con las moscas. Para ello, es interesante iniciar una conversación en la que nos digan en qué situaciones ayudan ellos en casa o en clase. Se trata de que vayan recordando el ambiente, los objetos y las acciones que se dan cita en cada una de esas situaciones. Después, definiremos una situación concreta y cada niño solicitará ayuda a otro/s para realizar imaginariamente la acción. Tan importante es el modo de solicitar la ayuda (por favor, ¿puedes ayudarme a hacer...?) como el desarrollo de la acción.
Variante: Podemos realizar también una recreación de algún momento en el que los niños reciben ayuda de las personas mayores.

11- LAVARSE LAS MANOS

Qué necesitamos: Ningún material es imprescindible en este juego.
Cómo se juega: Con los niños colocados en parejas, uno frente a otro, simularemos la acción de lavarnos las manos. Uno de cada pareja hará de lavabo, colocando sus brazos hacia delante y formando con ellos un círculo, a modo de abrazo al aire. El otro niño hará la acción completa de lavarse las manos. Abrirá y cerrará el grifo tocándole la oreja al compañero. El jabón lo cogerá de un brazo del compañero y la toalla del otro brazo. Iremos acompañando el juego con la narración del acto de lavarse las manos. Sugerimos, para ello, esta cancioncilla:

"Abrimos el grifo,
mojamos las manos,
cerramos el grifo
y enjabonamos.

Abrimos el grifo,
aclaramos las manos,
cerramos el grifo
y nos secamos".

El niño que hace de lavabo puede hacer el sonido del agua cuando el grifo está abierto.
Variante: Para que resulte más sencillo, podemos hacerlo en un lavabo imaginario que no sea el compañero. Si memorizan la cancioncilla, les resultará todavía más fácil ir haciendo cada paso.

12- EL BAILE DE LAS ABEJAS

Qué necesitamos: Equipo de sonido y música de tempo medio, preferiblemente con percusión. Se pueden utilizar las máscaras de las abejas, si se quiere.
Cómo se juega: Las abejas bailan para comunicarse (la abeja, mediante una danza circular, que las demás imitan, les dice a sus compañeras en qué lugar se encuentra la comida). Nosotros vamos a hacer que los niños bailen para disfrutar y para expresarse como quieran ante sus compañeros. Colocamos a los niños formando un amplio círculo. En el medio se sitúa un niño y comienza a bailar al ritmo de la música, el resto de los niños imitan sus movimientos. Cuando la música se para, todos se paran y sale al centro otro niño, al que intentarán imitar de nuevo todos.

13- VOLVER A CASITA

Qué necesitamos: Equipo de sonido y música de tempo medio.
Cómo se juega: Distribuimos a los niños en dos grupos iguales. Colocamos en círculo a los niños del grupo A, que harán de las casitas. Cada uno de ellos, de pie y parado, pondrá los brazos hacia arriba y formará con ellos un aro uniendo las manos. Los niños del grupo B estarán dentro del círculo y cuando suene la música darán un paseo por el espacio disponible. Cuando la música se pare, cada uno de los niños del grupo B se pondrá de espaldas a otro niño del grupo A, que le cobijará dentro del aro bajando los brazos. Así ya estará en casita. Después de varias rondas de paseo, se intercambian los papeles y el grupo que ha paseado hace de casita y viceversa.
Variante: Este juego puede hacerse también con dos grupos desiguales: el grupo de las casitas se compone con la mitad de los niños menos uno y el grupo que pasea se forma con la mitad más uno. Cuando para la música, uno de los niños se quedará sin casita y en la siguiente ronda hará él mismo de casita, sustituyendo a otro niño que pasará al centro del círculo.

14- LA DESPEDIDA

Qué necesitamos: Ningún material es imprescindible en este juego.
Cómo se juega: Antes de iniciar el juego es conveniente iniciar una conversación con los niños para que nos cuenten qué hacen y qué dicen en una despedida, y cómo se despiden de las distintas personas que conocen (los besotes de la abuela, el abrazo de la tía, etc...) Después marcamos en el área disponible la zona de la despedida. Los niños, en parejas, irán caminando y hablando tranquilamente, pero cuando lleguen a la zona marcada tendrán que despedirse del modo que, previamente, hemos fijado. Luego se cambian las parejas y el modo de despedirse. Podemos hacer todos los distintos tipos de saludos, tanto físicos (un beso, dos besos, un abrazo, un apretón de manos...) como verbales (hasta luego, adiós, hasta mañana, etc).
Es interesante que les marquemos una situación distinta con sus personajes concretos cada vez que hagan una despedida; de este modo les orientaremos en su visualización y recrearán la acción con más detalles.

15- EL BAILE DE DESPEDIDA

Qué necesitamos: Se puede hacer sin ningún material específico.
Qué texto de la fábula trabajamos: La canción final.
Cómo se juega: Primero, definimos un movimiento determinado para cada una de las partes de la cancioncilla. Después la cantamos y los niños van haciendo los gestos que hemos marcado. Al final, los niños entonarán la canción y, a la vez, harán los movimientos. Como el baile lo hacen todos los personajes, podemos definir para algún momento del baile gestos distintos para cada grupo de personajes.
Variante: Este ejercicio puede hacerse, en realidad, con todo el texto de la fábula; así, podremos ir creando el movimiento y las acciones para nuestra representación.

16- LA ESTROFA EN ECO

Qué necesitamos: No es necesario ningún material específico.
Cómo se juega: Elegimos una estrofa de la fábula y la

interpretamos con una entonación clara. Los niños tienen que repetirla con la misma interpretación, como si fueran el eco.
Variante: Este juego puede hacerse con todo el texto de la fábula. De esta forma, los niños se lo irán aprendiendo fácilmente.

17- RECREANDO CADA TARJETA

Qué necesitamos: Las tarjetas de la fábula, por lo menos. Después, podemos utilizar las máscaras y algunas prendas de vestuario; así como los objetos que deseemos incorporar.
Cómo se juega: Mostramos la tarjeta que vayamos a representar. Les dejamos que nos cuenten qué ocurre en esa parte de la historia. Después, se visten con algunos detalles del personaje, se ponen las máscaras y representan la escena por grupos.

18- LOS PERSONAJES EN ADIVINANZAS

Para representar a un personaje, y para entenderlo, hay que conocerlo. Por eso, es muy conveniente que les contemos las características y las particularidades de cada uno de ellos fuera de la fábula. Las adivinanzas también nos serán muy útiles para acercarnos más a los personajes.

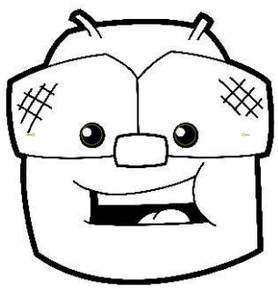
No estoy mosca,
aunque lo sea.
Soy la hermana del mosquito
y te cuento un secretito:
Zzzzzzz
¿quién soy?
LA MOSCA

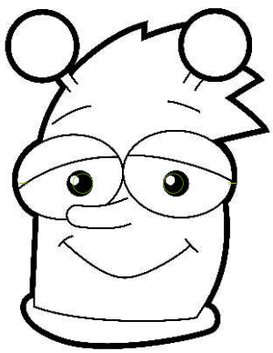
Hago cera
y hago miel.
Con mi danza y con mi vuelo
siempre hablo a quien yo quiero.
¿Quién soy?
ABEJA

Es dulce,
es dorada.
La abeja
la hace
en su morada.
¿Qué es?
LA MIEL

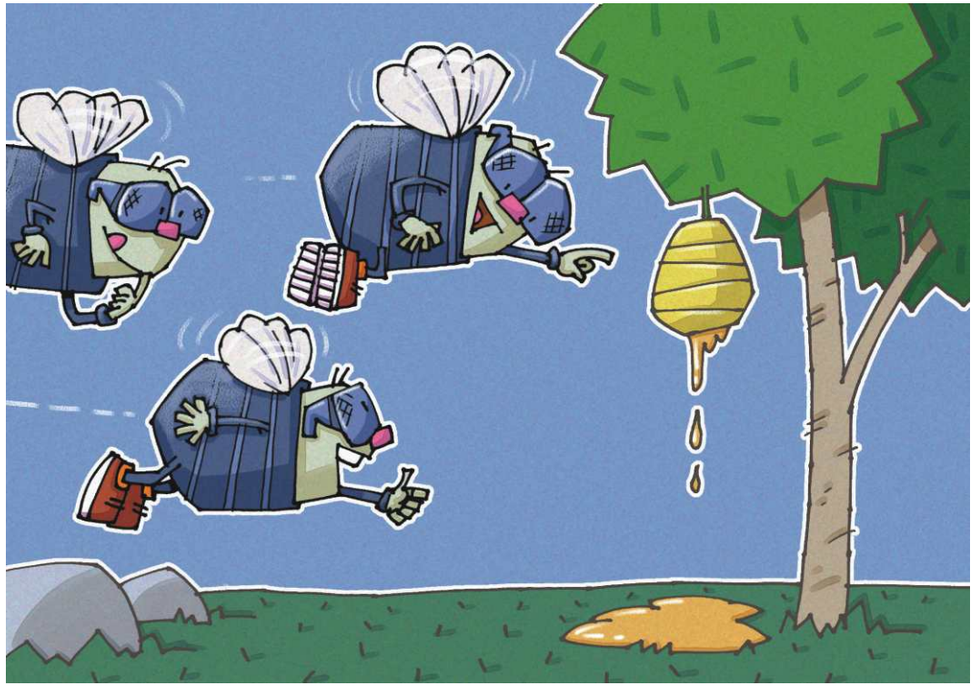
19- LAS MÁSCARAS

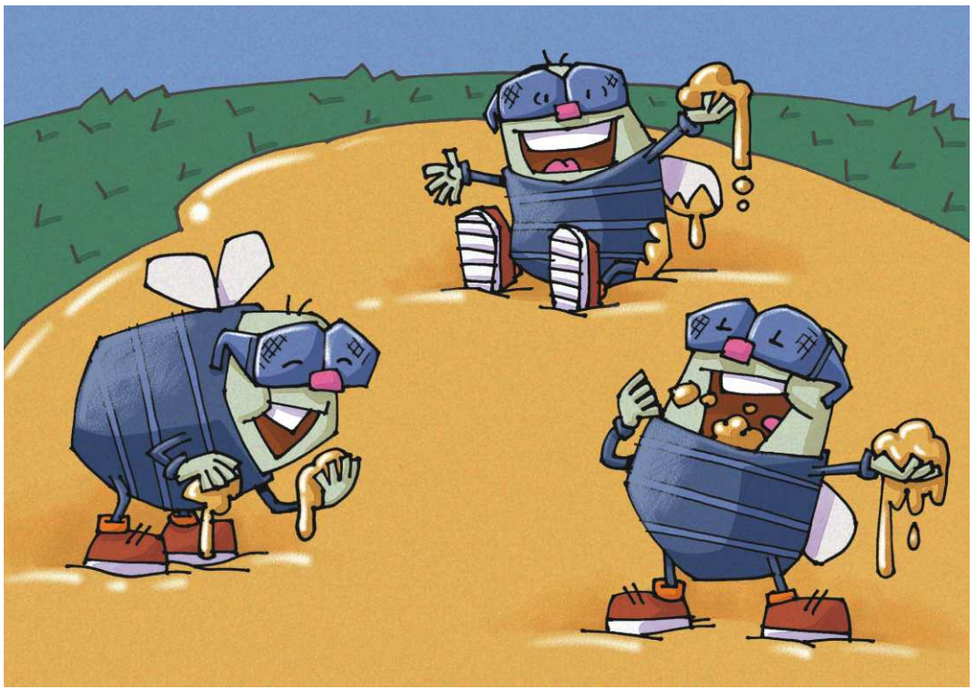
Qué necesitamos: Los dibujos de las máscaras que vienen en el CD, lápices de colores, cartulina, goma elástica, pegamento y tijeras.
Cómo se preparan: En primer lugar se colorean los dibujos de las máscaras. Para ello se pueden tomar de referencia las ilustraciones de las tarjetas. Después se pegan sobre la cartulina y se recortan por el borde exterior, haciendo los orificios marcados para los ojos y para introducir la goma elástica, que deberá tener unos 20 centímetros de longitud. Ésta se puede sujetar mediante un nudo o insertándola en una ranura que haremos con una cuchilla a partir del agujero por donde pasa.

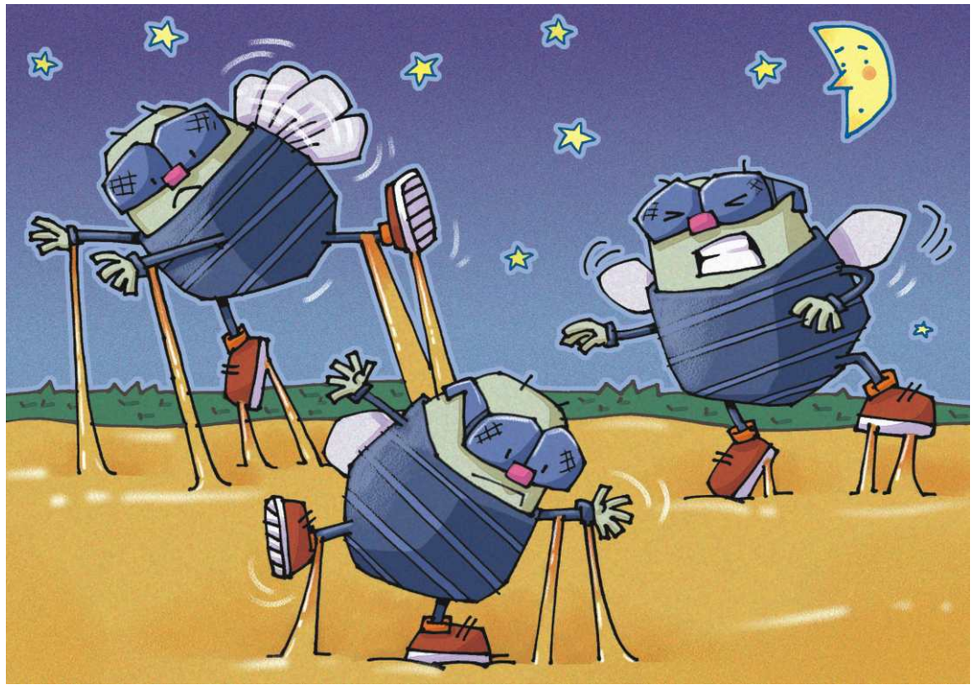




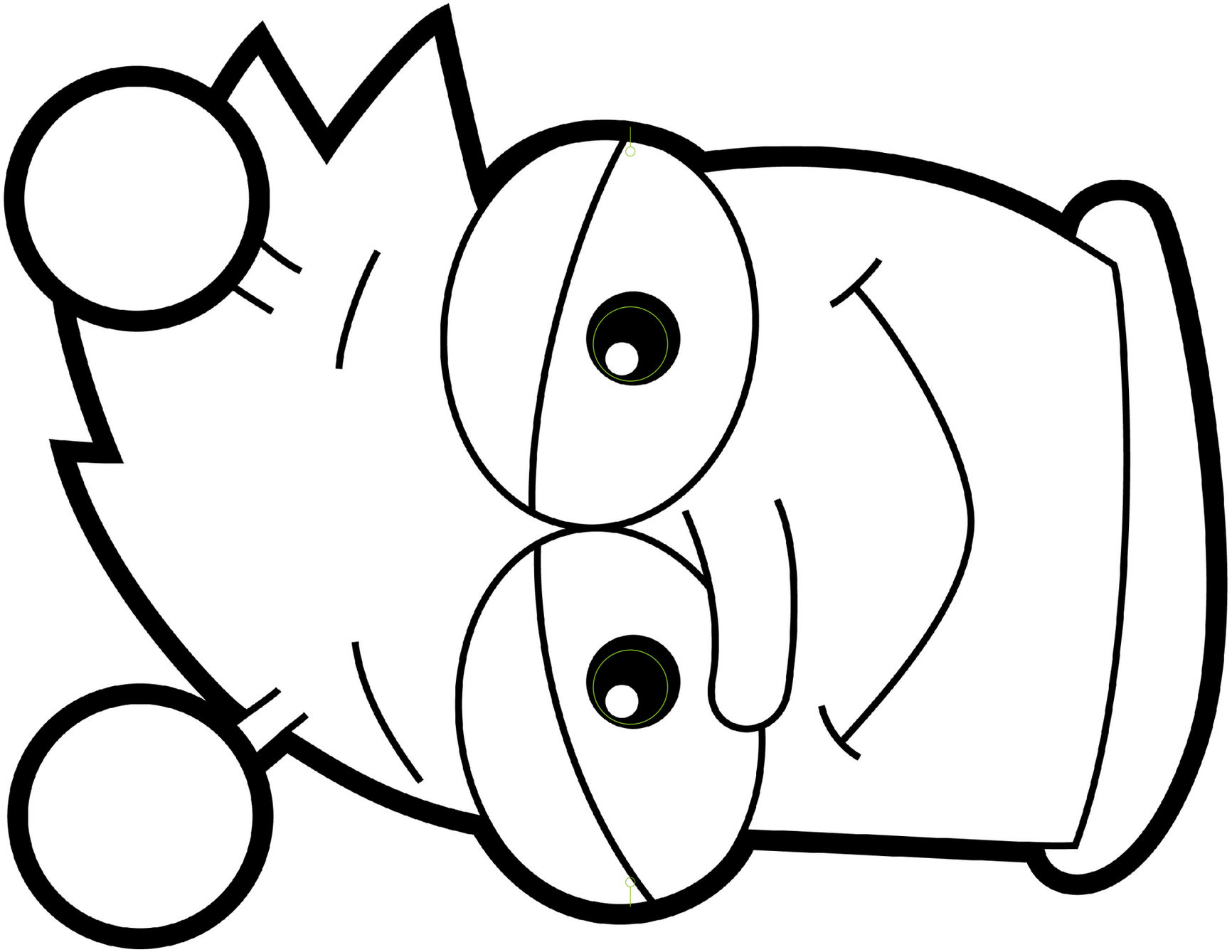
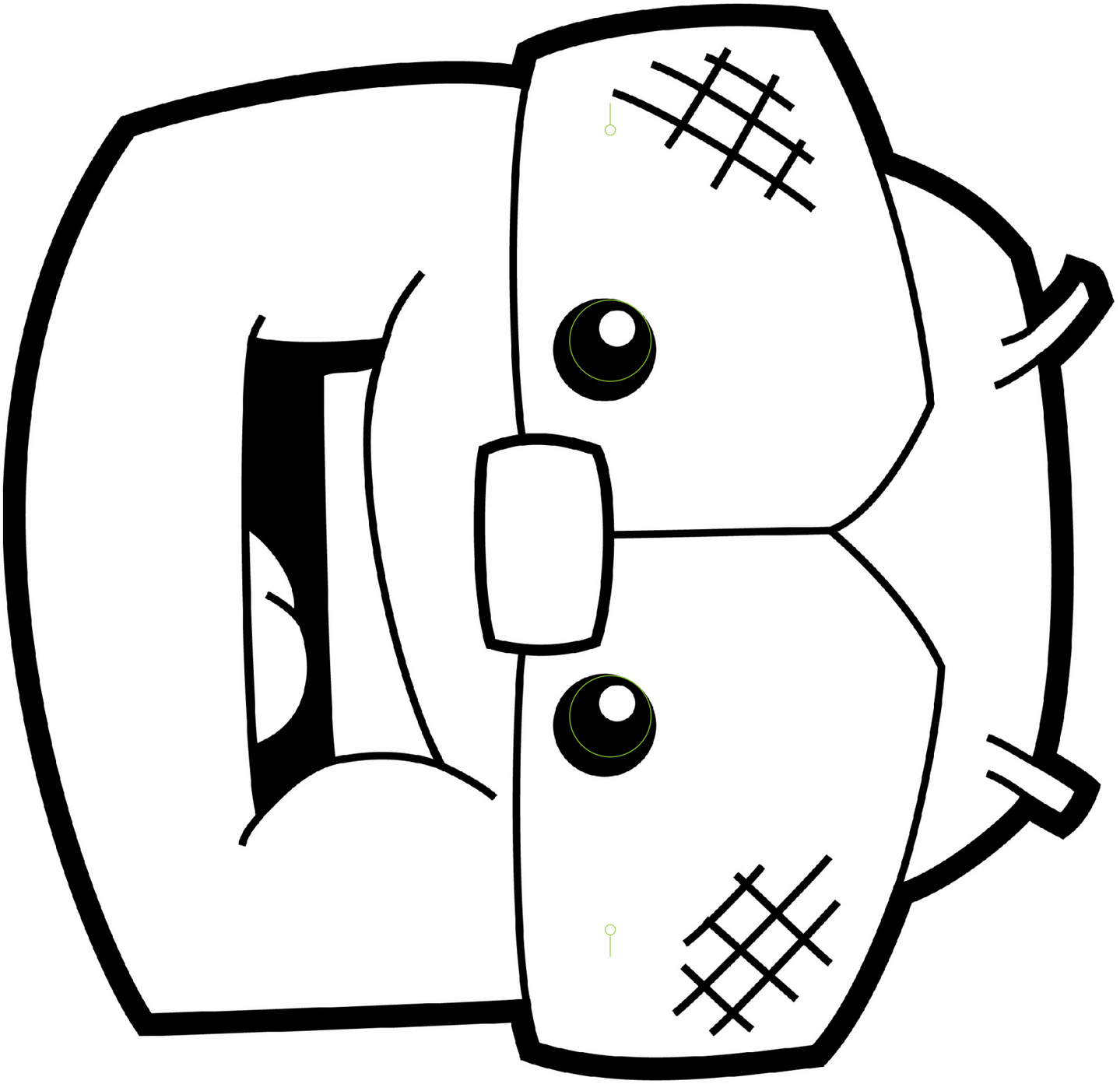
Canaleduca







CanalEduca



Canaleduca