

La calle un lugar para jugar.

Es un proyecto social y teatral que trata de:



- Promocionar el juego grupal en la calle.
- Crear nexos de unión reales entre vecinos.
- Hacer que los niños de un mismo barrio se conozcan y creen un colectivo de juego imaginativo.
- Habitar el espacio urbano, normalmente ocupado por los coches, para jugar.
- Fomentar la confianza y la autoestima.

- Generar un ambiente lúdico-creativo de juegos en la calle.

¿Cómo se desarrolla?

Se elige un barrio y con ayuda de la policía local se selecciona las calles que pueden cortarse al tráfico de 6 a 8 de la tarde. Cada día de la semana se acude a una calle diferente.

Los monitores llegan al espacio urbano acordado, y mediante la empatía y el juego presentan las actividades de manera atractiva. Se genera una actividad de juego constante, enfocada a la participación directa e inmediata.

Durante la primera hora se realizan juegos populares para romper el hielo y activar la dinámica del grupo. En la segunda hora se propone una actividad plástica que permita un uso teatral. En la última hora se juega al teatro.

¿Quién puede beneficiarse de esta actividad?

Habitantes de barrios donde el anonimato y la frialdad entre vecinos se ha instalado como algo normal.

Puntos marginales de la ciudad, desfavorecidos.

Pueblos aislados de la cultura y el arte.



¿Por qué?

Cada vez se juega menos en la calle. Los coches invaden el espacio vital para que el juego se desarrolle. El niño al quedarse recluido en la casa hace uso u abuso de la televisión y de la “consola”, privándole de la experiencia del juego grupal en la calle que tanto beneficia a la salud mental.



Hemos construido ciudades sin pensar en las necesidades básicas de los más pequeños. La calle se ha convertido en un lugar donde ya no se puede jugar.

¿Para qué?

**Para que los niños salgan de la cápsula cerrada de sus casas y se socialicen con todos sus vecinos.
Para sentirse participe de un lugar, y por tanto quererlo y cuidarlo.
Para prevenir malos hábitos o drogodependencias.
Para fomentar vocaciones artísticas.
Para crecer sano jugando.
Para crear calles peatonales.**



¿Dónde?



El lugar donde transcurre la intervención es la calle. Se debe pues cortar al tráfico durante las tres horas al día que dura la actividad.

Esto permite concienciar de la necesidad de utilizar más espacio para el juego y la convivencia.

¿Quiénes somos?

Artistas con inquietud social. Formados en diferentes países.

¿JUEGAS?

Mieken Shima Gun. Japón 1995.



Prensa.



Una forma de conocer a nuevos amigos de los juegos populares

Conocer a los niños que viven en el mismo barrio, el poder jugar entre ellos, que desarrollen actividades manuales y que se expresen sin temor, son los objetivos que se persiguen en el programa «La Calle un lugar para jugar». Un programa que se están desarrollando en cinco barrios de la localidad y que continuará hasta el próximo 11 de julio. El mismo está dirigido a niños a niños entre 2 y 13 años.

PROGRAMA
Las actividades de cada jornada se dividen en tres partes, cada una de ellas de aproximadamente, una hora de duración. En la primera parte se recuperan los juegos populares, y se invita a los jóvenes a conocer juegos como el burro, la caderna, el botó, la comba, al pelo pito, etc. También, los jóvenes proponen juegos nuevos. El objetivo de esta actividad es que los niños participen en grupo y se vayan conociendo. «Algunos niños proponen jugar al fútbol, incluidos por los medios de comunicación, este juego es descartado. Lo que se intenta es que conozca los juegos que antes se jugaban en la calle», comenta Miguel Ángel Montilla, responsable de este programa. En la segunda hora se llevan a cabo una serie de actividades manuales, todas ellas en-

tanto, hacer cosas con un público es lo que más les robortza. No obstante, lo más destacable es las ganas de participación de los niños en las actividades que se les plantea. Más de 400 niños han participado de este programa de la concejala de Cultura, elaborando caretas, muñecos de quifol con calcetines, collares de pasta, vidrieras de papel... No obstante, todavía quedan dos semanas más para que los niños se desplacen al Barrio del Mercado, al Carril, La Plaz, Las Cruces o al Rabal, para seguir jugando en la calle con los amigos del barrio. «Además, estamos preparando un muñeco gigante, elaborado por todos los niños que será utilizado en la fiesta de fin de actividad», comenta Rosa Ana Díaz, coordinadora del programa «La Calle un lugar para jugar».



PEDRO MUÑOZ
CONSTRUCCIONES MECÁNICAS, S.L.

SOLDADURA POR HILO, ARCO
PULSADO Y TIG
PARA ACERO INOXIDABLE,
ALUMINIO Y BRONCE

VIAR
AGUA
URBANA

Toda persona interesada en sum
en la zona del viar ecológico a
hasta la pedanía de las Vies

Desarrollo del Proyecto.

Cada día se desarrolla una actividad diferente en cuanto a la temática pero igual respecto a la secuenciación, es decir. Primera hora, se inicia el juego y se propone el tema, segunda hora se hace la actividad plástica, tercera hora, se juega al teatro.

Primer Día. “ LA PRESENTACIÓN”.

Juegos de presentación con pelota.

Juegos populares:

Soga tira

Comba

La goma

La cadena

El Bote

Las prendas

El burro.

Actividad plástica: La mariposa

Actividad teatral: El vuelo de la mariposa.

Materiales necesarios. Una cuerda de 12 mts, Tres cuerdas de 4 mts. Cartulinas, pegamento, tijeras y colores.



Segundo día “EL MIMO”

Juegos teatrales de calle.

Imitación de animales.

Imitación de personajes.

Las películas.

los cuentos mimados

La mimodinámica.



Actividad plástica: Dibujando un lugar para escenificarlo en mimo.

Actividad teatral: ¿Dónde están los mimos?.

Materiales: Colores y maquillaje blanco.

Tercer día “GLOBOLOGÍA”

Juegos con globos.
Carreras por parejas.
Voleibol con globos.
Ejercicios acrobáticos con globos.
Ejercicio de habilidad con globos.



Actividad plástica: Decoración de globos en forma de personaje y figuras con globos largos.

Actividad teatral: Ensayo y representación con personajes globo.

Materiales: globos normales y largos, infladores, papel de colores y pegamento.

Cuarto día “EL GUIÑOL”

Juegos de expresión corporal y manipulación guiñol.
Juegos de improvisación teatral.
Recreación de cuentos populares.

Actividad plástica: Realización de un muñeco con un calcetín y tela de fieltro.

Actividad teatral: creación de un cuento en formato guiñol.

Materiales: calcetines, tela de fieltro, pegamento, tijeras.

Quinto día “ACROBACIA”.

Juegos acrobáticos sobre colchonetas.
Volteretas
Saltos
Giros
Caidas
Pino
Figuras entre dos o más.
Equilibrio individual y grupal.



Actividad plástica:

Elaboración de unos zancos

Actividad teatral: improvisación con Zancos.

Materiales: colchonetas de acrobacia, palos, tornillos, taladro y brocas.

Sexto día “Universo pictórico ”

Juegos sobre el color.

Actividad plástica:

Elaboración de un mural con pintura de manos, sobre la identidad.

Amuletos de la suerte.

Decoración del espacio urbano y mobiliario.

Haz tu calle bonita.



Actividad teatral: Escenas de teatro en las zonas decoradas. Improvisaciones sobre el civismo.

Materiales: Papel de diferentes texturas y colores.

Séptimo día “EL CIRCO”

Juegos de habilidades circenses.

Malabares

Diábolo

Monociclo

Equilibrios

Bicicletas

Patines



Actividad plástica: Realización de pelotas malabares.

Actividad teatral: rutinas básicas de malabarista.

Materiales: globos, arroz, monociclo , diábolos.



Octavo Día “LA MÁSCARA”.

Juegos preparatorias para el trabajo con máscara.

Actividad plástica: máscara de cartón decorada con papel pinocho.

Actividad teatral: presentación de cada máscara, juego dramático por grupos.
Situaciones.

Materiales: cartulina, colores, papel de colores, pegamento, tijeras, gomas.

Noveno Día “ EL CINE”.

Juegos preparatorios para el juego cinematográfico

El Guión improvisado.

El personaje

La trama

El rodaje.



Actividad plástica: Vestuario hecho con bolsas de basura y papel para los personajes.

Actividad teatral: luces, cámara, acción.

Materiales: Cámara de video, bolsas de basura, papel.

Décimo día “LA MÚSICA”.

La percusión. Con tacos de madera.

Creación de ritmo, unipersonal y grupal.

La percusión con el propio cuerpo como instrumento.

LA voz percutiva.



Actividad plástica: Tambores con latas grandes de aceitunas, maracas con botes de refrescos, etc.

Actividad teatral: pasacalles musical por el lugar.

Materiales: tacos de madera, botes grandes de metal, pegamento, papel, palitos.