



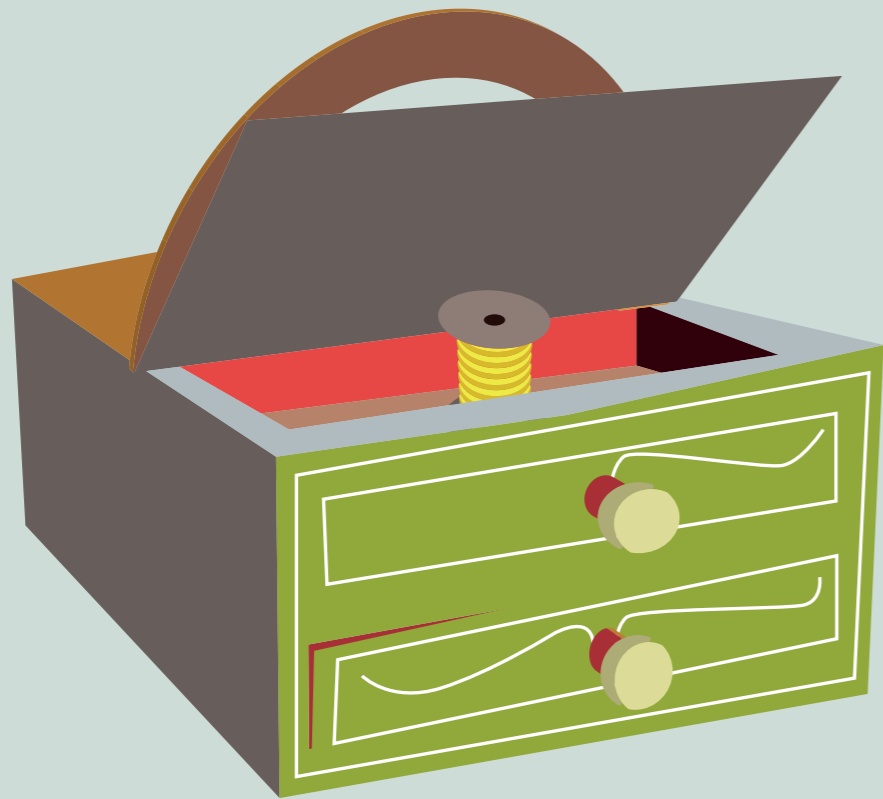
COSEY Y
CANTAR

CUADERNO PEDAGÓGICO

teatro
teloncillo

Espectáculo coproducido con


TEATRO
CALDERÓN
VALLADOLID



Índice

1. BIENVENIDOS A COSER Y CANTAR
2. METIÉNDONOS EN CAMISA DE ONCE VARAS
3. PUNTADA A PUNTADA
4. HACIENDO DE NUESTRA CAPA UN SAYO
5. PROPUESTA COSTURERA
6. ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y VESTUARIO

1. BIENVENIDAS Y BIENVENIDOS A COSER Y CANTAR

Queridas familias, maestros, educadoras, programadores y todos los que cuidáis y regaláis teatro a vuestros niños y niñas: os damos la bienvenida a ¡*Coser y Cantar*!

Por unos minutos nos vamos a adentrar en el salón de las abuelas, aquellas que cosían y cantaban hasta en la puerta de casa, a la fresca. Viajaremos a los talleres de costura en los que bordadoras y costureras se afanaban con la delicadeza y la dedicación de quien tiene algo importante entre las manos.

Coser y Cantar es un homenaje a esas mujeres que tejían, cosían y bordaban poniendo el mismo mimo y cuidado en todo lo que hacían.

Abrid bien los ojos, las orejas, la piel y los corazones, porque estamos a punto de entrar en el mundo mágico de la abuelita, de las sábanas blancas, de las adivinanzas y los juegos de palabras de nuestra infancia.

Esperamos que en el patio de butacas no quepa ni un alfiler porque... ¡Comienza el espectáculo!

Así que, bienvenidos... ¡Y bien atentos para no perder el hilo!

2. METIÉNDONOS EN CAMISA DE ONCE VARAS

El desarrollo global de niños y niñas abarca diferentes dimensiones entre las que se encuentran cuatro ámbitos: motor, cognitivo, lingüístico y social. Mes a mes, los pequeños van incorporando aprendizajes pasando, en apenas cinco o seis años, de ser absolutamente dependientes a abrirse al mundo con cada nueva experiencia.

Todo esto Teloncillo lo sabe. Y, aunque parecieran meterse en camisas de once varas, nada más lejos de la realidad. Se mueven como la hebra de hilo que entra y sale de la tela construyendo por igual dobladillos y bordados.

Como viene siendo costumbre, el desarrollo de la representación tiene en cuenta las características particulares y únicas de la primera infancia.

La obra no posee la estructura clásica en la que existe una introducción, un nudo y un desenlace, sino que se trata de una sucesión de escenas poético-musicales hilvanadas con un puñado de adivinanzas.

La novedad de esta obra es, quizá, que presenta un vocabulario rico y altamente especializado, que gira en torno al ámbito de la costura. Así, durante media hora, conviven ovillos, carretes, bobinas, dedales y tijeras para ofrecer a las familias un universo ya casi olvidado.

En esta ocasión se incorpora un nuevo elemento que funciona como garantizador de la atención, que son las campanas afinadas que Ángel toca al comienzo de cada escena. Este agradable sonido reconduce la atención del público y nos pone en alerta de que algo nuevo va a ocurrir en el escenario. Pero, veamos con detalle, qué se esconde en este taller de costura tan particular.

EN COSER Y CANTAR SE RIBETEAN... LOS SENTIDOS

Coser y Cantar es un espectáculo multisensorial que aglutina estímulos visuales y auditivos para provocar en el espectador una experiencia enriquecedora.

Por eso la escenografía ha sido concebida pensando en los más pequeños. Poco a poco, canción a canción, los distintos elementos que conforman el espectáculo, irán introduciendo colores hasta terminar con un escenario lleno de color y riqueza.

De la misma manera, los bebés se sienten atraídos por las formas geométricas sencillas: cuadrículas, líneas rectas, circunferencias..., y por eso todos los objetos que aparecen tienen líneas sencillas y colores vivos... Todo absolutamente cuidado y preparado para que los más pequeños comprendan e integren la experiencia.

EN COSER Y CANTAR SE HILVANAN... LAS PALABRAS

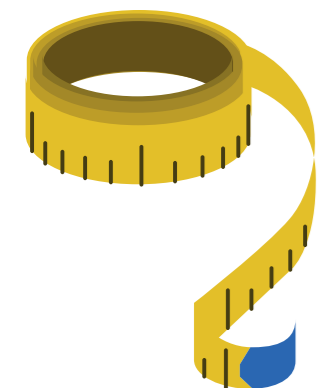
Las palabras entran y salen como el hilo que cose una costura, se vuelven poesía, se respuntean en canción.

En *Coser y Cantar* hay palabras... muchas palabras. Palabras de un universo cada vez más en desuso: el de la costura. Un vocabulario rico y preciso que nos lleva a los refranes y dichos de las abuelas.

Y hay también palabras que adivinan otras palabras, palabras que se enredan en las melodías que Ángel interpreta a la guitarra, palabras que dicen, palabras que cantan.

Siguiendo la línea de acompañamiento al desarrollo de los niños y niñas, el espectáculo no tiene texto teatral como tal, pero sí comunicación: comunicación de Ana con Ángel y de ambos con el público.

Comunicación y lenguaje adaptado: onomatopeyas, palabras sonoras, frases sencillas y pequeñas historias. Todo ello teñido por una línea melódica que facilita la comprensión de los más pequeños.



EN COSER Y CANTAR SE TEJEN... LOS CONCEPTOS Y LA CREATIVIDAD

Encontraremos conceptos básicos como los números, los colores, las formas, los tamaños... pero todos ellos tratados desde el juego, de forma que las niñas y niños pueden integrarlos casi sin darse cuenta.

Como ya es habitual en los espectáculos de Teloncillo, una de sus mayores fortalezas es el universo creativo con el que envuelven sus propuestas. Cremalleras que son coches, ovillos que se convierten en gatos, bobinas-armario, alfileres que se vuelven personajes, vestidos que surgen de la nada... Todo ello conforma el universo infantil que tan bien conocen Ángel, Ana y todo su equipo, y obligan al espectador a mantener despiertas la curiosidad y la sorpresa.

EN COSER Y CANTAR SE BORDA... CON MÚSICA

Se borda con la música que acompaña a las palabras. Predomina el sonido de la guitarra, pero también los de maracas, castañuelas... Hasta las llamadas son melódicas y suenan afinadas a través de campanas.

En *Coser y Cantar* encontramos patrones rítmicos que los niños pueden reproducir, haciendo que la música se convierta en comunicación.

Ana acompaña la música de Ángel bailando, moviéndose por el escenario con la delicadeza y la alegría de los dedos de las costureras. Ritmo y movimiento. Baile, expresión corporal y canción.

EN COSER Y CANTAR SE FRUNCEN... LAS EMOCIONES

Los niños son grandes expertos en leer emociones y en este espectáculo las emociones lo inundan todo como el sol cuando entra por las ventanas: la sorpresa de ver salir a César; el susto del fantasma-sábana; la alegría de la Tarara; el enfado de las prendas de vestir al no encontrar al culpable del agujero del vestido y el amor que despliega Ana en cada gesto y en cada verso, como esos bordados de las mantelerías de nuestras abuelas.

3. PUNTADA A PUNTADA

A continuación se detallan las escenas y su fundamentación. Porque, para muestra, un botón.

En el apartado "*Puntadas...*" aparecerá lo que ocurre en el escenario.

En el apartado "*...con hilo*" se vinculará lo que aparece en el escenario con lo que son capaces de comprender, integrar y disfrutar los niños.

PRESENTACIÓN

PUNTADAS...

Ana y Ángel se presentan. Presentan la compañía y dan unas recomendaciones iniciales acompañadas de gestos.

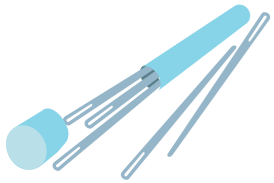
Así, ofrecen pautas básicas de habilidades sociales como dar la bienvenida.

Presenta la obra con una cinta de raso a modo de hilo enhebrada en una aguja.

...CON HILO

Los bebés, de 6 a 12 meses, son capaces de seguir visualmente desplazamientos y localizar la fuente de voz, por lo que, cada movimiento de Ana podrá ser seguido por los pequeños espectadores.

De 12 a 24 meses, saludan gestual y verbalmente y a los tres años saludan de forma espontánea. A través del saludo, se establece un primer vínculo entre el escenario y el patio de butacas. Hacia los 24 meses lanzan objetos y pueden jugar con cintas puesto que sus habilidades motoras ya les permiten corretear y mover los brazos.



ESCENA 1. TIENE MI ABUELITA

Canción	Tiene mi abuelita
Autoría	Ignacio Sanz/Marieta Monedero
Voz e interpretación musical	Ángel y Ana

PUNTADAS...

Ana baila con la cinta haciendo movimientos amplios que simulan la costura. Deja la cinta y comienza a cantar acompañada a la guitarra por Ángel.

Señala un costurero que coge y coloca en el centro. Lo va abriendo. De él saca una cinta métrica que se pone al cuello, unas gafas y un dedal. Enhebra otra cinta en una aguja, saca otra cinta y juega con ellas como si fueran combas o cintas de gimnasia rítmica.

*Tiene mi abuelita
la vista cansada.
Como voy a verla
todas las semanas,
como voy a verla
todas las semanas,
nunca se olvida
de sacar la caja:
carretes, bobinas,
ovillos de lana,
dedales, tijeras,
botones me aguardan.*

*También las agujas
que he de enhebrarle
porque ella tiene
la vista cansada.*

*Así que enseguida
rebusco en la caja
y en un periquete
le dejo enhebradas
y en un periquete
le dejo enhebradas
tres o cuatro agujas
para la semana.*

*¡Qué bien se te da,
serás una sastra!
Me dice orgullosa
mi abuela Concha.*

Ana termina la canción con el refrán: *Costurera sin dedal cose poco y cose mal*. Lo repite dos veces para que el público pueda completar la segunda con el modelo de la primera.

...CON HILO

Los bebés, de 6 a 12 meses, son capaces de seguir visualmente desplazamientos y localizar la fuente de voz. Donde vaya Ana, un montón de ojos abiertos la seguirán.

Como a los 18 meses son capaces de empezar a imitar palabras, Ana repite dos veces el refrán para que los niños sepan cuál es la palabra con la que hay que completarlo.

Así, hacia los dos años, los niños comprenden cada vez más palabras y las van incorporando de manera progresiva a su vocabulario y pueden terminar frases con palabras que conocen.

A los tres años pueden saltar, dar vueltas e imitar bailes.

ESCENA 2. LA CREMALLERA

Adivinanza

La cremallera

PUNTADAS...

Ángel toca unas campanas afinadas. Ana tararea mientras coge un coche con forma de llave o cursor y tirador de cremallera. Juega con él y lo coloca en la carretera formada por los dientes de una cremallera.

Canta la adivinanza mientras Ángel acompaña con la guitarra.

...CON HILO

Hacia los dos años, los niños comprenden cada vez más palabras y las van incorporando de manera progresiva a su vocabulario. Además, juegan de manera adecuada con algunos juguetes como coches. La imaginación llega de la mano del atrezo, con una cremallera que se convierte en coche.

A los tres años, identifican objetos aun cuando lo ven desde una perspectiva poco habitual, de forma que los niños podrán reconocer el coche desde cualquier punto de vista.

ESCENA 3. EL PAÑUELO

PUNTADAS...

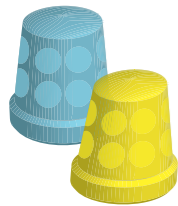
Ana chasquea los dedos al ritmo de la caja de la guitarra.
Coge una cuerda y va jugando con ella a hacer figuras como cuando jugábamos en el patio del colegio.
Comienza a tirar de la cuerda en la que están atados pañuelos de colores. Ana anima al público a participar tanto en el ritmo como en decir los colores de los pañuelos.

Tirando del hilo
Me encontré un pañuelo
¡Verde!

No di puntada sin hilo
Y me encontré
¡Otro pañuelo!
¡Amarillo!
Perdí el hilo
Y me encontré
¡Otro pañuelo!
¡Naranja!
¡Otro pañuelo!
¡Azul!
¡Otro pañuelo!
¡Rojo!
¡Vaya tela...!
Marinera

...CON HILO

A partir de los 9 meses, los bebés cogen objetos atados a un cordel tirando de él. Este juego, que se va perfeccionando a medida que pasan los meses, hace que puedan reconocer el juego de sacar los pañuelos tirando de la cuerda.
Hacia los 24 meses, los bebés pueden discriminar colores aunque no saben aún su nombre.
Con 30 meses pueden reproducir un modelo rítmico sencillo, así que podrán intentar chasquear los dedos o dar palmas.
A los 3 años son capaces de colocar juntos objetos del mismo color y, entre los 3 y los 4, seleccionan el color que se les pide y nombran colores. Al repetir la misma estructura, se facilita a los niños la comprensión de la tarea "decir colores".
Termina la escena con un guiño de humor a través de la expresión ¡vaya tela! que Ángel completa con ¡marinera!



ESCENA 4. LAS SÁBANAS BLANCAS

Canción	Las sábanas blancas
Autoría	Ignacio Sanz
Voz e interpretación musical	Ángel y Ana

PUNTADAS...

Ana se sienta en un dedal grande con la cesta y el bastidor.
Coloca botones y una cremallera para formar la cara de lo que será un fantasma mientras Ángel hace el ritmo con la caja de la guitarra.
Ana dice:

Hilando fino me encontré la luna
Con una carita, con una carita... como la tuya.

Ana mueve el bastidor con la sábana y le da un beso.

Ángel toca y Ana empieza a cantar:

Las sábanas blancas
que guardan mis sueños
me cuentan a veces
historias de miedo.

Dragones gigantes
con lenguas de fuego.
Me siento perdida
en un gran desierto.

O en medio de un bosque
con bichos hambrientos.
Las sábanas blancas
saben mis secretos.

Subido en su caballo,
un caballero,
la bota encarnada
chaleco negro.

Ana se coloca el bastidor en la cabeza, baila e interactúa con el público como si fuera un fantasma.
Coge un chaleco-sábana a modo de capa y una aguja con la cinta enhebrada a modo de espada. Baila. Hace el movimiento de nombrar caballero a uno de los niños del público y saluda con una reverencia.

...CON HILO

Los bebés, de 6 a 12 meses, son capaces de seguir visualmente desplazamientos y localizar la fuente de voz. Como siempre, donde Ana baile, cante o se mueva, allí estarán los niños.

A los 18 meses ya poseen la representación simbólica de los objetos, culminando la permanencia de objeto. De esta manera, aunque Ana se esconda detrás del bastidor, ellos sabrán que sigue allí como en el juego del cucutrás.

A partir de los 12 meses, reconocen partes del cuerpo y comienzan a hacer juego simbólico que se va perfeccionando hasta conseguir que cualquier objeto sirva como referente de otro (por ejemplo, que una sábana se convierta en fantasma o una aguja en espada).

Con 30 meses pueden reproducir un modelo rítmico sencillo para acompañar a Ángel en el ritmo que hace con la caja de la guitarra.

Hacia los 3 o 4 años son capaces de dibujar de forma reconocible una cara. Por eso, les resulta sencillo reconocer la cara del fantasma aunque esté construido con botones y cremalleras.

ESCENA 5. RAYITO**PUNTADAS...**

Ana llama a Rayito, un caballo imaginario. Chasca la lengua para hacer el ruido del caballo y, con un gesto, anima al público a que lo haga. Acaricia al caballo imaginario.

Ángel simula el ruido del trote y Ana se monta en el caballo y da una vuelta.

Se baja y se despide.

...CON HILO

A partir de los 12 meses comienzan a hacer onomatopeyas, por eso podrán ayudar a hacer el trote de caballo.

A los 18 meses ya poseen la representación simbólica de los objetos, culminando la permanencia de objeto. Vuelve la imaginación a través del juego con un elemento que no existe en la realidad.

A los 21 meses saludan y dicen adiós, verbal o gestualmente, para poder despedir a Rayito.

De tres a cuatro años es habitual que inventen compañeros de juegos imaginarios como Rayito.

ESCENA 6. LA NIÑA QUE SE VA AL MAR

Canción	La niña que se va al mar
Autoría	Rafael Alberti
Voz e interpretación musical	Ángel y Ana

PUNTADAS...

Ángel toca las campanas y Ana tararea mientras coloca las cestas.

Señala el maniquí y dice:

Adivina, adivinanza.

Coloca el maniquí en el centro y saca unas tijeras.

Canta:

*Mi hermana y yo, diligentes
andamos siempre al compás,
con el pico por delante
y los ojos por detrás.*

Invita al público a resolver la adivinanza.

Baila con el maniquí y canta y hace ritmos con unas castañuelas de dedo, mientras da la

vuelta a las piezas del maniquí como si fuera un puzzle formando la imagen del calamar:

*¡Qué blanca lleva la falda
la niña que se va al mar!*

*¡Ay niña, no te la manche
la tinta del calamar!*

*¡Qué blancas tus manos, niña,
que te vas sin suspirar!*

*¡Ay niña, no te las manche
la tinta del calamar!*

*¡Qué blanco tu corazón
y qué blanco tu mirar!*

*¡Ay niña, no te los manche
la tinta del calamar!*

...CON HILO

A partir de los 8 meses, los bebés empiezan a señalar y a seguir con la mirada el lugar que se señala. Así, cuando Ana señala al maniquí, los niños reciben la indicación y mirarán expectantes hacia él.

A los 18 meses ya conocen e identifican casi todos los objetos comunes. También imitan palabras para poder repetir "calamar".

Hacia los 30-36 meses comienzan a resolver rompecabezas armando una figura descompuesta en cuatro partes, así que no les resultará novedoso que Ana construya la imagen del calamar girando las piezas del vestido.

ESCENA 7. COPLA DEL GANCHILLO

Canción	Copla del ganchillo
Autoría	Cecilia Pisos
Voz e interpretación musical	Ángel y Ana

PUNTADAS...

Ana se sienta y coge agujas y lana.
Un gato maúlla.
Canta mientras construye un gato con unos ovillos, unas agujas y dos orejas:

*Dentro de cada ovillo
Hay un suéter ya tejido
Basta acercarle una abuela
Aguja y gato dormido.
¡Lola!*

Tararea mientras deja dormir al gato en un moisés.

...CON HILO

A partir de los 12 meses son capaces de hacer onomatopeyas y, un poco más adelante, representar cómo hacen los animales... ¡podemos maullar!
También a los 12 meses comienza el juego simbólico de actividades cotidianas como hacer punto o poner a dormir a los muñecos... o al gato.
A los 24 meses pueden armar y desarmar juguetes compuestos por varias piezas.
Y, de tres a cuatro años, juegan con piezas de construcción intentando representar cosas concretas como el gato que construye Ana.

ESCENA 8. PROBLEMAS CON EL ROPERO

Canción	Problemas con el ropero
Autoría	Liliana Cinetto
Voz e interpretación musical	Ángel y Ana

PUNTADAS...

Ana coge una de las bobinas de hilo y la coloca en el centro. Comienza a narrar una historia y Ángel le pide que cante.
Ana canta y, mientras tanto, abre una gran bobina que se convierte en un armario. De allí va sacando las prendas que se nombran en la canción y las coloca en un gran alfilerero de colores, convirtiendo los alfileres en personajes.

*Sucedió algo muy extraño
hace muchos, muchos años
pues, de pronto, una mañana
en un vestido de lana
en un vestido de lana
que vivía en un ropero...
¡apareció un agujero!
Lloraba desesperado
el vestido agujereado
mientras le daban consuelo
desde un cajón los pañuelos.
Acusaba a la tijera
que todo lo cortajea*

*Pero un pijama le dijo:
- Ella corta muy prolijo.
Criticaban los dos guantes:
- Roperos eran los de antes.
Preocupadas varias medias
que estaban bastante serias
pedían al pantalón que
busque una explicación.
Este retó a la camisa
que estaba muerta de risa.
y pidió ayuda al tapado
colgado del otro lado.
Pero el saco entrometido
interrogó a los testigos:
- No sé, yo estaba de viaje,
explicaba serio un traje.
- Yo fui a pasear un buen rato,
se defendía un zapato.
- Yo le pido mil excusas,
se disculpaba una blusa,
pero me estoy arrugando
de tanto que estoy pensando.*

*Pudo haber sido cualquiera sospechaban las remeras, le contestó de mal modo ofendido el sobretodo. La corbata proponía:
- Llaman a la policía. Como todos discutían la bufanda se aburría. Buscaron intensamente hasta que por accidente dentro de una zapatilla*

hallaron a una polilla. Se entregó sin resistencia pero pedía clemencia, pues estaba allí escondida realmente arrepentida. Confesó ser la culpable y aunque al fin la perdonaron de ese ropero la echaron.

Ana introduce comentarios haciendo voces de los diferentes personajes.

...CON HILO

A los 18 meses ya conocen e identifican casi todos los objetos comunes. La comprensión del vocabulario viene apoyada por los gestos y las ayudas visuales en forma de imágenes de prendas ya que, a los 21 conocen nuevas palabras y reconocen representaciones gráficas de los objetos. Además, comprenden oraciones complejas y asocian objetos de la misma categoría. Hacia los 24 meses, señalan partes del cuerpo y prendas de vestir. De 3 a 4 años comprenden pequeñas historias. La creatividad y la imaginación aparecen de nuevo convirtiendo alfileres en personajes, ayudando a los niños a crear el mundo simbólico.

ESCENA 9. DEBAJO UN BOTÓN

Canción	Debajo un botón
Autoría	Popular
Voz e interpretación musical	Ángel y Ana

PUNTADAS...

Suenan de nuevo las campanas a modo de aviso.
Ana plantea otra adivinanza.
Lleva algo escondido a la espalda. Es un botón. Lo saca y canta:
*Redondo con agujeros,
dentro de un ojo metido,
lo llevas en la chaqueta
y también en el abrigo.*
Deja el botón al lado de un montón de botones y dice:
- César, César...
César no responde así que Ana decide llamarle de otra manera.
Toca con el xilófono la melodía de la canción "Debajo un botón".
Invita al público a cantar.
César no sale y lo repiten.
El montón de botones se convierte en la ratonera de César y Ana le abre la puerta.
Ana le da un botón a Ángel y ella coge otro.
Lo agitan. Son maracas.

Cantan:

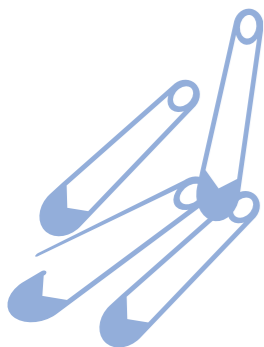
*Debajo un botón, ton, ton
del señor Martín, tin, tin
había un ratón, ton, ton,
¡ay! que chiquitín, tin, tin.*

*¡Ay! que chiquitín, tin, tin,
era aquel ratón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin,
debajo un botón, ton, ton*

*Es tan juguetón, ton, ton,
el señor Martín, tin, tin,
que escondió un ratón, ton, ton,
en un calcetín, tin, tin*

*En un calcetín, tin, tin,
estaba el ratón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin,
debajo un botón, ton, ton.*

El ratón César sale y corretea por el escenario mientras Ana baila y lo esquiva.
Ana coge a César y lo lleva a casa.



...CON HILO

A los 10 meses comienzan a responder al nombre, girándose cuando les llaman y empiezan a reconocer nombres familiares. Así, cuando Ana llama a César, incluso antes de saber quién es, sabrán que es un personaje.

Como pueden hacer sonar campanillas y sonajeros, no les resultará extraño que los botones se conviertan en maracas.

Hacia los 11 meses pueden repetir sílabas y dar palmas, con 18 meses, mueven el cuerpo al ritmo de la música y a los 24 meses, pueden girar y cambiar rápidamente de dirección. Esto, unido al guiño de traer a escena una canción popular que está en los recuerdos de padres y madres, hará que todos participen en cantar la canción, bien sea siguiendo toda la letra o solo las terminaciones silábicas.

ESCENA 10. BOTONES

Canción	Botones
Autoría	Sara Ruano
Voz e interpretación musical	Ángel y Ana

PUNTADAS...

Ana saca una cuerda llena de botones de colores e invita al público a contarlos.

Mueve la cuerda y canta:

*Tenía aquel traje
14 botones
de 4 tamaños
y de 6 colores
4 eran grandes*

*y 6 pequeños
3 chiquitines
1 solo verlo
grande, grande, grande
sabías que era el dueño*

*7 eran redondos
y 2 cuadraditos...
los 5 restantes
no sabría decirlo...*

*El 8 y el 9
azul y amarillo
el 10 todo verde
el 4 y el 5
eran rojo y blanco
el resto distintos
eran todos rosas*

*14 botones
tenía aquel traje
los contaba sólo
cuando decidía salir de viaje*

Mientras canta lleva la otra bobina al centro, la abre y se convierte en una máquina de coser y una tabla de planchar.
Por arte de magia aparece un delantal con los 14 botones cosidos.
Ana describe los botones.
Ángel sigue tarareando hasta que Ana le para.

...CON HILO

Esta escena es, a nivel conceptual, una de las más complejas ya que aglutina diferentes conceptos básicos abstractos.

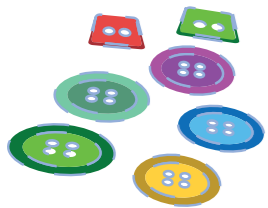
El desarrollo de esta habilidad para comprender y utilizar estos conceptos se realiza de manera paulatina:

A los 30 meses comienzan a entender conceptos básicos como las diferencias de tamaño, forma o color.

Hacia los 3-4 años, los niños pueden contar hasta 10 aproximadamente.

También pueden seguir series por color, forma o tamaño y asociar formas geométricas.

A través del poema musicalizado, Ana ofrece los conceptos básicos a los niños de forma lúdica y divertida.



ESCENA 11. LA PLANCHA

Adivinanza	La plancha
------------	------------

PUNTADAS...

Ángel toca una flauta de émbolo.
Ana saca un ratón-plancha.
Adivina, adivinanza:

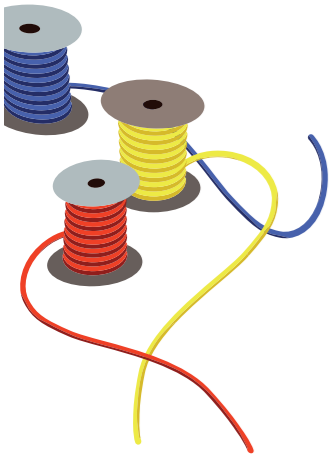
*Cuando me caliente
hasta los talones
aliso camisas
y pantalones.
Costurera con dedal
Cose mucho hasta el final.*

...CON HILO

De nuevo una adivinanza uniendo canciones.
A los 15 meses imitan trabajos domésticos, de forma que la plancha, aunque sea un ratón, no será un objeto novedoso para ellos.
A los 18 reconocen e identifican objetos cotidianos y, a partir de los 24, aumentan el vocabulario expresivo y, como tienen la referencia visual del objeto, aunque no supieran la solución de la adivinanza, pueden llegar a ella por el apoyo visual.

ESCENA 12. LA TARARA

Canción	La Tarara
Autoría	Popular
Voz e interpretación musical	Ángel y Ana



PUNTADAS...

Ana saca un vestido al que cose unos botones, y después lo coloca en una percha mientras canta.

*Lleva la Tarara
un vestido verde
lleno de volantes
y de cascabeles.*

Ana plancha unos volantes que añade al vestido.

*La Tarara, sí;
la Tarara, no;
la Tarara, niña,
que la bailo yo.*

*Ay, Tarara loca,
mueve la cintura,
para los muchachos
de las aceitunas.*

*La Tarara, sí;
la Tarara, no;
la Tarara, niña,
que la bailo yo.*

*Baila la Tarara
con bata de cola
y si no hay pareja
bailotea sola*

*La Tarara, sí;
la Tarara, no;
la Tarara, niña,
que la bailo yo.*

*Tiene la Tarara
un cesto de flores
que si se las quito
me da las mejores*

*La Tarara, sí;
la Tarara, no;
la Tarara, niña,
que la bailo yo.*

Hace aparecer varias flores de papel de la nada y, al final, papelillos.

...CON HILO

Ha llegado la hora de que todos volvamos a la infancia, a las canciones de nuestros padres y abuelos en un nuevo guiño a la cultura popular.
Y es el momento de bailar y cantar.
A los 12 meses empiezan a mover el cuerpo al ritmo de la música.
A partir de los 18 meses dicen no con la cabeza o verbalmente para ayudar en el estribillo.
A los 30 meses empiezan a canturrear canciones... ¡todos a cantar!

4. HACIENDO DE NUESTRA CAPA UN SAYO

Si ya has ido al teatro con tus hijos o tus niños (como la mayoría de los maestros llamáis a vuestros alumnos y alumnas), habrás visto que todo lo que aquí se relata es cierto. Si no has visto todavía *Coser y Cantar*, confía en lo que te decimos.

En *Coser y Cantar*, Teloncillo Teatro mantiene su esencia y continúa su evolución en el estudio del desarrollo de la primera infancia, incidiendo en aspectos fundamentales de los mecanismos para el aprendizaje como son la curiosidad, el asombro y el dejar vía libre a la creatividad.

Como ya es costumbre en las obras de la compañía, se recoge todo aquello que los niños de 6 meses a 6 años son capaces de reconocer, comprender, hacer, interpretar e integrar. Y, a partir de ahí, crean un universo de creatividad y asombro envuelto en una atmósfera de sueño. Si nos permitís una licencia técnica, hablaríamos de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky, es decir, parto de lo que sé, me ofrecen elementos de aprendizaje cercanos y, como consecuencia, se producen nuevos aprendizajes.

La presencia de Ana en el escenario, está medida y creada pensando en el desarrollo de los niños. Cada movimiento, cada gesto y cada ritmo surgen de aquellos movimientos que pueden seguir los bebés desde los 6 meses, por eso les resultan sencillos de comprender e interpretar.

Otro aspecto importante es el de la música: la música y los sonidos. Ambos están presentes en cada escena, sumando y aportando valor a la palabra. Debemos recordar en este punto que la música es uno de los primeros sistemas de comunicación. No en vano, las madres de todas las culturas cantan nanas a los bebés mientras les mecen.

La poesía y el lenguaje acaban de dar forma a la representación desde el gesto, la sílaba, la palabra y el verso. De nuevo la poesía de vocabulario rico y variado les regala palabras que, de no ser por *Coser y Cantar*, quizá no habrían oído nunca.

Teloncillo vuelve a meterse en la cabeza soñadora de los niños y niñas, en la que hay cabida para que nada sea lo que parece y los objetos se transformen de ovillo en gato o de ratón en plancha. La creatividad, fruto de la mezcla del asombro, la curiosidad y el trabajo, va construyendo los aprendizajes y se convierte en el eje de la representación.

Los niños y niñas, en la etapa de Educación Infantil, comienzan a interactuar con el mundo que les rodea, se muestran interesados en resolver problemas y en crear juegos y productos que sorpren-

den a los adultos. Unas veces por insólitos y otras por originales. Por eso son capaces de integrar, de forma natural, que con unos botones y una cremallera se pueda crear una cara.

Para ser adultos creativos, debemos haber sido niños con oportunidades de crear. Y eso es, precisamente, lo que tenemos que ofrecer a nuestros niños y eso es, exactamente, lo que Teloncillo les brinda, sin juicios, por disparatado que parezca. Así, pueden crear y transformar objetos con la flexibilidad y la mirada abierta de los niños.

Al ver *Coser y Cantar*, nos transportamos a un universo cálido que te envuelve con el amor de las mujeres que cosían y bordaban sonriendo, cantando. ¡Qué bonito poder ofrecer una experiencia así a nuestros niños! Y, por qué no, a nosotros mismos.

5. PROPUESTA COSTURERA

En este apartado vamos a sacar el bajo a *Coser y Cantar* para poder aprovecharlo unos meses más a través de actividades sencillas para hacer con nuestros niños en casas y escuelas.

Por supuesto, todas las actividades y materiales que utilicemos deben ser supervisados por un adulto.

Nos remangamos y... ¡tiramós del hilo!

• Animales fantásticos

Se trata de crear nuestros propios animales tal y como hace Ana con los ovillos. Con los más pequeños lo tendrán que hacer los adultos o, al menos, darles modelo.

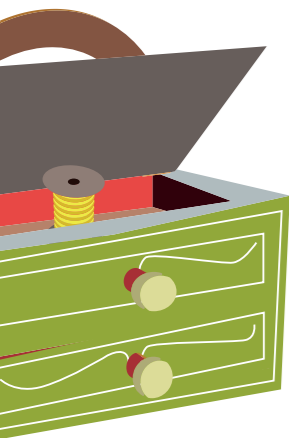
¿Cómo podemos hacerlo?

Con algunos objetos cotidianos o materiales de manualidades (esferas de corcho, pegatinas, cordones, palillos...) crearemos diferentes animales. A los más pequeños habrá que darles modelo y ayudarles mientras que los más mayores podrán hacerlo solos.

• Números, formas, colores y tamaños

Clasificamos imágenes u objetos por tamaño, forma o color separándolos en distintas cestas. Podemos utilizar carretes de hilo, ovillos y hebras de lana de colores.

También podemos utilizar palillos de colores para pincharlos en planchas de corcho blanco en las que podemos hacer trazos de colores que deben seguir con los palillos.



- **Así cosía**

Se recortan plantillas de cartón a las que haremos agujeros por donde pasaremos cordones. Podemos coser estrellas, botones, etc., con diferentes patrones dependiendo de por dónde vayamos pasando los cordones.

- **Una ración de ritmo, por favor**

Utilizaremos la canción “*Debajo un botón*” para marcar el ritmo con los pies y con las manos, a través de gestos, saltos o diferentes movimientos.

- **¿Y si no hubiera sido la polilla?**

Se trata de recoger la historia del ropero y preguntarnos cómo podría terminar la historia si no hubiera sido la polilla la responsable del agujero del vestido.

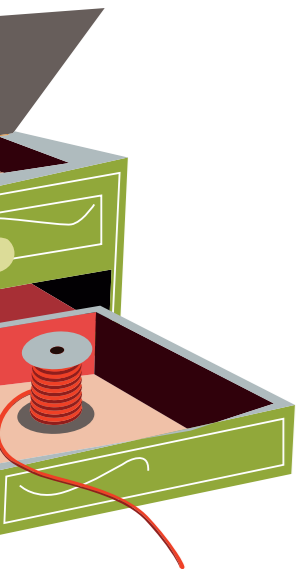
Los más mayores pueden inventar nuevos finales mientras que a los pequeños les contaremos nosotros las otras opciones.

- **Recortables de moda**

Con plantillas de personajes y prendas de vestir, jugamos a vestirles para diferentes ocasiones: para ir de excursión, para la playa, para jugar en la nieve...

- **Amigos imaginarios**

Jugaremos a inventar un animal a partir de gestos como hacía Ana al inventar a Rayito. Los demás deben adivinar de qué animal se trata.



6. ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA Y VESTUARIO

DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO ESCÉNICO

Suelo con estampado de cremallera que continúa en telón trasero vertical en el que la cremallera se bifurca dando lugar a la noche y el día.

A la izquierda se colocan dos bobinas de hilo, un maniquí y un montón de botones.

A la derecha, el alfiletero, cestas con ovillo y dedal.

También a la derecha del escenario, útiles necesarios para la parte musical.

UTILERÍA: INVENTARIO

- Escenario:

Suelo
Pared

- Objetos:

Agujas con cintas
Costurero
Cinta métrica
Gafas
Dedal
Coche-llave
Cuerda con pañuelos
Bastidor con sábana
Botones y cremallera

Chaleco
Tijeras
Cesta
Maniquí
Ovillos
Nariz de agujas
Orejas de gato
Moisés
Alfiletero con alfileres
Bobina-ropero
Prendas de recortable
Polilla
Xilófono
Ratonera de botones
Ratón teledirigido
Botones-maraca
Cuerda con botones
Delantal
Bobina-máquina de coser-tabla de planchar
Ratón-plancha
Volantes
Percha
Flores de papel
Papelillos
Guitarra
Flauta de émbolo
Coco para el galope
Campanas afinadas

- Vestuario:

Ana: Vestido negro con botones, leggins negros, zapatillas tipo bailarina de rayas.
Ángel: pantalón y chaqueta negros.

