

A stylized profile of a human head in light blue, facing right. The interior of the head is filled with various gears in shades of grey and yellow, symbolizing thought and mechanics. The background is a solid orange color.

# 101 juegos teatrales para grupos

De actuación  
e improvisación

Ángel Serrano Laguna

# **101 juegos teatrales para grupos**

**Ángel Serrano Laguna**

# Tabla de contenidos

1. [Regalo para los lectores](#)
2. [¿Por qué te interesa este libro?](#)
3. [¿A quién va dirigido este libro?](#)
4. [¿Por qué te puedo ayudar con tus talleres de teatro?](#)
5. [Antes de empezar](#)
6. [Juegos de calentamiento](#)
7. [Juegos de interpretación](#)
8. [Juegos de improvisación](#)
9. [Juegos de creación de escenas](#)
10. [Sesiones de ejemplo](#)
11. [Despedida](#)

# Regalo para los lectores

¡Gracias por leer este libro! Me gustaría regalarte un dossier con "50 ejemplos para improvisación teatral". El dossier contiene 50 premisas argumentales para iniciar una escena improvisada. Por ejemplo:

- Una **viandante** camina sola por la calle. Recibe una llamada del hospital. Es su madre, para contarle que su padre ha fallecido.
- Un **matón** se sienta con su **jefa mafiosa**. Quiere abandonar su trabajo porque no tiene la conciencia tranquila.
- **Dos presos** habitan una celda. Uno de ellos ha estado cavando un túnel mientras el otro dormía. Llega un **guardia**, que descubre el túnel y pregunta por el responsable. Ambos se acusan mutuamente.

Podrás usar estos ejemplos en tus talleres de teatro, de manera independiente o en conjunto con los juegos presentados en este libro. Puedes descargar de manera gratuita el dossier en el siguiente enlace:

<https://tramody.com/producto/ejemplos-para-improvisacion-teatral/>



# ¿Por qué te interesa este libro?

Los juegos teatrales son la mejor manera de explorar y mejorar las capacidades actorales de cualquier persona. Sean alumnos de primaria o actores profesionales. Se suelen realizar en grupo, en un entorno relajado, con el objetivo de pasar un buen rato.

Los juegos teatrales se adaptan a todos los niveles. Por un lado, los no iniciados tienen una aproximación más casual a situaciones dramáticas (a las que quizá nunca se habían enfrentado), probando y fallando con más libertad. Y por otro lado, los actores experimentados pueden jugar con técnicas menos encorsetadas que las utilizadas en la interpretación de personajes dramáticos.

Adicionalmente, la naturaleza grupal de los juegos ayuda a crecer a conjuntos de actores como grupo. La variedad y cantidad de interacciones que se realizan mejoran su dinámica y complicidad, lo que acaba repercutiendo positivamente en las relaciones que guardan entre ellos. Estas relaciones son más difíciles de establecer en el curso de un montaje teatral normal, ya que las interacciones entre personajes (y actores), quedan preestablecidas por el guión.

Y, finalmente, son una gran herramienta para que directores conozcan mejor a sus actores. Los registros que un actor puede realizar durante estos juegos no son habituales en el curso normal de un montaje. Las actuaciones realizadas durante estos juegos pueden servir para que directores identifiquen las fortalezas y flaquezas de sus actores, ayudándolos en las decisiones de casting.

# ¿A quién va dirigido este libro?

¿Eres profesor de teatro y necesitas material para tus clases? ¿Eres actor y quieres juntarte con otros a explorar técnicas interpretativas? ¿Eres el director de una compañía, aficionada o profesional, y quieres poner a prueba las capacidades de tus actores? ¿O eres un aficionado que simplemente quiere pasar un buen rato haciendo el tonto con sus amigos?

Si la respuesta es sí, este es tu libro.

Está dividido en dos partes. En la primera, encontrarás 101 juegos teatrales, ordenados en cuatro categorías:

1. **Calentamiento:** juegos de apertura para que los participantes entren en modo actuación.
2. **Interpretación:** ejercicios de representación de personajes y situaciones.
3. **Improvisación:** creaciones de historias cortas por grupos.
4. **Creación de escenas:** improvisación de escenas completas, a partir de premisas argumentales.

En la segunda parte, podrás encontrar 6 sesiones de teatro que combinan juegos de las cuatro categorías, clasificadas por dificultades:

1. **Principiantes:** para grupos con poca experiencia teatral.
2. **Iniciados:** para grupos que han realizado otros talleres de teatro.
3. **Avanzadas:** para grupos más experimentados.

Si eres

- Actor
- Director
- Profesor
- Aficionado

los juegos de este libro te ayudarán a ti y a la gente con la que compartes escenario a aprender pasando un buen rato.



# ¿Por qué te puedo ayudar con tus talleres de teatro?

Llevo 10 años escribiendo, montando y codirigiendo obras dentro de una compañía de teatro aficionado (puedes encontrar y descargar todos mis guiones y otros recursos teatrales en <https://tramody.com>). Los juegos teatrales siempre han sido una de las cosas más divertidas que hemos realizado dentro de la compañía. Solemos realizarlos antes de iniciar un nuevo montaje y sirven de casting involuntario.

El teatro debe ser algo accesible para todos, algo a lo que te puedas aproximar sin tener ni idea, seas extrovertido o introvertido. Para que, una vez te pique el gusanillo, ya no puedas dejarlo. Estos juegos son el mejor punto de partida.

Con el paso de los años, he ido recolectando y adaptando estos juegos de múltiples fuentes (al final del libro cito algunas de ellas). También he ido incorporando otros nuevos de invención propia. Tenía varios documentos con juegos sueltos y un día decidí ponerlos todos en orden, clasificados por categorías. Este libro es el resultado de ese esfuerzo.

## Sobre los juegos

Verás que en todos los juegos se nombra la figura del coordinador. El coordinador es el encargado de dirigir cada uno de los juegos. Puede ser el director del grupo de teatro, o puede ir saltando de participante en participante según se realizan los juegos.

Antes de empezar un taller de teatro, yo siempre recuerdo a los participantes que hay tres mandamientos que rigen toda la sesión:

1. No protestarás (ni porque el juego sea complicado, ni porque no sepas cómo resolverlo).
2. No te avergonzarás (ni porque la situación sea ridícula, ni porque la peluca te haga parecer idiota).
3. No interrumpirás los juegos ajenos (aunque se te haya ocurrido algo súper gracioso y quieras intervenir: lee la escena y espera al momento adecuado para entrar).

¿Empezamos?

# Juegos de calentamiento

Actuar e improvisar es como hacer deporte. Si uno se lanza en frío, es probable que la sesión de ejercicio no tenga resultados óptimos. Un buen calentamiento ayuda a que los actores entren la "zona interpretativa". Una vez de ahí, afrontarán con mayor facilidad los juegos más complejos.

Este capítulo contiene juegos de calentamiento para realizar con todo el grupo a la vez. Dependiendo del contexto, unos pueden tener más sentido que otros. Lo ideal es empezar cada sesión con al menos 3 o 4 juegos de calentamiento.

## 1. Estiramientos musculares

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador da consignas para que los actores vayan estirando todas las partes de su cuerpo intentando ocupar el mayor espacio posible.
- Ejemplos de zonas a estirar: cuello, hombros, antebrazos, cadera, piernas y tobillos.

## 2. Círculo de resonancia

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador se gira hacia un actor y da una palmada al aire.
- El actor transmite la palmada al siguiente actor. La palmada viaja por el círculo hasta regresar al coordinador.
- Se repite el ejercicio transmitiendo otros gestos.
- Ejemplos de gestos: dar una palmada en el hombro, chocar los cinco, lanzar un beso, guiñar un ojo, hacer un corte de manga.

## 3. El último gana

- Los actores se colocan sobre una línea imaginaria.
- El coordinador marca un punto al que deben llegar y da la salida.
- Los actores corren hacia la meta a cámara lenta.
- El último en llegar al punto marcado por el coordinador gana.

## 4. Firma de autógrafos

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador pide a los actores que firmen un autógrafo con diferentes partes de su cuerpo.
- Ejemplos de partes a usar: nariz, codo, rodilla, pie, cadera, lengua, ojos, hombros.

## 5. Espejito, espejito

- Los actores se colocan por parejas, frente a frente.
- El coordinador designa a un miembro de la pareja para que se convierta en el reflejo del otro. El reflejo imita todo lo que hace su pareja.
- Después de 30 segundos, el coordinador grita "CAMBIO" y el otro miembro de la pareja pasa a ser el reflejo.
- Tras varias repeticiones, el coordinador señala a un único actor y todos los demás se convierten en su reflejo.
- Repetir con todos los actores.
- **Consejo:** puede utilizarse música para alentar los movimientos del reflejado.

## 6. Sigue al líder

- El coordinador designa a un líder.
- El resto de actores lo siguen e imitan como si fueran su sombra.
- El coordinador va designando nuevos líderes cada 30 segundos.

## 7. Coreografía creciente

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador realiza un gesto, movimiento o sonido.
- El actor que esté a su lado repite su acción y añade una nueva.
- Cada actor subsecuente repite todas las acciones anteriores, en orden, y añade una nueva.
- Si algún actor se equivoca, la secuencia vuelva a empezar.

## 8. Esfuerzo imaginario

- Los actores se distribuyen por la sala.
- El coordinador enuncia diferentes esfuerzos que los actores deben realizar sobre objetos imaginarios.
- Ejemplos de acciones:
  - Empujar una caja, una carretilla, un piano, un coche.
  - Arrastrar una alfombra, un cadáver, un colchón, un montón de libros.
  - Sostener una pelota de playa, un bebé, un paraguas, un libro en la cabeza.

## 9. Escultor telequinético

- Los actores se colocan por parejas.
- El coordinador nombra a un miembro de la pareja escultor y al otro estatua.
- El escultor, a través de gestos y movimientos, moldea la estatua a distancia. La estatua intenta amoldarse a lo que el escultor marca con sus gestos.
- Después de 60 segundos, los papeles de escultor y estatua se intercambian.

## 10. Bomba a tu nombre

- **Material:** pelota.
- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador lanza la pelota a uno de los actores a la vez que grita su nombre. Empieza una cuenta atrás desde treinta.
- Los actores se pasan la pelota entre ellos, lo más rápido posible, de manera aleatoria y gritando el nombre de aquel al que pasan la pelota.
- El coordinador sigue con la cuenta atrás hasta llegar a cero, momento en que la bomba explota y elimina al actor que tiene la bomba o al último actor que la tocó.

## 11. Dicción con lapicero

- **Material:** un lapicero para cada actor.
- Los actores se colocan el lapicero bajo la lengua.

- Los actores pronuncian cada letra del abecedario intentado mantener el lapicero en la misma posición.

## 12. Calentamiento vocal

- Actores y coordinador forman un círculo.
- Todos, a coro, pronuncian las 5 vocales de manera prolongada. El coordinador marca cuándo pasar a la siguiente vocal.
- Todos, a coro, cantan una canción.
- **Consejo:** para la canción, mejor coger algo conocido por todos, como una canción infantil o una que esté de moda en el momento.

## 13. Trabalenguas

- Actores y coordinador forman un círculo.
- De uno en uno, cada actor recita dos veces un trabalenguas: la primera, lento; la segunda, rápido.
- Ejemplo de trabalenguas:
  - Cómo poco coco como, poco coco compro.
  - Pablito clavó un clavito... ¿Qué clavito clavó Pablito?
  - ¿Cómo quieres que te quiera, si el que quiero que me quiera no me quiere cómo quiero?
  - Cuenta cuantos cuentos cuentas porque si no cuentas cuantos cuentos cuentas, nunca sabrás cuantos cuentos sabes contar.
  - El cielo está enladrillado. ¿Quién lo desenladrillará? El desenladrillador que lo desenladrille buen desenladrillador será.
  - Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal en tres tristes trastos. En tres tristes trastos, tragaban trigo en un trigal, tres tristes tigres.
- **Consejo:** para hacerlo más sencillo, lleva impresos en un papel los trabalenguas en una hoja que se pueda ir pasando de actor en actor.

## 14. Teléfono escacharrado

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador cuenta al oído del actor que tiene a su izquierda un pequeño rumor inventado.
- El actor se lo cuenta al compañero que tenga a su izquierda, al oído y

añadiendo un detalle inventado.

- El rumor avanza por el círculo hasta el último actor, que relata en voz alta el rumor que le ha llegado.
- El coordinador cuenta el rumor original para comparar con el resultado de la transformación.
- **Consejo:** cuanto más largo sea el rumor inicial, más mutará en su transmisión por el círculo.

## 15. Los lobos y las ovejas

- Los actores forman un círculo y cierran los ojos.
- El coordinador toca el hombro de dos actores, que abren los ojos. Estos dos actores son los lobos. El resto, ovejas.
- Una vez los lobos se identifican entre ellos, deciden, por gestos, a qué oveja quieren asesinar y se lo indican al coordinador. Los lobos cierran los ojos.
- Todos abren los ojos y el coordinador comunica qué oveja ha muerto. Por consenso, todos tienen que encontrar un culpable. El culpable escogido, sea lobo u oveja, queda eliminado. El objetivo de las ovejas es encontrar a los lobos. El de los lobos, sobrevivir hasta el final sin ser descubiertos.
- Todos vuelven a cerrar los ojos. Los lobos despiertan e indican al coordinador a qué oveja quieren eliminar. Los lobos cierran los ojos.
- Todos abren los ojos, el coordinador comunica qué oveja ha muerto y el ciclo de eliminación continúa, hasta que ovejas o lobos se proclamen ganadores.

## 16. Diez

- Los actores se colocan en un círculo.
- Cualquier actor comienza diciendo "1", luego otro dice "2", y así sucesivamente.
- El objetivo es contar hasta diez sin que más de un actor hable a la vez.
- Si dos o más actores dicen el siguiente número a la vez, se vuelve a comenzar desde el principio.

## 17. Alien, vaca, tigre

- Los actores forman un círculo.
- El coordinador comienza una cuenta atrás, y cuando llega a cero cada actor se convierte en uno de tres posibles personajes: un alien, una vaca y un tigre.
- Manteniéndose en su lugar, cada actor imita a su personaje escogido.
- El coordinador realiza una nueva cuenta atrás y cuando llega a cero, cada actor vuelve a escoger a uno de los tres posibles personajes.
- El objetivo es que todos los actores acaben imitando al mismo personaje.

# Juegos de interpretación

Los juegos de interpretación están pensados para que los actores empiecen a crear situaciones y personajes sin restricciones complejas.

## 18. Multitarea

- El coordinador escoge a cuatro actores. Uno será el profesor, otro el entrevistador, otro el espejo y otro el protagonista.
- El protagonista se coloca en el centro. Delante, el espejo. A un lado el entrevistador y al otro el profesor.
- El espejo realizará movimientos que el protagonista debe imitar.
- El entrevistador realizará preguntas personales que el protagonista debe contestar.
- El profesor realizará preguntas de conocimientos simples (matemáticas, literatura, historia) que el protagonista debe responder.
- Espejo, entrevistador y profesor actuarán a la vez y el protagonista deberá atenderlos a todos a la vez sin equivocarse.

## 19. Pasillo de expresión variable

- Los actores se colocan en filas enfrentadas formando un pasillo.
- El coordinador pide a los actores que crucen el pasillo uno a uno.
- El coordinador marca dos pautas sobre cómo el actor debe atravesar el pasillo:
  - Cuánto espacio tiene que ocupar: muy poco, normal o todo el posible.
  - Qué ritmo debe llevar: muy lento, normal o explosivo.
- Repetir para todos los actores.

## 20. La evolución del hombre

- Los actores se colocan en fila india.
- El primero de la fila comienza a caminar.
- El segundo lo sigue, imitando su paso pero exagerando un poco algún movimiento. El tercero sigue al segundo, exagerando algún

movimiento de éste. Así hasta llegar al último actor, que se convierte en una caricatura del primero.

- Repetir cambiando el orden de la fila.

## **21. ¡Que te atropello!**

- Los actores se reparten por el espacio.
- El coordinador indica a los actores que se muevan por la sala como si fueran montados en un vehículo. Los actores pueden emitir sonidos en su conducción.
- Ejemplos de vehículos: bicicleta, motocicleta, coche deportivo, coche antiguo, camión, barquito de pesca, transatlántico, avioneta, avión de caza, cohete espacial.

## **22. Mimos emotivos**

- Los actores se colocan frente al coordinador.
- El coordinador va enumerando diferentes emociones, que los actores deben representar sólo con mímica.
- Ejemplos de emociones: alegría, tristeza, miedo, alivio, hostilidad, impaciencia, amor, impotencia, angustia, indiferencia, inseguridad, interés, asco, valentía, ira, intriga, lujuria, nostalgia, pereza, desasosiego, prepotencia, resignación, timidez, vergüenza.

## **23. Mimos objeto**

- El coordinador designa a un actor que ocupa el centro de la sala.
- Le dice al oído un objeto que debe representar con mímica. También puede utilizar sonidos.
- El resto de actores debe adivinar el objeto.
- Repetir con todos los actores.
- Ejemplos de objeto:
  - Electrodomésticos: frigorífico, lavadora, lavavajillas, secadora, horno, placa de inducción.
  - Utensilios de cocina: cuchillo, tenedor, cuchara, batidora, pelador, exprimidor, sartén.
  - Utensilios de baño: esponja, bote de gel, alcachofa de ducha,

maquinilla de afeitar, pinzas de depilación.

## 24. Realidad aumentada

- **Material:** uno o varios objetos versátiles, como un palo, una pelota o una cuerda.
- Los actores se colocan en dos filas enfrentadas, formando un pasillo.
- De uno en uno, cogen un objeto y cruzan el pasillo, recreando una pequeña escena en la que utilizan el objeto escogido como si fuera algún otro objeto.

## 25. Mira por dónde caminas

- Los actores se colocan en dos filas enfrentadas, formando un pasillo.
- De uno en uno, los actores empiezan a atravesar el pasillo.
- El coordinador les da varias consignas sobre las circunstancias en el pasillo.
- Ejemplos de circunstancias:
  - El suelo es: hielo, brasas, piedra, arenas movedizas, fango.
  - El clima es: frío, lluvioso, glaciario, desértico, huracanado.
  - Su estado es: borracho, dolorido, apresurado, dolorido, cegado.

## 26. Combate a cámara lenta

- Los actores se colocan por parejas.
- Cada pareja comienza una pelea a cámara lenta por turnos y en un estilo concreto. Uno da un golpe y el otro reacciona recibéndolo. Después contraataca. Ambos pueden emitir sonidos.
- Tras un minuto, el coordinador da una señal y el que tenga que dar el siguiente golpe continúa dando golpes hasta tumbar a su oponente.
- Ejemplos de estilos de lucha: boxeo, kárate, kick-bossing, pelea sucia, pelea solo con las manos, pelea a cabezazos.

## 27. Mi amigo el tímido

- Los actores se colocan en círculo, por parejas.
- Un miembro de la pareja le cuenta al otro, al oído, su nombre, una cosa

que le gusta y otra cosa que no le gusta.

- El receptor de información presenta a su pareja con estos datos, disculpándolo porque es muy tímido.
- El proceso se repite con el otro miembro de la pareja y por todo el círculo.

## **28. Imitación evolucionada**

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador imita un personaje o realiza una acción.
- El coordinador se detiene, y el actor de su izquierda repite lo que hizo el coordinador.
- Cada actor subsecuente imita la acción anterior.
- Ejemplos de imitación:
  - Personajes famosos con imitación característica (España): Chiquito de la Calzada, Torrente, Raphael.
  - Personajes tópicos: madre histérica, alumno pasota, bailar de flamenco pasional, futbolista en una entrevista, abuelo malhumorado, amigo borracho.
  - Acciones concretas: bailar una canción de los 80, beber una cerveza de un trago, calentar para una maratón, comer espaguetis.

## **29. La fama cuesta**

- El coordinador selecciona a un actor, que ejercerá de famoso.
- El resto de actores acosará al famoso, con devoción y bañándolo con comentarios positivos.
- Tras 30 segundos, el coordinador gritará "CAMBIO" y los comentarios pasarán a ser agresivos y despreciativos.
- Repetir con todos los actores.

## **30. Historia a dos palabras**

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador empieza una frase diciendo dos palabras, como inicio de una frase.
- El de la izquierda continúa con otras dos palabras, manteniendo la

coherencia de la frase iniciada.

- El siguiente a la izquierda añade otras dos palabras, y así de manera consecutiva.
- Cuando la frase deja de tener sentido, se reinicia la secuencia.

### **31. La habitación de los locos**

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador asigna un TOC (trastorno obsesivo compulsivo) diferente a cada actor.
- Todos los actores se presentan por turnos, reflejando el TOC asignado.
- Ejemplos de TOCs:
  - No puede dejar de rascarse.
  - Habla siempre gritando.
  - No puede mirar a los ojos de la gente.
  - Habla sin utilizar la letra 'f'.
  - Insulta de vez en cuándo sin poder controlarse.
  - Repite todo lo que dice dos veces.
  - Su temperatura corporal varía bruscamente de mucho frío a mucho calor y viceversa.
  - Habla separando las sílabas con demasiado énfasis.
  - Guiña el ojo continuamente.
  - Cree que tiene un balón de fútbol todo el rato, dando toques con el pie, con la cabeza, etc.

### **32. La habitación de los tópicos**

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador asigna un personaje diferente a cada actor.
- Todos los actores se presentan por turnos, metidos en la piel del personaje asignado.
- Una vez termina de presentarse a sí mismo, el actor hace una breve introducción del personaje siguiente.
- Ejemplos de personajes: Abuelo resfriado, pijo hipocondríaco, gato castrado, cura/monja moderno/a, actor inseguro, drogodependiente rehabilitado, marido calzonazos, político corrupto, novio celoso, cuarentona fiestera.

### 33. Guitarra aérea

- **Materiales:** canciones con un fuerte componente instrumental.
- Los actores se colocan de frente a un público imaginario.
- El coordinador asigna un instrumento o voces cantantes a cada actor.
- El coordinador reproduce la canción y cada actor tiene que tocar su instrumento al ritmo de la música.

### 34. Saludo secreto

- Los actores se colocan por parejas.
- El coordinador va nombrando diferentes tipos de personajes.
- Cada pareja tiene que inventarse un saludo característico con el que se saludarían una pareja de este tipo de personaje.
- De una en una, cada pareja ejecuta el saludo inventado.
- Ejemplos de personajes: dos pescadores, dos zombies, dos bailarinas de striptease, dos robots, dos guitarristas, dos cajeras de supermercado, dos banqueros, dos pijos, dos superhéroes, dos profesores de matemáticas, dos fotógrafos.

### 35. Los círculos del hola

- Los actores se reparten en dos círculos concéntricos del mismo número de personas, formando parejas entre el círculo interno y externo.
- Cada pareja realiza un saludo siguiendo una indicación del coordinador.
- Una vez hecho el saludo, el círculo externo gira a la derecha, para que cada actor se enfrente a una nueva pareja.
- El coordinador da una nueva indicación para el saludo y el proceso continúa.
- Ejemplos de indicaciones para el saludo: saludo neutro, saludo alegre, saludo con odio, saludo militar, saludo con mirada, saludo con abrazo frío, saludo con abrazo sincero, saludo de machotes, saludo entre nobleza, saludo con sombrero, saludo con los ojos, saludo con los hombros, saltando de alegría, como si fuerais niños, como si fuerais ancianos, como si fuerais un perro, como si fuerais un gato.

# Juegos de improvisación

En esta categoría encontrarás juegos que requieren improvisar personajes o situaciones a partir de algún elemento dado. Estos juegos utilizan grupos más reducidos de actores, y por lo tanto, deberán realizarse por turnos si el grupo es muy grande.

## 36. Fotografía viviente

- **Materiales:** Fotos aleatorias de noticias, sucesos o situaciones peculiares.
- Los actores se dividen por grupos.
- El coordinador escoge y entrega una foto a cada grupo.
- El grupo tiene que improvisar una escena cuyo final es la escena que aparece en la fotografía.

## 37. El hábito hace al monje

- **Materiales:** un baúl lleno de vestuario, pelucas y accesorios.
- Los actores se dividen por grupos.
- El coordinador designa un grupo, que se coloca en el centro con los ojos cerrados.
- El resto de actores escogen piezas de vestuario y accesorios del baúl, y colocan 3 elementos a cada actor del grupo en el centro.
- El grupo del centro abre los ojos y tiene que improvisar una escena.
- Cada actor construye su personaje a partir de los 3 elementos que le han colocado.

## 38. La aventura

- El coordinador escoge a uno de los actores, que será el protagonista.
- El coordinador enuncia una acción en un entorno.
- Los actores entran en la escena de uno en uno, representando, a través de gestos y sonidos, elementos del entorno que el protagonista se va encontrando.
- Repetir el juego con todos los actores como protagonistas.

- Ejemplos de entornos: atravesando una jungla, haciendo un paseo espacial, descendiendo rápidos en una balsa, huyendo de un tiroteo, conduciendo por una carretera atestada de coches.

### 39. ¿Dónde estoy?

- **Materiales:** algunos muebles u objetos multiusos (cajas, sillas, mesas, pelotas...) que puedan servir como piezas de decorado.
- El coordinador divide a los actores por grupos. Escoge a un grupo de actores, que cierra los ojos.
- El resto de actores crea un decorado con los muebles y objetos disponibles.
- El grupo escogido abre los ojos y el resto de actores explica lo que representa cada elemento del decorado.
- El grupo escogido tiene que improvisar una escena que incluya al menos una interacción con todos los elementos del decorado.

### 40. Musical improvisado

- **Materiales:** canciones conocidas con letra, idealmente que narren una historia.
- El coordinador divide a los actores por grupos. Reproduce una canción entera, para que el grupo la escuche atentamente.
- Una vez acabada la canción, el grupo de actores planea una pequeña escena que vaya unida a la canción. La escena puede ser una representación literal de lo que sucede u otra historia relacionada.
- El coordinador reproduce la canción de nuevo mientras los actores representan la escena.

### 41. Locutor de radio

- Actores y coordinador forman un círculo.
- El coordinador enuncia una noticia con un tono de locución neutro.
- Los actores, en orden y uno por uno, deben enunciar la misma noticia con diferentes estilos de locución que les va asignando el coordinador.
- Ejemplos de estilos de radio: deportiva, de madrugada, de humor, melódica, heavy, rock.

- **Consejo:** poner algo de música relacionada con el estilo de locución ayuda a que los actores se metan más en el papel.

## 42. ¿Qué me pasa, doctor?

- El coordinador escoge a uno de los actores, que será el paciente.
- El resto de actores se colocan en fila. Uno a uno, van acercándose al paciente.
- Deberán representar, sólo con mímica, cuál es su puesto en el hospital e interactuar de acuerdo a él con el paciente.
- Ejemplos de trabajadores de hospital: médico, enfermera, camillero, celador, cirujano, mantenimiento, seguridad.

## 43. Teletienda

- **Materiales:** baúl con objetos y utensilios varios.
- El coordinador escoge a un actor y le entrega un objeto.
- El objeto es un producto milagroso.
- El actor debe inventar un anuncio de teletienda en el que intente vender el producto.

## 44. Conexión en directo

- **Materiales:** titulares de noticias (reales o inventados)
- El coordinador divide a los actores por grupos.
- El coordinador asigna un titular a cada grupo.
- Cada grupo de actores tiene que improvisar una escena con ese titular, siguiendo la siguiente estructura:
  - Un actor es el presentador, otro el reportero en exteriores y el resto los protagonistas de la noticia.
  - El presentador explica el titular y da paso al reportero.
  - El reportero entrevista a los protagonistas del suceso.

## 45. Madre eufórica borracha

- El coordinador escoge a un actor y le asigna un personaje, un sentimiento y un estado físico.

- El actor tiene que crear una pequeña escena creando a un personaje con esas premisas.
- Repetir para cada actor.
- Personajes: madre, filósofo, viejo, niño, político, macarra, intelectual.
- Sentimiento: alegre, triste, preocupado, asustado, furioso, eufórico, desesperado.
- Estado físico: ciego, cojo, borracho, adormilado, congelado, dolorido, mudo.

#### **46. En cada refrán...**

- El coordinador divide a todos los actores por grupos.
- El coordinador asigna un refrán o dicho a cada grupo.
- Cada grupo tiene que improvisar una escena, cuya última frase sea el refrán. El refrán tiene que tener sentido dentro la escena.
- Refranes:
  - A caballo regalado no le mires el diente.
  - A cada cerdo le llega su San Martín.
  - A grandes males, grandes remedios.
  - Algo tendrá el agua cuando la bendicen.
  - Cree el ladrón que todos son de su condición.
  - De donde no hay, no se puede sacar.
  - De tal palo, tal astilla.
  - Dios los cría y ellos se juntan.
  - El que la sigue, la consigue.
  - El que no llora, no mama.
  - En el país de los ciegos, el tuerto es el rey.
  - No quieres caldo, pues toma tres tazas.
  - Ojos que no ven, corazón que no siente.
  - Tanto va el cántaro a la fuente que al final se rompe.

#### **47. Poli bueno, poli malo**

- El coordinador escoge a tres actores: el poli bueno, el poli malo y el sospechoso.
- Los polis interrogan al sospechoso, sobre un crimen que no cometió.
- Repetir con el resto de actores.

## 48. Triángulo amoroso

- El coordinador escoge a dos actores, que serán A y B.
- A y B comienzan una conversación casual amistosa.
- El coordinador elige a un tercer actor, que será C.
- C se incorpora a la escena. A ama a C. B odia a C. La escena continúa de acuerdo a estas dinámicas.
- Repetir con el resto de actores.

## 49. No sin mi silla

- **Material:** algún objeto o mueble, como una silla o una mesa.
- El coordinador escoge a un actor, que será el defensor.
- El defensor posee un objeto (una silla, o mesa) y tiene que defenderlo hasta la muerte.
- El coordinador escoge a otro actor, que deberá convencer al defensor de que deje ir su objeto.

## 50. Érase una vez

- El coordinador escoge a un actor, que será el narrador.
- El coordinador escoge un cuento clásico, que el narrador deberá ir relatando.
- El narrador, con gestos, deberá ir dirigiendo al resto de actores para que recreen el cuento tal y como lo está contando.
- Ejemplos de cuentos: Caperucita Roja, Blancanieves y los siete enanitos, Los tres cerditos, La cenicienta, La cigarra y la hormiga.

## 51. ¿Qué haces aquí?

- El coordinador escoge a un grupo de actores y les dice un lugar.
- Los actores deben improvisar una escena que tenga como premisa el lugar donde están.
- Ejemplos de lugares: contemplando el cuadro de la Mona Lisa, al borde de un precipicio, parados en tráfico, visitando una tumba en un cementerio, en las cocinas de una restaurante de alta cocina.

## 52. Relaciones

- El coordinador escoge a una pareja de actores y les da una relación.
- Los actores deben improvisar una escena a partir de esa relación.
- Ejemplos de relaciones: médico-paciente, abuelo-nieto, carcelero-prisionero, profesor de autoescuela-alumno, jefe-empleado.

## 53. Antagonista

- El coordinador escoge a un actor, que será el antagonista.
- El resto de actores deberá pensar en un personaje con una característica de personalidad marcada (alegre, depresivo, irascible, psicópata, aburrido, pasmado).
- Uno por uno, cada actor se planta delante del antagonista enunciando la característica de su personaje.
- El antagonista deberá convertirse en el opuesto del personaje enunciado y ambos deberán improvisar una pequeña escena.
- Tras 30 segundos, el coordinador da una señal para que el siguiente actor se enfrente al antagonista.

## 54. El bueno, el malo y el feo

- El coordinador escoge a tres actores: el bueno, el malo y el feo.
- El resto de actores deberá pensar un problema o una consulta sobre la que necesiten ayuda.
- Por turnos, pedirán consejo al bueno, al malo y al feo.
- El bueno les da un consejo bueno, el malo, uno regular y el feo les da el peor consejo de todos.

## 55. El hundimiento

- **Materiales:** una baraja de cartas.
- El coordinador reparte a cada actor una carta. El actor no puede ver qué carta es.
- El actor sujeta la carta en su frente de modo que el resto de actores sí pueda ver la carta.
- Los actores tienen que improvisar una escena en la que se encuentran

en un barco que se está hundiendo.

- Durante la escena, los actores deben saltar a la barca de rescate en el orden que marca su carta (primero los números más bajos).
- Los actores deben ponerse de acuerdo en el orden de abandono sin mencionar las cartas que tienen los demás.

## 56. Solucionado

- **Materiales:** algunos objetos versátiles, como pelotas o palos.
- El coordinador escoge a dos actores y les entrega un objeto, diciéndoles qué representa.
- Los actores deben encontrarse e inventarse un conflicto relacionado con su objeto, y explicárselo al otro.
- Cada uno resuelve el problema del otro utilizando el objeto que tiene.

## 57. Superhéroes

- El coordinador escoge a un actor, que será el personaje en apuros.
- El personaje en apuros debe inventarse un problema sencillo que lo ponga en aprietos (quedarse sin papel higiénico, no saber qué hora es, cortarse afeitándose...)
- El coordinador escoge a otros tres actores, que serán superhéroes.
- El primer superhéroe entra y empeora la situación del personaje aún más.
- El segundo superhéroe entra y lo fastidia aún más.
- El tercer superhéroe entra y resuelve el problema.

## Juegos de creación de escenas

Los juegos de esta categoría tienen una dinámica similar a los juegos de la categoría anterior, sin embargo, estos requieren de una premisa argumental que servirá como base para la creación de una escena.

Algunos ejemplos de premisas:

- Una **viandante** camina sola por la calle. Recibe una llamada del hospital. Es su madre, para contarle que su padre ha fallecido.
- Un **matón** se sienta con su **jefa mafiosa**. Quiere abandonar su trabajo porque no tiene la conciencia tranquila.
- **Dos presos** habitan una celda. Uno de ellos ha estado cavando un túnel mientras el otro dormía. Llega un **guardia**, que descubre el túnel y pregunta por el responsable. Ambos se acusan mutuamente.

Las premisas las puedes inventar en el momento, o puedes crearlas de antemano. En el dossier "50 ejemplos para improvisación teatral" puedes encontrar 50 premisas listas para ser usadas. Puedes descargar el documento en PDF de manera gratuita en:

<https://tramody.com/producto/ejemplos-para-improvisacion-teatral/>

### 58. Sigue la premisa

- El coordinador escoge un grupo de actores.
- El coordinador da una premisa al grupo.
- El grupo tiene que improvisar una escena con esa premisa.

### 59. A trozos

- El coordinador divide a los actores por grupos de igual número.
- El coordinador escoge a un grupo y les da una premisa. El grupo comienza a improvisar una escena con ella.
- Tras 60 segundos, el coordinador grita "STOP", y escoge a otro grupo.
- El grupo debe sustituir por completo al grupo que improvisaba, y continuar la escena donde la han dejado.

- Cada 60 segundos, el coordinador vuelve a gritar "STOP" y un nuevo grupo entra a continuar la escena.

## **60. Giro inesperado**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Cada 60 segundos, el coordinador anuncia un giro inesperado y absurdo en la escena.
- Los actores tienen que continuar la escena lidiando con el giro.
- Ejemplos de giros:
  - De personajes: un personaje sufre un infarto, un personaje saca una pistola, un personaje vomita, un personaje es un extraterrestre
  - De entorno: comienza a haber un terremoto, los personajes están en realidad encerrados en un manicomio, los personajes no pueden caminar.

## **61. Marcha atrás**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Tras 60 segundos, el coordinador grita "marcha atrás".
- El grupo tiene que interpretar toda la escena marcha atrás, desde el final al inicio.

## **62. Trastorno de personalidad**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- De manera aleatoria, el coordinador escoge a un actor y le indica una emoción y una intensidad.
- El actor tiene que interpretar a su personaje con esas pautas.
- Emociones: alegría, tristeza.
- Intensidad: baja, normal, alta.

## **63. Bipolar**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- De manera aleatoria, el coordinador escoge al actor y le indica una emoción.
- El actor tiene que interpretar a su personaje con esa emoción.
- Después de 60 segundos, el coordinador grita "CAMBIO", y todos los actores pasan a interpretar la emoción contraria a la asignada.
- Ejemplos de emociones contrarias: alegría/tristeza, impaciencia/calma, ira/cariño, miedo/valentía, desprecio/lujuria, prepotencia/humildad, timidez/extroversión.

## **64. Emoción predominante**

- El coordinador escoge a un grupo de actores y asigna a cada uno una emoción.
- El coordinador enuncia una premisa.
- El grupo de actores tiene que improvisar una escena, cada uno actuando con la emoción que le han asignado.
- Ejemplos de emociones: alegría, tristeza, miedo, alivio, hostilidad, impaciencia, amor, impotencia, angustia, indiferencia, inseguridad, interés, asco, valentía, ira, intriga, lujuria, nostalgia, pereza, desasosiego, prepotencia, resignación, timidez, vergüenza.

## **65. Doblados**

- El coordinador forma dos grupos de igual número. Un grupo será los personajes de la escena y el otro los dobladores.
- El coordinador enuncia una premisa.
- El grupo de personajes improvisa una escena, moviendo los labios pero sin pronunciar palabra.
- El grupo de dobladores habla por los personajes.

## **66. Fastforward**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa e improvisan una escena de 30 segundos.
- Los actores deben repetir la escena a cámara lenta.

- Los actores deben repetir la escena a cámara rápida.

## **67. Reconocer la foto**

- El coordinador escoge a un grupo de actores y les da una premisa. El resto de actores desconoce la premisa.
- El grupo de actores compone una foto fija representando la situación propuesta en la premisa.
- El resto de actores debe adivinar cuál es la premisa.

## **68. Fotonovela**

- El coordinador divide a los actores en grupos de igual número, y les asigna un orden.
- El coordinador enuncia una premisa, y el primer grupo crea una foto fija para representarla.
- El segundo grupo observa la primera foto y crea una nueva foto fija representando un momento posterior de la escena.
- Los grupos se van sucediendo creando escenas en forma de foto con momentos consecutivos hasta acabar la escena.

## **69. Ángel y demonio**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- El coordinador escoge a otros dos actores. Uno será el ángel y otro será el demonio.
- El coordinador señala a uno de los personajes de la escena. A partir de ese momento, el demonio intenta llevar al personaje por el camino del mal, y el ángel, por el camino del bien.

## **70. Poetas**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Los actores sólo pueden hablar en frases rimadas.

## **71 Llegada inesperado**

- El coordinador escoge a un actor, y le da una premisa para 1 persona.
- El resto de actores, por orden, va entrando a la escena incluyéndose en la situación con alguna excusa. Y después de un tiempo, creando otra justificación para salir de la escena.
- Los actores pueden entrar con alguna indicación:
  - Con un vestuario que marca quiénes son.
  - Con un objeto que deberán incluir en la escena.
  - Con un status: estar por debajo/por encima del actor principal.

## **72. Con género**

El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y un género cinematográfico. Los actores deben crear una escena, siguiendo la premisa y ajustándose al género. Ejemplos de géneros: cómico, terror, dramático, dibujos animados, suspense, película muda, película de acción.

## **73. Con época**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y una época.
- Los actores deben crear una escena, siguiendo la premisa y ajustándose a la época.
- Ejemplos de épocas: Prehistoria, Edad Media, Renacimiento, Futuro lejano.

## **74. Con ritmo**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, y a cada uno les marca un ritmo, rápido o lento.
- El coordinador enuncia una premisa y los actores improvisan una escena, cada uno al ritmo marcado.

## **75. A oscuras**

- El coordinador escoge a un grupo de actores y les da una premisa.

- Los actores deben crear una escena, pero deben hacerlo a oscuras, es decir, sólo con sonidos y diálogos.

## **76. A ciegas**

- El coordinador escoge a un grupo de actores y les tapa los ojos con vendas.
- El coordinador enuncia una premisa y los actores deben improvisar una escena, con movimientos e interacciones.

## **77. A una frase**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Los actores sólo pueden utilizar una frase en cada una de sus intervenciones.
- Después de la frase, otro de los actores deberá intervenir.

## **78. La importancia del silencio**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Los actores tienen que esperar al menos 5 segundos desde la intervención del último actor para hablar.

## **79. Un penique por tu pensamiento**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- De manera aleatoria, el coordinador grita "STOP", y señala a uno de los actores de la escena.
- El actor señalado tiene que enunciar los pensamientos que está teniendo su personaje en esos momentos.

## **80. ¡Sustitúyeme!**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y

comienzan a improvisar una escena.

- De manera aleatoria, el coordinador grita "STOP" y señala a uno de los actores de la escena y otro de los que está de espectador.
- El actor señalado sale de escena y es sustituido por el otro actor.

## **81. Conflicto intergeneracional**

- El coordinador escoge a un grupo de actores y les da una premisa.
- Los actores tienen que improvisar la escena de 3 maneras diferentes: como si fueran niños, como si fueran adultos y como si fueran ancianos.

## **82. Títeres**

- El coordinador escoge a dos grupos de actores de igual número. Un grupo serán los títeres y otros los titiriteros.
- Cada titiritero controla a un títere, poniéndole voz y marcando sus movimientos de brazos y piernas.
- El coordinador enuncia una premisa y los actores deben improvisar una escena.

## **83. Espacios**

- El coordinador, utilizando sillas, mesas, u otros objetos, monta tres espacios (pequeños decorados).
- El coordinador escoge a un grupo de actores y les da una premisa.
- El grupo de actores tienen que improvisar una escena, utilizando la premisa, moviéndose por los tres espacios que el coordinador ha montado y haciéndolos formar parte de la escena.

## **84. Frases**

- El coordinador elige un grupo de actores y a cada uno le entrega una tarjeta con frases.
- El coordinador enuncia una premisa y los actores tienen que improvisar una escena.
- Cada actor debe incorporar las frases de su tarjeta dentro de la escena.

- Ejemplos de frases:
  - Ten mucho cuidado con...
  - En ocasiones es complicado.
  - Me gustaría que no fueras tan...
  - Deberíamos negarnos.
  - Es de vital importancia que...

## **85. Numerólogos**

- El coordinador escoge a un grupo de actores y les da una premisa.
- Los actores deben improvisar una escena, pero con una restricción: sólo pueden hablar utilizando números.

## **86. Hombres y mujeres objeto**

- El coordinador escoge a dos grupos de actores. Un grupo será los personajes y el otro será los objetos.
- El coordinador enuncia una premisa y el grupo de personaje debe comenzar a improvisar una escena.
- Los personajes deben ir incorporando objetos a la escena. Utilizarán como objetos a los actores del grupo de objetos.

## **87. Último superviviente**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Tras 60 segundos, el coordinador para la escena y escoge a un actor, que es eliminado y sale de la escena.
- El resto de actores repite la escena desde el principio, pero cubriendo todas las cosas que hizo el actor eliminado para que la escena sea la misma.
- Tras otros 60 segundos, el coordinador elimina a un nuevo actor y la escena se reinicia, de nuevo con los actores restantes cubriendo los puestos de los eliminados.
- La improvisación continúa hasta que sólo queda un actor que repite la escena cubriendo el papel de todos los personajes.

## **88. El interés de los detalles**

- El coordinador escoge a un actor, le da una premisa y comienza a improvisar una escena.
- Tras un tiempo aleatorio, el coordinador da una palmada, y a partir de ese momento el actor debe hacer más interesante la acción que está llevando a cabo. Por ejemplo, si está leyendo un libro, detenerse en una de las páginas y hacer ver que parezca que lo que lee es especialmente importante.
- El actor sigue concentrándose en ese detalle y la escena no avanza hasta que el coordinador vuelve a dar una palmada.

## **89. Intercambio de espíritus**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Cada 60 segundos, el coordinador señala a dos actores y éstos tienen que intercambiarse los papeles y continuar con la escena.

## **90. Palabra aleatoria**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Cada cierto tiempo, el coordinador grita una palabra aleatoria.
- Los actores de la escena deben incorporar la palabra a la improvisación de manera coherente.

## **91. ¿Quién soy?**

- El coordinador escoge a un actor, le da una premisa y comienza a improvisar una escena.
- El resto de actores entra, uno por uno, a la escena y pregunta, ¿quién soy?
- El último actor en entrar improvisa quién es el recién llegado y cómo encaja en lo que está sucediendo.

## **92. Finales distintos**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- La escena debe ser corta y tener un final.
- Una vez terminada, los actores deben repetir la escena con un desarrollo similar pero dándole un final distinto.

### **93. Replay**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Una vez la escena acaba, escoge a otro grupo de actores, que debe repetir la escena de manera idéntica.

### **94. Disimulo**

- El coordinador enuncia una una situación fuera de la común.
- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Los actores tienen que lidiar con la situación fuera de lo común, pero nunca hacer referencia a ella.
- Ejemplos de situaciones: el suelo está pegajoso, la sala está llena de pelotas, la sala está infestada de mosquitos.

### **95. Invitar a entrar**

- El coordinador escoge a un actor, que será el protagonista, le da una premisa y comienza a improvisar una escena.
- El protagonista tiene que ir inventando excusas para que el resto de actores entre y se integre en escena.
- Una vez todos los actores están en escena, el protagonista debe inventarse excusas para que los actores que han entrado la vayan abandonando.

### **96. Replay sordo**

- **Materiales:** auriculares o tapones para los oídos.
- El coordinador divide a los actores en dos grupos de igual número.

- El primer grupo se tapa los oídos con unos auriculares que les impidan oír.
- El coordinador enuncia una premisa y el segundo grupo debe improvisar una escena.
- El primer grupo observa la escena sin oírla. Una vez acaba, ellos deben repetir la escena utilizando como referencia lo que han visto.

## **97. Desenlace fatal**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- La escena tiene que terminar con la muerte de uno de los personajes.

## **98. Emociones espaciales**

- El coordinador delimita en el espacio de actuación a cuatro zonas, cada una asociada a una emoción.
- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Los actores deberán moverse por el espacio, y actuar atendiendo a la emoción de la zona en la que se encuentren.

## **99. Tabú**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Atendiendo a la premisa, el coordinador enuncia tres palabras que los actores no pueden utilizar durante la escena.

## **100. Mudo**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Cada 60 segundos, el coordinador señala a uno de los actores, que pasa a ser mudo.
- El personaje mudo debe comunicarse solo con gestos.

## **101. Premisas cambiantes**

- El coordinador escoge a un grupo de actores, les da una premisa y comienzan a improvisar una escena.
- Tras 60 segundos, el coordinador enuncia una nueva premisa.
- Los actores tienen que continuar la escena de modo que acabe transformándose en la segunda premisa de manera coherente.

# Sesiones de ejemplo

Como no todos los juegos tienen la misma dificultad, en esta sección puedes encontrar varios ejemplos de sesiones que combinan ejercicios de diferentes dificultades. Todas las sesiones tienen la misma estructura:

- 4 juegos de calentamiento
- 3 juegos de interpretación
- 2 juegos de improvisación
- 3 juegos de creación de escenas

## Sesiones para principiantes

### Sesión 1

#### Calentamiento

- #1. Estiramientos musculares
- #6. Sigue al líder
- #12. Calentamiento vocal
- #14. Teléfono escacharrado

#### Interpretación

- #21. ¡Que te atropello!
- #20. La evolución del hombre
- #32. La fama cuesta

#### Improvisación

- #37. El hábito hace al monje
- #38. La aventura

#### Creación de escenas

- #58. Sigue la premisa
- #60. Giro inesperado
- #73. Con ritmo

## **Sesión 2**

### **Calentamiento**

- #4. Firma de autógrafos
- #3. El último gana
- #11. Dicción con lapicero
- #13. Trabalenguas

### **Interpretación**

- #26. Combate a cámara lenta
- #23. Mimos objeto
- #38. Los círculos del hola

### **Improvisación**

- #39. ¿Dónde estoy?
- #43. Teletienda

### **Creación de escenas**

- #84. Numerólogos
- #64. Emoción predominante
- #67. Reconocer la foto

## **Sesiones para iniciados**

### **Sesión 1**

#### **Calentamiento**

- #5. Espejito, espejito
- #8. Esfuerzo imaginario
- #2. Círculo de resonancia
- #10. Bomba a tu nombre

## **Interpretación**

- #19. Pasillo de expresión variable
- #37. Saludo secreto
- #34. La habitación de los locos

## **Improvisación**

- #36. Fotografía viviente
- #40. Musical improvisado
- #61. Marcha atrás

## **Creación de escenas**

- #63. Bipolar
- #69. Ángel y demonio
- #70. Poetas

## **Sesión 2**

### **Calentamiento**

- #4. Firma de autógrafos
- #9. Escultor telequinético
- #16. Diez
- #13. Trabalenguas

### **Interpretación**

- #24. Realidad aumentada
- #30. Mi amigo el tímido

- #36. Guitarra aérea

## **Improvisación**

- #47. Poli bueno, poli malo
- #48. Triángulo amoroso
- #79. Un penique por tu pensamiento

## **Creación de escenas**

- #65. Doblados
- #80. ¡Sustitúyeme!
- #82. Títeres

# **Sesiones avanzadas**

## **Sesión 1**

### **Calentamiento**

- #4. Firma de autógrafos
- #7. Coreografía creciente
- #17. Alien, vaca, tigre
- #13. Trabalenguas

### **Interpretación**

- #25. Mira por dónde caminas
- #31. Imitación evolucionada
- #35. La habitación de los tópicos

### **Improvisación**

- #44. Conexión en directo
- #54. El bueno, el malo y el feo

## **Creación de escenas**

- #87. Último superviviente
- #89. Intercambio de espíritus
- #92. Finales distintos

## **Sesión 2**

### **Calentamiento**

- #3. El último gana
- #9. Escultor telequinético
- #14. Teléfono escacharrado
- #15. Los lobos y las ovejas

### **Interpretación**

- #22. Mimos emotivos
- #33. Historia a dos palabras
- #18. Multitarea

### **Improvisación**

- #56. Solucionado
- #52. Relaciones

## **Creación de escenas**

- #96. Replay sordo
- #97. Desenlace fatal
- #101. Premisas cambiantes

# Despedida

Espero que puedas disfrutar de estos juegos con tu grupo de teatro.

Puedes acceder a muchos más recursos para teatro en <https://tramody.com>.

Puedes encontrar ejercicios teatrales de otros autores en los siguientes enlaces:

- [Manual de juegos y ejercicios teatrales](#)
- [Improvipedia](#)
- [Teatro para soñar la escuela](#)
- [Improencyclopedia](#)