



# **JUEGOS DE IMPRO**

1. Aceptar
2. Asociación
3. Calentamiento
4. Confusión
5. Continuación
6. Ejercitar
7. Energía
8. Ingenio Verbal
9. Limitaciones
10. Mirar y escuchar
11. Morir
12. Narración
13. Personajes
14. Programado
15. Repetir
16. Solo

# Aceptar

Se trata de ejercicios de improvisación para enseñar **aceptar**.

## La aceptación de Círculo

Descripción

Hacer un gran círculo. Un jugador empieza haciendo un pequeño gesto, quizás con un pequeño sonido. Su prójimo a continuación, intenta y hace exactamente lo mismo. Y así sucesivamente. Aunque esperamos que el gesto / sonido no cambia, lo hará.

Notas

Esté atento a los movimientos que de repente cambian el brazo izquierda / derecha o la pierna. Esto no es realmente que suceder, pero lo hará. Una vez que pasó, debe ser aceptada por el siguiente jugador.

También ver / escuchar gemidos de poco o suspira que los jugadores pueden hacer antes o después de su turno - estos también deben ser asumidas por el siguiente jugador.

## El arquerito

Descripción

Un jugador en la delantera, él es el arquerito. Los otros jugadores tienen que pensar en una línea de apertura para una escena, y un carácter. Cuando cada uno tiene su línea de apertura y el carácter, bombardear el portero con estas ofertas, uno a la vez. El arquerito tiene que reaccionar de inmediato a una oferta, reconociendo la apertura y el carácter, a presión en su carácter opuesto y la respuesta a la apertura. Inmediatamente después de que el siguiente jugador viene con su oferta.

Este ejercicio es bueno para enseñar a los jugadores a reaccionar de inmediato, y para que encaje en un personaje casi sin pensar.

## Oferta abierta

Descripción

Un jugador comienza una escena al hacer una oferta que no se complete, en el sentido de que es lo suficientemente vago como para no definir el quién/qué/dónde de inmediato. Otro jugador de los pasos y completa la Plataforma.

Notas

Aunque en el rendimiento probablemente queremos establecer nuestra plataforma lo antes posible, este juego enseña a los jugadores cómo la improvisación puede crear rápidamente las plataformas como un grupo o un equipo.

## Seis episodios

Descripción

Excelente juego para enseñar a contar historias de grupo. Ofrece una gran tarea, al igual que 'El lanzamiento de un nuevo sabor de gaseosa', o 'La construcción de un nuevo club de las Girl Scouts. Los jugadores tienen un minuto para preparar 6 escenas, en las que la tarea que necesita ser completado. Después de 1 minuto ya no hay más discusión, simplemente tocan las escenas de 6.

Tome el tiempo y ver si ellos pueden personificar sus ideas. Reñir sólo aminora su velocidad, así que esto sólo funcionará si los jugadores están de acuerdo, deben aceptar todas las ideas.

## Círculo de sonido

Descripción

Todo el mundo en un gran círculo. Un jugador comienza el juego haciendo un gesto y un sonido a su vecino de la derecha. El vecino inmediato imita el gesto y sonido, luego se lo devuelve a su vecino de la derecha y hace un gesto totalmente diferente y el sonido.

Dile a los jugadores que no piensen de antemano, pídeles que sean espontáneos en este ejercicio.

Variaciones

- En lugar de pasar el sonido / gesto a su vecino, los jugadores pueden pasar a cualquier jugador en el círculo.
- Prueba el juego sin imitar el sonido / gesto recibido, sólo que los jugadores se la vuelta y lanzar un nuevo gesto / de sonido a sus vecinos lo más rápido posible.

## Sí me permite

### Descripción

Excelente introducción de calentamiento, y la aceptación.

Elija una actividad de grupo, como una fiesta u organizar un picnic. Un jugador empieza diciendo: "Vamos a... "llenar en lo que ella quiere hacer. Entonces ella comienza a hacer realidad lo que ella dijo que quería hacer. Un jugador salta en el segundo, diciendo: "Vamos a... "hacer otra cosa, para avanzar en la actividad del grupo. Ambos jugadores dicen "Sí, vamos a hacer eso "y comenzar a hacer lo sugerido. Saltos en el tercer jugador, sugiere qué hacer, una y otra vez todos los jugadores en voz alta de acuerdo en hacerlo, y hacerlo realmente. Continúe hasta que todos hayan sugerido algo.

## Sí me permite - o más bien no

### Descripción

Esto es un poco controversial, y es probable que no lo quieras hacer esto con los novatos.

Esto va un poco como sí me permite: todos los jugadores en el escenario, alguien que ofrece una ubicación, por ejemplo, una playa. Uno de los jugadores sugiere una acción. Todos los jugadores que les gusta la acción gritan `Sí, vamos a hacer eso y empezar a hacerlo. El que no le gusta la sugerencia se sienta. El juego continúa hasta que sólo uno de los jugadores está a la izquierda.

### Notas

Éste es un poco controversial ya que los jugadores podrán objetar que (una de) las ideas principales de Improv es aceptar, y en este juego se puede rechazar una sugerencia.

La idea detrás de este ejercicio es que queremos que nuestros jugadores a ser el Buena Onda - los jugadores deban tratar de hacer que sus compañeros de los jugadores felices. El problema es aprender lo que las sugerencias son buenas, que hacen que nuestras sugerencias de otros jugadores felices. Y eso es lo que está tratando de aprender con este ejercicio.

La actitud es importante para éste:

- los jugadores no deben sentirse inhibidos para salir (es decir, no deben sentir que no están aceptando su propuesta)
- los jugadores no se sienten rechazados cuando los demás salgan. Sé feliz por eso - usted está aprendiendo que sugerencias hacen felices a otros!

# Asociación

Estos son ejercicios que entrenan rápido pensamiento. Usted encontrará que muchos de los ejercicios en esta categoría son variaciones de la *Asociaciones Libres* tradicionales.

Permiten formar pensamiento rápido de otras maneras, .y algunos incluso se centran en la disociación.

## Presentación de la Asociación

### Descripción

Esta pequeña técnica se puede utilizar para mostrar a un nuevo grupo lo natural que asociar realmente es. Sólo puede hacerse esto con un nuevo grupo, que no ha jugado ningún juego de asociación antes.

Coloque todos los jugadores en un círculo. Pregunte a un jugador una palabra, no importa cuál. El jugador de su derecha dice otra palabra, y así sucesivamente. No les diga que se debe tratar de *asociados*.

Usted (y esperamos que el grupo) se dará cuenta de que *surgen asociaciones* de palabras. Use esto como una introducción para mostrar lo natural que es la asociación a los seres humanos, y luego proceder con los juegos de otras asociaciones.

## El círculo de los ciegos.

### Descripción

Los jugadores en un círculo, establecen un ritmo, y se asocian libremente palabras. Y se ira tocando el pito tres veces:

- primero: los jugadores cierran los ojos, pero siguen la libre asociación, pegado al ritmo
- segundo: todo el mundo empieza a caminar con los ojos cerrados alrededor (con cuidado!). Los jugadores al reconocer la voz de su ex vecino de círculo para saber cuándo es su turno.

- Tercer pito: todos los jugadores, aún con los ojos cerrados, y asociar aún, tratar de reconstruir el círculo. El ejercicio termina cuando se forma el círculo de nuevo.

### **CopyCat**

#### Descripción

CopyCat va como el STOP. Una escena se ha iniciado. En cualquier momento, un jugador en el equipo puede dar un parar la escena y se repite una línea que se dijo en la escena anterior. El que inicialmente dijo la línea, se retira y los dos jugadores en escena comenzaran una nueva escena a partir de la línea que se repite.

#### Variaciones

Siéntase libre para continuar de hecho la escena en curso en lugar de iniciar una completamente nueva. Siéntase libre para reemplazar a todos los jugadores en lugar de sólo el jugador que dijo que la última línea.

### **Retratos de familia**

#### Descripción

Divertido juego para que todos trabajen juntos.

Los jugadores van a construir retratos de familia. Proponga por ejemplo,

- Familiares de los contadores, los contadores de frijoles
- Familia de la gente gorda/flaca
- Familia de estrellas del pop
- Familia de serpientes, ratas, gatos
- Familia de las herramientas de jardín

Diga a los jugadores que usted querrá saber quién es quién en la familia. También queremos ver quién se lleva bien con quién, quién es la oveja negra de la familia, y así sucesivamente. Esto sólo funciona si los jugadores prestan atención a sus compañeros.

### **Una confusión**

#### Descripción

Excelente ejercicio para los jugadores de la improvisación que sufren la enfermedad crónica de la palabrería .

Improvisar una escena, completamente en idioma inventado, no siempre las traducciones. La escena debe ser perfectamente claro para el público que debe ser perfectamente capaz de traducir cada frase, y la historia debe tener sentido.

#### Notas

- Esto sólo funcionará si las historias son muy simples, y si la plataforma se hace claro desde el principio.
- Algunos jugadores tienden a hacer esto como una escena sin palabras, pero eso no es la idea del ejercicio.

### **Control Remoto**

#### Descripción

Los jugadores en parejas. Uno de los jugadores, utiliza su voz y el cuerpo para producir cualquier sonido que desee. El otro jugador interpreta los sonidos a través de movimientos, actuar en sincronía con la "banda sonora" del primer jugador. Cambio de papeles después de un tiempo.

### **Asociación cachetada**

#### Descripción

Una asociación de simple palabra juega en parejas. Si un jugador es demasiado lento, el otro le da una bofetada en la cara (con cuidado). Adición de la noción de peligro ayuda a algunas personas a decir lo que viene a la mente.

### **Sorpresa en Movimiento**

#### Descripción

Todo el mundo camine sin prisa. Dar un alto y empezar a hacer un movimiento, un gesto, un sonido, cualquier cosa realmente. Que los jugadores repetir el gesto hasta que sepan lo que son.

La idea no es que preparen que son, sino a dejar que suceda. Los jugadores pueden llegar a ser lavadoras de platos, cortadoras de césped, bolas de ping-pong, lo que sea. Explique que no hay respuestas equivocadas.

Digan a los jugadores que solo descubran que son sus compañeros y luego empiecen a hacer otro gesto / movimiento / sonido.

### **Traducir tonterías.**

#### Descripción

Esto es mejor jugarlo con un número impar de jugadores. Todo el mundo en un círculo. El primer jugador da una palabra confusa a su vecino de la derecha, que traduce la palabra. El siguiente jugador proporciona la palabra confusa siguiente, y así sucesivamente.

#### Variaciones

El receptor puede proporcionar la traducción, y una palabra de jerga nueva. Es posible que desee agregar el origen de la lengua junto con la traducción.

#### Notas

Cualquier palabra confusa podría traducirse como 'banano', por supuesto, pero eso no es la idea del ejercicio. Para su traducción, utilizar la primera cosa que viene a la mente. Es posible que se inspira en todo el sonido de la palabra (que puede sonar como algo que 'sabe'), o partes de la palabra (sólo las vocales, o sólo las consonantes), o por la entonación del que da, o incluso por su expresión o lenguaje corporal.

### **Walk-a la Asociación**

#### Descripción

Otra forma de jugar a juegos de asociación. Colocar todos los jugadores en un extremo de la habitación. Pídeles que nombren, por sí mismos, todas las cosas que piensas cuando tirar la palabra 'banana' (o cualquier otra cosa).

Por cada palabra den un paso. A continuación, tirar otra palabra.

#### Variaciones

Puede combinar esto con última carta .

### **Qué pasaría si...**

#### Descripción

Elige un jugador y dejar su puesto al frente de la clase. Luego, pídale a toda la clase a pensar en lo que sería si fuera un automóvil, una flor, un edificio, un país extranjero, un mineral, una bebida.

#### Notas

Dígale al grupo que no hay respuestas equivocadas.

## **Calentamiento**

Éstos juegos y ejercicios están destinados a lograr que todos estén en un estado de ánimo alegre. Ayuda a establecer la confianza entre los jugadores y a agudizar la concentración. Aparte de que la mayoría, no tienen un valor de rendimiento y rara vez se usa para enseñar cualquier habilidad particular. Éstos juegos y ejercicios se pueden utilizar para el entrenamiento de improvisación, además trabajan bien para entretener a los niños.

Se pueden utilizar éstos juegos en el inicio de un ensayo o como parte de la preparación para un espectáculo.

### **3 algunos**

#### Descripción

Divertido calentamiento. Uno de los jugadores propone algo, por ejemplo, "soy una rebanada de queso". El segundo jugador se involucra y añade algo a la propuesta, por ejemplo, "soy una rebanada de pan". El tercer jugador también se involucra y otra vez agrega algo, por ejemplo, "soy un pepino". El primer jugador sale, sacando a uno de los otros con él. El juego recomienza con el jugador restante, que dice una propuesta nueva contando qué es.

### **La aceptación de Círculo**

#### Descripción

Todos forman un círculo. Un jugador empieza haciendo un pequeño gesto, quizás con un pequeño sonido. El de al lado intenta imitarlo, haciendo exactamente lo mismo. Y así sucesivamente. Aunque se espera que el gesto/sonido no cambie, lo hará.

#### Nota:

Hay que estar atento a los movimientos que de repente cambian la pierna, o brazo, izquierdo por el derecho o viceversa. Esto no tendría que pasar pero si sucede debe ser aceptado por el siguiente jugador.

También ver o escuchar susurros o suspiros que los jugadores pueden hacer antes o después de su turno - esto también debe ser asumido por el siguiente jugador.

### Las sílabas de acción

#### Descripción

Buena entrada en calor que también ayuda a un grupo nuevo a aprenderse los nombres de los demás.

Todos forman un círculo: La primera persona dice su nombre, haciendo un gesto (una acción) para cada sílaba.

María, por ejemplo, tiene 3 sílabas, por lo que ella hace algo así como "Ma-" (baja las manos) "rí-" (sonríe y abre grandes los ojos) y "a" (cierra los ojos y abre grande la boca). Ahí todos repiten. Luego, la siguiente persona dice su nombre y de nuevo utiliza un gesto por sílaba. El grupo repite los nuevos gestos con su nombre. Al finalizar la se repiten todos los nombres y las sílabas con sus acciones.

### Alí Babá y los 40 Ladrones

#### Descripción

Excelente calentamiento. Todos forman un círculo. Se establece un ritmo al decir todos juntos 'Ali Babá y los 40 Ladrones'. Se sigue repitiendo esto.

Una persona comienza a hacer un gesto a éste ritmo, por ejemplo, golpeando su cabeza con la mano izquierda.

Cuando la frase se repite, el jugador de al lado utiliza éste gesto, mientras que el primero que comenzó el gesto, inicia uno nuevo completamente diferente. Para la tercera el tercer jugador hace el primer gesto, el segundo jugador hace el gesto siguiente y el primer jugador inventa otro nuevo. Y así sucesivamente.

Este también es un juego de concentración, aunque no es realmente difícil. Todo lo que hay que hacer es ver el gesto anterior y la próxima vez, reproducirlo. Cuando se ve lo que hacen los demás se puede perder lo que hace el jugador anterior.

### Alién, Tigre, Vaca.

#### Descripción

Divertido juego para calentar y enseñar a los jugadores la aceptación y el no bloquear las ideas propuestas por los demás.

Todos forman un círculo. Hay 3 cosas que un jugador puede ser:

- **Un extraterrestre:** manteniendo los dedos índices a los costados de la cabeza, como formando antenitas y diciendo "blib blib", hacia el interior del círculo;
- **Una vaca:** inclinado hacia adelante, manteniendo la mano derecha sobre la panza diciendo "muuu";
- **Un tigre:** ubicando la mano derecha hacia adelante, imitando una garra acompañando con un rugido.

Todos simultáneamente deciden en convertirse en alguno de los tres. La idea es que todos sean el mismo, lo que por supuesto no va a suceder la primera vez. Se repite hasta que todos terminen haciendo el mismo.

#### Variaciones

Se puede inventar animales propios (o cosas) y dejar que los jugadores se conviertan en máquinas de discos, pájaros, lo que sea.

"La mayoría gana": los animales o cosas que son mayoría, salen.

### Aliteraciones

#### Descripción

Se necesita una pelota de tenis o una toalla atada con un nudo. Todos sentados o de pie formando un círculo. El primero pasa a otra persona la pelota y le pide que diga tantas palabras como le sea posible que inicie con la letra P, por ejemplo (o cualquier otra letra), en el tiempo que tarda la pelota en dar la vuelta entera en el círculo. Dobles no cuentan, obviamente.

#### Notas

El jugador que dice las palabras no debe mirar la pelota mientras da la vuelta cuando ya que sólo tendrán pánico y se bloquearán. Un buen consejo es hacer esto con los ojos cerrados.

#### Variaciones

Se pueden armar pares y usar un cronómetro: los jugadores que quedan a la izquierda serán los que nombrarán las palabras tanto como les sea posible a partir de una "t" durante unos 15 o 20 segundos. A continuación, se cambia.

## **Alfabeto del Círculo**

### Descripción

Juego de gran calentamiento y ayuda para agudizar la concentración.

Todos forman un círculo. Un jugador empieza pasando una "A" a otro jugador. Ese otro pasa lo más rápido posible una "B" a otra persona. Y así sucesivamente.

Si el grupo es grande, se puede dividir en 2 círculos, llámense por ejemplo "grupo dorado" y "grupo plateado" y competir cuál llega más rápido a la "Z".

### *Variaciones*

Cualquier jugador tiene la opción de cambiar la secuencia de "A-Z" a "1-10" y viceversa. Que se controle el tiempo. O cambiar a "1-10".

## **Las letras del alfabeto**

### Descripción

Se juega en grupos de 4 o 5. Cuando se nombra una letra, cada grupo intenta formar esa letra con sus cuerpos.

## **Asesino**

### Descripción

Gran calentamiento, para 7 personas o más. Todos eligen a alguien para ser su guardaespaldas y alguien para ser su asesino. No se dice en voz alta a quién se eligió, ni para qué.

El juego empieza y todos tratan de protegerse de su asesino. Se intenta mantener al guardaespaldas entre uno y su asesino.

Después de varios minutos de caos todos revelan quiénes eran los asesinos y guardaespaldas de cada uno.

## **Salto**

### Descripción

Esto es a veces un calentamiento físico, es de asociación y sirve para el trabajo del personaje. El juego es individual pero todos lo pueden hacer al mismo tiempo.

Todos caminan por el lugar. En cualquier momento el entrenador grita "¡sí!" entonces los jugadores "saltan" a una posición. El entrenador puede (no necesariamente) pedir cambiar esa posición diciendo "horizontal", "arriba", "abajo", "a los costados", "grande", "pequeño", "ligero", "pesado".

La idea es dejar que la posición que uno había propuesto lo inspire a crear un personaje, una situación. La inspiración viene de la asociación a la posición o bien de lo que venga a la mente.

## **Salto de asociación**

### Descripción

Este es un juego de asociación física. Todos caminan por el lugar. En cualquier momento, el entrenador grita el nombre de un jugador. Ese jugador "salta" a una posición, congelado. El entrenador puede (pero no necesariamente) pedir cambiar esa posición diciendo "horizontal", "arriba", "abajo", "a los costados", "grande", "pequeño", "ligero", "pesado".

Los otros jugadores alrededor ven la posición lograda e improvisan un entorno en el que esa "posición", "situación" o "personaje" pueda estar interactuando. El resultado final es una escena quieta (foto).

Sugerencia: antes de hacer éste juego, comenzar con "Salto" (anterior)

## **El herido**

### Descripción

Una persona es "herida". Cada vez que a alguien se lo marca como "herido" se le debe colocar una curita en la mano, en el mismo lugar donde fueron marcados. A continuación, el juego continúa. Cuando alguien se queda sin tiritas, (al ser marcado tres veces), se queda congelado en el lugar hasta que otros dos jugadores lo "operan". Las otras dos personas deben marcar al congelado al mismo tiempo que cuentan hasta cinco.

## **Barney**

### Descripción

Juego de calentamiento fácil. Todos forman un círculo, un jugador es llamado al centro y debe decir una letra a uno de los otros jugadores de la ronda; éste jugador debe armar una oración con el nombre de una persona, un objeto y un producto o servicio, todo a partir de la letra dada. Por ejemplo con la letra “B” podría ser “Barney vende Biromes en Bélgica”. Todo vale, siempre y cuando sea de inmediato, si no debe cambiar el lugar con el del centro.

### **Corral**

#### Descripción

Cada persona tiene el nombre de un animal, aproximadamente 3-5 jugadores tienen el mismo. Se camina por el espacio. Nadie dice que animal es. A la señal del entrenador, cada jugador hace el sonido correspondiente al animal que le tocó. El primer grupo en reunirse todos los mismos animales y sentarse juntos, ganan.

### **Big Booty**

#### Descripción

Todos arman un círculo. Uno de los jugadores es Big Booty. Los otros, en sentido del reloj, están numerados: 1, 2, 3 y así sucesivamente. Big Booty establece un ritmo de 4 tiempos, diciendo: Big Booty, Big Booty, Big Booty (seguido de un descanso) repite esto hasta que todos sigan el ritmo. El juego continúa: Big Booty pasa el ritmo a otra persona, diciendo: “Big Booty 7” (ahora es de 2 tiempos, uno para decir “Big Booty” y otro para decir “7”). El 7 pasa al “2” por ejemplo, diciendo: “7 a 2”. Así se sigue hasta que alguien comete un error: si eso pasa, todos dicen (en 2 tiempos) “Oh, mierda”, después de lo cual repetimos Big Booty Big Booty Big Booty (+ resto en 4 ritmos), dos veces. Después de eso, el jugador que cometió el error se convierte en Big Booty y todos cambian sus números. El Big Booty nuevo comienza el juego otra vez.

### **Bippety Bop (1)**

#### Descripción

Calentamiento fácil y activo. Los jugadores arman un círculo y uno queda en el centro. El del centro cierra los ojos y, con la mano derecha apunta hacia adelante y gira. Cuando gira, abre los ojos y dice tan rápido como puede “Bippety Bippety Bop”.

El jugador que queda señalado y los dos a sus costados tienen que construir un elefante en el centro de la ronda antes que el que apunta diga nuevamente “Bippety bippety bop”. Un elefante tiene una trompa, hecha por el jugador del medio: sosteniendo su nariz con una mano y extendiendo con ayuda del otro brazo (¿Tiene esto algún sentido?). Los jugadores de al lado cada uno forma una oreja, utilizando los dos brazos. No hay que olvidar adjuntar las orejas a la cabeza del elefante.

Si alguno de los tres jugadores que arman el elefante no terminan de armar su parte antes de que el jugador del centro termine de decir “Bippety bippety bop” tiene que ocupar su lugar.

#### *Variaciones*

Se puede inventar o crear cualquier objeto, no sólo un elefante. Por ejemplo:

- Un auto, con 2 ruedas y escobillas del limpiaparabrisas.
- Una vaca, con 2 cuernos y una ubre.
- Una lavadora, 2 hacen la caja con los brazos y el jugador del medio agita los brazos en círculo. Haciendo el ruidito.
- Un conejo, con 2 patas (jugador del medio) y 2 orejas de conejo (los de al lado).

También conocido como **Bappety Boo**.

### **Bippety Bop (2)**

#### Descripción

Esta es una variación de Bippety Bop (1) : todos forman un círculo, uno de los jugadores va al centro. Este elige a otro del círculo y le dice “Bippety bippety bop”. El que tarda más en decir “bop” tiene que ir al centro.

Otras posibilidades son:

- Decir “bop”: si nadie reacciona ir al centro.
- Decir “elefante”: elegir a una persona con sus dos de los costados para armar el elefante (uno la trompa y dos las orejas). Si alguno de los tres no lo hace bien, o ni reacciona, va al centro.

- Decir “mezclador”: se elige un jugador con los de al lado, el del medio se convierte en un mezclador, estira los brazos en el aire de forma horizontal y los del costado se colocan debajo de sus manos y giran.
- Decir “tostadora”: el jugador elegido se convierte en una rebanada de pan y sus compañeros del costado se convierten en una tostadora (armándola con los brazos alrededor del pan) cuando el pan esté listo... ¡salta!

### **Congelación de Ciegos**

#### Descripción

Este es parecido al “Stop! (o Alto)” pero acá el entrenador (o cualquier jugador) grita el Stop! y llama a otro jugador. Ésta variación puede llegar a ser más entretenida ya que en el Stop se pide entrar con una idea, en cambio cuando lo llaman a entrar no tiene idea de nada y puede surgir algo mucho más emocionante y alocado.

### **Ordenando ciegos**

#### Descripción

Esto es como Grupo de Orden (éste juego consiste en alinearse por categorías como edad, peso, altura, etc.) salvo que todos mantienen los ojos cerrados y no se les permite hablar mientras que el grupo se alinea.

#### Notas

- Esto es más un ejercicio de grupo que el Grupo de Orden (que se trata más de acuerdos).
- Siempre es interesante ver qué estrategias se le ocurre al grupo.
- No se puede usar el orden alfabético si el grupo en realidad no se conoce bien entre sí.

### **Cuerpos de bobsleigh**

#### Descripción

Este es un juego de calentamiento físico. En equipos de 4-6 jugadores, se sientan en una línea y colocan sus piernas alrededor del jugador de adelante. Se pega cinta adhesiva en el piso a los 5 metros de distancia aproximada para marcar la línea final. Se grita “Va” y los equipos se deben mover hasta la línea sólo usando sus manos para deslizarse. Si un equipo se rompe, se deben volver a juntar antes de continuar.

### **Bumpity Bump**

#### Descripción

Divertido juego para que un nuevo grupo se conozca mejor entre sí. Todos forman un círculo. Se presentan y se aprenden los nombres, uno se coloca al centro y dice “(nombre), bumpity bump bump bump”. Ese jugador tiene que decir los nombres de las personas a sus lados antes que el del centro termine de decir “Bumpity bump bump bump”.

#### Variaciones

La persona en el centro al azar puede gritar “Bumpity Bump Bump Bump” y todos en el círculo tienen que cambiar de lugar y formar una nueva ronda.

### **Conejito**

#### Descripción

Juego extremadamente fácil para energizar. Todos forman un círculo. Un jugador se convierte en el cuerpo de un conejo (con las manitas hacia adelante, con los codos tocando el pecho y las manos caídas). Los de los costados son las orejitas, agitando una mano cada uno al lado de las orejas del jugador del medio. Los 3 dicen “conejo conejo conejo” juntos, hasta que el jugador del medio elige a otro del círculo diciéndole “conejo!”. Este jugador se convierte en el cuerpo del conejo y los de al lado en las orejas.

Jugar a éste juego muy rápidamente y si se murmura “conejo conejo” en el círculo se genera mucha energía más.

#### Variaciones

En cámara lenta. ¡Hilarante!

Se puede inventar cualquier objeto o crear o sustituir el conejo por otro objeto con su sonido y otra frase.

Por ejemplo:

- un coche, con 2 ruedas y escobillas del limpiaparabrisas (Rum rum)
- una vaca, con 2 cuernos y una ubre (Mú mú)

- Una lavadora, 2 hacen la caja con los brazos y el jugador del medio agita los brazos en círculo. Haciendo el ruidito.
- un elefante, con 2 orejas y una trompa haciendo un sonido de elefante (si no sale el sonido, inventar algún otro).

### **El gato y el ratón**

#### Descripción

En pares: uno es gato y el otro ratón, todo el resto se mantiene en pares con los brazos enganchados. El gato persigue al ratón; cuando el ratón es atrapado se convierte en gato y viceversa. El ratón puede escapar de la persecución enganchándose en cualquier par de otros jugadores. En ese caso el jugador en el otro extremo se convierte en gato y el gato en ratón.

### **Atraparlos**

#### Descripción

Uno de los jugadores es “elegido” y se para en una esquina mirando hacia la pared. Los demás jugadores se mantienen en el otro extremo del lugar. Los jugadores tienen que tratar que el jugador de espaldas no los vea moverse. El “elegido” puede darse vuelta en cualquier momento, si alguien es sorprendido moviéndose entonces va a tener que ocupar el lugar del “elegido” mirando la pared.

### **Parejas de caballería**

#### Descripción

Alguien con una gran voz se sube a una silla o un lugar alto para que se les pueda ver sobre las cabezas del grupo. Después de haber explicado el juego, el de la silla va a nombrar parejas como: Caballero y Reina, Príncipe y Princesa, o Caballo y Jinete. Cuando una de estas tres parejas es llamada, debe entrar en pares. Si se llama al Caballo y el Jinete, cada uno del par será uno. A continuación, los pares se meterán con su mismo grupo.

Cada una de las tres parejas de caballería tiene su propia formación:

**Caballero y Reina:** El caballero tendrá una rodilla arriba y la otra abajo, la reina irá sentada sobre la rodilla del caballero. **Príncipe y Princesa:** el príncipe tendrá a su princesa entre sus brazos. **Caballo y Jinete:** el caballo estará en 4 patas y el jinete sobre su espalda.

El último par en formarse queda fuera y competirá con otro par al azar (que no sea de la misma formación).

### **Círculo Sentado**

#### Descripción

Todos forman un círculo bien apretado mirando hacia al centro. Luego todos giran un cuarto hacia la izquierda. Todos deben estar bien apretados, cada vez más. Luego hacer que todos se sienten. Si todos se van acercando de a poco cada vez que giran, van a terminar amontonándose.

Si está bien hecho, aún es posible caminar en el círculo, hay que indicar con qué pie empezar.

### **Crear obstáculos**

#### Descripción

Dos jugadores se persiguen por la habitación. El jugador que está siendo perseguido crea obstáculos mimos para el otro, que luego tiene que superar estos obstáculos.

### **Disociación**

#### Descripción

Este juego se puede realizar de forma individual, o puede tener uno de los jugadores lo hacen en frente de la clase. Los jugadores dicen palabras que no tienen nada que ver uno con otro, hasta que empiecen a asociar.

#### Notas

Puede utilizar este juego para demostrar que la asociación es natural, y que en realidad es difícil no asociar.

### **Energía 10.01**

#### Descripción

Todo el mundo en un gran círculo, en cuclillas. Vamos a contar con 1 a 10, todos juntos, moviéndose hacia arriba, con un nivel creciente de energía. 1 es apenas audible, el 10 es lo más fuerte posible, las manos extendidas hacia arriba.

### **Honey pie**

Este es un ejercicio de grupo. Diga a los jugadores que tienen una máscara de oxígeno, y luego cuéntenles por donde tienen que caminar: los jugadores deben moverse en forma sucesiva en sustancias cada vez más gruesas. Ir de la nada, la niebla, agua caliente, aceite, miel, gelatina, el cemento húmedo después cemento duro. Finaliza el juego haciendo que se congelen en el cemento y salen con una gran explosión.

### **Hot Spot**

Descripción

Todos los jugadores en un círculo. Un jugador pisa en el círculo y comienza a cantar una canción conocida. Tan pronto como este jugador muestra señales de detenerse (porque ya no conoce más la canción, se cansa o vergüenza) otro jugador necesita tomar su lugar (cantando una canción diferente).

Notas

Este ejercicio no se trata de improvisar canciones, pero más de una cosa de grupo. Los jugadores tienen que saber que el grupo le brinde apoyo cuando se quedó sin aliento. La idea es seguir cantando.

### **Nudo humano**

Descripción

Haga que los jugadores formen en un círculo cerrado, con las manos en el centro. Luego pídale tomar otras manos al azar. El rompecabezas es para todo el grupo a trabajar juntos para darse a desenredarse. A veces, encontraras que el grupo se ha formado realmente varios círculos más pequeños.

### **Despropósito lingüístico**

Descripción

Este juego se flexiona tu mente. Los jugadores caminan por la sala, hacia un punto cualquiera y darle otro nombre.

Notas

Puede utilizar este juego para los jugadores que tienen dificultades con la asociación: demuestra que la asociación es natural, y que en realidad es difícil no asociar.

### **No Dobles 10.01**

Descripción

Bonito juego de concentración.

Todo el mundo en un círculo. Vamos a contar del 1 al 10. Cualquier jugador puede empezar diciendo `1`. Entonces, cualquier otro jugador puede decir `2` y así uno. Si 2 jugadores dicen un número, al mismo tiempo hay que empezar todo de nuevo. También conocido como **dígitos**.

### **Objetos**

Descripción

Divida la clase en 2 grupos. Dar un grupo el nombre de un objeto, y tienen que convertirse en el objeto. Otras conjeturas de grupo.

### **Patrones**

Descripción

Esto es un poco como el Círculo de Libre Asociación, salvo que el jugador no solo está buscando asociar libremente las palabra que ha escuchado con anterioridad, si no que trata de aumentarlo. Ejemplo: césped, planta, flor, árbol, bosque, selva. Reinicie tan pronto como usted puede aumentar más.

### **Palomitas de maíz**

Descripción

Todo el mundo se encuentra un lugar agradable, y se pone en cuclillas. El profesor habla ahora al grupo a través de este ejercicio. Todo el mundo es un pedazo de maíz, el piso es una gran olla, y que vamos a hacer palomitas de maíz. Estamos poco a poco comenzando a calentar la sartén, como la cacerola se pone más caliente, el maíz empieza a pop. Un jugador puede 'saltar', aplaudiendo por encima de su cabeza, y diciendo: `pop`.

Asegúrese de que el estallido comienza gradualmente, apareciendo es una cosa de grupo, y al final, 'popping' debe parar.

Variaciones

Olvidarse de tomar la sartén al fuego, y tienen el principio de palomitas de maíz carbonizado.

### **Erupción**

Descripción

Asegúrese de que tiene mayor número de piezas de papel que jugadores. Escribe 'curar' en todos menos uno, y una enfermedad (como 'erupción') en una sola. Cada jugador saca un pedazo de papel, pero nadie sabe quién tiene la enfermedad. A continuación, hay que buscar la enfermedad y curarla.

Variaciones

Tener una `cura` y todos los demás la misma enfermedad.

### **Control Remoto**

Descripción

Los jugadores en parejas. Uno de los jugadores, utiliza su voz y el cuerpo para producir cualquier sonido que desee. El otro jugador interpreta los sonidos a través de movimientos, actuar en sincronía con su "banda sonora" del primer jugador. Cambio de papeles después de un tiempo.

Variaciones

El jugador que controla el movimiento del jugador haciendo los sonidos.

Alternativamente, cada jugador lleva a su vez sin un orden predefinido.

### **Rumores**

Descripción

Todo el mundo en un círculo. Una persona comienza diciendo: "¿Has oído hablar ..." y señala a otra persona. El jugador de inmediato responde afirmativamente y completa. Después de lo cual todo el mundo se ríe.

Los espacios en blanco puede ser cualquier cosa: algo tan simple como una sopa, o algo tan complicado como el oso blanco que se comió a un niño de Rusia para el almuerzo en Novosibirsk el jueves pasado.

### **Slomo Tag**

Descripción

Jugar a la mancha, pero en cámara lenta. Inmensamente entretenido si se juega bien, los jugadores no pueden para escapar al hacer un movimiento brusco, y el manchado no puede atacar a otro jugador para marcar. Diles a los jugadores para respirar, gritar y gemir en cámara lenta.

Es posible que desee que los jugadores caminen en cámara lenta, en primer lugar, para asegurarse de que son conscientes de cómo (naturalmente) se mueven, y aprender a seguir con eso en cámara lenta.

### **Exprimidor**

Descripción

Haga que todos en un círculo, cogidos de la mano. Un jugador comienza el juego apretando la mano de uno de sus vecinos. El recibir a continuación, aprieta la mano de su otro vecino, lo que genera una onda a través del círculo.

### **Supernova**

Descripción

Todos los jugadores dispersos por la habitación, cada uno de pie con comodidad, los pies separados, los ojos cerrados. Pregunte a sus jugadores que imaginen tener una bola de energía en el pecho, irradiando una luz cálida. Pídales que se imaginen esta luz y la energía comienza a llenar su pecho, sus brazos y piernas, las manos y los pies, su cabeza, su cuerpo entero.

A continuación, pedir a los jugadores que comienza a brillar fuera de sus cuerpos, a través de sus ojos, los dedos de manos y pies, llenando toda la habitación. Luego imagina que la luz empieza a llenar todo el edificio, la calle, la ciudad, el país, el mundo entero.

Por último, imagino que la luz cálida comienza a llegar a los cielos, hasta la luna, el sol abrumador, llenando todo el universo.

Poner fin a la actividad pidiendo a los jugadores a abrir los ojos.

### **Synchro Clap**

Descripción

Todos los jugadores en un círculo. Un jugador comienza el juego, haciendo contacto visual con otro jugador. Luego, ambos aplauden con sus manos al mismo tiempo. Al recibir al jugador y hace contacto visual con otro jugador, y sincronizadamente aplaudir. Y así sucesivamente.

Una vez que un ritmo firme se ha establecido, comenzar a acelerar lentamente.

### **El grito**

Descripción

Todo el mundo en un círculo, mirando al suelo. Al sonido del pito, todo el mundo levanta su cabeza y mira directamente o bien, a la izquierda o la derecha. Cada vez que 2 personas se miran a los ojos, gritan tan fuerte como les sea posible, como si re sorprendieran, y luego caer muerto.

Repita hasta que sólo uno o dos jugadores estén vivos. También conocido como **Fisgón Jeepers**.

### **Tres narices**

Descripción

Un juego divertido y tonto. Que cada uno caminar tranquilamente por la habitación. Cuando gritan `3` Narices los jugadores deben formar pequeños grupos, cada grupo consta de 3 narices conmovedoras.

Notas

Este es un gran juego para los nuevos grupos, ya que permite a los jugadores tener una idea (literalmente) el uno al otro.

### **Círculo de giro**

Descripción

Divertido juego para calentar los músculos y conseguir el bombeo de sangre.

Todo el mundo en un círculo. El círculo empieza a correr (lentamente) hacia la derecha. Tan pronto como el que más grita `go`, la dirección círculo cambia, sin que nadie tropezar con alguien más.

### **Virus**

Descripción

Utilice una botella de plástico vacía de refrescos. Cualquiera sea el jugador tiene la botella es el virus. El virus puede moverse e infectar a otros jugadores, pero sólo el jugador con la botella puede infectar a nuevos jugadores. Todos los jugadores infectados por perseguir a los jugadores sanos, hasta que todos están infectado.

### **¿Qué estás haciendo?**

Descripción

Todo el mundo en un extremo de la sala, forman una larga fila. El primer jugador de la línea de los pasos en la habitación y empieza imitando una actividad. Tan pronto como la actividad es clara, el jugador 2 enfoca jugador 1 y se pregunta '¿Qué estás haciendo?'

El primer jugador responde algo que no tiene nada que ver con lo que está haciendo. Por ejemplo, si el jugador 1 está cortando el pelo a alguien, cuando se le preguntó lo que él está haciendo, podría decir "estoy leyendo el periódico".

El primer jugador se aleja, y el segundo jugador comienza imitando la actividad declarada por el jugador anterior. Un tercer jugador se acerca al jugador 2, pregunta qué está haciendo, y así sucesivamente.

Juega hasta que todos hayan imitado algo, y ha respondido a la pregunta.

Variaciones

También puede jugar a este a una velocidad súper alta, con 2 jugadores. Nos referimos a súper - súper alta velocidad. Tan pronto como uno de los jugadores dice ummm, duda, o usa una oferta que se utilizó antes en esa sesión, el jugador es sustituido. Ideal para el calentamiento y energía!

## Confusión

Estos son los juegos de improvisación en idioma inventado. Las escenas se llevan a cabo en un idioma que no existe. Al hacer las escenas incomprensibles, recuerde que usted puede hablar diferentes tipos de lenguas incomprensibles. Trate de experimentar con el japonés, francés, sueco, zulú, alemán, y así sucesivamente.

### Espejo emocional

Descripción

Los jugadores en parejas, uno frente al otro. Uno empieza a hablar en jeringozo, con una emoción específica (enojado, feliz, en el amor, lo que sea). La otra copia al instante la emoción del primer jugador, y habla en su propia jerga. No hay necesidad de tratar de copiar el idioma del otro jugador, y ambos jugadores siguen hablando, sin poder parar. Después de unos 10 segundos, el segundo jugador cambia de emoción y la primera de inmediato la sigue.

### Cinco cosas

Descripción

Un jugador sale de la etapa, mientras que el anfitrión le pregunta a una actividad cotidiana. Luego, el público y el anfitrión van a cambiar 5 cosas sobre esa actividad. Ejemplo: la sugerencia es dar de comer al gato. Uno puede cambiar lo siguiente:

- cambiar el gato en otra cosa, por ejemplo un tigre
- cambiar el verbo en algún otro verbo, por ejemplo freír
- cambiar la ubicación desde donde se puede comer al gato. Dicen que el Vaticano.
- cambiar el carácter. Dicen que los cambios de carácter de propietario de gato a cartero
- agregar una interacción con una persona famosa, por ejemplo Elvis.

Después de que el jugador primero se pone de nuevo en una escena y se juega en idioma inventado. Los otros jugadores tienen exactamente 5 minutos para hacer que el primer jugador en adivinar cada una de las cinco cosas. Dependiendo de la propuesta original, no dude en cambiar lo que sea.

### Película Extranjera

Descripción

2 jugadores juegan una historia improvisada en el idioma inventado, otros 2 traducirán. La idea es construir juntos la historia: Dar a los actores elementos a los traductores, y los traductores pueden ayudar a dirigir la acción para los actores. También conocido como **subtítulos**.

### Comandos en idioma inventado

Descripción

Los jugadores en parejas. Pida a cada equipo un comando a su pareja, en idioma inventado. Los jugadores pueden seguir adelante hasta que el comando se entiende y se ejecuta. Las cosas simples de hacer, como 'pásame la sal, por favor'.

La idea no es el mimo de comandos, pero para tratar de hacer evidente la forma en que se emitió la orden, y el medio ambiente que se ha establecido.

### Expertos en idioma inventado

Descripción

Un jugador es un experto en un tema, a menudo propuesta por el público. Por otra parte, que es de un país extranjero (tal vez también suministrado por el público). El experto da una conferencia en idioma inventado y un segundo jugador se traduce.

Variaciones

Haga que el experto en contar una historia, en lugar de dar una conferencia.

## Caminata en idioma inventado

### Descripción

Este ejercicio se flexiona tu mente y es un buen ejercicio para juegos en idioma inventado. ¿Los jugadores caminan por la sala, punto a cualquier objeto, y darle otro nombre en idioma inventado

## No te sigo

### Descripción

Coloque los jugadores en parejas, dejar que mantener una conversación informal sobre su trabajo, el clima, cualquier cosa. Habrá 4 señales (palmada o hacer sonar un silbato):

- Primera señal: mantener la conversación, pero se comportan raro, hacer gestos extraños y movimientos bruscos del cuerpo
- segunda señal: mantener a los extraños movimientos en marcha, y continuar la conversación en un en idioma inventado
- tercera señal: mantener la calma, pero continuar la conversación en un en idioma inventado
- sucesivamente señalar: mantener la calma y hablar normal,

## Poeta Traductor

### Descripción

Un juego simple de traducción. La configuración es un poeta de lenguas extranjeras, que realiza algunos de sus trabajos en idioma inventado. El traductor traduce. Niza es el número de líneas, Metrum, y las rimas se mantienen.

## Replay

### Descripción

Ejercicio sobre idioma inventado. Tiene 2 jugadores que hacer una escena corta (1 minuto más o menos). Luego pídale que repetir la escena en un idioma inventado.

## Traducir mentiras

### Descripción

Esto es mejor jugar con un número impar de jugadores. Todo el mundo en un círculo. El primer jugador da una palabra inventada a su vecino de la derecha, que traduce la palabra. El siguiente jugador proporciona la palabra inventada siguiente, y así sucesivamente.

### Variaciones

El receptor puede proporcionar la traducción, y una palabra de jerga nueva.

Es posible que desee agregar el origen de la lengua junto con la traducción.

### Notas

Cualquier palabra mentira podría traducirse como 'banano', por supuesto, pero eso no es la idea del ejercicio. Para su traducción, utilizar la primera cosa que viene a la mente. Es posible que se inspira en todo el sonido de la palabra (que puede sonar como algo que 'sabe'), o partes de la palabra (sólo las vocales, o sólo las consonantes), o por la entonación del que da, o incluso por su expresión o lenguaje corporal.

# Continuación

Estos son juegos que consisten en una continuación de la escena anterior. Véase también la *repetición de escena*. En muchos casos uno se pregunta a la audiencia como para continuar la escena para los ejemplos.

## Antes o Después

### Descripción

Una breve escena se improvisa. Después de que el anfitrión le pregunta al público si quieren ver lo que pasó antes de esta escena, o lo que sucede después de esta escena.

## Emociones Continuas

### Descripción

Una escena de 'neutral' improvisado que se inicia, y luego es interrumpido varias veces por el pito. La escena se continúa, pero todos los personajes de cambiar a una emoción proporcionada por la audiencia.

### **Estilos Continuados**

#### Descripción

Una escena de 'neutral' improvisado se ha iniciado. Esta escena es interrumpida varias veces por el pito, y luego continuó en una película / literatura / teatro / programa de televisión estilo de siempre y por el público. La plataforma y la historia de la necesidad de continuar sin problemas.

### **Fast Forward**

#### Descripción

Una escena se ha iniciado. El director puede en cualquier momento interrumpir la escena, y hacer un avance rápido (o al revés) a otro punto en el tiempo. La historia se continúa en ese tiempo. Esta técnica puede crear flash back. También conocido como **retroceso**.

### **Aumentar o reducir la máquina**

El juego comienza con la improvisación de una escena en solitario. En algún momento, un segundo jugador entra, y con el primer jugador, comienza una nueva escena. Esto continúa, más jugadores ENTREN una a la vez, cada vez que la transformación de la escena en algo nuevo. Una vez que el juego llega a su capacidad, los jugadores invirtieron sus entradas, volviendo a las escenas anteriores.

### **Continuación simple**

#### Descripción

Una escena se inicia, interpretado por 2 a 4 jugadores. Escena es interrumpida y todos los personajes son sustituidos por los nuevos jugadores. Los nuevos jugadores deben hacerse cargo de los personajes originales, y se adhieren a la historia que se estaba desarrollando.

También conocido como **suplente**. También conocido como **interrupción de actor**.

### **Zoom In Zoom-Out**

#### Descripción

Una escena se juega, en cualquier momento el anfitrión llama "zoom-out" - en ese momento, la escena continúa, pero se juega con títeres para los dedos (como si el público está viendo la escena desde lejos pedo, y son todos los personajes tamaño de un dedo). Esto continúa hasta que el anfitrión llama "zoom-in", tras lo cual la escena continúa en tamaño "normal". Alter entre el zoom-in y zoom-out ad libitum.

## **Ejercitar**

Este es el ensayo y la materia del taller. La mayoría de los juegos y ejercicios figuran en esta lista, probablemente no se utilice en frente de una audiencia.

Algunos ejercicios de formación de aspectos particulares, otros son simplemente tontos, y podría muy bien ser utilizado por las Girl Scouts en un día lluvioso.

### **El Artista, la Arcilla y el Modelo**

#### Descripción

3 jugadores. Uno de ellos es un trozo de barro - detrás de ella es un segundo jugador que es un modelo. Modelo tiene una pose, que la arcilla no debe ver. El tercer jugador se convierte en el artista, que va a modelar la arcilla a partir del modelo. El artista no debe tocar el barro, solo puede hablar y no se les permite mostrar a la arcilla qué hacer.

Cuando haya terminado, deje que el modelo pueda inspeccionar la obra y ver si le da la aprobación.

#### Variaciones

Limite el tiempo que el artista tiene que construir a la estatua.

## **Cuentacuentos automática**

### Descripción

Este es un ejercicio que sólo puede hacer una vez con un grupo. Utilice el ejercicio para demostrar que hacer una historia no es tan difícil.

Dividir el grupo en dos. La mitad de los jugadores van a salir de la habitación mientras se explica el juego a los demás: vamos a hacer historias de dos en dos. Vamos a decirles a los otros jugadores que llegaron con una gran historia, y tienen que adivinar. El problema es que sólo se puede pedir sí o no, y que realmente no tienen una historia.

Vamos a responder no a cada pregunta que comienza con una vocal o con una conjugación de un verbo (o algún otro criterio). Además, después de haber respondido a dos NO consecutivos vamos a responder sí.

Cada pareja comienza a adivinar la historia, sin saberlo, va creando una historia a medida que avanzan. Continúe hasta que lo consigue.

## **Línea de Ciegos ofertas**

### Descripción

Alinear los jugadores, cada uno con un número. Llame a los números 2. Los jugadores pasan al escenario de inmediato, con una propuesta física (hacer algo, comer una manzana, limpiar el suelo, lo que sea), así como una propuesta sonora (decir algo).

La idea es que los jugadores acepten y exploren la propuesta de cada uno de otros y averiguar lo que la escena se trata.

## **Ocultar el cuerpo de**

### Descripción

Excelente ejercicio para llegar a conocerse, y aprender a confiar y entrar en contacto. 5 voluntarios. 4 de ellos deben tratar de ocultar la quinta persona, usando nada más que sus cuerpos. Los otros estudiantes de pie alrededor del grupo y tratar de ver las piezas: la ropa, los zapatos, la piel.

Es divertido para los otros estudiantes para ver y tratar de encontrar las piezas descubiertas de la persona.

### Variaciones

Prueba este juego con menos y menos camuflaje. Si la tarea se vuelve imposible, les digo que pueden utilizar las partes de las paredes. Usando una esquina es más fácil, por supuesto, pero vamos a darse cuenta de eso, por sí mismas.

## **Círculo de Nudos**

### Descripción

Forma un círculo, cogidos de la mano. Entonces, cualquier jugador puede empezar a moverse, hacer nudos en el círculo. Haga esto con cuidado, y mantener las manos.

### Variaciones

- Pruebe con una línea en lugar de un círculo
- Pruebe con los ojos cerrados o con los ojos vendados

## **Carácter de intercambio**

### Descripción

2 jugadores improvisan una escena, y hacen distintas propuestas físicas y vocales. La escena se juega hasta que no sepamos los personajes. A continuación, se invierten los papeles, y cada jugador juega el carácter del otro, en el mismo escenario, mismo lugar.

El ejercicio entrena la observación auditiva y física, y es una gran manera de conseguir a los jugadores a romper con los personajes.

## **La hipnosis colombiano**

### Descripción

Se juega en parejas. Un jugador tiene sus manos, los dedos abiertos hacia arriba, cerca de 2-3 pulgadas de la cara de su compañero. A continuación, se empieza a mover su mano de forma lenta, mientras que su compañero trata de

mantener su rostro exactamente a la misma distancia de la mano, al igual que su mano está tirando de empujar a su giro.

Cambie de lado y los socios después de un par de minutos.

Notas

Esto es realmente también un ejercicio para el hipnotizado, ya que ella necesita para asegurarse de que su pareja es capaz de seguirla.

### **Cuerpos completos**

Descripción

Los jugadores en parejas. Un jugador toma una posición, con todas las partes de su cuerpo. El otro jugador completa esa posición, doblando / en / alrededor del primer jugador, sin tocarlo. El primer jugador entonces termina formando la postura del otro, de nuevo sin tocar.

Como siguiente paso, hacer lo mismo, pero contar una historia, una frase a la vez, ofrecer una oración cada vez que mueves.

### **Situación de Crisis**

Descripción

Un gran ejercicio para la espontaneidad. 2 jugadores en el escenario se acercan uno al otro con una crisis, y un objeto ajeno a la crisis. Después de que cada uno ha presentado el suyo, cada uno resuelve la crisis del otro, con su propio objeto. Las respuestas deberán ser instantáneas y pueden ser ridículas.

Ejemplo:

- Jugador A: Mi esposa me dejó y yo estoy atascado aquí con esta camiseta
- Jugador B: me robaron y todo lo que me queda es mi buen aspecto.
- Jugador A: Aquí está mi camiseta, usted puede venderlo y ganar algo de dinero.
- Jugador B: Emm... Cásate conmigo.

### **Disco (1)**

Descripción

Diga a los jugadores que imaginen el escenario es un disco, sólo se admite en el centro del escenario. Vamos a jugar una escena, en la que el disco debe equilibrarse en todo momento. Cada vez que un jugador se mueve, o un nuevo jugador entra, los otros tienen que volver a equilibrar el disco, y cada movimiento tiene que estar justificada.

### **Disco (2)**

Descripción

Imagínese el escenario es un gran disco, con el apoyo en el medio. El objetivo es mantener el disco equilibrado.

El juego empieza con un jugador entra en el disco, él es el líder. Tan pronto como el líder deja de fresado sobre el disco, otro jugador debe saltar y restaurar el equilibrio. El nuevo jugador se convierte en el nuevo líder, y el líder anterior se convierte en un seguidor.

Tan pronto como se restaura el equilibrio, el líder puede comenzar a caminar, el otro jugador se queda dónde está. Tan pronto como el líder se detiene de nuevo, el seguidor debe moverse y restablecer el equilibrio. Después de eso, el líder se convierte en uno de los seguidores, y un nuevo líder salta pulgadas

El grupo de seguidores pueden dividirse en grupos de igual tamaño, y restaurar el equilibrio de esa manera.

Tenga en cuenta que los seguidores de no deben comenzar a moverse hasta que el líder se detiene.

### **Espejo deformante**

Descripción

Esta es una variación del clásico espejo. Se juega en parejas, uno de los jugadores es designado como el espejo. Este espejo distorsiona la imagen, tal vez sopla todo para arriba, hace que todo sea más amplio, más alto, más pequeño, más estrecho, más bonita, más fea.

### **La exageración del Círculo**

Descripción

Todos los jugadores forman un círculo o una línea larga. Un jugador empieza un pequeño gesto, con o sin un pequeño sonido. El siguiente jugador que toma el relevo y lo hace más grande. El último jugador que lo hace todo el asunto hasta el extremo.

#### Notas

Asegúrese de que los jugadores se adhieren al gesto original / sonido, y no acaben de hacer su propia cosa. Debemos ser capaces de ver el movimiento crecer orgánicamente.

### **Excluyendo**

#### Descripción

4 jugadores y una escena, en el que uno de los jugadores se va.

#### Notas

Este es un ejercicio de grupo, en el sentido de que los jugadores deben sentir que la mayoría del grupo se va.

Dile a los jugadores a no tener miedo de ser desagradables y llegar a ser extremo en su exclusión (que hace que sea más fácil, también para el jugador que se excluye), El que queda excluido de buena gana acepta esto y actuar en consecuencia.

Excluidos los jugadores pueden ir a los extremos para volver a ser incluido - divertidísimo si incluso esto es completamente ignorado por los demás.

#### Variaciones

Deje que la exclusión vaya evolucionando; permitir que el jugador que quedó excluido pueda obtener otros 2 para unirse a él y no incluyen la cuarta. Esto sólo funciona si el jugador expulsado primero se deja excluido.

El punto del juego no es para tratar de manera activa y excluir a nadie. La exclusión de un jugador que debería suceder como resultado de los otros jugadores que hacen alianzas entre sí.

Una buena manera de empezar este juego sería la siguiente:

- Comience en una ronda de negro sentado a una mesa
- Mientras las luces siguen abajo todo el conjunto se echa a reír (como si alguien acaba de decir el remate de una broma divertida)
- Las luces se desvanecen poco a poco hasta que los vientos del elenco de la risa hacia abajo y las alianzas se empiezan a formar
- Al final de la escena, que culmina en un final de la exclusión, dramática, que por lo general terminan con cuatro a seis temas y un claro protagonista

### **Mantra**

#### Descripción

Deje que los jugadores juegan una escena corta. Luego pídeles que repetir el siguiente mantra en su cabeza, y repetir la escena `Estoy tan feliz, me` Estoy tan feliz. En muchos casos, usted encontrará que toda la escena se vuelve más feliz.

#### Variaciones

- Pruebe con otros mantras, como 'Te odio', y ver cuál es el efecto.
- Permitirá a los jugadores elegir un mantra, y luego jugar una escena.

### **Paperclip**

#### Descripción

Este es un ejercicio de improvisación excelente para enseñar a los jugadores a reconocer patrones y aumentar lo que se ha establecido.

Todo el mundo forma una línea defensiva. Una persona se para al frente y dice que objeto es y cuál es su función.

Una segunda persona los pasos y dice qué objeto es, y cuál es su función similar . En ese momento un patrón establecido y todo el mundo da un paso adelante, uno por uno y aumenta el patrón:

Repita hasta que sea tan elevado como el que se va a poner, a continuación, volver a empezar de nuevo con un nuevo objeto y función.

### **Juego de Pelota del Perú**

#### Descripción

Todo el mundo comienza dando vueltas por la sala, imitando un tipo particular de balón. Puede ser ligera o pesada, tienen una textura, lo que sea, siempre que es particular. Al silbido del pito, todo el mundo pasa a su bola a otra persona. Esto se hace un par de veces, después de lo cual todos tratan de encontrar de nuevo su pelota.

### **Punto de vista**

#### Descripción

Improvisar una escena simple. Entonces la escena se repite, desde el punto de vista de uno de los personajes. Puede repetirse varias veces, desde POVs varios.

Asegúrese de que la escena es tal que las relaciones entre los personajes permiten POVs claras.

### **Escultores suecos**

#### Descripción

Esta es una extensión de Escultores. Divida la clase en 2 grupos, igual número de jugadores en cada grupo. Uno de los grupos es la arcilla, y cierran los ojos. El otro grupo son escultores.

Los escultores construyen una escultura de todos los jugadores de la arcilla. La escultura se termina cuando todos los jugadores tocan a otra persona (por lo que todos están conectados a la escultura). Los artistas no pueden 'empujar' la arcilla en su posición - que necesitan para 'tirar' partes de la arcilla en su posición sin tener que tirar.

Tan pronto como la escultura está terminada, los escultores se alejan, y empieza la re-construcción de la estatua imitándola.

Los jugadores de arcilla (original) que mantuvieron los ojos cerrados. Tan pronto como la escultura de la imitación ha terminado, los jugadores de arcilla, con los ojos todavía cerrados, tratan de encontrar a sí mismos en la imitación. Cuando todo el mundo ha encontrado a sí mismos el juego ha terminado, y los jugadores de arcilla evaluarán hasta qué punto se encuentran y en qué medida la imitación es exacta.

### **El Imán**

#### Descripción

Se juega en parejas. Un jugador se convierte en una escultura, en reposo, mientras que su compañero cierra los ojos. Se debe explorar la estatua, con los ojos cerrados, y luego trata de convertirse en la misma estatua.

### **Palabra a la Hora del Cuento**

#### Descripción

Este es un ejercicio para entrenar a la narrativa de grupo. Todos los jugadores se sientan en círculo. Vamos a contar una historia una palabra a la vez. Cada jugador ofrece una palabra de una oración. Al final de una frase indica que puede ser por un jugador diciendo: 'la época, a pesar de que no es necesario.

#### Notas

Esto es más difícil de lo que parece, sobre todo con los novatos.

## **Energía**

Estos juegos están diseñados para el bombeo de la sangre a través de las venas. Éstos se pueden utilizar como un calentamiento, o para que todos se muevan de nuevo al final de un día largo. Estos juegos se pueden utilizar para la formación de improvisación, pero son útiles en cualquier drama y de educación teatral sobre medio ambiente, o en cualquier otra situación en que un grupo necesita para obtener energía.

### **Las sílabas de acción (también en Calentamiento)**

#### Descripción

Buena entrada en calor que también ayuda a un grupo nuevo a aprenderse los nombres de los demás.

Todos forman un círculo: La primera persona dice su nombre, haciendo un gesto (una acción) para cada sílaba.

María, por ejemplo, tiene 3 sílabas, por lo que ella hace algo así como "Ma-" (baja las manos) "rí-" (sonríe y abre grandes los ojos) y "a" (cierra los ojos y abre grande la boca). Ahí todos repiten. Luego, la siguiente persona dice su

nombre y de nuevo utiliza un gesto por sílaba. El grupo repite los nuevos gestos con su nombre. Al finalizar la se repiten todos los nombres y las sílabas con sus acciones.

### **Corral (también en calentamiento)**

#### Descripción

Cada persona tiene el nombre de un animal, aproximadamente 3-5 jugadores tienen el mismo. Se camina por el espacio. Nadie dice que animal es. A la señal del entrenador, cada jugador hace el sonido correspondiente al animal que le tocó. El primer grupo en reunirse todos los mismos animales y sentarse juntos, ganan.

### **Parejas de caballería**

#### Descripción

Alguien con una gran voz se sube a una silla o un lugar alto para que se les pueda ver sobre las cabezas del grupo. Después de haber explicado el juego, el de la silla va a nombrar parejas como: Caballero y Reina, Príncipe y Princesa, o Caballo y Jinete. Cuando una de estas tres parejas es llamada, debe entrar en pares. Si se llama al Caballo y el Jinete, cada uno del par será uno. A continuación, los pares se meterán con su mismo grupo.

Cada una de las tres parejas de caballería tiene su propia formación:

**Caballero y Reina:** El caballero tendrá una rodilla arriba y la otra abajo, la reina irá sentada sobre la rodilla del caballero. **Príncipe y Princesa:** el príncipe tendrá a su princesa entre sus brazos. **Caballo y Jinete:** el caballo estará en 4 patas y el jinete sobre su espalda.

El último par en formarse queda fuera y competirá con otro par al azar (que no sea de la misma formación).

### **Creando obstáculos**

#### Descripción

Dos jugadores se persiguen por el lugar. El perseguido "crea" obstáculos que el perseguidor deberá atravesar.

### **Fusilamiento**

#### Descripción

Buen ejercicio para agilizar la mente y para el rendimiento también. Sería un excelente desafío para un partido de match o improsport.

Todos se alinean en 2 líneas, uno frente al otro. El entrenador grita una palabra/título, y el siguiente jugador en línea, en 30 segundos debe representar lo que se le ocurra con esa palabra/título. Luego de eso se asigna otra palabra/título para el siguiente jugador.

## **Ingenio verbal**

Estos juegos por lo general no se desarrollan en escenas, y muy a menudo se convierten en (o degeneran en) serie de frases ingeniosas. Todavía puede ser divertido, si se juega bien, pero no es exactamente **el teatro** improvisado.

### **Alphabet Game**

#### Descripción

Esta es una escena que consta de 26 líneas de diálogo. La primera línea comienza con una letra dada (por ejemplo 'R'). La respuesta a esta línea debe comenzar con una 'S', y así sucesivamente, hasta que el alfabeto entero ha sido cubierto. Después de 'Z' viene 'a'.

Los jugadores que dudan, o utilizar la letra equivocada mueren, y se sustituyen por otro jugador. La sustitución debe hacerse cargo del personaje del jugador que reemplaza.

### **Famous Last Words**

#### Descripción

Se pide a la audiencia para los famosos (vivo o muerto) de personas, o personajes de películas, dibujos animados o canciones. Los jugadores se alinean e inventar a 'famous last words' para las firmas impartidas por el público.

### **Poesía de Rincón**

#### Descripción

Es posible que desee practicar este: un jugador comienza con la primera línea de un poema, el jugador de alado se suma la segunda línea, y así sucesivamente.

Pruebe diferentes formatos: quintillas, sonetos, haikus, etc ..

### **El consejo bueno, el malo y el feo**

Descripción

3 jugadores, formar una línea. El público ofrece dudas o problemas para los que necesitan asesoramiento. Los 3 jugadores dar un buen consejo, malo, y lo malo de verdad.

Si el consejo `mala 'es realmente malo, entonces el consejo feo debe ser aún peor.

Variaciones

Si el consejo malo o feo no es suficientemente malo, muere y es remplazado

## **Limitaciones**

En estos juegos de improvisación de la física o la verbosidad de los jugadores o de la escena se ha definido o limitado.

### **La pesadilla del actor**

Descripción

Este se juega con 2 jugadores, uno de los cuales obtiene sus líneas en el papel (como un guión). El otro jugador debe justificar lo que el jugador guión dice.

### **Adjetivos en Escena**

Descripción

Pregunte por un adjetivo (por ejemplo, triste). Juega un escenario en el que los jugadores son tan tristes como sea posible.

Por otra parte, dar a cada jugador un adjetivo diferente.

### **Entrevista al revés**

Descripción

Para jugar este juego de improvisación, hay que pedir un tema para una entrevista de televisión. Luego 2 jugadores hacen la entrevista al revés. Eso significa que la primera frase pronunciada es la última en la entrevista, tal vez algo como: Gracias por la explicación esclarecedora. (Para los huéspedes) A todos vosotros, los espectadores en casa, gracias por ver, y nos vemos la próxima semana. Y entonces los jugadores se abren paso hacia atrás.

### **La llamada de Ray**

Descripción

Una escena se inicia. En algún momento en la escena de un jugador en el escenario tiene que recibir una "llamada de Ray" (o cualquier otro nombre acordado). La llamada puede venir en cualquier forma, como la llamada telefónica, SMS, señales de humo, la telepatía o lo que sea, y Ray sí mismo no puede aparecer en la escena.

### **¿Qué iba a decir?**

Descripción

2 jugadores empiezan una escena y de vez en cuando un jugador va a decir "¿Qué iba a decir?" Y el otro jugador tiene que venir con una frase completamente diferente que rima con la que acabo de decir.

### **Manos que ayudan**

Descripción

Escenas jugadas por 4 jugadores. Cada personaje se compone de un jugador, quien hace la voz, con las manos detrás de su espalda. Otro jugador que está detrás del jugador 1, y proporciona las manos ``.

### **Malvavisco Manía**

#### Descripción

Improvisar una escena en la que el público no se supone que se tenga que reír. Cualquier jugador que provoca una risa, se pone un malvavisco en su boca. Los jugadores están autorizados a masticar, pero no puede tragar.

#### Variaciones

Utilice las uvas en lugar de malvavisco.

### **Universo paralelo**

#### Descripción

El público dispone de 2 ambientes y localidades. A continuación, 2 pares de los jugadores juegan 2 escenas improvisadas, uno en cada ambiente, pero las escenas se reproducen al mismo tiempo (en la misma escena, por supuesto). Los jugadores no reconocen a los personajes o eventos que no suceden en su lugar.

Tenga cuidado para que los dos pares de 'tiempo de la escena'.

### **Huelga**

#### Descripción

Usted necesitará por lo menos 3 jugadores para éste. Cada jugador recibe una palabra. Empieza a jugar una escena con 2 jugadores. Tan pronto como un jugador escucha su palabra, ella tiene que salir de la escena. Tan pronto como se oye su palabra una vez más, ella tiene que entrar en la escena de nuevo. Las huelgas y las re-entradas-tienen que estar justificados.

### **Sin Palabras**

#### Descripción

Una escena se juega, en el que los jugadores no se les permiten hablar. Sonidos, como portazos, agua corriente, los pájaros cantan, los pasos resonaban están permitidos.

#### Variaciones

Se puede hablar pero no hacer sonidos.

## **Mirar y escuchar**

Estos ejercicios de improvisación entrenar habilidades de escuchar y mirar. Es importante para los jugadores tener en cuenta lo que está pasando, lo que otros están diciendo y haciendo.

### **Algo Nuevo Algo Viejo**

#### Descripción

5 jugadores. Uno de los jugadores, la novia, sale de la habitación. Cada uno de los 4 participantes que quedan, reciben una de las siguientes características de la audiencia:

- Algo viejo
- Algo nuevo
- Algo prestado
- Algo azul

La idea es que el jugador número 5, la novia, valla a adivinar cada uno de los artículos. El juego termina cuando todos los 4 elementos se han adivinado.

Los jugadores tienen que dar consejos a la novia, pero no de forma explícita, pueden decir que la novia lo que son o lo que tienen.

### **¿Qué ha cambiado?**

#### Descripción

Se juega en parejas. Un jugador observa a otro de cerca. Entonces cierra los ojos, y su pareja cambia tres cosas en su aspecto. Luego abre los ojos y trata de descubrir lo que ha cambiado.

# Morir

Estos son juegos en los que el público decide 'tirar' los jugadores gritando "Muere", cuando un jugador no se adhieren a las reglas del juego, o falla en la tarea / juego que debe hacer.

## Beatnik Poeta

### Descripción

Dile a la audiencia que vamos a improvisar una noche mala poesía en un café de pseudo-intelectual. Pregunte por 2 objetos no relacionados o conceptos. Todos los jugadores realizan un poema que tiene dos sugerencias. Si se pierden una sugerencia o si no rima, el público grita Die! y el jugador se suicida en el escenario.

## Escena última carta

### Descripción

Una escena cualquiera, en el que cada línea siguiente, tiene que comenzar con la última letra de la línea anterior.

## Ningún P

### Descripción

Los jugadores juegan una escena (tal vez basada en una sugerencia de la audiencia), pero no puede utilizar la letra 'P' (o cualquier otra letra). Cuando un jugador utiliza una `P`, el público grita "muere" y el jugador es sustituido por otro. La escena continúa, y el nuevo jugador tiene que tomar sobre el carácter del jugador al que reemplaza.

## Historia Historia Muerte

### Descripción

Los jugadores forman una línea en el escenario. Un título para un cuento, y un género de la historia se obtiene de la audiencia. El anfitrión comienza el juego que apunta a un jugador, que tiene que empezar a contar la historia. En cualquier momento, se puede cambiar a otro jugador, que tiene que seguir la historia sin problemas, incluso si el interruptor que sucedió en el medio de una frase o incluso en medio de una palabra.

Los jugadores que dudan, o cuyas sentencias no son gramaticalmente correctas o no tienen sentido, son echados fuera del juego, por el público gritando "muere". El último jugador termina la historia.

# Narración

En estos juegos de improvisación y ejercicios, la atención se centra en la narración de historias.

## Reseña de película

### Descripción

4-10 jugadores. Pregúntale a la audiencia por un título de una película. 2 jugadores van a hacer una entrevista: uno será el crítico. Como es la película, sus protagonistas (pueden entrar otros actores), alguna escena o tráiler.

## Pequeña Voz.

### Descripción

Un jugador arma una escena improvisada. El otro jugador (es) reproduce una voz (ces) de objetos en el entorno en el que el primer jugador se mueve.

Cualquier cosa puede tener una voz. Ejemplos:

- un jugador entra en un bosque y una hormiga empieza a hablar con él
- un jugador está en el cuarto de baño su cepillo de dientes le empieza a hablar

### Notas

Los jugadores tienen que dejar claro de inmediato qué es exactamente lo que está haciendo la conversación.

- Oh, Dios mío, un pato hablando con una ametralladora!

- Apuesto a que `nunca he visto un sofá hablando, ¿verdad?

### **El nombre del monstruo**

#### Descripción

Jugar en parejas, una palabra a la vez. Los jugadores deben crear un monstruo, le dan un nombre y tienen que huir de él.

El monstruo puede ser cualquier cosa: una bruja malvada, una cola dragón, una rana con una ametralladora, un queso francés maloliente.

#### Variaciones

Tome este juego un poco más lejos, y pedir a los jugadores que no huyan del monstruo y lo enfrenten. Luchan contra él, lo golpean, se los comen (y siguen en el monstruo desde el estómago o en el cielo / infierno), hacer amistad con ella, domesticarlo, capturarlo, montarlo, lo que sea.

#### Notas

El verdadero objetivo del ejercicio es que acostumbrarse a nombrar explícitamente el problema (el monstruo, en este caso).

### **Máquina de escribir**

#### Descripción

Uno de los jugadores es el narrador. Él tiene una máquina de escribir (pantomimas) y comienza la escena leyendo en voz alta mientras escribe. Tan pronto como el narrador ha dado a unos pocos elementos, los jugadores toman el control y empezar a reproducir la escena.

En cualquier momento, el narrador puede tomar otra vez, tal vez cambiar a otro lugar, introducir nuevo personaje, se inclina o se ofrecen recuerdos.

#### Variaciones

Cuando una escena sale mal, el narrador puede borrar un par de páginas de su historia, y volver a escribir la escena.

## **Personajes**

El objetivo de estos juegos y ejercicios es en la construcción de personajes. Estos juegos y ejercicios se pueden utilizar para la formación de improvisación, pero son útiles en cualquier drama y el medio ambiente la educación teatral.

### **Animalistics**

#### Descripción

Pregúntale a la audiencia distintos animales. Los jugadores juegan una escena, en la que los caracteres se basan en estos animales.

#### Notas

Los jugadores no ser los animales, sólo hacerse cargo de las características de los animales. Las características pueden ser físicas, vocales o estado de la base. Por ejemplo, `Pollo` podría inspirar a un jugador a un personaje cobarde, moviéndose espasmódicamente.

También conocido como **tótems**. - Esto puede ser jugado como un ejercicio: escribir los nombres totémicos en pedazos de papel. Dar a cada jugador un tótem antes de jugar una escena. Puede extender el nombre del animal; hacerla más específica. Juega con cosas como el águila calva en lugar de águila, o la luna de plata, Toro Sentado, etc.

### **Animales**

#### Descripción

Asegúrese de que tiene un número par de jugadores. Dé a cada uno un animal, pero asegúrese de que hay 2 de cada uno, y que nadie sabe que otro jugador es el que los animales.

A continuación, dar una serie de actividades, que los animales realizan. Tratar de

- Comer. Comer cuando tú tienes hambre de verdad
- Potable. Beber cuando tú tienes mucha sed
- Hacer el amor
- Lucha

- Sueño

Al final, pida a los jugadores para encontrar el otro animal de su especie. Pregunte a los demás si se enteraron de que era el que los animales.

Variaciones

Vamos a tener 2 jugadores humanos.

### **Carácter de intercambio**

Descripción

2 jugadores deben improvisar una escena, y hacer distintas opciones fuertes, físicos y vocales. Escena se juega hasta que no sepamos los personajes. A continuación, se invierten los papeles, y cada jugador juega el carácter del otro, en el mismo escenario, mismo lugar.

El ejercicio entrena la observación auditiva y física, y es una gran manera de conseguir a los jugadores a romper con los personajes de sus acciones.

### **Viniendo a casa**

Descripción

Pregunte a los jugadores a pensar en alguien que conocen. Entonces les pregunto a jugar cómo esa persona llegaba a casa del trabajo. Los jugadores deben prestar atención a

- El medio ambiente: ¿Cómo es la casa? ¿Es limpio y ordenado, o es un desastre? ¿Casa grande o pequeño apartamento?
- ¿Qué hace? ¿Puede el cambio de ropa o se ducha, o toma una cerveza primero? ¿come? Si es así, ¿qué? La cena de microondas, comida a domicilio, entrega de pizza o copos de maíz?
- ¿Qué estado de ánimo es que el personaje?
- ¿Cómo fue el trabajo de hoy?

Variaciones

Puede llegar a otras situaciones en las que los personajes entran en un lugar.

### **Monólogo Comunal**

Descripción

Todos los improvisadores en un círculo. Uno de los jugadores en el medio, y el jugador que comienza improvisando un monólogo. En cualquier momento, otro jugador puede pasar y tomar el lugar del jugador la mitad de, y continuar con el monólogo. Las transiciones deben ser suaves, por supuesto.

### **Cambiados Personajes**

Descripción

Los jugadores juegan una escena. Cuando sonó la campana ambos tienen que caer en un personaje completamente diferente, pero sigue la escena.

Este ejercicio es improbable que lleve a buenas escenas, pero `es una gran ayuda para enseñar a los jugadores a caer en caracteres claros y variada al instante.

### **Emociones de los personajes**

Descripción

Se ponen en pares, con los brazos colgando. Los jugadores se miran con lástima. No hay palabras o sonidos animales, sin uso de manos.

Pida a todos que cambiar de pareja. Los jugadores se les pide que se miren con lujuria.

Cambio de socios de nuevo. Los jugadores se les pide que se miren entre sí con alegría.

Entonces gritar cualquiera de las tres emociones. Los jugadores tienen que encontrar de nuevo la pareja con la que hizo que la emoción y hacerlo de nuevo. Repita esto varias veces. A continuación, pedir a los jugadores que caminen por la habitación. Cuando se encuentran uno de sus 3 socios, vuelven a la mirada que se fue con esa pareja. Entre los socios que permanecer neutral.

Usted puede tratar de emociones más o diferente, por supuesto.

### **Fast Food Labán**

Descripción

Labán era una teoría de movimiento, y este ejercicio se basa en (una forma simplificada de algunos de) sus ideas. Tomar 3 categorías:

- El tiempo: súbito o sostenido
- Peso: pesado o ligero
- Espacio: directo o indirecto

A continuación, tratar de hacer personajes que se comportan / hablan siguientes combinaciones de las 3 categorías:

- perforación: repentino / fuerte / directo
- la roza: repentino / fuerte / indirecta
- escurrido: sostenido / heavy / indirecta
- acariciando: sostenido / luz / indirecta
- taponando: súbita / luz / directo
- smoothing: sostenido / luz / directo
- empujar: sostenido / heavy / directa

Notas

Los atributos que van con los personajes, no necesariamente con el intérprete real del cuerpo. Una persona corpulenta puede moverse con delicadeza.

Variaciones

Usted puede introducir esto de una manera bastante simple, pidiendo a los jugadores moverse por la habitación, de acuerdo a las instrucciones u orientaciones:

- ser un horizontal vertical de persona
- sea hacia abajo, o hacia arriba
- sea ligero o pesado

A continuación, experimentar con ellos: de repente la luz (de las aves de despegar de un árbol), o la luz de forma continua (una nube).

Usted puede hacer esto utilizando diferentes tipos de música. ¿En qué dirección / peso / movimiento tiene una determinada canción o el tema inspira?

A continuación, intente experimentar con los personajes: ¿quién o qué sería persona en posición vertical, (un general?). ¿Qué / cómo sería ser una persona de forma continua la luz sea (drogado?). De repente, la luz (coqueta?).

## **Fast Food Stanislawski**

Descripción

2 jugadores realizan una escena, tal vez darles un título o un lugar, sino también darles un subtexto de su carácter.

Subtextos podría ser:

- que desea seducir a la otra
- usted es un nerd
- ¿Quieres hacer reír a la gente
- quiere impresionar a los demás
- usted es una persona desagradable
- intenta ser ordinarias
- usted es un optimista / pesimista
- nunca encontrar a una novia / novio

Notas

Si usted está usando este en un taller podría ser una buena idea preguntar a los jugadores cómo se fueron comportándose según un subtexto determinado. Insistir en que usted está buscando veracidad.

Esta es una técnica excelente para encontrar a un personaje. Usted puede utilizar realmente esta para el funcionamiento - simplemente darse un subtexto al saltar al escenario y ver qué pasa.

## **Recepción**

Descripción

Improvizamos una escena, ambientada en el vestíbulo de un hotel. Uno o más jugadores juegan a la recepcionista(s) y los otros juegan los huéspedes que llegan, botones, reparadores, lo que sea.

Los jugadores construyen juntos el medio ambiente - tan pronto como una puerta, una planta, un escritorio o lo que sea colocado por cualquier jugador, todos los demás jugadores deben respetarlo.

## Servicios Funerarios

### Descripción

El escenario está configurado como un funeral, o una visión de la noche antes del funeral. Uno de los jugadores es el fallecido, en el centro y muy visible en o sobre, por ejemplo una mesa o un par de sillas que representan el ataúd. Audiencia sugiere un modo extraño o peculiar a morir, y después de la muerte se reproduce. Quizá los personajes presentes durante el funeral estaban allí en el momento de la muerte. Después de la muerte, los muertos se de nuevo en su ataúd y volver al servicio.

Luego, por turnos, los clientes del servicio fúnebre un paso adelante y presentar, en un monólogo, su experiencia con el fallecido. Después de cada monólogo de lo que fue descrito se juega, como un flash-back.

## Imitar

### Descripción

Este es un ejercicio para los personajes. 2 jugadores jugarán una escena en una tienda. La calidad de la escena es irrelevante aquí, realmente, acaba de obtener en la tienda, para lo que necesita, pagar por ella y listo. Danos un objeto (una zanahoria) y nos dieron una escena en una tienda de zanahoria. Un jugador se designa como comerciante, y el otro jugará el cliente.

La idea es dar al cliente una base para construir un personaje. Ella va a entrar en la tienda en ese carácter, y el otro jugador trata de imitar el carácter de la medida de lo posible.

Utilice los siguientes trucos como escalones para la construcción de los personajes:

- Pregunte cliente para hablar con usted en diferentes voces. Elige uno de estos y ahí va.
- Pida al cliente para sacar diferentes tipos de rostros. Elige uno y ahí va.
- Elige una parte del cuerpo (codo). Ahí va, tomando la sugerencia del codo como fuente de inspiración para su personaje.
- Elige una emoción y ahí va.
- Pídale que moverse un poco, bailar y la dejó helada. La posición en la que se congela es su inspiración para el personaje del cliente.

Este es un ejercicio para ambos jugadores, pero lo que se ejerce es diferente para ambos:

- para el cliente, el ejercicio es la construcción de un personaje de una sugerencia estúpida. Tenga en cuenta que no hay personajes buenos o malos; nada en la posición / sugerencia le da al jugador se puede utilizar como fuente de inspiración, incluso si el enlace entre la sugerencia y el carácter real no es obvia. El único objetivo es llegar a los personajes más interesantes y fuertes.
- para el comerciante es un ejercicio de escuchar / ver. La idea no es para el tendero para construir un personaje basado en la sugerencia, sino que es para él para imitar lo más fielmente el carácter de la trata a los clientes.

## Fulano de Tal

### Descripción

Este es un juego de improvisación que es más adecuado para el ensayo que para el rendimiento, aunque puede funcionar en el escenario también.

Los jugadores exigen nuevos personajes, dándoles nombres que hacen referencia al carácter o rasgos físicos.

La idea es desafiar a los otros jugadores con sugerencias extrañas e inesperadas, y obligando a al compañero para llegar a un personaje extravagante de inmediato. En cierto sentido, esto es realmente institucionalizado alcahuetería.

## Musical cuento de hadas

### Descripción

Cuento de hadas musical requiere que los jugadores de 5-7, además de un músico. La pregunta a la audiencia por un estilo musical diferente para cada jugador, y luego pide cuento favorito de la infancia un miembro de la audiencia de hadas. Los jugadores se turnan para cantar el cuento de hadas en sus estilos individuales. Cada jugador mueve la historia hacia adelante, desde donde el jugador anterior dejó hasta que la historia esté completa.

## Pollo bomba nuclear

### Descripción

Usted puede hacer esto una sola vez con un nuevo grupo. Dígales que son todos son pollos en un gallinero, y una bomba nuclear está a punto de caer en el gallinero dentro de los 30 segundos, para hacer que los jugadores jueguen

los pollos la mayor veracidad posible, entonces, les dan la señal de inicio. Cualquier pollo que muestra el reconocimiento de la bomba de entrada, sale del ejercicio. Los pollos no tienen idea de lo que es una bomba. El objetivo del ejercicio es mostrar la diferencia entre la realidad del jugador y la realidad del personaje.

Origen

Atribuido a Stella Adler (el conocido solo de América para estudiar directamente con el ruso Stanislavsky Maestro Konstantine). La historia dice que Marlon Brando llegó y simplemente se fue de poner un huevo, mientras que los otros pollos fueron en un frenesí.

### **Nuevo trabajo Antiguo**

Descripción

Improvisar una escena con 2 jugadores, y darles un trabajo (o dejar que el público proporciona el trabajo). Entonces les digo cuál es el trabajo que tenían en una vida anterior.

La idea es que de alguna manera en los personajes de la escena en cuenta sus anteriores puestos de trabajo en su vida real. La idea no es `jugar` el antiguo puesto de trabajo, sino para mostrar los rasgos del carácter de alguien con el antiguo puesto de trabajo mientras se realiza el nuevo puesto de trabajo.

### **Caracteres opuestos**

Descripción

Esto es básicamente lo opuesto a imitar : para el comerciante, en lugar de imitar el carácter del cliente, tratar de construir un personaje totalmente opuesto.

Señalar a los jugadores el carácter siguiente trata:

- voz (fuerte / suave / áspero? entonación?)
- Estado (alta / baja?)
- Edad? Ocupación?
- Vía el cuerpo se mueve? (Echar un vistazo a Fast Food Labán para más información sobre el movimiento)

Tenga en cuenta que esto es también un ejercicio de mirar / escuchar al compañero.

### **Los polos opuestos**

Descripción

Que los jugadores caminar por la habitación en silencio. Pregúnteles cómo se clasifican:

- alto o bajo
- voz alta o en silencio
- cuidado o descuidado
- fuerte o débil
- alto o pequeño
- seguro o inseguro
- torpe o perfecta
- feliz o triste
- introvertido o extravertido
- básicamente cualquier cosa que sería un rasgo de carácter

Luego pídale que se imaginen que son exactamente lo contrario de todos estos rasgos de carácter. Pídale que se muevan como un personaje. A continuación, reproducir escenas en las que los jugadores se convierten en los contrarios de sus propios personajes.

### **Pause**

Descripción

Un gran ejercicio para enseñar a los improvisadores a escuchar. Esto es básicamente un cuadro de diálogo del jugador 2. Cada jugador tiene que esperar 5 segundos antes de responder. La idea es que esto obliga a los improvisadores en realidad teniendo en cuenta **lo que** se les dijo **que** se dijo y **por qué** se dijo.

### **Puertas solitarias**

Descripción

Ejercicios en solitarios. Introduce, como un personaje, a través de una puerta. Hacer que el entorno de clara (por medio de la puerta. En ese ambiente, frente a su carácter como un carácter diferente, entonces uno de los personajes (de nuevo) las hojas (a través de la puerta, o través de otra puerta / ventana / orificio / lo que sea). ¿Es esto bastante rápido y el tiempo suficiente para ejecutar a través de sus personajes sencillos. Usted puede dejar de lado todos los caracteres interesantes que descubrir, por supuesto. Excelente ejercicio para ayudarle a establecer la Plataforma .

### **Split Screen**

Descripción

Divide el escenario en izquierda y derecha. La parte derecha se convierte en la izquierda y viceversa, y la división en el medio se convierte en una pared .

Luego, jugar una escena con 4 jugadores y los personajes sólo 2. Cuando un jugador abandona el escenario a la izquierda, su personaje, interpretado por otro jugador, debe entrar por la derecha.

El personaje debe ser el mismo, a pesar de que el jugador sea diferente.

Notas

El centro de la etapa no se puede cruzar, ya que es una pared.

### **Historia a un Presidente**

Descripción

Ejercicio de carácter solitario. Cuente una historia de unas cuantas sillas. Cualquier historia, y la historia en realidad no importan. Luego, a medida que avanza, comienza a jugar todos los personajes. Siéntase libre para narrar en el medio.

### **Superhombres**

Descripción

4 jugadores. El primer jugador recibe por parte del público un pequeño problema tonto, como los cordones de mis zapatos están desatados, y un simple objeto, digamos un mueble de cocina.

El primer jugador comienza una escena en la que surge el problema, y su personaje es incapaz de solucionar el problema. De ahí que pide la ayuda del hombre Gabinete de cocina. Este es un superhéroe, como Superman, Spiderman, usted sabe qué clase de tipos héroe personaje de dibujos animados.

Nuestro Superman viene con un montón de líos que sólo para empeoran el problema (y un interruptor de estado a estado de baja). Así que nuestro héroe llama en la ayuda de otro Superman. Utilice lo que usted puede pensar en primer lugar. Dicen que el hombre pasta de dientes. Una vez más este héroe se presenta en un alto estatus, los tornillos aún más, hace un cambio de estado y las llamadas en otro héroe, que finalmente soluciona el problema.

### **La Bolsa**

Descripción

Este es un ejercicio de grupo para la creación de personajes . Uno de los jugadores en una silla, hasta 5 jugadores se sientan en frente de ella. El jugador en la silla comienza por sacar algo de una bolsa de pantomimas grande. Tiene el objeto delante de ella y los nombres de los objetos - cualquier cosa que viene a la mente está muy bien.

Los otros jugadores empiezan a hacer las preguntas al jugador del medio sobre el objeto, por qué lo tiene, lo que podría significar para ella. Después de un par de preguntas, se le pide que tome otro objeto de la bolsa - de nuevo, esto puede ser cualquier cosa y no tiene por qué estar relacionado con el primer objeto que se acercó. Esto lleva a más preguntas y más objetos.

Continúe hasta que sepamos el personaje que está sentado en la silla.

Notas

La idea del ejercicio es para construir el carácter como un grupo. Ambos objetos, preguntas y respuestas a las preguntas que se proporcionan señales a quién es la persona en la silla puede ser. Evitar preguntas muy importantes, a pesar de cualquier elemento de las preguntas que probablemente debería ser aceptada.

Tan pronto como la persona en la silla tiene una idea de quién podría ser, lo que su estado de ánimo podría ser, la edad que sea, lo que su estado podría ser, que deberían empezar a mostrar estas cualidades, hasta que realmente se convierte en el personaje. Utilizar la voz y el lenguaje corporal para expresar esto.

## Solo tres líneas

### Descripción

Esta es una pareja de ejercicio. Reproducir una escena de la línea 3 con 2 personajes. Juega en los dos personajes a ti mismo. Repita a alta velocidad por lo que ejecutar a través de sus personajes sencillos rápido.

## Voces desde el Cielo

### Descripción

Excelente juego para la construcción de personajes y narración de cuentos del grupo.

4 jugadores, pregunto a la audiencia quiénes son, cuál es su ocupación sería.

Estos 4 personajes han muerto juntos, y se nos va a decir cómo ocurrió. Los jugadores se alinean. El partido se juega en 3 rondas. En cada ronda, cada jugador ofrece alguna información sobre la forma en que ocurrió la muerte. Al final de la ronda de terceras partes, todos deberían estar muertos.

### Notas

Es divertido tomar riesgos - si en la primera ronda cada uno de los jugadores sólo ofrece lo que pasó haciendo el día en que murió, y dónde. Es todo un reto para conseguir estas 4 historias juntas, incluyendo la muerte de todos los personajes, el final de la tercera ronda. También conocido como **Con la Muerte**.

## Estas despedido

### Descripción

Esta es una escena con 2 jugadores, en el que las líneas son secuencias de comandos. Aquí está la secuencia de comandos:

- (1) {tocan una puerta}
- (2) Entre. ¿Sabes por qué te he llamado?
- (1) {Indica que no sabe por qué}
- (2) {Le pasa una hoja de papel}
- (1) Pensé que no tomaría eso en cuenta?
- (2) Tú estas despedido.
- (1) Está bien. Yo odiaba ese trabajo estúpido de todos modos.

Haga que los jugadores jueguen de esa escena. Es necesario que se adhieran a la secuencia de comandos, pero en realidad puede hacer cualquier cosa siempre y cuando se pone el añadir las líneas. Es probable que ganara el que sea más interesante.

A continuación, hacer que repetir la escena, pero les dan un entrenamiento lateral (que el otro jugador y el público o en el resto del grupo de no escuchar). A ver si son las escenas más interesantes. Cosas que usted puede dar al jugador podría ser

- Estas nervioso, feliz, triste, con miedo
- El otro huele bien / apesta
- Tu estuviste comiendo frijoles / ajo
- Te conviertes en un cuervo / mono / vaca
- Tú estás en una silla de ruedas
- Uno trata de hacer un pase en el otro
- Tu ropa interior no encaja del todo (demasiado pequeño)
- Usted es un poco sordo, puede no encontrar sus gafas, se pierde el contacto, perder su dentadura postiza
- Usted es un cleptómano

### Notas

Los jugadores pueden hacer mucho sin desviarse del guión. Pueden crear / abrir puertas, ventanas, armarios, hacer todo tipo de ruidos o caras.

### Variaciones

Siéntase libre para llegar a una escena diferente, con diferentes líneas.

## Programado

Estos son los juegos de improvisación que de alguna manera están sincronizados.

## Muerte en un minuto

### Descripción

2 o 3 jugadores juegan una escena de 1 minuto, en el que un jugador debe morir.

### Notas

Diles a los jugadores que deben asumir riesgos. ¿Por qué no cae muerto después de 5 segundos y se deja hasta el otro jugador para justificar la muerte?

## Escena de reproducción

### Descripción

Llame a 2 jugadores para una escena corta. Se podría limitar la escena a 8 líneas de diálogo por jugador. A continuación, pedir a los jugadores jugar de nuevo la escena, sobre la base de algunas sugerencias del público para:

- una emoción particular.
- una época. También conocido como **repetición histórica**.
- una ubicación diferente
- una película / TV / estilo de la literatura. También se conoce como **reproducción de estilos**.
- en Idioma Inventado
- hacia atrás. También conocido como **versiones anteriores**.

### Variaciones

Usted puede medir el tiempo de la escena de un minuto, y luego reproducir en 30 segundos, 15 segundos, 7 segundos y 3 segundos.

Esta variación también se conoce como **Cuenta atrás**. Y también conocido como **Half Life**.

### Otras variaciones:

- la escena se han reproducido por otros 2 jugadores
- insisten en que el diálogo sigue siendo **exactamente** la misma

## Medir el tiempo

### Descripción

Aquí hay un par de maneras diferentes a las escenas de tiempo (aparte de usar su reloj)

- vez que un jugador puede mantener la cabeza sumergida en un balde de agua
- tiempo que tarda el público en lanzar 20 calcetines en el escenario
- tiempo que tarda un miembro de la audiencia para terminar una cerveza (o una serie de cervezas)
- tiempo que le toma a un jugador para ir a buscar una hamburguesa

# Repetir

Estos son los juegos de improvisación en la que el truco se basa en la repetición de una escena.

## Replay Sordo

### Descripción

2 jugadores juegan una escena, mientras que otros 2 mira la escena, con sus oídos tapados. Cuando la escena es más, los otros 2 volver a jugar la escena. Es obvio que `voy a hacer los mismos movimientos, pero el diálogo será diferente.

## Replay Mega

### Descripción

Divida a los jugadores en 2 grupos. Una escena es interpretada por el primer grupo a partir de una historia bien conocida, de cuento de hadas, hecho histórico. Esta escena se repite a continuación, por el otro grupo, en una emoción diferente, edad, o el estilo. Después de que las repeticiones del primer grupo, así, una vez más en la emoción diferente estilo, o la edad. Puede repetir esta operación varias veces.

## Punto de vista

### Descripción

Improvisar una escena simple. Entonces la escena se repite, desde el punto de vista los distintos personajes. Puede repetir varias veces.

La técnica se puede utilizar como un excelente ejercicio de narración: un improvisador que cuenta una historia, algo tan simple como lo que sucedió con él o ella hoy en día, la interacción con otros personajes. Después de eso, otros jugadores hablar de la interacción por parte del Punto de vista de uno de los personajes que apareció en la historia original.

## Solo

Estos son los juegos de improvisación y ejercicios que usted puedes hacerlo por ti mismo. La mayoría de los artículos de esta categoría son ejercicios, pero algunas cosas se pueden utilizar para un show.

### Cantante Solitario

Descripción

Pregunte por un lugar poco probable para encontrar un cantante de salón. Uno de los jugadores improvisa una canción en solitario, estilo de Frank Sinatra.

Gran apertura!

### Sybil

Descripción

En este formato, el jugador juega todos los personajes. El juego por lo general comienza con un monólogo de un personaje y luego entra en las escenas se alternan con más monólogos.

Podríamos resumir las reglas `por ejemplo:

- juegas todos los personajes y su diálogo en las escenas
- Los monólogos son internos (al personaje) o para el público, se dirige a un grupo (un ministro de la predicación de una iglesia, una persona presentándose a sí mismo en una entrevista de trabajo).

### Solo tres líneas

Descripción

Esta es un ejercicio de pareja. Reproducir una escena de 3 líneas con 2 personajes. Los dos personajes son el mismo improvisador.