TÍTERES CACHIRULO presenta:

ACTIVIDADES RELACIONADAS CO CAMIÑO DE SANTIAGO E O ESPECTÁCULO "CAMIÑO DE AVENTURAS"

Material de Títeres Cachirulo
Elaborado por Carmen Domech

cachirulo@titerescachirulo.com · www.titerescachirulo.com · Tlfns. 981801237 / 605880858

ACTIVIDADES RELACIONADAS CO CAMIÑO DE SANTIAGO E O ESPECTÁCULO "CAMIÑO DE AVENTURAS"

INTRODUCIÓN

Presentamos unha serie de actividades a realizar con motivo da asistencia ao espectáculo "Camiño de aventuras" de Títeres Cachirulo. As propostas xiran en torno ao Camiño de Santiago e poden realizarse na aula antes e despois de ver o espectáculo de monicreques.

As actividades están divididas en dous bloques:

A. Actividades en grupo de carácter cooperativo nas que se pretende achegar e profundizar o interese polo tema dos participantes dun xeito lúdico e placenteiro. Ao finalizar as actividades resultaría conveniente preguntar aos participantes que lles pareceron e como se sentiron ao realizalas.

Este bloque está dividido en tres apartados:

- En torno ao Camiño
- Lendas e tradicións
- A viaxe

B. Actividades individuais. A modo de ficha, propoñemos diversos traballos e xogos relacionados co tema.

EN TORNO AO CAMIÑO

VIAXE POLAS COSTAS

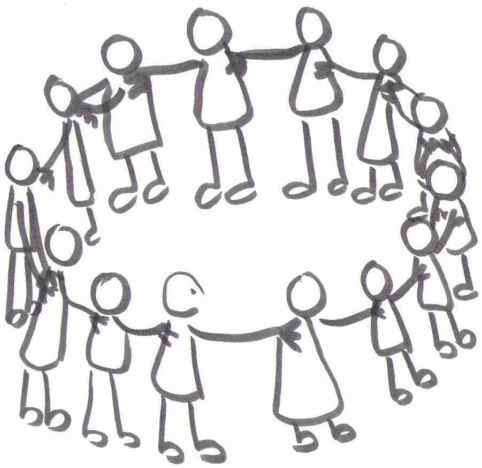
OBXECTIVOS:

- Motivar cara á creación de historias
- Cooperar
- Fomentar o interese polo tema
- Destruír posibles barreiras inhibitorias

DURACIÓN:

- Entre dez minutos e un cuarto de hora

DESENVOLVEMENTO:
Imos darnos un conto-masaxe entre todos/as.
Todos/as os participantes colócanse de pe facendo unha roda e poñendo as mans nas costas da persoa que teñen á súa dereita. Alguén do grupo empeza a contar a peregrinación dunha rapaza ou rapaz dende onde vive ata Santiago de Compostela (os que sexan de Santiago desde a súa casa ata chegar á catedral). Mentres escoitan, todos/as teñen que reflectir a historia nas costas de quen teñan diante movendo as mans como dando unha masaxe mentres describen coas mans o que están escoitando. Cando queira, o narrador da historia indicará a quen teña diante del que continúe, e así ata que todos/as teñan inventado unha parte do camiño. Tendo en conta que o último participante terá que poñerlle un final.



EN TORNO AO CAMIÑO

O SORRISO DE PEDRA

Fotografía: M. Glez. Vicente

OBXECTIVOS:

- Motivar a creación de historias
- Fomentar a imaxinación
- Cooperar

DURACIÓN:

- 20 minutos para a creación da historia e o tempo necesario para expoñela na aula.

MATERIAIS:

- Papel e bolis
- Fotos de estatuas sorrintes

DESENVOLVEMENTO:

Ó longo do camiño hai moitas estatuas nas igrexas, nos cruceiros etc. Hainas que están serias pero outras obséquiannos cun fermoso sorriso. ¿Por qué sorrín? Temos que atopar fotos de estatuas sorrintes de Santiago e do camiño. Aquí tedes algunha.
Divídese os participantes en grupos de tres. A cada grupo ensínaselle unha fotografía dunha estatua de pedra sorrinte e entre os tres teñen que inventar unha historia sobre ela.

EN TORNO AO CAMIÑO

CONTO ACORDEÓN

OBXECTIVOS:

- Fomentar a imaxinación
- Motivar cara ó tema
- Divertirnos

DURACIÓN:

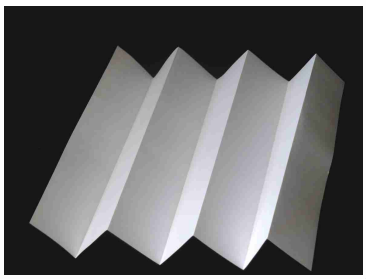
- Un cuarto de hora.

MATERIAIS:

- Folios
- Bolis

DESENVOLVEMENTO:

Dividimos os/as alumnos/as en dous grupos e dicímoslles que imos inventar dúas aventuras que sucederon no camiño de Santiago.
A cada grupo dámoslle un folio, que se irá dobrando como un acordeón a medida que se escribe a historia. Cada persoa ten que escribir unha liña, sen ler o que xa está escrito polos/as outros/as, e dobrar o papel ocultando a frase que acaba de escribir e poñendo a súa última palabra no comezo da seguinte dobra de acordeón. O seguinte compañeiro completará a aventura a partir da palabra que atopa. Deste xeito iranse pasando o folio, dos uns aos outros, ata rematar a aventura.
Finalmente leremos as dúas historias.



EN TORNO AO CAMIÑO

O CREBACABEZAS DO CAMIÑO

OBXECTIVOS:

- Coñecer o camiño de Santiago
- Cooperar

DURACIÓN:

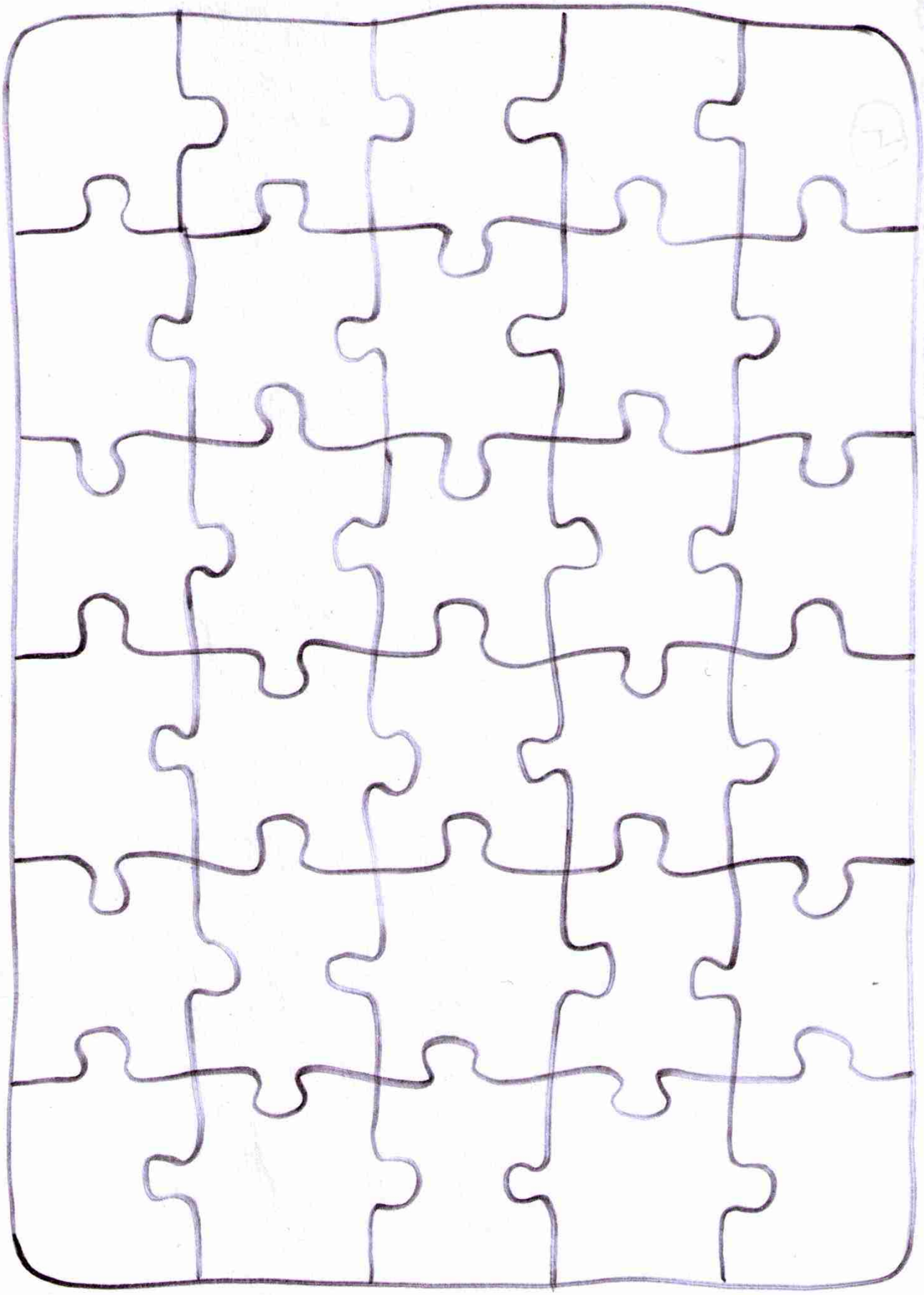
- Un par de días para a recolleita de información, 30 minutos para facer a actividade na aula e o tempo que se queira para xogar.

MATERIAIS:

- 1 cartolina branca
- Lapis de cores
- Un plano do camiño e información sobre o mesmo

DESENVOLVEMENTO:

Debuxamos nunha cartolina un crebacabezas con pezas que encaixen entre elas, e tantas pezas como alumnos/as teñamos na aula. Dividimos o camiño dende Roncesvalles ata Fisterra.
Pode ser que a máis dun ou dunha lle toque a mesma poboación ou tramo do camiño ou, pola contra, que alguén teña que facer máis dun lugar. Dependendo do número de alumnos/as imos dando as pezas na orde de colocación no crebacabezas e en orde xeográfica asignándolles os lugares. Cada un ten que buscar na biblioteca, en libros, enciclopedias, etc. algunha cousa dese lugar para poder incluír no debuxo da súa peza. Cando estean todas rematadas, facemos o crebacabezas. Logo podémolo desfacer e dicirlles a outras clases que o monten.



EN TORNO AO CAMIÑO

A PELOTA PEREGRINA

OBXECTIVOS:

- Lembrar e intercambiar o que coñecemos dos lugares polos que pasa o camiño de Santiago

DURACIÓN:

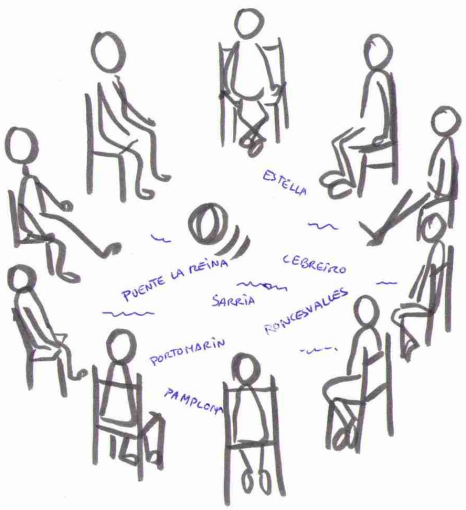
- 30 minutos

MATERIAIS:

- Unha pelota pequena

DESENVOLVEMENTO:

Os participantes colócanse sentados nas cadeiras facendo unha roda. No centro da roda temos o recorrido do camiño co nome das poboacións máis importantes (Roncesvalles, Viscarret, Pamplona, Puente la Reina, Estella, Logroño, Nájera, Sto. Domingo de la Calzada, San Juan de Ortega, Burgos, Castrogeriz, Frómista, Carrión de los Condes, Sahagún, León, Astorga, Rabanal del Camino, Ponferrada, Villafranca del Bierzo, Cebreiro, Sarria, Portomarín, Palas de Rey, Arzúa, Santiago, Padrón, Noia, Corcubión e Fisterra.)
Quen teña a pelota ten que contar aos demais todo o que saiba dun lugar do camiño. A ser posible que estivera alí algunha vez. Logo pásalle a pelota a outro/a, e así sucesivamente.



LENDAS E TRADICIÓNS

OS RUMORES

OBXECTIVOS:

- Darnos conta como pode variar unha historia e telo en conta cando escoitemos varias versións parecidas pero diferentes dun mesmo feito

DURACIÓN:

- Entre dez e quince minutos

MATERIAIS:

- Esta lenda do camiño ou outra que elixamos

"Pasada a ponte sobre o Burbia, o camiño ábrese paso por un pintoresco desfiladeiro (valle Carcerio,"val da cárcere", segundo un documento do ano 1178), o val de Valcarcel, e chega a Ruitelan, corrupción dun nome en inglés que traduciríase como "pais do camiño" (route land); nunha pequena capela pódese ver a gruta onde viviu San Froilán, no século IX. Parece ser que este santo lanzou unha maldición contra unha parella de coellos que roian os seus códices litúrxicos e, dende entón, nunca volveuse a ver ningún membro de esta especie animal no seu termo".

("Curiosidades del camino de Santiago". Aguilar)

DESENVOLVEMENTO:

A metade dos/as membros de clase fican na aula, e á outra metade pídeselles que agarden fora un anaco.
Leemos a lenda na aula. Logo pedímoslle a alguén dos que está fora que entre, e a un alumno dos que a escoitaron que a conte. Pedímoslle a outro dos de fora que entre e ao último que a escoitou que lle conte a historia. En ningún momento dicimos nada máis nin se pode inventar ou non, nada. Así van entrando dun en un e coñecendo por boca do/a último/a que a escoitou a historia. Cando esteamos de novo todos/as na aula volvemos a ler a lenda e comentamos os cambios que sufriu.

LENDAS E TRADICIÓNS

A VÍA LÁCTEA OU CAMIÑO DE SANTIAGO

OBXECTIVOS:

- Fomentar a imaxinación
- Motivar o interese polo tema
- Familiarizarnos co planisferio celeste

DURACIÓN:

- 30 minutos

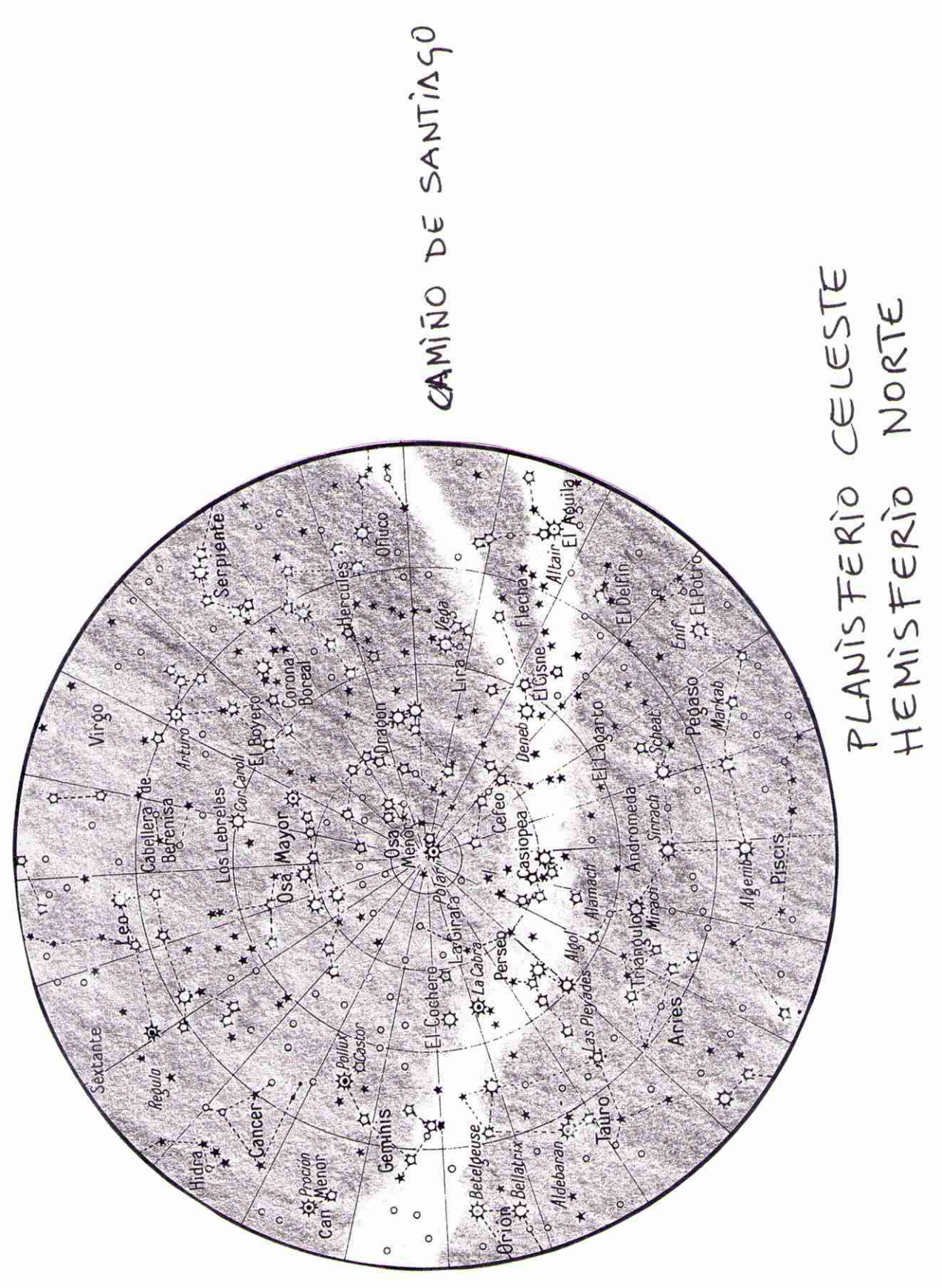
MATERIAIS:

- Papel e bolis
- Planisferio celeste ou Atlas que dispoña del

DESENVOLVEMENTO:

A actividade consiste en inventar lendas en torno ao camiño de Santiago nos ceos.
En catro grupos, cada grupo inventará a súa lenda partindo das seguintes preguntas ou pautas:

- ¿Como foi que apareceu o camiño de Santiago no ceo?
- Localizar o Cisne no planisferio celeste do hemisferio norte e contar que foi o que pasou cando Santiago o apóstolo, andando polo seu camiño estelar, o atopou
- Localizar a frecha no planisferio celeste do hemisferio norte e contar por que está alí.
- No hemisferio sur tamén está o camiño de Santiago. Inventar a vosa lenda contando con algunhas das constelacións que alí aparecen, como o Navío e o Lobo.


CAMIÑO DE SANTIAGO
PLANISFERIO CELESTE
HEMISFERIO NORTE
Virgo
Serpiente
Ofiuco
Hercules
Corona Boreal
El Boyero
Arturo
Cabellera de Berenisa
Leo
Los Lebreles
Cor Caroli
Osa Mayor
Dragon
Osa Menor
Polar
Vega
Lira
Flecha
Altair
El Aguila
El Cisne
Deneb
Cefeo
Casiopea
La Girafa
La Cabra
Perseo
El Cochero
Pollux
Castor
Geminis
Sextante
Regulo
Cancer
Hidra
Procion
Can Menor
Betelgeuse
Orion
Bellatrix
Aldebaran
Tauro
Las Pleyades
Algol
Alamach
El Lagarto
Andromeda
Triangulo
Mirach
Sirrach
Scheat
Aries
El Delfin
Enif
El Potro
Pegaso
Markab
Algenib
Piscis

LENDAS E TRADICIÓNS

O CODEX CALIXTINUS

OBXECTIVOS:

- Coñecer mellor o noso entorno
- Potencia-las relacións xeracionais
- Cooperar

DURACIÓN:

- Un par de días para a recolleita de material e dúas horas na aula para a realización.

MATERIAIS:

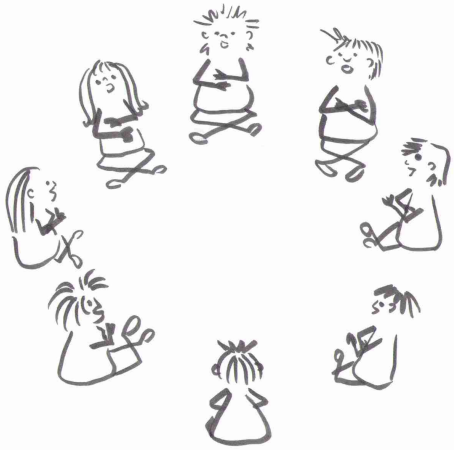
- Papel e bolis
- Un plano do lugar no que vivimos

DESENVOLVEMENTO:

O crego francés Aymeric Picaud fixo o Codex Calixtinus que é a primeira guía turística que se escribiu. Pois iso é a proposta desta actividade. Facer unha guía turística da nosa localidade. Para facela temos que dividirnos en grupos e recoller información nos libros, na casa, na rúa, etc. A recolleita da información podemos facela individual o colectivamente. E logo en grupos elaboramos os diferentes capítulos dos que consta a guía. Poden ser os seguintes:
- Xeografía, flora e fauna
- Historia, monumentos e lugares de interese
- Economía ¿De qué vive a xente? ¿Que riquezas ten a zona?
- Personaxes vivos ou que viviron alí
- Lendas, contos e tradicións
- Gastronomía
- Xogos e cancións infantís de antes e os xogos e cancións preferidos hoxe e n día polos rapaces e rapazas que vivides alí

LENDAS E TRADICIÓNS

ANTÓN PIRULERO



OBXECTIVOS:
- Coñecer oficios da idade media
- Potenciar a observación
- Motivar cara ó tema

DURACIÓN:
- Vinte minutos.

DESENVOLVEMENTO:
Colocámonos sentados/as nas cadeiras facendo unha roda. Cada participante elixe un oficio que seguramente desempeñaría alguén na Idade Media. E busca un movemento co que representalo. Durante o xogo irase cantando a canción:

Antón, Antón, Antón Pirulero
Eu fago,
Eu fago,
o oficio que quero,
ó traballo atendo
e a tarefa aprendo

Mentres todos cantan, cada un simulará o oficio escollido. O xogador que cumpre coa función de guía tamén simula o seu oficio. Nun momento dado fixarase nun dos xogadores e poñerase a representar o oficio dese xogador. Nese momento ese xogador debe cesar na súa simulación e poñerse a representar o oficio que antes interpretaba o director. É dicir, intercambiaranse os oficios. Esta operación irase repetindo sucesivamente.

EXEMPLOS DE OFICIOS:

-Azabachero	-Ebanista	-Comadrona	-Puntilleira
-Prateiro	-Afiador	-Lavandeira	-Costureira
-Monxe	-Ferreiro	-Cociñeira	-Curandeira
-Canteiro	-Arriero	-Panadeira	-Reposteira
-Fabricante de velas	-Mestre de obras	-Leiteira	-Fiandeira
-Curtidor	-Carboeiro	-Queixeira	-Serventa
-Teñidor	-Aguador	-Ama	-Muiñeira
-Comerciante	-Carpinteiro	-Pasadora	-Pescantina
-Leñador	-Oleiro	-Mesoneira	-Enfermeira
-Boticario	-Médico	-Tecedora	-Monxa

LENDAS E TRADICIÓNS

CANTAR DE CEGO

OBXECTIVOS:

- Coñecer a tradición

DURACIÓN:

- Unha hora

MATERIAIS:

- 4 cartolinas brancas
- Lapis de cores

DESENVOLVEMENTO:

Divídese a aula en grupos, cada grupo ten que facer un cantar de cego. Para iso escollerá unha lenda do camiño e a representará nunha cartolina, dividíndoa en oito recadros. En cada un deles terá que facer un debuxo e escribir na parte inferior unha ou dúas frases referentes a ese momento da historia, nome dos personaxes, etc.
Logo cada grupo nomeará un ou unha representante que contará o cantar a toda a clase apoiándose no que di nos debuxos.
Aquí tedes tres lendas, pero tamén podedes facelo coas que traian os/as alumnos/as.

Unha lenda oral atribúe a fundación da hospedaría de Santa Cristina a dous peregrinos franceses. Arnovio e Sineval que, illados pola noite e a neve, e presos do terror ante a magnitude da ventisca e a fereza dos lobos que lles acosan, refúxianse nunha cova, onde se encomendan a Santa María coa promesa de levantar un refuxio se saen ilesos do contratempo. Tras caer rendidos polo sono, son espertados pola cantaruxada dunha pomba e contemplan un luminoso amañecer no que desapareceu a neve e os lobos. Ao erguer o hospital nesta paraxe, esculpen no lintel da porta unha pomba, lembrando aquela que sen dúbida acompañoulles na noite pechadA...

.....

LENDAS E TRADICIÓNS

Comeza esta historia co inicio das obras de Santa María. Por algunha razón non moi precisa, o mestre encargado do obradoiro do pórtico ten que ausentarse. A edificación continúa sen el hasta que, xa próxima a súa conclusión, ante a tardanza do mestre, os monxes recorren a un vello e xigantesco canteiro (fillo e neto de canteiros) que habita no val.

Este, posuidor sen dúbida de poderes sobrehumanos, conclúe a encomenda cunha prodixiosa celeridade e perfección, tras o cal, retorna o mestre ausente e, airado, increpa ao abade queixándose de que lle quitaran a súa obra.

O abade -adusto guerreiro templario- para castigar a fatuidade do construtor, emprázao a erguer outra portada, comparable a do vello, no mesmo prazo que aquel empregou para rematar a súa: tres días.

Desesperado ante o irrealizable da empresa, disposto a invocar axuda ao demo, vaga polo bosque, onde atopa a bruxa Lamiñak, no nacemento das augas de Nekeas.

Esta, compracida, ofrécelle o segredo máxico que resolverá o seu difícil problema. Seguindo o seu consello, o monxe agáchase xunto ao río Robo e ve chegar unha serpe, que cada noite de San Xoán acude para bañarse ritualmente. Antes de mergullarse, o réptil deposita na beira, con sumo coidado, un obxecto que trae gardado na súa boca. É a pedra da lúa. Con ela nas suas mans, fuxe o construtor; enche o cáliz de ouro coa auga fecundante do Nekeas, introduce nela a pedra e presto alcanza a porta de Eunate. Fronte á porta, previamente, levantara un rudo pórtico sen labrar.

O monxe agarda que a lúa alcance o seu orto e, nese momento, descubre o poder sinérxico da pedra, a auga e o cáliz e, sobre esa conxunción, a lúa na noite do seu máximo poder oficia o prodixio ao conxuro dos desexos do mestre construtor. Ao instante, os caracteres da portada de Santa María vense reproducidos nas calosas pedras de en fronte.

So coa emoción do instante fixo que a porta se repetira invertida.

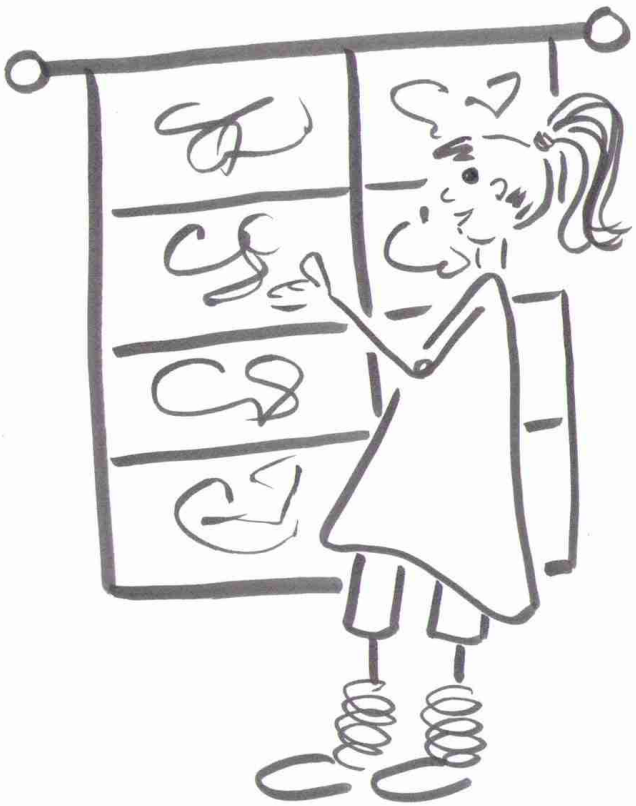
Ao día seguinte, aínda cegada a comunidade polo portento, o vello e xigantesco canteiro acudiu como cada mañá a contemplar a beleza da súa creación, e atopou a nova porta diante da súa; encolerizado, atizoulle tal golpe que esta foi voando ata Olcoz. E alí permanece ata hoxe.

LENDAS E TRADICIÓNS

Sucedeu en Santo Domingo da Calzada; "Un matrimonio alemán, decidiu, en virtude dunha promesa, ir en peregrinación a Compostela, acompañado dun fillo seu, belo mancebo de poucos anos. Por ser etapa do camiño, e ante a fama dos milagres do glorioso sepulcro, detivéronse e visitaron a igrexa, orando moi devotamente. Cansos do viaxe, tomaron pousada, onde estiveron dous días; a filla do patrón, cegamente namorada do mozo peregrino, descubriulle os seus amores, pero el rexeitounos. Ela trocou amor por vinganza e, tomando unha cunca de prata, introduciuna na valixa do peregrino secretamente, mentres durmía.

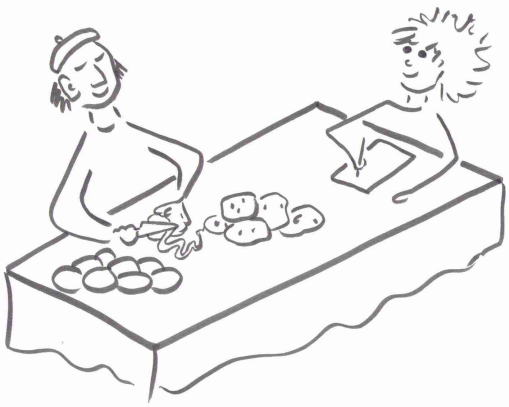
Xa en ruta, a xustiza atopa a copa e o mozo é condenado á forca. Os pais chegan a Compostela e rezan polo seu fillo ante Santiago. Á súa volta, atópano aínda colgado pero vivo pola intercesión do apóstolo. Cando van a contar o milagre ao xuíz, este está a punto de comerse unha galiña e dilles: O voso fillo está vivo o mesmo que estes paxaros que eu teño no prato. Nese momento a galiña saltou do prato e cantou. De alí ven o refrán popular: "Santo Domingo da calzada, cantou a galiña despois de guisada".

Lendas extraídas do libro "Curiosidades del camino de Santiago" ed/ Aguilar.



LENDAS E TRADICIÓNS

CUESTIONARIO SOBRE SANTIAGO DE COMPOSTELA



OBXECTIVOS:

- Fomentar a relación xeracional
- Obter coñecementos dun xeito próximo e vivencial

MATERIAIS:

- Fotocopias do cuestionario

DESENVOLVEMENTO:

Cada alumno/a ten que facer as preguntas do cuestionario á persoa máis vella da súa familia. Despois podemos poñer a información obtida en común.

CUESTIONARIO:

Lembra a primeira vez que fuches a Santiago de Compostela.
¿En qué ano foi?
¿De onde partiches?
¿En que fuches?
¿Canto tardaches en chegar?
¿Ías só ou con máis xente?
¿Tiñas ganas de ir? ¿Por qué?
¿Viches na viaxe de ida algunha cousa que te chamou a atención? ¿qué?
¿Algunha anécdota da viaxe de ida?
Cando chegaches a Santiago ¿Qué foi o primeiro que viches?
¿Fuches á catedral?
¿Gustouche? ¿Porqué? ¿Qué foi o que máis te chamou a atención?
¿Por onde estiveches en Santiago?
¿Comiches ou bebiches algo en Santiago? ¿qué?
¿Qué foi o que máis che gustou de Santiago?
¿Qué foi o que menos che gustou de Santiago?
¿Cómo foi o camiño de volta?
Cóntame anécdotas ou cousas curiosas sobre Santiago.

LENDAS E TRADICIÓNS

LIBRO DE COCIÑA

OBXECTIVOS:

- Facer unha cousa todos/as xuntos/as
- Coñecer e valorar outras culturas
- Coñecer as partes do camiño e a través da súa gastronomía e dos alimentos que alí teñen.

MATERIAIS:

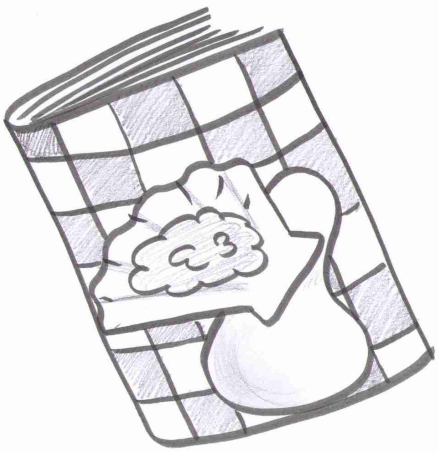
- Caderno ou libro baleiro
- Se temos posibilidades, os ingredientes e utensilios necesarios para facer unha receita no cole

DURACIÓN:

- Pódese desenvolver en dúas semanas para ter tempo na recolleita de receitas

DESENVOLVEMENTO:

Trátase de facer entre todos un libro de cociña do camiño de Santiago. Intentaremos incluír tamén unha sección de sobremesas.
Cada alumno/a ten que buscar en libros de cociña, ou preguntando aos seus maiores, pratos típicos das zonas por onde pasa o camiño e escribilas no noso libro; se vemos que temos moitas receitas dunha mesma zona dividiremos aos alumnos en grupos segundo as diferentes etapas do camiño para que consigan receitas de tódalas zonas.



LENDAS E TRADICIÓNS

RECUPERAR E RECOMPILAR TRADICIÓNS: ÁLBUM DE CROMOS

OBXECTIVOS:

- Valora-la nosa cultura
- Falar cos nosos maiores
- Cooperar

MATERIAIS:

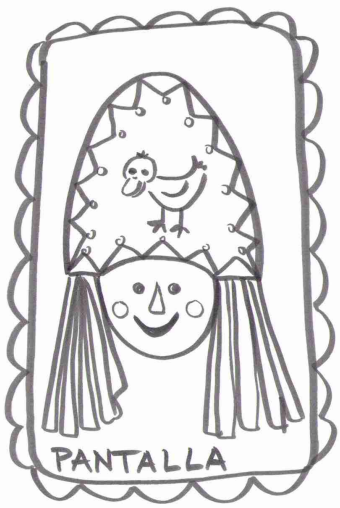
- Fotocopias
- Bolis
- Lapis de cores
- Pegamento de barra

DURACIÓN:

- Ao longo dunha semana

DESENVOLVEMENTO:

O educador/a elabora un álbum de cromos en cartolina, encadernado de forma atractiva, con tantas follas como alumnos/as. Cada alumno/a ten que conseguir unha tradición ou costume galega, preguntándolle aos seus maiores, escribila na folla e facer un debuxo. Decorámo-la folla e despois as xuntamos todas.



A VIAXE

Á POUSADA

OBXECTIVOS:

- Fomenta-la imaxinación
- Cooperar
- Divertirnos

DURACIÓN:

- De 20 minutos a 30 minutos

MATERIAIS:

- Cadeiras para todos menos para un

DESENVOLVEMENTO:

Ler o poema de Kavafis "Viaxe a Itaca". Imos inventar unha historia dunha peregrinación entre todos. Colocamos as cadeiras facendo unha roda, sentámonos cara o centro da roda e alguén fica no centro sen cadeira. Esa persoa comeza contando a historia dun ou dunha peregrina. Cando di a palabra "pousada" todos teñen que levantarse e sentarse noutra cadeira e quen está no centro sentarase tamén. A persoa que quede no centro continua inventando a historia ata que nalgún momento do relato di "pousada" e así sucesivamente. Cando lle pareza oportuno, o educador ou educadora diralle a quen está no centro que remate a historia.

A VIAXE

KONSTANTINO KAVAFIS

Si vas a emprender el viaje a Itaca,
pide que tu camino sea largo,
rico en experiencias, en conocimiento.
A lestrigones y a Cíclopes,
o al airado Poseidón nunca temas,
no hallarás tales seres en tu ruta
si alto es tu pensamiento y limpia
la emoción de tu espíritu y tu cuerpo.
A lestrigones ni a Cíclopes,
ni al fiero Poseidón hallarás nunca,
si no los llevas dentro de tu alma,
si no es tu alma quien ante ti los pone.

Pide que tu camino sea largo.
Que numerosas sean las mañanas de verano
en que con placer, felizmente
arribes a bahías nunca vistas;
detente en los emporios de Fenicia
y adquiere hermosas mercancías,
madreperla y coral, y ámbar y ébano,
perfumes deliciosos y diversos,
cuando puedas invierte en voluptuosos y delicados perfumes;
visita muchas ciudades de Egipto
y con avidez aprende de sus sabios.
Ten siempre a Itaca en la memoria.
Llegar allí es tu meta.
Más no apresures el viaje.
Mejor que se extienda largos años;
y en tu vejez arribes a la isla
con cuanto hallas ganado en el camino,
sin esperar que Itaca te enriquezca.

Itaca te regaló un hermoso viaje.
Sin ella el camino no hubieras emprendido.
Mas ninguna otra cosa puede darte.

Aunque pobre la encuentres, no te engañará Itaca.
Rico en saber y en vida, como has vuelto,
comprendes ya qué significan las Itacas.

A VIAXE

HOXE ESTOU NA IDADE MEDIA

OBXECTIVOS:

- Potenciar a creación dun argumento coherente (principio, nó e desenlace)
- Ter en conta as ideas dos demais
- Fomentar a imaxinación
- Motivar cara ó tema

DURACIÓN:

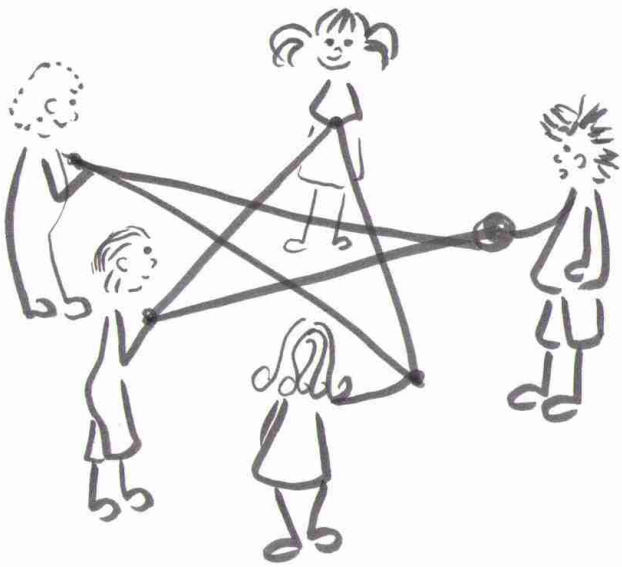
- Media hora como máximo para inventar a historia e o tempo necesario para lela na aula

MATERIAIS:

- Cinco nobelos de la ou cordas

DESENVOLVEMENTO:

Divídese aos alumnos en cinco grupos. A cada grupo dáselle un nobelo de la e contáselle que, aínda que ninguén sabe como nin por qué, todos atópanse nos Pirineos dispostos a facer o camiño de Santiago. Pero o máis curioso é que están na Idade Media. E que para inventar a súa historia (a do grupo) teñen que falar dun en un pasándose a la sen soltala. Cando xa teñamos un bo nó no centro, estaremos na metade do camiño e teremos que ir rematando a historia, e achegándonos a Santiago, no orden inverso no que empezamos, de xeito que o nó vaia desfacéndose e remate o conto quen o empezou.



A VIAXE

O DIAL TOLO

OBXECTIVOS:

- Percibir os diferentes puntos de vista
- Fomentar a imaxinación

DURACIÓN:

- 30 minutos

DESENVOLVEMENTO:

Colocámonos nas cadeiras facendo unha roda. Un ou unha, que fica no centro de pe, vai facer de dial. O resto ten que elixir cada un un pais europeo (non importa que se repitan), e ten que inventar un programa de radio. Cando o dial estea diante mirándoo, ten que contar, como si falara pola radio, de como foi a súa peregrinación a Santiago dende o seu pais de orixe. O dial vai poñéndose diante dun e doutro segundo lle pete, sen deixar a ninguén contar enteira a súa historia.
Os/as peregrinos/as teñen que continuar pensando a historia aínda que non lles toque dicilo en alto. É dicir se alguén empeza contando cando saíu de París, e vólvelle a tocar falar aos dez minutos, xa terá que estar ben lonxe de París.

A VIAXE

XOGO DA OCA

OBXECTIVOS:

- Cooperar
- Fixarnos no noso entorno
- Fomenta-la imaxinación

MATERIAIS:

- Caderno e boli para coller apuntes
- 150 cm de papel continuo branco ou cartolinas pegadas para debuxar o xogo (logo podemos poñelo no corcho da aula)
- Pequenos anacos de cartolinas de cores para face-las fichas
- Un dado

DURACIÓN:

- O tempo necesario para a recolleita de información, unha hora e media para debuxa-lo xogo e o tempo que queiramos para xogar con el

DESENVOLVEMENTO:

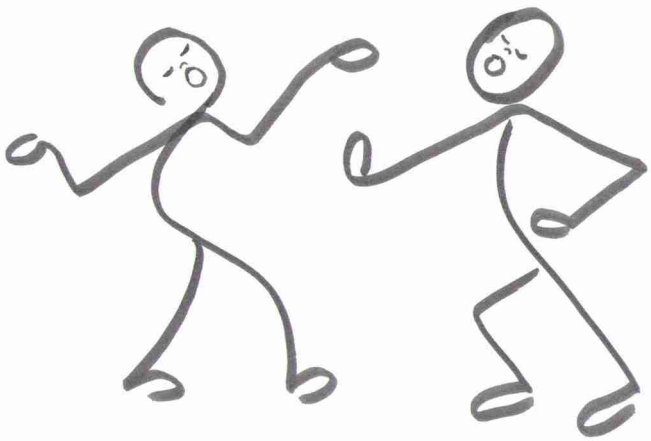
Moitas teorías afirman que o xogo da oca representa o camiño de Santiago. Nos faremos o noso propio camiño cara os monicreques. Para poder elaboralo temos que fixarnos ben por tódolos sitios onde pasamos para ir ver o espectáculo de títeres, e debuxalos despois nas casillas do xogo. Temos que ter en conta que: En total son 63 casillas. O comezo e o final son os mesmos que os da nosa viaxe. As casillas 1, 5, 9, 12, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 e 63 son ocas, e en todas salvo na última se di de oca en oca e tiro por que me toca, e pasas a oca seguinte. As casillas que son pontes, si caes na 6, pasas a 12, e da 12 a 6, segues xogando e dis "de ponte a ponte e tiro porque me leva a corrente". A casiña 19 é unha pousada e quedas detido unha baza sen xogar. A 26 e 53 son dados, se caes nunha delas vas á outra e dis "de dado a dado e tiro porque me ten tocado". A 31 é un pozo na que quedas detido unha baza sen xogar. A casiña 42 é un labirinto que che manda á casiña 30, dicindo "do labirinto ó trinta". A 52 é a cárcere na que quedas detido dúas bazas sen xogar. E a 58 é a morte que che manda ó comezo do xogo.
No resto das casillas temos que ir debuxando por orde ós sitios polos que foimos ou ben as cousas que nos chamaron a atención da nosa viaxe desde a saída ata o lugar de representación.

A VIAXE

POEMAS PEREGRINOS

OBXECTIVOS:

- Fomentar a imaxinación
- Cooperar
- Divertirnos
- Xogar coa linguaxe



DURACIÓN:

- 15 minutos

MATERIAIS:

- Papel
- Bolis

DESENVOLVEMENTO:

1- Utilizando unha técnica que usaba Cortazar cos seus amigos para crear poemas, imos a inventa-los nosos. Cada alumna/o ten que escribir nun anaco de papel un substantivo e noutro un adxectivo. As dúas palabras teñen que estar relacionadas dalgún xeito coas viaxes. Logo, xúntanse tódolos anacos de papel, barállanse e imos colocando nunha columna os substantivos e noutra os adxectivos. Lemos o poema que sae como resultado de xuntar todos os substantivos cos seus respectivos adxectivos. Despois podemos varialo, xuntándoos intencionadamente ou ó azar.

2- Cada alumna/o fai un pareado relacionado co espírito do/a viaxeiro/a. Logo, xuntámolos todos e ordenámolos como máis nos guste para crear o poema.

3- Inventar en grupos de 4 ou 5 persoas un rap contando o noso día de asistencia aos títeres. Despois, cantámolo todos.

A VIAXE

OS GRAFFITIS

OBXECTIVOS:

- Potenciar a libre expresión (sobre todo nos menos participativos)
- Sacar á luz posibles dificultades, entusiasmos, etc. do grupo
- Coñecer outras opinións, ideas novas, etc

DURACIÓN:
- O que dure o traballo sobre o tema

MATERIAIS:

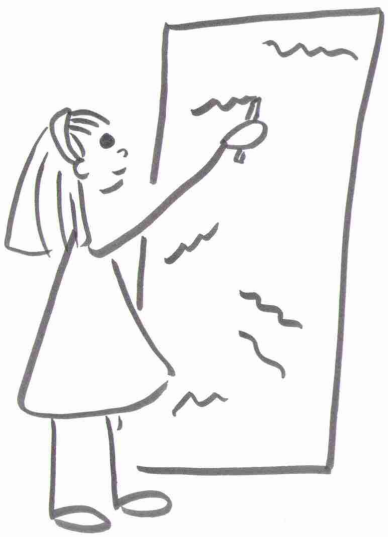
- Papel continuo marrón (de embalar) como mínimo 2 m e unha parede da aula onde colocalo

DESENVOLVEMENTO:

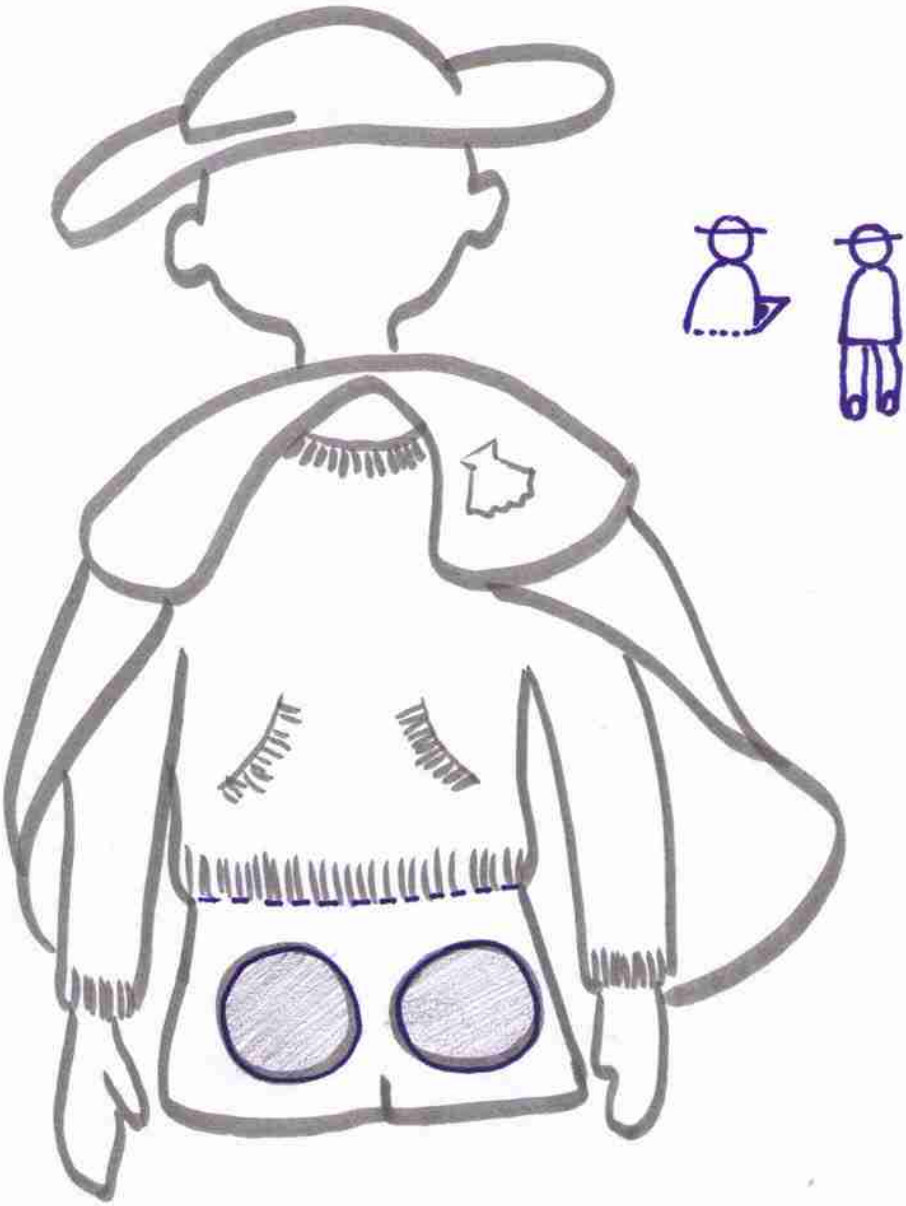
Unha vez colocado o papel na parede. Informase aos alumnos/as que alí poden poñer o que queiran. As súas protestas, propostas, ideas, contar como lles foi nunha actividade etc. So teñen que ter en conta tres cousas:

- Todo o que se escriba ou debuxe alí, ten que ter relación coas actividades realizadas
- Non se pode poñer nada que falte ao respecto a alguén
- As pintadas teñen que facerse como os graffitis que atopamos nas paredes da rúa

Dos graffitis podemos sacar material moi interesante para a nosa avaliación.



Actividades Individuais

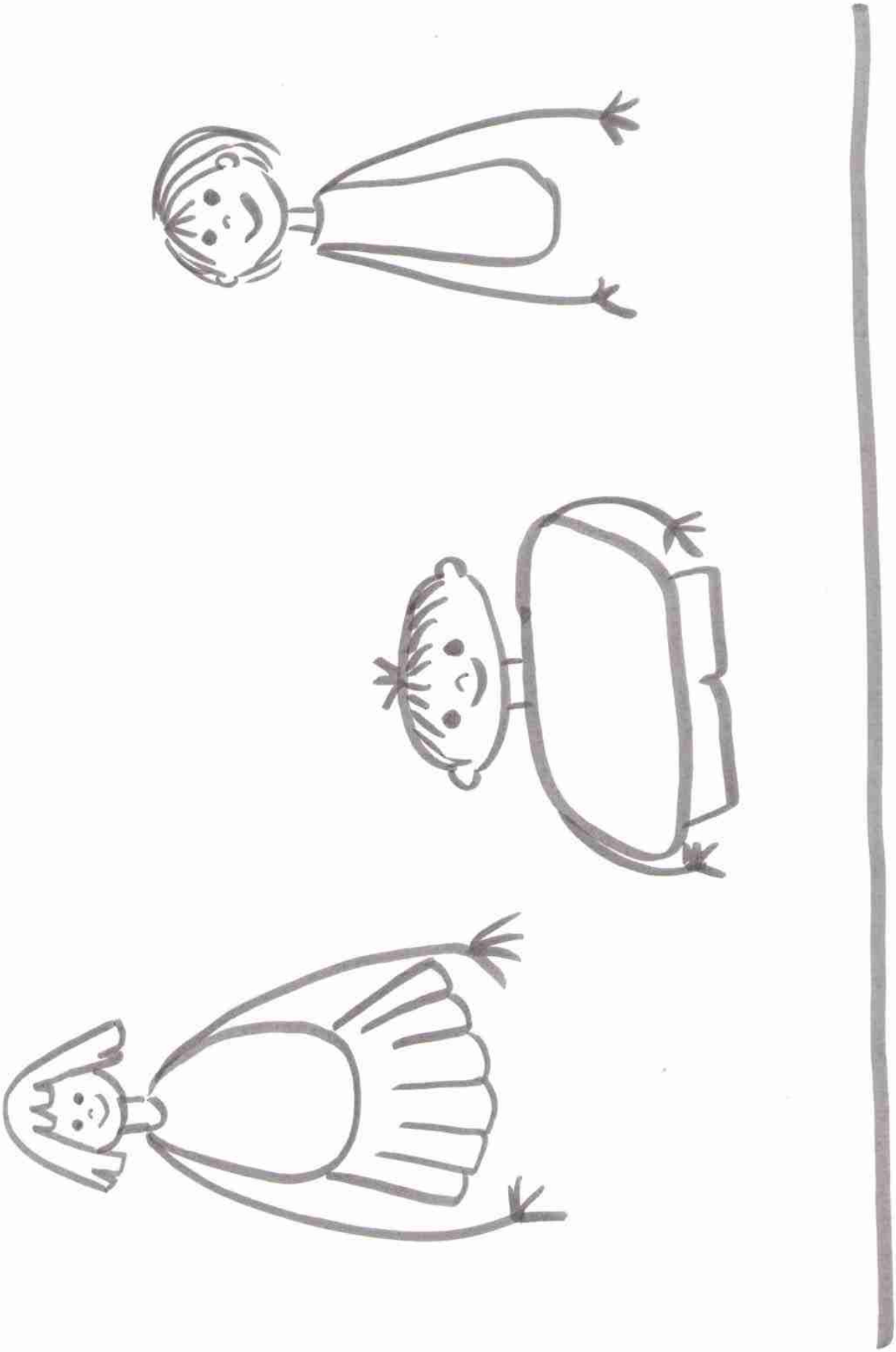


Debuxa, recorta e colorea o teu peregrino.
Recorta os dous buratos sombreados para meter os dedos,
dobra pola liña de puntos e A camiñar!

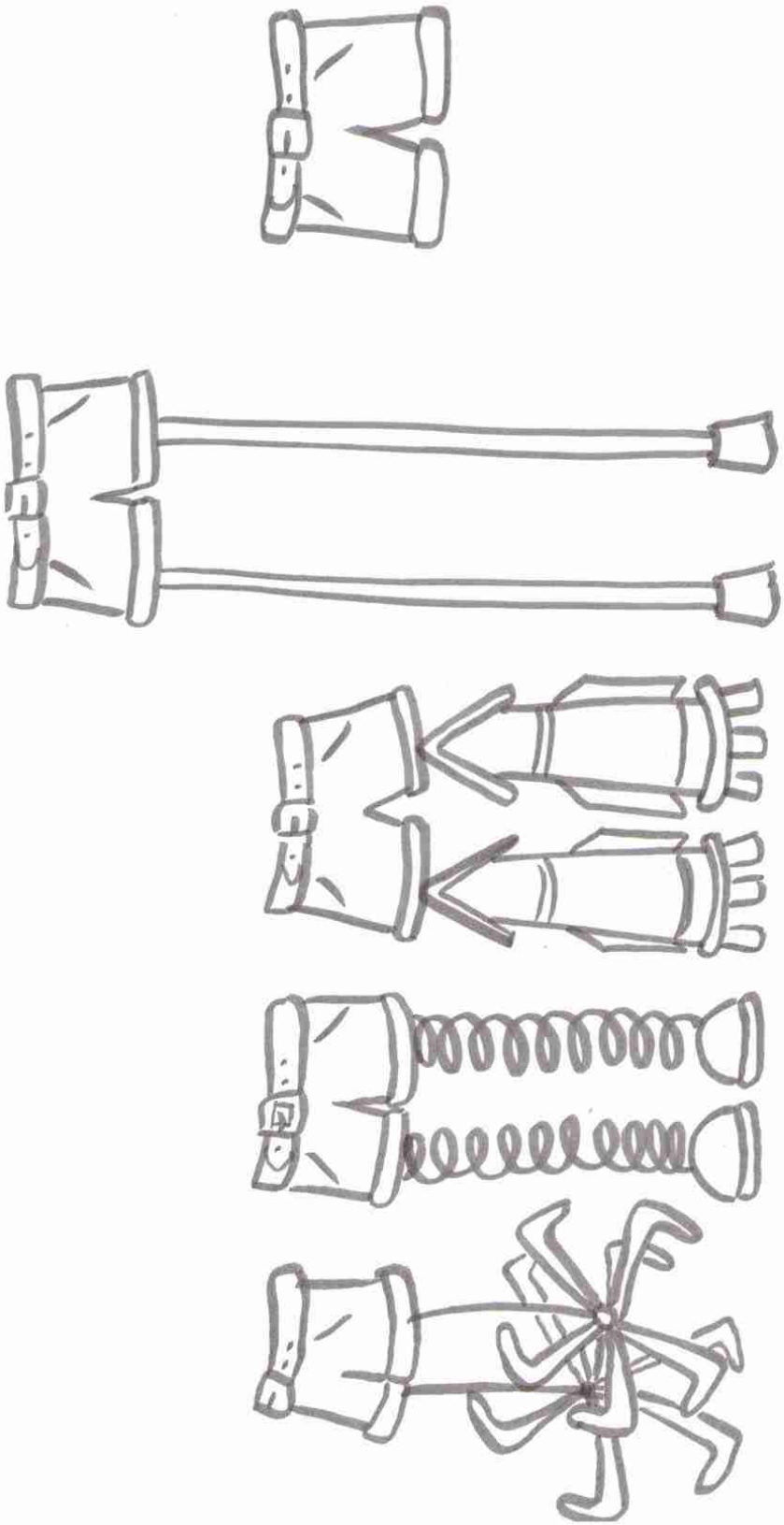
Debúxate cos teus amigos indo de viaxe nesta alfombra máxica

Camufla estes zapatos segundo por onde camiñen:
cidade, pedregal, río, bosque, un lugar que ti inventes, campo de flores

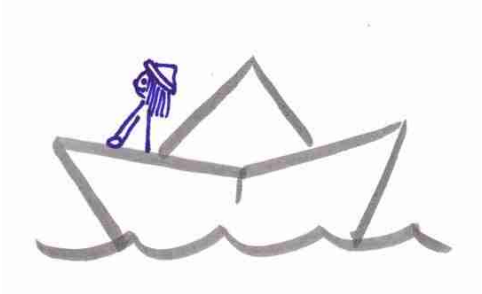
Aquí vas de excursión coa túa clase no autobús do cole.
Debuxa por onde viaxades e escribe un anaquiño
da canción que cantades.

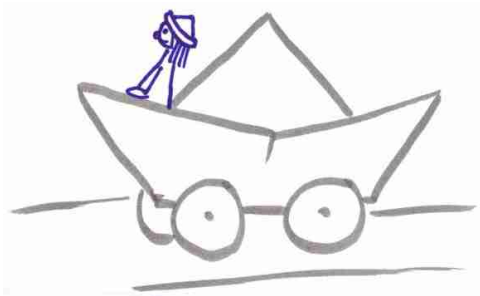


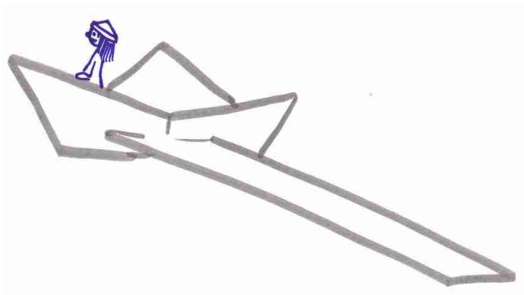
Debuxa pernas e zapatos a estes camiñantes
e recorda que teñen que chegar ao chan.



Que pernas elixirías para facer unha gran camiñada?
Debúxate nas que elixas ou debúxate
nas pernas veloces da túa imaxinación.







Debuxa por onde che levan os camiños da túa imaxinación.