

# GASPAR

## El juego del Espía Medieval

### Objetivos

Integrar los esquemas y movimientos corporales de acuerdo a una melodía escuchada.

Realizar acompañamientos rítmicos con percusión corporal o instrumentos musicales en compás ternario.

Preparar auditiva y emocionalmente al grupo para el montaje de repertorio musical

### Preparación de materiales

- Espacio amplio para realizar desplazamiento
- Flauta dulce para el profesor (puede ser cualquier otro instrumento o una grabación)
- Instrumentos para realizar ostinatos rítmicos y melódicos para el acompañamiento de la pieza.



### Secuencia didáctica

1. Audición de la pieza. (las veces que el profesor considere necesario). Ver anexo.
2. Preguntas respecto a lo escuchado. ¿Qué evoca la pieza musical? ¿Han escuchado algo similar? ¿A qué se les parece? Si nos ubicamos en un lugar a través de esta música, ¿dónde sería? ¿Un bosque? ¿Un castillo? ¿Una batalla? Etc. Aquí destacamos el carácter medieval de la pieza que vamos a trabajar.
3. Ahora la actividad debe hacerse en silencio. Los participantes se ubican en un círculo de pie, con los ojos cerrados y quedando frente a la parte externa del mismo círculo
4. El profesor selecciona al espía tocando la cabeza de un estudiante. (Nadie está mirando)
5. Cuando el profesor comienza a interpretar la pieza, los estudiantes caminan libremente por el salón realizando



## Extensiones

En este juego los mismos participantes proponen nuevas reglas, personajes, opciones de movimiento, etc.

- Un personaje adicional es **"El Hechicero"** quien puede revivir a los participantes eliminados también a través de un guiño.
- Quien es revivido o resucitado por el hechicero, no puede delatar al espía.
- El juego puede tener uno o más espías y también uno o más hechiceros.
- Esta actividad puede incluir otro repertorio, posiblemente piezas instrumentales que el profesor va a enseñar a futuro.

## Otras consideraciones

Esta actividad prepara el montaje de repertorio, ya que después de haber jugado muchas veces escuchando la pieza, los niños han adquirido un sentido sonoro más profundo y podrán interpretar la melodía de una manera más orgánica.

movimientos acordes a lo que están escuchando.

6. Todos los estudiantes deben mirar a los ojos a sus compañeros al mismo tiempo que realizan los movimientos por el salón.

7. "El espía" a través de un *guiño*, elimina a los demás participantes. Si alguien lo descubre, puede ser delatado. La persona que lo hace gana el juego.

8. Los participantes que van siendo "eliminados", se retiran del espacio asignado al movimiento pero deben realizar el esquema ternario con percusión corporal (ver anexo). Si el profesor dispone de otros instrumentos, es posible utilizarlos, tocando con uso de dinámicas adecuadas al acompañamiento de la pieza musical.

## Contexto histórico: Yo, espía

En la Edad Media, algunos juglares necesitaban mayores emociones, por no decir mayores ingresos, y descubrieron estar en una posición inmejorable, viajando de corte en corte, para pluriemplearse como espías entre los señores feudales. Al son de la música solía correr el vino y los juglares estaban muy cerca de los nobles para apoderarse de informaciones reservadas... (Weeks, 1999)

