

# PLAN DIDÁCTICO

## ARPACADABRA!

### Compañía Arpatrapo



Coordina y produce:

*el sonido del agua*



**ARPACADABRA! COMPAÑIA ARPATRAPO DIRIGIDO A PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN**

El mago está dispuesto a asombrar a su público con sus imposibles, sorprendentes y magistrales números, pero... Parece ser que su ayudante no está por la labor. De hecho se empeña en que un arpa sea protagonista del espectáculo.

Arpa: Isabel Maynés. Mago: Juan Cabrera. Idea de guión: Alfonso Salazar

La actividad **Arpacadabra!**, de la Compañía Arpatrapo nos muestra dos de las grandes pasiones mágicas de la creación artística y la habilidad humana: la música y la magia escénica.

El principal objetivo de la actividad es mostrar entrelazadas ambas *sensaciones de magia*, aquella que nos hace aparecer objetos de la nada a través de las manos de un mago, y aquella que hace surgir sonidos e imágenes a partir de las manos del músico.

En un tono desenfadado, mago y arpista nos mostrarán sus habilidades en una peculiar competición que se transforma, por el sentido de colaboración de ambas artes, en un ejercicio de solidaridad y apoyo *mágico* mutuo.

La historia es sencilla. El mago se dispone a realizar sus números ante el público asistente, y entre ellos, el más difícil todavía: cortar a su asistente, que debe estar metida en una caja, en dos con una sierra. Sin embargo, su asistente es algo peculiar, cuando saca la enorme caja a escena y el mago se dispone a probar sus cuchillas, algo se interpone. En la caja no está su asistente, pero la caja no está vacía. Algo se interpone entre la cuchilla y su magia.

Las actividades que se enumeran se dirigen hacia el conocimiento del arpa como instrumento musical y algunas nociones sencillas de magia.

#### **OBJETIVOS:**

- Familiarizar al alumnado con el arpa como instrumento.
- Explorar materiales e instrumentos musicales para conocer sus propiedades y posibilidades de utilización con fines expresivos, comunicativos y lúdicos.
- Participar en actividades musicales individualmente y en grupos.
- Estimular prácticas y habilidades físicas.
- Estímulos matemáticos.

#### **CONTENIDOS:**

- El arpa y su intérprete. La figura del músico instrumentista.
- La asistencia a un concierto: las normas elementales.
- La música descriptiva.
- El uso de la matemática en la magia.

# Actividades didácticas

## Antes de la representación

### Actividad 1 Música alegre y Música triste

Podemos plantear al alumnado cómo comprender y sentir la diferencia entre una música triste y una música alegre.

Para ello buscaremos diversas composiciones que podríamos identificar como “audiciones tristes” y “audiciones alegres”. De esta manera además estimularemos la atención a la audición de la música.

Ejemplos que podemos utilizar (aparecen en azul vínculos a diversas páginas web donde escuchar muestras de los ejemplos):

#### AUDICIONES TRISTES

- Samuel Barber, *Adagio para cuerdas*, op.11  
<http://www.goeear.com/listen/2d7c1e4/adagio-para-cuerdas-samuel-barber>
- Maurice Ravel, *Pavana para una infanta difunta*, versión para orquesta.  
<http://www.youtube.com/watch?v=c2c1VLAqTdg>

#### AUDICIONES ALEGRES

- Johann Strauss, *El Bello Danubio azul*, vals para orquesta.  
<http://www.goeear.com/listen/0230d89/el-bello-danubio-azul-johann-strauss>
- Georg Friedrich Haendel, *Música acuática* <http://www.goeear.com/listen/3cfe39f/musica-acuatica-suite-i-hwv-348-allegro-haumlendel> y *Música para los Reales Fuegos de Artificio*. <http://www.goeear.com/listen/12f21d6/musica-para-los-reales-fuegos-de-artificio-overtura-final-haendel>

Tras las audiciones podemos buscar entre todos otros adjetivos que definan esta música: melancólica, tierna, noble, grave, lenta..., o bien divertida, alegre, rápida, chispeante...

Posteriormente podemos jugar realizando sesiones de danza libre con músicas alegres de diferentes estilos, clásicos y modernos.

## Actividad 2

### Música descriptiva y Música absoluta

Podemos plantearnos conocer el término “música descriptiva”, entender y experimentar con la música y la imaginación.

La música descriptiva es aquella que nos induce a unas imágenes mentales, evocaciones de recuerdos, donde la música nos indica elementos de nuestra experiencia, de la naturaleza, que podemos identificar con situaciones reales que nuestro oído traduce y nos impulsa a reconocer sonidos “reales”. Es aquella música que nos está representando musicalmente una escena, imagen o estado de ánimo

Podemos compararla con la “música absoluta”, que se escuchará por puro placer, sin más, donde la audición no está constreñida por los detalles sonoros a que nos induce el compositor y no tiene ninguna referencia particular al mundo exterior a la propia música.

AUDICIONES DE MÚSICA DESCRIPTIVA (aparecen en azul vínculos a diversas páginas web donde escuchar muestras de los ejemplos):

- Manuel de Falla, [El Sombrero de Tres Picos](http://www.goeear.com/listen/55b0585/el-sombrero-de-tres-picos-la-noche-danza-final-manuel-de-falla-victoria-de-los-angeles-) <http://www.goeear.com/listen/55b0585/el-sombrero-de-tres-picos-la-noche-danza-final-manuel-de-falla-victoria-de-los-angeles->
- Richard Strauss, [Ein Heldenleben](http://www.goeear.com/listen/bad1cf9/ein-heldenleben-i-der-held-r Strauss-karajan) <http://www.goeear.com/listen/bad1cf9/ein-heldenleben-i-der-held-r Strauss-karajan>
- Algunos fragmentos de Modest Mussorgsky, [Cuadros de una exposición](http://www.goeear.com/listen/886a127/promenade-cuadros-de-una-exposicion-musorgski) <http://www.goeear.com/listen/886a127/promenade-cuadros-de-una-exposicion-musorgski>
- Claude A. Debussy, [La Mer](http://www.goeear.com/listen/cd1ed76/la-mer-2-jeux-de-vagues-allegro-c-debussy) <http://www.goeear.com/listen/cd1ed76/la-mer-2-jeux-de-vagues-allegro-c-debussy>
- Héctor Berlioz, [Sinfonía fantástica](http://www.youtube.com/watch?v=r9UispD74nk). <http://www.youtube.com/watch?v=r9UispD74nk>

AUDICIONES DE MÚSICA ABSOLUTA (aparecen en azul vínculos a diversas páginas web donde escuchar muestras de los ejemplos):

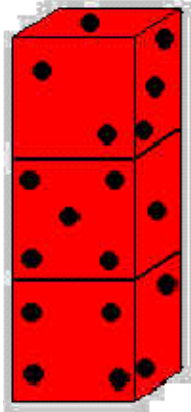
- Wolfgang Amadeus Mozart, [Sonata en la mayor](http://www.goeear.com/listen/63bce0a/la-sonata-para-piano-nordm-11-en-la-mayor-k-331-alla-turca-mozart), K. 331 para piano <http://www.goeear.com/listen/63bce0a/la-sonata-para-piano-nordm-11-en-la-mayor-k-331-alla-turca-mozart>
- Johannes Brahms, [Sinfonía nº3 en Fa Mayor](http://www.goeear.com/listen/4d7ad4e/3er-movimiento-sinfonia-no-3-en-fa-mayor-op-90-johannes-brahms), op.90 <http://www.goeear.com/listen/4d7ad4e/3er-movimiento-sinfonia-no-3-en-fa-mayor-op-90-johannes-brahms>
- Johann Sebastian Bach [Partitas para violín](http://www.goeear.com/listen/51e3b5a/partita-for-solo-violin-nordm-3-preludio-johann-sebastian-bach) <http://www.goeear.com/listen/51e3b5a/partita-for-solo-violin-nordm-3-preludio-johann-sebastian-bach>
- Claude A. Debussy, [Arabesque](http://www.goeear.com/listen/c38149a/arabesque-no-2-debussy) para piano <http://www.goeear.com/listen/c38149a/arabesque-no-2-debussy>

### Actividad 3 Matemáticas mágicas

Material: Tres dados.

El objetivo del siguiente “truco” es la estimulación de la suma y la resta matemática.

El “mago” propone a alguien del “público” a que coloque ante sí tres dados, uno encima de otro y le propone que averiguará cuánto suman las caras que están a la vista del público y que el mago no puede ver.



Vamos a fijarnos en la figura para averiguar dónde está la explicación. Las caras opuestas de un dado siempre suman 7, si estamos viendo el 2, en la cara opuesta, la que está hacia el público deberá estar el 5 ( $7 - 2 = 5$ ). Donde vemos el 5 estará el 2 de cara al público ( $7 - 5 = 2$ ) y donde vemos el 4 estará el 3 ( $7 - 4 = 3$ ). Así que la respuesta sería:

$$5+2+3 = 10$$

De esta manera, el “mago” se esfuerza en sumar y restar continuamente los tres dados, mientras el “público” debe sumar las tres caras que ve.

Otra variante consistiría en sumar las caras que ve el mago (en la figura,  $2+5+4 = 11$ ) y restárselo a 21, que es la suma de todas las caras opuestas de tres dados ( $7+7+7 = 21$ ), el resultado será el mismo:

$$21 - 11 = 10$$

## Después de asistir al espectáculo

### Actividad 1 El Arpa

Hablaremos sobre el arpa.

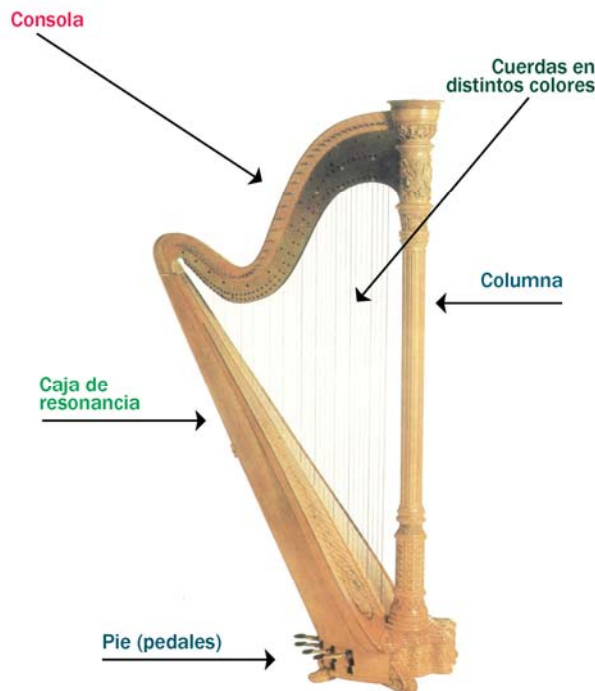
El arpa es un instrumento de madera de la familia de los cordófonos punteados, pues es de cuerda, pero no se frota, como el violín o el chelo con un arco, ni se percute como el piano, sino que se toca con la yema de los dedos.

El arpa es de madera de abeto y tiene 4 partes: la columna, la consola, el pie y la caja de resonancia.

Tiene 47 cuerdas y son de distintos colores, para poder distinguir las notas al tocar. El DO es rojo, el FA es azul y el resto son blancas.

Tiene siete pedales, uno para cada nota musical. Cada pedal tiene tres niveles, sostenido, natural y bemol.

El arpa es diatónica y los cambios en la armadura y las alteraciones se efectúan con los pedales.



Posibles actividades:

**BUSCAR FOTOS DE ARPAS  
DIBUJA TU PROPIA ARPA DE COLORES**

## Actividad 2

### EL JUEGO DEL 100, ganar de manera mágica.

Consiste en formar una pareja de alumnos/as y explicar las siguientes normas:

#### NORMAS

El Objetivo del juego es contar del 1 al 100 alternativamente sin que ninguno de los dos contendientes sume más de 10 en cada turno.

El que dice el número 100, gana.

#### EL TRUCO

El juego tiene un truco, siempre gana el que diga estas cifras: **1, 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89**, ya que al decir el 89, diga el número que diga el contrincante, el que ha dicho el 89 sumará menos de 10 para "cantar" el número 100 y ganar. Al decir 89, el contrincante puede decir un número entre 90 y 99, con lo cuál siempre podremos "cantar" el 100.

Como podemos observar, las cifras indicadas suman siempre 11 más, por lo cuál el contrincante siempre dirá alguna que quede entre las dos dichas. A menos que ambos sepan el truco...

### Actividad 3 Construir un palo de lluvia

El palo de lluvia es un instrumento muy descriptivo. Su sonido nos evoca la caída del agua.

Dispondremos al alumnado en grupos, para que cada uno de los miembros traiga materiales de casa (uno el tubo, otro los clavos, otro el arroz o lentejas...) que nos posibilite hacer un palo de lluvia.

#### CONSTRUIR UN PALO DE LLUVIA

Material:

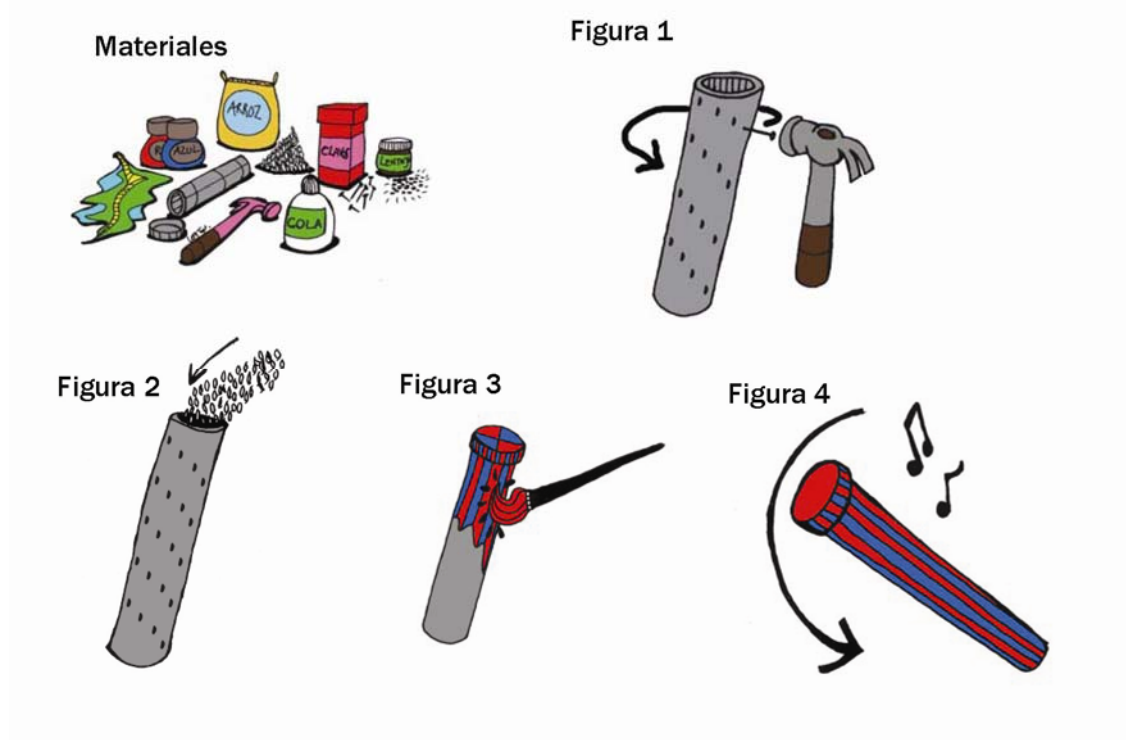
Un tubo de cartón largo con tapa; Un puñado de arroz, lentejas o legumbres que sean pequeñas; 50 clavos finos; Un martillo; Pintura, tela, lentejuelas, pegatinas; Pegamento; Supervisión y ayuda del/a profesor/a

FIGURA 1. Clavamos los clavos finos a lo largo del tubo en espiral (a lo largo del tubo y alrededor del mismo).

FIGURA 2. Echamos un puñado de legumbres y tapamos. Antes de pegar la tapa comprobamos el sonido y añadimos o quitamos legumbres según el gusto.

FIGURA 3. Decoramos el tubo con el material que más nos guste, pintándolo, pegando papeles de colores...

FIGURA 4. Al girar el tubo despacio, las legumbres caerán entre los clavos y producirán el ruido de la lluvia.



## Actividad 4 Cantamos juntos (Tengo una muñeca...)

Harpy y el Gran Chico interpretarán en escena la canción tradicional "Tengo una muñeca vestida de azul" con un juego de campanas diatónicas. Quizá tenemos un juego en nuestro Centro y podemos experimentar a reproducirla en grupo, dando cada campana a un 7º alumno/a y acompasando el orden de "toques de campana" para realizar la actividad de manera conjunta. Si no contamos con el juego de campanas podemos cantar la letra a coro, aprendiendo previamente la letra de la canción entre todos/as.

C G+ C C G+ C7  
 Ten-go u-na mu-ñe-ca ves-ti-da de a-zul,  
 F C D-7 G7 C  
 con su ca-mi-si-ta y su ca-ne-sú.

La saqué a paseo  
se me constipó,  
la tengo en la cama  
con mucho dolor.

Esta mañanita  
me dijo el doctor,  
que le dé jarabe  
con un tenedor.

Dos y dos son cuatro  
cuatro y dos, son seis,  
seis y dos son ocho  
y ocho, dieciséis.

## Actividad 5 Hablar con signos

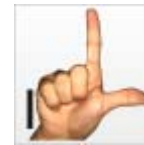
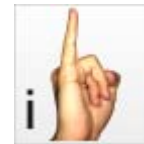
### Actividades de Lengua de Signos Española (LSE)

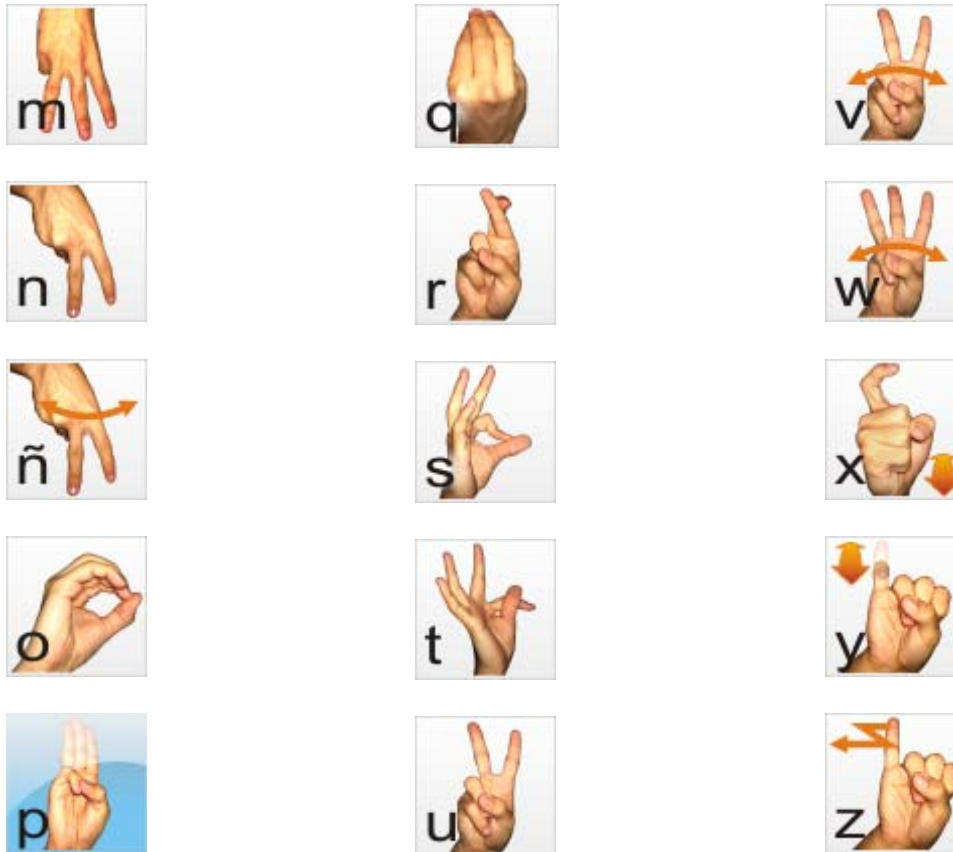
Harpy, la ayudante del Gran Chico, es muda y se expresa por Lengua de Signos y gestos en su relación con el mago. Al finalizar el espectáculo traduce un mensaje del mago a LSE. En esta serie de actividades nos marcamos los siguientes objetivos:

- Trabajar el lenguaje gestual y corporal.
- Aprender el alfabeto dactilológico de la LSE.
- Comprender otros sistemas de comunicación.
- Empatizar con la comunidad sorda.

Una de las páginas web más completas que hemos encontrado sobre Lengua de signos es <http://www.sematos.eu/lse.html>, que creemos puede resultar de apoyo a estas actividades.

En esta web podemos encontrar un diccionario y un alfabeto dactilográfico, que será el que nos sirva para las dos actividades propuesta, y reproducimos aquí. Es descargable también en la web de *Arpacadabra!* en <http://www.elsonidodelagua.com/espectaculos/detalle/1156>.





### Actividad a) Lengua de Signos Española

#### NOS PASAMOS EL NOMBRE

La actividad consiste en que un/a alumno/a elegido/a al azar debe expresar en Lengua de Signos, conforme al alfabeto dactilológico el nombre de un/a compañero/a. El resto de compañeros/as debe descubrir de quién se trata. La persona aludida y nombrada pasa a realizar el mismo ejercicio refiriéndose al nombre de otro/a compañero/a.

### Actividad b) Lengua de Signos Española

#### JUGAMOS AL AHORCADO

La actividad consiste en que un/a alumno/a elegido/a al azar debe escribir en la pizarra tantas letras como tiene la palabra "secreta" que ha pensado. Posteriormente el resto de compañeros/as expresarán por signos las letras que creen completan la palabra. Como en el tradicional juego, si se cubren las fases del ahorcado, gana quien planteó la palabra secreta.

Por ejemplo, la palabra **Arpacadabra**

Se escribe en la pizarra:



Si un compañero/ expresa la "a" ()

Escribiríamos en la pizarra:

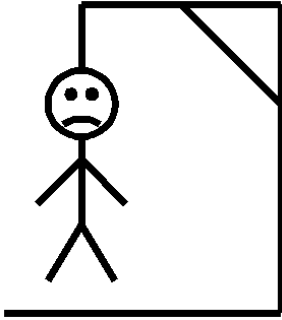
A \_ \_ A \_ A \_ A \_ \_ A

Es decir



Pero si dice: 

Comenzaríamos a pintar la horca,



y seguiremos jugando sucesivamente...

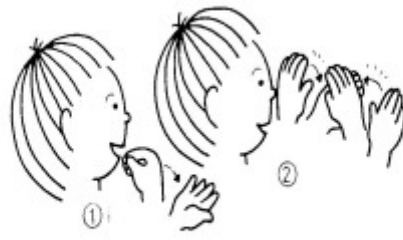
### Actividad c) Lengua de Signos Española

### Actividad d) Lengua de Signos Española

#### SALUDAMOS EN LENGUA DE SIGNOS

Con estas sencillas tarjetas aprenderemos a decir Buenos días, Buenas tardes o Buenas noches en LSE. La fuente web se encuentra en <http://aprendelenguadesignos.com/buenos-dias-buenas-tardes-y-buenas-noches-en-lse-con-tarjetas/>





BUENAS NOCHES