

FICHA 1
¿QUÉ FINAL LE PONDRÍAIS A ESTA ESCENA?

Instrucciones: Tenéis 20 minutos para diseñar la escena final que luego representaréis. Leed en esta ficha cómo empieza o de dónde viene. Pensad en cómo puede continuar la historia y cómo terminaría, según vosotros. Todos tenéis que hacer algo, aunque no todos seáis actores. Tenéis algunas palabras clave que debéis usar.

Palabras clave: Amigos, Amor, Libertad, Decisión, Buena noticia

Actores: 4 personas

Duración: 2 minutos

Escena: Dos jóvenes salen de sus casas. Se encuentran en la calle. Donde siempre quedan para ir juntos caminando al colegio. Se cuentan algo del fin de semana, porque es lunes. Los dos están contentos, parece que todo les va bien. Además, llevan todo preparado. Han hecho las tareas. Nada les preocupa. Hasta que uno de los amigos dice al otro: “Mira quién va por allí.” Otra persona, camina sola. Se juntan con ella. No le ha ido tan bien. Pero a uno de los amigos le gusta mucho. ¿Aprovechará la ocasión? ¿Conseguirá cambiar su día? ¿Será su oportunidad? ¿Qué hará el otro amigo?

FICHA 2
¿QUÉ FINAL LE PONDRÍAIS A ESTA ESCENA?

Instrucciones: Tenéis 20 minutos para diseñar la escena final que luego representaréis. Leed en esta ficha cómo empieza o de dónde viene. Pensad en cómo puede continuar la historia y cómo terminaría, según vosotros. Todos tenéis que hacer algo, aunque no todos seáis actores. Tenéis algunas palabras clave que debéis usar.

Palabras clave: Amigos, Diversidad, Pasión, Decisión, Buena noticia

Actores: 5 personas

Duración: 3 minutos

Escena: Hay partido. Juegan esta tarde contra un equipo que va el primero en la liga. Los tres amigos están en el pasillo del colegio hablando de lo que van a hacer. Uno es muy negativo. A otro le da igual, porque juega por jugar y no termina de tomarse en serio el equipo. El otro es un idealista, pone pasión, pero está lesionado. Aunque no puede salir, sigue yendo a los entrenamientos. Toca clase. Siguen pensando posibilidades. El lesionado, que intenta motivar la pasota, que es buen jugador. Y en cuanto termina la hora, salen al recreo. Los tres tienen su propia solución. ¡Ya saben lo que tienen que hacer para ganar esta tarde!

FICHA 3
¿QUÉ FINAL LE PONDRÍAIS A ESTA ESCENA?

Instrucciones: Tenéis 20 minutos para diseñar la escena final que luego representaréis. Leed en esta ficha cómo empieza o de dónde viene. Pensad en cómo puede continuar la historia y cómo terminaría, según vosotros. Todos tenéis que hacer algo, aunque no todos seáis actores. Tenéis algunas palabras clave que debéis usar.

Palabras clave: Pasiones, Cualidades, Virtudes, Equipo, Buena noticia

Actores: 4 personas

Duración: 1 minuto.

Escena: Día de notas. Todos esperan más o menos lo que ya saben, han ido haciendo sus cuentas. En sus casas, no saben nada de nada y de hoy no pasa una conversación. Toca el timbre. Salen del colegio y sacan sus móviles para ver lo que hay. Se juntan en la acera, separados de todos los demás. En grupo tres alumnos y comparan entre sí lo que han sacado. ¡Hay buenas noticias! ¡Buenísimas! ¡Inimaginable! Alguien piensa que ha sido un error, porque no le cuadran las cosas. ¿Tan buenas notas? ¿Qué ha pasado? ¡Dos puntos más de media de lo habitual! ¡Guau! No dicen nada a nadie más, de ninguna clase. Y se van de allí andando y pensando en llegar a casa.

EnADVIENTO – 4ESO

FICHA 4
¿QUÉ FINAL LE PONDRÍAIS A ESTA ESCENA?

Instrucciones: Tenéis 20 minutos para diseñar la escena final que luego representaréis. Leed en esta ficha cómo empieza o de dónde viene. Pensad en cómo puede continuar la historia y cómo terminaría, según vosotros. Todos tenéis que hacer algo, aunque no todos seáis actores. Tenéis algunas palabras clave que debéis usar.

Palabras clave: Amigos, Problemas, Familia, Cuidado, Buena noticia

Actores: 3 personas

Duración: 2 minutos

Escena: Tremendo, qué dolor. Muy mala noticia. En casa no van bien las cosas. Está sentado, como siempre. En clase, como siempre. Siempre estudiando, siempre con sus cosas. Sus amigos saben que algo no va bien. Pero no dice nada. Suele ser así. Pero aguantan. Llevan desde infantil juntos y hacen pña. En el intercambio, lo intentan otra vez. ¡Y lo cuenta! ¿Ahora qué hacen? ¡Ahora qué hacen! ¡El profesor llega tarde y tienen dos o tres minutos de margen! ¡Vamos! ¡Después de esto, amigos para siempre!

EnADVIENTO – 4ESO

FICHA 5
¿QUÉ FINAL LE PONDRÍAIS A ESTA ESCENA?

Instrucciones: Tenéis 20 minutos para diseñar la escena final que luego representaréis. Leed en esta ficha cómo empieza o de dónde viene. Pensad en cómo puede continuar la historia y cómo terminaría, según vosotros. Todos tenéis que hacer algo, aunque no todos seáis actores. Tenéis algunas palabras clave que debéis usar.

Palabras clave: Soledad, Reflexión, Sorpresa, Reto, Buena noticia

Actores: 3 actores.

Duración: 3 minutos.

Escena: Cada tarde, pasa solo en su casa varias horas. Ya está acostumbrado. No tiene hermanos, sus padres trabajan. El móvil le entretiene, pero sus amigos hacen otras cosas o están con sus familias. Se siente solo, no triste, ni nada por el estilo. Y ha ejercitado su imaginación y le gusta pensar y pensar. Justo estaba pensando en algo para mañana y llaman a su puerta dos compañeros de clase. Algo ha pasado y necesitan su ayuda para mañana mismo. ¡La que se ha liado...! ¡Pero él tiene la solución porque justo estaba pensando en una sorpresa que ayudará a todos! ¡Será un gran día!

EnADVIENTO – 4ESO

FICHA 6

¿QUÉ FINAL LE PONDRÍAIS A ESTA ESCENA?

Instrucciones: Tenéis 20 minutos para diseñar la escena final que luego representaréis. Leed en esta ficha cómo empieza o de dónde viene. Pensad en cómo puede continuar la historia y cómo terminaría, según vosotros. Todos tenéis que hacer algo, aunque no todos seáis actores. Tenéis algunas palabras clave que debéis usar.

Palabras clave: Amigos, Quedada, Sorpresa, Diferente, Buena noticia

Actores: 5 actores.

Duración: 3 minutos.

Escena: Han quedado el sábado para dar un paseo y hacer algo diferente. Hoy tendrán más tiempo de lo habitual. Y les esperan personas de otro grupo con quienes normalmente no quedan. Algo se traen entre manos. Seguro que quieren quedar por algo. ¡O por alguien! Se conocen del colegio, si bien, no suelen hablar mucho. Le pareció buena idea a uno y todos aceptaron. Van de camino al punto de encuentro. Llegan y no están. Uno recibe un mensaje de whatsapp y dice: “¡Ey! ¡Venid a ver esto! ¡No os lo vais a creer! ¡Ma-ra-vi-llo-so!” Y se fueron corriendo hacia allí.

EnADVIENTO – 4ESO

FICHA 7

¿QUÉ FINAL LE PONDRÍAIS A ESTA ESCENA?

Instrucciones: Tenéis 20 minutos para diseñar la escena final que luego representaréis. Leed en esta ficha cómo empieza o de dónde viene. Pensad en cómo puede continuar la historia y cómo terminaría, según vosotros. Todos tenéis que hacer algo, aunque no todos seáis actores. Tenéis algunas palabras clave que debéis usar.

Palabras clave: Proyecto, Sorpresa. Humanidad, Grandísimo, Buena noticia

Actores: 3 actores

Tiempo: 3 minutos

Escena: Era un día normal, como cualquier otro. Ellos a lo suyo mientras otros estaban con sus cosas. Pero aquel día cambiaría su vida para siempre. Habían sido seleccionados, querían contar con ellos para aquel gran proyecto. Tenían que responder rápidamente si participaban o no. Ni sabían que aquello fuera posible... ¡Tan jóvenes y tanta responsabilidad en sus manos! Y mientras pensaban todo aquello, sin poder preguntar a nadie más, tenían que decidir rápidamente: Sí o No. ¿Qué decís? Se miraron y se pusieron a pensar: Dame tres minutos y te decimos...

Valora cada una de las intervenciones y busca sus palabras clave.

	PUNTUACIÓN GENERAL	DE QUÉ TRATA LA HISTORIA	PALABRAS CLAVE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Valora cada una de las intervenciones y busca sus palabras clave.

	PUNTUACIÓN GENERAL	DE QUÉ TRATA LA HISTORIA	PALABRAS CLAVE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Valora cada una de las intervenciones y busca sus palabras clave.

	PUNTUACIÓN GENERAL	DE QUÉ TRATA LA HISTORIA	PALABRAS CLAVE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Valora cada una de las intervenciones y busca sus palabras clave.

	PUNTUACIÓN GENERAL	DE QUÉ TRATA LA HISTORIA	PALABRAS CLAVE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Valora cada una de las intervenciones y busca sus palabras clave.

	PUNTUACIÓN GENERAL	DE QUÉ TRATA LA HISTORIA	PALABRAS CLAVE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Valora cada una de las intervenciones y busca sus palabras clave.

	PUNTUACIÓN GENERAL	DE QUÉ TRATA LA HISTORIA	PALABRAS CLAVE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

HOJA DE PUNTUACIONES

Valora cada una de las intervenciones y busca sus palabras clave.

	PUNTUACIÓN GENERAL	DE QUÉ TRATA LA HISTORIA	PALABRAS CLAVE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			