



DOSSIER PEDAGOGICO
Espectáculo infantil "PASTANAGUES"



PASTANAGUES es un espectáculo infantil de calle (adaptable al escenario), concebido a partir del guión original del autor y titiritero Martín Roo y de los dibujos del ilustrador para la infancia Maxi Luchini. Una niña no muy valiente, acompañada por un pez un poco gruñón encuentra su valor, inteligencia y su solidaridad. Todo esto a través de un océano lleno de islas, para encontrar su mejor amigo. Un dragón, unos monos, un elefante sabio y unos conejos peligrosamente bobos. En cada isla una aventura y en cada aventura un aprendizaje. Buscando a su amigo, nuestra protagonista se descubrirá a si misma. A través de este espectáculo queremos conseguir transmitir a los niños con la danza, los títeres y sobretodo el juego y las risas, unos valores pedagógicos que creemos puedan ayudarlos en su formación y aumentar sus ganas de mejorar nuestro mundo, respetando los demás, la naturaleza, con valor, inteligencia, solidaridad y generosidad. También creemos que acercar los niños a la danza y al arte escénico a través de la diversión y de la participación activa con los intérpretes, es una buena forma de crear un nuevo público, competente e ilusionado de ir al teatro.

VALORES PEDAGÓGICOS DE LA OBRA

EL VIAJE:

Toda la obra es un viaje de isla en isla de nuestra heroína, que cruzará un océano imaginario "a caballo" de un pez parlante.

La idea del viaje es una metáfora de la vida: nos enfrentemos a diferentes retos, nos encontramos con personas diferentes, lugares, problemas y todo lo asimilamos dentro de nosotros, en una continua evolución.

La escenografía es una estructura con ruedas que se transformará durante el curso del viaje en las diferentes islas: en teatro de títeres (en la isla del dragón), en elefante (en la isla del elefante), en barbacoa (en la isla de los conejos).

CADA ISLA CORESPONDE A UN APRENDIZAJE...

Nuestra heroína comienza un viaje porque se aburre en la isla donde vive, la 1ª isla, LA ISLA GRIS, donde no existen los colores y todo es rutina. En cada isla que visita aprenderá una lección de la vida y con cada aprendizaje su vestuario se irá coloreando un poco.

2ª ISLA: LA ISLA DEL DRAGÓN

CONFIANZA Y COMPRENSIÓN

NO VALORAR SOLAMENTE POR LA PRIMERA APARIENCIA

Al principio la niña no confía en el dragón que se encuentra en su camino.

Su apariencia y su estereotipo de malvado le dan miedo.

Durante la aventura el dragón se va convirtiendo en un nuevo amigo: en realidad es un personaje bueno i se comporta de esta manera porque sufría dolor de muelas.

3ª ISLA: LA ISLA DEL ELEFANTE

CONSEGUIR UN OBJETIVO CON ESFUERZO E INTELIGENCIA

En la isla del elefante, la protagonista tiene que resolver un acertijo para conseguir recuperar su molinillo y continuar con su viaje.

4ª ISLA DE LOS CONEJOS

CONCIENCIA ECOLÓGICA

En la dimensión espacio-tiempo de la historia, los seres humanos acaban con todas las zanahorias del planeta, por este motivo los conejos que habitan en esta isla raptan al amigo de Mar por ser pelirrojo al confundirlo con una zanahoria.

Afortunadamente el elefante de la anterior isla le regaló a nuestra protagonista unas semillas de zanahoria: Mar se las regala a los conejos que aprenderán a sembrarlas (satisfechos, deciden de liberar a Pep)

Al final del espectáculo, los personajes de la obra regalaran semillas a los niños, para que puedan plantarlas también en casa y entiendan la importancia de respetar y cuidar la naturaleza para construir un futuro sereno y poner fin a la explotación exagerada y al consumismo sin frenos de estos días en que vivimos.

El personaje del pez parlante también tiene referencias ecológicas, ya que recrimina el comportamiento de los seres humanos hacia el océano y la contaminación que esto provoca.

EL VALOR DEL INTERCAMBIO

- Al principio de la obra distribuimos a los niños programas de mano con forma de zanahoria: en la isla de los conejos los niños ayudarán a nuestra protagonista a calmar a estos animalillos dándoles estas zanahorias.

A cambio de la ayuda recibida les regalaremos semillas.

- Cuando Mar obtiene la respuesta al acertijo, el elefante le regala un saco misterioso diciéndole que será la solución si se encuentra apurada.

EL COMPAÑERISMO

En toda la obra existe un fuerte sentido de compañerismo y amistad entre los personajes.

Mar se desafía a sí misma y a su miedo aventurero para buscar a su amigo Pep.

El pez parlante y hambriento ayuda a Mar transportándola de isla en isla porque ella le había dado su bocadillo.

Los monos también le ayudan para encontrar la respuesta al acertijo con su mímica.

