



EL MATCH DE IMPROVISACION TEATRAL COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

PROYECTO DE FORMACIÓN EN CENTROS

**EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO METODOLOGÍA PARA
MEJORAR LA CONVIVENCIA**

C. R. A. de QUILÓS

Organiza:



Dirección:

Javier Vecino
Teatro CONDE GATÓN



¿QUÉ ES LA IMPROVISACIÓN?

Académicamente, la improvisación es la "técnica de actuación donde el actor representa algo imprevisto, no preparado de antemano e inventado al calor de la acción". ..."...producir algo sobre un escenario utilizando la propia imaginación y a partir de una sugerencia externa".

Pero la improvisación no es materia exclusivamente escénica o ligada únicamente a las artes. Improvisar no es otra cosa que reaccionar, responder con naturalidad a lo que se ha dicho o se ha hecho en un lugar concreto, sin una preparación previa. Por tanto, se encuentra, con mayor o menor presencia, en la esencia del ser humano.

De manera que **CUALQUIERA** tiene todo lo necesario para **improvisar**.

Trabajamos la escucha, la observación, la atención, concentración, empatía, fluidez, cooperación, etc.. Sería sacar de dentro los dones de comunicación, de imaginación, de creatividad, de improvisación, de espontaneidad que todos poseemos. En definitiva, habilidades y herramientas que tenemos, aunque en muchos casos no sepamos que están, pero **SEGURO que ahí están**.

La improvisación se fundamenta en la espontaneidad y el ingenio; no es elucubrar a la espera de ver qué sale.

Cada momento es único e irrepetible, fruto de la técnica de investigación que nos permite conducir desde la expresión hasta la creación.

OBJETIVOS DEL TALLER

Explorar las posibilidades de la Improvisación Teatral en el marco de dinámicas y técnicas de expresión oral y corporal y con formato deportivo, para un aplicación pedagógica:

EL MATCH DE IMPROVISACIÓN

- Desarrollar la creatividad y la escucha.
- Entrenar la disposición al juego.
- Adquirir destreza para proponer y aceptar ideas.
- Adaptación y reacción ante situaciones inesperadas.
- Creación de personajes, según las necesidades.
- Dominar la dramaturgia. Construcción de escenas (planteamiento/conflicto/resolución).
- Entrenamiento para la colaboración y el trabajo en equipo

CUALIDADES PEDAGÓGICAS DEL MATCH

- ✓ Trabaja las variables que influyen en la Pedagogía de la Expresión
- ✓ Desarrolla aspectos y cualidades de la persona.
- ✓ Trabaja la capacidad de comunicación de cada persona.
- ✓ Se pueden desarrollar roles o actitudes que no son habituales.
- ✓ Nos entrena en nuestras respuestas sociales.
- ✓ Juega con la participación y la cooperación.
- ✓ Sirve como herramienta educativa para cualquier sector de edad y grupo social.

ENTRENAMIENTO DEL MATCH - CONTENIDOS

- **Fase de iniciación:** conocer y practicar los aspectos básicos del Match.
 - Dinámicas:
 - ✓ de presentación
 - ✓ de desinhibición
 - ✓ descubrir el espacio
 - ✓ de trabajo en grupo
 - ✓ de trabajo con objetos / objetos imaginarios.

- **Aspectos del juego:**
 - Dinámicas:
 - ✓ **La Confianza**

Sin ella no se puede improvisar. Es un tema esencial: tener confianza significa tanto tener esperanza firme en una persona como tener seguridad en sí mismo.

Para llegar a un buen clima de confianza hay que potenciar los siguientes factores:

 - La comunicación entre todos los miembros.
 - El interés por el objeto del equipo
 - La satisfacción de las necesidades personales.
 - El prestigio en el equipo (todos los participantes han de sentir que hacen algo importante para el grupo)
 - La colaboración entre los miembros del equipo.
 - La participación de todos en las actividades.
 - Un liderazgo en el que todos se vean representados.
 - La comodidad ante la disciplina del equipo, la flexibilidad.
 - Relaciones afectivas dentro del grupo (siempre y cuando no prime lo afectivo sobre el objeto del equipo).
 - Identidad y tradición de equipo

Para la Confianza en el equipo, pueden ser muy perjudiciales los siguientes factores:

- **La ansiedad y el miedo escénico** ¡Hay que trabajar **NO CRITICANDO o VALORANDO el PRODUCTO**, sino **VALORANDO el PROCESO CREATIVO!** Todo el mundo vive su propio proceso: hay que animarlo a surgir y ayudarlo a andar, nunca dirigirlo. Trabajar y explorar sobre la pluralidad de percepciones: aprendiendo que no hay una visión única se tiende a no juzgar el trabajo creativo ajeno y surge la disponibilidad a romper los miedos.
- **Afán de protagonismo**. Potenciar estas actitudes y valorarlas, es perjudicial para los que se encuentran en el caso anterior.
- **La valoración hacia lo individual, lo competitivo...**

- ✓ **La Escucha.**

Como parte de la comunicación, es una destreza importante para la realización de una buena improvisación y para el trabajo en equipo. Es necesario escuchar para construir juntos una sola historia.

 - Hay que escuchar al público, saber qué siente y poder responder ante lo que pide.
 - Escucharse a uno mismo y tener en cuenta nuestras intuiciones sin minusvalorarlas.
 - Escuchar es estar en diálogo, con uno mismo, con el compañero y con el público: es una actitud abierta a lanzar y recoger propuestas.

✓ **La Observación**

Constituye el fundamento de la memoria necesario para crear una improvisación; necesaria para fijarnos en los mensajes que nos transmiten y poder escuchar; necesaria para fijarse en el trabajo realizado y analizarlo para progresar sin perder lo lúdico.

✓ **La Concentración**

Es un estado de alerta que nos va a permitir la progresión: darse al trabajo para avanzar, hacernos conscientes para crecer. El principal factor que beneficia esta concentración es el clima del equipo. Cuando todos estamos a gusto, nos permitimos más el darnos, exigirnos, explorar..."vivir el juego" en un alto grado de aprovechamiento y disfrute de la actividad, rompiendo evidentemente con todos los elementos que enfrían ese clima: el individualismo, la falta de escucha, el divertimento por el divertimento...los objetivos personales.

✓ **La Imaginación**

Es lo que nos permite crear imágenes de cosas reales o no, y combinarlas para llegar a nuevas representaciones. *"Gracias a la imaginación tenemos acceso al mundo del imaginario, que sólo existiendo dentro de nuestras cabezas, está repleto de lugares, objetos, acciones, sensaciones, intenciones..., y lo que es más importante aún, que mediante la expresión podemos mostrárselo a cualquier espectador y vivirlo junto a cualquier compañero. La expresión es lo que nos permite exteriorizar estas imágenes, hacerlas reales, crearlas."* (Koldobika)

✓ **La Creatividad**

Se fundamenta en los siguientes factores:

- **Fluidez.**- Es la capacidad cuantitativa. Hace referencia a la cantidad de productos o resultados que se crean. Fluidez de ideas (palabra, respuestas...), de asociación (sinónimos, analogías, similitudes...) y de expresión)
- **Flexibilidad.**- Es la capacidad cualitativa. Variación de los tipos de respuestas dentro de una propuesta concreta.
- **Originalidad.**- Es la capacidad de tener ideas y hallar soluciones fuera de lo común: novedad, impredecibilidad, unicidad y sorpresa.
- **Elaboración.**- Capacidad para elaborar, desarrollar ideas y llegar a una realización (no basta con tener ideas originales).
- **Evaluación.**- Capacidad de examinar críticamente y valorar las soluciones y propuestas planteadas.

Grupos de BLOQUEOS con que nos podemos encontrar:

- **COGNOSCITIVOS** Serán las dificultades con algunas aptitudes intelectuales, que impiden llegar a nuevas soluciones: las barreras a la percepción; hay que detectarlas e intentar articular canales alternativos.
- **EMOCIONALES**. Angustias individuales, los temores e inseguridades que impiden al individuo actuar de modo creativo: miedo a cometer errores, angustia por encontrar soluciones con la mayor rapidez posible, exagerado afán de seguridad, desconfianza de las propias capacidades creativas...
- **CULTURALES**. A los que la sociedad nos somete: la adaptación a las normas y su aceptación, el rechazo de quien duda de todo (entendiéndolo como señal de mala educación o falta de inteligencia), el rechazo de la fantasía, la confianza excesiva en la razón y en la lógica, dar demasiada importancia a la competencia...

¿QUÉ ES EL MATCH DE IMPROVISACIÓN?

"El Match de Improvisación es un juego teatral colectivo en el que, por medio de técnicas de improvisación, varios equipos compiten cooperativamente y donde el público asistente es parte activa del espectáculo" (Koldovika)

Si analizamos esta definición encontramos una serie de elementos para su aplicación pedagógica:

Un juego

Es la característica más importante del Match: un juego como algo lúdico, donde "actores-jugadores", como el público, forman parte de un espacio de crecimiento, divertimento y placer.

Plantear un juego a un colectivo siempre es un guiño a su participación, a sus ganas de placer, de reencontrarse un poco con ciertos instintos primarios, infantiles... que permite situar a los participantes en distensión, sin juicios de valores, sin sensaciones de ansiedad.

Pedagógicamente hablando es una buena manera de asegurar aprendizajes y descubrimientos personales, que se desarrollan en un contexto distendido y que no se contradice con la exigencia, ya que ésta brota de las ganas personales.

Estos aprendizajes y descubrimientos pueden ir desde la mera actitud, dentro del espectro de las habilidades sociales que desarrolla la improvisación: escucha, fluidez, observación..., hasta los valores de trabajo grupal y cooperativo inherentes a la dinámica de juego del Match, o a los aspectos expresivos y creativos que se van desarrollando.

Un espacio de expresión

El Match se sitúa dentro del campo de la expresión y creatividad como una importante y nueva herramienta que posibilita a cualquier persona el desarrollar sus capacidades de expresión, creación, comunicación...

El Match tiene un componente teatral, ya que dentro del juego entran a formar parte los distintos elementos que definen la teatralidad: público, actores-jugadores, un espacio, un tiempo y una forma de estar a través de los diferentes registros expresivos: cuerpo, palabra y entorno con sus objetos.

Pero su estructura de juego permite a todos introducirse o avanzar en el mundo de la expresión y creatividad, donde se van a poner en marcha los registros y códigos expresivos para que toda persona encuentre su punto cómodo, su zona de confort, con el que tomar confianza, para luego ir creciendo.

"Todos pueden hacer teatro, hasta los actores"

Un encuentro cooperativo

El Match es un juego fundamentalmente colectivo, en el que cada miembro desempeña un rol y donde las interacciones individuales son de suma importancia para su desarrollo efectivo. **"Nadie puede prescindir del otro para realizar su propio proyecto personal"** (G. Laferrière).

En el Match casi siempre se improvisa en grupo, lo que lleva a estar disponible a la propuesta o requerimiento de cualquier compañero. Una improvisación sin escucha al compañero, sin construcción común, no fluye ni funciona. Además se da la circunstancia que durante el juego los distintos grupos participantes no forman sino un sólo equipo durante el encuentro. Ésta es la esencia del juego: **dos equipos para un único resultado.**

El Match nace para construir juntos, como equipo, y como dos equipos en uno. Improvisar es escuchar y adaptarse para crear una única acción: **cooperar**. Hacerlo desde la competición, aparte de que el juego lo penaliza, es una andanada de individualismo que empobrece el espectáculo, que empobrece nuestro flujo interno.

La estructura de dos equipos, de parodia del deporte, es precisamente eso: una estructura, el marco que nos permite jugar; no puede limitar ni convertirse en la esencia: "**No es preciso que las reglas dominen el juego, sino más bien han de permitir su máximo desarrollo**" (G. Laferrière).

Necesitaremos las reglas y las técnicas: las técnicas de improvisación han de cumplirse con gran precisión. Su aplicación debe facilitar y no coartar la consecución de los objetivos planteados. Pero como trabajamos en la improvisación éste es un juego que mantiene un equilibrio entre lo estructural y lo libre-espontáneo, y que por tanto posibilita trabajar ambas facetas sin que se estorben mutuamente.

"El Match es el placer de jugar juntos para diversión de los espectadores " (G. Laferrière).

Con la participación del público

Durante el desarrollo de un Match ningún actor-jugador puede obviar la presencia del público y los deseos de éste. Los espectadores son parte importante del espectáculo, con una participación activa al manifestar su aprecio o descontento, además deben votar tras cada improvisación para determinar cuál ha sido el equipo que más les ha gustado según las consignas referidas en la tarjeta que lee el árbitro. El público es por tanto el verdadero juez, quedando para el árbitro la función de ajustar el juego a sus reglas.

La emisión del voto puede generar una mentalidad de competición, pero su fin fundamental es el comunicación con el público: saber qué gusta, qué funciona...; que el público vote es una primera y privilegiada excusa para convertir el Match en un encuentro comunitario, en una fiesta de y para todos.

¿CÓMO SE JUEGA AL MATCH DE IMPROVISACIÓN?

El Match de Improvisación es un encuentro entre dos equipos que, en un espacio determinado y durante un tiempo prefijado, van realizando improvisaciones teatrales en base a unas tarjetas y unos reglamentos, siempre con la participación activa del público y con la ayuda de diversos recursos.

LOS EQUIPOS

Cada grupo puede estar formado de 6 a 8 actores-jugadores que realizarán las improvisaciones según las consignas reflejadas en las tarjetas leídas por el árbitro. Dentro de cada grupo se pueden definir:

- **ENTRENADOR:** Es quien supervisa y coordina el trabajo del equipo. Decide los jugadores que actuarán en cada ocasión. Es un estratega, un director de escena, alguien capaz de captar rápidamente una idea y convertirla en situación teatral. Toma nota de la improvisación y dispone de un cronómetro para ayudar a decidir el juego. Puede ser jugador o no. Esta función puede ser asumida por todo el equipo.
- **CAPITÁN:** Es el único jugador autorizado a hablar con el árbitro (el entrenador no tiene derecho a ello). Puede pedir explicaciones ante una penalización dudosa, sin embargo debe hacerlo con cortesía, según las normas de la convivencia. Su papel es el de mantener el espíritu de equipo y ser quien da la cara ante la elección de turno para improvisar o cualquier otro requerimiento.
- **JUGADORES:** El número varía entre 6 y 8 incluidos el capitán y el auxiliar. Como ideal el equipo debe componerse de igual número de mujeres y hombres. Los jugadores están a disposición del entrenador pero ocasionalmente pueden sugerir su participación en un determinado momento. Aportan ideas para la improvisación durante la preparación previa. Improvisan según las consignas de la tarjeta leída por el árbitro.
- **CADA EQUIPO tendrá SU COLOR** en la vestimenta, al menos la camiseta. Además de ésta, sólo pueden vestir un pantalón y zapatillas de deporte.

EL ESPACIO

El Match de improvisación se inspira en el hockey sobre hielo, por ello su espacio escénico y de juego es, de origen, la cancha patinoire (4.5x6 mts.). Pero cualquier espacio puede ser válido, rompiendo los cuatro lados de la cancha: teatros, frontones, gimnasios... Los equipos se colocan sentados en dos lados opuestos de la cancha. El árbitro y los demás elementos auxiliares (cronometrador, caja con las tarjetas, contador de puntos ...) se sitúan en uno de los lados de la escena donde se desarrollarán las improvisaciones. **Siempre disponiendo de un espacio para el público.**

EL TIEMPO

Las partidas duran tres tiempos de 30 minutos cada uno, con descansos de 10 minutos. Aunque, por necesidades de los equipos o del marco donde se desarrolla el encuentro, es frecuente reducir un tiempo o cada uno de ellos a 20 minutos. Cualquier adecuación es posible, siempre y cuando esté en beneficio del juego y ayude a su desarrollo y a los equipos, mientras no traicione la lógica del Match.

Es importante ajustar en la medida de lo posible el tiempo de las improvisaciones para facilitar que los descansos coincidan con finales. Si no ocurre así tanto es posible aguardar a que finalice como marcar el final del tiempo y retomar la acción en el mismo punto al volver del descanso.

LAS IMPROVISACIONES

Las improvisaciones se desarrollan a partir de las consignas de la tarjeta leída por el árbitro y tras 20 segundos de preparación de todo el equipo.

El árbitro indica el comienzo y el final de los tiempos de preparación (20 segundos) y de ejecución (el señalado en la tarjeta de consignas). Durante la interpretación ningún miembro de los dos equipos puede hablar, sólo los jugadores que hayan salido a la cancha y naturalmente a través de sus personajes, no como jugadores.

Son frecuentes encuentros en los que se utiliza un período de preparación de 30 segundos. Es más, durante largos períodos de entrenamiento y/o aprendizaje se suele hacer así.

LA TARJETA DE CONSIGNAS

La tarjeta de consignas es una ficha donde se recogen las indicaciones para realizar una improvisación. La lee el árbitro antes de cada improvisación, en voz alta y lentamente. En ella se encuentran los siguientes elementos y en este orden:

- **NATURALEZA de la improvisación.** Es la forma cómo trabajarán los equipos sobre la cancha: por separado para ser comparados, ambos a la vez desarrollando una única improvisación o empezando unos la trama y finalizándola los otros.
 - **Comparada-** Cada equipo debe improvisar sobre las consignas de la misma tarjeta, uno a continuación del otro. Al azar (moneda o sorteo) se designa el equipo que comienza. **No está permitido a los jugadores del equipo que actuará en segundo lugar, comunicarse entre sí durante la representación del primer equipo.**
 - **Seguida-** Se trata de una única improvisación en la que un equipo comienza y la desarrolla, hasta que a la señal del árbitro se detienen en estatua, para ser sustituidos por los jugadores del otro equipo que deberán completar y dar fin a la historia.
 - **Mixta-** Los dos equipos actúan juntos. Forman un solo equipo que interpreta la misma improvisación. Desde que comienza la improvisación habrá al menos un jugador de cada equipo sobre la cancha.

- **TÍTULO de la improvisación.** Es el tema de la improvisación: sobre lo que se debe crear, lo que los personajes deben vivir y sentir y lo que hay que hacer vivir al espectador
- **NÚMERO DE JUGADORES** que han de participar en la improvisación. Es un factor variable que la tarjeta determina. A veces se pueden encontrar indicaciones relativas al sexo de los actores.
- **CATEGORÍA.** Es el estilo en que se ha de interpretar la improvisación.
 - **Muda-** Sin palabras ni sonidos; solamente con gestos.
 - **Ralentizada-** Realizar la acción con un ritmo exageradamente lento.
 - **Acelerada-** Realizar la acción con un ritmo exageradamente rápido..
 - **Falso lenguaje-** La palabra será sustituido por un idioma inventado a base de sonidos. Ninguna lengua conocida puede ser utilizada durante la improvisación.
 - **Inmóvil-** Sin movimiento, ni gestos ni expresiones en la cara. Solamente se usa la palabra. El actor adopta una postura corporal que conservará hasta el final de la improvisación.
 - **Dramática-** Dar a la acción de la improvisación un sentido dramático.
 - **Rimada-** El texto improvisado se recitará como si se tratara de un largo poema; los finales de las frases deben rimar.
 - **Cantada-** Interpretar el texto como si se tratara de ópera. Cantado con ritmo. La rima no es obligatoria.
 - **Al estilo de-** Es necesario actuar a la manera de lo que esté escrito en la tarjeta de la consigna: un personaje público, actor, una forma de interpretar (estilo Charlot, terror, Edad Media,...por ejemplo).
 - **Libre-** Cada equipo puede elegir cualquier estilo de juego.
 - **Sin acuerdo previo-** Los actores no disponen de tiempo de preparación. La improvisación comienza una vez leída la tarjeta de consignas.
 - **Por relevos-** Se efectúan relevos. Se realizan solamente con que un jugador que está en el escenario golpee en la mano de otro jugador del banquillo. El que entra debe seguir con el mismo personaje.
 - **Con accesorios-** Se entrega a los actores uno o varios objetos a los que les deben buscar diferentes funciones a las propias del objeto. A lo largo de la improvisación, el significado inicial del objeto se irá transformando.
 - **Sin fronteras-** No es obligatorio permanecer sobre el escenario. Los jugadores pueden utilizar toda la sala.
- **DURACIÓN de la improvisación.** Puede oscilar entre 30 segundos y 3 minutos.

LA PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO

Nunca hay que olvidar que el Match de improvisación es, ante todo, el placer de jugar juntos para diversión de los espectadores. Y esto se consigue en gran medida con la participación del público y la continua retroacción que supone para el trabajo escénico.

Al finalizar cada improvisación los espectadores constituyen la parte importante del espectáculo al manifestar su aprecio o descontento, votarán y determinarán cuál ha sido el equipo que más les ha gustado según las consignas referidas en la tarjeta: ésta es su participación activa. La dinámica de votaciones es interpretada por cada equipo en base a su experiencia para poder afinar más en su trabajo escénico.

Otra tradicional forma de participación del público, y parodiando al hockey, es tirar bolas de papel de periódico cuando una actuación de los actores ha sido especialmente mala o si están en desacuerdo con la decisión del todopoderoso árbitro.

Lo que no hay que olvidar es que hacer un encuentro de Match con público lo proyecta a una nueva dimensión, porque precisamente se tiñe del importante aporte de la retroacción.

LAS PENALIZACIONES

Las **Penalizaciones** son el mecanismo por el cual se hace respetar el reglamento en el Match de Improvisación.

El árbitro es el maestro del juego. En cualquier momento puede penalizar a un jugador o a un equipo por una infracción o una actitud que perjudique a la calidad del juego. Por cada infracción, el equipo castigado podrá recibir una o dos faltas de sanción, según la naturaleza de la falta cometida. Las faltas son señaladas por el árbitro a través de un código gestual.

Los fallos del árbitro son indeclinables, indiscutibles y determinados solamente por su criterio personal.

- **PENALIZACIONES MAYORES-** Las faltas mayores son faltas graves:
 - **OBSTRUCCIÓN:** Cuando un jugador no deja jugar a otro. Cuando un equipo no deja jugar al otro.
 - **MALA CONDUCTA:** Cuando exista una falta de respeto hacia el árbitro, ayudantes, maestro de ceremonias o público.
 - **PENALIZACIÓN MAYOR:** Cuando se comete cualquier acción que el árbitro considere una falta muy grave.
 - **CASTIGO DE MATCH:** Cuando se comete cualquier acción que el árbitro considere una falta gravísima, o a la reiteración por segunda vez de una penalización mayor. Provocaría la expulsión del jugador por el resto del partido.

También es castigo de Match cuando un equipo incluye, adrede, un elemento físico (accesorio, vestuario, escenografía, etc) que no corresponde al Match, el árbitro deberá expulsar al capitán y, a su criterio, al entrenador.

- **PENALIZACIONES MENORES-**
 - **TEMA NO RESPETADO:** Cuando el título de la improvisación no es el eje de la misma. Cuando no se respeta el estilo.
 - **CONFUSIÓN:** Cuando se confunden personajes, situaciones o lugares. Cuando se confunden objetos evocados. Dentro de la confusión puede contarse la "**FALTA DE ESCUCHA**" Cuando no se registra involuntariamente una propuesta de otro jugador. Si el árbitro considera voluntaria esta falta, sancionará "rudeza".
 - **RECHAZO DE PERSONAJE:** Cuando un jugador le impone a otro un personaje determinado u "olvida" el propio en el desarrollo de la improvisación. No se sanciona en el inicio de una improvisación comparada.
 - **CLICHÉ:** Cuando se utilizan en una improvisación textos o sketch reconocidos.
 - **DESCONEXIÓN:** Cuando sucede una distracción que no responde al personaje, o es causada por un estímulo externo a la improvisación. La más común es la risa.
 - **PROCEDER ILEGAL:** Cuando en una improvisación comparada, los jugadores del equipo al que le toca improvisar en segundo término se comunican entre sí después del tiempo concertado. Cuando los jugadores dentro del escenario se comunican de alguna manera con el banquillo. Cuando se pierde contacto con alguna de las prendas de la vestimenta reglamentaria. Cuando se pierde contacto con el escenario durante la improvisación. Cuando un jugador ingresa a escena y no realiza ninguna acción dramática significativa.
 - **YA VISTO:** Cuando se repite un recurso, un personaje o una situación determinada en el transcurso de un mismo partido.

- **NÚMERO ILEGAL DE JUGADORES:** Cuando no se respeta el número de jugadores asignados por el árbitro para la improvisación.
- **ACCESORIO ILEGAL:** Cuando se utiliza un elemento que no pertenece a la vestimenta reglamentaria.
- **FANFARRONADA:** Cuando se pone en evidencia un error cometido por otro jugador. Cuando un jugador se mofa de otro. Cuando dentro de una improvisación, se hace alarde de pertenecer a un equipo. Cuando un actor utiliza en su provecho estímulos exteriores durante la improvisación.
- **JUEGO DEMORADO:** Cuando el primer jugador en ingresar a la pista después del silbato inicial, lo hace con lentitud. Cuando un jugador demora, voluntaria o involuntariamente, la acción dramática. También puede ser sancionado por *JUEGO ADELANTADO* al que empiece la improvisación antes de la orden de inicio.
- **RUDEZA:** Cuando aparece violencia física desmedida o no justificada por la acción dramática. Cuando se impone o rechaza de forma agresiva o abrupta una propuesta de un compañero (propio o rival).

SECUENCIA DEL JUEGO

Presentación:

El árbitro presenta a los equipos. Los equipos están formados por 6 u 8 participantes, necesitándose al menos 2 equipos. Estos entran y hacen su auto-presentación con un saludo al público. Cuando todos los equipos han salido, se saludan entre ellos y se van a sus bancos fuera de escena.

Cada equipo ha de tener su propio himno y su propia equipación.

Anuncio de la improvisación:

El árbitro lee la tarjeta de consignas e inmediatamente hace sonar el silbato para anunciar el comienzo de la preparación.

Tiempo de preparación de la improvisación:

Cada equipo da ideas para desarrollar la propuesta y decide quién va salir a improvisar. Al menos uno de estos jugadores debe salir a la cancha antes de que finalice el tiempo de preparación.

Son 30 segundos

Una vez finalizado el tiempo de preparación, indicado por el árbitro mediante un pitido, en los bancos de jugadores no se puede hablar más.

Sorteo de turno para comenzar:

Cuando la improvisación es de naturaleza comparada o seguida, el árbitro sortea el turno.

La improvisación:

Comienza nada más darse el pitido que marca el tiempo para improvisar. Un retraso en la salida, ya sea mixta o no, por parte de la representación de cada equipo, **penaliza**.

Al finalizar el tiempo que marca la tarjeta se pita el final de la improvisación, es el momento de los aplausos.

Anuncio de penalizaciones:

Si las hubiese, el árbitro las puede señalar durante el desarrollo de la improvisación mediante signos visuales que van dirigidos al jugador en concreto.

El capitán del equipo puede pedir explicaciones sobre la penalización **de forma correcta y sin derecho a réplica.**

Votación:

Se pide votación al público: **votando todos a la vez** con las tarjetas de colores que son entregadas antes de la actuación; habrá tantas tarjetas como equipos participantes; un color por equipo.

El árbitro pasa anunciar el resultado de la votación y por tanto el equipo que se llevará el punto.

Final:

El árbitro anuncia el final del encuentro, y agradece la participación de los equipos y el público. Los grupos se despiden y salen.

En caso de un empate final, se formularía una nueva improvisación de desempate.

Asignación de puntos:

Por improvisación ganada: 3 puntos

Empatado : 1 punto

Perdido: 0 puntos

Cada dos faltas : 1 punto al equipo contrario

Gana el equipo que más puntos acumule

Bibliografía:

"La Improvisación Pedagógica y Teatral", Georges Laferrière. Ed. EGA. Bilbao, 1993.

"Pedagogía de la Expresión, con Carme Aymerich", M. Teresa Farreny. ÑAQUE editora, Ciudad Real, 2001.

"Explorando el Match de Improvisación", Koldobika Gotzon Vío. ÑAQUE editora, Ciudad Real, 1996.

"Manual Mínimo del Actor", Darío Fo. Trad. Carla Mattieni, HIRU s.l., Hondarribia, 1998.

"Prácticas de Dramatización", Tomás Motos Teruel y Francisco Tejedo. ÑAQUE editora, Ciudad Real, 2007.

"Un Taller de Drama", Fernando Bercebal. ÑAQUE editora, Ciudad Real, 2003.

"Jugar al Juego", Christine Poulter. Trad. Fernando Bercebal. ÑAQUE editora, Ciudad Real, 2002.

"101 Improv Games for Children and Adults: Fun and Fitness for Swimmers of all Levels", Bob Bedore. Hunter House Publishers, Inc. California (EEUU), 2004.
