

Indicaciones generales:

Podéis representarlo con más o menos personajes, los niños que viajan pueden ser otros, más o menos niños, y los juguetes también los podéis cambiar, pero intentar ser lo más parecido a la historia que os envían. Y grabarla que no dure más de 5 o 6 minutos.

Esta historia la han inventado un grupo de una escuela de teatro de personas con parálisis cerebral.

LA MALETA DEL VIAJE DE VICKY

Vicky es una niña de 8 años que vive en Valencia, Vicky utiliza una silla de ruedas para desplazarse y hace muchas cosas cada día. Entre semana va a la escuela donde aprende mucho y tiene grandes amigos. Le encanta jugar, leer sobre países y viajar. Cuando crezca quiere estudiar para ayudar a los demás.

Llegaban las vacaciones y su tía Begoña, que conducía un camión, debía ir de viaje, y esta vez Vicky decidió acompañarla.

Begoña conducía un camión negro brillante y siempre contaba grandes aventuras. Esta vez tenía que hacer un largo viaje hasta los campamentos del Sahara. En este viaje tenía que llevar agua, la cual recogería parando por las diferentes ciudades españolas. Vicky decidió que ella también recogería diferentes cosas que metería en su maleta, como objetos, juegos y mucho amor, las cuales dejaría en el Sahara como bonito recuerdo de su viaje.

Vicky prepara su maleta, que era de su abuela. Esa maleta estaba llena de recuerdos y bonitos viajes y le hacía ilusión que esa vieja maleta volviera a emprender un viaje como éste.

En su maleta llevaba ropa y una vieja muñeca que le acompañó en su infancia, la cual le había regalado una amiga de su abuela, era su muñeca favorita. Había decidido que ya era mayor para jugar con ella y quería que la muñeca hiciera feliz a otra niña tanto como le había hecho a ella.

Salieron de Valencia y tras un largo viaje pararon en Málaga, una ciudad con playa y mucho sol, era muy parecida a Valencia. Allí conoció a Nerea y se hicieron amigas. Nerea le regaló también su muñeca, la cual tenía un botón en la barriga que si le apretabas lloraba, para que junto a la suya hiciera a otra niña feliz.

Volvieron a emprender el viaje, y tras varias horas volvieron a parar en otra bonita ciudad, Cádiz. También tenía playa y un color blanco muy bonito que hacía de la ciudad una de las más bonitas. Allí conoció a Edu, al que también le contó lo que iba a hacer en su gran viaje.

Edu le regaló un camión de bomberos, con el que jugaba largas horas cuando era pequeño. Era de color rojo con una escalera y una manguera, todavía sonaba la campana y podía ayudar a Vicky en su gran aventura.

La siguiente parada fue en el barco que les llevaría al continente vecino. Allí conoció a Josep, un niño que acompañaba a su padre en otro gran viaje. Josep no tenía juguete para darle a Vicky, pero decidió regalare una carta repleta de amor donde le contaba una bonita historia que siempre le contaba su madre. Esta historia era de un niño que no sabía jugar y su madre le enseñó diferentes juegos para que cada día eligiera uno. Cuando ese niño se hizo mayor seguía eligiendo un juego para no olvidarse de ellos ni del niño que llevaba dentro.

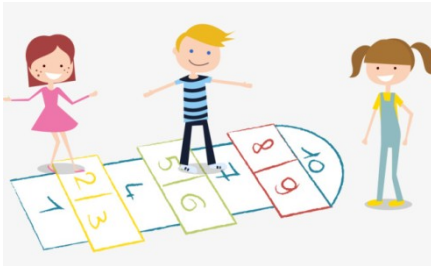
Esto le dio una gran idea a Vicky, recogería todos los juegos que sabía en un bonito cuaderno de color azul. Este contendría la explicación e imágenes de juegos populares valencianos, como el “Sambori” en el que utilizamos una tiza y una piedra plana, o “El pollito inglés”, que le resultaba también muy divertido cuando jugaba con sus amigos de clase.

Después de muchos días de viaje, Vicky y su tía llegaron al Sahara, y se sorprendió de lo bonito que era. Le llamó la atención que tuviera playa. Cuando llegan a los campamentos del Sahara y empezaron a ver a las personas que viven allí, les llama la atención sus sonrisas y el brillo en sus ojos, lo acogedor de sus gentes. Vicky y su tía pensaban que esta aventura terminaría al llegar allí, pero realmente solo acaba de empezar...

Explicación de los juegos:

“SAMBORI”

Se dibuja con la tiza en el suelo unas casillas en los que ponemos un número. Lanzamos la piedra a la casilla del número que nos toque y pasaremos por cada casilla del número que nos toque y pasaremos por cada casilla saltando con la pata coja. Haremos un viaje de ida y vuelta por la cuadrícula que hemos pintado con la tiza en el suelo y a la vuelta recogemos la piedra que habíamos lanzado al principio. El juego finaliza cuando un jugador ha conseguido poner la piedra en cada casilla de la cuadrícula y recorrer el circuito.



“EL POLLITO INGLES”

Un juego que consiste en que una persona que está apoyada y mirando hacia la pared dice 1, 2, 3 pollito inglés a la pared y cuando termina se da la vuelta para mirar si los compañeros se quedan quietos como estatuas. Si ve que alguien se mueve vuelve a empezar desde la línea de inicio. Las personas que juegan intentan llegar a la pared. Si que la persona que paga les vea moverse. La persona que llega primero a la pared es el ganador del juego y comenzara el juego como guardián de la pared.

