

Los sonidos de la granja

a Elmer

Personajes:

Gallo
Vaca
Jirafa
Gato
Elefante

Escena 1

Aparece el gallo, cuyo sonido despierta a los animales de la granja. Salen el gato, la jirafa, el elefante y la vaca, desperezándose y bostezando.

Se debe destacar que es el sonido característico del gallo el que hace que los demás animales despierten. Todos los animales que aparecen, lo hacen en un segundo plano, detrás del gallo (ver foto 1 en el anexo).

Escena 2

El gallo se presenta cantando y le cuenta a los niños que él es el encargado de despertar a los animales con su sonido. Mientras habla el gallo, los otros animales siguen bostezando y desperezándose, pero en silencio.

Para esta escena se mantiene el orden de los títeres, el gallo adelante, el resto atrás. La letra de la canción del gallo es (Canción “Los sonidos de la granja”): Yo soy el amigo gallo/ y me gusta despertar/ a todos los animales/ con mi canto ja, ja, ja. En el disco del Manual está la canción de cada uno de los animales y también el acompañamiento por separado, para que los títeres canten encima.

Escena 3

Se escucha el mugir de la vaca. Todos los animales aparecen diciendo que es la hora de comer.

Se repite la misma idea de la primera escena, es decir, se da a entender que el mugir de la vaca es el aviso para ir a comer. Con respecto a la ubicación de los títeres, la vaca pasa al lugar del gallo y el gallo se une a los demás animales.

Escena 4

La vaca se presenta cantando, y le cuenta a los niños que ella es la encargada de llamar a los animales a comer con su mugido. Los animales aparecen comiendo en el segundo plano, pero en silencio.

La idea es que cuando se escuche el mugido, todos griten y se alegren por la actividad que el sonido implica, pero cuando el animal se presenta, siguen la acción en silencio. La letra de la canción de la vaca es (Canción “Los sonidos de la granja”): Hola niños, soy la vaca/ y los invito a comer/ un pastel y una gran torta/ en la granja je, je, je.

Escena 5

Se escucha el sonido del elefante. Todos los animales aparecen corriendo, diciendo que es la hora de jugar.

Es necesario continuar con la secuencia explicada para las otras escenas: el sonido marca la actividad a realizar y el que lo emite pasa al primer plano.

Escena 6

El elefante se presenta cantando, y le cuenta a los niños que él es el encargado de invitar a los animales a jugar. Mientras habla, el resto de los animales juega, pero en silencio.

La letra de la canción del elefante es (Canción “Los sonidos de la granja”): Yo soy el gran elefante/ el gran elefante soy/ a jugar yo los invito/ con mi trompa jo, jo, jo.

Escena 7

Se escucha el maullido del gato. Aparecen los animales cansados diciendo que es hora de irse a dormir.

Los animales se acuestan en la misma casa de títeres, a la vista del público.

Escena 8

El gato se presenta cantando despacio, para no despertar a nadie, y le cuenta a los niños que él es el encargado de hacer dormir a los animales. Mientras habla el resto duerme y cuando termina él mismo se queda dormido.

La letra de la canción del gato es (Canción “Los sonidos de la granja”): Cuando todo se oscurece/ con un “miau” hago dormir/ gallos, vacas y elefantes/ a la cama ji, ji, ji.

Escena 9

Mientras todos duermen, se despierta la jirafa y le cuenta a los niños su historia. Dice que está muy triste, porque ella no tiene ningún sonido y a nadie le importa si ella está o no está. Entonces, decide hacer una jugarreta: le cambiará los sonidos a los animales.

Escena 10

Al otro día, se despierta el gallo y empieza a cantar, pero se escucha un mugido en vez de su sonido característico. Los animales no se despiertan y el gallo se desespera. Comenta la situación con los niños y decide despertar a los animales moviéndolos, para hacerles saber que él ahora muge en vez de cantar.

Para esta escena están todos los animales en el primer plano, excepto la jirafa, que está observando la situación desde afuera, pero a la vista de los niños (ver foto 2 en el anexo).

Escena 11

Los animales no le dan tanta importancia a la confusión y le dicen a la vaca que llame a comer. La vaca trata de mugir, pero le sale el sonido del elefante. Lo intenta muchas veces pero no logra mugir. Se forma una gran confusión.

La jirafa sigue observando todo desde afuera.

Escena 12

El elefante interrumpe la discusión diciendo que mejor vayan a jugar. Pero cuando intenta hacer su sonido, sólo logra maullar como el gato. En ese momento los animales se dan cuenta definitivamente de que algo raro está pasando.

Escena 13

Aparece la jirafa explicando su jugarreta y por qué la hizo. Los animales comprenden a la jirafa y deciden encomendarle una función. Desde ahora en adelante cuando ella empiece a cantar, todos cantarán con ella, que será la encargada de hacer a los animales cantar.

Para esta escena la jirafa interviene en el primer plano, junto a todos los otros animales.

Escena 14

Los animales cantan juntos su última canción.

Se recomienda que mientras canten, estén todos moviéndose coordinadamente de un lado a otro. La letra de la canción final es (Canción “Los sonidos de la granja”): Ahora con la jirafa/ vamos juntos a cantar/ somos todos los amigos/ de la granja la, la, la.

Fin