

Durante el curso 2016-2017, se nos ofreció animar por un día una entidad de nuestra elección, por grupos. Puesto que me daba un poco lo mismo, y hacía tiempo que no trabajaba con mayores, estuve de acuerdo en la propuesta de ir a la Residencia Asistida de Personas Mayores «La Rubia», una de las residencias públicas de Castilla y León.

Estuvimos un par de veces previamente para conocer los espacios e interaccionar con algunas de las personas con las que íbamos a colaborar, y fue muy divertido.

Presento aquí los documentos, en diversas etapas de elaboración (no incluyo los audiovisuales, pero cualquier persona interesada los puede consultar fácilmente en youtube y otros recursos de internet), que preparamos para que ese día todo saliera bien.

La verdad es que, fallos técnicos aparte, las veinte personas que intervinieron directamente en el juego lo pasaron muy bien, y las cerca de 50 que miraban también participaron con nosotras a la hora de cantar y animar a las compañeras.

Como de costumbre, y para que nadie se sorprenda, no hay fotos de la actividad, porque no las hice y porque, en todo caso, tampoco tengo los permisos, ya que nunca pensé subir todas estas actividades a internet.

Aquí va el guion de lo que hicimos y algún archivo extra.

Guion del Gran Juego "Nuestra Tele"

1 Noticia Sandra.

2 Presentación: Carmen.

- Presentar a las personas. Nombres. De dónde venimos. Vamos a hacer "Nuestra Tele".
- Presentar en qué va a consistir el juego: pruebas y cada uno de nosotros con un grupo. Por cada prueba superada daremos un sobre.

3 1º Juego: Marian. "Furor".

- **Marian** explica el juego. Los demás (María, Carmen, José Manuel, ¿Sergio?, ¿trabajadores del centro?), uno con cada grupo.
- 1º Los grupos, uno detrás de otro, eligen un sobre con un número que **Marian** les acercará. **Marian** pone las canciones (tenemos que tener clara la relación de cada sobre con el número):

nº1= "Contigo me siento feliz" (Marisol) *Palabra: Mar*, cosas de la playa

nº2= "Soy Minero" (Antonio Molina). *Palabra: Caña*, cosas de la cafetería

nº3= "La la la" (Massiel). *Palabra: Tierra*, cosas de mi pueblo o ciudad

nº4= "Tatuaje" (Concha Piquer). *Palabra: Corazón*, sentimientos y cosas del cuerpo

- Reservas:

- nº5= "Romance de la loba parda" (Candéal) *Palabra: Zamarra*, ropa que tienen
- nº6= "Al partir, un beso y una flor" (Nino Bravo) *Palabra: Equipaje*, cosas que hay en una habitación, menos ropa

Oiremos un fragmento de canción: adivinar título o intérprete. Si no lo aciertan, un poco más de canción. Las **animadoras** dan pistas sutiles. Si no lo aciertan, los otros grupos pueden ayudar. Si no, cantamos entre todas.

- 2º **Prueba asociada**. Por turno, abren el sobre con el número y leen la palabra escrita dentro. Objetos o sensaciones que asocien a esa palabra (aquí las **animadoras** tienen que animar pero tranquilizando).
- 3º **Marian** le da un sobre "Ganadores" a cada grupo.

4 2º Juego. Carmen. "La palabra musical"

- 1º **Carmen** y **Marian** intercambian su lugar en el grupo. El resto, sin cambios.
- 2º **Carmen** pasa un recipiente (¿Qué? Tenemos que decidirlo. Tiene que ser algo bonito, no una bolsa cualquiera.) con papeles escritos con el título de una canción:
 - *El emigrante*, de Juanito Valderrama
 - *Al compás de una muñeira*, Pimpinela
 - *Toda una vida*, M^a Dolores Pradera
 - *Soy un truhán*, J. Iglesias
 - *María de la O*
 - *Al partir, un beso y una flor*
 - *Clavelitos*
 - *El relicario*
 - *Por el puente de Aranda*
 - *Romance de la loba parda*

Cada grupo escoge ¿dos papeles. Tras leerlos, tienen un minuto para decidir qué canción van a cantar? Las **animadoras** que están en los grupos tienen que animar, aunque, si alguien no quiere cantar, puede dar palmas o tocar la turuta.

4º **Prueba asociada**. **Carmen** explica "Mira quien baila..." Sonará una canción para bailar por grupo, que irá poniendo **Carmen**. Las animadoras tienen que animar a bailar al grupo; si alguien de otros grupos también se anima a bailar, no les cortamos, sino que los animamos y salimos con ellos.

3º **Carmen** reparte los sobres "Ganadores" a cada grupo.

5 3º Juego. María. Vídeos de primera.

- 1º **María y Carmen** intercambian puestos. **María** explica el juego "Vídeos de primera".
- 2º **María** reparte un sobre a cada grupo (van escogiendo uno de los cuatro: a, b, c, d). Cada grupo verá un fragmento de película, por turno, que pondrá **María**:
 - a= "La gran familia", fragmento de "Chencho".
 - b= "Lo que el viento se llevó", fragmento de "A Dios pongo por testigo..."
 - c= "La verbena de la Paloma", fragmento de "¿Adónde vas con mantón de Manila?"
 - d= "Suspiros de España" (ya sé que dije una de Antonio Molina, pero no la encuentro...).

Deben adivinar la película o el intérprete; si no, se les ofrece la oportunidad de actuar el fragmento que acaben de ver (aquí las **animadoras** deben saltar las primeras a motivarlos; si alguien se anima a actuar aunque la película esté acertada, se podrá).

- 3º **María** explica las palabras encadenadas por sílabas a partir de la palabra del sobre:
 - a= Chencho (la siguiente, por ejemplo, chocolate, y así)
 - b= Viento
 - c= Paloma
 - d= Suspiro
- 4º **María** les da los sobres "Ganadores".

6 Resolución de los sobres "Ganadores"

Entre todos, abrimos los sobres y colocamos el mensaje:

"El mejor premio, la mutua compañía. Muchas gracias por recibirnos tan cordialmente"

7 Evaluación

José Manuel hará la evaluación. Simplemente subir o bajar los pulgares.

8 Despedida

María pone "La Campanera" o "Levántate, Morenita", depende de lo que prefieran.