

Dramatic Play Plan

Castillo

MATERIALS

- ✓ Coronas
- ✓ Espada
- ✓ Escudo
- ✓ Trapos de vestirse (dragon, caballero, etc.)
- ✓ Varita mágica
- ✓ Castillo de mentira
- ✓ Collares de cuentas
- ✓ Silla (cubierto con tela para que sea trono)

CONFIGURACIÓN

1. Designa un área para el castillo.
2. Prepara la silla para que sea trono.
3. Prepara la área para el duelo y coloca materiales en las posiciones apropiadas.

PERSONAJES:

- Princesa/Rey/Reina
- Caballero
- Dragón

Intro: "Había una vez una princesa que vivía en el castillo más grande de toda la tierra. Un día un dragón horrible que respiraba fuego vino para robar control del castillo. El caballero le dijo a la princesa que la sola cosa que se puede hacer para que el dragón no les molestara fue hacer un duelo. El caballero se ofreció luchar al dragón en el duelo para salvar el reino y el castillo. La princesa aceptó la oferta del caballero y mandó que el caballero y el dragón se combatieran en forma de duelo. Si ganara el caballero, el dragón tendría que salir del castillo por siempre. Pero si ganara el dragón, podría quedarse y tomar control del reino y el castillo. El caballero usó su espada para derrotar al dragón que respiraba fuego y la paz se restableció en el castillo.

Hoy vamos a ser caballeros y dragones que se le desafían al otro en forma de duelo. Necesitamos una princesa/un rey/una reina para coronar al ganador del duelo, un dragón para robar control del castillo y un caballero para combatir al dragón que respira fuego.

ACTIVIDAD 1 – PREPARAR EL CASTILLO Y EL AREA PARA EL DUELO

Discute como se parece un castillo y quienes viven en un castillo.

Ten un lluvia de ideas para decidir como se debe preparar el castillo y para determinar qué significa ser un caballero.

- ¿Qué es un duelo?
- ¿Qué es un caballero?
- ¿Qué hace un caballero?
- ¿Ha alguien oído una historia semejante alguna vez antes?
- ¿Cómo se parecen los dragones que respiran fuego?

ACTIVIDAD 2 – EL DUELO

- El dragón invade el castillo y amenaza que les vaya a robar control.
- Princesa/rey/reina manda que el caballero bate de duelo al dragón para proteger el castillo.
- El caballero se prepara para el duelo (se lleva el armadura y la espada) y escribe una carta para desafiar al dragón.
- Se batan de duelo el caballero y el dragón.
- El caballero derrota el dragón y el dragón se va sólo del castillo.
- EXPANSIÓN: "¿Qué piensan que ocurría si ganara el dragón? ¡Vamos a fingir que gane!"

ACTIVIDAD 3 – CORONAR EL CABALLERO

- Prepara el trono en la sala del trono y preparéense para el ceremonio de coronar.
- La princesa/el rey/la reina le corona al caballero por ser un héroe.
- EXPANSIÓN: "¿Qué otras cosas podría hacer la princesa para darle gracias al caballero? (hacer una parada en honor de él, etc.)"