

## Obxectivos

*Wombo Combo* é unha obra que afonda en temas e problemas de gran relevancia para a rapazada actual: o acoso escolar e a adicción ao xogo. Ao longo do espectáculo entramos nos mundos de Sara, unha rapaza que xoga para evadirse da súa realidade. No mundo virtual é a mellor, pola contra, no mundo real, Sara perdeu o control da súa vida. A obra convida á reflexión e fomenta nos nenos e nas nenas unha actitude crítica cara aos videoxogos.

Nesta guía didáctica recolleemos unha serie de actividades pensadas para traballar esta peza teatral nas aulas de primaria e afondar co alumnado nos temas tratados.

Os **obxectivos** que se perseguen son os seguintes:

- Promover o gusto polo teatro entre a rapazada.
- Coñecer os elementos principais do texto dramático e do espectáculo teatral.
- Familiarizar as crianzas coas normas de comportamento que rexen os espectáculos teatrais.
- Estimular a imaxinación do alumnado e fomentar a creatividade dentro da aula.
- Producir textos creativos de diferente tipo: descritivos, argumentativos, publicitarios...
- Reflexionar sobre o acoso escolar, previr conductas de acoso e inculcar actitudes de respecto e empatía entre o alumnado.
- Promover unha actitude crítica cara aos videoxogos e fomentar o xogo responsable.

Preséntanse deseguido dez **actividades** para afondar nas aulas de Primaria en diferentes aspectos tratados na peza *Wombo Combo*:

1. Douche a benvida – Actividades para realizar antes de asistir á función
2. Primeiro hai que escoller o avatar
3. A clase de inglés
4. Revamp
5. Aquí o Loirus Rex
6. No teu mundo non hai trolls
7. As rapazas tamén xogamos
8. Se queres vivir, tes que bailar
9. A Superfesta Internacional dos Xogos
10. A túa escolla

# 1. Douche a benvida

Actividades para realizar antes da función

Voz: Velvet von le plai... Douche a benvida... Velvet von le plai... Douche a benvida... Velvet von le plai...

Presentamos neste apartado unha serie de actividades para realizar antes de asistir á función, encamiñadas a despertar o interese e a curiosidade da rapazada polo teatro e polo contido da obra e a traballar o comportamento do público.

## 1.1. Que significa Wombo Combo?

A obra que imos ver titúlase *Wombo Combo*. Coñeces o significado da expresión *Wombo Combo*? Se non o sabedes, podedes buscalo en Internet. Tendo en conta o significado da expresión, de que credes que pode ir esta obra? Intercambiade as vosas opinións na clase.

## 1.2. Que imos ver?

Antes da representación, podedes obter máis información sobre a obra lendo a súa sinopse e a ficha artística, que podedes atopar na web da compañía Galeatro:



<https://www.galeatro.es/espectaculos/wombo-combo>

Despois de consultala, cubre unha táboa coma esta. Se non coñeces algún dos elementos, consulta o dicionario ou preguntalle ao/á profesor/a.

	Nome dos/as profesionais responsables	Que é?
Compañía		
Interpretación		
Dirección		
Espazo escénico		
Vestuario		
Son		
Iluminación		
Dramaturxia		
<b>Resumo da sinopse:</b>		

### 1.3. Isto vai de videoxogos

Agora que xa coñecedes o significado da expresión *Wombo Combo* e que lestes a sinopse da obra, xa sabedes que os videoxogos son unha parte importante do espectáculo. Que relación tedes vós cos videoxogos? Responde de as seguintes preguntas de forma individual e logo poñede en común as respostas.

- Xogas a videoxogos?
- Cales son os teus videoxogos preferidos?
- Canto tempo lle dedicas a xogar?
- Cres que xogas pouco ou moito tempo?
- Se che parece pouco, canto che gustaría xogar?
- Do 1 ao 10, canto de importantes son os videoxogos para ti?
- Que aspectos positivos teñen para ti os videoxogos?
- Cres que os videoxogos poden ser malos? Por que?



### 1.4. Como nos comportamos no teatro?

Ir ao teatro é moi divertido, mais por respecto aos actores e ás actrices e para que todo o público poida desfrutar do espectáculo, cómpre seguir unha serie de regras ben sinxeliñas. En grupos de catro, elaborade unha listaxe de cinco normas que consideredes que se deben seguir no teatro. Despois, poñede todas as listaxes da clase en común, recollede as que vos parezan máis importantes e elaborade as "Dez regras básicas para ir ver *Wombo Combo*"



#### Dez regras básicas para ir ver *Wombo Combo*

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....


*Non esquezas estas regras durante a función!*

## 2. Primeiro hai que escoller o avatar

LOIRUS REX: (...) Primeiro hai que escoller o avatar que vai xogar por vós e poñerlle os complementos: casco, sombreiro, escudo, botas, luvas... Tamén poden ser complementos animais: ás de aguiá ou de bolboreta, ou de morcego, ou de cabaliño do demo... garras de león, ou de dragón... unllas de gato, ou de oso formigueiro... orellas de lince, ou de raposa ... peito acoirazado de armadillo... uns cornos, un peteiro... o que queirades! E, por suposto, as cores perfectas para a camuflaxe!

Vas xogar unha partida de «Dark Creatures» con ARS15 e REV24. Tal e como explica Loirus Rex, o primeiro paso é escoller o teu avatar. Como será a cabeza? E o corpo? E os brazos e as pernas? Terás unllas de gato e orellas de raposo? Ou levarás luvas e un gran escudo? Imaxina como sería o teu avatar, débúxao, descríbeo e ponlle un nome orixinal.

<b>NOME DO AVATAR:</b> .....	
A súa cabeza é .....	<i>Debuxo:</i>
Os seus ollos .....	
O seu nariz .....	
As súas orellas .....	
O seu corpo .....	
.....	
Ten brazos .....	
As súas patas .....	
Leva moitos complementos, coma .....	
.....	
Os seus trazos máis importantes son .....	
.....	
Sabe facer moitas cousas, coma, por exemplo .....	
.....	
.....	



Despois de crear os vosos avatares, mostrádeos ao resto da clase e, entre todos/as, escollede o avatar mellor preparado para conseguir a bagoa do deserto.

### 3. A clase de inglés

RAPAZ: ARS15 chegou ás finais de «End of time», «Dead proof», «It's alive», «Boomerang», «Mars on fire»...

PROFESOR: Pois veña, imos aproveitar ese inglés que sabedes para dar a clase.

RAPAZ: Que inglés?

PROFESOR: O que estás falando.

RAPAZ: Eu?

Tal e como puidemos ver na obra, o inglés está moi presente no mundo dos videoxogos. Nesta sopa de letras agóchanse dez nomes de xogos que se citan en *Wombo Combo*. A ver se os atopas!



Agora, anota o nome en inglés de lado da súa tradución ao galego:



*Criaturas escuras:* .....

*Terra de serpes:* .....

*Cazador de lobos:* .....

*Illa morta:* .....

*Final do tempo:* .....

*Porto real:* .....

*Está vivo:* .....

*Choque de minas:* .....

*Marte en chamas:* .....

*Xente morta:* .....

## 4. Revamp

LOIRUS REX.- Ola, ola, ola, «gameiros» e «gameiras» de todas as idades! Aquí o Loirus Rex para contarvos unha fantástica chegada ao noso universo: o xogo «**Revamp**»!!!! Imaxinade que alguén vos ofrece a oportunidade de facer o que queirades co voso tempo. Nun triscar de dedos: chas! Seredes libres para escoller se preferides protexervos, atacar, ou facer alianzas cos outros xogadores e xogadoras e acabar así coas ameazas extraterrestres que atacan pola noite coma mosquitos e chuchan minutos da nosa existencia. Se conseguides chegar á Nave Nai, poderedes apoderarvos de todo o tempo roubado, e gañaredes. O premio: quedar finalista na Superfesta Internacional dos Xogos e competir no Grande Reto Virtual (...)

En Wombo Combo, o videoxogo principal é *Revamp*. Lembrades a mecánica deste xogo? Cales eran as ameazas contra as que tiñan que loitar os xogadores? Cal era o obxectivo? E o premio? Cada videoxogo é diferente, pero todos teñen certos elementos comúns. Nesta actividade propoñémosvos deseñar o voso propio videoxogo. En equipos de catro, pensade en como vos gustaría que fose ese xogo e cubride unha táboa coma esta. A continuación, expoñede os vossos videoxogos para o resto da clase.



NOME DO VIDEOXOGO: .....

<p>Historia</p> 	<p>Obxectivo(s)</p> 
<p>Protagonista(s)</p> 	<p>Regras</p> 
<p>Ameazas e inimigos</p> 	<p>Niveis</p> 
<p>Espazo / Escenario</p> 	<p>Recompensas e premios</p> 

## 5. Aquí o Loirus Rex

LOIRUS REX: (...) Ola, ola, ola, «gameiros» e «gameiras» de todas as idades! Aquí o Loirus Rex (...)  
Saionara! Son Loirus Rex!

- Loirus Rex é un dos personaxes máis divertidos de *Wombo Combo*. A que se dedica? En que consiste o seu traballo? Escribe unha breve descrición deste personaxe na que recollas as súas características máis salientables.
- Coñeces outros/as youtubers ou segues algunha canle de Youtube? Parécense ao Loirus Rex? Se coñeces algún/ha, cóntallelo ao resto da clase e recoméndalles os/as que máis che gusten.



- Que sorte! Loirus Rex fixouse no teu avatar (o que deseñaches na actividade 2) e quere facerche unha entrevista para a súa canle de Youtube.  
En parellas, realizade a entrevista de forma oral. Un membro adoptará o papel de Loirus Rex e deberá levar algunhas preguntas preparadas. O outro será o “gameiro” ou a “gameira” entrevistado/a e irá improvisando as súas respostas. Despois, intercambiade os papeis e realizade unha nova entrevista.  
Se podedes, gravade as entrevistas para velas logo co resto dos/as compañeiros/as.  
Quen serán os/as mellores youtubers da clase?



## 6. No teu mundo tamén hai trolls

BERNI: No meu mundo non hai mosquitos extraterrestres.

SARA: Pero hai trolls.

BERNI: Trolls?

SARA: Si, Berni, no teu mundo tamén hai trolls, e nese mundo os trolls escachan os móbiles das rapazas coma min, e métese cos que non lles rin as grazas, e creñse mellores, e son crueis, e nunca, nunca descansan.

BERNI: Non saes por medo aos trolls?

SARA: Non saio porque estou farta deles. Cando xogo no ordenador, teño o control, podo con calquera.

En grupos de catro, reflexionade sobre o sentido das palabras de Sara. Quen son os trolls e os zombis do seu mundo? Que fan? Por que fan que Sara se sinta mal?

Completade a seguinte táboa anotando dez accións propias de trolls e zombis e outras dez propias das boas compañeiras e compañeiros:

<i>Os trolls e os zombis...</i>	<i>As boas compañeiras e os bos compañeiros...</i>
1. Rinse dos demais	1. Son amables cos demais
2. ....	2. ....
3. ....	3. ....
4. ....	4. ....
5. ....	5. ....
6. ....	6. ....
7. ....	7. ....
8. ....	8. ....
9. ....	9. ....
10. ....	10. ....



Despois de que cada grupo complete a súa táboa, poñede en común as características anotadas. E ti, queres ser troll ou bo/a compañeiro/a? Coñeces algún troll? Que podemos facer para paralos?



## 7. As rapazas tamén xogamos

LOIRUS REX: (...) Un momento! Un momento! Un momento!... ARS15 quere entrar en directo! Por fin! Por fin imos saber quen está detrás do avatar! Ola, ola, ola, ARS 15!

SARA: Ola. Son Sara.

LOIRUS REX: Vaia, unha rapaza!

SARA: Si, unha rapaza. As rapazas tamén xogamos.

LOIRUS REX: Por suposto! Claro! (...)

Cando Loirus Rex descobre a identidade de ARS15 leva unha sorpresa: «Vaia, unha rapaza!». Por que credes que lle estraña que ARS15 sexa unha nena? Quizais as rapazas xoguen menos ca os rapaces? Será que nos videoxogos faltan personaxes femininas? Imos analizar estas posibles diferenzas de xénero contestando a seguinte enquisa:



RAPAZAS, RAPACES E VIDEOXOGOS		
Idade:	Xogas a videoxogos? <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> Non	
Xénero:	Canto tempo lle dedicas aos videoxogos á semana?	
Os cinco videoxogos que máis me gustan son...		
Nome do xogo	Temática	Protagonista(s)
Coñeces algún/ha profesional dos videoxogos ( <i>gamers</i> , programadores/as...)? Se é así, cita tres:		

Cando todas as persoas do grupo teñan realizada a súa enquisa, poñede os resultados en común, analizádeos e reflexionade sobre os motivos das posibles diferenzas. As seguintes preguntas poden servir de guía para a análise dos datos:

- Cantas nenas xogan a videoxogos?
- Cantos nenos xogan a videoxogos?
- Cal é a media de tempo que xogan as nenas?
- Cal a media de tempo que xogan os nenos?
- Cales son os xogos preferidos dos nenos?
- Coinciden cos das nenas?
- Cales son as súas temáticas?
- Hai diferenzas de temática e xénero?
- Cantos protagonistas masculinos sinalastes?
- E cantos protagonistas femininas?
- Que profesionais dos videoxogos coñeces?
- Hai máis homes ou mulleres?

## 8. Se queres vivir, tes que bailar

REV24: Se queres vivir, tes que bailar.

ARS15: Non sei bailar.

REV24: Pois aprende, ou os mosques irán por ti.

*Soa música. REV24 fai unha coreografía e os puntos soben ao marcador. ARS15 imita a coreografía e consegue tamén os puntos. Bailan os dous á vez, coordinados. Os puntos soben aos seus marcadores.*

*Empatan. (...)*

REV24: Ves como sabías bailar? Faltábache práctica.

ARS15: Consequimos cambiar o escenario.

REV24: Agora é máis alegre.

ARS15: Iso vai en gustos. O caso é que non me eliminaches.

REV24: Prefiro seguir xogando contigo.



Para rematar cos *mosques* que os ameazan en *Revamp*, ARS15 e REV24 teñen que bailar. Deste xeito, conseguen cambiar o escenario e que sexa máis alegre. E vós, queredes que o voso escenario tamén sexa máis alegre? Pois aquí vos propoñemos unha serie de actividades para mover o esqueleto. Xa sabedes, se queredes vivir, tedes que bailar!

### **A pelota-mosquito**

Para este xogo precisamos soamente unha pelota que se converterá nun perigoso mosquito extraterrestre cando soe a música. O grupo colócase en círculo e poñemos a música. Quen teña a pelota-mosquito terá que bailar para que o mosquito non o ataque. Ao cabo duns segundos, pásalle a pelota a outro/a compañeiro/a. O mosquito morrerá cando todo o grupo baile.

### **O ataque dos mosquitos-globo**

Soltamos no grupo tres globos que se convirten en mosquitos cando soa a música. Todo o grupo debe bailar e, ao mesmo tempo, lograr que os mosquitos-globo non caian nunca no chan. Se conseguides bailar e manter os globos no aire durante cinco minutos, erradicaredes os mosquitos.

### **Non te movas que che pican!**

Poñemos música e todo o grupo baila para que os mosquitos non o ataquen. Pero, ollo! Cando a música pare, quedaredes conxelados, xa que ao mínimo movemento os mosquitos picaravos e quedaredes eliminados. Ao cabo duns segundos, a música volverá soar e volta a empezar!

### **O limbo dos mosquitos**

Collemos o pau dunha vasoira e dúas persoas sostéñeno. O resto da clase teredes que ir pasando por debaixo ao ritmo da música. Pero, ollo! O pau da vasoira está cheo de mosquitos extraterrestres. Se alguén lle toca, os mosquitos eliminarano. A medida que avanza o xogo, os responsables do pau irano baixando para facelo un pouquiño máis complexo.

## 9. A Superfesta Internacional dos Xogos

LOIRUS REX: (...) O premio: quedar finalista na Superfesta Internacional dos Xogos.

Quen gañase o xogo *Revamp* tería un gran premio: quedar finalista na Superfesta Internacional dos Xogos. Imaxinades como podería ser esa festa? Moi emocionante, non si?

Pois imos montar a nosa propia Superfesta dos Xogos... dos xogos populares, para ser máis exactos, os xogos de toda a vida! Para comezar, debedes establecer os diferentes xogos que formarán parte da vosa Superfesta. Aquí deixámosvos algunhas ideas, pero podedes escoller os que máis vos presten:

*Billarda*

*Carreira de zancos*

*Pita cega*

*Birlos*

*Chave*

*Salto á corda*

*Buxaina*

*Mariola*

*Xogo das cadeiras*

*Carreira de sacos*

*Petanca*

*Xogo do pano*

En grupos, preparade para cada xogo da vosa Superfesta unha ficha coma esta e facédevos co material necesario para xogar.

<b>NOME DO XOGO:</b> .....	
<b>Que precisamos?</b> - Materiais que necesitamos para xogar:	<b>Ilustración ou foto</b>
<b>Como se xoga?</b> - Dinámica e regras do xogo:	
<b>Quen gaña?</b> - Forma de puntuar:	

Unha vez que teñades todos os xogos e os materiais preparados, elixide co voso profesorado o espazo e a data para a celebración da Superfesta Internacional dos Xogos e debuxade un cartel para anunciála. Tamén podedes convertervos de novo en Loirus Rex (coma na actividade 5) e gravar un vídeo explicándolles a festa a todos os *gameiros* e *gameiras* dos arredores.

As instrucións para cando chegue o día son ben doadas: xogade e pasádeo ben!!



## 10. A túa escolla

SARA: Todo sería máis doado se alguén o fixese por ti, un avatar, un ser que ti creas segundo o que necesites. Con ás, se queres voar, ou patas de cabalo para correr lonxe, ben lonxe dos zombis que tes ao teu redor, mortos viventes sen outra vontade que a de encher o mundo de zombis coma eles. Lonxe dos trolls que baten contigo, e empuxan, e pisan, e esmagan. Lonxe de quen te mira coma se foses unha extraterrestre. O avatar fai o que ti non podes facer, pero segues sendo ti, só que moito mellor. Noutra realidade.

SARA: De súpeto, deume por pensar que todos os xogos rematan, pero que nós quedamos, nos nosos cuartos, agardando a que saia outro reto. Ata cando? Por que temos que conformarnos co que nos dean? Podemos buscar outras cousas. Os avatares cambian, e eu tamén quero cambiar. (...)

SARA: Na vida real podo ser eu e decidir que facer co meu tempo, Loirus Rex, ese tempo que lle querían quitar ao meu avatar. Na vida real o tempo é meu, non o teño que gañar nin pedir prestado.

- En grupo, comentade as seguintes cuestións relacionadas coa actitude de Sara ao longo da obra:
  - Que significan os videoxogos para Sara? Por que se refuxia neles?
  - Entre a vida real de Sara e a súa vida virtual hai un gran contraste. Por que?
  - Que comportamentos de Sara vos parece que poden resultar prexudiciais para a súa saúde?
  - Quen axuda a Sara?
  - De que se decata Sara ao final da partida de Revamp?
- Pensade na vosa propia experiencia cos videoxogos e escribide un texto coas vosas reflexións. Que significan para vós os videoxogos? Algunha vez vos vistes nunha situación semellante á vivida pola protagonista? Pensades que vos podería pasar algo así ou non? Por que? Se así fose, quen vos axudaría?
- Para rematar, anotade as posibles vantaxes e inconvenientes dos videoxogos e organizade na clase un debate sobre este tema.

OS VIDEOXOGOS	
Vantaxes	Inconvenientes

