TALLER N.˚6

MAGIA EN EL AULA II

El arte de hacer figuras con globos

Esther de Eusebio

INTRODUCCIÓN

Existen muchas posibilidades de enfocar el trabajo con globos. En este curso de iniciación a la globoflexia, vamos a trabajar con ellos como un recurso más en las aulas para motivar la atención, la imaginación, la comunicación y la capacidad de expresión de los alumnos.

Hay distintas maneras de conseguir estos objetivos en las clases: a través de un concepto visual como la decoración, o bien, planteando a los alumnos una serie de actividades. Estas son algunas de ellas.

Adivinar la figura

Se trata de un juego muy sencillo. Sin dar ninguna información previa a los niños, estos deberán adivinar las figuras que realicéis a medida de que se vaya definiendo la forma. Como aliciente podéis regalar la figura obtenida al niño que descubra de qué se trata.

Figura desarrollada

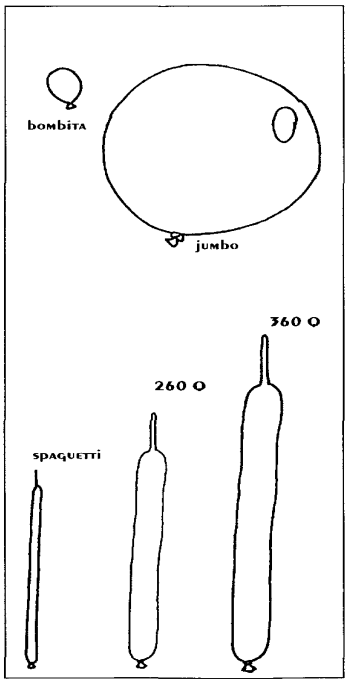
Consiste en realizar una figura y aprovechar las distintas situaciones que se producen durante su elaboración. Durante el proceso de realización se puede jugar con los globos, contar un cuento, desarrollar una narración o una sucesión de gags (como el ejemplo de la flor realizado en el curso).

También, se pueden usar las figuras para crear un giñol y contar historias, hacer magia, malabares, disfrazaros vosotros o los alumnos. Las posibilidades son infinitas, sólo dependen de vuestra imaginación.

Esther de Eusebio Marcos
Madrid mayo 2010
Jornadas Infantil Edelvives

EL MATERIAL

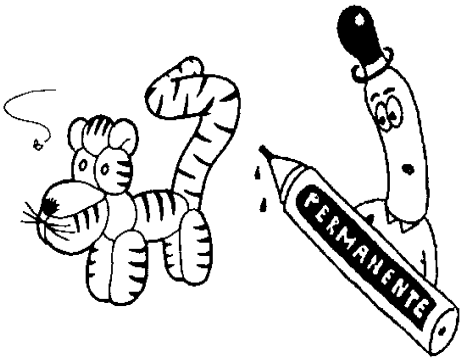
Los globos están hechos con látex y existe una gran variedad de formas y tamaños.



Globos redondos: se incluyen desde los más pequeños «bombitas», de pocos centímetros de diámetro, hasta los enormes «Jumbo», de varios metros de diámetro.

Globos alargados: entre todos los tamaños que se fabrican, los más usados son estos tres del dibujo, el *spaguetti* (más delgado que un dedo), el 260Q (el que usaremos, dado que es el más manejable) y el 360Q (un poco más incómodo pero que permitirá hacer todas las figuras que aprenderemos en tamaños mayores)

Los colores



Unos colores son más duros que otros, tanto a la hora de hincharlos como de manipularlos. Rosas, blancos y azules suelen ser los más blandos, frente al rojo y al naranja, que son los más duros.

La conservación

Los globos tienen un periodo de vida limitado, la mejor forma de conservarlos es rociándolos con talco.

Los rotuladores

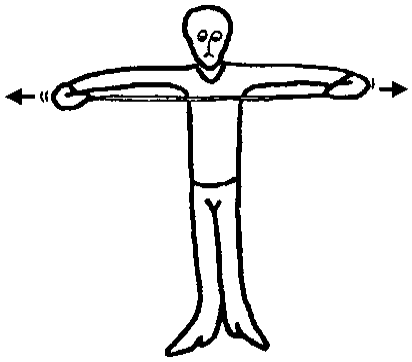
Para decorar los globos utiliza rotuladores permanentes. El mejor es el de color negro y de punta redonda. Se puede jugar con rotuladores de otros colores, pero algunas marcas hacen explotar los globos.

TÉCNICAS BÁSICAS

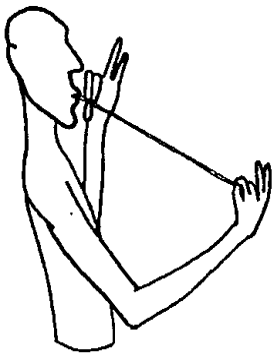
¿Cómo hinchar un globo?

El proceso de hinchado de un globo es lo más difícil; pero es indispensable para desarrollar una buena manipulación. Solo tendremos que seguir una serie de pasos y la práctica hará el resto.

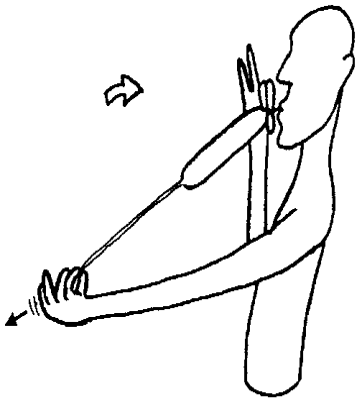
Hay que mejorar las condiciones para que se facilite la entrada del aire al globo. Para ello, lo estiraremos un par de veces tomándolo por los extremos y abriendo los brazos (así se



estirará un poco el látex y aumentará la elasticidad y la temperatura).



Ahora tomaremos aire y colocaremos el globo en la boca situando la boquilla detrás de los labios. Una mano lo sujetará cerca de la boca para evitar que se caiga, pero sin obstruir el paso del aire. La otra, lo tomará por el extremo y lo mantendrá tirante, al límite de su longitud, sin forzar.



Por último, soplaremos en el globo un chorro de aire fino pero fuerte y estable, empujado por el diafragma. Concéntrate en un primer soplido corto y prueba inflar una pequeña burbuja. A medida que el globo se hinche, la mano que lo sujeta en el extremo se alejará del cuerpo y lo mantendrá siempre tirante.

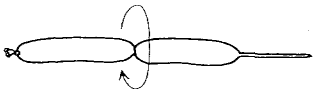
Finalmente, una vez hinchado el globo, soltaremos un poco de aire para que la textura sea un poco más manejable.

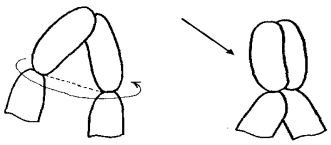
NOMENCLATURA

Ahora, tenemos un globo hinchado y atado en nuestras manos. Antes de adentrarnos en el arte de la manipulación del globo, definiremos una serie de conceptos.

El nudo

Llamaremos nudo a cualquier punto del globo en el que el paso del aire quede interrumpido.





El eje

Es el punto por el que pasan dos o más nudos a la vez .

El giro

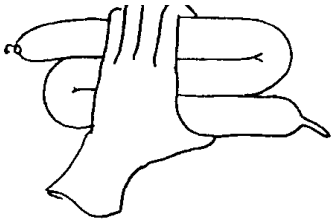
Es la acción de retorcer el globo creando un nudo.

La burbuja

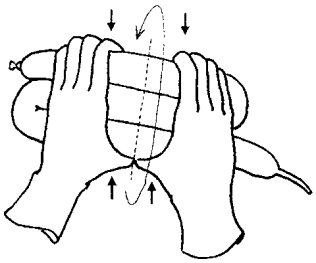
Es la forma básica que producimos con el manejo de los giros, es una pequeña esfera.

El giro en «N»

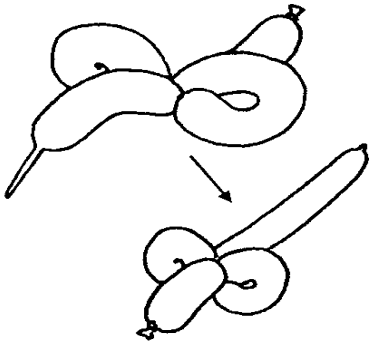
La mano izquierda sujeta el globo que previamente hemos colocado en forma de «N» marcando el punto de giro.



La mano derecha se sitúa contigua a la izquierda y hace un giro en el conjunto.



Con un solo giro hemos conseguido hacer un eje de tres nudos (la figura resultante puede ser la espada o el mosquito).



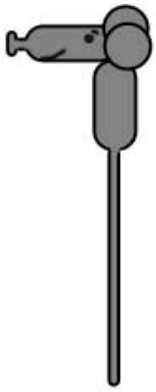
FIGURAS BÁSICAS

El Ratón

Deja aproximadamente unos 20 cm. de globo no inflado, porque el ratón es pequeño.

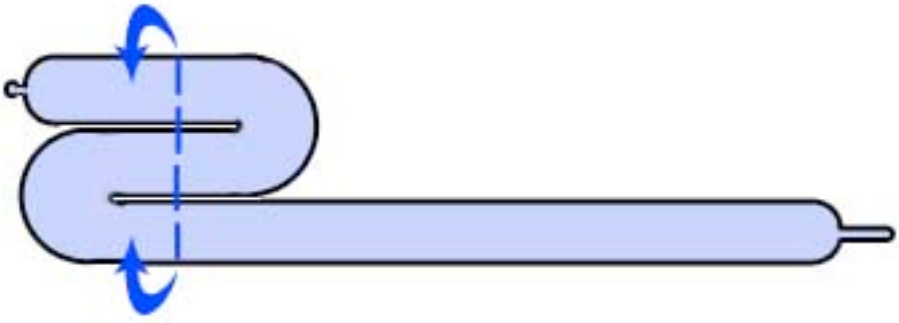
Para realizar las orejas haz dos bolitas iguales y haz un *twister* (acción de girar una torsión sobre sí misma) en cada una de ellas como te indica el dibujo.

La figura ya está preparada para saltar. Para ello, solo tienes que juntar la punta de los dedos sobre el final de la cola del ratón. Luego, tira hacia abajo y suelta el globo. ¡Ya verás cómo saltará!

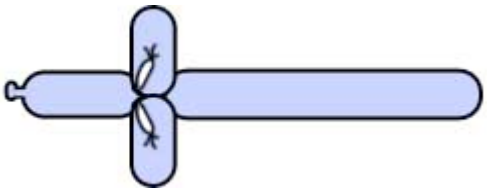


La Espada

Deja aproximadamente dos centímetros sin inflar.

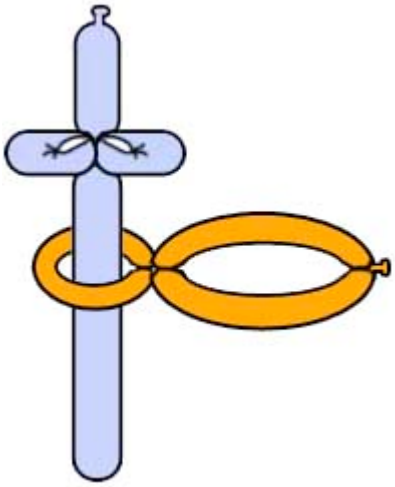


Realiza una «S» como en la figura y haz un giro con las manos dos o tres veces por donde están los puntitos del dibujo.



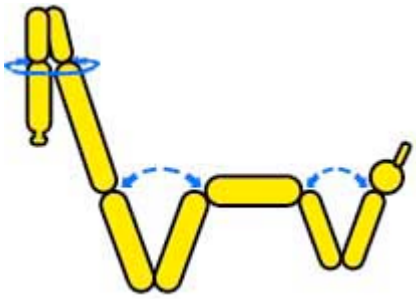
Podrías realizar un cinturón para colocar tu espada.

Para ello infla completamente otro globo, anuda los dos extremos del mismo alrededor de tu cintura, realiza un bucle y haz un *twister* grande.



La Jirafa

Deja aproximadamente unos ocho centímetros de globo sin inflar.

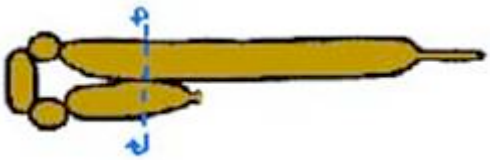


Sigue el dibujo de arriba y empieza por la cabeza (junta las dos orejas).

La jirafa tiene un cuello largo y patas también muy largas. Ten en cuenta que las patas delanteras son ligeramente más grandes que las patas traseras.

El Oso

Deja unos doce centímetros de globo sin inflar.



Para la cabeza:

Haz un primer giro, aproximadamente, de quince centímetros, seguido por un pequeño giro (este, más delante, formará la primera oreja). Luego, haz otro giro un poco más grande (será la parte de arriba de la cabeza) y luego haz lo que será la segunda oreja.

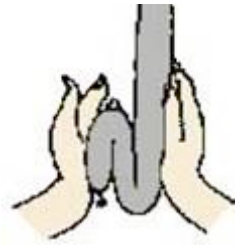
Gira en el lugar que indican los puntillos (cerca de la mitad del primer giro).

Haz un *twister* para formar cada oreja (si quieres que el *twister* sea más fácil, no olvides tirar un poco de la oreja hacia el exterior y hacia arriba. Después mete la mitad del morro en el centro de la cara, como muestra el dibudjo.

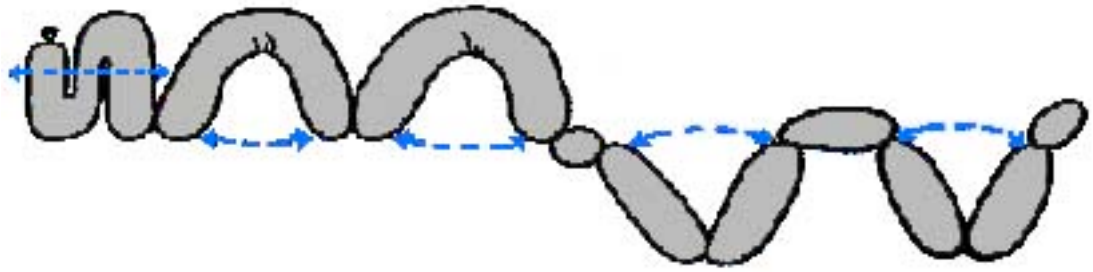
Realiza dos giros del mismo tamaño. Debes hacer un *twister* en cada uno. Para terminar debes hacer cuatro nuevos giros, uno para formar el cuerpo y dos para las patas de atrás. Estas últimas las harás mediante *twister* sucesivos para terminar, finalmente, con un giro más pequeño.

El Elefante

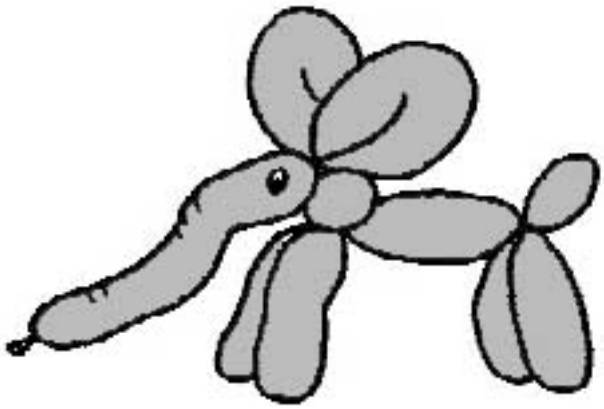
Deja unos siete centímetros de globo sin inflar.



Para dar la forma a la trompa haz una «S» ejerciendo presión con las dos manos. Luego suelta el globo.



Continúa por sus orejas grandotas haciendo un *twister* en cada oreja. Para realizar las patas y el cuerpo sigue el dibujo.

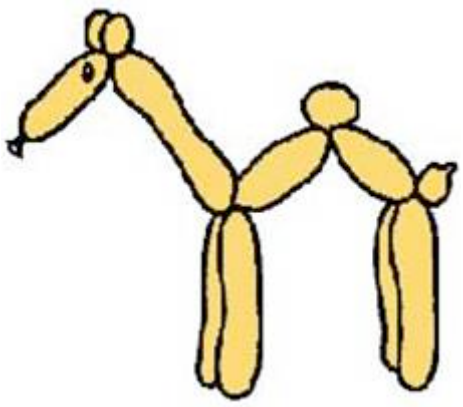


El Dromedario

Deja más o menos diez centímetros sin inflar.

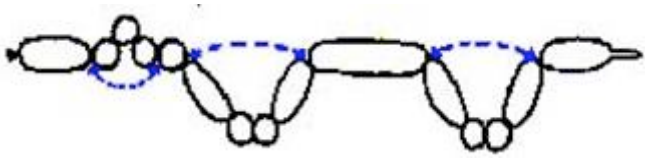
Empieza por la cabeza y haz un *twister* con las dos orejas a la vez.

Para hacer el camello: solo tienes que cambiar la joroba por dos pequeñas bolitas, como las que has realizado para hacer las orejas.

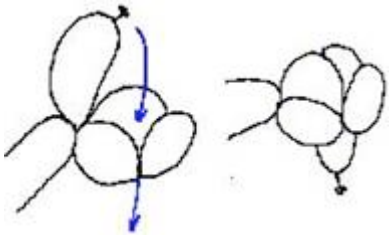


El Caniche

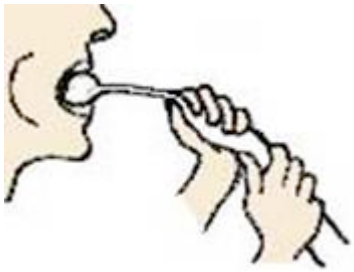
Deja aproximadamente trece centímetros de globo sin inflar.

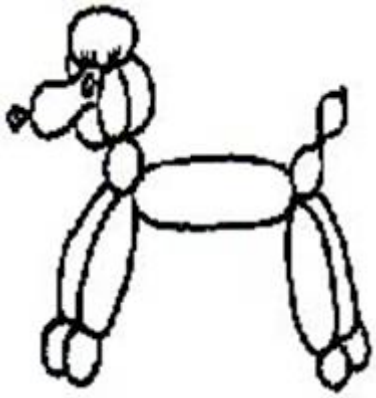


Empieza por la cabeza, luego realiza tres vueltas y haz un *twister* de las tres juntas (como se indica en la figura). Para realizar el morro, introduce el extremo entre las tres bolitas que hemos hecho anteriormente, como ejemplifica el dibujo.



Para realizar el rabo del caniche, aprieta el globo con las dos manos y deja pasar el aire.
Aspira el extremo del globo para formar la bolita final.

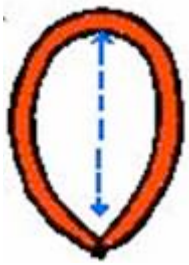


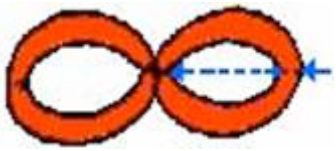


La Flor

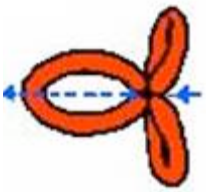
Se compone de dos globos: los pétalos y el tallo.

En uno, deja aproximadamente dos centímetros del extremo del globo sin inflar. En el otro anuda las dos puntas y divide en dos partes iguales con el globo, realizando una torsión como te mostramos aquí abajo.





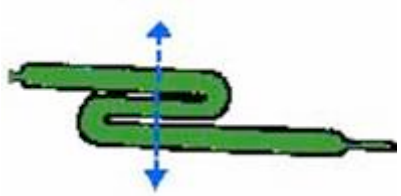
Vuelve a dividir en dos partes cada lado para que te queden cuatro pétalos.



El tallo

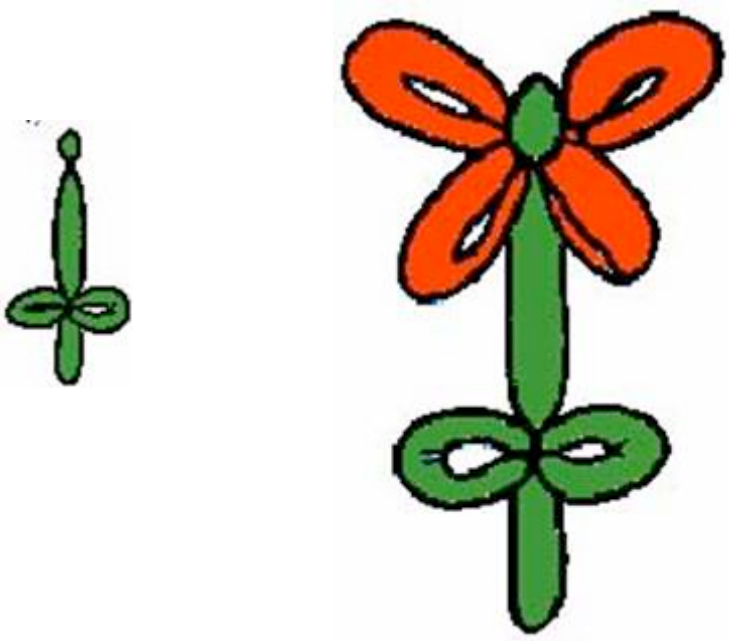
Deja aproximadamente diez centímetros del extremo sin inflar.

Realiza una «S» como marca el dibujo, respetando las medidas. Luego, haz un giro con las dos manos, dos o tres veces en el mismo sitio, como indica la línea de puntos.



Para el corazón de la flor, repite la misma operación que hiciste para hacer el rabo del caniche.

Ahora, debes juntar los pétalos y el tallo. Para lograrlo, posiciona la bolita que hay entre los pétalos y dale una o dos vueltas alrededor de los mismos.



El Teckel (el perro salchicha)

Deja unos cuatro centímetros del globo sin inflar.

Realiza tres giros para formar el morro y las dos orejas.

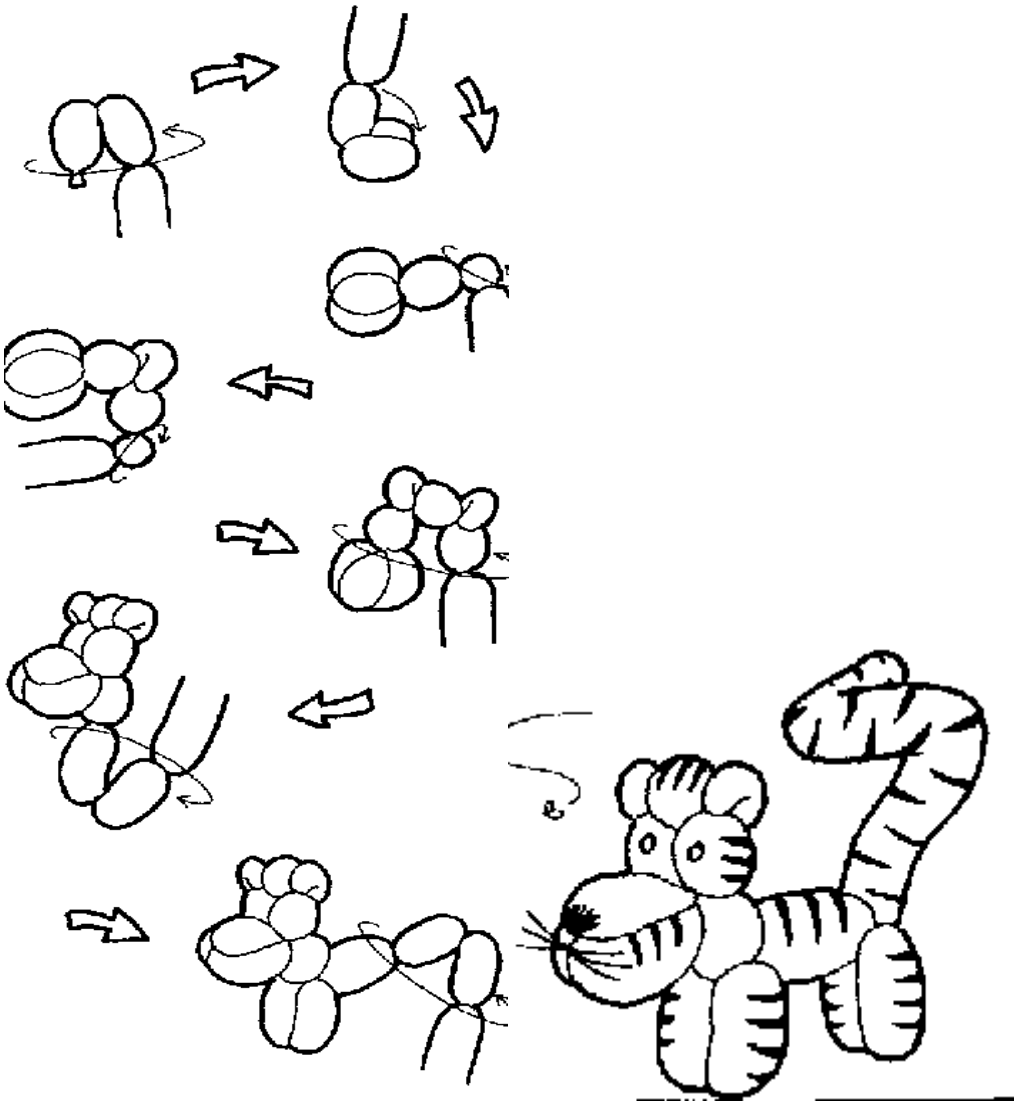
Haz un *twister* con las dos orejas juntas y pasa el morro (el extremo) entre las dos, como muestra el dibujo.

Después realiza tres pequeños giros, uno para hacer el cuello y dos para hacer con un un *twister* las patas de delante.

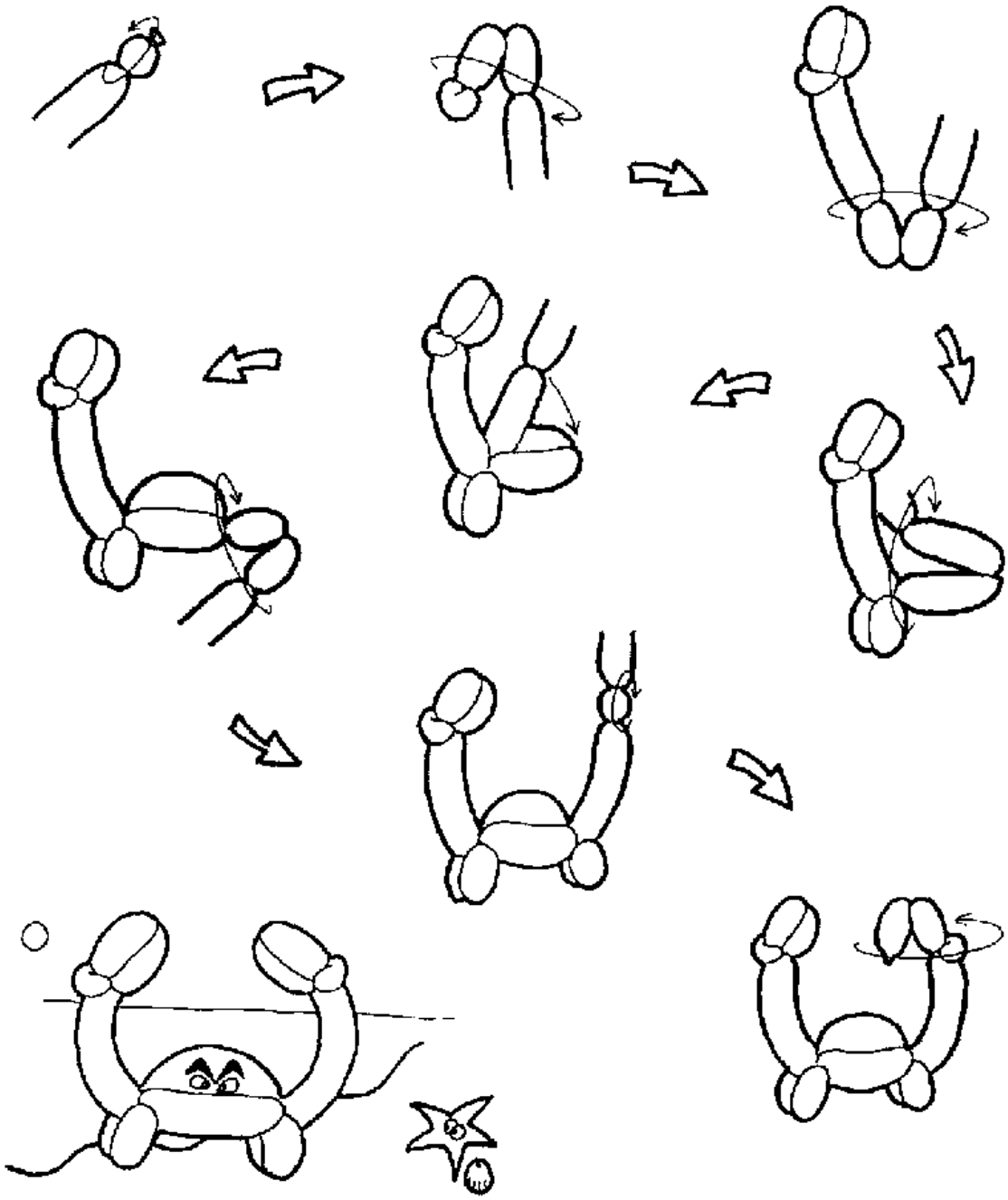
En el otro extremo, realiza tres nuevos giros y haz un twister entre los dos primeros.

FIGURAS DE SEGUNDO NIVEL

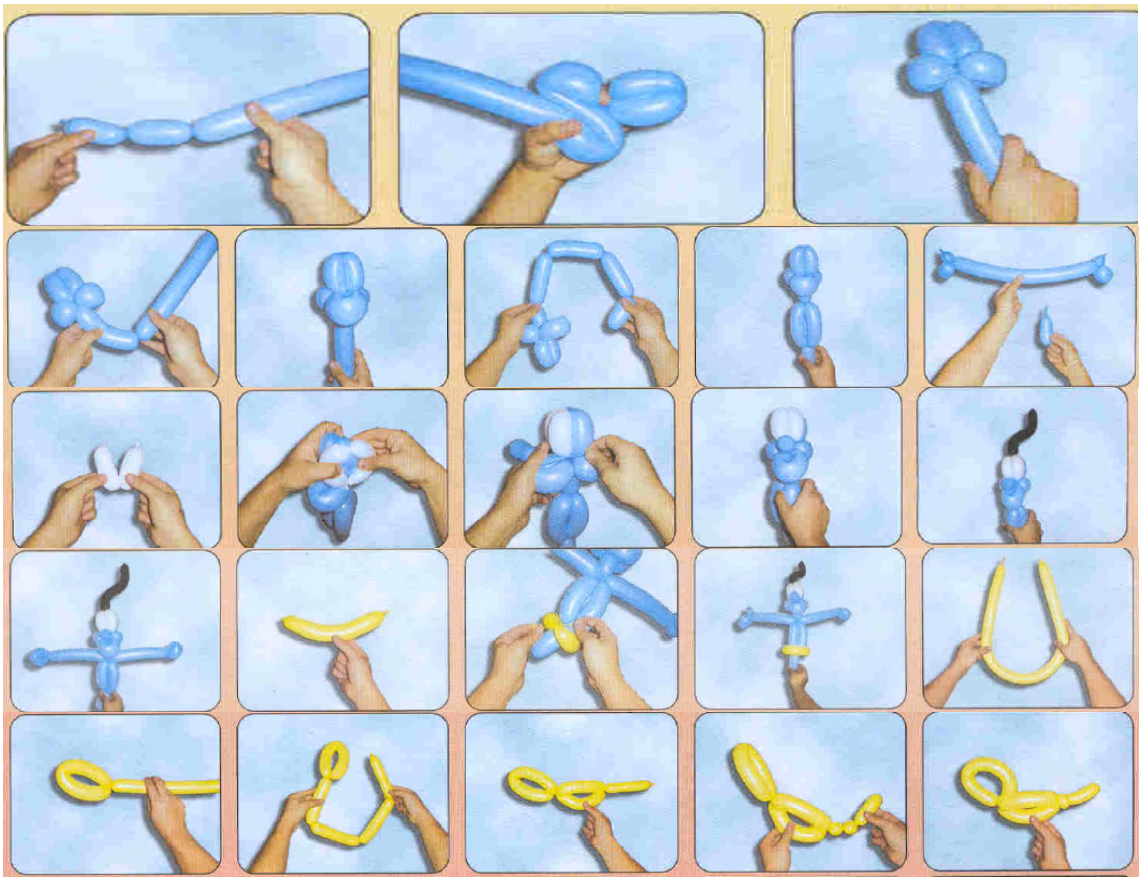
El Tigre



El Cangrejo



Aladín

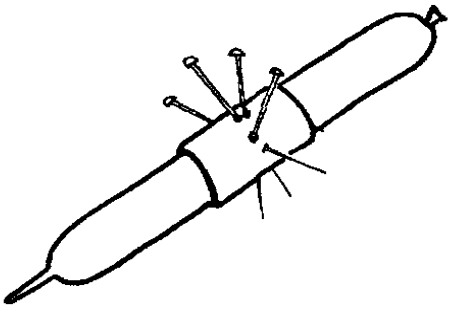


MAGIA CON GLOBOS

El globo atravesado

El efecto

Un clásico de la magia con globos. El efecto es sencillo, directo y, ejecutado con un poco de sutileza, absolutamente incomprensible para el espectador (ya sean niños o adultos).

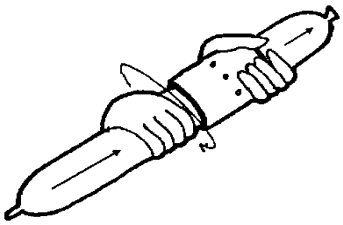


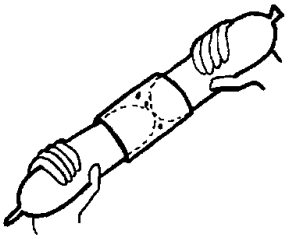
Un globo se introduce a través de un tubo con agujeros. A continuación se atraviesa el tubo con unas tres o cuatro agujas grandes. El globo queda ensartado por varios puntos sin hacer el mínimo amago de explotar.

Se extraen las agujas y se saca el globo intacto. Todo puede ser entregado para que se examine antes y después del efecto.

El secreto

Es muy sencillo: a medida que introducimos el globo en el tubo, hacemos un giro que quedará oculto por el tubo. Para hacer este giro esperamos que el extremo del globo asome tras atravesar el tubo y pueda ser tomado por la mano que lo sujeta.





Esta sujeción nos da suficiente apoyo para que la otra mano pueda combinar el movimiento de introducción con el de hacer el giro. Debemos hacer creer que dicho movimiento es para introducir el globo. Para conseguirlo nos será de gran ayuda ensayar delante de un espejo.

Designamos ahora a un espectador para que sujete ambos extremos del globo, lo que mantendrá el giro y nos dará libertad de movimiento. Colocando los agujeros del tubo a la altura del giro tendremos espacio suficiente para introducir las aguijas y que el globo quede intacto. En cuando extraemos las agujas, deshacemos el giro y así podemos sacarlo limpiamente y entregarlo a quien ha oficiado de ayudante.

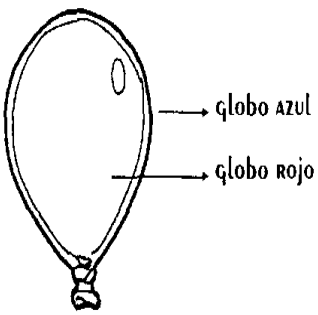
El globo que cambia de color

El efecto

El mago presenta un globo, supongamos de color azul, y lo introduce en el interior de una bolsa que previamente ha mostrado al público y está vacía. Se escucha una explosión y el mago vuelve a sacar el globo, ahora de color rojo.

El secreto

El globo rojo se encuentra desde el principio en el interior del globo azul, ambos hinchados.

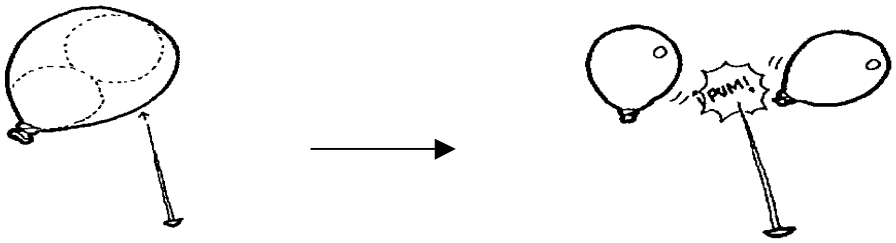


Al explotar el globo exterior dentro de la bolsa se produce el efecto de cambio de color.

Para hinchar un globo dentro de otro procedemos de la siguiente manera:

a) Se introduce la cabeza de un globo (rojo) dentro de otro (azul) dejando asomar la boquilla.
b) Soplamos por esta boquilla (rojo) hinchando ambos a la vez.
c) Atamos la boquilla del globo interior y la empujamos para dentro.
d) Soplamos ahora por la boquilla de fuera hinchándolo un poco más (esto es importante para poder explotarlo luego) y lo atamos.

¡Ten cuidado de no explotar los dos globos a la vez!

Mitosis

El mago muestra un globo redondo y procede a pincharlo. En el momento de la explosión el globo se fragmenta en dos globos más pequeños del mismo color. El efecto está basado en el juego anterior con la diferencia de que los globos tienen que ser del mismo color y la explosión es ante los ojos de los espectadores.