Ana Alonso

La fábrica de juguetes

Ilustraciones de Raquel Lagartos

ANAYA



PIZCA DE SAL

TEATRO

La fábrica de juguetes



PIZCA DE SAL

1.ª edición: septiembre 2025

© Del texto: Ana Alonso, 2025
© De las ilustraciones: Raquel Lagartos, 2025
© De las imágenes del dosier: Istockphoto/Getty Images (Bortonia; Dansin; Diana Hirsch; Edwin Tan; Elkor; Evgeniy Shkolenko; Ferrantraite; Filo; Lysenko Alexander; Lorado; Nastasic; Monkeybusineddimages; South agency; Tashi-Delek; Thanasus)
© Grupo Anaya, S. A., 2025
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid
www.pizcadesal.es

Diseño de cubierta:
Miguel Ángel Pacheco, Javier Serrano
Patricia Gómez Serrano

ISBN: 978-84-143-4247-3
Depósito legal: M-13871-2025
Impreso en España - Printed in Spain

PAPEL DE FIBRA CERTIFICADA

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Ana Alonso

La fábrica de juguetes

Ilustraciones
de Raquel Lagartos



ANAYA

Índice

Personajes 7

Acto I

Escena 1 11
Escena 2 20
Escena 3 25
Escena 4 29
Escena 5 35
Escena 6 38

Acto II

Escena 1 41
Escena 2 48
Escena 3 53
Escena 4 56
Escena 5 59
Escena 6 61

Acto III

Escena 1 63
Escena 2 72
Escena 3 79

Escena 4 86
Escena 5 90

Acto IV

Escena 1 96
Escena 2 101
Escena 3 107

Personajes

Individuales

Lucía

Niña misteriosa de once o doce años que aparece en la fábrica y luego como nueva alumna. Tiene un aire enigmático y una conexión especial con los juguetes. En la fábrica viste ropa antigua (un vestido sencillo de principios del siglo xx), y en el colegio lleva ropa normal.

Mateo

Niño de diez años, inicialmente escéptico y refugiado en los videojuegos. Tiene miedo a lo desconocido pero poco a poco se abre a nuevas experiencias. Al principio, lleva su consola portátil.

Emma

Niña creativa de diez años, dibuja constantemente en su *tablet.* Es sensible y está abierta a la magia.

Bruno

Niño extrovertido de diez años, aventurero y algo impulsivo. Le gustan los retos y es leal con sus amigos.

Nora

Niña observadora de diez años, documenta todo en su libreta.

Álex
Personaje de 10 años que puede ser interpretado por chico o chica. Organizador/a y amante de los *escape rooms*. Lleva siempre una mochila con «equipamiento de emergencia».

Carlos (el Guardián)
Hombre mayor, antiguo empleado de la fábrica. Viste ropa de trabajo con un mono azul desgastado. Lleva una linterna grande y un manojo de llaves.

La maestra
Adulta, profesora de los niños. Viste de manera informal.

Corales

Las Muñecas
Niñas vestidas con faldas amplias de colores pastel (rosa, azul claro, lila). Pueden usar maquillaje sencillo para parecer de porcelana (mejillas rosadas, labios pintados), pelucas o lazos en el pelo. Movimientos delicados y sincronizados.

Los Robots y las Figuras de acción
Niños y niñas con ropa plateada o metálica (papel aluminio sobre ropa normal). Movimientos rígidos y mecánicos. Pueden llevar cajas de cartón pintadas como «armadura» o cascos simples hechos con papel maché.

Los Peluches
Niños con sudaderas con capucha con orejas cosidas o pegadas. Colores marrones, beis, grises. Pueden llevar guantes tipo manopla para simular patas. En lugar de zapatos, llevarán calcetines o medias del color de los guantes.

Los Juegos de mesa
Niños con cartulinas grandes colgadas del cuello representando elementos de juegos (dados, fichas de ajedrez, cartas).

Los Vehículos
Niños con cajas de cartón pintadas como coches, trenes o aviones. Las cajas pueden colgarse con tirantes para permitir el movimiento.

Los Niños pequeños
(Solo en el acto III). Los mismos actores que interpretaron a los juguetes en actos anteriores, ahora vestidos con ropa normal de colegio. Representan a los niños que aprenden a jugar en el club.

ACTO I

ESCENA 1

Un parque urbano al atardecer. Al fondo se proyecta la silueta de una antigua fábrica abandonada con chimeneas altas. Los JUGUETES *están dispersos por todo el escenario, inmóviles, camuflados como elementos del parque: algunos como estatuas, otros como parte de bancos, otros simplemente cubiertos con hojas. Se puede jugar con distintos niveles en el escenario. Las luces tienen un tono anaranjado que sugiere el final de la tarde.*

Entran los cinco protagonistas con expresiones de frustración. Los JUGUETES *cobran vida sutilmente cuando los niños no miran, cambiando de postura o moviéndose ligeramente para seguirlos con la mirada, pero vuelven a quedarse inmóviles cuando los niños se giran hacia ellos. Este juego continúa a lo largo de toda la escena.*

ÁLEX: *(Con visible frustración, consultando un papel).* No me puedo creer que hayamos hecho la cola durante una hora para que luego nos dijeran que hay que tener catorce años. ¡Me he leído todas las normas de la web! En ninguna parte ponía nada de la edad.

BRUNO: *(Pateando una piedra imaginaria).* Yo se lo dije a mi padre, pero no me hizo caso.

«Seguro que os dejan, no son tan estrictos». Pues claro que son estrictos, es su trabajo ser estrictos.

MATEO: *(Sin levantar la vista de su consola portátil).* Tampoco es para tanto. Es solo un *escape room* más. Y por lo que he visto en los vídeos, las pistas eran demasiado fáciles.

NORA: *(Escribiendo en su libreta).* «Dimensión Z: fracaso número 1. Motivo: restricción por edad no especificada en la publicidad». Esto es indignante. Debería escribir una queja formal.

EMMA: *(Dibujando en su* tablet*, distraída).* Podríamos haber ido al cine...

ÁLEX: *(Volviéndose hacia* Emma*).* ¿Al cine? ¿En serio? Es un aburrimiento... Además, llevo tres meses intentando hacer todos los *escape rooms* de la ciudad. Este era el último que me faltaba. ¡El único que no he hecho!

Mientras hablan, un grupo de Muñecas *se mueve suavemente, formando una coreografía sincronizada en segundo plano. Sus movimientos son como una danza que refleja las emociones de los niños: frustración, decepción, aburrimiento.*

BRUNO: *(Sentándose en un banco, sin darse cuenta de que justo detrás hay un grupo de* Peluches *camuflados).* La verdad es que esta era carísima. Cincuenta euros por persona. Doscientos cincuenta en total.

MATEO: Mis padres nunca habrían pagado eso. *(Imitando la voz de los padres).* «¿Para qué quieres ir a que te encierren en una habitación? Ya estás bastante tiempo encerrado con tus videojuegos». Siempre la misma turra.

Los PELUCHES se recolocan sutilmente detrás de BRUNO.

NORA: *(Mirando hacia la fábrica abandonada).* Dicen que van a demoler esa fábrica el mes que viene.

EMMA: *(Levantando la vista de su* tablet *por primera vez).* ¿La fábrica de juguetes? ¿En serio? Es una pena, con lo bonita que es.

ÁLEX: ¿Fábrica de juguetes? Pensaba que era una antigua fábrica de ropa o algo así.

Un conjunto de ROBOTS se desplaza rígidamente para formar una especie de muro tras los niños, enmarcando la escena. Los VEHÍCULOS se mueven rodando por el suelo, formando un camino que señala hacia la fábrica, pero retroceden y se esconden cada vez que un niño mira en su dirección.

NORA: *(Consultando su libreta).* No, era la fábrica de juguetes Estrella. Cerró hace... *(pasa páginas)* treinta años. Fabricaban todo tipo de juguetes tradicionales. Mi abuelo tenía un tren de madera hecho ahí.

BRUNO: *(Viendo una oportunidad).* ¿Sabéis lo que dicen de esa fábrica? *(Bajando la voz dramáticamente).* Que está encantada.

MATEO: *(Riendo sin apartar la vista de la consola).* Ya estamos. Bruno y sus historias de fantasmas. Vaya tontería.

BRUNO: ¡Es verdad! Mi primo mayor dice que una noche pasó por ahí y escuchó risas de niños dentro. Y sonidos, como de máquinas funcionando.

ÁLEX: ¿Y entró a investigar?

BRUNO: Pues... no. Salió corriendo. Dice que vio una luz azul que se movía sola de habitación en habitación.

Una luz azul tenue aparece y desaparece entre los JUGUETES, *coordinada con el relato de* BRUNO. *Se puede conseguir con pequeñas linternas led manipuladas por los propios actores que interpretan a los* JUGUETES.

MATEO: Qué valiente tu primo. *(Con sarcasmo).* Y déjame adivinar: también vio unicornios volando sobre la fábrica.

EMMA: *(Que ha estado dibujando la fábrica en su tablet).* A mí me gusta la idea de una fábrica de juguetes encantada. Es como... poética. No sé..., todos esos juguetes olvidados cobrando vida por la noche, esperando a que alguien vuelva a jugar con ellos...

BRUNO: *(Emocionado).* ¡Exacto! Es como en esa película...

ÁLEX: *(Interrumpiéndole).* No empecemos con las películas. Eso son cosas de críos.

NORA: *(Mirando fijamente a la fábrica).* ¿Habéis jugado alguna vez con juguetes como los que hacían ahí?

Silencio incómodo. Los JUGUETES *se quedan completamente inmóviles, como expectantes.*

MATEO: ¿Juguetes de esos? *(Ríe).* No, gracias. Mi padre me regaló una vez una maqueta para armar. Estuve como diez minutos intentando montar una pieza antes de aburrirme e irme a jugar al ordenador.

EMMA: Yo tenía muñecas, pero es que no sabía muy bien qué hacer con ellas. Las vestía y las desvestía, y luego... nada. No hacían nada por sí solas.

BRUNO: Yo jugaba a los superhéroes y esas cosas cuando era pequeño. Pero obviamente ya no.

ÁLEX: Mi madre intentó que jugara con puzles de esos antiguos, de cartón. ¿Os imagináis? Pasarte horas montando algo que después no hace absolutamente nada. *(Sacudiendo la cabeza).* Sin recompensas, sin niveles, sin *ranking online*... O sea... ¿qué sentido tiene?

Los JUGUETES *realizan movimientos de tristeza mientras los niños hablan. Algunas* MUÑECAS *simulan llorar, los* VEHÍCULOS *se esconden, los* PELUCHES *se encogen.*

NORA: Mi abuela tiene un montón de juegos de mesa en el altillo de su casa. Siempre quiere que juguemos cuando vamos a verla. *(Suspira).* Pero cada partida dura una eternidad, y las reglas son complicadísimas.

De repente, desde donde está la fábrica, se escucha una melodía antigua, como de caja de música. Todos los niños se quedan paralizados, mirando hacia la fábrica.

EMMA: *(En un susurro).* ¿Habéis oído eso?

MATEO: *(Finalmente guardando su consola, alarmado).* Seguro que ha sido el viento.

BRUNO: Pero el viento no suena como una caja de música.

La melodía vuelve a sonar, esta vez más clara. Los JUGUETES *se animan y comienzan a realizar movimientos más evidentes, formando patrones que señalan hacia la fábrica.*

ÁLEX: *(Sacando una pequeña linterna de su mochila).* A lo mejor hay alguien dentro. Podrían ser okupas, o gente que ha entrado a explorar.

NORA: *(Apuntando en su libreta).* O el espíritu de algún niño que nunca recibió su juguete... *(Todos la miran).* ¿Qué? Estoy considerando todas las hipótesis.

BRUNO: *(Señalando hacia una ventana alta de la fábrica).* ¡Mirad! ¡Hay luz ahí arriba!



Una luz dorada parpadea en un punto elevado del escenario, representando una ventana alta de la fábrica.

EMMA: Parece... parece como si alguien estuviera moviendo una vela.

ÁLEX: ¿Y si vamos a investigar?

MATEO: *(Incrédulo).* ¿Estás de broma? Es propiedad privada. Además, está casi anocheciendo.

ÁLEX: *(Con entusiasmo creciente).* ¡Precisamente! Es como... ¡como un *escape room* real! Piénsalo: una antigua fábrica abandonada, misterios, a lo mejor hasta podemos encontrar otra salida que no sea por donde entramos...

BRUNO: *(Captando la idea).* Y es gratis. Y no hay problema con la edad.

NORA: A ver, sería ilegal...

ÁLEX: *(Sacando más cosas de su mochila).* No si solo miramos por las ventanas rotas sin forzar ninguna entrada. *(Distribuyendo pequeñas linternas).* Siempre tengo de todo preparado.

Los JUGUETES *aumentan su actividad, formando ahora un camino claro hacia un lado del escenario, sugiriendo una ruta hacia la fábrica. La música se intensifica ligeramente.*

EMMA: *(Guardando su* tablet). No sé... ¿Y si hay alguien peligroso ahí dentro?

BRUNO: Iremos todos juntos. Que nadie se separe del grupo. Si vemos cualquier cosa rara, salimos corriendo, ¿vale?

MATEO mira hacia la fábrica, luego a su consola, y finalmente la guarda con un suspiro.

MATEO: Vale, pero solo un vistazo rápido. Y si en quince minutos no hemos encontrado nada interesante, nos vamos. Tengo que estar en casa antes de la cena.

ÁLEX: *(Con entusiasmo).* ¡Eso es! ¡Dimensión F: El Misterio de la Fábrica de Juguetes!

Los niños comienzan a caminar hacia un lateral del escenario, en dirección a la fábrica. Los JUGUETES se animan completamente y forman una coreografía que sugiere alegría y emoción. Las luces cambian, volviéndose más azuladas y misteriosas. La melodía de la caja de música alcanza su punto más intenso y luego se desvanece lentamente.
Desde un punto elevado del escenario aparece brevemente la figura de LUCÍA, iluminada por un foco tenue. Viste ropa antigua y sostiene una muñeca de trapo. Sonríe mientras observa a los niños dirigirse hacia la fábrica.

LUCÍA: *(En un susurro audible).* Por fin..., alguien que quiere jugar.

Las luces se desvanecen gradualmente mientras los JUGUETES realizan una última coreografía, moviéndose como una ola que sigue a los niños fuera del escenario. La música se transforma sutilmente, mezclando la melodía de la caja de música con sonidos mecánicos de una fábrica antigua que comienza a despertar.

La fábrica de juguetes

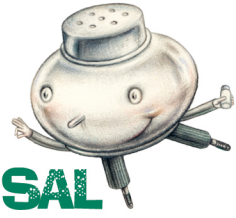
Tras ser rechazados en un *escape room* por ser demasiado jóvenes, cinco amigos descubren una antigua fábrica de juguetes a punto de ser demolida. Allí conocerán a Lucía, una misteriosa niña que les desafía a encontrar el «corazón de la fábrica» si quieren salvarla.

Con este libro aprenderás...

El valor del juego tradicional como herramienta fundamental para el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

A partir de 10 años

Área de Lengua



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!

ISBN 978-84-143-4247-3

1589107

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com