ANIMAMUNDI

Las aventuras de un brujo viajero, su duende y su caldero

DOSSIER DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
AL TERRORÍFICO ESPECTÁCULO "ANIMAMUNDI",
DEDICADO A UNA NOCHE MUY ESPECIAL... LA NOCHE DE BRUJAS...
¡¡¡HALLOWEEN!!!

TEATRO SOL Y TIERRA

WWW.SOLYTIERRA.COM - SOLYTIERRA@SOLYTIERRA.COM

ÍNDICE

PRESENTACIÓN 4
ANTES DE LA FUNCIÓN 6
1 CICLO : 3-4 años 6
1.Hablamos sobre Halloween 6
2.¿Quiénes se han colado en la fiesta de Halloween? 6
2 CICLO : 4-5 años 7
1. ¿Dónde está Frankestein? 7
4 años 7
2. ¿Cuántos monstruos hay? 7
3 CICLO : 5-6 años 8
1. Inventa tu monstruo 8
ACTIVIDADES PARA TODOS LOS CICLOS 8
Grafomotricidad. 8
Súper araña peluda de Halloween 9
Psicomotricidad 9
DESPUÉS DE LA FUNCIÓN 11
1 CICLO : 3-4 años 11
Coloreamos el caldero mágico de la obra 11
2 CICLO: 4-5 AÑOS 12
Describe con adjetivos estos personajes 12
3 CICLO: 5-6 AÑOS 13
ANTES O DESPUÉS DE LA FUNCIÓN 14
1 CICLO DE PRIMARIA: 1 y 2 primaria 14
Matemáticas terroríficas 14
Conocimiento del medio y lengua 15
2 CICLO DE PRIMARIA: 3 y 4 primaria 16
Matemáticas terroríficas 16
Conocimiento del medio y lengua 20
3 CICLO DE PRIMARIA: 5 y 6 primaria 20
Matemáticas terroríficas .....
Conocimiento del medio y lengua..... 20

PRESENTACIÓN

En esta obra de la Compañía se busca contextualizar Halloween a través de la historia de un Mago que realiza hechizos y embrujos. Hasta donde podemos leer parece un cuento de Halloween normal y corriente, sin que sea de susto y terror, sin embargo no todo es tan fácil y bonito como parece. Se presenta así una obra amena y dinámica en la que se despertarán las risas de los más pequeños con personajes como el mago Yago y el Caldero.

Nuestro protagonista, el mago Yago al volver de un largo viaje, se encuentra su laboratorio desordenado. En un primer momento piensa que todo tiene que ser culpa de su ayudante, el duende Dante. Enfadado con él, le reduce de tamaño

En el nudo de la obra, el mago Yago, está a punto de fabricar la ansiada poción mágica para invocar a un Dragón Rojo, pero le falta un ingrediente que sólo puede darle Desastrius, el rey de los Goblins. Sin embargo, éste a cambio del ingrediente, exige al Mago que fabrique un arma destructiva y poderosa.

Esta obra es una propuesta de trabajo sobre la historia y tradición social de una fiesta cada vez más celebrada en España. También de manera transversal sobre algunos valores cívicos y el primer aprendizaje de éstos: conocimiento y respeto del entorno que nos rodea y de las personas.

ANTES DE LA FUNCIÓN

1 CICLO : 3-4 años

1. Hablamos sobre Halloween

Para introducirnos en el tema de Halloween compartiremos entre todos los compañeros de clase algunas de nuestras experiencias con el miedo y su caracterización. Algunas preguntas guías pueden ser las siguientes:

¿Alguien tiene pesadillas?

- ¿Recordáis alguna película que os haya dado miedo?
- ¿O algún cuento?
- ¿Os da miedo perderos?
- ¿Es malo tener miedo? ¿Es de «pequeños»?

2. ¿Quiénes se han colado en la fiesta de Halloween? (ficha en tamaño grande al final)

¿QUIÉNES SE HAN COLADO EN NUESTRA FIESTA DE HALLOWEEN?

Algunos intrusos se han colado en la fiesta de Halloween, tacha aquellos animales que no tengan que estar en la fiesta porque no son TERRORÍFICOS.

NOMBRE: FECHA:

2 CICLO : 4-5 años

1. ¿Dónde está Frankenstein? (ficha en tamaño grande al final)

¿DÓNDE ESTA FRANKESTEIN?

Frankenstein se ha escapado en esta noche de terror y jugando se ha acercado a las abejas y las ranas. Rodea de los siguientes colores

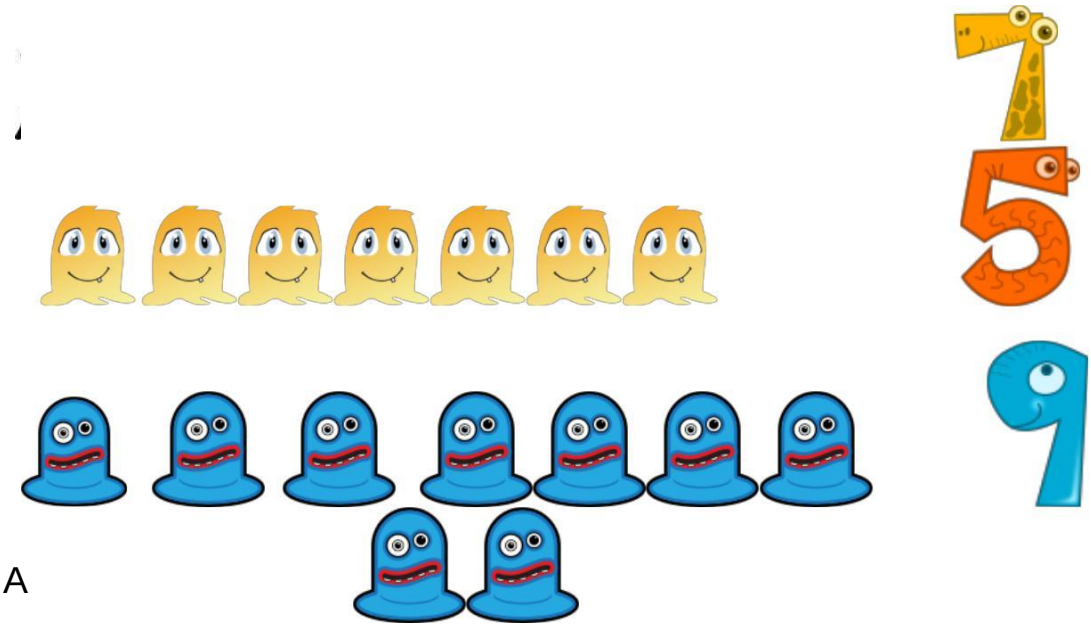
Encima: rojo Verde: Al lado

Debajo: azul

4 años

2. ¿Cuántos monstruos hay? (ficha en tamaño grande al final)

¡VAMOS A CONTAR MONTRUITOS! Relaciona el número de monstruos con el número dibujado



A

3 CICLO : 5-6 años

1. **Inventa tu monstruo** (ficha en tamaño grande al final)

INVENTA UN MONSTRUO: Haz tu propio diseño de monstruo y descríbelo.

_____

_____

_____

_____

MI MONSTRUO

ACTIVIDADES PARA TODOS LOS CICLOS

Grafomotricidad.

El nivel de dificultad será adecuado a cada edad. De esta manera, los niños de 3-4 años harán pequeños dientes o gorros de brujas con sólo 7 palillos. Por su parte, los niños de 4- 5 años harán gorros con un número superior de palillos, por ejemplo 10. Y los niños de 5-6 años harán quebrados con 15 palillos.

La línea quebrada: situar a la mitad de los niños delante de la otra mitad, que estarán sentados en sus sitios. Después pedirles a los «actuantes» que levanten los brazos y se cojan de las manos. Así, formarán «picos», y, en conjunto, una línea quebrada. Luego lo harán con las piernas. Los que miran, intentarán copiarla en sus mesas con palillos.

Después se va haciendo con palos en el suelo, se dibuja en la arena del patio y en la pizarra de clase. Mientras tanto, se busca en los objetos que

nos rodean, líneas quebradas, o se rememora dónde las ha visto cada cual. El último paso es dibujar en el papel la línea quebrada.

Súper araña peluda de Halloween

Caja de huevos de cartón

Limpiapipas naranja

Cola blanca

Cartulina amarilla y naranja

Témperas de color naranja y negro

Rotulador

Tijeras

---

1. Antes de comenzar, asegúrate que tienes todos los materiales que necesitas.

2. Recorta la caja de huevos para quedarte sólo con dos hueveras.

3. Pinta la huevera con témpera de color negro y cuando seque, haz pequeñas rayas de color naranja.

4. Recorta un círculo de cartulina naranja, pinta ojos y boca y pégalo a la huevera con cola.

5. Dobla los limpiapipas en forma de v y pégalos al cuerpo de la araña con cola.

Psicomotricidad

Caminos peligrosos. Se montará un circuito largo, con curvas y rectas, hecho con palas, cuerdas, bancos...Este tendrá «peligros» : pozos (aros), túneles (unas mesas tapadas con telas grandes, que permitan oscuridad), serpientes (cuerdas o serpientes de plástico, que habrá que sortear). Recorrerán todos el circuito una o dos veces y, entonces, un grupo de 4 niños lo modificará mientras los demás «se tapan los ojos», para que sea una sorpresa. Cuando acaben, harán los cuatro una primera demostración y luego pasarán a recorrerlo todos. Así, de 4 en 4, se irá modificando el circuito.

Por último, representarán en un papel el camino que cada cual quiera, o de los ya hechos, o uno que se invente.

POEMAS

Enseñar a los niños dos poesías sencillas, que se presten a ser dramatizadas. se jugará con ellas, se representarán, se recitarán en grupo, se utilizarán para sortear el turno, como broma o acercamiento cariñoso..., así se irán memorizando. Cada niño ilustrará el poema como le parezca. Podrían ser:

Érase una vez un niño pequeño
que se perdió en un sueño.
Corría y corría y nada reía.
Miraba, miraba y a nadie encontraba
Andaba, andaba y el camino nunca se acababa.
Perdido lloró...
y se despertó.
Llegó su mamá... y ¡encontrado está! (M. C. Díez)

Los fantasmas y las brujas
me rodean dando brincos
las pesadillas me asustan y el
lobo con sus colmillos
monstruos verdes y terribles vienen y
van entre llamas.
Los «pienso» en sueños y tiemblo
por si me queman la cama.
Serpientes y cocodrilos me saltan en
la almohada
mientras yo digo dormido:
¡mamá, que no me hagan
nada! Asoma la cabeza
coneja chata
no te asustes del
viento ni de la rata.
Asoma la cabeza
coneja y mira
tus amigas estrellas.
Asoma la cabeza
coneja y prueba
cómo saben las flores (M.C.Díez)

No mires a la luna
cachorro chico
que tu mamá de espuma
te hará un nidico.
No mires a la selva cachorro chato
que tu papá se queda
a jugar un rato.
No mires al fantasma
mira al amigo
que te besa y te mima
y está contigo. (M.C. Díez)

Mi niño tiene un
sueño atroz: que
le den agua, que
le den arroz. Mi
niño tiene una
pesadilla: que le
den crema,
que le den frutilla. (Popular)

DESPUÉS DE LA FUNCIÓN

1 CICLO: 3-4 años

Dibujamos y coloreamos el caldero mágico de la obra

2 CICLO: 4-5 AÑOS

Describe con adjetivos estos personajes

DESORDENADO

MAGO

DESPISTADO

GRACIOSO

INTELIGENTE

COMPAÑERO

3 CICLO: 5-6 AÑOS

EL MAGO YAGO Y SUS AMIGOS: En esta ficha tienes que escribir qué les está diciendo Yago a sus amigos. Inventa un diálogo o aquello recuerdes de la obra

ANTES O DESPUÉS DE LA FUNCIÓN

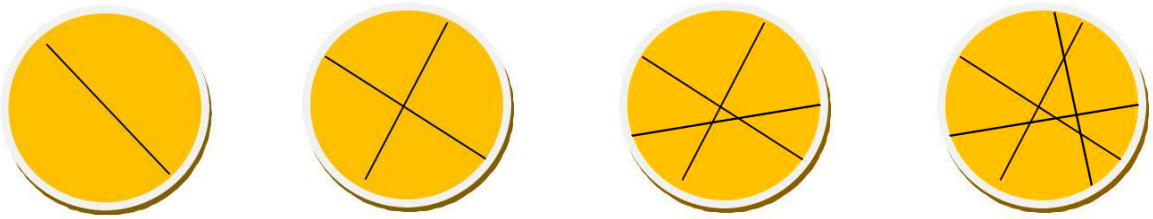
1 CICLO DE PRIMARIA: 1 y 2 primaria

MATEMÁTICAS TERRORÍFICAS

Todos los objetos de Animamundi y especialmente el Caldero mágico, han desaparecido en el bosque del Ogro.
El Ogro dice que solo los devolverá si somos capaces de resolver un enigma: Hoy es mi cumpleaños. Si resolvéis el enigma de la tarta podréis comérosla, y os devolveré los objetos mágicos, pero si no, ¡¡OS COMERÉ DE UN SOLO BOCADO!!

El enigma es el siguiente: deberéis cortar la tarta en once trozos utilizando sólo 4 cortes rectos.

Para facilitar la tarea le pueden repartir rollos de celo para hacer los círculos y reglas. Se tiene que tener en cuenta que probablemente sólo les salgan 10 u 8 trozos. Para ayudarles un poco más se puede hacer en la pizarra una tabla en la que tienen que ir registrando el número de trozos que les salen. Algunos de los cortes que les saldrán serán: 8, con un total de 2 o 4 partes. Sin embargo los niños tienden a pasarlo por el medio de forma que sólo se obtienen 6 trozos. Un primer objetivo sería conseguir 7 trozos con sólo 3 trazos.



Y después con un último trazo obtener los 11 trozos. Muy pocos niños lo consiguen y los que lo consiguen no saben explicar por qué.

En este punto se les puede proponer que ayuden a sus compañeros, pero que no vale darles la solución, sino que tienen que explicárselo sin señalarles por dónde tiene que pasar la recta. Al final de la sesión, la mayoría de los niños habrán resuelto el enigma. Alguno de los niños puede salir a explicarlo a la pizarra. Probablemente no sepa muy bien cómo explicarlo verbalmente, pero ayudándose de los dibujos lo explicará de forma clara.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO Y LENGUA

La profesora explicará el origen de Halloween y repartirá por grupos de 5 los siguientes Textos. Cada grupo de 5 alumnos tendrán que aprenderse el texto dramatizándolo para luego contárselo a sus compañeros.

Historia y origen de Halloween

Aunque el Cristianismo medieval es el origen de la mayoría de las celebraciones modernas de Halloween, algunas tradiciones tienen su origen en el Samhain, un festival irlandés antiguo. Este festival honraba a los muertos y marcaba el comienzo del invierno y el inicio del nuevo año.

Lo que hoy conocemos como la Noche de Brujas o Halloween se celebraba hacen más de 3000 años por los Celtas, un pueblo guerrero que habitaba zonas de Irlanda, Inglaterra, Escocia y Francia.

Aunque el Cristianismo medieval es el origen de la mayoría de las celebraciones modernas de Halloween, algunas tradiciones tienen su origen en el Samhain, un festival irlandés antiguo. Este festival honraba a los muertos y marcaba el comienzo del invierno y el inicio del nuevo año (de acuerdo al antiguo calendario celta) en los primeros tiempos cristianos y paganos.

- Como el Cristianismo cobró fuerza en Europa en el siglo IX, la iglesia declaró el 1 de noviembre Día de Todos los Santos en honor a los santos que aún no tenían su propio día de celebración. La misa especial que se celebraba llegó a ser conocida como "Allhallowmas" o misa de todos los santos. La noche anterior se conocía como "All Hallows Eve".
- Discute los orígenes de la práctica "dulce o travesura". Una versión es que el Día de los Difuntos, los cristianos primitivos iban de puerta en puerta mendigando "pasteles del alma", ofreciendo a cambio una oración por el alma del donante. Otros dicen que en Samhain, los participantes se ponían máscaras representando a los muertos e iban de casa en casa colectando la comida que había sido reservada para los difuntos.
- Explica por qué los participantes visten trajes de Halloween. La gente solía creer que en la víspera de Todos los Santos, la línea entre los muertos y los vivos se debilitaba, permitiendo a los espíritus volver a entrar en el mundo y poseer a los vivos. Al parecer, la gente temerosa vestía trajes de espíritus malignos y fantasmas para evitar un encuentro con los espíritus reales.
- Habla acerca de las linternas de calabaza, las que originalmente eran nabos ahuecados, no calabazas. Según el

folklore, un hombre llamado Jack, quien una vez engañó a Satanás, fue excluido del cielo y el infierno cuando murió. Fue condenado a vagar en la oscuridad, con solo un carbón para iluminar su camino. Es por eso que en Halloween se ponen velas dentro de calabazas talladas.

- Explica sobre otras celebraciones similares en el resto del mundo. Desde el Día de los Muertos en México pasando por el Festival de Sicilia de los Muertos hasta el Día de Guy Fawkes en Inglaterra, existen muchas celebraciones similares a Halloween en todo el mundo. Tu familia incluso podría disfrutar de adoptar algunas tradiciones de estas variadas celebraciones culturales.

2 CICLO DE PRIMARIA: 3 y 4 primaria

MATEMÁTICAS TERRORÍFICAS

En el periódico del colegio aparece otro titular para estos cursos, otra noticia:

Tenéis que darle las gracias a vuestro compañeros de 1 y 2 de primaria, el protagonista desaparecido en el bosque del Ogro logra resolver el enigma gracias a los niños de vuestro colegio

Después de que los alumnos de 1º y 2º de primaria ayudéis al mago Yaho y consigáis resolver el enigma. El Ogro, sorprendido por esta circunstancia, propone un nuevo reto al mago Yago con vuestra ayuda: " Si queréis, podéis marcharos a vuestra casa pero tengo aquí un trozo de pizza muy rico que os podéis comer si resolvéis el próximo enigma". El Ogro les dice que con sólo 3 cortes rectos tienen que cortar este trozo de pizza en 4 porciones de la misma forma y tamaño. Se pide colaboración ciudadana.

Los niños dibujarán el triángulo y empiezan a hacer trazos pero no logran la solución. Se le puede dar la vuelta al problema y les propongo que construyan un triángulo a partir de cuatro triángulos pequeños e iguales con material manipulativo. Después de seguir probando seguro que encuentran la solución.

Algunas posibles dificultades, cuando se les pide que presenten en el papel los trazos sobre el triángulo grande inicial, no son capaces y se hacen un lío haciendo trazos. Para ello, se les propone que empiecen a dibujar los triángulos a partir de uno pequeño y así lo hacen aunque al dibujarlo lo hacen con las piezas separadas. Aparentemente los niños perciben el todo como una suma de partes separadas y divisibles. De esta manera, separaban las partes incluso cuando estaban unidas.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO Y LENGUA

Entre todos descubrirán origen de Haloween y después tendrán que escribir preguntas para sus compañeros sobre el texto

Origen de Halloween; Samhain y los celtas

LA NOCHE DE SAMHAIN

Los antiguos pueblos celtas, llegado el final de Octubre, solían celebrar una gran fiesta para conmemorar “el final de la cosecha”, bautizada con la palabra gaélica de **Samhain.** Significa, etimológicamente, **‘el final del verano’.**

Esta fiesta **representaba** el momento del año en el que los antiguos celtas almacenaban provisiones para el invierno y sacrificaban animales. Se acababa el tiempo de las cosechas, y a partir de entonces, los días iban a ser más cortos y las noches más largas.

Los celtas creían que en esta noche de Samhain los **espíritus de los muertos** volvían a visitar el mundo de los mortales. Encendían grandes hogueras para ahuyentar a los malos espíritus.
Era la fiesta nocturna de bienvenida al **Año Nuevo**

La costumbre era dejar comida y dulces fuera de sus casas y encender velas para ayudar a las almas de los muertos a encontrar el camino hacia la luz y el descanso junto al dios Sol, en las Tierras del Verano*.*

La noche de Samhain en la actualidad se ha convertido en la noche de Halloween.

Ejemplo de ello es la vieja tradición de dejar comida para los muertos, hoy representada en los niños que, disfrazados, van de casa en casa, pidiendo dulces, con la frase 'trick or treat' (trato o truco).

Al parecer, los celtas iban recogiendo alimentos por las casas para las ofrendas a sus dioses. Rituales que, supuestamente, incluían algún que otro sacrificio humano y para los que preparaban un gran nabo hueco con carbones encendidos dentro, representando al espíritu que creían que les otorgaba poder.

En esa mágica noche de rituales, ***la noche de Samhain****, se abría la puerta al más alla y* ***los vivos y los muertos tenían la oportunidad de poder comunicarse.***

Tras la romanización de los pueblos celtas – con alguna excepción como es el caso de Irlanda- y, a pesar de que ***la religión de los druidas*** *llegó a desaparecer; el primitivo 'Samhain' logró sobrevivir conservando gran parte de su espíritu y algunos de sus ritos.*

Así pues, la tradición será recogida y se extenderá por los pueblos de ***la Europa medieval,*** *en especial los de origen céltico, quienes tradicionalmente ahuecaban nabos y en su interior ponían carbón ardiente para iluminar el camino de regreso al mundo de los vivos a sus familiares difuntos más queridos dándoles así la bienvenida, a la vez que se protegían de los malos espíritus.*

Con el auge de la nueva religión-el cristianismo- la fiesta pagana se cristianizó después como el dia **'de Todos los Santos'** (la traducción en inglés es, "All Hallow´s Eve", de ahí la expresión actual de 'Hallowe'en').

3 CICLO DE PRIMARIA: 5 y 6 primaria

MATEMÁTICAS TERRORÍFICAS

El mago Yago y sus acompañantes desaparecidos en el bosque del Ogro están encantado con los enigmas y no quieren volver. El Ogro les propone el tercer y último enigma

Los cuatro niños perdidos en el bosque del Ogro lograron también resolver el enigma de las pizzas y se comieron su trocito. Los niños se van a quedar con el Ogro un día más porque les ha prometido parte de su tesoro si resuelven el tercer y último enigma. El Ogro les propone que con sólo 3 cortes rectos tienen que cortar un donut y obtener el máximo de trocitos.

Los niños se pondrán manos a la obra y sin duda, y tras muchos intentos casi todas las parejas habrán conseguido encontrar 9 trozos, excepto algún niño que ha encontrado 10. Por tanto, le pedimos que explique cómo lo ha resuelto y nos cuenta que él ha partido el donut por la mitad y así ha conseguido los 10 trozos. Toda la clase les felicita porque ellos ha logrado encontrar una solución nueva.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO y LENGUA:

En este último ciclo cada uno se convertirá en un personaje y tendrán que dramatizar la historia de Haloween.

La leyenda de Jack-o-lantern; la calabaza del diablo

A mediados del siglo XVIII, los emigrantes irlandeses empiezan a llegar a América del Norte.

Con ellos llegan su cultura, su folclore, sus tradiciones, su noche de Samhain. Siguiendo los orígenes celtas de esta fiesta los europeos comenzaron a sustituir el nabo por las calabazas, de origen mesoamericano, mucho más grandes y fáciles de ahuecar.

En un primer momento la fiesta sufre una fuerte represión por parte de las autoridades de Nueva Inglaterra, de arraigada tradición luterana.

Pero a finales del siglo XIX, los Estados Unidos reciben una nueva oleada de inmigrantes de origen céltico.

La fiesta irlandesa entonces, se mezcla con otras creencias indias. En esta secuela colonial, nace Halloween que incluye entre sus tradiciones, conocida leyenda de Jack el irlandés. Sólo quedaba bautizar a la calabaza como “El candil de Jack”, es decir, “Jack el que vive en la lámpara” o, como se conoce actualmente:

“Jack O’Lantern”

Esta leyenda tiene su origen en un irlandés taciturno y pendenciero llamado Jack, quien una noche de 31 de Octubre se tropezó con el mismísimo diablo. Desde entonces comenzó a extenderse la leyenda negra de Jack-o-lantern y a emplearse las calabazas convertidas en el tenebroso candil de este siniestro personaje.

La leyenda negra de Jack:

En una lejana noche de Brujas, un pendenciero irlandés con fama de borracho, llamado Jack, tuvo la mala fortuna de encontrarse con el diablo en una taberna. A pesar del alcohol ingerido, Jack pudo engañar al diablo ofreciéndole su alma a cambio de un último trago

El diablo se transformó en una moneda para pagarle al camarero, pero Jack -harto tacaño- rápidamente la tomó y la puso en su monedero que tenía grabada una cruz, así que el diablo no pudo volver a su forma original y Jack no lo dejaría escapar hasta que le prometiera no pedirle su alma en diez años. El diablo no tuvo más remedio que concederle su reclamación.

Pasado el plazo de los diez años, Jack se reunió con el diablo en el campo. El diablo iba preparado para llevarse su alma pero Jack pensó muy rápido y dijo:

Iré de buena gana, pero antes de hacerlo, ¿me traerías la manzana que está en ese árbol por favor?

El diablo pensó que no tenía nada que perder, y de un salto llegó a la copa del árbol, pero antes que se diese cuenta, Jack rápidamente había tallado una cruz en el tronco. Entonces el diablo no pudo bajar y él le obligó a prometer que jamás le pediría su alma nuevamente. Al diablo no le quedó más remedio que aceptar.

El alma en pena de Jack el irlandés

Jack murió unos años más tarde, pero no pudo entrar al cielo, pues durante su vida había sido borracho y estafador. Pero cuando intentó entrar en el infierno, el diablo tuvo que enviarlo de vuelta, pues no podía tomar su alma (lo había prometido)..

¿A dónde iré ahora? Preguntó Jack, y el diablo le contestó: Vuelve por donde viniste.

El camino de regreso era oscuro y el terrible viento no le dejaba ver nada. El diablo le lanzó a Jack un carbón encendido directamente del infierno, para que se guiara en la oscuridad, y Jack lo puso en una calabaza que llevaba con él, para que no se apagara con el viento. En otras versiones en vez de calabaza es un nabo el que sirve como tenebroso candil a Jack.

Halloween, hoy, se desvela como una noche misteriosa protagonizada por brujas, fantasmas, duendes o espíritus, dispuestos a asustar a cualquier precio con disfraces, bromas, pelucas, pinturas, pelis de terror, etc.

Todo sin perder el buen humor y el ambiente festivo. Las calabazas convertidas en candiles serán las protagonista que despejarán las tinieblas del inframundo y nos giarán con su luz en el mundo de los vivos donde, es posible, que Jack siga vagando en pena por alguna esquina.

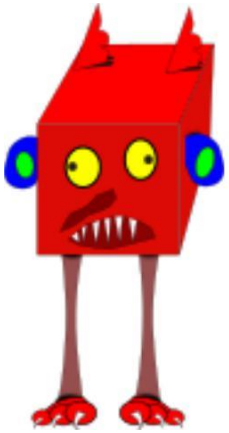
INVENTA UN MONSTRUO: HAZ tu propio diseño de monstruo y descríbelo

_____

_____

_____

_____



MI MONSTRUO

¿DÓNDE ESTA FRANKESTEIN?

Frankestein se ha escapado en esta noche de terror y jugando se ha acercado abejas y las ranas. Rodea de los siguientes colores

Encima: rojo Verde: Al lado
Debajo: azul

1)

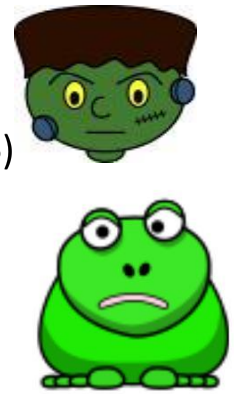
2)

3)

4)

5)

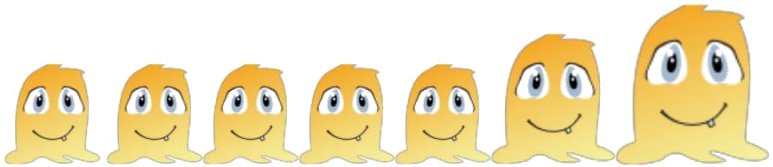
6)

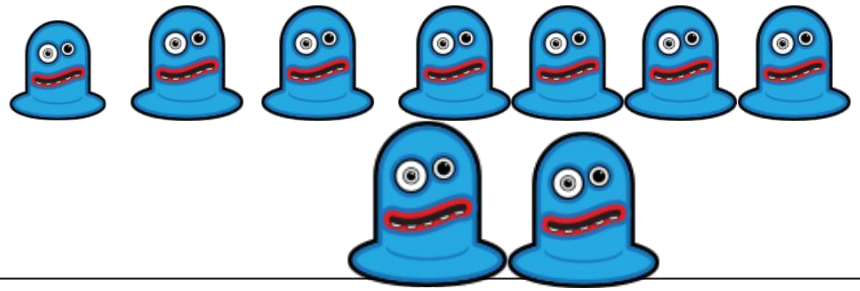


NOMBRE:

FECHA:

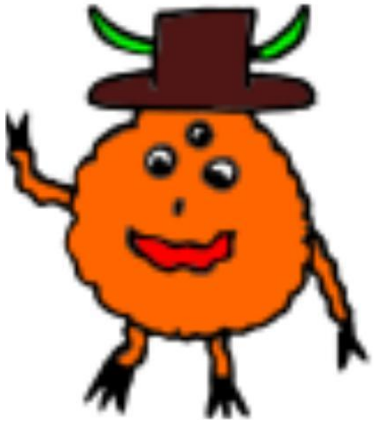
¡VAMOS A CONTAR MONTRUITOS! Relaciona el número de monstruos con el dibujo:





¿QUIÉNES SE HAN COLADO EN NUESTRA FIESTA DE HALLOWEEN?

Algunos intrusos se han colado en la fiesta de Halloween tacha aquellos animales que no tengan que estar en la fiesta porque no son TERRORÍFICOS.



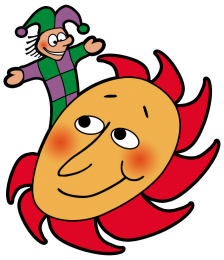
NOMBRE: FECHA:

Diseño de actividades y Maquetación:

Natalia González

El espectáculo de teatro de títeres *Animamundi*
y esta propuesta de actividades son
producto de:

TÍTERES SOL Y TIERRA



solytierra@solytierra.com - Teléfono: 91 841 60 45
Móvil: 639 13 38 98

Amigos de Sol y Tierra
www.solytierra.com