

Conviertete en un **GRAN MAGO**  
y descubre  
**LA PIEDRA FILOSOFAL**



Taller y Yincana de tematica

**Harry Potter**

realizado por **ALUA TEATRO**



**Son nuestras  
elecciones las que  
muestran lo que  
somos, mucho  
mas que nuestras  
habilidades.**



# Conviértete en un Gran Mago y descubre la Piedra Filosofal

Es una actividad inmersiva basada en el primer libro de J.K. Rolling "Harry Potter y la piedra filosofal" que combina teatro, talleres artísticos y una yincana. Los más pequeños podrán sentirse como un alumno de primer año de la escuela Hogwarts de magia y hechicería . A través de los maestros Adelia Black y Dani Columbus los aspirantes a magos desarrollarán sus habilidades mágicas para poder encontrar la piedra filosofal y acabar con Lord Voldemort.

La propuesta se divide en:

\_Presentación de la escuela y del profesorado mágico.

El sombrero seleccionador dividirá a los aspirantes a magos por casas (Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw y Hufflepuff)

\_Talleres artísticos. Los alumnos podrán crear una mandrágora, separa-páginas mágicos, varitas personalizadas y colgantes snitch.

\_Yincana. Las cuatro casas competirán para hacerse con la piedra filosofal.

**ACTIVIDAD RECOMENDADA PARA NIÑOS DE ENTRE 3 Y 12 AÑOS**





# SOMBRERO SELECCIONADOR



Los maestros de Hogwarts presentarán a los aspirantes a magos la escuela. Para ser un gran mago tendrán que ser creativos, inteligentes y valientes para superar todas las pruebas y finalmente conseguir la piedra filosofal. Una vez aceptado el reto el primer paso será formar parte de una de las casas de Hogwarts. El sombrero seleccionador elegirá a cada mago según sus capacidad más sobresalientes y pertenecerán a esta casa durante toda la actividad. Las casa son: Griffindor, Slitherin, Ravenclaw y Hufflepuff.



## Las características de las casas de Hogwarts

**Griffindor:** Coraje y valentía. Un buen miembro de Gryffindor tiene gran osadía, temple y caballerosidad. Son capaces de todo por defender en lo que creen y nunca se dan por vencidos.

**Slitherin:** Astucia, ingenio y ambición.

**Ravenclaw:** Esta casa premia el aprendizaje, la sabiduría, el ingenio y el intelecto en sus miembros. Por lo tanto, muchos Ravenclaw tienden a ser estudiantes talentosos y unos enamorados del estudio. También se enorgullecen de ser originales en sus ideas y métodos. No es raro encontrar estudiantes de Ravenclaw practicando tipos de magia especialmente diferentes que otras casas podrían evitar.

**Hufflepuff:** Justos, leales y trabajadores. Los hufflepuff son buenas personas y suelen caer bien a todo el mundo. Son pacientes, tolerantes y siempre harán todo de forma honrada, sin hacer trampas y respetando las reglas.



# TALLERES ARTISTICOS

En la siguiente etapa desarrollarán sus capacidades como magos realizando cuatro manualidades artísticas:

\_Separa-páginas personalizados del universo Harry Potter.

\_Mandrágoras. Esculturas de escayola que tendrán que pintar y ponerles raíces y hojas.

\_Colgante Snitch. Un colgante personalizado de una Snitch.

\_Varita mágica. Cada aspirante a mago realizará y decorará su propia varita mágica.





# YINCANA

En la Yincana cada una de las casas competirán por conseguir la piedra filosofal y acabar con el temible Lord Voldemort.

La Yincana se dividirá en cuatro pruebas:

\_Campeonato de Quidditch. La casa ganadora obtendrá un punto.

\_Petrificus totalis: Los pequeños magos tendrán que evitar la petrificación manteniéndose inmóviles cuando la profesora de pociones Deli Black se de la vuelta y les apunte con la varita. El primer mago que llegue a la meta. Obtendrá un punto para su casa. Habrá un punto adicional para la casa cuyos magos se inmovilicen creando la escultura más original.

\_Trivial Harry Potter. Un punto por pregunta.

\_Finalmente tendrán que resolver las adivinanzas para descubrir el lugar donde está escondida la piedra filosofal. La escuela que la obtenga primero obtendrá tres puntos.

Todos los magos recibirán un premio pero los ganadores tendrán un premio adicional.





# OBJETIVOS Y CONTENIDO

\_ Desarrollar hábitos de trabajo, de esfuerzo e interés a nivel individual y de equipo.

\_ Potenciar la creatividad así como las actitudes y valores humanos.

\_ Desarrollo de habilidades manuales y psicomotoras específicas al contacto con materiales diversos.

\_ Desarrollar la creatividad y estimular la imaginación para potenciar la autoexpresión.

- \_ Favorecer el desarrollo personal del alumno y estimular su creatividad.

\_ Resolver problemas y superar desafíos.

\_ Fomentar la diversión y la colaboración por encima de la competitividad.

\_ Desarrollo de la salud y de la aptitud física



# PROFESIONALES



## Adelia Vicente Jorge:

Licenciada en Bellas Artes en la USAL. En el año 2015 se traslada a Madrid para completar su formación, realizando el Máster de Investigación en Arte y Creación por la Universidad Complutense de Madrid (UCM), y el Máster en Formación de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, con especialización en dibujo, por la Universidad Autónoma de Madrid (UAM). Ha realizado diversas exposiciones en al ámbito de la pintura y ha desarrollado su labor como escenógrafa y titiritera en diversas compañías teatrales. Actualmente combina su labor artística con la docencia, desarrollando también proyectos en la compañía Alúa teatro.

## Daniel Gomez Iglesias:

Licenciado en Interpretación Textual en la Escuela Superior de Arte Dramático de Castilla y León. Durante su formación recibe una beca para estudiar en San Petersburgo (Rusia) en State Arts Academy. Su intereses por el teatro gestual lo lleva a Madrid y se diploma en la Escuela Internacional de Mimo y teatro gestual Nouveau Colombier. Ha desarrollado giran tanto nacionales como internacionales con diferentes compañías y de diferentes formatos como teatro infantil, teatro máscara, titeres, mimo. Finalmente en 2019 se convierte en miembro fundador de la compañía Alúa Teatro.





## CONTACTO

635593494

[www.aluateatro.com](http://www.aluateatro.com)

[aluateatro@gmail.com](mailto:aluateatro@gmail.com)