

# Xoga con Alicia facendo estes estupendos xoguetes de papel



Carmen Domech, 2013

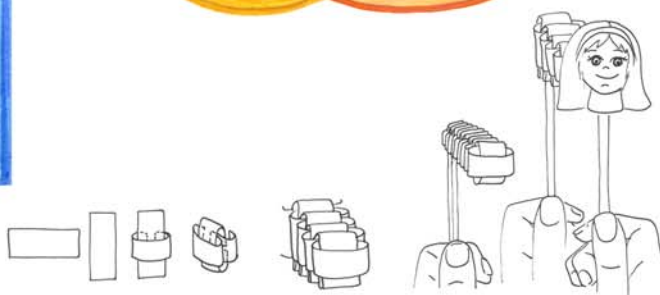
[www.titerescachirulo.com](http://www.titerescachirulo.com)



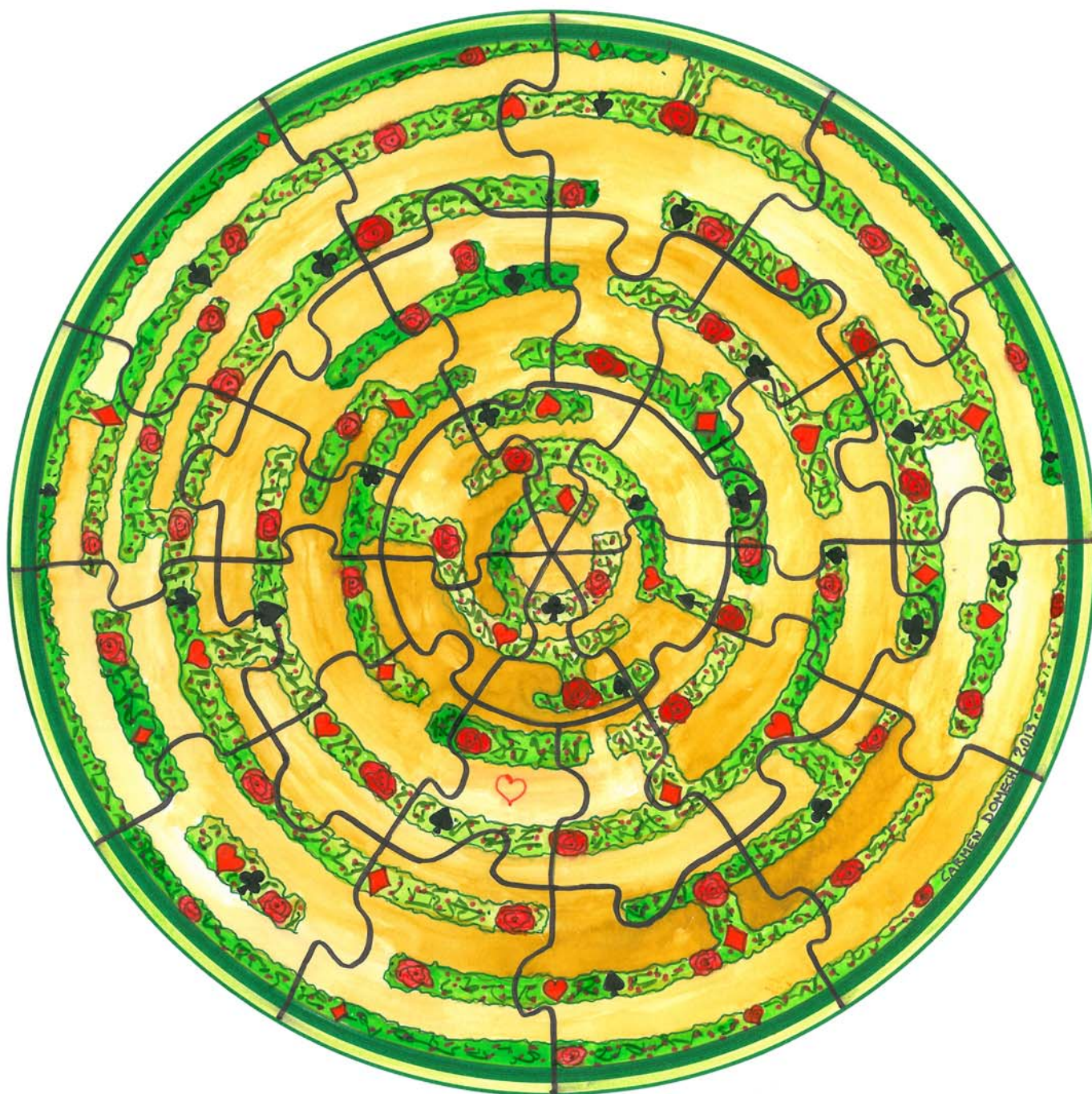


CARMEN DOMECH 2013

Imprime en cartolina. Pega, facendo unha cadeneta, as pezas cor carne e continúa coas pezas azuis. Pega a cara de Alicia a un paño ou palliña e pégaas tamén enriba das pezas cor carne. Pega outro paño ou palliña na última peza azul e... mira como se lle estira o colo!





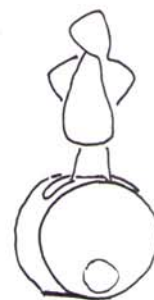


Imprime en cartolina. Recorta este  
crebacabezas, móntao e... atopa o camiño  
ao centro do labirinto.  
A xogar!

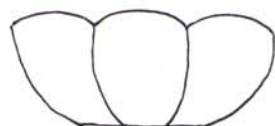
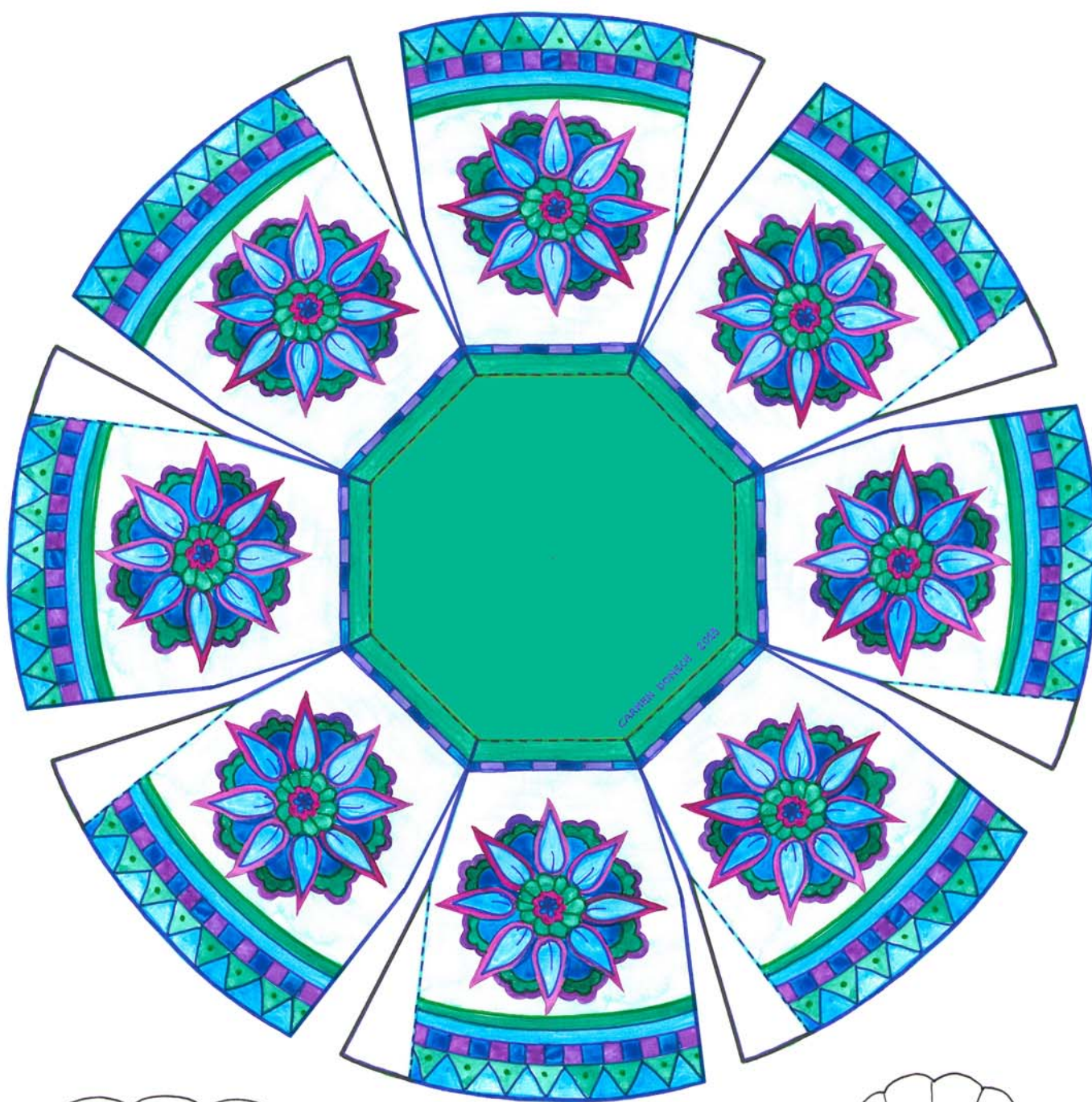




Imprime en cartolina.  
Recorta e pega o cilindro  
poñéndolle unha canica  
por dentro. Pega a parte  
frontal de Alicia coa súa  
parte traseira.  
Pégaa ao cilindro.  
Aí tes a Alicia facendo  
equilibrios no País das  
Marabillas.

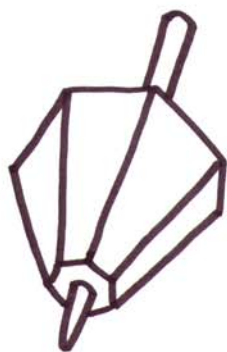






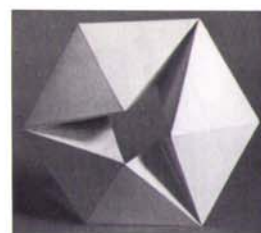
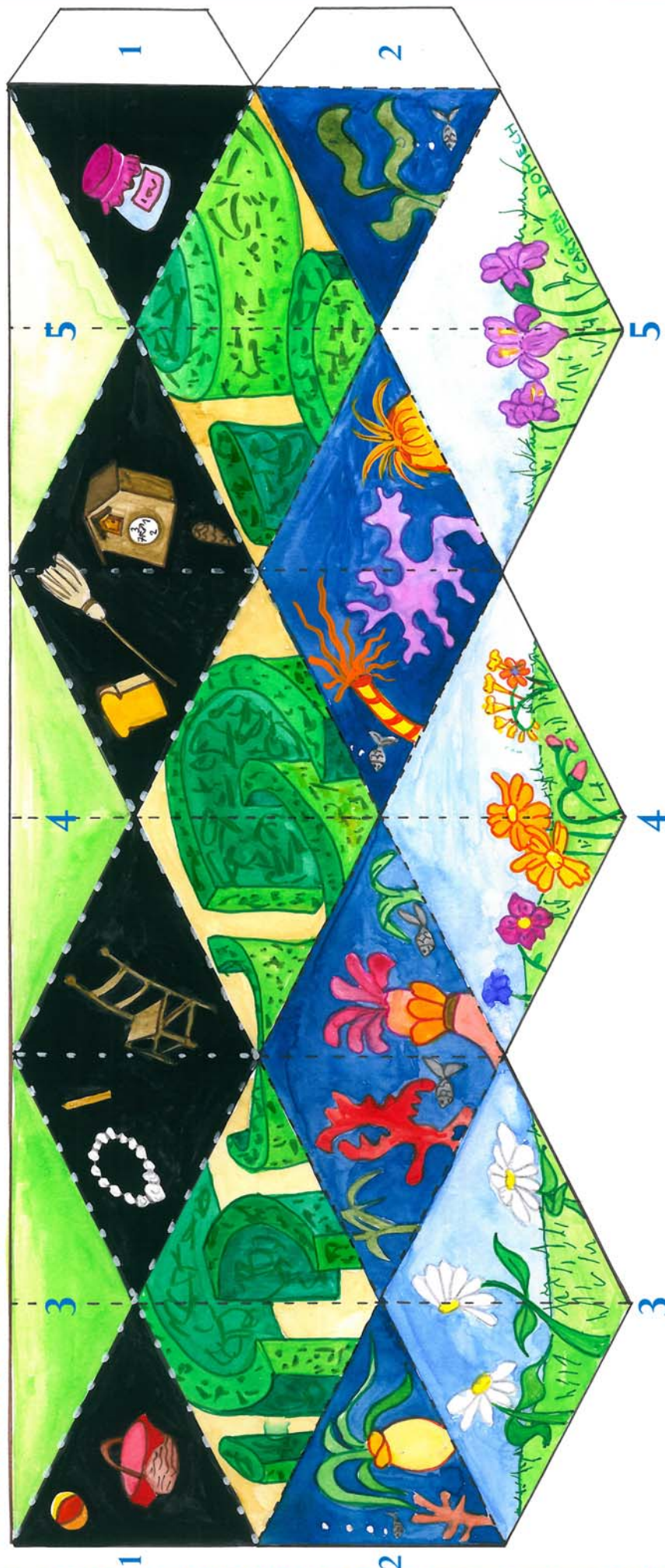
Imprime en cartolina. Recorta e pega cada triángulo en branco detrás da parte seguinte. Construirás unha estupenda fonte na que poñer galletas e boliños para tomar o té con Alicia, o Sombreireiro Tolo, a Lebre de Marzo e o Leirón.  
¡Feliz non cumpreanos! e ¡A merendar!



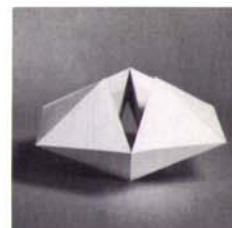


Recorta e pega para construír este bailarete. Mételle un lapis, xoga a darlle voltas como unha buxaina e... Que mundo haberá detrás da porta onde se pouse? Imaxínate entrando nel con Alicia.





Vista dende arriba



Lateral dun  
calidociclo  
hexagonal

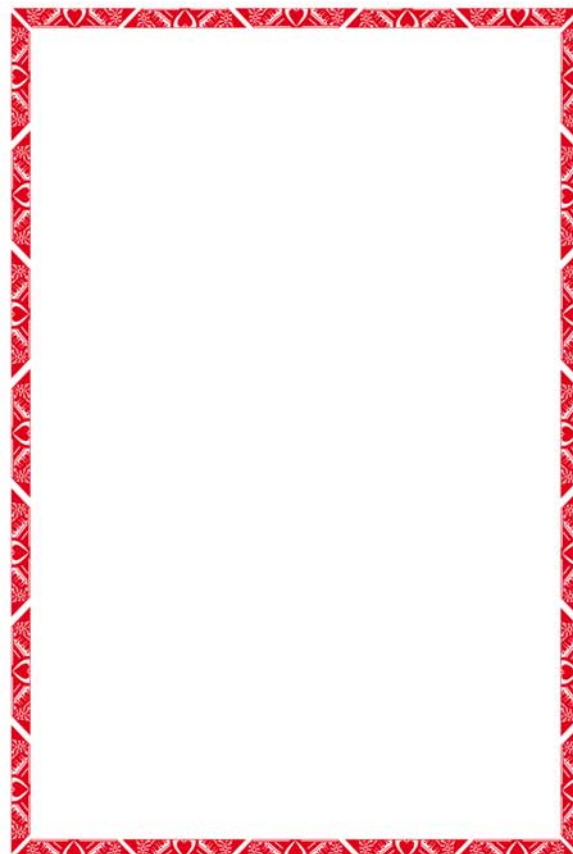
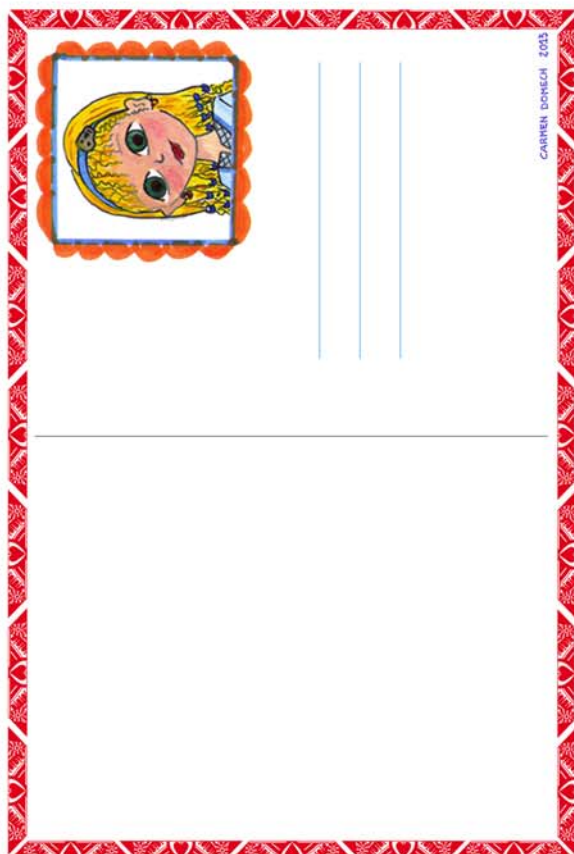
Imos construír un calidociclo hexagonal co que pasar dun lugar a outro do País das Marabillas.

O burato na terra, o mar de bágoas, o xardín da Raíña de Corazóns ou o país das flores que falan.

Recorta e dobra ben todas as liñas discontinuas que están marcadas. Pega seguindo a numeración (fíxate nas fotos como ten que quedar).

Fai rotar o teu calidociclo e A xogar!

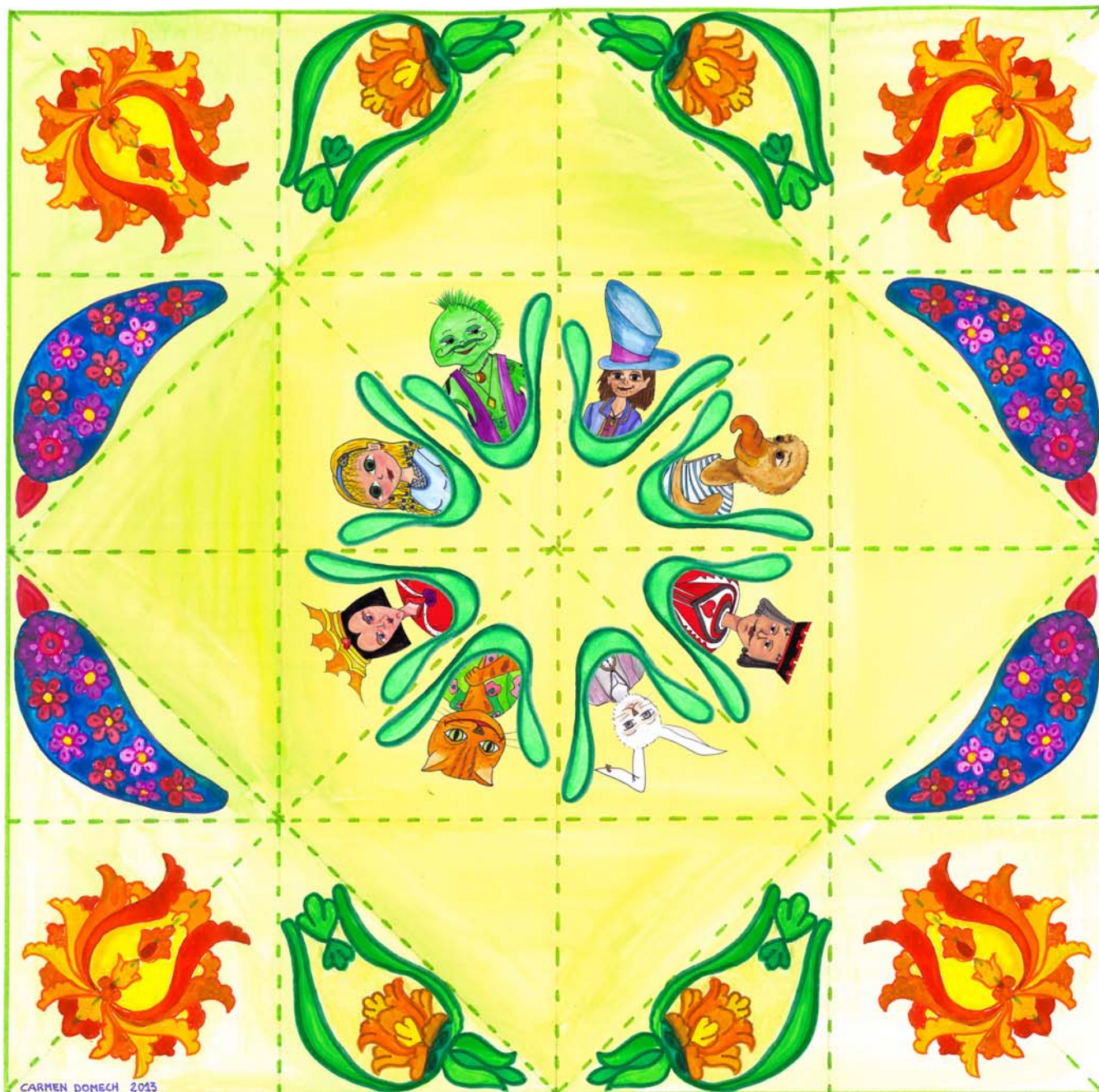




A Lewis Carroll gustáballe moito escribir con pictogramas, como o fixo nesta carta. É dicir, poñendo de cando en vez un debuxo en lugar dunha palabra.

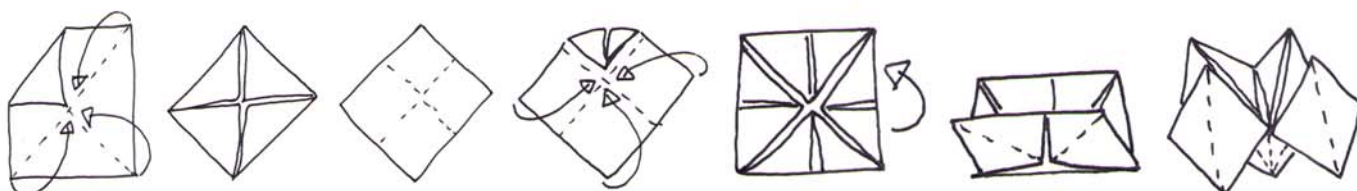
Escribe ti esta postal con pictogramas e debuxa polo outro lado o teu País das Marabillas.





Imos facer un adiviñador para saber que personaxe te toca ser na historia de Alicia no país das Marabillas. Imprime en cartolina. Recorta o cadrado. Dobra por todas as liñas discontinuas. Dálle a volta e fai o mesmo polo outro lado. Dóbrao pola metade e abre as lingüetas por abaixo. Mete os dedos índice e polgar das dúas mans. Abre os dedos xuntando as mans e xunta os dedos separando un pouco as mans.

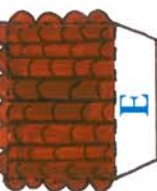
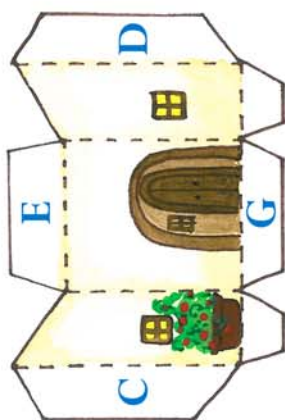
Elixe un dos debuxos interiores, levanta a pestana, a ver que personaxe ten debaixo. Volve colocar o adiviñador como estaba e ¡segue xogando!







B



E

## Granxa da comida da miña casa

Imprime en cartolina, recorta, monta e pega a granxa e a cancela.

A comida do País das Marabillas ben rara é. Alicia vólvese xigante ou diminuta, médralle o colo, unha tolemia.

E nós, que comemos? Asegúrovos que ás veces cousas ben raras tamén. Imos imaxinar como é o que comemos e poñer nesta granxa os vexetais e animais que atopamos na neveira da nosa casa.

Colle unhas cantas cousas de comer envasadas que teñas na neveira e na despensa e le os ingredientes dos que están feitas. Elixes os ingredientes que che soen máis raros e imaxina como serían se fosen un animal. Para min que o "Emulsionante E-471" ten aspecto de pequeno monstro.

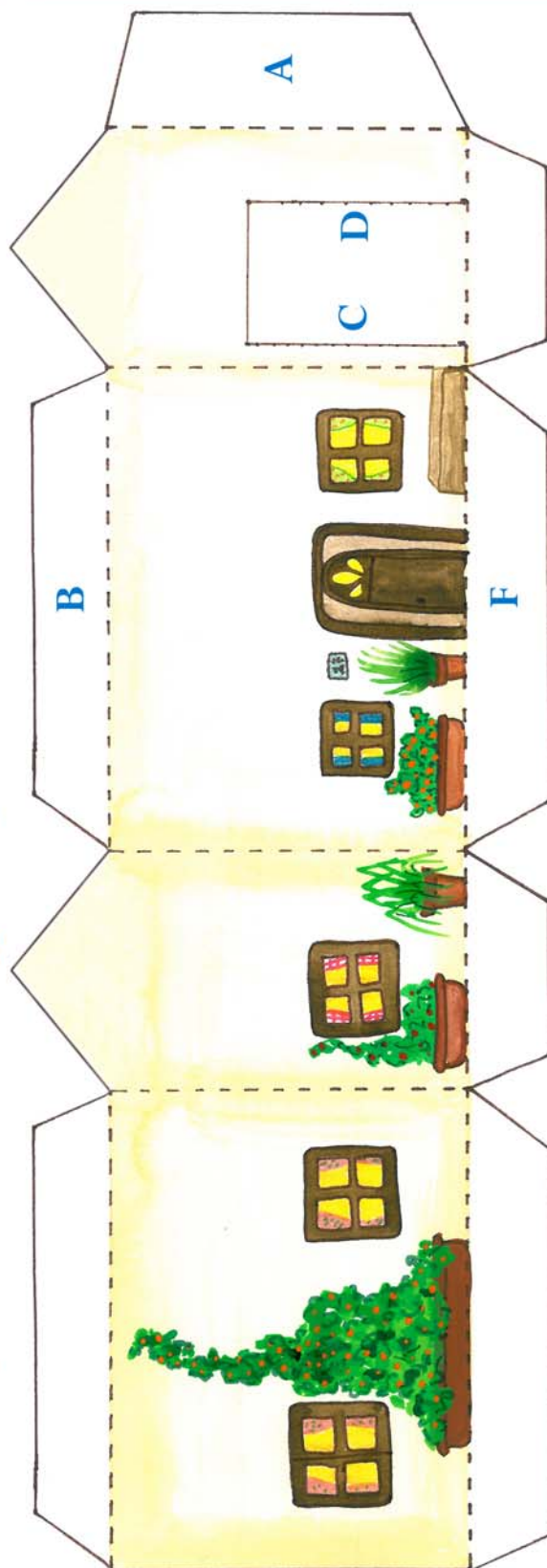
E o "Secuestrante EDTA" cantas patas tería? Antenas? Tería plumas, pelo, escamas ou parafusos? De que cor sería?

E a "Maltodextrina" ten pinta de planta carnívora.

Debuxa os animais dentro dos círculos nos que pon "animal", recórtalos e pégaos dentro da cancela para que non escapen.

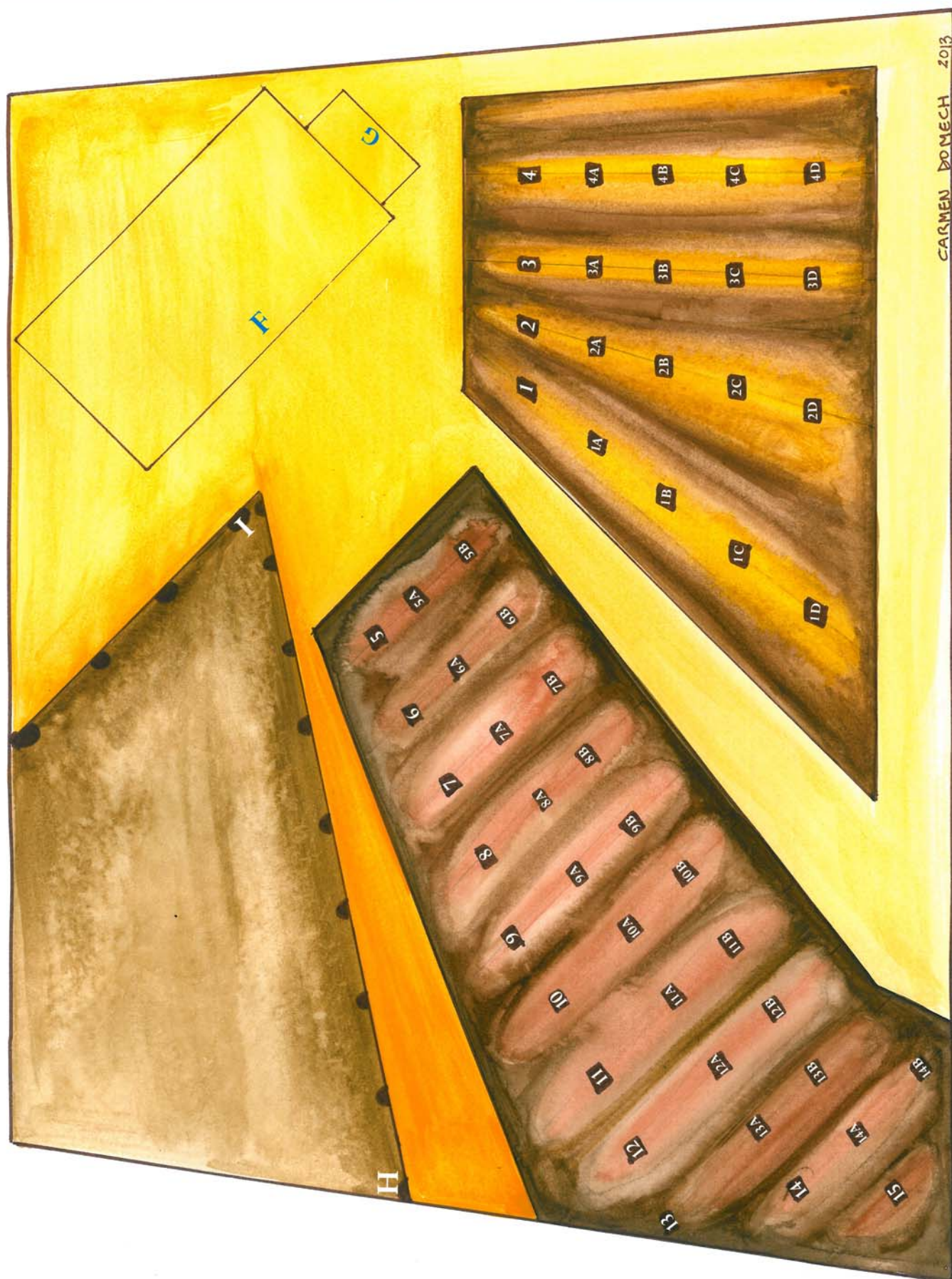
Debuxa dentro das formas verdes os vexetais. Pon en cada cartel o nome do ingrediente para non o esquecer e pega todos os vexetais iguais nunha mesma fileira.

Así inventaremos como son os seres vivos desta granxa segundo o que nos suxiran os nomes dos ingredientes da comida que temos na nosa casa.



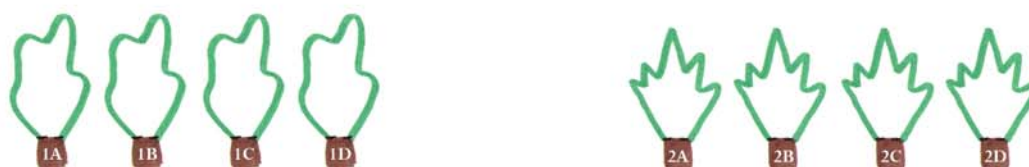
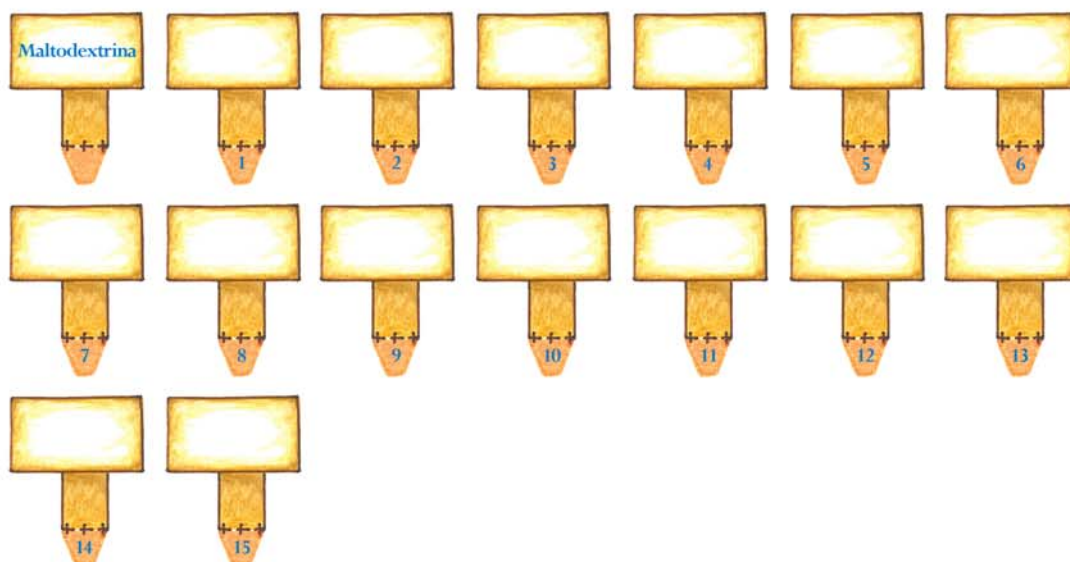
A



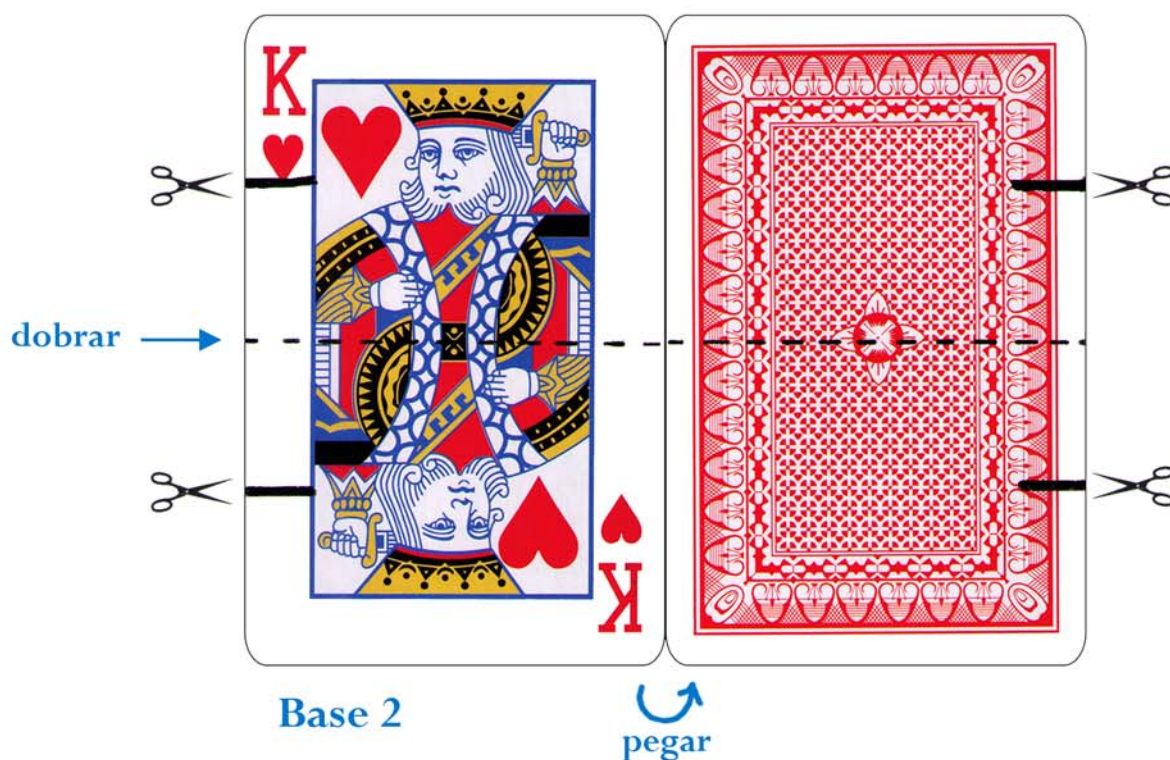
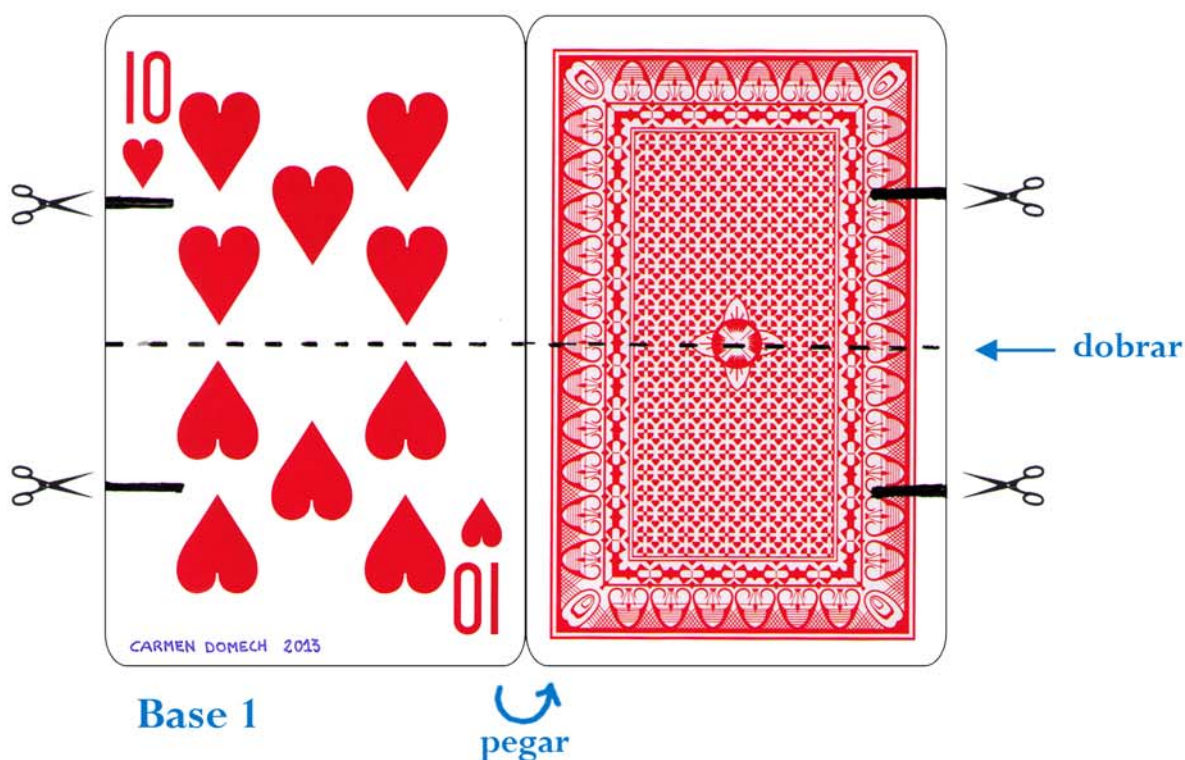


CARMEN DOMECH 2013



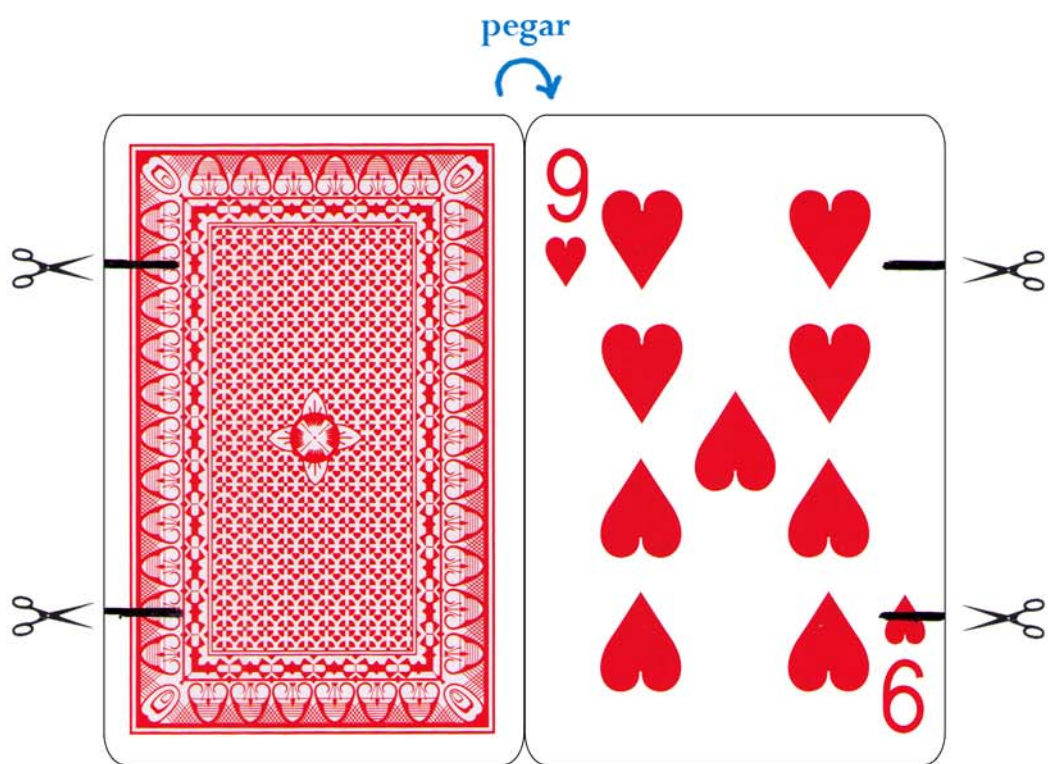






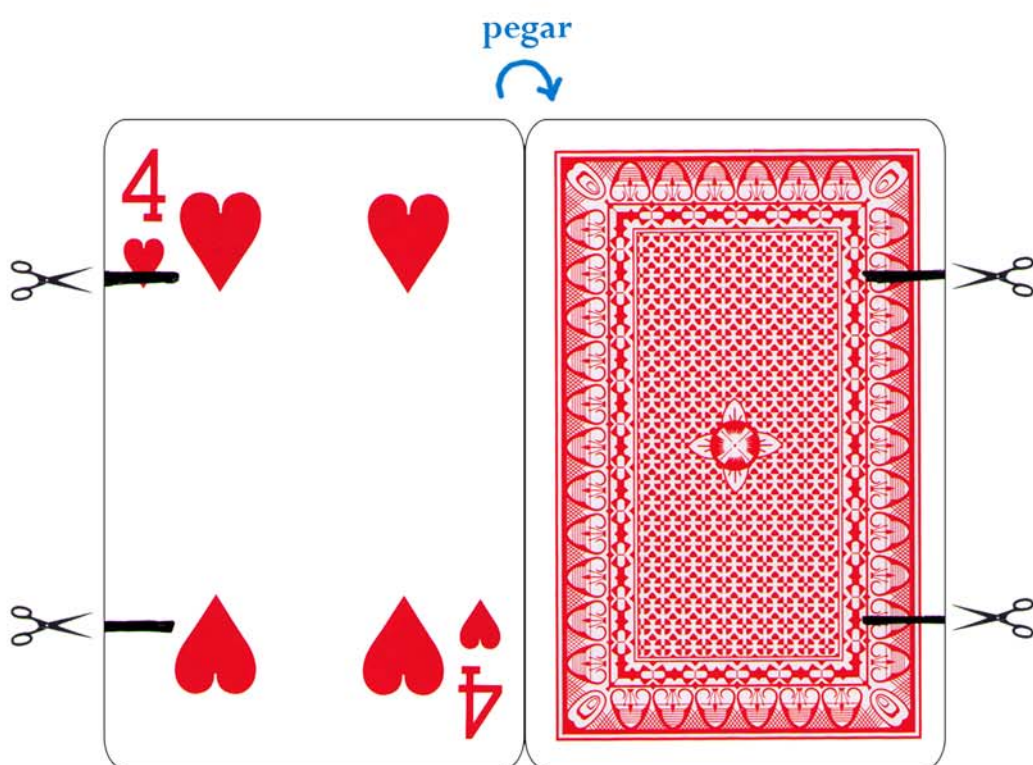
Imos construír a torre grande do castelo da Raíña de Corazóns. Se tes por casa cartas vellas de barallas incompletas úsaas para engadir á torre construcións fabulosas.





Carta 3

Unir ás bases 1 e 2



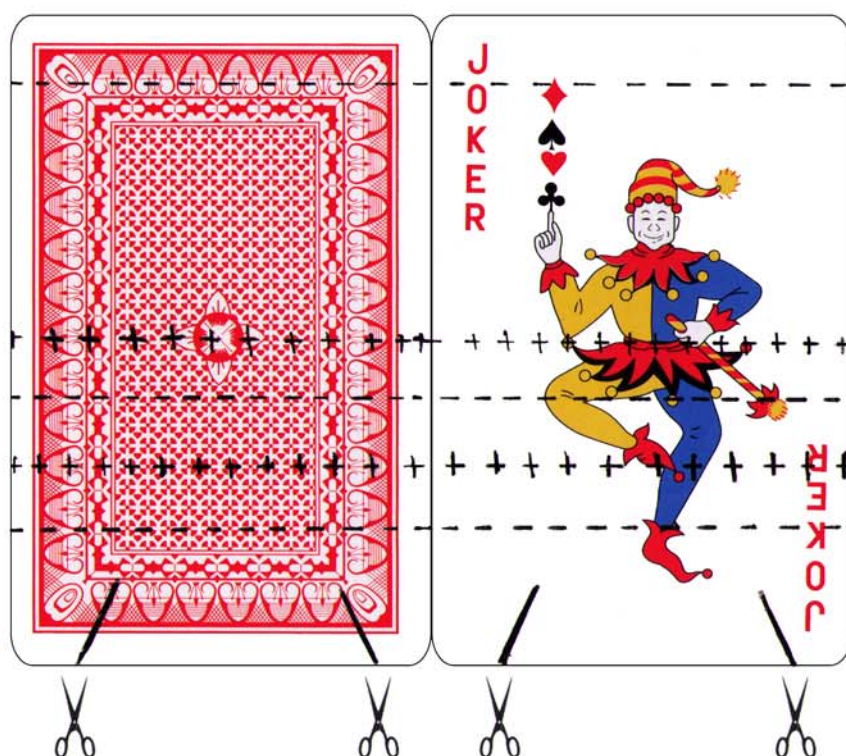
Carta 4

Unir ás bases 1 e 2



Carta 5: Escalinata

pegar



Recorta a Carta 5 e pega entre si o anverso e o reverso. Fai un corte nas dúas liñas negras marcadas na base da carta. Despois dóbraa polas liñas facendo a escaleira e únea ás cartas Base 1 e Base 2.

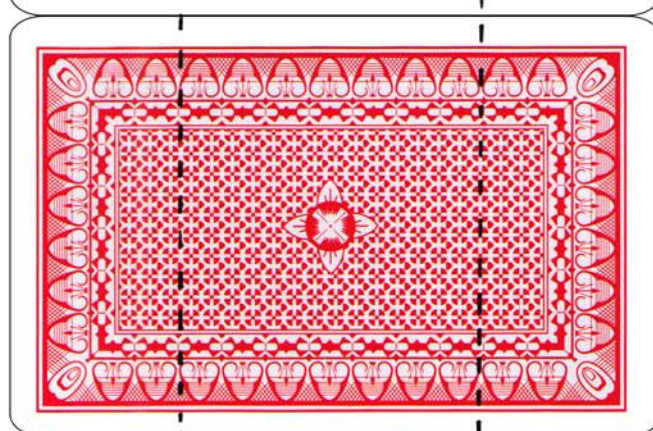
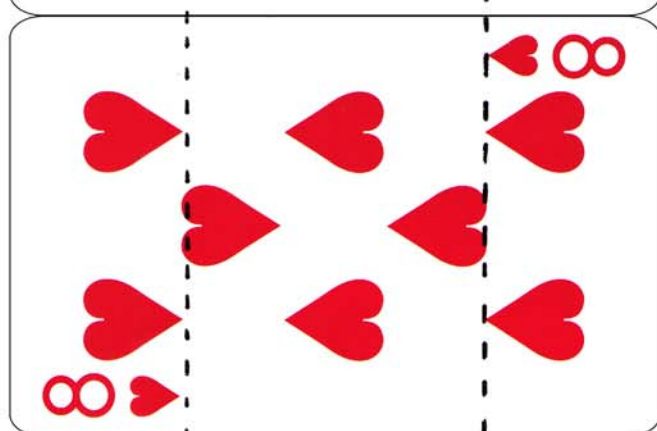
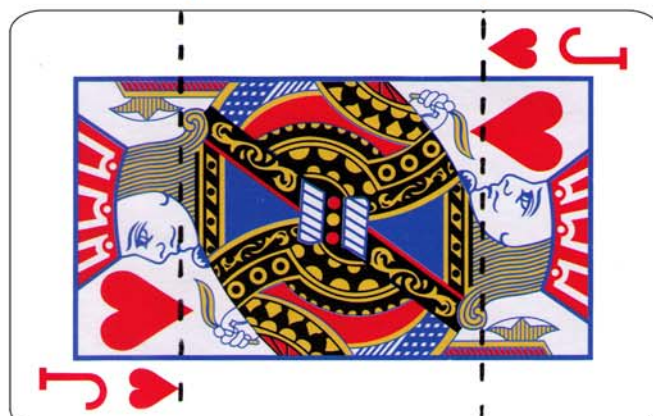
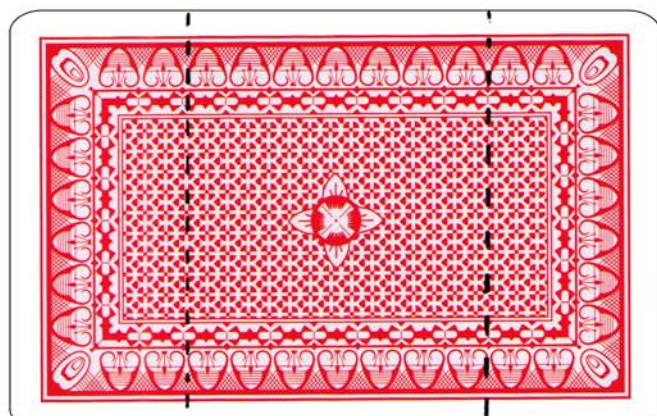


Montaxe da base 1 e base 2 e das cartas 3, 4 e 5.



dobrar  
Carta 6

dobrar  
Carta 7



Recorta as Cartas 6 e 7 e pega o anverso e o reverso de cada unha. Dóbraas polas liñas de puntos. A continuación, pega estas dúas cartas enriba das cartas 3 e 4.



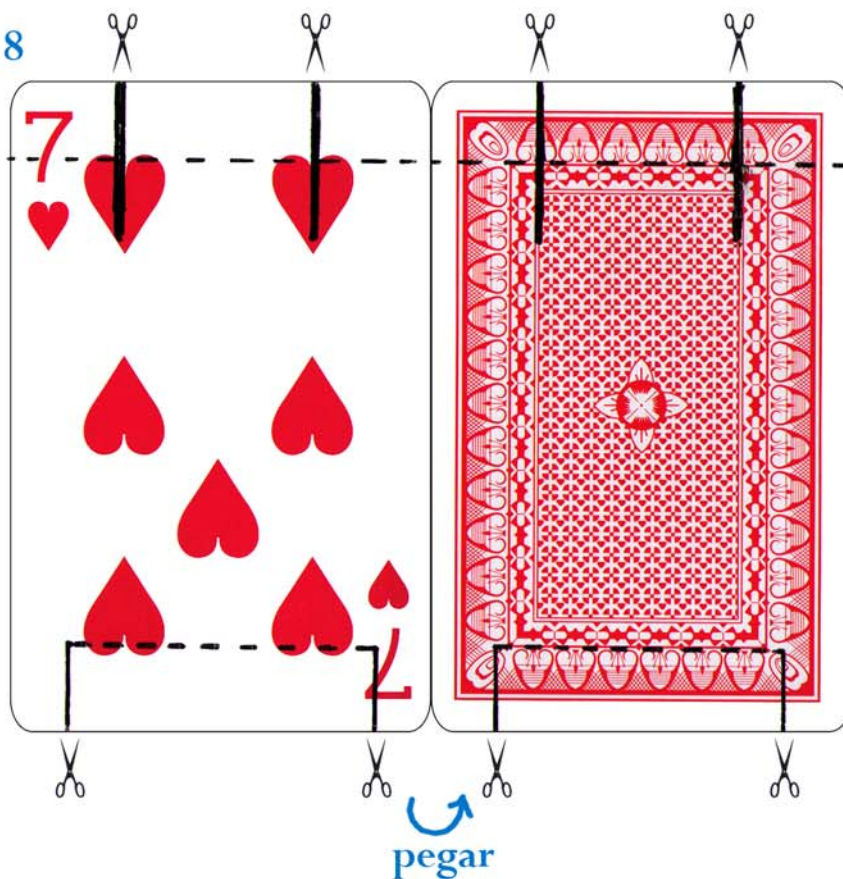
Vista das cartas 6 e 7 na parte superior da torre.



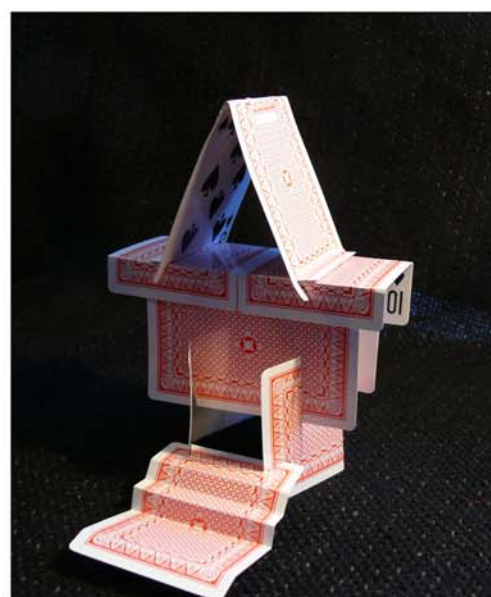
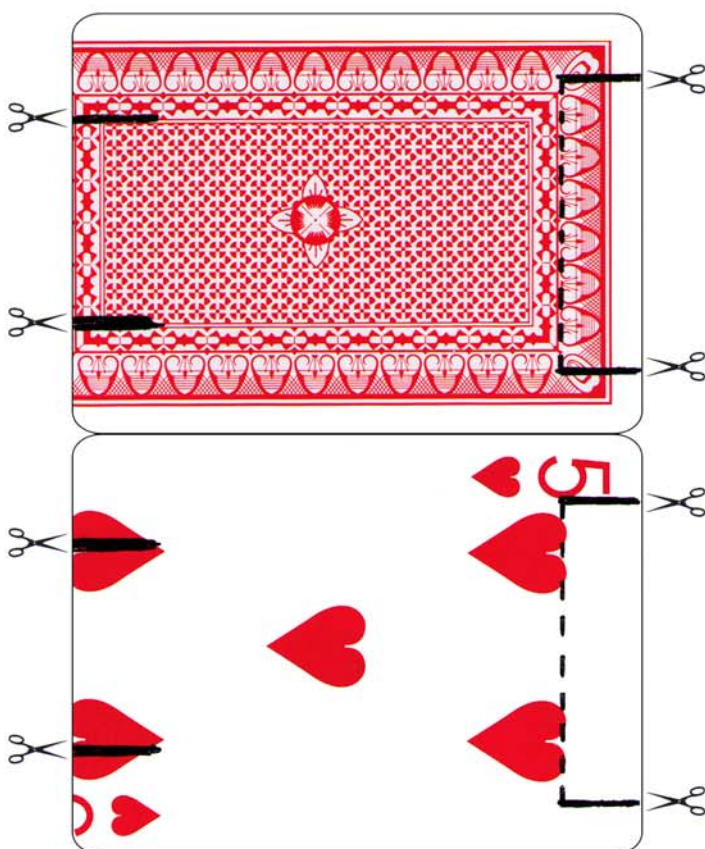
## Carta 8

Recorta e pega os anversos e reversos de cada carta.  
Fai os cortes e dobra polas liñas discontinuas.

Pega a Carta 8 á Carta 9 tal como mostra esta foto.



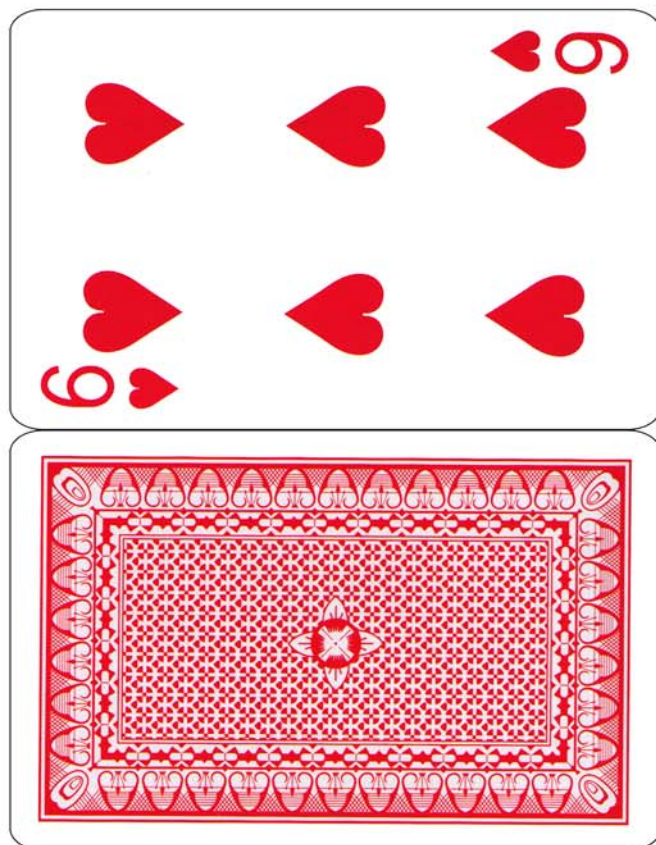
## Carta 9



Montaxe da base 1 e 2 e das cartas 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9.



## Carta 10

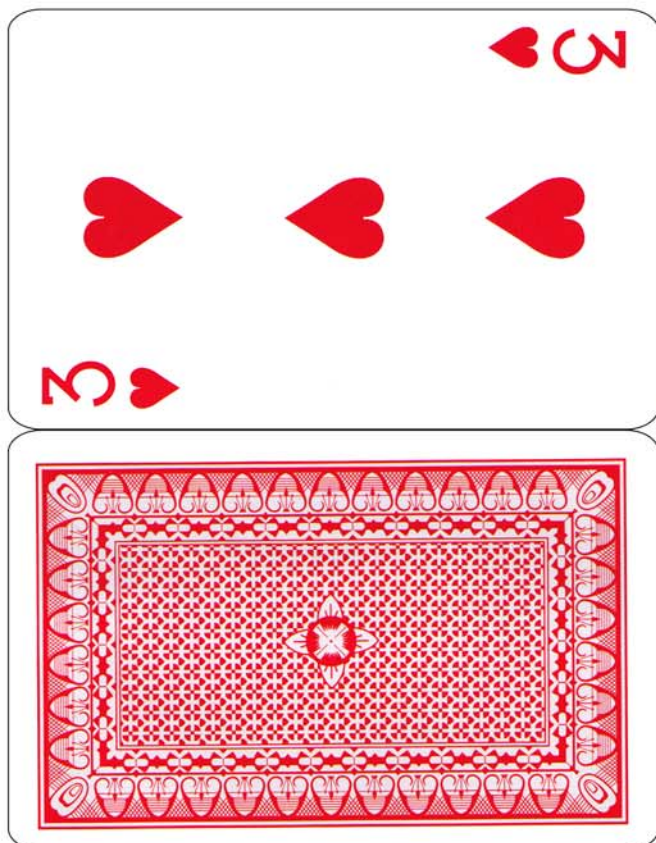


Recorta as cartas e pega os anversos e reversos de cada unha.

Une as Cartas 10 e 11 ás Cartas 8 e 9.

pegar

## Carta 11



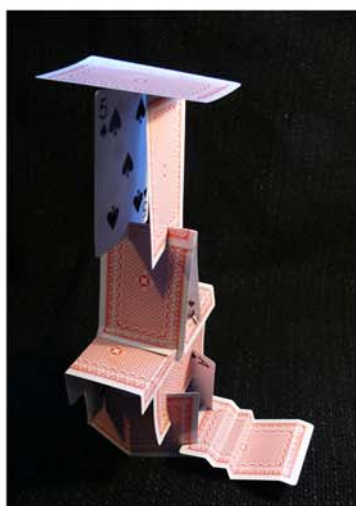
pegar



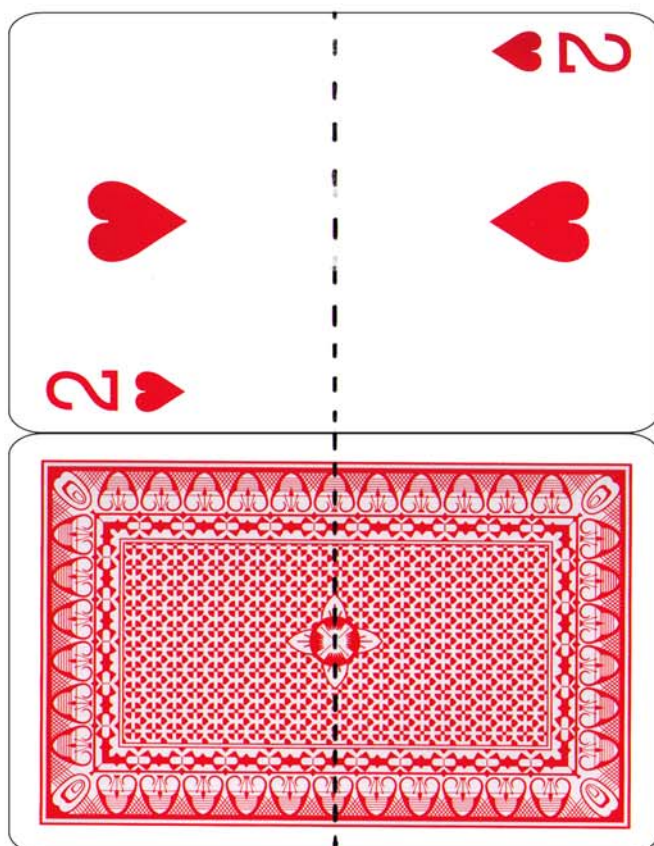
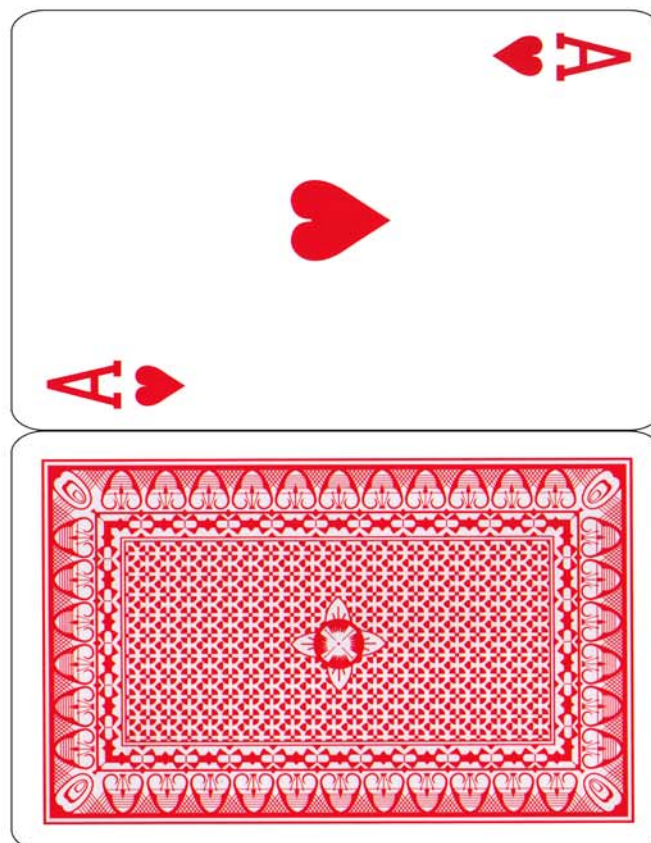
Montaxe da base 1 e 2 e das cartas 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e 11.



## Carta 12



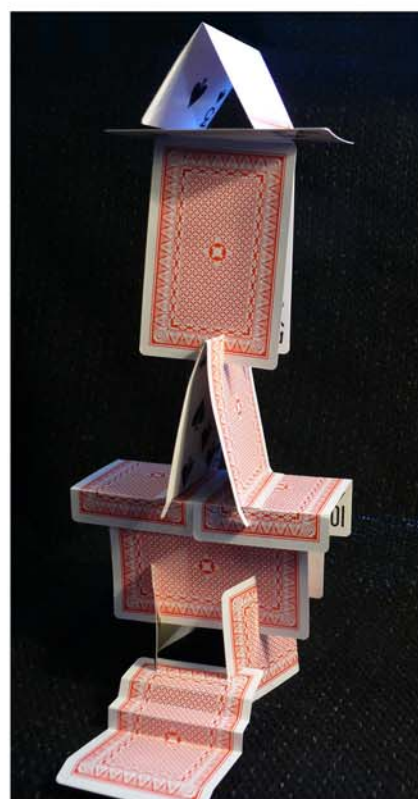
Recorta e pega os anversos e reversos de cada carta. Pon a Carta 12 enriba das Cartas 10 e 11, tal como ves na foto de arriba.



## Carta 13

↑  
dobrar

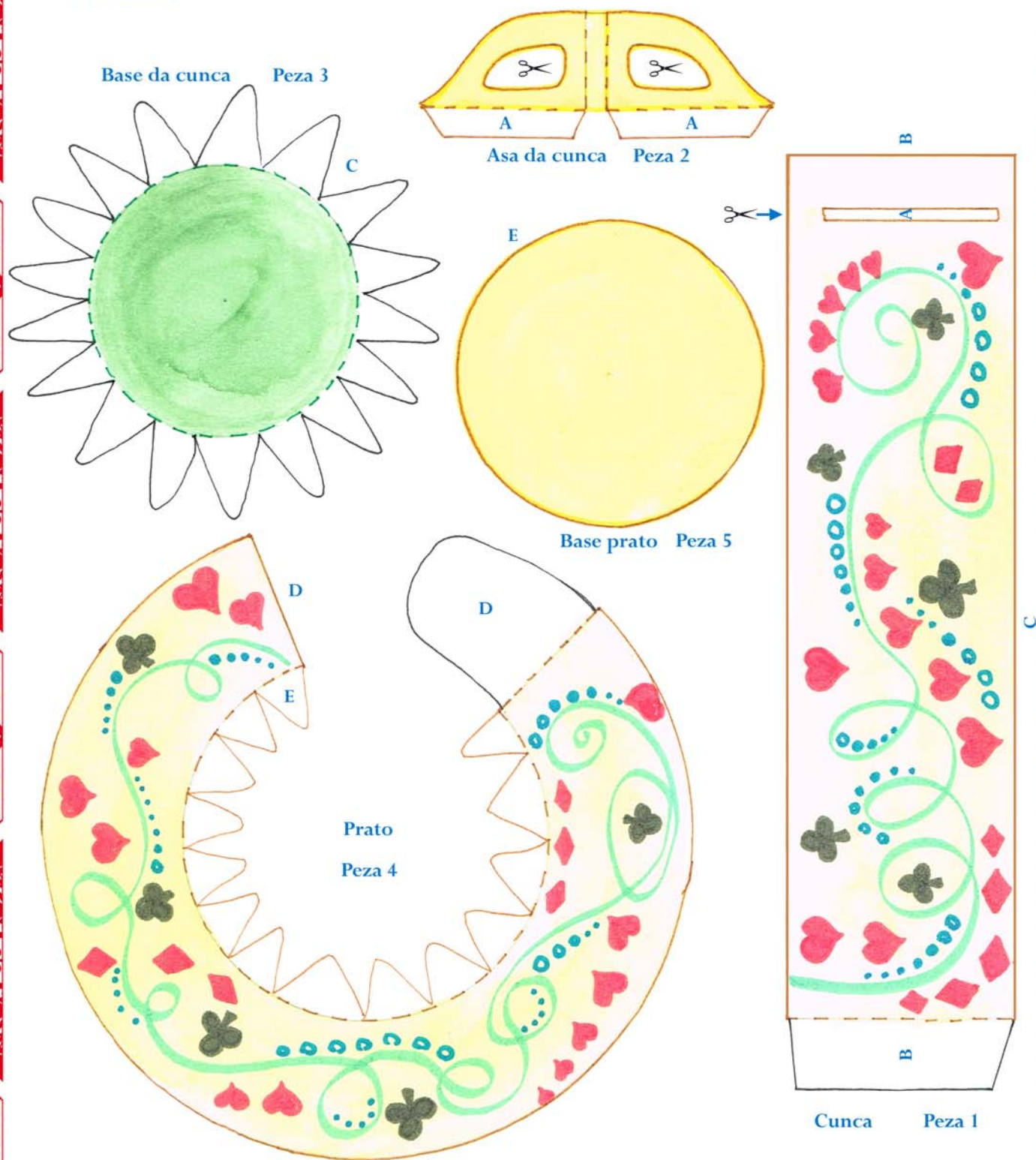
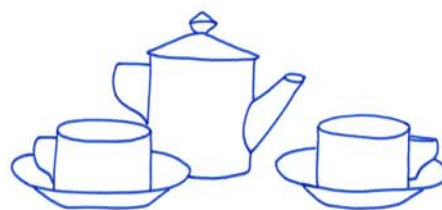
Pon a Carta 13 enriba da Carta 12. Xa tes a túa torre grande rematada!





# Xogo de té

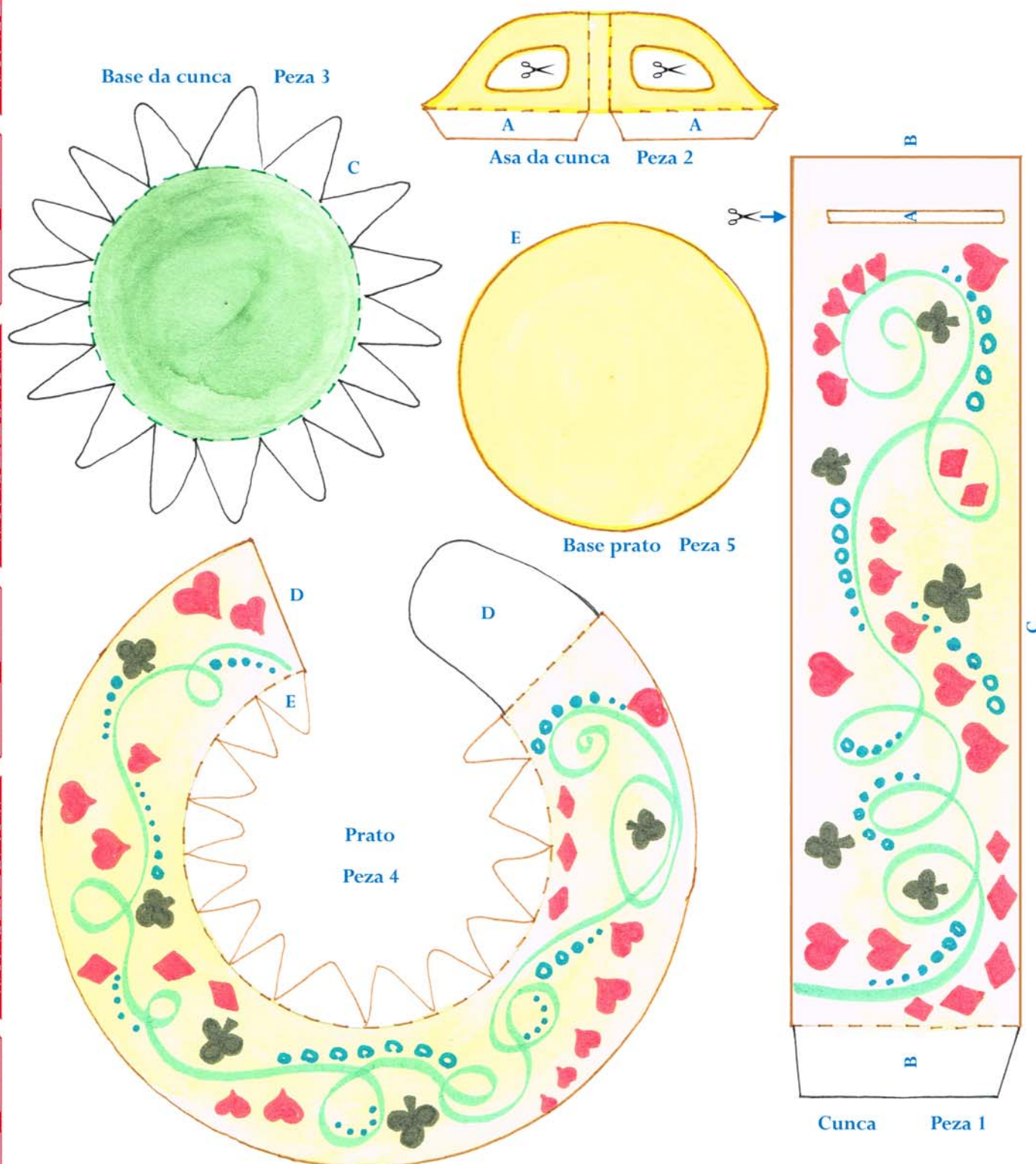
Se queres merendar con Alicia, o Sombreiroiro Tolo, a Lebre de Marzo, o Leirón e os teus amigos e amigas, constrúe este xogo de té. E recorda, tedes que dicir na merenda todas as parvadas que se vos ocorran!





Imprime en cartolina e en cor. Para que che sexa máis doada a montaxe, é importante que sigas a numeración das pezas. Comeza recortando cun cutter a parte A da Peza 1, pola que introduciremos a asa da cunca. O mesmo faremos máis adiante coa outra cunca e coa teteira. Pega a Peza 2 á Peza 1.

A continuación pega o cilindro da cunca e, por último, a súa base. Agora o prato. Pega D con D da Peza 4. Logo a base do prato: E con E. A outra cunca faina exactamente igual. Para facer a teteira une as Pezas 6, 7 e 8 como fixeches coas cuncas e pégalle a Peza 9. Para facer a tapa da teteira pega as Pezas 10, 11 e 12.





Teteira

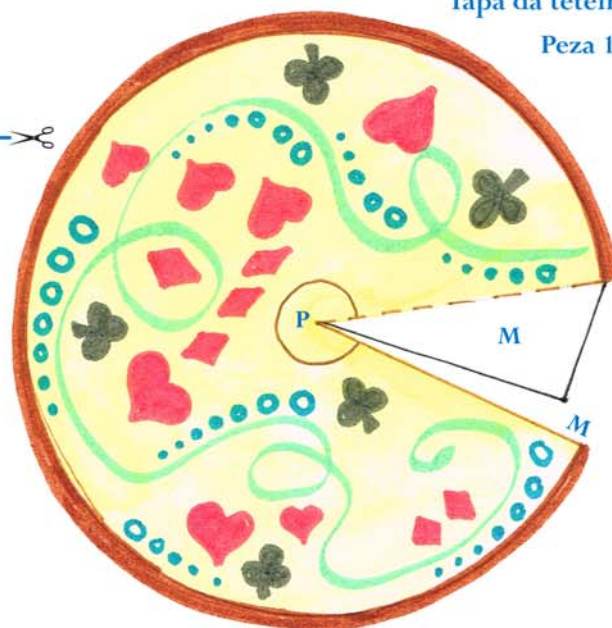
Peza 6

G



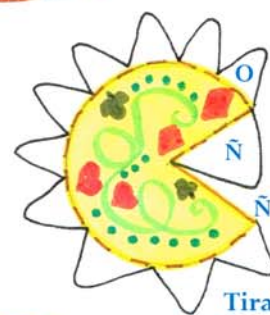
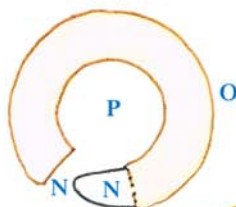
Tapa da teteira

Peza 10

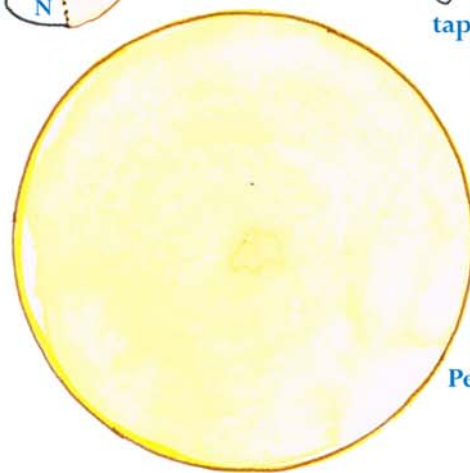


Base tirador  
tapa teteira

Peza 11

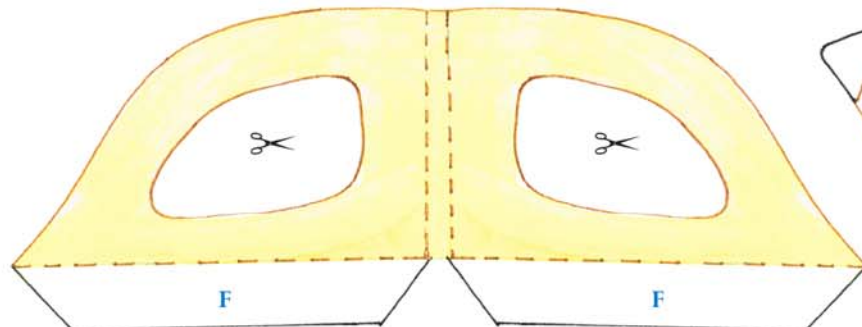


Tirador  
tapa teteira  
Peza 12



Base da  
teteira  
Peza 8

Asa da teteira Peza 7



Biquela da  
teteira  
Peza 9

