



LOS MÚSICOS DE BREMEN

LOS HERMANOS GRIMM

EN ESTE DOSIER ENCONTRAÉIS LOS PERSONAJES,
LOS MÚSICOS Y EL RESÚMEN ARGUMENTAL DE LA
OBRA QUE HABÉIS VENIDO A VER.

RECORDAD: EN LA GUÍA DE ACCESIBILIDAD
ENCONTRARÉIS LA INFORMACIÓN REFERENTE A LOS
ESPACIOS DEL TEATRO.

1. INFORMACIÓN DE LA OBRA
2. PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES
3. MÚSICOS EN ESCENA
4. HILO ARGUMENTAL

1. INFORMACIÓN DE LA OBRA

	TÍTULO DE LA OBRA	LOS MÚSICOS DE BREMEN 
	AUTOR DEL CUENTO	LOS HERMANOS GRIMM 
	AUTOR MUSICAL	POIRE VALLVÉ 
	DURACIÓN	55 MINUTOS 
	TENGO QUE SABER QUE	 HABLAN,  CANTAN Y  SUENA MÚSICA

2. PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES



ASNO



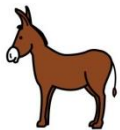
PERRO



GATO



GALLO



ASNO



PERRO



GATO



GALLO

2. PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES



MAESTRA



DUENDE
FLIC



VECINOS DEL
BOSQUE

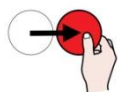
3. MÚSICOS EN ESCENA



CLARINETISTA



EL CLARINETISTA TOCA EL CLARINETE SOPLANDO



I MOVIENDO LOS DEDOS POR LAS LLAVES.

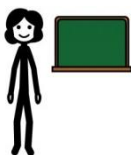
4. HILO ARGUMENTAL



EN CLASE DE DANZA TODOS ESTAN ABURRIDOS.

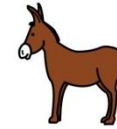


BAILAN DIFERENTE Y SE DIVIERTEN.



LA MAESTRA SE ENFADA I DICE:

4. HILO ARGUMENTAL



- NO PUEDO MIRAR! ASÍ BAILARÍA UN ASNO!

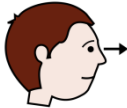


- TU TE HAS CONFUNDIDO, ASÍ BAILARÍA UN PERRO!



- QUE DISPARATE, ASÍ BAILARÍA UN GATO!

4. HILO ARGUMENTAL



- SI TE MIRAS AL ESPEJO, ASÍ BAILARÍA UN GALLO!

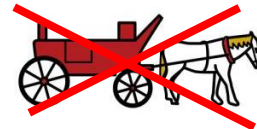
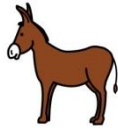


- COMO TODOS QUEREIS HACER EL ANIMAL

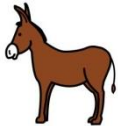


REPRESENTAREMOS EL CUENTO DE
LOS MÚSICOS DE BREMEN!

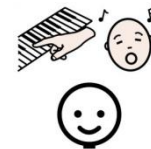
4. HILO ARGUMENTAL



HABÍA UN ASNO QUE NO PODÍA TRABAJAR.



AL ASNO LE GUSTABA CANTAR



Y EL ASNO SE FUE PARA HACER DE MÚSICO.

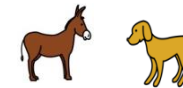
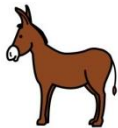
4. HILO ARGUMENTAL



EL ASNO EN EL CAMINO ENCONTRÓ UN PERRO TRISTE

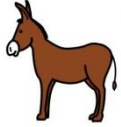


EL PERRO ERA VIEJO PARA VIGILAR



Y EL ASNO INVITÓ AL PERRO A VIAJAR JUNTOS.

4. HILO ARGUMENTAL



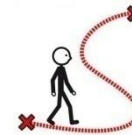
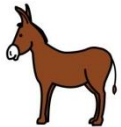
EL ASNO Y EL PERRO EN EL CAMINO SE ENCUENTRAN



UN GATO QUE MAULLABA TRISTE.

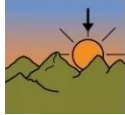


EL GATO ERA VIEJO PARA CAZAR RATONES.

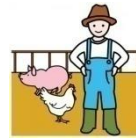


EL ASNO Y EL PERRO INVITAN AL GATO A VIAJAR JUNTOS.

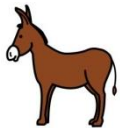
4. HILO ARGUMENTAL



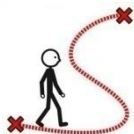
POR LA TARDE ENCUENTRAN UN GALLO LLORANDO



EL GALLO ERA VIEJO Y EL GRANJERO LO IBA A COCINAR.

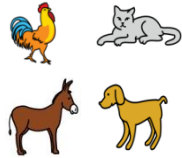


EL ASNO, EL PERRO Y EL GATO INVITAN AL GALLO

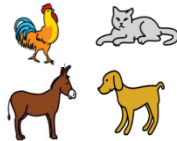


A VIAJAR JUNTOS.

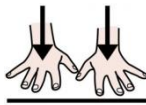
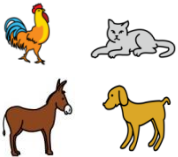
4. HILO ARGUMENTAL



POR LA NOCHE TODOS LLEGAN A CASA DEL DUENDE FLIC



QUE INVITA A TODOS A CENAR, BAILAR Y CANTAR.



TODOS SE QUEDAN A VIVIR EN CASA DEL DUENDE FLIC.



ESTA GUÍA HA SIDO CREADA

CON EL PATROCINIO DE



I LA COLABORACIÓN DE

