

XAN PERILLÁN E A MALETA MÁXICA

Autor
Marcelino de Santiago Viqueira (Kukas)
2013

1º PERNAS

música1: pernas

Pernas esquerda
Pernas a cada lado
Pernas arriba

2º ALMORZO

1.16

música2: vuelo del moscardón

Chega cun ovo e colócao na cunca
Senta a comer. **Moscardo** molesta
Colle a **servilleta** e fai unha ra
A ra comese á mosca e nariz paíaso
Senta a comer de novo.

1.05

+ Paíaso

3º TELÉFONO

Música 3: TF e Voz en Off:

¿Xan Perillán? ¿É vostede Xan Perillán?
¿O mesmiño que viste e calza? ¿Xan perillán?
Son a Srta. Maruchi pepuchi e chamo do
Hipermegasupermercado *o rato colorado*
Teño o pracer de informarlle que foi agraciado cunha viaxe a
Pernambuco. Ás 12 ten que estar no aeroporto para coller o
avión.
E non se esqueza da maleta.

Chi

Chi

1.06

¡Manda truco!

4º MALETA

Música 4: maleta

Chama pola **maleta**, cóllea e colócaa na **mesa grande**

5º ATLAS

Música 5: atlas

Trae un atlas, busca letra P + espírrar
Número de pantomima co atlas

á Pernambuco

6º BRASIL

música 6: Brasil

Descobre que Pernambuco queda no Brasil
Bailas e non sabes onde queda Brasil

BOLA MUNDO PEQUENA

Parapachunda Xogo da bola
Non ve ben e desaparece por tras do decorado **+ maxia**

BOLA MUNDO GRANDE

Aparece coa **bola grande** e **gafas grandes**
Xogo da bola *bola no decorado*

ROUPA Á PERNAMBUCO

música 7: paraugas + roupa Mete as **gafas** na maleta *á Pernambuco*
Colle o **paraugas**. Número paraugas **+ maxia** *á Pernambuco*
Camiseta raias
Pantis raias. Número paiaso
Rá
Pixama *á Pernambuco*

OVO + CAMISA

Música 8: ovo levita Coloca a **camisa** enriba do **ovo**. Número do ovo

CAMBIAZO LORO

Vai por detrás decorado e aparece co **loro** tapado pola **camisa**
O loro queda no lugar do ovo. *á Pernambuco*

LORO E ANILLAS

Música 9: anillas

Vai buscar as **anillas** para colocar ó **loro**. Xogo das anillas
O loro pica á Xan que enfadado vai buscar unha **caixa**

á Pernambuco

LORO NA CAIXA MÁXICA

Mete ó loro na **caixa** para que durma, éste protesta.
Abre a **caixa** e o **loro** non está. Número da caixa

+ maxia
+ xogar títere

CAN BUSCA Ó LORO

música 10: can

O **can** busca ó **loro** pola **mesa**, a **maleta**, **teléfono** e **caixa**
Buscar en pantalón tamén
Número de carreiras co **can** que vai ata o **percheiro**

LORO SAE DA CHISTEIRA

O **can** saca ó loro da **chisteira**. Xan coloca ó loro no **ombreiro**

+ maxia
+ xogar títere

CAN ESMAGADO CHISTEIRA

O **can** xoga coa **chisteira** que cae sobre él e desaparece

PAÑUELOS CHISTERA

Xan chora pola desaparición do **can**.
Número dos pañuelos

á Pernambuco

LORO PARA A MALETA

O **loro** volve a picar a Xan que méteo na **maleta**
1º mira para o **sombreiro** e non e 2º mira para **caixa** e non

á Pernambuco

LORO NA CAIXA MÁXICA

Música 11: TF e voz loro	Sona o TF. Escoltase o loro falar e atópao na caixa máxica Colle o loro e ponno no ombreiro e leva a caixa máxica á maleta	<i>á Pernambuco</i>
TIZAS	Vai tachando na pizarra todo o que foi metendo na maleta <u>Número das tizas</u>	
PERIÓDICO	Vai mirar os horarios de buses no periódico 1º resultados partidos fútbol, política... Vai rompendo periódico	+ maxia
NÚMERO MOEDA	Xan mira a ver se ten moedas para os gastos <u>Xogo da moeda</u>	+ maxia
XAN PONSE A CAZADORA		
Música 12: chaleque	<u>Número vestirse.</u> Coloca ó loro no bolsiño do Chaleque	<i>á Pernambuco</i>
XAN COLLE O PASAPORTE		
Música 13: pasaporte	Xan colle o pasaporte. Número do papel que se move	á Pernambuco
PECHAR MALETA		
COLLE A CHISTEIRA	Aparece o can debaixo da chisteira	
FINAL E HELICOPTEROS		
Música 14: Final		