

ONDE VIVE QUEN?



Xogo de conversas e debates abertos no que atopar alternativas habitacionais perfectas para estes curiosos seres.

Inclúe: 8 personaxes e 8 vivendas.

www.afiestradamestra.gal

Pode empregarse en gran grupo, de xeito individual ou por equipos cunha ou varias copias.

Trátase de convencer que a nosa alternativa para cada personaxe é a axeitada a través da argumentación.

Tamén podemos crear dinámicas distintas, por exemplo: presentar un personaxe e intentar convencer de que a vivenda que temos é a axeitada de calquera xeito coma se foramos axentes inmobiliarios ou ao revés; ser un dos personaxes e convencer ao resto de que cada “casa” debe ser para nós...

ESQUELETE



Precisa un lugar escuro e desgastado onde poida moverse libremente sen asustar a ninguén.

www.afiestradamestra.gal

BARQUEIRO AO ALÉN



Necesita unha casa preto do río, con espazo para a súa barca e un ambiente con néboa e misterio no que transportar almas ao alén.

www.afiestradamestra.gal

BRUXA



Prefire unha vivenda con espazo para o seu caldeiro e os seus ingredientes máxicos, e con boa conexión aérea para a súa vasoira.

www.afiestradamestra.gal

PANTASMA



Quere un fogar tranquilo e misterioso, con moitas habitacións para flotar e asustar de cando en vez.

www.afiestradamestra.gal

COMPAÑA



Prefire un lugar rodeado de bosques e néboas densas, onde poida moverse libremente sen ser visto.

www.afiestradamestra.gal

CALVAQUIÑO



Prefire un fogar pequeno e acolledor, con agachadoiros secretos e preto da natureza e as praias, un trasno mariño non pode estar alén do mar!

www.afiestradamestra.gal

LOBISOME



Busca un refuxio no medio do bosque, un fogar escuro pero que fora teña moito espazo para correr e explorar.

www.afiestradamestra.gal

ÁNIMA



Busca unha vivenda tranquila e sombría, onde poida descansar en paz.

www.afiestradamestra.gal

CASA ENCANTADA



Casa Encantada: Vella e sombría, con pasadizos secretos e muros luídos polo tempo.

www.afiestradamestra.gal

MUÍÑO ABANDONADO



Un antigo muíño solitario e frío preto do bosque e na ribeira do río que da ao mar.

www.afiestradamestra.gal

TORRE EMBRUXADA



Torre Embruxada: Unha estrutura alta e puntiaguda con vistas ao bosque, onde a maxia flúe.

www.afiestradamestra.gal

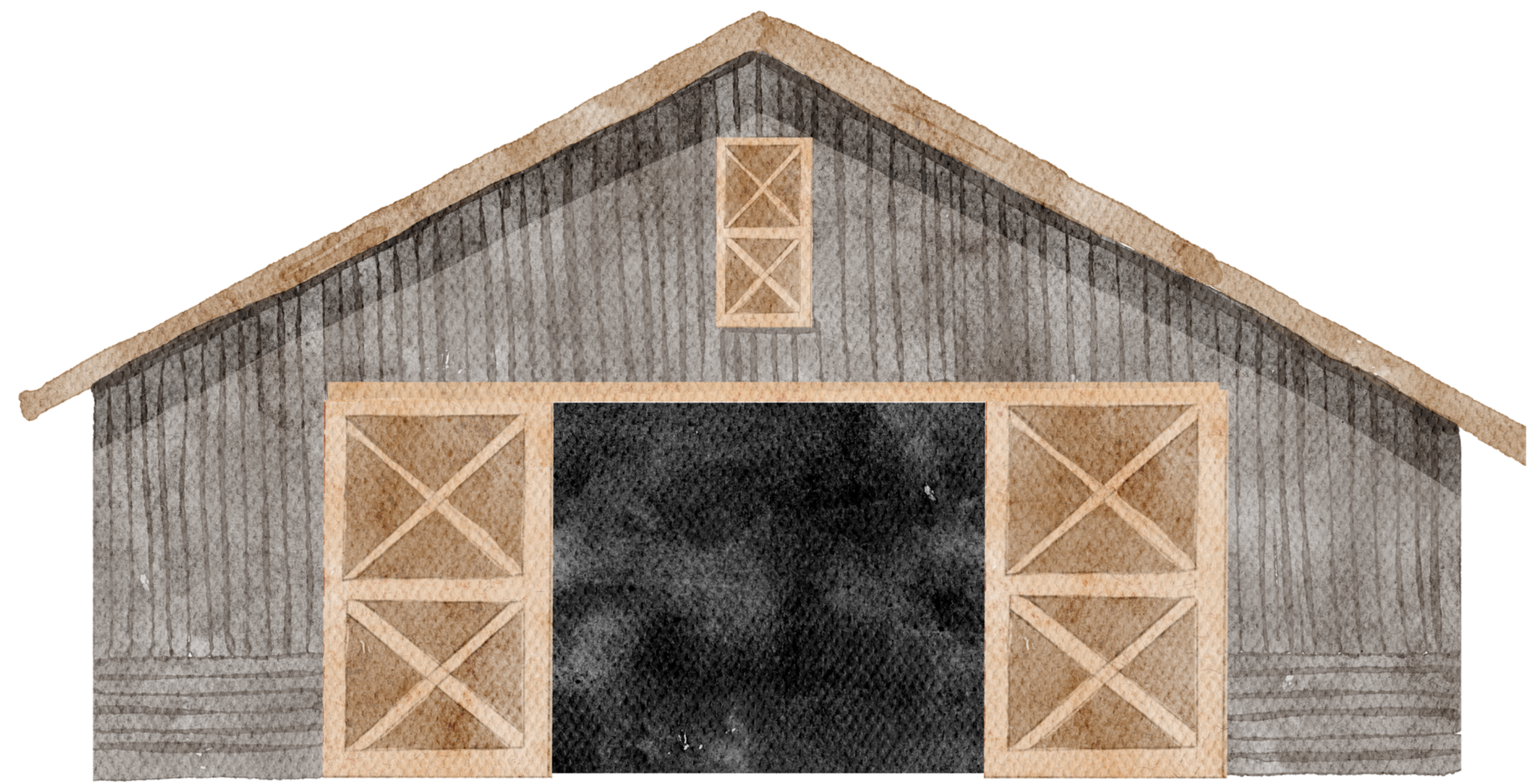
MANSIÓN TÉTRICA



Mansión Tétrica: Espazosa e con moitas habitacións, perfecta para xogar a agochar e asustar aos visitantes.

www.afiestradamestra.gal

CABANA MÁXICA



Cabana Máxica: Rodeada de bosques e sendeiros escuros e chea de enerxía que semella vir do máis alá.

www.afiestradamestra.gal

COVA MALDITA



Cova maldita:cova preto do areal cuxa saída se pecha ao subir a marea. Chea de recunchos e con atracción máxica.

www.afiestradamestra.gal

HÓRREO PERDIDO



Hórreo perdido: Antigo horreo perdido no medio dun monte cunha forte construción na que apenas entra a luz do sol ou da lúa.

www.afiestradamestra.gal

HERMIDA



Hermida: Pequena hermida pegada a un antigo cemiterio onde non se escoita nin un paxaro.

www.afiestradamestra.gal