

UHU[®] MONSTERS

IL PICCOLO TEATRO



Materiale necessario :

- UHU stic
- Taglierino
- Matita
- Nastro adesivo Rollafix
- Bastoncini di legno
- Tessuto

- Colla vinilica
- Forbici
- Carta colorata
- Scatola di scarpe
- Pennello e vernice
- Foglio con i Monsters stampati (vedi sotto)

DURATA: 2 ORE E 30 MINUTI

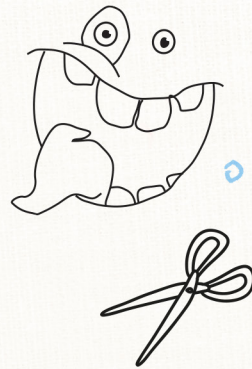
DIFFICOLTÀ: ★★☆☆

ABILITÀ: DELICATEZZA, TAGLIO, INCOLLAGGIO, PRECISIONE



UHU[®] MONSTERS

IL PICCOLO TEATRO



1. Prendi una scatola di cartone (come una scatola di scarpe) e traccia il contorno della parte anteriore del tendone del



2. Con una matita, disegna un contorno e dei motivi sulla parte superiore del tendone del circo. Dipingilo (giallo e bianco).



3. Prendi il fondo della scatola e dipingilo (giallo).



4. Crea elementi decorativi sul fondo della scatola (vegetazione dipinta di verde).



5. Con il taglierino, rimuovi il centro del cartone per formare una cornice. Incolla il tendone del circo ai bordi della scatola.



6. Metti la scatola in piedi per il lungo e disegna un rettangolo sulla parte superiore della scatola. Con il taglierino, rimuovi il rettangolo per ottenere una fessura..



7. Prendi un bastoncino di legno e taglialo a 7 cm (altrimenti usa uno stecchino). Prendi la carta colorata, forma un triangolo e ritaglialo. Incolla il triangolo sul bastoncino per formare una bandiera. Incolla la bandiera sulla parte superiore del tendone del circo.



8. Taglia il tessuto in due parti uguali. Piega il tessuto (5 mm) e incolla la striscia di tessuto, assicurandoti di ottenere una sorta di "tunnel".



9. Prendi il bastoncino di legno (tipo spiedino) e fallo scorrere attraverso il "tunnel" formato.



10. Incolla entrambe le estremità del bastoncino all'interno della scatola.



11. Taglia i personaggi dei Loutics. Incolla un personaggio alla base di un bastoncino di legno per formare dei burattini. Ripeti l'operazione per tutti i personaggi.



12. Una volta pronti i burattini, inserisci i bastoncini nella fessura superiore della scatola. È ora di giocare!

