

merlín

El Encantador



Guión

recursos

HAZ THINK FAIS
TEATRING
FES FAI EGIN

PERSONAJES

MERLÍN

MIM

ARQUÍMEDES

KAY

HÉCTOR

JUGLAR 1

JUGLAR 2

JUGLAR 3

JUGLAR 4

🔊) TRACK * corresponde al número de pista en el álbum **Canta y Haz Teatring 3**, que también encontrarás en nuestra web www.recursosweb.com



Este guión es propiedad de Recursos Educativos, S.L. y está inscrito en el Registro de Propiedad Intelectual.

ESCENA 1

(En escena además de los elementos escénicos, hay dos burras con todo el vestuario a utilizar. Entran cuatro juglares, tocando música y haciendo piruetas.)

JUGLAR 1: ¡Hola! ¿Hola? ¡Hola! ¡Buenos días! ¡Muy buenos días a todas y todos! Sean bienvenidas vuestras mercedes, y prepárense para disfrutar de la leyenda de “Merlín, el encantador”.

(Al tiempo que un juglar cuenta la leyenda los otros tres escenifican con iconografías lo que se va contando.)

JUGLAR 1: Cuenta la leyenda
que un día sin Rey
Inglaterra quedó.
Y el pueblo rey buscó.
La guerra civil al país asoló.
Y vacío el trono siguió.
La joven nación se sentía morir.
Y aquí un milagro surgió.
Una espada hundida
en roca apareció.
La leyenda empezó
y bajo la empuñadura
escrito apareció:

“Quien sacare esta espada de la roca, será por derecho Rey de toda Inglaterra”.

Los mejores hombres del reino lo intentaron, pero ninguno fue capaz siquiera de moverla. El milagro seguía sin cumplirse e Inglaterra permanecía sin Rey. Así el tiempo relegó al olvido la portentosa espada. Todo esto sucedió en una era de oscuridad... Sin embargo, todavía brillaba un rayo de esperanza. Esa luz apareció de nuevo a través de un joven, al que todos llamaban Grillo...

JUGLAR 2: ¡Yo! ¡Yo! ¡Yo!... Para mí... ¡Me lo pido! *(Sale corriendo tropieza y abandona el escenario dando vueltas de campana.)*

JUGLAR 1: ...continuemos pues nuestra historia que comienza dando paso al gran Mago... ¡Merlín!

ESCENA 2

(Entra Merlín sin apenas luz y tropezando... Arquímedes aparece en escena sobre su pedestal.)

MERLÍN: ¡Sí que es una era oscura! ¡Una era de incomodidades! ¡Sin tuberías para el agua! ¡Sin electricidad, ni nada de nada! *(Se quita el sombrero y lo usa como linterna.)* Esto es un

lío medieval. **(Hace un conjuro haciendo que aparezca su casa y se encienda la luz.)**
¡Luminis... luminum! ¡Vaya! ¡Mucho mejor! **(Mirando su reloj.)** ¿Sabéis?... Deberá llegar en breve.

ARQUÍMEDES: ¿Quién? ¿Quién? ¡Me gustaría saber quién!

MERLÍN: Ya te lo dije, Arquímedes. No estoy seguro. Solo sé que alguien, muy importante, va llegar.

ARQUÍMEDES: UY... ¡Pamplinas!... ¿Y dices que él llegará en breve? Eso habrá que verlo.

MERLÍN: Veamos. ¡Hummum sapiens! **(De repente una bruma inunda la escena. Al disiparse vemos a aparecer a Grillo. Merlín dirigiéndose al público.)** ¿Quién será? ¿Joven o viejo? ¿Fuerte o débil? Miradlo... Es un cervatillo saltarín. ¡Miradlo correr! **(Sale.)**

ESCENA 3

KAY: **(Entrando.)** ¡Quieto, Grillo!

ARTURO: **(Totalmente quieto.)** Aquí me quedo.

KAY: No sé a qué has venido. Eres un estorbo.

ARTURO: Ni siquiera me estoy moviendo.

KAY: ¡Cállate! ¡Ajá! Ahí hay algo... Oh, qué pieza. Lo voy a cazar **(Arturo al mirar la pieza tropieza cayendo sobre Kay y la flecha vuela al bosque.)**

KAY: Torpe. Me has hecho fallar. **(Intenta golpear a Arturo con el arco.)**

ARTURO: Kay, perdóname. No fue culpa mía.

KAY: ¡Como te pille...! Por tu culpa perdí una lecha.

ARTURO: Yo la buscaré, Kay. Seguro que puedo encontrarla.

KAY: No me digas que vas a entrar en el bosque. Está lleno de lobos.

ARTURO: No tengo miedo.

KAY: Bueno, adelante.

(Kay sale. Arturo entra en el bosque busca la flecha. Vemos a un lobo que lo acecha.)

ARTURO: Allí está. Sí, allí está. **(Grillo se encarama al lomo del lobo sin darse cuenta del peligro. El animal trata de morder al muchacho que ni siquiera se da cuenta. Grillo se estira para intentar alcanzar la flecha. Cae dando varias vueltas de campana. Con la última vuelta ha aterrizado en casa de Merlín.)**

ESCENA 4

MERLÍN: Vaya, ¡al fin llegaste! Tal y como yo había previsto. Mi nombre es Merlín. ¿Cómo te llamas?

ARTURO: Arturo, pero me llaman Grillo. ¡Qué chulo es este búho disecado!

ARQUÍMEDES: ¡No estoy disecado!

ARTURO: ¡AH! **(Se asusta y da un salto hacia atrás.)** ¡Está vivo y habla!

ARQUÍMEDES: ¡Hablo mucho mejor que tú!

- MERLÍN:** Ya basta, Arquímedes...
- ARTURO:** Perdóneme por llamarle...
- MERLÍN:** Ni caso. Es demasiado cascarrabias.
- ARQUÍMEDES:** ¿Cascarrabias? ¿Yo? ¡Yo no soy cascarrabias! **(Se va quejándose por todo.)** ¡Pero bueno... cómo se atreve... yo, que no me quejo por nada.
- ARTURO:** ¿Cómo supo que yo...?
- MERLÍN:** ¿Qué vendrías hoy? Soy mago. Puedo ver el futuro. También he estado allí chico, y he visto muchas cosas: coches, ordenadores, teléfonos móviles...
- ARTURO:** ¿Tentetiesos móviles?
- MERLÍN:** No. Teléfonos...
- ARTURO:** ... Ah... y yo podría tener un... te.. tele... bueno uno de esos...
- MERLÍN:** Pues claro que no...
- ARTURO:** ¿Por qué?
- MERLÍN:** Pues porque aún no se ha inventado. Y lo más importante, porque aún eres muy joven. **(Le propina un coscorrón a Grillo.)** Las niñas y niños no deben tener teléfonos hasta que sean mayores.
- ARTURO:** ¡AUCH! Está bien.
- MERLÍN:** Y dime, ¿estás estudiando?
- ARTURO:** ¡Oh, sí! Estoy estudiando para escudero. Estudio las reglas de combate, esgrima, torneo y equitación.
- MERLÍN:** Muy bien, muy bien. ¡No, no! Me refiero a la educación verdadera. Matemáticas, Historia, Idiomas... No se puede crecer sin una buena educación.
- ARTURO:** No sé nada de eso, señor Merlín.
- MERLÍN:** Entonces, yo seré tu profesor.
- ARTURO:** Pero ahora tengo que volver al castillo. Me esperan en la cocina.
- MERLÍN:** **(Incluir truco de meter cosas grandes en una maleta o bolsa.)** Bien. Hago las maletas y nos vamos. Mira esto, te gustará.

 TRACK 1

YO SOY MERLÍN

*Yo soy Merlín, el encantador
Yo soy Merlín, encantador.*

*Escucha grillo, lo que voy a contar.
No es una historia, esto es de verdad.
Desde pequeño aprendí a conjurar,
mi clase entera la hice explotar*

Haciendo mis hechizos cuidare de ti.

Mil aventuras podremos vivir.

Vigilaré tus pasos cerca de ti.

Grillo, aprende de mí.

Yo soy Merlín, el encantador

Yo soy Merlín, encantador.

Mi magia entera hechizos hará.

En gran persona, te convertirás.

Fíjate en todo y aprenderás.

Escucha lo que voy a contar.

Haciendo mis hechizos cuidare de ti.

Mil aventuras podremos vivir.

Vigilaré tus pasos cerca de ti.

Grillo, aprende de mí.

Yo soy Merlín, el encantador.

Yo soy Merlín, encantador.

ARTURO: ¡Qué maravillosa forma de hacer las maletas!

MERLÍN: ¿En qué otra forma se podría meter todo esto en un solo maletín?

ARTURO: ¡Me parece fantástico!

MERLÍN: Sí que lo es. Pero no creas que la magia podrá resolver todos tus problemas.

ARTURO: Pero es que yo no tengo problemas.

MERLÍN: Todos los tenemos. ¿Sabes? Debes desarrollar ese cerebro. Mañana a primera hora empezaremos: ocho horas diarias.

ARTURO: Pero yo... No tengo tiempo. Tengo que hacer muchas tareas.

MERLÍN: ¿Trabajar? Es muy importante aprender. Además, también es muy divertido.

ARTURO: Sí. Seguramente, señor.

MERLÍN: Me alegra que lo entiendas. Y saber en qué dirección hay que ir... A propósito, ¿en qué dirección está tu castillo?

ARTURO: Está por aquí, en esta dirección.

MERLÍN: Habrá que corregir el rumbo. Vamos. Date prisa.

(El lobo persigue de nuevo a Arturo y a Merlín sin éxito.)

ESCENA 5

- HÉCTOR:** ¡Demonios! ¡Demonios! ¡Hasta los más torpes saben que no deben ir solos por ese bosque! ¿A que nadie debe ir solo por los bosques ni alejarse de quien está a nuestro cuidado? Kay. Nunca debiste permitirlo.
- KAY:** Papá... No soy el guardián del Grillo.
- HÉCTOR:** ¡Pero yo sí! Yo lo traje aquí. Y soy responsable de su seguridad. **(Entran en el salón del palacio Arturo y Merlín. Éste último trae a Arquímedes sobre su pedestal.)**
- ARTURO:** Venga. Merlín. Entre. Le voy a present...
- HÉCTOR:** ¿Cómo te atreves a entrar solo en el bosque?
- ARTURO:** Perdón, señor.
- HÉCTOR:** Eso no es suficiente. Lo de hoy equivale a cuatro faltas. ¡Trabajarás cuatro horas extras en la cocina!
- ARTURO:** Pero quisiera presentarle...
- HÉCTOR:** ¡Date prisa! **(Arturo sale.)** Hay que respetar las estrictas reglas de este castillo.
- ARQUÍMEDES:** ¡Estoy absolutamente de acuerdo!
- HÉCTOR:** **(Dirigiéndose a Arquímedes.)** ¿Y quién eres tú...? **(Reacciona y se dirige a Merlín.)** Quiero decir, tú.
- MERLÍN:** Mi nombre es Merlín. Y éste es Arquímedes. Un búho de gran sabiduría.
- HÉCTOR:** ¿Un búho sabio? ¡Eso sí que tiene gracia!
- ARQUÍMEDES:** De verdad. Lo que tiene que aguantar uno.
- HÉCTOR:** Ya lo entiendo. Lo tienes embrujado. Porque tú eres brujo, ¿Verdad?... eh... ¿Cómo se llamaba? **(Escucha a los niños pero no los entiende.)** ¡Ah! Eso... Martín.
- MERLÍN:** Me llamo Merlín. Y soy el mago más poderoso del mundo.
- HÉCTOR:** ¡No me hagas reír, eh...! ¿Cómo se llamaba? **(Escucha a los niños pero sigue sin entenderlos.)** ¡Martín! ¡No seas presumido!
- MERLÍN:** Vale, os haré una demostración. *Higitus figitus migitus moe*, ¡Nieve y viento al momento! **(Una ventisca cae únicamente sobre Héctor.)** Es lo que yo llamo una "ventisca mágica".
- HÉCTOR:** Está bien, Martín. Termina. Me has convencido.
- MERLÍN:** ¡Alakazam!
- HÉCTOR:** Espero que no seas de esos magos que usan la magia negra.
- MERLÍN:** ¡No! Mi magia la uso solamente para educar. Por eso estoy aquí. He venido a educar a Grillo.
- HÉCTOR:** ¡Ni hablar! Aquí mando yo. Es mejor que te vayas.
- MERLÍN:** Está bien me iré... Pero tú sufrirás una ventisca mágica toda tu vida. *Higitus figitus mig...*
- HÉCTOR:** Eh... un momento. Debo admitir que aprender es importante,... ¿Cómo se llamaba? **(Escucha a los niños pero sigue sin entenderlos.)** ¡Ah! Eso... Martín... Martín. Te acepto si te quieres quedar.
- MERLÍN:** ¡Muchas gracias!
- HÉCTOR:** Aunque sólo te puedo ofrecer un techo Martín.
- MERLÍN:** Sois muy amable.
- HÉCTOR:** **(Saliendo.)** Pues acomódate. Estás en tu casa, Martín.
- MERLÍN:** ¡Martín! ¡Martín! ¡Y dale con Martín!

ARQUÍMEDES: Yo digo que volvamos al bosque.

MERLÍN: ¡Eso nunca! (**Arquímedes se queja y sale por detrás del pedestal.**) Ese chico tiene un gran futuro por delante y necesita aprender muchas cosas.

ESCENA 6

(Suena un cuerno. Merlín escucha desde escena.)

MERLÍN: ¿Quién anda ahí?

MENSAJERO (OFF): ¡Mensajero de Londres! ¡Traigo noticias muy importantes!

(Entra en escena está Grillo tarareando una canción y segundo plato. Merlín queda en segundo plano.)

HÉCTOR (OFF): ¡Muchas gracias caballero! (**Entra con un pergamino enrollado en la mano.**) Está bien, leamos estas importantes noticias de Londres (**Abre el pergamino y lee.**): *El día de año nuevo va a haber una gran justa. El vencedor de esta justa será proclamado rey... - ¿Cómo? ¿El triunfador será proclamado Rey de toda Inglaterra?-- ¡Rey de toda Inglaterra!—*Kay hijo mío, ven.

KAY: (**Entra.**) ¿Qué ocurre padre?

HÉCTOR: El vencedor de la justa anual será proclamado Rey de Inglaterra... Y tú lo podrás ganar si te pones a entrenar con ahínco. ¿Qué te parece?

KAY: Sí... ¿Por qué no?

HÉCTOR: Grillo, ¿querrías ir a Londres?

ARTURO: Sí, señor. ¿Me llevarán?

HÉCTOR: Si te portas bien con tu trabajo, te llevaremos como escudero de Kay. Venga acaba ese trabajo en la cocina. (**Merlín hace un gesto de desacuerdo y sale. Grillo tropieza, y hace malabares con los platos para intentar que no caigan al suelo. No lo consigue y baja rodando las escaleras.**)

KAY: Yo no quiero al Grillo de escudero. (**Sale.**)

HÉCTOR: No perdamos más tiempo. En esta casa vive el futuro Rey de Inglaterra. Debemos empezar a entrenar ya. (**Sale.**) (**Off**): ¡A la cargaaaa! ¡Todo el peso hacia adelante! ¡Firme! ¡Coge fuerte la lanza! ¡Pégale en el centro! ¡No, no! ¡Cuidado! (**Se oye un golpe fuerte.**)

ESCENA 7

MERLÍN: (**Entra Merlín riéndose.**) Jajajaja. ¡Vaya ciencia! Un monigote intentando derribar a otro con un palo largo. (**Entra Grillo con una espada de madera simulando que está luchando y avanza de espaldas a Merlín.**) ¡Vaya! A Grillo también le entusiasma... ¡Pero debe aprender algo más que a chocar unos palos! Pienso hacer trampa. Usaré todos los trucos que conozco.

ARTURO: *(Choca con Merlín.)* ¡Hola señor Merlín! ¿Sabe? Me encantaría ir por ahí montado en un caballo blanco, atrapando dragones y venciendo a gigantes.

MERLÍN: Bien. Tal vez algún día podrás hacerlo. Incluso acabar con monstruos marinos.

ARTURO: Imposible. Soy huérfano y un caballero debe ser noble... Espero ser digno escudero de Kay. Es un puesto muy importante.

(Aparece Arquímedes se posa y se duerme.)

MERLÍN: ¿No me digas? *(Irónico.)* ¡Oh! Sí, seguramente... ¿Sabes? Cuando te dije que podrías acabar con los monstruos marinos quise decir... convertirte en pez y nadar.

ARTURO: ¿De veras podría convertirme en un pez?

MERLÍN: Claro. Soy Mago. ¿Puedes imaginarte a ti mismo como un pez?

ARTURO: Me lo he imaginado muchas veces.

MERLÍN: Bueno. Entonces mi magia funcionará. Arquímedes, ¿Cuál es la fórmula para peces?
(Despertando a Arquímedes.)

ARQUÍMEDES: ¿Qué? ¿Qué pasa?

MERLÍN: No te hagas el tonto. La fórmula en latín.

ARQUÍMEDES: ¿Pez? ¿Latín? *Aquarius aquaticus aqualitus*. Y ahora si me disculpan, tengan un buen viaje, y no molesten. *(Se duerme.)*

MERLÍN: Bueno, muchacho. ¿Estás listo?

ARTURO: *(Saliendo.)* Espere, voy a esconder el escudo y la espada, no puedo perderlos ahora.

MERLÍN: Aquí vamos. *Aquarius aquaticus aqualitus qum. Aqua digi tarium.*

ARTURO: Ohhhh ¡Qué pez más raro, es un poco extraño!

MERLÍN: Eso no es nada malo.

ARTURO: Eso dirá usted, a mí me parece extrañísimo, mire las aletas tan grandes que tiene. *(Ríe descaradamente.)*

MERLÍN: Y ¿eso te divierte?

ARTURO: Claro, ¡Es un pez "aletudo"!

MERLÍN: No muchacho, es un pez con aletas de mariposa.

ARTURO: ¿Aletas de mariposa? ¡Vaya! ¿Qué son aletas de mariposa?

MERLÍN: Son aletas que revolotean sobre la cabeza y pintan de colores las cosas feas.

ARTURO: Pero, mire Merlín, su color es verde como el del agua sucia.

MERLÍN: Nooooo... su color es verde como el césped recién cortado.

ARTURO: ¡Ah! Pero. Sus escamas son cuadradas como un mantel.

MERLÍN: Nooooo... sus escamas le sirven para jugar al ajedrez.

ARTURO: Pero tiene un ojo más grande que otro.

MERLÍN: Nooooo... lo que ocurre es que tiene un ojo muy curioso.

ARTURO: Y tiene clavado muchos anzuelos.

MERLÍN: Porque es un pez aventurero.

ARTURO: Pues tiene la aleta de arriba muy pequeña.

MERLÍN: Nooooo... eso le sirve para nadar en dirección correcta.

ARTURO: Bueno, pero tiene menos escamas de la cuenta.

MERLÍN: Nooooo... eso es que se las da de recuerdo a los amigos que encuentra.

ARTURO: Ay, ay, ayyyyyy.... pero echa muy pocas burbujas.

MERLÍN: Nooooo... eso es porque las guarda por si se encuentra a alguna bruja.

ARTURO: Pero... escuche. Además le suenan las tripas.

MERLÍN: Nooooo... eso es que tiene una orquesta en la barriga.

ARTURO: ¡Hum!... y qué me dice de su forma larguirucha.

MERLÍN: Pues que si saca el cuerpo del agua puede abrazar la luna.

ARTURO: Bueno, da igual sigue teniendo las aletas muy grandes, es un "aletudo"... ¿o acaso me va a decir que tiene aletas de mariposa?

MERLÍN: Nooooo... solo son aletas grandes, pero no le importa, porque así nada mucho más rápido.

ARTURO: ¡Eso es verdad!

MERLÍN: Muchacho cada uno es diferente a su manera y eso lo hace muy especial. Como tú, por ello no debemos burlarnos de alguien porque sea diferente. Ahora vayamos nadando hasta la orilla, hay que volver al castillo, hoy hemos aprendido... ¿pero qué...?

(El lobo trata de cazarlos metiendo la mano en el agua.)

MERLÍN: Está bien muchacho, acabaré con ese bruto. *Higgledy-piggledy...* No, no. *Hocus pocus...* No tampoco... ¡*Abracadabra, pata de cabra!* Rayos y truenos se me ha olvidado!

ARTURO: ¡Auxilio! ¡Arquímedes! ¡Ayúdame!

ARQUÍMEDES: ***(Se despierta sobresaltado.)*** ¿Qué? ¿Qué pasa? ¡Espera, Grillo! ¡Espera! ***(Al descubrir que el lobo trata de cazarlos lo picotea en la cabeza. Arturo y Merlín salen de escena. Finalmente Arquímedes hace que el lobo caiga al agua. Merlín aparece convertido en ser humano.)***

MERLÍN: ¡Relámpagos! ¿Qué hace un lobo en este charco? ¡Ahí estás, hijo mío! ***(Merlín convierte a Arturo en niño.)*** ¡*Snick, snack, snorum!* ¿Cómo has hecho para salir de ese aprieto?

ARTURO: ***(Entrando.)*** Arquímedes me salvó.

MERLÍN: ***(Arquímedes vuelve a posarse. Merlín ríe.)*** ¿Qué te parece? ¿Cómo lo has salvado?

ARQUÍMEDES: ***(No quiere reconocer lo que ha hecho.)*** No hice tal cosa. Quería pescarlo. ¡Me encantan las sardinas pequeñas!

MERLÍN: Vamos, Arquímedes. Tú sabes que la amistad es muy importante... Seguro que le has ayudado por eso... Porque los amigos están para ayudarse los unos a los otros ¿Verdad?

ARQUÍMEDES: ¡AH! ¡Pamplinas, pamplinas y más pamplinas! ***(Sale.)***

HÉCTOR (OFF.): ¡Grillo! ¡Grillo!

ARTURO: Debo irme. Gracias, Merlín. Me he divertido mucho. Y, dé las gracias a Arquímedes por salvarme la vida.

HÉCTOR (OFF.): ¡Grillo! ¿Dónde te has metido?

ARTURO: ***(Saliendo.)*** ¡Ya voy!

MERLÍN: ***(Sale mientras ríe.)*** Creo que esto ha sido el principio de una gran amistad. Apuntaré esta frase para el futuro, podría quedar bien...

ESCENA 8

- ARTURO:** (*Arturo habla muy arrebatado y con palabras sueltas.*) Yo era un pez... había un pez arcoíris... y justo el lobo...y claro entonces Arquímedes...
- HÉCTOR:** Chico, esa es la mayor mentira que he oído.
- ARTURO:** Pero es verdad señor.
- HÉCTOR:** Tienes tres faltas por llegar tarde y tres más por mentir. ¡Ahora barre todo esto! (*Sale.*)
- ARTURO:** (*Está tarareando. Entra Merlín y lo asusta.*) ¡Ah, señor Merlín!
- MERLÍN:** Hola Grillo. Siento haberte causado problemas. Te noto algo triste y enfadado. (*Grillo asiente con la cabeza.*) ¿Sabes? ¿Alguna vez has deseado ser ardilla?
- ARTURO:** No, me parece que no.
- MERLÍN:** Pues bien, ahí tienes una criatura con enormes problemas que sabe cómo solucionarlos y ser feliz. ¿Te gustaría probar?
- ARTURO:** No, Merlín. Creo que no...
- MERLÍN:** Vaya. Lo consideras demasiado peligroso, ¿no?
- ARTURO:** No es eso. Es que ya tengo seis faltas. Y ahora debo barrer todo el palacio.
- MERLÍN:** ¡Qué bárbaro! Esto es un embrollo medieval. Habrá que modernizarlo. (*Merlín saca una escoba de un bolso.*) ¡Atención! ¡Higitus, figitus, migitus, mum! ¡Bibili, babili, bibili, bum! (*Saca una escoba de la maleta.*)
- ARTURO:** Pero es que yo debo hacerlo.
- MERLÍN:** Bobadas. (*Canción breve de los conjuros.*) ¡Barretis, fregatis! ¡Limpiditis, escobitus! (*Otra escoba comienza a barrer sola.*) ¡Venga, hijo! ¡Vámonos!

ESCENA 9

- ARTURO:** (*Off.*) Pero señor, ¿dónde estamos? ¿Por qué me pica todo? Ehhhh espereeee, que es esto, estoy lleno de pelos por todos lados, ¿que me ha hecho?
- MERLÍN:** (*Off.*) Hoy vas a aprender algo nuevo hijo, creo que ya está bien de vivir siempre en el enfado. Esa no son maneras de solucionar os problemas.
- ARTURO:** (*Off.*) (*Enfadado.*) Pero es que yo no quiero. Siempre pasa igual, y al final me castigan a mí.
- MERLÍN:** (*Off.*) Ahora eres una ardilla, vas a aprender como salir de esas situaciones. Y lo primero que debes aprender, es salir del enfado.
- ARTURO:** (*Off.*) Y dale, que yo no quiero ser una ardilla.
- MERLÍN:** Las ardillas, a pesar de ser seres pequeños y estar siempre en peligro, son tenaces en sus labores, y hacen uso de su gran inteligencia y sabiduría para resolver todo tipo problema que se les plantea.
- ARTURO:** No me gustan las ardillas.
- MERLÍN:** ¡EH, EH, EH, muchacho! Las cosas que no nos gustan o que no queremos hacer, así como los problemas, no se resuelven con una pataleta y enfadándose con todo el mundo. Muchacho, te voy a proponer un juego, ahora que serás una ardilla. (*Saca tres hojas de árbol, en distinto estado de floración una roja y seca, una amarilla y otra verde.*)

- ARTURO:** ¿Un juego?
- MERLÍN:** Sí, se llama el juego del semáforo.
- ARTURO:** ¡El juego de ser más loro!
- MERLÍN:** Semáforo. Todo junto.
- ARTURO:** Ah... (**Trata de decirlo.**)... - ¿Me podríais ayudar a decir esa palabra tan rara?... (**Después de la respuesta de los niños**)... y ese... aparato... ¿Qué es?
- MERLÍN:** Un semáforo, es algo que no conoces, aun no se ha inventado, pero será algo muy útil en el futuro... Mira, estas tres hojas nos servirán.
- ARTURO:** Espero que no sea muy largo, me está empezando a entrar mucha hambre.
- MERLÍN:** Bien, bien, mira cuando tengamos un problema vamos a fijarnos bien en estos tres colores. (**La pregunta a Grillo la dirige a público.**) ¿Qué color es este? (**Saca el rojo.**) ROJOOOO
- ARTURO:** Rojo.
- MERLÍN:** El rojo va a significar, PARAR, A ver todos que significa el rojo, eso es, PARAR. Muy bien. Debemos aprender que cuando nos enfadamos lo importante es buscar soluciones y lo que enfada se convierta en algo bueno para nosotros El segundo es ... AMARILLOOOO.
- ARTURO:** Sí señor, es amarillo, este juego es muy fácil.
- MERLÍN:** El amarillo significa PENSAR, para buscar una solución a lo que pasa, a ver cuál es el amarillo... eso es PENSAR. Y el último es el VERDEEEEE , que significa ACTUAR, para reaccionar sin gritar ni chillar ni enfadarse. ¿Qué significa el verde? eso es ACTUAR. Repítelo Grillo
- ARTURO:** Ya, Rojo-Para, Amarillo-Piensa, Verde-Actúa... ¿Podemos ir a comer ya?
- MERLÍN:** Por supuesto, pero recuerda que eres una ardilla, así que tendrás que ir por una nuez para comer.
- ARTURO:** (**Enfadado.**) ¿Una nuez? Tengo mucha hambre, deben ser muchas nu.... (**Merlín lo corta en seco sacando la hoja roja señala e invita a los niños a que digan ROJO O PARAR, Arturo recapacita y dice.**) PARAR... Controlar el enfado para mejorar la situación.
- MERLÍN:** Eso es, ¡mira! Allí tienes una... (**Arturo coge la nuez.**) Ya solo tienes que abrirla.
- ARTURO:** (**Volviéndose a enfadar.**) ¿Y, ahora como la abro? ¿No se da cuenta que esto tiene una cáscara muy dura y las ardillas tienen las patitas muy pequeñas? ¿Cómo voy yo a... (**Merlín saca la hoja amarilla y ahora invita a los niños a decir AMARILLO o PENSAR, Arturo resignado.**) Ya... AMARILLO, pensar en cómo solucionar el problema...
- MERLÍN:** Exacto muchacho, te dije que las ardillas se encontraban con muchos problemas, pero son muy inteligentes, PIENSA, ¿Cómo podrías abrir la nuez sin usar las patitas?
- ARTURO:** (**Pensando.**) ¿Ehhh? No sé.
- MERLÍN:** Mira que dientes más largos tienes.
- ARTURO:** Ahhhh... ¡Claro! (**Riendo un poco abre la nuez usando las paletas, pero está podrida.**) ¡Vaya! Después de tanto trabajo está podrida... ¡Hum!... (**Inicio de nuevo enfado, hace ademán de tirarla. Merlín saca la última hoja y hace lo mismo que anteriormente, invitar a los niños a que digan VERDE-ACTUAR.**) Vaaaaale, VERDE- ACTÚA...no enfadarse ni gritar ni chillar.
- MERLÍN:** ¡Muy bien muchacho! Creo que te has ganado un buen filete de ternera. Volvamos al castillo y te lo prepararé con un simple hechizo. (**En este momento aparece de nuevo el lobo. Merlín sale de escena, y grillo se queda atrás pensando.**)

- ARTURO:** Merliiiiinnnnn!!! Merlínnnn el lobo!!! ¿Y ahora me puede decir... **(Para en seco.)** ROJO-PARAR no explotar en enfado y ponerse nervioso... vale... segundo era... AMARILLO-PENSAR, como puedo salir de ésta... **(Mira las cáscaras de nuez que había pelado y la coge.)** y por último VERDE-ACTÚA **(Tira la nuez al suelo delante del lobo, este la pisa y se escurre cayendo al suelo. Arturo sale en la misma dirección que Merlín.)**
- MERLÍN:** **(Off.)** Volvamos Grillo. En el camino volveremos a ser humanos.

ESCENA 10

(Entra la escoba barriendo sola.)

- KAY:** **(Off.)** ¡PADRE! ¡PADRE!
- HÉCTOR:** **(Off.)** ¿A qué viene tanto escándalo?
- KAY:** **(Off.)** ¡Una escoba embrujada! ¡Es magia negra!
- HÉCTOR:** **(Off.)** Esto es obra de ese viejo barbudo. Sabía que nos traería problemas. **(Entran Héctor y Kay.)** ¡Demonios! ¡Magia negra y de la peor! ¡Vamos, Kay! ¡Al ataque! **(Con miedo, simulan atacarla de lejos, no se atreven a acercarse a la escoba.)** ¡Detenla! ¡Kay!
- MERLÍN:** **(Entrando.)** ¿Pero qué pasa aquí?
- ARTURO:** ¡Rápido Merlín! ¡La magia!
- MERLÍN:** ¡Alakazam! **(La escoba se detiene.)**
- HÉCTOR:** ¡Malvado brujo! ¿Cómo te atreves a practicar tus maleficios en mi cocina?
- MERLÍN:** ¿Crees que barrer es un maleficio?
- HÉCTOR:** Aquí yo soy el que decide lo que es bueno. Además eso debe hacerlo Grillo. Mira, Grillo, si quieres venir con nosotros a Londres, debes portarte bien. Y tú Martín. ¡Márchate! No quiero volver a verte....
- MERLÍN:** Está bien señor Héctor. **(Desaparece.)**
- HÉCTOR:** ¡Cielos! Ha desaparecido.
- KAY:** ¡Sí! Deberíamos echarlo de casa.
- HÉCTOR:** No, no, Kay, no. Si te oye, puede arrojar un terrible maleficio sobre todos nosotros. Ese viejo es un brujo malo.
- ARTURO:** ¡Merlín no es malo! Es más que bueno. ¿Verdad amigos? Y su magia también es buena. ¿A que sí?
- HÉCTOR:** Grillo. Tienes tres faltas más.
- ARTURO:** Sólo porque no entienden lo que hace, creen que es malo.
- HÉCTOR:** ¡Diez faltas más!
- ARTURO:** Usted me pone faltas y yo no puedo decir nada.
- HÉCTOR:** ¡Basta! ¡Este genio te va a costar caro! ¡Kay! Desde hoy el joven Hobbs va a ser tu escudero. ¿Has oído, Grillo? Hobbs será el escudero de Kay.
- ARTURO:** Sí, señor.
- KAY:** Eso te enseñará a no hablar más de la cuenta, mocoso. **(Salen.)**
- ARTURO:** **(Queda solo y triste. Comienza a cantar. Mientras canta vuelve Merlín.)**
- MERLÍN:** **(Aparece de repente.)** Hijo. Siento haber sido la causa de esto. Sé que ese viaje era toda tu ilusión.

- ARTURO:** No ha sido culpa suya. No debía faltarle al respeto. Esto ha arruinado mis planes.
- MERLÍN:** ¡No! Esto viene a mejorar las cosas
- ARTURO:** ¡Ah! ¿Sí? ¿Cómo? **(Arquímedes entra y se posa en su pedestal.)**
- MERLÍN:** Aprendiendo. Usando esa cabezota para estudiar.
- ARQUÍMEDES:** ¡Pamplinas! Solo estás confundiendo al chico. Si sigues así, no sabrá ni cómo se llama.
- MERLÍN:** Está bien, Arquímedes. Ya que eres tan sabio. De ahora en adelante el alumno es tuyo.
- ARQUÍMEDES:** Muy bien. Para empezar, quiero que leas muchos libros.
- ARTURO:** Pero, pero yo no sé leer.
- ARQUÍMEDES:** ¿Qué? ¿Y supongo que tampoco sabes escribir?
- ARTURO:** No, señor.
- ARQUÍMEDES:** ¿Qué es lo que sabes?
- ARTURO:** Bien, yo...
- ARQUÍMEDES:** Olvídalo, olvídalo. Empezaremos por el principio. Lo llaman vocabulario A, B, C, D, E. **(Espera la respuesta de Arturo.)**
- ARTURO:** A... D.. C..
- ARQUÍMEDES:** No... ¡Espera! Probemos cantando, así será más fácil y divertido: A,B,C,D,E,...
- ARTURO:** A,B,C,D,E.
- ARQUÍMEDES:** F,G,H,I,...
- ARTURO:** F,G,H,I,,,
- ARQUÍMEDES Y ARTURO:**

 TRACK 2

APRENDER A LEER

(Arquímedes)

*En los libros hallarás
nuevas claves para saber.
Vivir aventuras, ése es
El tesoro de leer.*

(Arturo)

*Las letras serán mis aliadas,
para entrar en nuevos mundos y soñar.
Y sabré lo que es
el tesoro de leer.*

(Arquímedes y Arturo)

*En los libros encontrarás
¡Aventuras y emoción!
En los libros hallarás
¡Magia! Y emoción.
¡Diversión!*

(Arquímedes)

A,b,c,d,e – f,g,h,i

A,b,c,d,e – f,g,h,i

Vocabulario lo llaman ¡sí!

Vivir aventuras, ése es el tesoro de leer.

(Arturo)

A,b,c,d,e – f,g,h,i

Las letras que hallaré aquí,

y sabré lo que es,

el tesoro de leer.

(Arquímedes y Arturo)

En los libros encontrarás

¡Aventuras y emoción!

En los libros hallarás

¡Magia! Y emoción.

¡Diversión!

A,b,c,d,e – f,g,h,i

ARTURO: ¡Ya sé escribir!

ARQUÍMEDES: Así es. *(Entra el lobo que acecha a Grillo. Éste trata de zafarse de nuevo. Mim aparece en escena. Al ver al lobo atacar al niño le golpea con el calzado hasta echarlo.)*

ESCENA 11

MADAMME MIM: ¡Vaya! ¡Por las alas del murciélago! ¡Un gorrión escuálido!

ARTURO: No, señora. No soy realmente un gorrión. Soy un muchacho.

MADAMME MIM: ¿Un muchacho?

ARTURO: Merlín me ha convertido en gorrión. Es el mago más poderoso del mundo.

MADAMME MIM: ¿Merlín? ¡Yo tengo más magia en este dedo! ¿No me digas que no has oído hablar de la loca maravillosa Madame Mim?

ARTURO: Creo que no.

MADAMME MIM: ¡Soy la mejor! ¡Soy maravillosa!

 TRACK 3

MADAMME MIM

Yo soy Madame Mim , salabim bim bim

La bruja loca y fenomenal, ¡oh, sí!

*Magníficos conjuros podréis ver,
Estad atentos y no perdáis la vez*

*Que con sólo tocar,
mi magia recibirás.
Soy magnífica, genial.
¡Madamme Mim!*

*Puedo ser muy grande, un dragón,
o pequeñita como un ratón.
En el cole les daba mucho miedo,
No jugaban conmigo, ni en el recreo.*

*Que con sólo tocar,
mi magia recibirás.
Soy magnífica, genial.
¡Madamme Mim!*

*Salabim bim bim
¡Push, push, push!
Jajajajaja jajajaja
Ooolá*

*Que con sólo tocar,
mi magia recibirás
Soy magnífica, genial
¡Madamme Mim!*

*Salabim bim bim
¡Push, push, push!
Hahahahaha hahahahaha
Ooolá*

*Que con sólo tocar,
mi magia recibirás.
Soy magnífica, genial.
¡Madamme Mim!*

- ARTURO:** Pero, ¿verdad que Merlín siempre usa la magia para algo bueno?
- MADAMME MIM:** Mmmm... Y habrá visto algo bueno en ti.
- ARTURO:** Supongo que sí.
- MADAMME MIM:** Pues sólo por eso voy a tener que destruirte.
- MERLÍN:** *(Entra como un torbellino.)* ¡Mim! ¿Qué te proponías hacer?
- ARTURO:** Dijo que iba a destruirme.
- MADAMME MIM:** ¿Qué vas a hacer para evitarlo? Te reto a un duelo de magia.

MERLÍN: Acepto, Madamme.
ARQUÍMEDES: (**Llegando.**) ¿Qué, qué pasa grillo? ¿Qué van a hacer?
ARTURO: Van a tener un duelo de magia. ¿Qué es eso?
ARQUÍMEDES: Es un duelo de astucia. Se transforman en diferentes cosas e intentan destruirse.
ARTURO: ¿Destruirse?
ARQUÍMEDES: Fíjate bien y verás.
MADAMME MIM: Si no te opones, yo pongo las reglas. Primera regla: ni vegetales ni minerales, sólo animales. Segunda: ningún animal que no exista, como dragones pintos y eso. Tercera: Se prohíbe desaparecer.
MERLÍN: Y cuarta: no hacer trampas.
MADAMME MIM: Muy bien. Y ahora diez pasos de distancia. Uno... dos... tres... cuatro...

(Ambos salen y aparecen sus sombras. Todo el combate se realizará con teatro de sombras.)

ARTURO: ¡Merlín! Ya desapareció.
MERLÍN: (**Merlín convertido en tortuga.**) Mim, tú has puesto las reglas y no vale desaparecer...
MADAMME MIM: (**Mim aparece convertida en cocodrilo.**)... Pues entonces te comeré...
ARTURO: ...Conviértete en otra cosa...
MERLÍN: Sí, estoy pensando. ¿Quizá un conejo rosa?... (**Merlín se transforma en conejo.**)
ARQUÍMEDES: ...eso hará que corra...
MADAMME MIM: Muy bien... pues al conejito se lo comerá la zorra...
ARQUÍMEDES: ¡Conviértete en algo enano!
MERLÍN: Pues me viene a la mente un gusano. (**Merlín se convierte en gusano.**)
MADAMME MIM: ¡Merlín! Está prohibido desaparecer...
MERLÍN: ...deberías ponerte las gafas de ver... (**Ve a Merlín y se convierte en gallina.**)
MADAMME MIM: ... Mira comida para la gallina...
ARQUÍMEDES: ...Merlín. Hazte grande y déjate de pamplinas...
MERLÍN: ...Está bien. Con la morsa la aplastaré... (**Se transforma en morsa.**)
MADAMME MIM: ... y yo con el elefante ganaré... (**Se transformarse en Elefante.**)
ARTURO: ... Vamos Merlín.
MERLÍN: ... Pues que aparezca el ratón... (**Se transforma en ratón.**)
MADAMME MIM: ... ¡JA! Con la serpiente te voy a tragar... (**Se transforma en serpiente.**)
MERLÍN: ... pues por la mitad te voy a cortar... (**Convertido en cangrejo.**)
MADAMME MIM: ... Se acabó pues llegó mi dragón... (**Sale convertida en dragona morada.**)
ARTURO: ... Hizo trampa con esa elección...
MADAMME MIM: ...Pero yo no dije nada de dragones morados...
ARQUÍMEDES: ...debería haberlo aclarado...
ARTURO: ...¿Qué pasó? Merlín ha desaparecido...
MADAMME MIM: ...Entonces por mis reglas ha perdido...
MERLÍN: Madamme. No desaparecí. Soy muy pequeño, y sigo estando aquí. Soy el microbio de una rara enfermedad. Me llamo *dragonistis malpintad*. La he contagiado, Madamme. Ahora muchas pintas le saldrán. En dragón pinto te enfermé. Así que: ¡Por sus normas yo gané!
MADAMME MIM: ¡Ahhhhh! ¡Eres un viejo tramposo y traicionero! ¡Volveremos a vernos y me vengaré!

- MERLÍN:** *(Entrando.)* No es nada grave. *(Se dirige hacia Grillo.)* Avis, avitis, aviti, avitem, prestidigitarium. *(Grillo cae.)* Ahora tú Arquímedes. Aaaaaavis, aaaavitis.... *(Ríe.)* **(Bromea con transformar a Arquímedes y éste sale huyendo. Grillo aparece transformado en niño.)**
- ARQUÍMEDES:** *(Saliendo.)* ¡Ahhh! ¡Eso ni en broma!
- MERLÍN:** En unas semanas recobrará su buena salud. Aunque seguirá siendo igual de fastidiosa. Solo debe guardar cama y tomar mucho sol.
- ARTURO:** Has estado genial, Merlín. Pero te pudo haber aplastado.
- MERLÍN:** Merece la pena arriesgarse para que aprendas.
- ARTURO:** Sí, aprendí que: “El talento y el saber son el verdadero poder”.
- MERLÍN:** Exacto. Sigue aprendiendo muchacho.
- ARTURO:** Así lo haré.

ESCENA 12

- HÉCTOR:** *(Entrando.)* ¡Demonios! Nada evitará que pueda llegar a ser rey de toda Inglaterra.
- MERLÍN:** *(En un rincón aparte.)* ¿Kay el rey? ¡Eso sería horrible!
- HÉCTOR:** ¡Grillo! ¡Grillo! ¿Dónde estás?
- ARTURO:** *(Entra corriendo con la espada y el escudo.)* Aquí señor.
- HÉCTOR:** Hobbs tiene paperas. Está hinchado como un sapo y no podrá ser el escudero de Kay, y como Kay, va a necesitar otro escudero... Grillo, lo serás tú.
- ARTURO:** ¿Qué seré yo señor?
- HÉCTOR:** El escudero de Kay. *(Le pone el uniforme de escudero.)* Irás a Londres con nosotros.
- ARTURO:** ¡Gracias señor Héctor! *(Sale corriendo hacia Merlín.)* ¡Merlín! Merlín! ¡Merlín, mire! ¡Soy escudero!
- MERLÍN:** ¿EH? *(Muy desilusionado.)* Vaya, te felicito, Grillo. ¡Sí, escudero! Ya veo que te han dado tu uniforme de limpiabotas.
- ARTURO:** Este es el uniforme de los escuderos.
- MERLÍN:** Y yo que creí! ¿Qué gran futuro te espera! Al servicio de un abusón como Kay. ¡Te felicito, muchacho!
- ARTURO:** ¿Y qué esperaba que fuera? Solo soy uncriado.
- MERLÍN:** ¡Ohhh. Nunca había oído algo semejante! ¡Te voy a...! ¡Me largo a las Bermudas! *(Sale.)*
- ARTURO:** ¿Adónde dijo que se iba? *(Esperar respuesta de los niños.)* ¿A las Bermudas? ¿Qué es eso? ¿Cuándo vuelve? *(Muy triste.)* Tal vez no regrese nunca.

ESCENA 13

- VOZ EN OFF:** *(Suenan fanfarrias.)* Empieza la justa por la corona de toda Inglaterra.

(Kay lleva un casco y una armadura en el pecho.)

- HÉCTOR:** Vamos Kay. Ahora sigue el duelo a espada.

ARTURO: ¿Espada? ¡Espada! Oh ¡No! Kay...

KAY: ¿Qué quieres Grillo?

ARTURO: Me... olvidé tu espada.

KAY: ¿Te olvidaste mi espada?

ARTURO: Se me olvidó en la posada.

KAY: Pues ve a buscarla. No vuelvas sin ella. **(Salen Héctor y Kay.)**

ARTURO: Pero... ahora en la posada no hay nadie... todos están aquí en el torneo ¿Y ahora qué voy a hacer? Kay necesita su espada ¿Dónde pedo coger una?... ¡Una espada! Piensa Grillo, piensa... **(Saca la espada de la piedra, al tirar suena música celestial.)**

ESCENA 14

(Entran Kay, Héctor y un Juglar que es Merlín disfrazado.)

HÉCTOR: Ahora viene tu turno, hijo. Prepárate ya.

ARTURO: ¡Kay! ¡Kay! Aquí está tu espada.

KAY: Esta espada no es la mía.

HÉCTOR: Espera, Kay. Déjame ver. "Quien esta espada sacare..." ¡Es la espada que estaba en la piedra!

JUGLAR: ¿La espada de la piedra? No puede ser.

HÉCTOR: ¡Vean, sí lo es!

JUGLAR: ¡La espada encantada! ¡Suspendan la justa! Alguien ha sacado la espada de la piedra.

HÉCTOR: ¿Dónde la has encontrado?

ARTURO: Yo... yo... la saqué de un yunque que estaba sobre una piedra.

JUGLAR: **(Riendo escandalosamente.)** ¡Es más fuerte que Sansón!

HÉCTOR: Nos estás poniendo en ridículo. Di la verdad.

ARTURO: Es la verdad, señor.

HÉCTOR: Pues tendrás que probarlo. Vamos a ver esa piedra.

JUGLAR: ¡Sí, que lo demuestre! ¡Que lo demuestre!

HÉCTOR: ¡A ver, muchacho! **(Introduce la espada en la piedra.)** ¡Queremos ver ese milagro! **(Arturo va a asacar la espada y Kay lo detiene.)**

KAY: Espera. Ahora cualquiera puede sacar esta espada.

HÉCTOR: Con todas tus fuerzas, Kay. ¡Yo te ayudaré! **(Ambos tratan de sacar la espada.)**

VOCES EN OFF: ¡Eso no es justo! ¡Yo también quiero probar! ¡Dejadme a mí! ¡Todos tenemos derecho...! **(Todos lo intentan a la vez, sin lograrlo.)**

JUGLAR: Esperad. Primero debe ser el muchacho. Es lo justo... Anda hijo.

(Arturo agarra la espada. Música celestial. Saca la espada.)

JUGLAR: Es un milagro.

HÉCTOR: ¡Vaya! ¿Qué te parece?

JUGLAR: ¿Cómo se llama el muchacho?

HÉCTOR: Grillo... Se llama Arturo.

JUGLAR: ¡Salve Arturo!

ARTURO: ¡Oh! Arquímedes, ojalá Merlín estuviera aquí. *(Merlín se quita el disfraz de juglar.)* ¡MERLÍN!
¡MERLÍN! ¡MERLÍN!, has vuelto.

MERLÍN: ¡Sí! Volví.

ARTURO: Tengo un problema... Ahora soy Rey.

HÉCTOR: Él fue quien sacó la espada de la piedra.

MERLÍN: ¡Claro! ¡Lo había previsto! El Rey Arturo y sus Caballeros de la Mesa Redonda.

ARTURO: ¿Mesa Redonda?

PUEBLO: *(Voces en Off.)* ¡Salve Arturo! ¡Viva el rey!

 TRACK 4

LA ESPADA SACÓ

*Toquemos las palmas en ésta canción,
que Arturo en Rey se convirtió. (Bis)
¡Arriba!*

*Arriba las manos, todos al son,
que Arturo así la espada sacó. (Bis)
¡Toquemos!*

*Toquemos las palmas en esta canción,
que Arturo en Rey se convirtió.*

*Arriba las manos, todos al son,
que Arturo así la espada sacó,
que Arturo así la espada sacó.
¡Toquemos!*

*Toquemos las palmas en esta canción,
que Arturo en Rey se convirtió,
que Arturo en Rey se convirtió.*

MERLÍN: Y así se cumplió el milagro Y Grillo... eh... perdón... ¡Arturo! Se convirtió en el más sabio y bondadoso rey. Y ahora gritemos todos: ¡Viva el Rey Arturo!

VOCES EN OFF: ¡Viva!

(Oscuro.)

HAZ THINK FAIS TEATRING FES FAI EGIN

NUESTRA PROGRAMACIÓN 2018/2019

MERLÍN, EL ENCANTADOR

Educación Infantil, Primer y Segundo Curso de Primaria

LA RATITA PRESUMIDA

Educación Infantil, Primer y Segundo Curso de Primaria

THE JUNGLE BOOK (In English)

Educación Infantil, Primer a Cuarto Curso de Primaria

MAGIC BEANS (In English)

Educación Infantil, Primer a Cuarto Curso de Primaria

LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS

Tercer a Sexto Curso de Primaria, Primer y Segundo Curso de E.S.O.

BE COOL! (In English)

Tercer a Sexto Curso de Primaria, Primer y Segundo Curso de E.S.O.

A CHRISTMAS CAROL (In English)

Quinto y Sexto de Primaria, E.S.O.

THE CANTERVILLE GHOST (In English)

E.S.O., Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio

ENTREMESES DE CERVANTES

E.S.O., Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio

TRES SOMBREROS DE COPA

E.S.O., Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio

LES MISÉRABLES (En Français)

E.S.O., Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio

