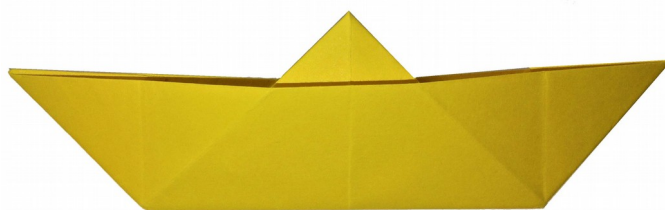
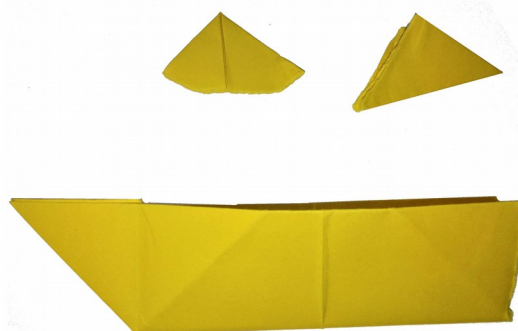
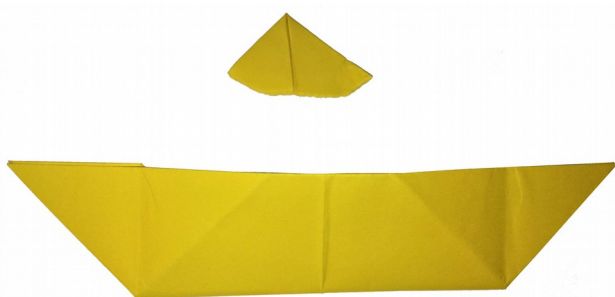


A CAMISETA

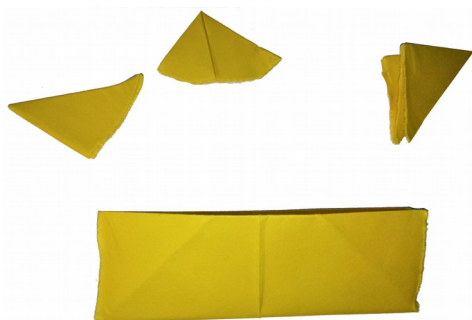


1. O de hoxe é un xogo narrativo. Utilizamos como obxecto acompañante o barquiño de papel da páxina anterior. Con el na man comenzamos a contar unha historia ao noso xeito, na que a protagonista é unha mariñeira ou un mariñeiro, que van no barco polo mar adiante. Ponlle ti os adornos narrativos que che apeteza.



3. Vai navegando, e nisto que se levanta unha forte treboada. O mar comeza a axitarse e unha vaga enorme rompe a vela do barco... Aquí cortamos coa man o cacho de papel da vela.

4. A tormenta non cesa e o mar cada vez está máis revolto. Outra onda enorme pártelle a popa ao barco. Cortamos o triángulo de papel correspondente á popa.



5. A situación é desesperada, a mariñeira non sabe que facer e o barco apenas se mantén a flote, cando outra vaga, maior cas anteriores, parte de vez a proa do barco que desaparece como as outras partes entre a revolta do mar. O barco afunde completamente.

6. Logo volveu a calma, e aboindo sobre as augas apareceu a camiseta da mariñeira. Desenvolvemos o que nos quedou do barco de papel e obtemos a silueta dunha camiseta. Iso si, afortunadamente, sen anuncio de ningunha marca comercial.