A Landra viaxeira e o amigo Lambón

Exemplo de ficha para programación cultural

Unha pequena landra quere coñecer o bosque. Coa axuda de Lambón descubrirá que cada encontro pode converterse nunha canción. Narración, música e participación acompañan unha viaxe imaxinada para compartir en familia.

A proposta de exemplo

A sesión combina un relato breve, xogos rítmicos e momentos de participación. O público axuda a construír os sons do bosque e escolle o seguinte paso da viaxe.

Ficha orientativa - todos os datos son ficticios

Público: Familiar, a partir de 4 anos (exemplo)

Duración: 45 minutos (exemplo)

Formato: Narración e música participativa (exemplo)

Espazo: Interior, zona escénica de 4 x 3 m (exemplo)

Preparar unha actuación

Necesidades técnicas ficticias

- Zona de actuación despexada de 4 x 3 m e toma eléctrica próxima.

- Dous micrófonos, dúas cadeiras e unha mesa pequena.

- Montaxe de 45 minutos e desmontaxe de 30 minutos.

- Capacidade orientativa de 80 persoas. Estes valores só ilustran a ficha.

Un exemplo de programación

Vila do Souto - Biblioteca das Follas
Os nomes do lugar e da entidade son inventados. A data de exemplo aparece na axenda da demo e pode modificarse desde o panel.

Como probar o dossier

En Espazo Jalochos, abre Contacto e dossier. Selecciona este PDF na biblioteca e garda. A ligazón de descarga actualízase nas cinco versións da páxina de contacto. Ao substituílo, o ficheiro anterior permanece na biblioteca.

Contacto de proba

programacion@example.invalid
Enderezo ficticio, sen caixa de correo operativa.