

# ¿QUÉ VAS A NECESITAR?

A continuación os dejamos una lista con los materiales que se utilizan en las distintas clases, aunque no es imprescindible tenerlos todos y muchos se pueden sustituir por cosas que tengas por casa:

## CLASE 1 .....

- Papel. Si es un A3 o un A2, ¡mejor!
- Colores. Puedes usar los que quieras: rotuladores, témperas, acuarela, lápices, etc.
- Tijeras
- Pegamento. En este caso, mejor una pistola de silicona

## CLASE 2 .....

- Una cartulina negra
- Un lápiz blanco. También puedes usar una cera o un bolígrafo
- Un flexo o una luz flexible
- Un objeto. En el caso de la clase, una figura de un animal de juguete, pero puede ser cualquier objeto que tengas en casa y que aguante de pie

## CLASE 3 .....

- Objetos que tengas por casa
- Un trozo de cartón para proteger la mesa
- Pegamento de barra, cola blanca, cinta adhesiva o silicona
- Pintura en spray del color que quieras

## CLASE 4 .....

- Una cajita de cartón
- Un protagonista. Un animal de juguete, una muñeca, una pieza de Playmobil, etc.
- Recortes de revista
- Elementos de la naturaleza. Hojas de árbol, piñas, castañas, ramas, etc.
- Rotuladores. Si son acrílicos, mejor; si no, los que tengas en casa
- Elementos decorativos como purpurina, trocitos de tela, pegatinas, papeles de colores, etc.
- Pegamento

## CLASE 6 .....

- Cartulina
- Pinturas de diferentes colores. Si son acrílicas y en bote, mejor
- Objetos para poder arrastrar la pintura. Un limpiacristales, tarjetas de crédito antiguas, cartón, un peine, etc.
- Cinta adhesiva. Para fijar el papel a la mesa y hacer un borde a la cartulina

## CLASE 5 .....

- Farolillos chinos
- Algodón o relleno de cojín
- Tira de luces de colores LED
- Pistola de silicona para pegar

## CLASE 7 .....

- Papel. Puede ser un folio o una cartulina, lo que tengas a mano
- Rotulador
- Tijeras o un cúter
- Un cartón para proteger la mesa

*\* Estas no son todas las clases del curso. En el resto de clases los materiales que se necesitan son objetos que pueden encontrar fácilmente por casa.*