

LO ÚNICO

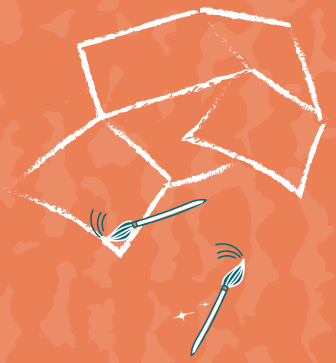
scholas

CAF
BANCO DE DESARROLLO
DE AMÉRICA LATINA
Y EL CARIBE

¡A JUGAR!

"Prepárate para entrar en movimiento, somos parte del juego, juguemos y comencemos a crear".

¡INVENTA Y PASA!



Con gran emoción y entusiasmo te presentamos este *Kit*

Dentro de estas páginas, encontrarás **actividades** en las que te invitamos a explorar tu lado **artístico y literario.**

Desde dibujar tus propios mundos hasta **crear historias increíbles**. Cada actividad ha sido diseñada con amor y cuidado para que en cada línea que **dibujes**, cada palabra que **escribas** y cada **juego** en el que participes compartas tu singularidad y tu voz única en este mundo.

No hay respuestas equivocadas aquí, solo hay **espacio para la creatividad.**

A medida que te sumerjas en estas páginas, te alentamos a **divertirte, a experimentar y a explorar.**

Sueña en grande y abraza tu creatividad con valentía.

No hay límites para lo que puedes lograr cuando **tu imaginación vuele libremente.**

1

Reúnan a dos o más amiguitos o miembros de la familia. ¡Cuanta más gente, más divertido!

2

Decidan quién será el primero en describir un objeto y pasarán por turnos.

3

El jugador que empieza a describir va a buscar un objeto y encontrar otra manera de usarlo.

4

El primer jugador dirá en voz alta: "Esto es..." Y le tendrá que inventar un nuevo uso a ese objeto haciendo la mímica como si lo estuviera usando.

5

El jugador que esté a un lado, responderá: "Me prestas el objeto que inventó el primer jugador."

6

Se le preguntará:

¿Para qué?

7

Y se responderá con un nuevo uso a ese objeto.

8

Y así seguirán los turnos hasta que se les vayan acabando las ideas sobre cómo usar ese objeto.



Por ejemplo, tomaremos el pincel de nuestro kit.
Ejemplo de Juego con un Pincel:

JUGADOR 1: **¡Esto es una escoba miniatura!**

JUGADOR 2: **¿Me prestas tu escoba miniatura?**

JUGADOR 1: **¿Para qué?**

JUGADOR 2: **Para usarlo como varita mágica.**

9

Ahora, el Jugador 2 se convierte en el que describe un objeto y el juego continúa.

NOTA

Pueden jugar las veces que quieran e ir usando distintos objetos que les rodeen, grandes o pequeños.

¡A PENSAR!

"¡Piensa en lo impensable, que no se escape la creatividad!"

ENTREVISTADOR

1 **Reúnete** con otros amigos o personas con las que vivas. ¡Si hay alguien de mayor edad contigo, mejor! Puede ser un amigo, tu hermano, tu padre, madre o abuelo.

2 **Toma tus hojas y lápiz,** y ve a entrevistar. Cada uno responderá las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es tu comida favorita?
- ¿Cuál es tu color favorito?
- ¿Cuál es tu juego favorito?
- ¿Cuál es el recuerdo más antiguo que tienes?

En el caso de que los demás sean adultos, también puedes preguntarles:

- ¿Cuál era su juego favorito de la infancia?

3 **Por último, pregunta:**

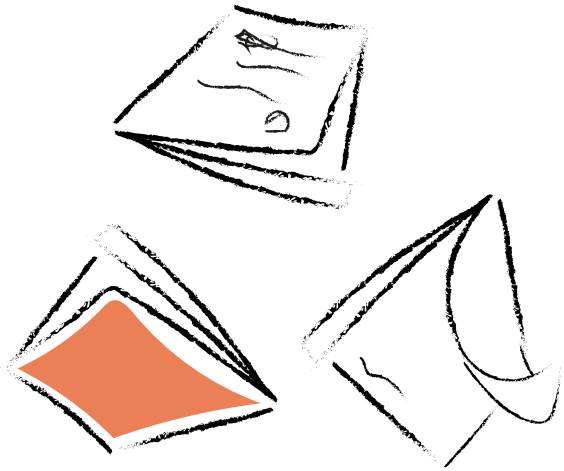
¿Qué querías ser de niño?

¡Anota las respuestas!
Qué bien, ahora es tu turno,

4 En una hoja distinta, responde las mismas preguntas:

- ¿Cuál es tu comida favorita?
- ¿Cuál es tu color favorito?
- ¿Cuál es tu juego favorito?
- ¿Cuál es el recuerdo más antiguo que tienes?
- ¿Qué te gustaría ser de grande?

5 Por último, escríbete un mensaje o una carta. Cuéntate algo para cuando seas mayor.



FAVORITO

MANOS A LA OBRA

¡Momento de mancharnos, es hora de crear lo fantástico!

EN BÚSQUEDA DE HÉROES



1 PARA ESTA ACTIVIDAD, PREGÚNTATE ESTO:

¿QUIÉN ES LA PERSONA MÁS IMPORTANTE DE TU VIDA?
¿TIENES ALGÚN RECUERDO CON ESA PERSONA?

2 AHORA TOMA UNA HOJA BLANCA Y **PINTA ESE RECUERDO**. IMAGINA CÓMO SE VERÍA ESE MOMENTO SI FUERA UNA ESCENA DE CÓMIC.

SI ESA PERSONA ESPECIAL FUERA **UN SUPERHÉROE NUEVO**,

3 EN OTRA HOJA, **DIBÚJALA CON SUS SUPERPODERES**, CON SU DISFRAZ Y HACIENDO ALGO DE SUPERHÉROE. DALE VIDA A TU PERSONAJE EN PAPEL.

4 AHORA ES **TU TURNO**. EN UNA HOJA DISTINTA, IMAGINA QUE ERES EL COMPAÑERO HÉROE DE ESA PERSONA ESPECIAL. ¿CÓMO SERÍAS? ¿QUÉ PODERES TE GUSTARÍA TENER? ¿CÓMO SERÍA TU DISFRAZ? ES MOMENTO DE **PINTARTE A TI MISMO** EN ACCIÓN JUNTO A TU HÉROE.

5 POR ÚLTIMO, PIENSA EN **UN VILLANO** PARA SU EQUIPO. ¿CÓMO SERÍA? ¿CUÁL SERÍA SU NOMBRE? ¿CÓMO SE VERÍA? ¿QUÉ PODERES TENDRÍA? DIBUJA AL VILLANO PARA COMPLETAR **TU HISTORIA DE SUPERHÉROES.**

NOTA

Si tienes la oportunidad, comparte tus dibujos con la persona especial que pintaste. ¡Crea y comparte tu propio mundo de superhéroes juntos!



scholas

CAF

BANCO DE DESARROLLO
DE AMÉRICA LATINA
Y EL CARIBE

www.scholasoccurrentes.org