

ÁREA CREATIVIDAD
ÁREA CREATIVIDAD



LA ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD

El ser humano es algo más que un cuerpo: es un cuerpo inteligente.

La inteligencia nos permite descubrir la verdad que está expresada o encerrada en las cosas, relacionar unas cosas con otras, sacar conclusiones, deducir, almacenar la información y realizar muchas otras funciones que progresivamente van formando nuestro conocimiento.

Ese conocimiento, que en gran parte niños y niñas adquieren en la escuela, es distinto de la capacidad para usar ese conocimiento de manera original y relevante, aportando nuevas ideas y soluciones originales. Esa capacidad es lo que llamamos creatividad, que no siempre se adquiere en la escuela, ya que es la vida misma la que nos hace creativos.

Todos tenemos la posibilidad de desarrollar nuestra creatividad. Sólo necesitamos hacerla brotar, abrir el espacio para que salga de dentro de nosotros. Para eso hay que crear un ambiente estimulante, que gratifique las ideas nuevas y que haga sentirse seguro y apreciado.

También hay que eliminar los obstáculos que impiden que la creatividad brote: la falta de conocimientos, el apego a reglas antiguas, el miedo al error y al fracaso, la incapacidad para la aventura, el ambiente severo, el conformismo, la censura sistemática.

Y las personas no desarrollan su creatividad de la noche a la mañana. Llegar a ser una persona creativa supone un largo camino. La edad entre los 7 y los 11 años, en que los niños son curiosos y observadores, tienen preguntas para todo y todo lo pueden inventar, construir... o desarmar, es un momento propicio para desarrollar esa capacidad.

Estimular en los niños el interés por aprender; desarrollar la capacidad de innovar, pensar y aventurar; promover el trabajo con las manos y las habilidades técnicas y artísticas; enseñar a manipular herramientas; facilitar el conocimiento de las profesiones y oficios; y dar la posibilidad de ensayar soluciones a los problemas que ellos enfrentan cuando se ponen a hacer cosas, son acciones que estimularán la creatividad de niños y niñas a esta edad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

El dirigente encargado explica la actividad y menciona como ejemplo motivador la cápsula que la NASA envió al espacio con información variada acerca de la historia de la civilización y la cultura en la Tierra, en espera de ser encontrada por seres de otros planetas.

La misma idea será recogida ahora por la Unidad, por lo que la tarea será pensar en qué le gustaría dar a conocer a cada uno de los participantes si tuvieran la oportunidad de mostrar a las generaciones futuras algo de su vida actual.

Con este fin, los dirigentes invitarán a niños y niñas a que durante la semana seleccionen un elemento que refleje el tiempo que a ellos les ha tocado vivir y lo traigan para la próxima reunión de Unidad. Para ello pueden, por ejemplo, recortar noticias de los medios de prensa escrita, seleccionar fotografías de sus paisajes preferidos o grabaciones de sus cantantes favoritos, aportar con los implementos necesarios para practicar su deporte predilecto y todo aquello que consideren representativo y útil para la tarea encomendada.

Segunda reunión

En pequeños grupos, cada participante presentará lo que ha seleccionado y explicará las razones que tuvo para ello. Los demás escucharán con atención y, una vez que todos hayan hecho su presentación, el grupo confeccionará una carta o hará un dibujo que sintetice parte de lo conversado.

Posteriormente, los objetos y mensajes que toda la Unidad ha reunido serán depositados en un envase -de preferencia en una vasija de vidrio, evitando así que el tiempo lo destruya o que dañe el suelo en que será depositado- para enterrarlo en un lugar previamente escogido en espera de ser desenterrado muchos años después, quizás por los mismos niños, en una reunión de antiguos compañeros de Unidad.

Es probable que algunos objetos, por diferentes razones, no puedan ser enterrados con la cápsula. En ese caso, el objeto en cuestión puede ser reemplazado por una fotografía o un dibujo en que éste aparezca claramente.

Durante la excursión

La última etapa de la actividad se realizará durante una excursión de la Unidad, oportunidad en que será enterrada la “cápsula”. Ya que la idea es que el recipiente permanezca enterrado por mucho tiempo, es conveniente buscar un lugar apropiado para este efecto, sin riesgos de excavaciones próximas. Para minimizar este riesgo, es recomendable buscar un lugar alejado de la ciudad, en un sitio protegido y de poco tránsito, previa autorización de los encargados, si corresponde.

Es importante que el lugar escogido quede en las mismas condiciones en que fue encontrado, respetando el ambiente y, de paso, minimizando el riesgo de una pronta excavación. Para recordar el lugar, los miembros de la Unidad confeccionarán mapas con todas las indicaciones necesarias para dar con el sitio, algunos de los cuales serán guardados en un lugar seguro. Quién sabe si algunos años después, cuando los miembros de la Unidad se reúnan para recordar viejos tiempos, decidan repetir la excursión para desenterrar la cápsula y observar cuánto ha cambiado su apreciación del mundo desde entonces.

Después de enterrado el recipiente y en el mismo lugar, la Unidad podrá comentar lo realizado, promoviendo una conversación informal que permita evaluar la actividad.

Las opiniones manifestadas por los participantes serán un excelente complemento a las observaciones realizadas por el equipo de dirigentes durante la actividad. Toda esta información permitirá, en la próxima reunión de dirigentes, analizar el nivel de logro de los objetivos propuestos para la actividad, así como revisar el avance de cada miembro de la Unidad respecto a los objetivos educativos propuestos para la Rama.

DEDOS TITIRITEROS

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con mucha imaginación, cada niño crea un personaje de títeres que dibuja y viste en uno de sus dedos. Reunidos en pequeños grupos, los personajes de cada participante se integrarán en una original historia por ellos creada, la que será representada para los demás en “La Gran Función de Dedos Titiriteros”.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

Alrededor de una hora.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en grupos pequeños.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Incentivar la imaginación.
2. Promover la creación con elementos simples.
3. Crear historias para ser contadas.
4. Propiciar el desarrollo de habilidades de creación colectiva e improvisación.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. No me olvido de las cosas que me pasan.
2. Puedo contar con detalles las anécdotas y aventuras que hemos tenido en la Manada.
3. Participo en los talleres de manualidades que se hacen en la Manada.
4. Sé para qué sirven las herramientas que uso.
5. Me gusta dibujar y pintar.
6. Canto, bailo y preparo actuaciones con mis amigos y amigas de la Manada.

Infancia Tardía

1. Saco mis propias conclusiones de los cuentos e historias que leo.
2. Practico continuamente mis habilidades manuales.
3. Hago trabajos cada vez mejores con mis manos.
4. Demuestro las distintas cosas que puedo hacer.
5. En las actividades que hago se nota lo que pienso y siento.
6. Trato de hablar claro y conocer nuevas palabras.
7. Me doy cuenta y me gusta cuando los demás hablan bien.



Idea original: Ramiro Alexandro, REME Uruguay.

Redacción: Carolina Carrasco.

Edición: Loreto González.

MATERIALES

Lápices de tinta, trozos de género y restos de lana de diferentes colores, tijeras, pegamento, cinta adhesiva. Un telón (sábana o lienzo) para el escenario de títeres.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Previo a su realización

En la reunión anterior, el equipo de dirigentes solicita a los participantes que traigan para la próxima reunión los materiales necesarios para la realización de la actividad.

Por su parte, durante la semana los dirigentes deberán reunir los materiales necesarios para el montaje del escenario.

El día de la actividad

Una vez explicada la actividad, y como una forma de motivación, la Unidad podrá recordar algunos personajes de los cuentos o historias que han leído o visto en el cine y la televisión. A partir de estos recuerdos, comentarán que a menudo estos personajes ficticios son creados simulando o exagerando las características de alguien real o imaginario.

Teniendo lo anterior en cuenta, el dirigente invitará a cada uno a crear un personaje propio y original sin más restricciones que las dictadas por la imaginación. Durante un tiempo prudente, los participantes “pensarán” en su personaje: apariencia general, rostro, cabello, voz, vestimenta, comida preferida, etc. Cuando esté definido, cada uno deberá representarlo en uno de sus dedos como si fuera un pequeño títere. Desde luego se podrán utilizar las cualidades propias de cada dedo en apoyo a la caracterización. Si se trata de un caballero gordo y bajito, puede usarse el dedo pulgar; si es un niño, el meñique; si es un joven delgado y de mucho carácter, el dedo índice.

A continuación, la Unidad se dividirá en grupos de 5 ó 6 participantes y cada grupo deberá inventar una pequeña historia que reúna e incluya a los diversos personajes creados por cada uno de sus miembros. Seguramente las relaciones entre ellos serán fabulosas y cómicas, pero esto dará mayores posibilidades creativas. Los dirigentes sólo podrán intervenir en caso que algún grupo tenga dificultades para organizar la historia.

Cuando las historias estén terminadas, los grupos contarán con algunos minutos de ensayo. No es necesario que los participantes memoricen o creen un guión, sino sólo que tengan una idea aproximada del argumento y practiquen la improvisación.

En el intertanto, los dirigentes armarán el escenario para los títeres. Uno sencillo consiste en extender un trozo de tela (lienzo o sábana de un color) a una altura tal que cubra a los titiriteros. Es importante tener en cuenta que para que los títeres sean apreciados por todos, los espectadores deben ubicarse cerca del telón.

¡Comienza la función!

Instalada la audiencia, cada grupo presenta su historia. Como en las tradicionales funciones de títeres infantiles, los espectadores cumplirán un papel activo, pudiendo participar o intervenir en la historia contada con exclamaciones o avisos de prevención cuando el héroe se encuentra en peligro. Los dirigentes deberán velar porque este “alboroto” no interfiera con el desempeño de la representación o cohíba a los titiriteros.

Concluidas las presentaciones, la Unidad se reunirá a comentar el trabajo realizado, intercambiando opiniones y proponiendo nuevas variantes para esta actividad. Esta conversación informal permitirá a todos los participantes evaluar el trabajo realizado y el impacto que tuvo en cada uno de ellos.

Las opiniones manifestadas por los participantes servirán de complemento a las observaciones realizadas por los dirigentes durante el desarrollo de la actividad, aportando nuevas perspectivas a tener en cuenta al momento de evaluarla, así como al momento de compartir sus impresiones en relación al avance en la progresión personal de cada miembro de la Unidad.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

Reunida la Unidad, el dirigente encargado motiva a los niños conversando con ellos acerca de los distintos oficios, entendidos como las ocupaciones o profesiones en que se requiere principalmente de esfuerzo físico o habilidad manual y que no necesitan de estudios teóricos particularmente extensos. A continuación, pide a cada niño que haga un listado de al menos 4 de los oficios que conoce. Si la tarea se dificulta, el dirigente puede sugerir algunos: relojero, plomero, albañil, cartero, etc.

Una vez confeccionados los listados, se dividen en grupos de 5 ó 6 participantes acompañados de un dirigente; cada niño explicará a los demás en qué consisten los oficios que anotó. Si algunos se repiten, las explicaciones podrán ser complementadas entre todos.

Enseguida los dirigentes que acompañan a cada grupo les pedirán que de todos los oficios mencionados escojan dos que les parezcan los más interesantes o atractivos y conversen nuevamente sobre ellos, intentando ampliar la información antes entregada.

El dirigente encargado explicará ahora que para conocer en profundidad los oficios escogidos, cada grupo entrevistará a personas que los desempeñen, por lo que deberán organizarse durante la semana para contactar a las personas necesarias y concertar citas para la semana siguiente, de preferencia en el horario de reunión de la Unidad y en el lugar donde los entrevistados desempeñan su oficio. Junto con ello, los miembros de cada grupo prepararán las preguntas que harán a sus entrevistados. Asesorados por los dirigentes, los cuestionarios podrán incluir preguntas como las siguientes: ¿En qué consiste su oficio? ¿Por qué trabaja usted en él? ¿Cómo lo aprendió? ¿Qué habilidades específicas o características personales se necesitan para desempeñar este oficio? ¿Qué herramientas o materiales utiliza? No es recomendable, y escapa al espíritu de la actividad, que las preguntas de los niños aludan al tema de las remuneraciones.

Las entrevistas serán breves, en lo posible de una duración aproximada de 15 minutos, por lo que no debe prepararse un cuestionario excesivamente extenso o complejo.

Antes de despedirse, los dirigentes solicitarán a los niños que para la próxima reunión se presenten correctamente uniformados. Si así lo desean, los grupos podrán buscar información complementaria durante la semana, con el fin de adquirir algunas nociones básicas acerca de cada oficio que les permitan formular preguntas más interesantes.

Durante la semana, los dirigentes deberán supervisar personalmente el establecimiento oportuno de los contactos necesarios y, si así lo estiman, pueden conversar previamente con las personas que serán entrevistadas a fin de darles detalles de la actividad que realizarán los niños.

Segunda reunión

Los grupos se reúnen en el local de la Unidad desde donde se dirigen, acompañados por un dirigente, hacia los lugares en que los esperan sus entrevistados. Una vez allí, realizan cada entrevista procurando conocer todo lo necesario acerca del oficio y la persona que lo desempeña, para luego transmitir esa información a los grupos restantes. Con este fin, los niños anotarán en sus cuadernos las respuestas de los entrevistados y cualquier otra información que les parezca interesante, como la descripción del lugar en que se desarrolla la entrevista, descripción y dibujos de las herramientas e implementos que se utilizan en cada oficio, etc.

Una vez de vuelta en el local de la Unidad, los dirigentes organizarán a los grupos para que cada uno de ellos exponga ante los demás el contenido de sus entrevistas y sus observaciones y comentarios personales. Los niños podrán hacer preguntas a sus compañeros, generándose así un interesante diálogo que incrementará sus conocimientos sobre el tema, despertará sus intereses personales y les permitirá conocer más en profundidad a las personas que desempeñan esos oficios.

La actividad puede concluir con unas palabras del dirigente encargado que destaquen el valor del trabajo y las cualidades de los trabajadores como parte activa de la sociedad.

En el mismo ambiente informal de esta conversación, los participantes podrán expresar sus ideas sobre el tema y comentar sus impresiones respecto de la actividad. Las opiniones vertidas en esta conversación servirán de complemento a las observaciones recogidas por los mismos dirigentes y permitirán realizar una adecuada evaluación de la actividad, así como del impacto que ella tuvo en el crecimiento personal de cada uno de sus participantes.

CINE MUDO

Área de desarrollo
CREATIVIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de conocer y ejercitar algunas técnicas de expresión y comunicación del cine mudo, los miembros de la Unidad, divididos en pequeños grupos, preparan representaciones con libretos entregados por los dirigentes. Luego de una reunión de ensayo y preparación general, se invita a los padres y familiares a presenciar el trabajo realizado, en una original función de cine mudo “en vivo”.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad.

DURACIÓN

3 reuniones.

PARTICIPANTES

La Unidad, en grupos de 5 ó 6 participantes.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Conocer técnicas elementales sobre el lenguaje corporal y la puesta en escena de una representación.
2. Apreciar y ampliar las posibilidades de comunicación a través del cuerpo y los gestos.
3. Ejercitar la expresión corporal.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. No me olvido de las cosas que me pasan.
2. Canto, bailo y preparo actuaciones con mis amigos y amigas de la Manada.

Infancia Tardía

1. Relaciono las cosas imaginarias con las que pasan de verdad.
2. Saco mis propias conclusiones de los cuentos e historias que leo.
3. Demuestro las distintas cosas que puedo hacer.
4. Participo en representaciones artísticas sobre las profesiones y oficios.



Idea original: Leonardo Sanhueza, REME Chile.

Elaboración: Central de Coordinación REME.

Redacción: Carolina Carrasco.

Edición: Gerardo González y Loreto González.

MATERIALES

Elementos de escenografía, vestuario, iluminación y maquillaje, según la representación. Complementan esta actividad los anexos técnicos **Lenguaje Corporal y Puesta en Escena** e **Historias para Representar**.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Primera reunión

El dirigente motiva a los niños a valorar la expresión corporal como una forma distinta, novedosa, pero igualmente valiosa de comunicación. No sólo las palabras nos sirven para entregar o comprender un mensaje, sino también los gestos y los movimientos del cuerpo, como magistralmente lo lograron los grandes iniciadores del cine, en cuyos comienzos el sonido no era posible. La motivación podrá resultar muy atractiva si en esta reunión se presenta a los niños el video de algún clásico film del cine mudo (Charles Chaplin, Buster Keaton, Laurel y Hardy).

De esta manera se creará el ambiente propicio para que los niños ejerciten principios elementales de comunicación a través del cuerpo y los gestos. El dirigente podrá actuar como maestro y director, practicando los ejercicios básicos que se presentan en el anexo técnico **Lenguaje Corporal y Puesta en Escena**, el que contiene una propuesta completa y atractiva sobre la forma de realizar este aprendizaje.

Una vez que todos los niños hayan participado en los ejercicios anteriores, el dirigente les pedirá que formen grupos de 5 ó 6 integrantes y le entregará a cada grupo un libreto diferente, el que deberá contener una historia apta para ser representada a través de las técnicas del cine mudo o de los mimos. En el anexo técnico **Historias para Representar** se sugieren algunas buenas alternativas.

Si los dirigentes así lo prefieren, según la capacidad expresiva de los niños y con su participación, es posible recrear otros episodios para ser representados con las técnicas del cine mudo. Estos pueden referirse, por ejemplo, a alguna anécdota de la Unidad o de alguno de sus miembros, a algún hecho histórico nacional, a una leyenda folclórica local o a un pasaje de "El Libro de las Tierras Vírgenes".

Con el argumento entregado, cada grupo se reunirá por separado para revisarlo, ver de qué manera podrá ser escenificado con la técnica aprendida, repartir tareas, asignar los personajes entre los integrantes, escoger la música adecuada, etc.

Para la próxima reunión, el dirigente pedirá que cada grupo reúna los elementos necesarios para realizar los ensayos generales, no sólo con relación a la actuación, sino también al maquillaje, el vestuario, la música, la escenografía y la iluminación. En relación a los dos últimos, los grupos pueden acordar el uso de los mismos elementos abaratando así costos y esfuerzos.

Finalmente, la Unidad decidirá a quiénes desea invitar a presenciar la puesta en escena de las representaciones, la que tendrá lugar dos semanas después. De ser así, se tomarán desde ya las medidas necesarias para enviar invitaciones apropiadas y preparar oportunamente el local de la Unidad para recibir a los espectadores.

Entre la primera y segunda reunión y en la segunda reunión

Para obtener un mejor resultado es conveniente que los grupos se reúnan en la semana para iniciar sus ensayos. De no ser posible, es conveniente que los dirigentes supervisen al menos si se están reuniendo los materiales necesarios y si cada cual está estudiando su personaje.

En la segunda reunión, cada grupo por separado preparará detallada y minuciosamente su presentación. Los dirigentes podrán asesorar a los grupos para ayudarlos a obtener los mejores resultados y explotar al máximo sus posibilidades de expresión. El dirigente estimará el tiempo necesario para los ensayos dependiendo de la capacidad organizativa de los niños y de la aptitud e interés que muestran hacia la actividad.

Es conveniente que los grupos cuenten con privacidad para ensayar, de modo que las representaciones sean una grata sorpresa para todos.

Si se ha decidido invitar a los padres, será la ocasión de definir claramente lugar y hora para la función y de elaborar, si así lo deciden, invitaciones escritas o afiches de promoción.

Tercera reunión

¡La función va a comenzar! Entre bambalinas, cada grupo, sucesivamente, prepara su presentación con escenografía, iluminación, vestuario y maquillaje adecuado.

Mientras se realiza cada función, los grupos restantes deben ser espectadores y no distraerse ensayando su propia representación. Para dar continuidad al espectáculo, todos los niños pueden estar maquillados y vestidos con anterioridad y entre una presentación y otra se puede invitar a todos a cantar.

Cuando todos los grupos se hayan presentado, los dirigentes pueden cerrar la velada con una pequeña escenificación de cine mudo preparada previamente por ellos para los niños.

Como todo estreno que se precia, podría concluir en un pequeño cóctel con bebidas y galletas.

En la reunión posterior a la presentación

Para comenzar la reunión, y aprovechando el entusiasmo generado por la representación, los dirigentes invitarán a los niños a comentar sus impresiones sobre la actividad realizada. Algunos aspectos que pueden ser evaluados en esta oportunidad son la habilidad interpretativa demostrada durante las representaciones, la capacidad para organizarse y el espíritu de cooperación, la originalidad en la creación de los elementos de apoyo de la representación, etc.

Habiendo estado los padres y familiares presentes durante las representaciones, los dirigentes podrán recoger las impresiones que ellos les manifiesten e incorporarlas en el proceso de evaluación.

Con posterioridad, los dirigentes podrán analizar los comentarios entregados por los niños junto con sus propias observaciones -recogidas a lo largo de todo el desarrollo de la actividad-, con el objeto de mejorar lo realizado, idear nuevas actividades que enriquezcan la propuesta de programa y verificar las conductas deseables obtenidas por los niños con relación a los objetivos educativos de la Rama.



LENGUAJE CORPORAL Y PUESTA EN ESCENA

ANEXO TÉCNICO



Introducción

Hasta 1927 todo el cine era mudo: no había sonidos, sólo imágenes. Como los actores no podían comunicarse mediante el lenguaje hablado, todo debían expresarlo con su cuerpo, su cara, sus gestos. Por lo mismo, éstos debían ser claros y fáciles de entender por el público.

El único sonido era la música que acompañaba la película al momento de su exhibición, interpretada generalmente por un pianista al pie de la pantalla.

Grandes maestros del cine mudo fueron Chaplin, Buster Keaton y Laurel y Hardy, quienes lograron conquistar a los espectadores de todo el mundo a través de su simpleza y claridad.

Sin hablar, los actores del cine mudo crearon un lenguaje corporal bastante complejo, lleno de signos y de símbolos. Para ello se valieron de una técnica que recogió tanto elementos del circo (payasos), como de la pantomima (mimos).

A través de estas páginas vamos a entregar nociones básicas y ejercicios simples para el conocimiento de este lenguaje. Cada ejercicio debe ser realizado en el orden aquí presentado, procurando crear un ambiente de juego y desinhibición en el grupo, lo que implica no producir situaciones de competencia y detener cualquier intento de los niños por ridiculizar su trabajo entre ellos.

Antes de iniciar los ejercicios, el dirigente debe disponer el espacio en que se trabajará como si fuera un escenario, es decir, a un lado el público y frente a él los actores. Si los dirigentes tienen acceso a la colaboración de un actor, su ayuda sería muy valiosa para profundizar las técnicas presentadas en este anexo.

A. Ejercicios básicos del lenguaje corporal

Los objetivos que hemos asignado a los ejercicios que siguen a continuación, deben ser explicados y comentados con el grupo una vez terminado cada ejercicio, así los niños comprenderán mejor su utilidad y apreciarán los logros obtenidos por ellos.

1. Hablar sin palabras

Objetivo: Constatar que es posible relatar una historia y ser entendido sin recurrir al lenguaje hablado.

Generalmente creemos que si no hablamos no vamos a ser entendidos; sin embargo, nuestro cuerpo expresa tanto o más que nuestra voz.

El lenguaje con el que vamos a trabajar es el de la expresión del cuerpo y del rostro, sin necesidad de hablar ni tampoco de modular las palabras con los labios.

Ejercicio

El dirigente invita a dos niños a pasar al escenario y les pide que, utilizando también el lenguaje hablado, representen la siguiente historia ante sus compañeros:

- Actor A: ¡Llegas tarde!
- Actor B: Lo que pasa es que me caí y me pegué en la rodilla
- Actor A: Y ¿por qué?
- Actor B: Porque vengo arrancando de un perro.

(A y B salen corriendo asustados)

Luego que representan la escena y mantienen el diálogo, les pide que la repitan, pero esta vez sin hablar.

Cuando han terminado, el dirigente pregunta al grupo si en esta segunda representación la historia se entendió y pide a los niños que aporten ideas sobre la forma de representar más claramente cada momento.

Por ejemplo, la espera puede representarse mirando un reloj y el perro puede ser el mismo actor transformado.

Luego de recibir las distintas ideas, invita a otras parejas a repetir la representación.

2. Crear personajes

Objetivo: Descubrir que es posible identificar distintos tipos de personajes representando su forma de moverse y caminar.

Para contar una historia con claridad, los personajes que la representan deben estar muy bien definidos. Tan pronto el actor entre al escenario, el público debe comprender de quién se trata. Para eso el actor debe ser capaz de que su cuerpo y cara se transformen en el personaje que representa.

Por ejemplo, un actor muy delgado que debe representar a un gordo, puede simplemente inflar sus mejillas y abrir sus brazos y piernas dando la sensación de una persona gorda.

Se explicará a los niños que los personajes se pueden definir según su físico: altos, bajos, flacos, calvos, etc; según su edad: niño, anciano, joven, bebé, etc.; y según su actividad: profesor, policía, secretaria, detective, médico, etc.

Ejercicio

Con pequeños intervalos de 30 segundos, el dirigente pide sucesivamente a todos los jóvenes del grupo que caminen en el escenario representando a un personaje determinado.

Algunos personajes sencillos de representar son: policía, anciano, ladrón, gato, millonario, persona del sexo complementario, borracho, rey, futbolista, cojo, obeso, ciego, bebé, mendigo, jorobado...

3. Comunicar emociones

Objetivo: **Exteriorizar y corporalizar las emociones para que sean claramente identificadas por el espectador.**

Para que los personajes que hemos creado cobren vida, los actores deben ser capaces de sentir y comunicar emociones.

Un personaje no es sólo su físico, actividad y edad. También siente y expresa emociones, pudiendo el actor pasar rápidamente de una a otra según la historia que se cuenta.

Pero no basta que el actor sienta la emoción, se necesita además que la comunique claramente al público. Es por esto que la emoción debe ser expresada con el cuerpo y con el rostro. Por ejemplo, la tristeza se expresa en una cara alargada y un cuerpo encorvado, mientras que la alegría se manifiesta en una cara sonriente y un cuerpo erguido y elástico.

Ejercicio

El dirigente llama al escenario a un niño y le pide que represente con su cuerpo y rostro algunas emociones frecuentes y fáciles de distinguir: alegría, pena, enojo, amor y miedo.

Es recomendable que entre una emoción y otra el grupo evalúe la claridad y precisión de la representación, hasta llegar a un acuerdo general acerca de la forma más comprensible de manifestarla.

Luego el dirigente invita a todos al escenario y a medida que relata una historia les pide que representen las emociones que corresponden al relato. Junto con narrar la historia, que se inserta a continuación, menciona en voz alta las emociones escritas entre paréntesis, dando a cada situación el tiempo adecuado para que los niños puedan explorar las distintas alternativas expresivas de su cuerpo.

Historia

Tomás juega con su pelota en la calle (alegría). Accidentalmente la pelota cae en el patio de una casa vecina (pena). Decide entrar al jardín, abre la puerta con cuidado, camina entre las plantas y un perro lo echa de la casa (miedo). Tomás patea el suelo (enojo). De pronto observa que una niña sale de la casa con la pelota en sus manos (alegría). Ella se la entrega y lo besa en la mejilla (amor). Tomás corre feliz y enamorado a su casa.

4. Crear lugares y objetos

Objetivo: **Demostrar que mediante gestos y elementos simples es posible crear todos los espacios y objetos que una historia requiere.**

El público necesita saber en qué lugar se desarrolla la historia. Para eso los actores pueden usar carteles que digan dónde se está (hospital, bosque, circo, consulta de un médico, etc); o bien se puede dar a conocer con gestos simples y universales.

Por ejemplo, si el actor se persigna, sabremos que está en una Iglesia; si se afirma tras unos barrotes, imaginaremos que está en la cárcel.

Lo mismo ocurre con los objetos. Se puede resumir un objeto en un solo elemento o hacerlo evidente mediante un gesto demostrativo. Por ejemplo, un auto, manipulando un manubrio; una raqueta de tenis, con un simple movimiento de brazo.

Ejercicio

El dirigente propone al grupo adivinar lugares y objetos. Sucesivamente y en secreto pide a niños diferentes que representen un lugar u objeto específico. Al grupo sólo dirá si se trata de un lugar o de un objeto. El niño prolongará su representación hasta el momento en que el grupo o algún participante adivinen lo mostrado. Es conveniente que el dirigente vaya guiando y motivando la creatividad del grupo.

Algunos lugares fáciles de representar pueden ser: el interior de un bus, una sala de clases, un baño, la playa, una oficina, un juzgado, etc. Entre los objetos podemos mencionar: una radio, un paraguas, un martillo, una bicicleta, una flor, una ampollita, etc. Esta enumeración puede ser ampliada por los dirigentes todo lo que estimen necesario, según el nivel de expresividad del grupo.

B. Poner en escena

Para presentar las historias a un público es necesario preocuparse de aspectos técnicos que van a complementar la creación. Estos aspectos son: maquillaje, vestuario, escenografía, iluminación y música.

1. Maquillaje

Para que el actor trabaje intensamente con su cuerpo y rostro, es recomendable que su maquillaje sea neutro y así no se esconda tras él. Para lograrlo, el maquillaje que mejor se adapta es el utilizado por el mimo tradicional: la cara pintada blanca, los párpados y cejas en negro y los labios agrandados en color rojo. Con esta máscara los actores podrán interpretar varios personajes, cambiando únicamente su expresión corporal y facial.

2. Vestuario

Al igual que el maquillaje, el vestuario debe contener el mismo elemento de neutralidad: pantalón y camiseta del mismo color, idealmente negro; y pies descalzos. La camiseta no debe tener dibujos o letras.

Si es necesario, los personajes pueden apoyarse en algún elemento de vestuario u objeto que los caracterice. Por ejemplo, un millonario con un cigarro habano; un detective con una lupa; un bebé con un babero; un galán con una flor en el ojal, etc.

3. Escenografía

Se trabaja con el escenario vacío. Un telón negro, puesto en el fondo del escenario, será de gran utilidad para las historias. Junto con proporcionar neutralidad, hará evidente ante el público que se asiste a un espectáculo y servirá de bambalina para la entrada y salida de los actores.

4. Iluminación

Debe procurarse que el público esté a oscuras y el escenario iluminado. Si esto no es posible, se debe contar con mucha luz en el momento de la representación, para que ningún detalle permanezca invisible para el público.

5. Música

Para este tipo de representación, la música crea la ilusión de silencio, ya que cubre el sonido de los pasos, de la respiración y del movimiento de los actores. Si se utiliza este recurso, la música debe acompañar la representación desde el principio hasta el final.

La música no incluye el canto, ya que éste distrae e implica un mensaje paralelo al de la actuación. Sólo debe oírse el sonido armonioso de los instrumentos.

La música ayuda además a sentir el ambiente de cada historia. Por ejemplo, el característico piano rápido y de notas agudas del cine mudo, sugiere situaciones cómicas; mientras que un solo de violín insinúa el romance o la tristeza.

Autores: Guillermo Calderón y Trinidad González.

Edición: Gerardo González.



HISTORIAS PARA REPRESENTAR

ANEXO TÉCNICO

Existen muchas historias típicas de la representación sin sonido. Todas ellas hacen uso de la capacidad interpretativa de los actores y de su facilidad de expresión con el cuerpo, los gestos y los elementos materiales de los que disponen.

Las historias que a continuación se presentan, permiten desplegar al máximo los recursos expresivos propuestos en el anexo técnico «Lenguaje Corporal y Puesta en Escena».

Los implementos necesarios para cada caso se encuentran especificados implícitamente dentro de cada historia y pueden ser confeccionados u obtenidos libremente, tomando la precaución de que todos ellos sean visibles para los espectadores.



1. «El parque de diversiones»

Tres niños están sobre la montaña rusa de un parque de diversiones. Luego bajan y compran un simpático helado, un gran helado para los tres. Disfrutando de su helado, deciden entrar al juego de «La casa embrujada» (1).

A bordo de un pequeño automóvil recorren los misteriosos pasillos de la casa; en cada esquina un monstruo distinto los asusta (2).

De pronto, uno de los monstruos comienza a perseguirlos; asustados, aumentan cada vez más la velocidad de su auto, comenzando así una loca persecución (3).

Finalmente, el monstruo los arrincona. Los niños le ruegan que los deje ir, pero para su sorpresa el monstruo les quita el helado y se va saltando feliz.

- (1) Un vistoso cartel indica de qué juego se trata.
- (2) Un mismo niño puede representar a todos los monstruos.
- (3) La persecución puede ser en cámara rápida (típico del cine mudo) y pasando por lugares insólitos. Por ejemplo, por un desierto, por las nubes, etc.
- * No es necesario estar desplazándose todo el tiempo, porque corriendo en el mismo lugar se puede simular la acción de recorrer largas distancias.

2. «Jugo de naranjas»

Dos niños exprimen naranjas sobre un mesón. Uno de los niños se bebe todo el jugo y el otro se enoja, obligando a su amigo a ir en busca de más naranjas, mientras él lo espera durmiendo.

Luego de un largo viaje (1) el niño vuelve con muchas naranjas (2), pero como está cansado se queda dormido.

Mientras tanto, el otro niño despierta, prepara jugo en una licuadora y se lo bebe todo. Muy sediento despierta el otro niño, pero descubre que no queda nada de jugo y muy triste, cae en un ataque de llanto. Su amigo desesperadamente trata de calmarlo, pero al no lograrlo sale en busca de más fruta. Vuelve con un enorme racimo de uvas (3); el otro niño, al verlo, deja de llorar y juntos exprimen las uvas en la licuadora (4), consiguiendo litros y litros de jugo. Se toman todo el jugo, se van felices y abrazados, pero pesando doscientos kilos cada uno (5).

- (1) En el viaje a buscar las naranjas puede tomar un bus, cruzar nadando un río, etc.
- (2) Las naranjas puede sacarlas de un árbol, comprarlas en un almacén, etc.
- (3) El racimo de uvas puede ser del porte de un árbol (de cartón).
- (4) Cuando la licuadora funciona, todo vibra.
- (5) Caminan como personas muy gordas.

3. «Un monito quiere comer»

En medio de la selva (1) dos cazadores (2) se detienen para comer. De sus mochilas sacan grandes cantidades de deliciosos alimentos y glotonamente comienzan a comer (3).

Un monito, atraído por el olor, comienza a espiarlos y cuando ya no soporta más su hambre (4), amigablemente les pide un poco. Al ser rechazado, decide divertirse para ganarse el alimento, pero los hombres se burlan de él y lo atan a un árbol.

Entre carcajadas, los hombres vuelven a comer dejando al monito atado a su lado. Mientras ellos están en pleno banquete, el monito hace señas a un pájaro que sobrevuela el lugar y en secreto le pide que llame a su padre. Al poco rato, la tierra empieza a temblar al ritmo de unos gigantes pasos (5). Los cazadores intentan huir, pero son detenidos por un enorme gorila. Al comprender que se trata del padre del monito, ellos se arrodillan y le ruegan que los deje ir. El gorila desata a su hijo y éste le cuenta que tiene hambre. Entonces el gorila manda a los cazadores a buscar alimentos, mientras consuela a su hijo (6).

Vuelven los hombres cargando enormes ramas de plátanos (bananas), que rápidamente pelan y lanzan a las bocas abiertas de los simios. Cuando padre e hijo han quedado satisfechos, dejan ir a los cazadores, pero antes toman las escopetas de ambos y las doblan, dejándolas inservibles.

Los dos hombres quedan desconcertados viendo cómo padre e hijo se alejan felices por la selva.

- (1) La selva puede ser sugerida partiendo ramas, espantando mosquitos, etc.
- (2) Utilizan sus escopetas.
- (3) Pueden utilizar muchos cubiertos, grandes servilletas y manteles.
- (4) Gesto de tocarse el estómago.

- (5) Todos saltan simultáneamente.

- (6) El gorila divierte a su hijo con exactamente los mismos gestos que el monito usó para que los cazadores le dieran de comer.

4. «Los ladrones del museo»

Dos ladrones intentan abrir la caja fuerte de un museo, pero fracasan al no descubrir la clave (1) y se pelean entre ellos, ya que cada uno culpa al otro. De pronto sienten ruidos (2) y, atemorizados, se hacen pasar por estatuas.

Los que entran son otra pareja de ladrones, esta vez más inteligentes, que intentan abrir la caja en las formas más increíbles (3).

Finalmente, y después de mucho trabajo, abren la caja y sacan de su interior un diamante muy brillante (4).

Cuando se preparan para escapar, son detenidos por los dos primeros ladrones que, en forma de estatua, habían visto todo. Comienza entre los cuatro una pelea muy agitada por el diamante (5).

La pelea atrae a los guardias del museo. Los cuatro ladrones, al sentir los pasos de los guardias, se hacen pasar por estatuas. Los guardias, sospechando que ocurre algo malo, sacan alfileres de sus bolsillos (6) y comienzan a pinchar a las estatuas una por una. Los tres primeros ladrones soportan el dolor (7); al llegar al cuarto ladrón, éste resiste el pinchazo, pero el alfiler queda doblado. El guardia revisa el bolsillo del ladrón y encuentra el diamante robado.

Los guardias se ríen y, pinchando a los ladrones, se los llevan detenidos (8).

- (1) Los números pueden indicarse con los dedos de las manos.
- (2) El gesto de escuchar se indica tomándose una oreja e inclinándose hacia el lugar desde donde proviene el ruido.
- (3) Aparatos electrónicos, bombas, brujería, plegarias, etc.
- (4) El brillo del diamante hace parpadear.
- (5) La pelea puede ser en «cámara lenta».
- (6) Alfileres de punta redondeada y más grandes que lo normal (pueden confeccionarse con alambre flexible).
- (7) ¡Qué cara ponen al soportar el dolor!
- (8) Cada pinchazo puede ser recibido con un salto.

5. «El ladrón de relojes»

Un millonario camina por la calle, mira la hora en un reloj muy fino que saca de su bolsillo y, sin darse cuenta, lo deja caer al suelo.

Un vagabundo que caminaba cerca lo recoge (1) y corre a entregárselo, pero el millonario, al ver su reloj en las manos del vagabundo, lo acusa de ladrón y muy indignado llama a una pareja de policías que pasaba por ahí. El vagabundo, al verlos venir, se asusta y escapa con el reloj en sus manos. Los policías lo persiguen por distintos lugares, pero lo pierden de vista (2). Muy apenado, el vagabundo se sienta a descansar en un banco de la plaza, cuando de pronto ve pasar al millonario (3). Corre tras él, lo detiene y le entrega el reloj, pero justo en ese momento llegan los policías y lo atrapan por la espalda, orgullosos de su buena acción.

En ese momento pasa un niño vendiendo el periódico; un policía le compra un ejemplar, mientras el otro acepta un habano del millonario. El primer policía abre el periódico y descubre que la fotografía del buscado ladrón que aparece en el periódico corresponde al millonario que está a su lado (4); muestra la fotografía al otro policía y rápidamente esposan al mentiroso. Revisan sus bolsillos y encuentran muchísimos relojes robados (5).

Recompensan al vagabundo con una medalla de honor y regalándole el reloj supuestamente robado.

- (1) Cada vez que se utiliza el reloj, repetir la acción que lo define (mirar la hora, oír el tic-tac).
- (2) Pueden perseguirlo nadando, remando, volando, patinando, etc.
- (3) Puede pasar en automóvil, a caballo, en góndola, etc.
- (4) Mira alternadamente la fotografía y la cara del millonario.
- (5) Diferenciar un reloj de otro (porte, peso, valor, etc.)

6. «Mi amigo león»

Un joven sale de su casa feliz porque va al circo, pero apenas ha cruzado el portón, el agresivo perro de su vecino lo sorprende mordiéndolo por detrás. Es un perro pequeño, pero muy molesto. El joven huye asustado mientras el perro celebra su travesura (1).

El joven entra al circo (2) y se sienta en primera fila para presenciar un peligroso número de equilibrista (3). Luego de los aplausos viene el número del lanzador de cuchillos, quien elige al joven como ayudante. El joven sube al escenario aterrado y con los ojos vendados es apoyado en una pared. El hombre lanza los cuchillos (4), los cuales van cayendo a escasos centímetros del asustado joven (5).

Terminado el número, intenta volver a su asiento, pero esta vez el domador lo empuja a la jaula del león y por entre los barrotes le entrega el látigo para que dome a la fiera. El joven se encuentra cara a cara con el león, el cual ruge mostrándole sus enormes colmillos. Desesperadamente mete la mano en su bolsillo, donde encuentra una paleta de dulce y se la entrega (6). El león la prueba desconfiado, pero al sentir su sabor salta de alegría y corre a jugar con el joven, agradeciéndole su regalo (7). El joven le habla en secreto al león y salen juntos y felices del circo.

Cuando han llegado cerca de la casa del joven, éste hace una seña al león para que espere escondido detrás de un árbol (8); sigue caminando hasta la casa de su vecino y empieza a provocar al perro, el cual comienza a perseguirlo buscando pleito. Cuando el perro está a punto de morderlo, el león sale de su escondite, abraza a su amigo y le ruge al perro con todas sus fuerzas. Mientras el perro huye aterrado, el joven agradece cariñosamente a su amigo león.

- (1) El perro puede celebrar bailando, estallando de la risa, peinandose la piel, etc.
- (2) Un cartel anuncia que se trata de un circo.
- (3) Para dar la ilusión de altura, el joven mira hacia arriba y el equilibrista hacia abajo, con los movimientos característicos.
- (4) El domador y el equilibrista deben seguir con sus cabezas la trayectoria de los cuchillos, como en un partido de tenis. Los cuchillos, por supuesto, son inexistentes.
- (5) Con mucho miedo, el joven cierra los ojos en cada lanzamiento y los abre para ver cuán cerca se han clavado los cuchillos.
- (6) El león saborea la paleta. El uso de los objetos nos aclara lo que son.
- (7) Puede agradecerle parándose en las manos, caminando como bailarina, etc.
- (8) Agacharse y tapar el rostro con las manos significa estar escondido.

7. «El aro perdido»

En una familia muy adinerada se celebra el segundo cumpleaños del niño de la casa. Están presentes el padre, la madre, un tío y una tía. La madre pone la torta frente al niño quien sopla las velas oscureciendo el salón (1).

Al encenderse la luz, la tía comienza a gritar desesperada porque se le ha perdido su aro de diamantes.

Al no encontrarlo llama al mejor detective de la ciudad para que aclare el robo (2). Rápidamente el detective llega a la mansión y revisa exhaustivamente a los tres sospechosos (3). Espantada, la tía se desmaya y su marido corre a despertarla (4). El bebé por mientras saborea su chupete.

El detective cree descubrir al ladrón y acusa al padre del bebé porque no ha dejado de reírse.

El padre, al ser culpado se enfurece y comienza entre todos una confusa persecución llena de absurdos golpes (5). De pronto uno de esos golpes llega a la espalda del niño quien escupe su chupete (6) y con sorpresa descubren que el chupete era el aro ausente.

Todos ríen, menos el detective que se va molesto del salón.

- (1) Para dar el efecto de luz apagada todos cierran los ojos, al abrirlos la luz se enciende.
- (2) Pueden llamarlo por teléfono representando el auricular con la mano.
- (3) Al revisar puede buscar dentro de sus bocas, bajo sus pies, etc.
- (4) Puede despertarla tirándole un vaso de agua.
- (5) Los golpes jamás deben ser reales.
- (6) En «cámara lenta».

8. «El profesor de canto»

Una familia compuesta por el padre, la madre, la abuela y un niño esperan ansiosos la llegada del nuevo profesor de canto. Cuando él llega, lo llenan de atenciones y lo invitan a tomar el té (1).

El profesor se deja atender muy complacido. Llega el momento de la clase y el profesor se dirige al piano; la familia forma una fila a su lado. Cuando comienza a tocar y sus alumnos a cantar, descubre que son terriblemente desafinados (2).

Enojado, les pide que vuelvan a empezar, pero cada vez desafinan más. Decide entonces hacerlos cantar uno a uno. Comienza con la abuela, quien tiembla tanto que no logra cantar (3). Sigue con el padre, pero le pide que se detenga al percibir el insoportable olor de su aliento (4). Al niño, llegado su turno, le da hipo y no puede seguir (5). Finalmente, la madre canta tan agudo que rompe los lentes del profesor. Enfurecido, decide irse, pero es detenido por el niño, quien le regala una flor rogándole que se quede (6). Conmovido, el profesor decide quedarse, y sin ser visto pone tapones en sus oídos. Terminan todos cantando y bailando al son del piano.

- (1) En la mesa pueden aparecer los más diversos alimentos (pollo, frutas, helados, etc.)
- (2) Su molestia por la desafinación puede mostrarla tapando desesperadamente sus oídos o mordiéndose las manos.
- (3) Si la abuela tiembla, todos tiemblan.
- (4) Al sentir el olor puede caerse de espaldas, taparse la nariz o limpiar sus lentes.
- (5) Con el hipo del niño, todos saltan.
- (6) Para saber con exactitud que se trata de una flor, debe olerse su agradable aroma.

Autores: Guillermo Calderón y Trinidad González.

Edición: Gerardo González.

FESTIVAL DE MANUALIDADES



Área de desarrollo
CREATIVIDAD

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con motivo de una ocasión especial -día de la madre o del padre, visita a un hogar de menores o de ancianos, preparación de una exposición del Grupo, campaña de recolección de fondos, arreglo del local, u otra similar- y con suficiente anterioridad a ella, cada niño escoge a su gusto una técnica para la confección de objetos decorativos o la elige de entre aquellas presentadas por los dirigentes.

El día de la actividad, reunidos en grupos de interés, los “artistas” dedicarán tiempo y cariño a su tarea. Terminado su trabajo, cada niño ofrecerá su pequeña obra como un regalo para alguien especial o la destinará a la exposición, campaña o arreglo que se había previsto.

LUGAR

Local de reunión habitual de la Unidad u otro en que los grupos puedan realizar cómodamente su trabajo.

DURACIÓN

Treshoras, repartidas en parte de dos reuniones de Unidad.

PARTICIPANTES

La Unidad, trabajando en pequeños grupos.

OBJETIVOS DE ESTA ACTIVIDAD

1. Desarrollar aptitudes para el trabajo manual.
2. Desarrollar habilidades de expresión artística.
3. Experimentar la satisfacción que proporciona el trabajo bien hecho.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en los talleres de manualidades que se hacen en la Manada.
2. Sé para qué sirven las herramientas que uso.
3. Me gusta dibujar y pintar.
4. Quiero conocer y manejar nuevos objetos.
5. Sé cómo se usan y para qué sirven los objetos que conozco; y puedo explicárselo a los demás.

Infancia Tardía

1. Quiero aprender cosas nuevas.
2. Practico continuamente mis habilidades manuales.
3. Hago trabajos cada vez mejores con mis manos.
4. Demuestro las distintas cosas que puedo hacer.
5. En las actividades que hago se nota lo que pienso y siento.

MATERIALES

Dependerán de la manualidad elegida. Si se escoge alguna de aquellas descritas en los anexos técnicos, éstos indican en cada caso la lista de materiales necesarios. Complementan esta actividad los anexos técnicos **Artesanía con Desechos, Creaciones Naturales, Manualidades con Papel, Manualidades de Tela y Lana y Manos Creativas.**



Idea original: Lidia Rodríguez, REME Panamá; Isabel Ottada, REME Uruguay; Comisión de Programa, México; y Equipo REME Guatemala.
Redacción: Carolina Carrasco y Loreto González.
Edición: Gerardo González.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En la reunión anterior

Una vez que de común acuerdo se ha decidido realizar la actividad, en la reunión anterior a aquella prevista para ejecutarla, los dirigentes pedirán a cada niño que elija una determinada técnica manual o pequeña obra. Para ayudarles en la selección, los dirigentes podrán sugerir algunas de las manualidades contenidas en los anexos técnicos que complementan esta ficha.

Una vez que cada participante ha escogido, los dirigentes ayudarán a los niños a preparar el listado de materiales que necesitarán para desarrollar su trabajo durante la próxima reunión de Unidad.

Los dirigentes anotarán las opciones de los participantes con el fin de dividirse las tareas entre ellos y practicar las manualidades que deberán asesorar. También prepararán, si es necesario, las suficientes fotocopias de material instructivo para ponerlas a disposición de los niños durante la próxima reunión y un pequeño “stock” de materiales como respaldo por si alguien olvida los suyos o ellos se hacen insuficientes.

El día de la actividad

Reunidos los participantes, los dirigentes refuerzan la motivación y explican la forma en que se trabajará. Luego la Unidad se dividirá en grupos de trabajo formados de la manera que se estime más conveniente, siendo lo más indicado que se agrupen según las preferencias manifestadas por los participantes en la reunión anterior. Cada grupo deberá contar con la asesoría de un dirigente.

Al interior de los grupos cada niño recibirá asistencia personal del dirigente encargado, como también copia de las instrucciones necesarias para realizar la manualidad escogida. Es conveniente que cada participante entienda bien las instrucciones antes de comenzar para que durante el desarrollo del trabajo pueda resolver las dudas que surjan.

Concluidos los trabajos, la Unidad se reunirá nuevamente para que cada participante pueda mostrar su “creación” a sus compañeros y compartir con ellos el logro de su esfuerzo. Durante este momento, surgirán espontáneamente comentarios sobre lo realizado, los que se constituirán en una primera evaluación de la actividad.

Durante la semana, los “artistas” entregarán la obra a sus destinatarios. Si la Unidad ha decidido destinar las obras a alguna institución, los dirigentes deberán organizar la forma en que se hará dicha entrega.

En la siguiente reunión

Al comenzar la siguiente reunión, dirigentes y participantes podrán comentar con más calma la actividad realizada y, como ya se habrán entregado las obras, compartir las reacciones que el regalo produjo en quienes lo recibieron.

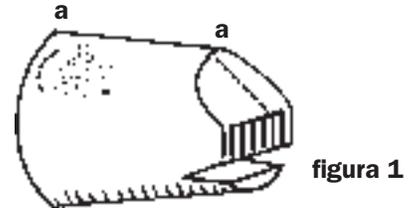
Coincidiendo con la evaluación final de la actividad, se podrá pedir a los participantes que opinen sobre su propio desempeño. Esta información, junto con los aspectos observados por los dirigentes, será un importante indicio del avance de los jóvenes en relación a su progresión individual.

ANEXO TÉCNICO

Rinoceronte de corcho

Instrucciones

1. Trabajar la cabeza haciendo las entalladuras que aparecen en la figura 1. Hacer pequeñas ranuras donde lo indican las líneas punteadas (figura 1a).

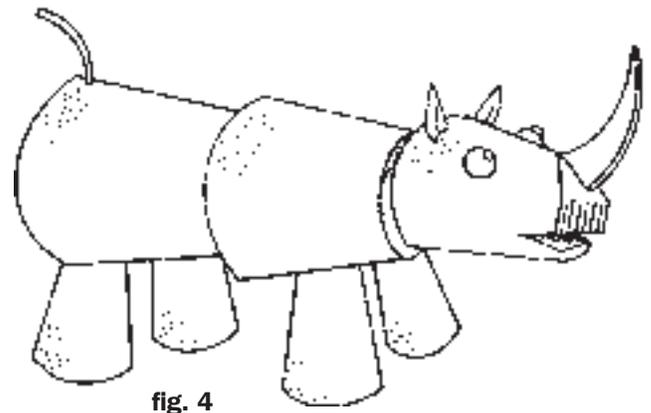


2. Para los ojos, atravesar las esferas de plástico (u otro material) con los alfileres (fig. 2); e introducirlos en el corcho.



3. Cortar en la cartulina las orejas y el cuerno. Fijarlas a la cabeza en las ranuras que corresponda (fig. 3).

4. Unir con alambre dos corchos para formar el cuerpo y agregar la cabeza terminada (fig. 4).



5. Unir con alambre los corchos pequeños al resto del cuerpo para formar las patas (fig. 4). Agregar la cola del rinoceronte, la que puede hacerse con un trozo de alambre.

Materiales

- 3 corchos corrientes de distinto tamaño (cuerpo y cabeza)
- 4 corchos corrientes pequeños (patas)
- tijeras de punta redondeada
- alambre
- esferas de plástico
- alfileres
- cartulina gruesa
- cuchillo cartonero
- pegamento

Avestruz de corcho

Material

- 2 corchos
- cartulina gruesa
- alambre grueso o palitos de madera
- 2 esferas de plástico u otro material
- alfileres
- tijeras de punta redondeada
- cuchillo cartonero
- alicate universal
- pegamento

Instrucciones

1. Para formar el cuerpo se utiliza uno de los corchos, al que se le deben hacer unas ranuras donde irán la cola y las alas.

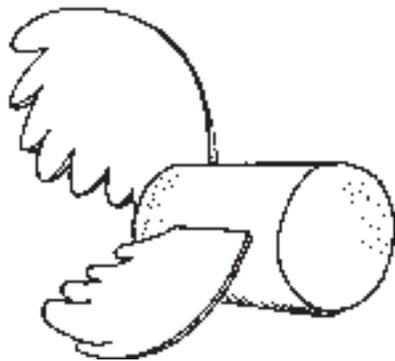
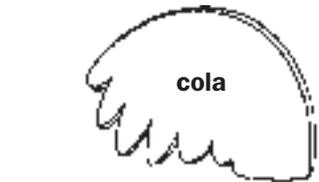


fig. 6

2. Cortar de la cartulina la cola y las alas. Puede seguirse el modelo de la fig. 5, para luego agregarlas al «cuerpo» en el lugar que corresponda (fig. 6).



cola

fig. 5



alas

3. Para formar las patas: cortar dos rodajas no muy finas del segundo corcho y enterrar en un extremo de cada una de ellas un palito o un alambre no muy delgado (fig. 7).

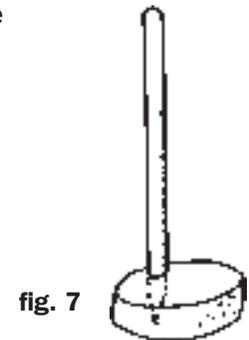


fig. 7

4. Para formar la cabeza: cortar una rodaja ancha del segundo corcho y luego cortarla por la mitad (fig. 8). Hacer una ranura para el pico del avestruz (fig. 8a).



fig. 8

5. Cortar de la cartulina el pico del avestruz y agregarlo a la cabeza. Para formar los ojos, atravesar las esferas de plástico u otro material (ver fig. 2) con los alfileres e introducirlos en el corcho. Enterrar en un extremo un palito o un alambre no muy delgado para formar el cuello (fig. 9).

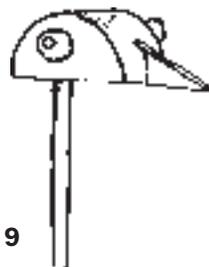


fig. 9

6. Unir las patas y la cabeza al cuerpo (fig. 10).

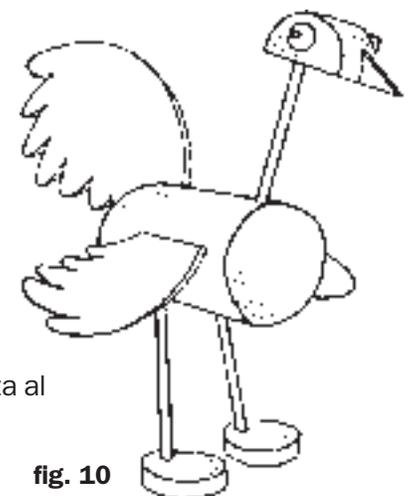


fig. 10

Gato de corcho

Instrucciones

1. Para formar el cuerpo: cortar de la cartulina la cola del animal (fig. 11), hacer una pequeña ranura en el corcho y pegar allí la cola. Enterrar los palitos o trozos de alambre al cuerpo para formar las patas (fig. 12a).

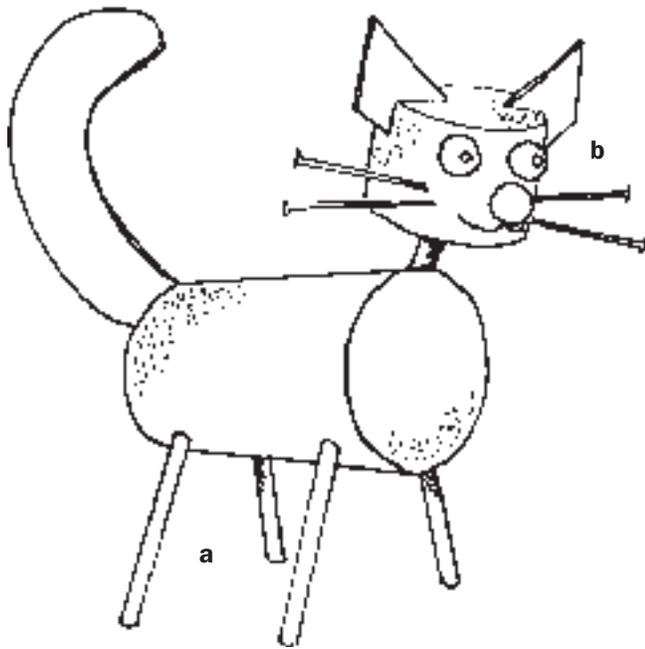


fig. 12

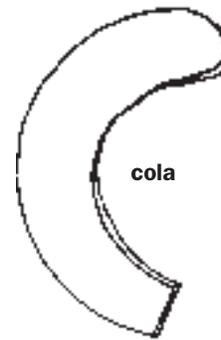


fig. 11



2. Para formar la cabeza: cortar de la cartulina las orejas del gato (fig. 11). Hacer pequeñas ranuras en la parte que corresponde a las orejas en el corcho que se utilizará para la cabeza y pegar allí las orejas (fig. 12b). Para formar los ojos, atravesar las esferas de plástico u otro material (ver fig. 2) con los alfileres e introducirlos en el corcho. Agregar de la misma manera la esfera que servirá de nariz. Enterrar alfileres simulando los bigotes (fig. 12b).

3. Unir la cabeza al cuerpo utilizando para ello un trozo de alambre o un palito pequeño como cuello (fig. 12).

Materiales

- 1 corcho (cuerpo), 1/2 corcho (cabeza)
- alfileres
- cartulina gruesa
- palitos o alambre grueso
- 3 esferas de plástico u otro material (ojos y nariz)
- tijeras de punta redondeada
- cuchillo cartonero
- pegamento

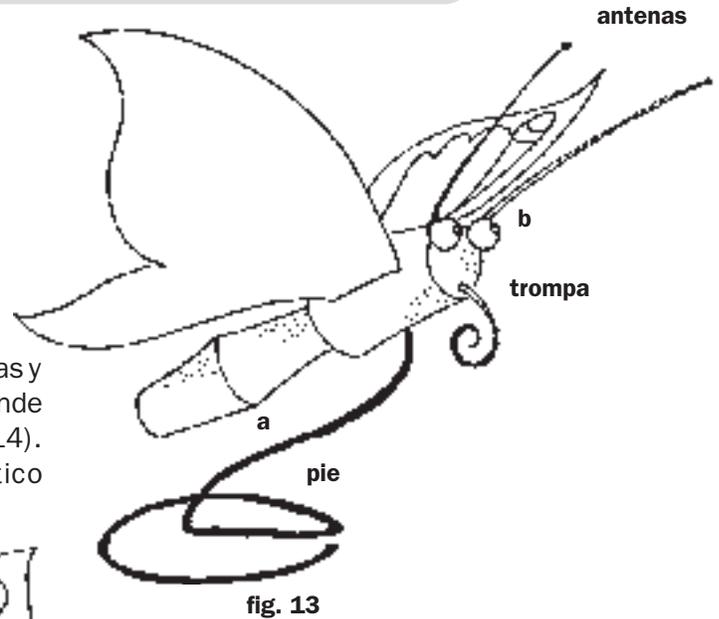
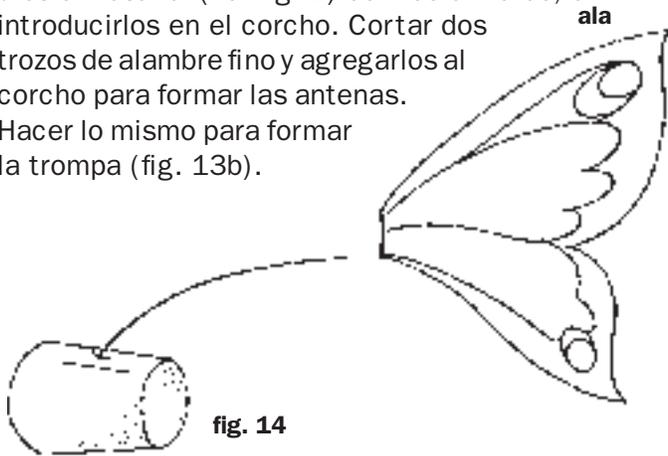
Mariposa de corcho

Materiales

- 1 corcho grande y 2 corchos más pequeños de igual tamaño
- 2 esferas de plástico u otro material (ojos)
- alambre delgado
- cartulina gruesa
- alambre grueso
- tijeras de punta redondeada
- cuchillo cartonero
- pegamento
- pintura

Instrucciones

1. Unir los dos corchos pequeños por la parte más ancha con alambre grueso para formar el cuerpo de la mariposa (fig. 13a). Dejar que el alambre sobresalga un poco para agregar después la cabeza.
2. Para formar la cabeza: cortar de la cartulina las alas y pintarlas, hacer unas ranuras al corcho grande donde correspondan, una vez secas, pegar allí las alas (fig. 14). Para formar los ojos, atravesar las esferas de plástico u otro material (ver fig. 2) con los alfileres, e introducirlos en el corcho. Cortar dos trozos de alambre fino y agregarlos al corcho para formar las antenas. Cortar dos trozos de alambre fino y agregarlos al corcho para formar la trompa (fig. 13b). Hacer lo mismo para formar la trompa (fig. 13b).



3. Unir cuerpo y cabeza. Con alambre grueso hacer un soporte para la mariposa (fig. 13).

Recomendaciones para la confección de figuras con corchos

- Una vez terminadas las figuras pueden pintarse con témpera.
- En lugar de poner un soporte a la mariposa, puede colgarse de hilos transparentes, como los que se utilizan para pescar, formando móviles o colgantes que pueda mover el viento.
- Una técnica sencilla para atravesar el corcho con alambre es calentar a fuego este último. Esa tarea debe hacerla un adulto, teniendo la precaución de utilizar guantes para evitar así quemaduras.
- Es preferible que los cortes con cuchillo cartonero los realice un adulto.

Portacarretes de envases plásticos

Materiales

- un envase de plástico
- pintura para carteles negra, blanca y roja
- un plato para mezclar pinturas
- pincel
- cartulina
- 2 botones, cuentas u otro (ojos)
- pegamento o cinta adhesiva
- tijeras de punta redondeada
- tiza de colores
- un ovillo de cordel
- 2 chinchas

Instrucciones

1. Desprender las etiquetas de los envases. Para hacerlo más fácil, puede remojarse el envase en agua jabonosa templada durante algunos minutos. Hecho lo anterior, dejarlo secar. Una vez seco, pintar el exterior con dos capas de pintura blanca.

2. Siguiendo la fig. 15, dibujar con tiza los trazos que allí aparecen: boca, nariz y manchas del animal. Recortar la boca.

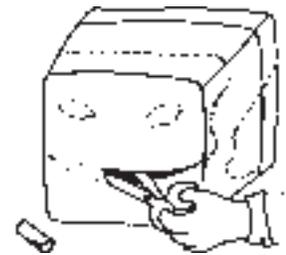


fig. 15

3. Mezclar en el platillo un poco de pintura roja y blanca hasta obtener color rosa. Pintar con ella la nariz, cubriendo primero las líneas trazadas con tiza y luego rellenándolas (fig. 16a). Una vez seca la pintura rosa, pintar de color negro los orificios de la nariz y las manchas laterales (fig. 16b).



fig. 16a



fig. 16b

4. Recortar de la cartulina dos tiras para los cuernos y dos piezas iguales para las orejas. Pintar las orejas con manchas negras. Una vez secas, fijar los cuernos y las orejas con pegamento o cinta adhesiva a la parte posterior de la caja (fig. 17).

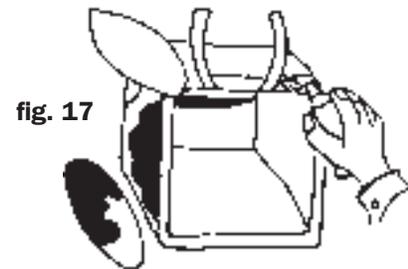


fig. 17

5. Hacer los ojos pegando las cuentas o botones al envase. (fig. 18).



fig. 18

6. Introducir el ovillo de cordel en la caja y pasar el extremo por la boca de la vaca (fig. 19).

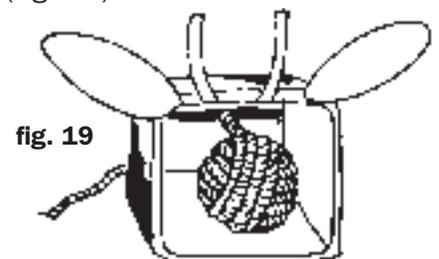


fig. 19

7. Se puede fijar la cabeza a una pared utilizando dos chinchas que atraviesen las orejas de la vaca. (fig. 20)



fig. 20

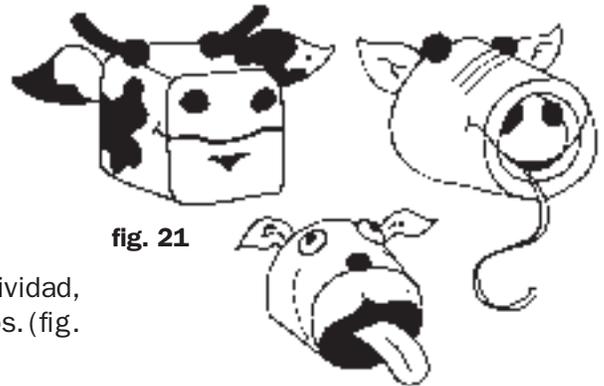


fig. 21

Siguiendo las mismas instrucciones y con algo de creatividad, pueden confeccionarse portacarretes con otros diseños. (fig. 21)

Bolos de tubos de papel higiénico

Materiales

- 9 tubos de papel higiénico
- cartulina delgada
- papeles de colores
- pegamento
- lápices de colores
- tijeras de punta redondeada
- una pelota pequeña

Instrucciones

1. Para confeccionar los bolos menores, forrar con cartulina 5 tubos de papel higiénico. Una vez secos, decorarlos de la forma deseada utilizando papeles y lápices de colores, restos de tela, etc.
2. Para confeccionar los bolos mayores, unir dos tubos de papel higiénico y forrarlos con cartulina. Una vez secos, decorarlos de la misma manera que se hizo con los menores. Hacer lo mismo con los dos tubos restantes. Ver la fig. 22.
3. Para confeccionar la pelota se pueden utilizar restos de tela y lana envueltos en una media de material sintético.

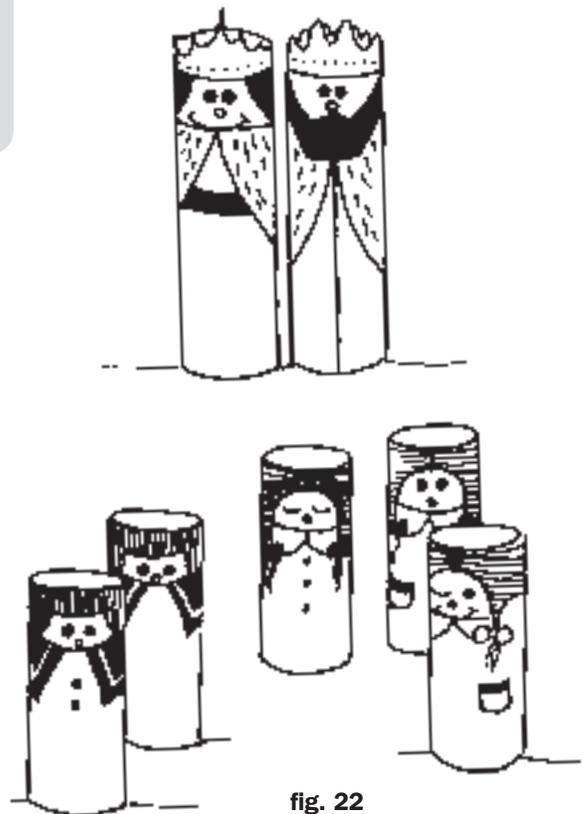


fig. 22

Idea Original: Figuras de corcho: Lidia E. Rodríguez, Panamá. Vaca portacarretes: Revista Creativa N° 1, Editorial Planeta-De Agostini S.A., Barcelona, España. Bolos: Diez Dedos de Oro, de W. Sornin y J. Lassche, Editorial Vilamala, Barcelona, España.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.

MUÑECOS CON HOJAS DE MAÍZ

La Segadora

- Materiales:**
- hojas de maíz
 - tiras de lana
 - trozo rectangular de tela (delantal de la segadora)
 - 1 rodaja delgada de corcho
 - 1 varilla de madera
 - tijeras de punta redondeada
 - hilo
 - pegamento

Instrucciones

1. Hacer una esfera con hojas de maíz. Doblar sobre la esfera 3 ó 4 hojas largas de maíz (figura 1).



figura 1

2. Anudar lana bajo la esfera para hacer la separación entre la cabeza y el cuerpo (fig. 2a).

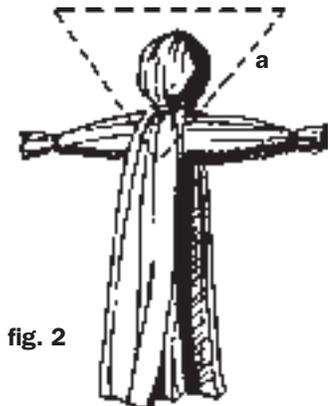


fig. 2

3. Enrollar bajo la cabeza una hoja para los brazos y anudar dos hebras de lana en cada extremo para simular las muñecas (fig. 2).

4. Anudar lana en la cintura, bajo los brazos (fig. 3).

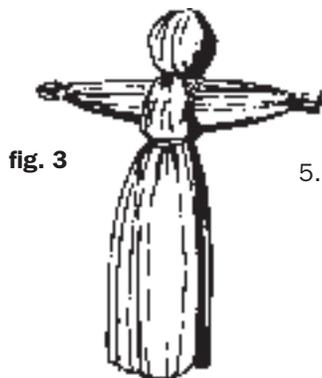


fig. 3

5. La peluca se forma con una hoja de maíz a la que se le anudan dos hebras de lana en los extremos simulando moños (fig. 4). Pegar a la cabeza.



fig. 4

6. Confeccionar un delantal con el trozo de tela y anudarlo a la cintura de la segadora.

7. Si se desea se puede poner la muñeca en la varilla de madera, previamente hincada sobre la rodaja de corcho. Esta estructura hará las veces de pedestal (fig. 5).

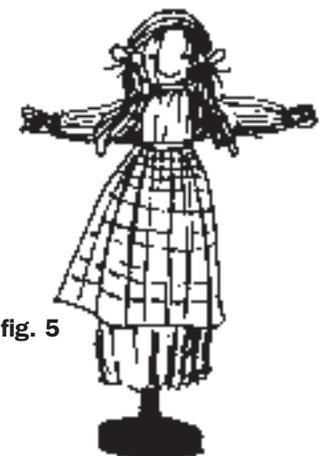


fig. 5

El Segador

- Materiales:**
- hojas de maíz
 - tiras de lana
 - cinta de tela de color rojo
 - 1 rodaja delgada de corcho
 - 2 varillas de madera
 - tijeras de punta redondeada
 - hilo
 - pegamento

Instrucciones

1. Para formar el cuerpo, seguir las instrucciones 1, 2 y 3 de «La Segadora».



fig. 6

2. Luego de haber puesto los brazos entre las hojas, entrecruzar una hoja de maíz sobre el pecho, apretar la cintura y anudarla en la espalda (fig. 6).



fig. 7

3. Cortar las hojas del cuerpo que corresponden a las piernas en dos partes iguales. Ajustar cada una de las pantorrillas con cinta de tela (fig. 7).

4. Anudar un cinturón con cinta de tela. Hacer un sombrero de hojas de maíz y pegarlo a la cabeza. Poner dos varillas en las piernas del muñeco y luego hincarlas en una rodaja de corcho (fig. 8). Esta estructura hará las veces de pedestal.



fig. 8

El Conejo

- Materiales:**
- hojas de maíz
 - hilo
 - 2 varillas de metal flexible

Instrucciones

1. Para confeccionar los brazos, enrollar una hoja de maíz alrededor del trozo de metal. Hacer lo mismo para confeccionar las orejas (fig. 9).



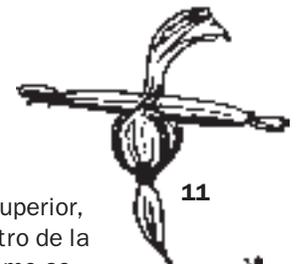
9

2. Hacer una esfera con hojas de maíz y envolverla dentro de una hoja grande (fig. 10).



10

3. Torcer la extremidad superior, poner las orejas al centro de la hoja sobre la esfera como se aprecia en la fig. 11. Doblar la hoja sobre la esfera para formar las orejas y anudar al nivel del cuello formando así la cabeza, tal como aparece en la fig. 12.



11



12

4. Añadir hojas atando un extremo al cuello y dejando el resto hacia arriba, tal como aparece en la fig. 13.



13

5. Poner los brazos atados bajo el cuello. Bajar las hojas y hacer un pequeño corte a la altura de las piernas (fig. 14).



14

6. Hacer un atado a nivel del comienzo de las piernas y otro en los tobillos (fig. 15). Doblar las orejas y brazos hasta darles la posición deseada.



15

ANIMALES DE HOJAS

- Materiales:**
- hojas de diferentes formas, texturas, tamaños y colores
 - lápices
 - hojas de papel
 - pinzas
 - cartulina blanca
 - pegamento

Instrucciones

1. Hacer sobre una hoja de papel, un bosquejo del dibujo que se quiere realizar.
2. Cortar un trozo de cartulina blanca según las dimensiones deseadas para el dibujo.
3. Con la ayuda de las pinzas y sin utilizar el pegamento, disponer las hojas sobre la cartulina de manera de ir formando el dibujo (fig. 16). De esta forma se podrá tener una visión del dibujo para hacer los cambios que se quiera, evitando errores posteriores.
4. Una vez que la disposición de las hojas sea del agrado del autor, pegarlas de forma definitiva.



fig. 16

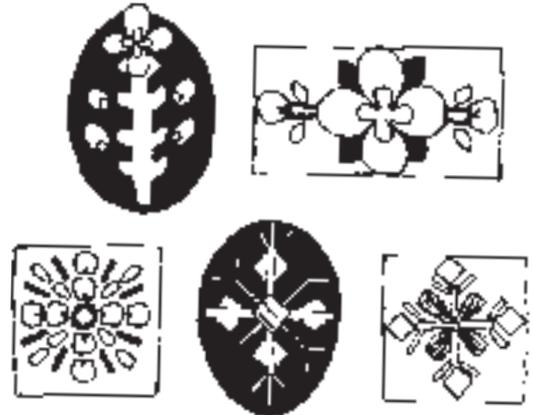


fig. 17

En la fig. 17 aparecen algunos diseños de animales que pueden servir como ejemplo.

DIBUJOS CON SEMILLAS

- Materiales:**
- Semillas y legumbres secas
 - hojas de diferentes colores, texturas y tamaños
 - paja natural o coloreada
 - pétalos de flor
 - cartulina delgada de diferentes colores
 - tijeras
 - pegamento
 - pinzas



Instrucciones

1. Elegir una cartulina de color y cortar un trozo del tamaño y forma que se desee.
2. Disponer sobre la cartulina las semillas, hojas, pétalos, etc. hasta formar el diseño deseado. Con cuidado, pegar los diferentes elementos sobre la cartulina. Dejar secar.

En la fig. 18 aparecen algunos diseños que pueden servir como ejemplo.

Recomendaciones

- Puede pintarse el dibujo final con una capa delgada de cola fría disuelta en un poco de agua. Esto le dará un brillo parejo.
- Se pueden hacer figuras redondas u ovaladas y agregarles un hilo como colgante para utilizarlos como adornos para el árbol navideño, piezas de un móvil o de una guirnalda para el local de la Unidad, etc.

MOLINO DE VIENTO

- Materiales:**
- 1 tallo de caña de 35 a 40 cms. de largo (mango)
 - 1 trozo de caña de 15 cms. de largo (aspas)
 - 1 trozo de caña de 8 cms. de largo y 0,5 cms. de diámetro (eje)
 - paja natural o coloreada
 - 2 rebanadas de caña de 0,5 cms. de ancho, cortadas a la altura del nudo sin quitarles la médula
 - pegamento
 - cuchillo cartonero
 - clavo, alfiler o alambre para el eje del molino

Instrucciones

1. **Para construir el mango:** hacer un orificio a 5 cms. del extremo superior de la caña más larga para que pase por allí el eje que hará girar las aspas del molino.

2. **Para construir las aspas:** cortar el tallo de caña de 15 cms. en dos partes a lo largo, tal como aparece en la fig. 19.



fig. 19

3. Cortar cada una de las partes anteriores tal como aparece en la fig. 20a, según la forma y las medidas que allí se señalan. Cuidar que ambos orificios queden a la misma altura de manera que calcen al poner una pieza sobre la otra, tal como se ve en la fig. 20b.

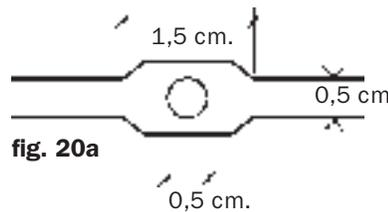


fig. 20a

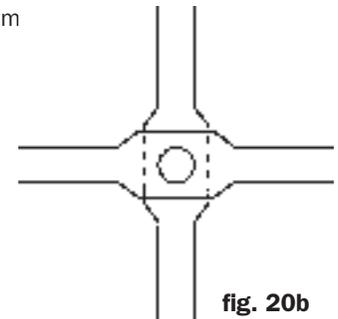


fig. 20b

4. **Para construir las alas:** cortar un rectángulo de cartón de 6 x 8 cms. Hacer un doblé de 2 cms. en uno de sus extremos. Cubrir el resto de la superficie con paja natural y/o coloreada (fig. 21a). Una vez secas, fijarlas por el doblé a las aspas del molino construidas con anterioridad (fig. 21b). La posición final de los cartones debe ser la que aparece en la fig. 22.

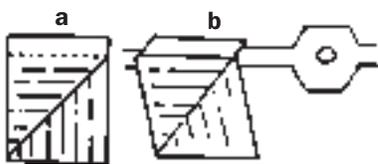


fig. 21

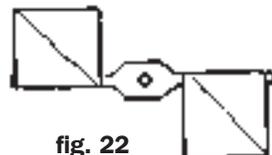


fig. 22

5. **Para ensamblar las piezas:** poner las dos aspas en cruz. Atravesar el orificio central con el trozo de caña de 0,5 cms. de diámetro. Este debe calzar de forma justa para mantener las aspas perpendiculares. Pasar el eje a través del orificio del mango. Bloquear los extremos con los dos nudos de caña, hincando el eje en la médula (fig. 23).

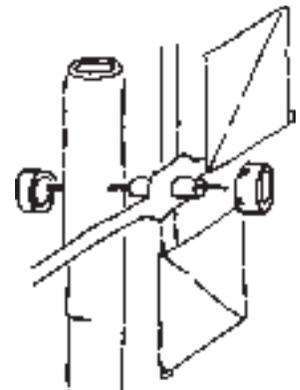


fig. 23

Redacción: Loreto González en base ideas tomadas de la publicación Amie Nature, de M. Rivol, Ediciones Gallimar, París, Francia.

Edición: Gerardo González.

ANEXO TÉCNICO

INDIVIDUALES

Confeccionar individuales o “mantelitos” con diseños propios y creativos puede ser un lindo regalo para la mesa familiar. Sobre ellos se pueden poner los cubiertos y platos, protegiendo la cubierta al mismo tiempo que se le da una apariencia festiva. Los materiales que aquí se solicitan permiten la confección de un individual.

Materiales:

- figuritas de papel, tarjetas, recortes de revistas, papeles de colores, sellos postales, etc.
- 1 rectángulo de madera prensada y pulida de 37 x 52 cms.
- papel adhesivo transparente
- cinta adhesiva de color
- pegamento
- cuchillo cartonero
- tijeras de punta redondeada
- papel de lija para madera

Instrucciones

1. Lijar la superficie de madera.

2. Cortar los papeles, engomarlos y pegarlos sobre la superficie de madera. La disposición de ellos dependerá de la creatividad del autor o autora (fig. 1).

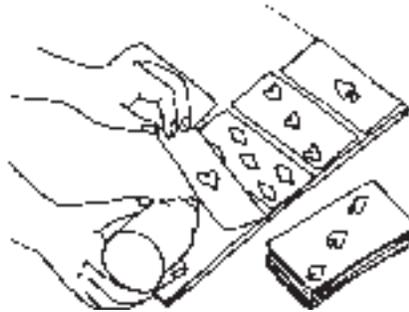


fig. 1

3. Una vez seco el pegamento, extender sobre la superficie el papel adhesivo transparente o cualquier otro papel traslúcido (fig. 2).

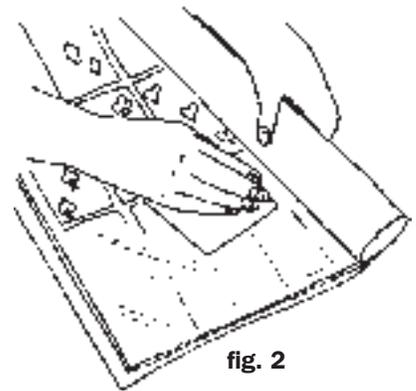


fig. 2

4. Cortar cuidadosamente con el cuchillo cartonero el papel sobrante en los bordes (fig. 3).

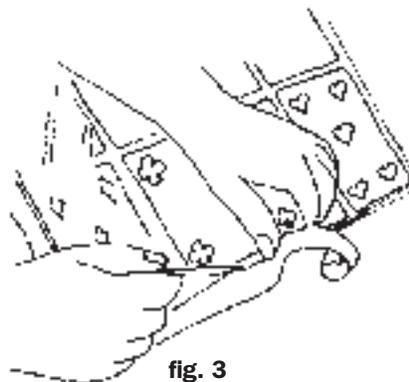


fig. 3

5. Rematar los bordes con la cinta adhesiva de color (fig. 4).

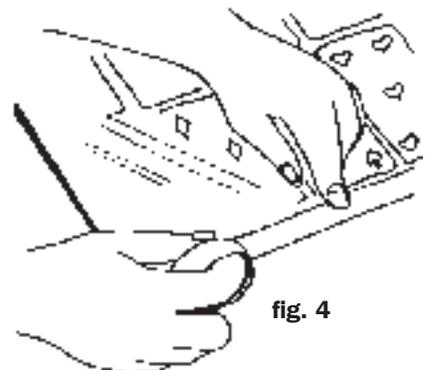


fig. 4

CUENTAS DE PAPEL

- Materiales:**
- papel
 - agujas de tejer de diferentes diámetros, broquetas rectas o palitos de cóctel
 - tijeras o cuchillo cartonero
 - alicate universal
 - vaselina
 - cola de empapelar o pegamento
 - pincel fino
 - pintura (optativo)
 - barniz transparente (optativo)
 - arcilla de alfarero (para moldear, plastilina)

Instrucciones

1. Dibujar la tira correspondiente para cada cuenta sobre el papel elegido utilizando regla y lápiz (cuanto más cuidado se ponga en esta etapa, más uniforme será cada cuenta). Cortar la tira (fig. 5).

Para hacer las cuentas que se muestran en la fig. 5, es necesario alargar las tiras por la porción marcada con línea punteada. Con una tira de papel de 60 cm. de largo se obtiene una cuenta de 6 mm. de diámetro.

2. Untar una aguja de tejer o un palillo de cóctel con vaselina. Cubrir una de las caras de la tira de papel con una capa fina de cola de empapelar o pegamento (fig. 6).
3. Empezando por un extremo (el más ancho si se trabaja con una tira de papel triangular) enrollar la tira de papel, apretada y uniformemente, alrededor de la aguja de tejer, tal como aparece en la fig. 7. Es necesario asegurarse que el extremo quede bien fijo, añadiendo, si fuera preciso, un poco más de pegamento.
4. Sacar la cuenta de la aguja de tejer y dejarla secar. Repetir con las tiras de papel restantes.
5. Una vez secas las cuentas pueden barnizarse o pintarse. El trabajo será más fácil si se ensartan primero en una aguja de tejer (fig. 8). Terminada la pintura o el barniz se dejan secar en la misma aguja, afirmadas con un tope de plastilina para evitar que se caigan.

fig. 5



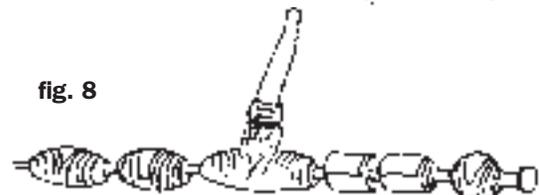
fig. 6



fig. 7



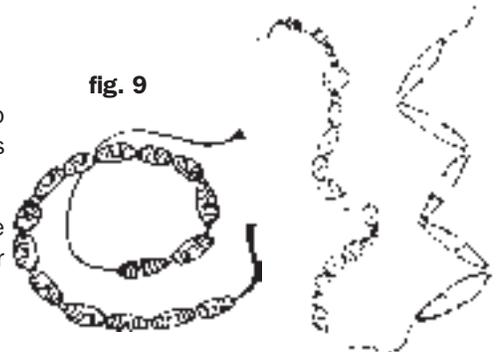
fig. 8



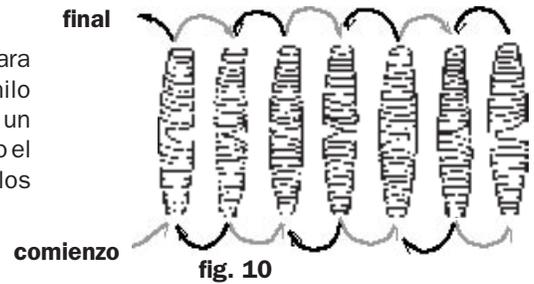
Recomendaciones

- Para crear cuentas más vistosas puede utilizarse papel de colores o estampado. También pueden mezclarse papeles al confeccionar las tiras, creando novedosos diseños.
- Con un poco de imaginación se pueden crear collares como los que aparecen en la fig. 9. Se necesitará hilo de nylon fino para pasarlo por las cuentas.

fig. 9



- **Para hacer una pulsera:** medir la muñeca y alinear las cuentas precisas para que se ajusten a ella, más una o dos adicionales. Trabajando con el hilo de nylon enrollado todavía en su carrete, ensartar las cuentas dejando un cabo largo. Luego, disponer las cuentas lado con lado y pasar de nuevo el cordón por las cuentas en dirección opuesta. Unir las dos cuentas de los extremos, estirar el hilo de nylon y anudarlo (fig. 10).



MOLINO DE PAPEL

- Materiales:**
- papeles de colores, cartulina delgada, papel transparente, etc.
 - alambre
 - 2 esferas pequeñas de madera perforadas
 - 1 palo delgado
 - tijeras de punta redondeada
 - cuchillo cartonero
 - pegamento
 - lápiz grafito
 - lápices de colores
 - alicata universal

Instrucciones

1. Cortar un cuadrado con el papel con que se quiera hacer el molino. Un tamaño adecuado será el de un cuadrado de unos 14 cms. por lado.
2. Doblar el papel por sus dos diagonales y hacer cuatro cortes como los que indica la fig. 11.
3. Doblar la punta de un triángulo hasta el centro del cuadrado y pegarla sobre él (fig. 12). Hacer lo mismo con las puntas marcadas con una letra x del resto de los triángulos, hasta que el molino tenga sus cuatro aspas (fig. 13). Hacer un orificio en el centro de molino.

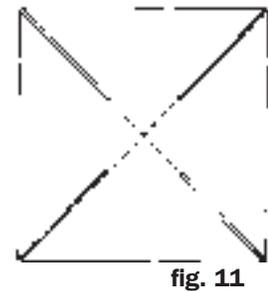


fig. 11

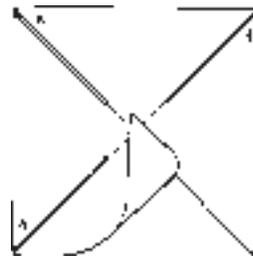


fig. 12



fig. 13

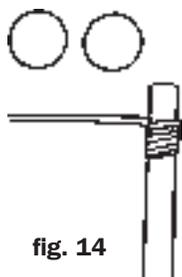


fig. 14

4. Enrollar el alambre en un extremo del palo, dejando una punta perpendicular a él de un largo suficiente para que quepan las dos esferas de madera (fig. 14).
5. Colocar la esfera de madera en el alambre y luego el molino de papel (fig. 15).

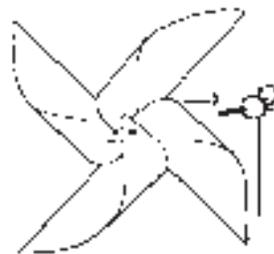


fig. 15

6. Para que el molino de viento se mueva fácilmente y no se desprenda del alambre, colocar sobre éste la otra esfera y poner un poco de pegamento en el extremo del alambre (fig. 16).

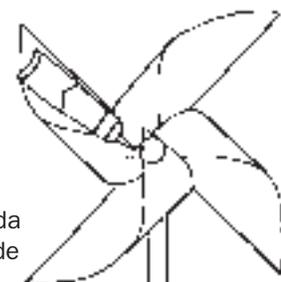


fig. 16

MARIPOSA DE VIENTO

- Materiales:**
- cartulina
 - papeles de colores, papel transparente, recortes de revistas, etc.
 - lápices de colores
 - pajilla plástica
 - pegamento
 - cinta adhesiva
 - 2 esferas de madera perforadas
 - alambre grueso
 - alicate universal
 - tijeras de punta redondeada

Instrucciones

1. Dibujar en la cartulina el contorno de la mariposa y recortarla.
2. Con lápices de colores o trozos de papel de diferente coloración y textura, dibujar la mariposa (fig. 17).



fig. 17

3. Recortar una pequeña tira de cartulina, doblarla por la mitad y poner un poco de pegamento sobre ella (fig. 18).

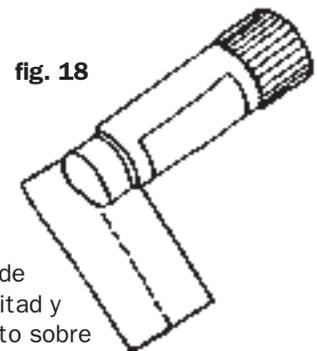


fig. 18

4. Colocar la pajilla plástica sobre el centro de la mariposa, pegar sobre la pajilla la tira de papel y presionar (fig. 19).

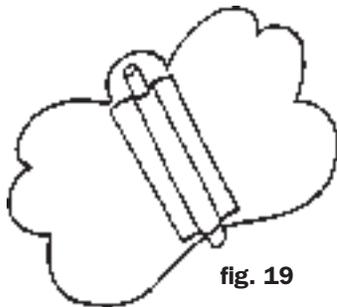


fig. 19

5. Doblar un poco las alas de la mariposa para que, al soplar el aire, la mariposa se mueva con mayor facilidad (fig. 20).

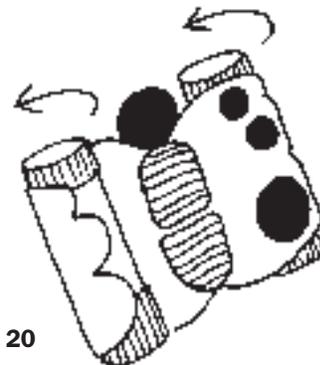


fig. 20

6. Introducir una de las esferas de madera en un trozo de alambre y enrollar cinta adhesiva al alambre, bajo la esfera, para que ésta quede bien sujeta (fig. 21).



fig. 21

7. Colocar el alambre dentro de la pajilla que está en el centro de la mariposa (fig. 22). Poner una esfera de madera en la parte superior del alambre para evitar que se caiga la mariposa. Poner la otra esfera sobre la mariposa, siguiendo el mismo procedimiento que con la anterior.

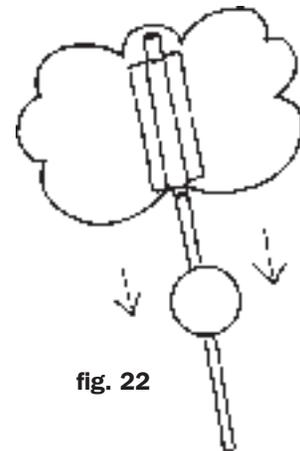


fig. 22

Recomendaciones

- Con esta misma técnica pueden hacerse muchas otras figuras de viento, sólo se necesita dejar «volar» la imaginación.
- Las figuras de viento pueden clavarse en la tierra o sujetarse de una baranda de balcón o ventana.

ROMPECABEZAS

Materiales:

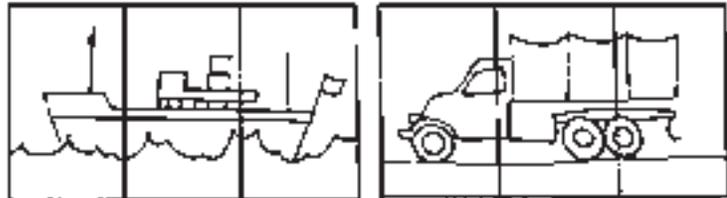
- cartón grueso
- ilustraciones de colores
- lápices
- tijeras de punta redondeada
- pegamento
- regla
- cuchillo cartonero

Instrucciones

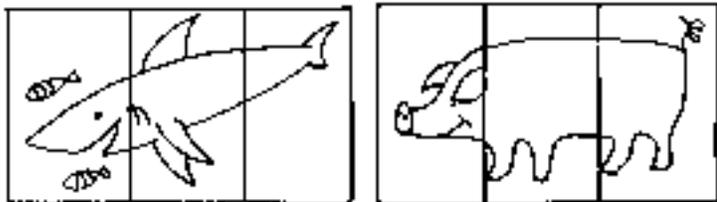
1. Seleccionar una figura, recortarla y pegarla sobre el cartón.

fig. 23

2. Una vez que esté seca, confeccionar el rompecabezas dividiendo el cartón en figuras geométricas no muy pequeñas, dependiendo de la edad de los destinatarios (fig. 23).



3. En lugar de utilizar una ilustración ya existente, puede hacerse un dibujo para el rompecabezas. En ese caso serán necesarias hojas de papel de color blanco sobre las que se podrán hacer dibujos con lápices de colores o crear un diseño utilizando papeles de diferentes colores.



LA METAMORFOSIS

- Materiales:**
- 4 rectángulos de cartón de 40 x 16 cms.
 - lápices de colores
 - tijeras para papel de punta redondeada
 - pegamento
 - alambre grueso
 - alicata universal
 - regla
 - cuchillo cartonero

Instrucciones

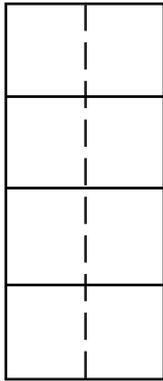


fig. 24

1. Hacer un pliegue en sentido longitudinal en el centro de cada uno de los rectángulos, como lo muestra la línea punteada de la fig. 24. Luego, trazar una línea cada 10 cms. para dividir los rectángulos en 4 partes iguales (fig. 24).
2. En cada una de las casillas superiores de cada rectángulo dibujar una cabeza, en la segunda un tronco, en la tercera desde la cintura a la rodilla y en la cuarta desde la rodilla al pie (fig. 25).
Se debe tener cuidado con que las cinturas y las rodillas sean iguales y que los brazos estén en idéntica posición.
3. Separar las cuatro partes utilizando el cuchillo cartonero.
Con el trabajo que sigue a continuación se debe ser muy cuidadoso para evitar equivocarse al unir las diferentes piezas.



fig. 25

4. Pegar la mitad derecha posterior de la parte **a** del rectángulo **1** contra la mitad izquierda posterior de la parte **a** del rectángulo **2**. Así sucesivamente con las partes **b**, **c** y **d**.
5. Repetir la misma operación con las distintas partes **a**, **b**, **c** y **d** de los rectángulos **3** y **4**.

Con las operaciones realizadas se han obtenido dos juegos de piezas separadas en forma de T. Parecido a lo que se ve en la figura 26.

fig. 26



6. Introducir el trozo de alambre, de unos 80 cms. de largo, dentro de la muesca formada por el pliegue de (a, 1) y (a, 2) y pegar contra ellos, por la cara posterior, la pieza formada por (a, 3) y (a, 4) (fig. 26).
7. Seguir de la misma forma para ensamblar las piezas **b**, **c** y **d**. De esta forma el alambre quedará aprisionado dentro de la muesca, en el centro de una cruz.
8. Darle al extremo inferior del

alambre forma de anillo para que sirva de soporte y retenga los cartones (fig. 26a).

Los cuatro trozos darán vueltas alrededor de un eje central, permitiendo divertidas transformaciones (fig. 27).

9. Pueden reemplazarse los dibujos por recortes de revistas o crearlos utilizando papeles de diferentes colores.



fig. 27

Idea Original: Individuales: Equipo REME, Paraguay, Revista Ideas N° 5, mayo 1990. Cuentas de papel: Revista Creativa N° 5, Editorial Planeta-De Agostini S.A., España. Molino de papel y Mariposa de viento: Decoremos con Guirnaldas y Veletas y Molinillos de Viento, Editorial CEAC, España. Rompecabezas y Metamorfosis: Diez Dedos de Oro, de W. Sornin y J. Lassche, Editorial Vilamala, España.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.

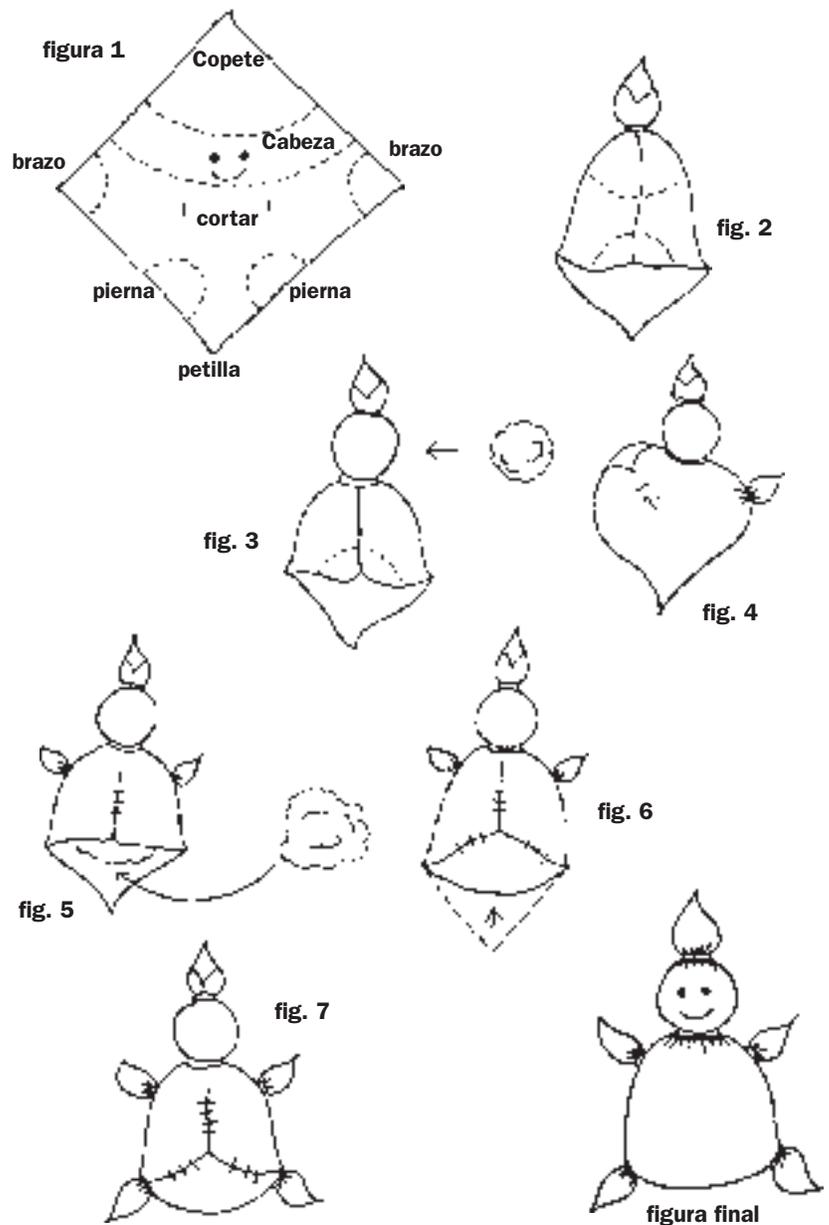
ANEXO TÉCNICO

MUÑECO DE TRAPO

- Materiales:**
- un trozo cuadrado de tela de un color
 - algodón
 - tijeras
 - hilo
 - aguja
 - lápices para pintar sobre tela
 - tiza para marcar telas

Instrucciones

1. Dibujar sobre el trozo de tela las líneas punteadas que representan las diferentes partes del muñeco, tal como aparece en la figura 1. Hacer dos pequeños cortes tal y donde se indica en la misma figura.
2. Con unas vueltas de hilo, formar el copete (fig. 2).
3. Moldear una pelota con algodón para formar la cabeza. Ponerla en la tela, bajo el copete y, con unas vueltas de hilo, formar la cabeza cerrando el cuello (fig. 3).
4. Pasar las puntas que corresponden a los brazos por los agujeros de la tela, de atrás hacia adelante (fig. 4).
5. Moldear una pelota con algodón para formar el cuerpo. Ponerla en la tela. Coser la parte posterior con algunas puntadas (fig. 5).
6. Levantar el petillo y coserlo en la parte posterior (fig. 6).
7. Dar unas vueltas de hilo a las piernas y los brazos (fig. 7). Pintar el rostro del muñeco.



CAMISETAS PINTADAS

- Materiales:**
- 1 camiseta blanca o de color claro
 - papel y lápices de colores
 - lápices para tela
 - plancha y tabla de planchar
 - un trozo de tejido viejo
 - hojas de papel periódico

Instrucciones

1. Cubrir la superficie de trabajo con hojas de papel periódico.
2. Hacer una prueba en papel del dibujo que se quiere hacer en la camiseta (fig. 8).

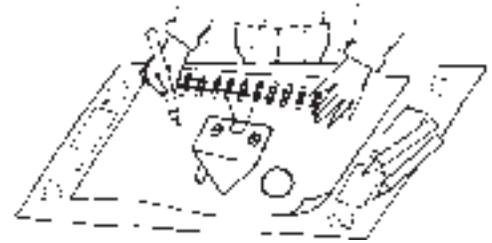


fig. 8

3. Copiar el dibujo sobre la camiseta utilizando los lápices para tela (fig. 9).

fig. 9



fig. 10



4. Fijar el dibujo (debe hacerlo un adulto pues se requerirá de una plancha caliente). Poner un trozo de tela sobre la tabla de planchar, colocar encima la camiseta con la cara dibujada hacia abajo y planchar (fig. 10).

Recomendaciones

- Un detalle bonito puede ser agregar un pequeño dibujo en una de las mangas de la camiseta, además del dibujo central en el frente o en la espalda.
- Si resulta difícil dibujar una forma determinada o se la quiere dibujar varias veces, puede recortarse una plantilla que permita dibujar el contorno sobre la tela (fig. 11).
- No se debe apoyar en el dibujo mientras éste se realiza, ya que puede deslizarse la pintura.



fig. 11

CONEJO DE POMPONES

- Materiales:**
- cartulina gruesa
 - lápiz y papel
 - tijeras de punta redondeada
 - lana marrón, blanca o gris (cuerpo) y negra (ojos)
 - aguja de zurcir
 - fieltro color rosa
 - cinta
 - alfileres
 - pegamento

Instrucciones

1. Dibujar sobre la cartulina dos círculos según las medidas de la fig. 12 y recortarlos. Utilizarlos para hacer dos pompones (sobre cómo confeccionar los pompones ver fig. 17). Una vez terminados, recortar uno de los pompones para que quede ligeramente más pequeño que el otro (fig. 13).

fig. 12

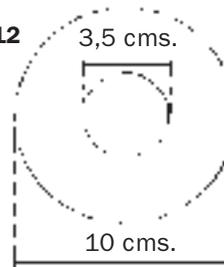


fig. 13

2. Atar un pompón al otro por medio de los cabos de lana que penden del centro de cada uno de ellos. Poner una tira de cinta alrededor del punto de unión y formar con ella una lazada (fig. 14).

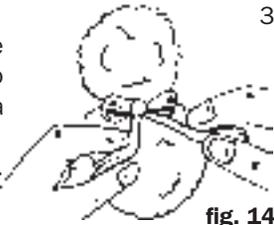


fig. 14

3. Para confeccionar los ojos: enhebrar la aguja con lana negra y anudar uno de sus extremos. Pasar la aguja por el pompón pequeño y sacarla un poco más allá. Hacer otro nudo y cortar el hilo (fig. 15).



fig. 15

4. Dibujar en papel la forma de las orejas y luego recortarlas. Fijarlas al fieltro con alfileres y cortarlas. Pegarlas al pompón pequeño (fig. 16).



fig. 16

Recomendaciones

- Se pueden confeccionar conejos más pequeños utilizando círculos de diámetro menor para hacer los pompones. Un “bebé” conejo puede resultar de un círculo de 6 cms. de diámetro con un orificio central de 2 cms. de diámetro.
- **Para confeccionar los pompones.** Poner juntos los dos círculos de cartón (sin pegarlos). Enrollar la lana al cartón pasándola por el orificio del centro, sostener con la mano el cabo del extremo inicial. Una vez que el círculo del centro esté lleno, sosteniendo ahora los dos cabos de los extremos en la mano, cortar la lana por la parte exterior de las cartulinas. En lo posible, introducir la tijera por los bordes de la cartulina para que todos los cabos queden de la misma longitud. Sin sacar los cartones, atar el centro con una cuerda y cuando esté firme, anudarla. Retirar las cartulinas y emparejar el pompón con la tijera (fig. 17).

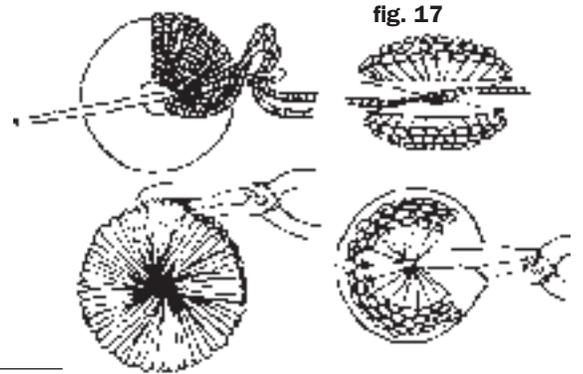


fig. 17

ORUGA DE POMPONES

Materiales:

- cartulina gruesa
- lápiz y papel
- tijeras de punta redondeada
- lana de diferentes colores
- aguja de zurcir
- fieltro negro y blanco
- pegamento
- alfileres

Instrucciones

1. Siguiendo el mismo modelo de la fig. 12, pero con diferentes medidas, dibujar y recortar en la cartulina:

- dos círculos de 10 cms. de diámetro con un orificio central de 3,5 cms. de diámetro;
- dos círculos de 8 cms. de diámetro con un orificio central de 2,5 cms. de diámetro;
- dos círculos de 6 cms. de diámetro con un orificio central de 2 cms. de diámetro; y
- dos círculos de 4 cms. de diámetro con un orificio central de 1,5 cms. de diámetro. En los colores que se quiera, hacer un pompón con los círculos de 10 cms., cuatro con los de 8 cms., tres con los de 6 cms. y tres con los de 4 cms (fig. 18).



fig. 18

fig. 19



2. Enhebrar una aguja con una hebra larga de lana y anudar un extremo. Pasar la aguja por el centro del pompón grande y tirar de ella. Ensartar del mismo modo y a continuación el resto de los pompones, acabando con los más pequeños. Anudar el extremo de la lana para impedir que se desprendan los pompones (fig. 19).

3. Dibujar las piezas de los ojos en el papel y recortarlas. Poner las piezas más grandes sobre el fieltro blanco y las más pequeñas sobre el negro. Recortarlas y pegarlas en la parte delantera del pompón grande (fig. 20).



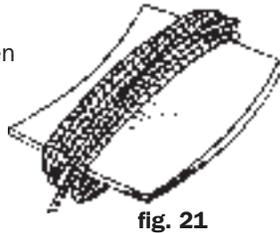
fig. 20

MUÑECO DE LANA

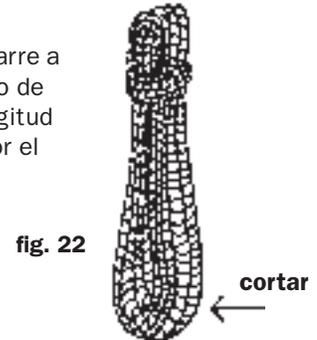
- Materiales:**
- trozo de cartón
 - restos de lana
 - tijeras de punta redondeada
 - alambre delgado (opcional)

Instrucciones

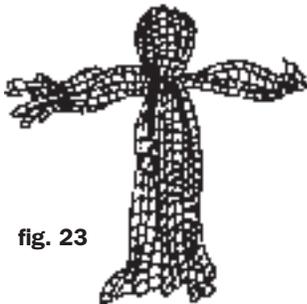
1. Enrollar lana sobre el trozo de cartón como en la fig. 21.



2. Sacar el rollo y hacer un amarre a una distancia de un décimo parte de su longitud (fig. 22). Cortar los hilos por el extremo opuesto al amarre.

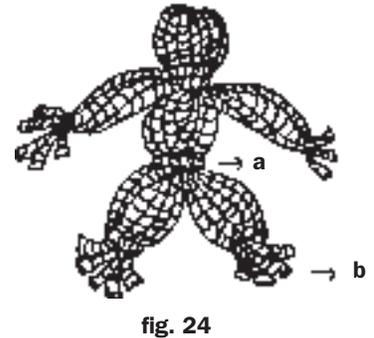


3. Separar 5 ó 6 hebras por cada lado y atarlas a unos centímetros de las puntas. Recortar las puntas para que queden parejas (fig. 23).



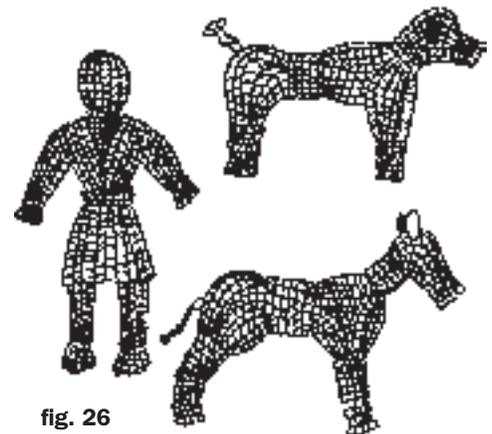
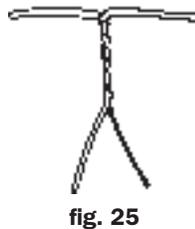
4. Hacer otro amarre en el centro de las hebras que aún quedan sueltas (fig. 24a).

5. Dividir estas hebras en dos grupos iguales y atar separadamente los extremos de estos grupos (fig. 24b). Recortar las puntas para que queden parejas.



Recomendaciones

- Introduciendo un armazón de alambre de la forma que se muestra en la fig. 25 entre el haz de hebras y sujetándolo a éstas con los amarres, puede lograrse que el muñeco tome distintas posiciones de brazos y piernas.
- Variando la forma, posición y dimensiones de los amarres, puede darse al muñeco diferentes aspectos o crear diversos modelos, como los que se muestran en la fig. 26. Las combinaciones de colores podrán hacer muy atractivas estas creaciones.



Idea Original: Muñeco de trapo: M. Isabel Ottado, REME Uruguay. Camisetas pintadas: REME Paraguay. Conejo de pompones y Oruga de pompones: Revista Creativa N° 8, Editorial Planeta-De Agostini S.A., España. Muñeco de lana: Trabajos Manuales, de Ediciones CEAC, España.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.



MANOS CREATIVAS

ANEXO TÉCNICO

GLOBOS DIVERTIDOS

Materiales:

- 1 globo largo y 3 un poco más cortos
- pintura al agua
- pincel

Instrucciones

1. Inflar los globos (no demasiado). No importa si no es posible inflar el extremo del globo más grande, puede servir como rabo (cola) del animal (figura 1).



figura 1

Para retorcer el globo: sostenerlo firme y suavemente con ambas manos y girarlas en dirección opuesta, como lo muestra la fig. 3.

2. Retorcer los tres globos cortos por la mitad y el grande a un cuarto de la longitud total con respecto al extremo anudado (fig. 2).

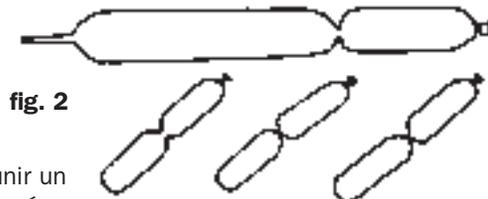


fig. 2

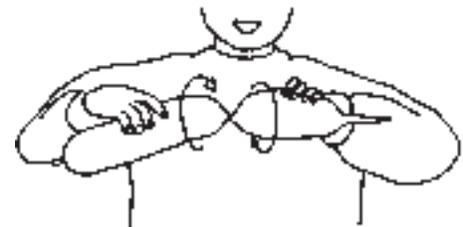


fig. 3

3. Para hacer las orejas: unir un globo pequeño al globo más largo enrollándolos juntos por los dos puntos previamente retorcidos, tal como muestra la fig. 4.

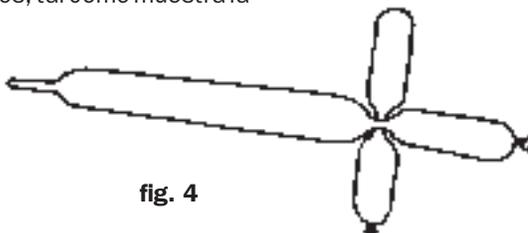


fig. 4

4. Retorcer el globo largo por el otro extremo, a un cuarto de la longitud total, y unir un globo pequeño por este punto para simular las patas traseras (fig. 5).

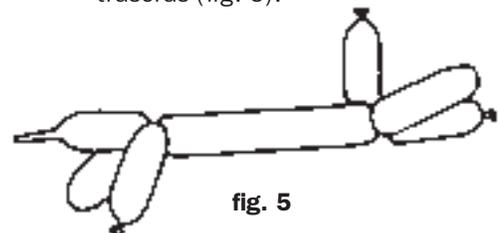


fig. 5

5. Retorcer el globo largo por uno de los puntos que se muestran en la fig. 6, según se quiera obtener una jirafa o un perro, y unir el globo restante para simular las patas delanteras.

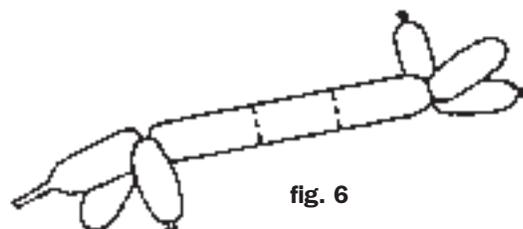


fig. 6

6. Dibujar los ojos y la boca con pintura. El nudo formado al atar el globo servirá de nariz (fig. 7).

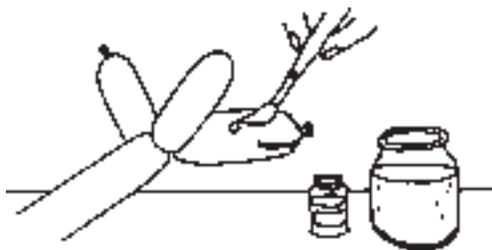


fig. 7

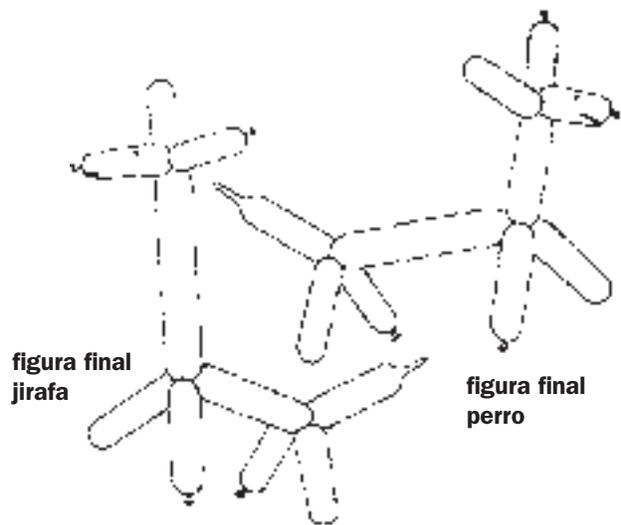


figura final
jirafa

figura final
perro

MÓVILES

Materiales:

- cartón delgado
- papel de diferentes colores
- lápiz
- goma de borrar
- pintura
- pincel
- cuchillo cartonero
- tijeras de punta redondeada
- alambre delgado
- hilo de plástico
- alicata universal
- pegamento

Instrucciones

1. Dibujar sobre el cartón delgado el contorno de la pieza que se quiere recrear (fig. 8). Recortar.
2. Sobre ambas superficies del contorno recortado, pintar o pegar papeles hasta obtener la apariencia del objeto que se quiere recrear (fig. 9). Dejar secar.



fig. 8

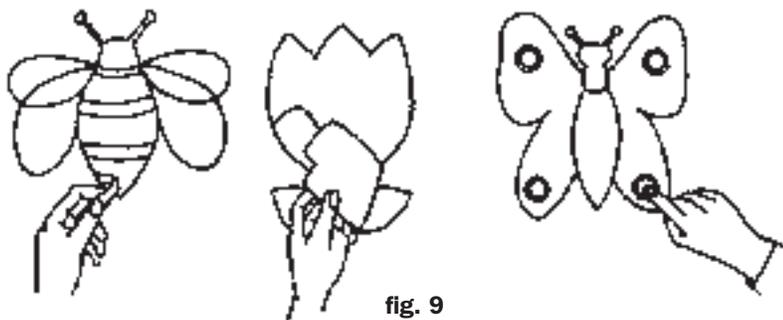


fig. 9

3. Hacer un pequeño orificio en un extremo de la pieza. Pasar por allí el hilo plástico y anudarlo. Anudar luego los hilos con las piezas a trozos de alambre y éstos, a su vez, a nuevos hilos y trozos de alambre hasta obtener el móvil deseado (fig. 10).

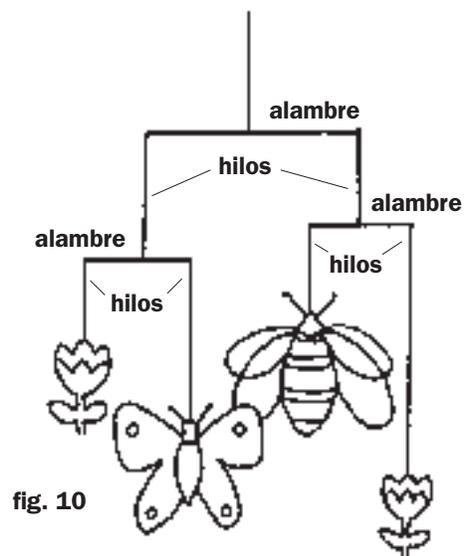


fig. 10

CUENTAS DE PASTA

- Materiales:**
- pasta seca
 - pintura de diferentes colores
 - pincel
 - aguja fina de tejer
 - aguja grande de zurcir
 - hilo de algodón o de lana
 - tijeras de punta redondeada

Instrucciones

1. Reunir las distintas pastas y decidir cuáles se utilizarán y de qué colores se pintarán (fig. 11).



fig. 11

2. Ensartar las piezas de pasta en una aguja de tejer y pintar cuidadosamente cada una de ellas. Si se utilizan distintos colores para pintar una pieza, comenzar por el más claro (fig. 12).



fig. 12

3. Dejar secar la pasta pintada y luego sacarla de la aguja de tejer.

4. Distribuir la pasta sobre una plataforma plana hasta obtener la disposición deseada (fig. 13).



fig. 13

5. Ensartar la pasta pasándola por la aguja enhebrada con lana o hilo de algodón (fig. 14). Ensartar pastas pequeñas en los extremos y anudar para que las piezas no se salgan.

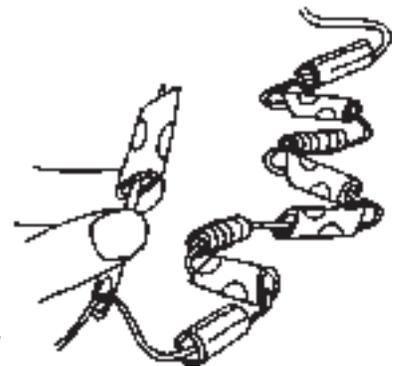


fig. 14

Recomendaciones

- Con las cuentas se pueden confeccionar guirnaldas, collares, pulseras, adornos para el rincón de la Unidad, etc.
- Los mismos trabajos mencionados en el punto anterior, pueden hacerse utilizando semillas o legumbres secas, las que se pueden pintar y luego atravesar con una aguja enhebrada.

CALIDOSCOPIO

- Materiales:**
- 1 tubo de cartón
 - 1 disco de vidrio que encaje en el tubo
 - 2 discos de vidrio del mismo diámetro que el exterior del tubo
 - 3 espejos rectangulares, 2 cms. más cortos que el tubo
 - trozos de cartulina de color, vidrios de diferentes texturas y colores o papel celofán (papel celo)
 - cinta adhesiva

Instrucciones

1. Colocar los tres espejos con sus caras hacia dentro formando un triángulo. Pegarlos con cinta adhesiva (fig. 15).
2. Introducir los espejos en el tubo de cartón, como lo muestra la fig. 16.
3. En el hueco de 2 cms., encajar el disco de vidrio como soporte de los espejos rectangulares (fig. 17). Comprobar que los espejos y el vidrio no se muevan.
4. Echar sobre el vidrio, dentro del tubo, los trozos de vidrio o celofán de diferentes colores (fig. 18).
5. Tapar ese extremo del tubo con un nuevo disco de vidrio y sujetarlo con cinta adhesiva (fig. 19).
6. Recortar un disco de cartón del mismo diámetro que el disco de vidrio restante. Hacer un orificio en el centro del disco de cartón. Pegar el disco de cartón al de vidrio (fig. 20).
7. Con la pieza que se acaba de confeccionar, tapar el otro extremo del tubo y sujetarlo con cinta adhesiva (fig. 21).

Se puede forrar el exterior del tubo con papel de colores o de diseños especiales.

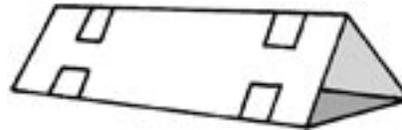


fig. 15

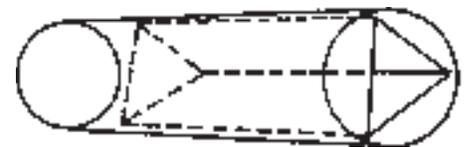


fig. 16



fig. 17



fig. 18

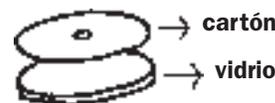


fig. 20



fig. 19

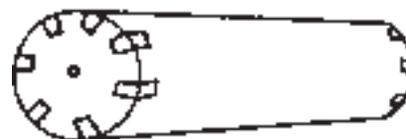


fig. 21

Idea Original: Globos divertidos: REME, Paraguay, Revista Creativa N° 21, España. Móviles: REME, Panamá.
Cuentas de pasta: Revista Creativa N° 6, España. Calidoscopio: Manualidades Coné N° 2, Chile.

Redacción: Loreto González.

Edición: Gerardo González.

OTRAS IDEAS

IDEAS

IDEAS



OTRAS IDEAS

HISTORIETAS ENTRE TODOS

Idea original: Equipo REME, Costa Rica.

Historietas o comics llaman la atención de niños y niñas a esta edad... ¡invitémoslos, entonces, a crear sus propios relatos! Además de contribuir a la manifestación de su capacidad imaginativa, una actividad de esta naturaleza les permite ejercitar su dominio del lenguaje y sus aptitudes comunicativas, establecer relaciones entre lo que imaginan y lo que perciben en la realidad, comunicar sus sentimientos y su forma de ver el mundo y ejercitar habilidades de diseño y pintura. Utilizando materiales sencillos pueden desarrollarse diversas variantes:

- Se puede pedir a los niños que en forma individual dibujen una historieta que contenga alrededor de 6 ó 7 cuadros y luego compartan entre todos los resultados. Esta actividad puede ser especialmente interesante si se realiza después de un campamento de Manada y se le pide a cada niño que dibuje lo que más le gustó o sorprendió de dicho campamento; o después de un período de vacaciones y cada uno cuenta lo que hizo durante ese tiempo.
- También pueden trabajar por seisenas y crear historietas en las que recreen pasajes de El Libro de las Tierras Vírgenes, aventuras vividas por los diferentes personajes de la selva, episodios de la vida de Francisco de Asís u otros similares. En este caso, la seisena, con la probable ayuda de un dirigente, puede redactar un guión previo y distribuir entre todos la tarea de dibujar los diferentes cuadros de la historia, para luego unirlos y pegarlos sobre un papel de rotafolio.
- Si la Unidad decide hacer una historieta todos juntos, pueden trabajar temas como la Ley de la Manada o la Declaración Universal de los Derechos del Niño y de la Infancia. Cada seisena puede preparar algunos artículos y luego la Manada presentar una exposición en el local del Grupo para mostrar este trabajo al resto de las Unidades.
- También puede utilizarse esta actividad como “juego democrático”, esto es, para seleccionar las actividades que la Manada realizará durante un ciclo de programa. Las actividades propuestas se presentan bajo la forma de una historieta. Luego cada seisena monta un quiosco en el que las vende, resultando ganadoras las historietas que tuvieron más aceptación del público, es decir, “las más vendidas” (ver “Guía para dirigentes de Manada”, OSI, 1998, páginas 215 a 224).

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Puedo contar con detalles las anécdotas y aventuras que hemos tenido en la Manada.
2. Me gusta dibujar y pintar.

Infancia Tardía

1. Relaciono las cosas imaginarias con las que pasan de verdad.
2. Saco mis propias conclusiones de los cuentos e historias que leo.
3. Me gustan los juegos en que tengo que usar mi agilidad mental.
4. Demuestro las distintas cosas que puedo hacer.
5. En las actividades que hago se nota lo que pienso y siento.
6. Me doy cuenta y me gusta cuando los demás hablan bien.

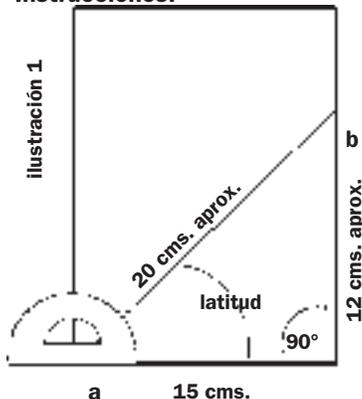
¿QUÉ HORA ES?

Idea original: Pablo Llamoca, REME Perú.

Todos alguna vez hemos visto un reloj de sol y nos hemos preguntado qué tan difícil puede ser confeccionar uno o qué “mágico” proceso es el que lo hace funcionar. Construirlo es mucho más sencillo de lo que parece a simple vista y aquí te entregamos un modelo. Si esta actividad se realiza en campamento, puede confeccionarse el reloj durante el primer día y diseñarse actividades complementarias en las que éste se utilice. Por sus características, la confección del reloj permitirá adentrarse en temas relacionados con geografía y astronomía o servir de motivación para actividades sobre los inventos que el hombre ha ideado a lo largo de su historia. Si la actividad se realiza en el local de reunión habitual de la Manada, el reloj puede confeccionarse con materiales más resistentes que le aseguren una mayor duración.

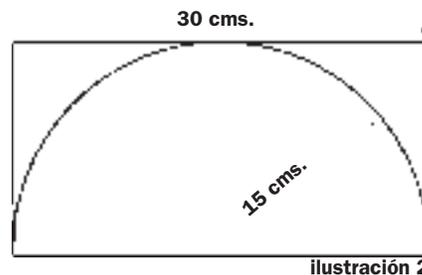
Materiales: trozo de cartón delgado, trozo de cartón o madera de 30 x 15 cms., regla transportadora, brújula magnética, cinta adhesiva transparente, tijeras o cuchillo cartonero.

Instrucciones:



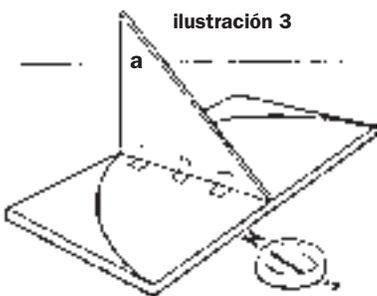
Utilizando el cartón delgado se formará un triángulo rectángulo que servirá de gnomon, es decir, de indicador de las horas (ver ilustración 3a). Para ello:

1. Determinar la latitud del lugar en que se encuentran. Si la latitud es, por ejemplo, 40 grados, ésta deberá ser la medida del ángulo formado por el lado mayor del triángulo, es decir, el lado inclinado y la línea de base (ver ilustración 1);
2. Trazar una línea de base de 15 cms. de largo (ilustración 1a);
3. Trazar una línea de alrededor de 12 cms. de alto desde el ángulo de 90° formado en la esquina, es decir, en el lado menor (ilustración 1b);
4. Utilizando el transportador, trazar en la línea de base el ángulo que se corresponde con la latitud (ver instrucción 1) y cerrar el triángulo con una línea. Esta línea tendrá alrededor de 20 cms.
5. Recortar el triángulo que se ha formado.



Utilizando el trozo de cartón o madera, se formará la base del reloj de sol. Para ello:

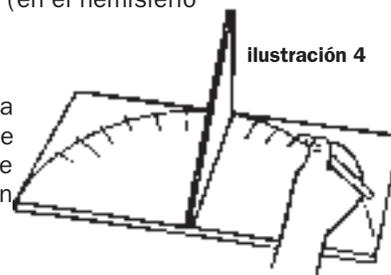
1. Trazar una línea vertical sobre la base dividiéndola en dos mitades iguales de 15 cms. cada una.
2. Dibujar un semicírculo de 15 cms. de radio (ver ilustración 2).
3. Con ayuda de la cinta adhesiva, pegar el triángulo sobre la base del reloj justo en la línea vertical que divide en dos el semicírculo. El ángulo de 40 grados del triángulo debe señalar hacia el centro del semicírculo (ver ilustración 3).



Confeccionado el reloj, éste debe instalarse al aire libre en el lugar destinado para ello y, con la ayuda de la brújula, alinear el triángulo en la dirección norte-sur (ver ilustración 3) de manera que el lado vertical o más alto de él señale hacia el norte.

Para obtener la mayor precisión posible, el reloj debería estar orientado hacia el norte verdadero y no hacia el norte magnético. Esto se logra regulando durante la noche la orientación del reloj ayudados por la estrella polar (en el hemisferio norte) o la cruz del sur (en el hemisferio sur).

Una vez adecuadamente orientado el reloj, habrá que marcar cada hora según la sombra proyectada por el triángulo en la base. Habrá números a partir aproximadamente de las 6 de la mañana hasta aproximadamente las 6 de la tarde, dependiendo de las horas en que aparece y se oculta el sol en la región en que se ha ubicado el reloj. Es importante que las marcas estén a igual distancia entre sí (ver ilustración 4).



CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Converso con los demás sobre las cosas que me llaman la atención.
2. Participo en actividades donde puedo conocer algo nuevo.
3. Quiero conocer y manejar nuevos objetos.
4. Sé cómo se usan y para qué sirven los objetos que conozco; y puedo explicárselo a los demás.

Infancia Tardía

1. Quiero aprender cosas nuevas.
2. Investigo y descubro cómo funcionan las cosas.
3. Quiero saber por qué ocurren las cosas.
4. Le busco solución a los problemas que aparecen en las cosas que hago.

TOMEN ASIENTO, POR FAVOR

Idea original: María Victoria Machuca, REME Perú

Con materiales de muy bajo costo y fácil obtención, niños y niñas confeccionarán un cojín personal que pueden utilizar en todas aquellas actividades en que deban sentarse en el suelo. Los cojines se guardarán en el cubil de la Manada y servirán al mismo tiempo como adorno, dando al local una apariencia más acogedora.

Con anticipación, los dirigentes solicitan a cada participante los siguientes materiales: un trozo de tela de saco, arpillera o yute de aproximadamente 40 x 80 cms. (se trata de emplear una tela resistente y de bajo costo, como las utilizadas en los sacos de harina o patatas, u otra tela de similares características que esté en desuso); aguja gruesa; hilos o lanas de diferentes colores; espuma, restos de género y lana o cualquier otro elemento similar que sirva de relleno del cojín; pintura para género; tijeras para cortar género.

Para comenzar, los participantes deberán personalizar su cojín. Para ello existen muchas alternativas: hacer un dibujo o escribir su nombre sobre la tela utilizando la pintura para género, cortar trozos de género de diferentes colores y formas y coserlos a la tela formando un diseño particular, bordar sobre la tela su nombre. Una vez que cada uno ha terminado su diseño, la tela se dobla en dos de manera que la cara diseñada quede hacia el interior. A continuación, se cosen los bordes laterales del cojín, dejando un borde abierto para introducir el relleno. Efectuado lo anterior, la tela se voltea de manera que la cara diseñada quede hacia el exterior. Por la abertura, se rellena el cojín y luego ésta se cose para cerrarlo completamente. El cojín está terminado, ¡pueden tomar asiento!

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

1. Participo en los talleres de manualidades que se hacen en la Manada.
2. Sé para qué sirven las herramientas que uso.

Infancia Tardía

1. Practico continuamente mis habilidades manuales.
2. Hago trabajos cada vez mejores con mis manos.

LOS COCINEROS PEREZOSOS

Idea original: Central de Coordinación REME.

Los juegos de Kim, o juegos de observación, son ya clásicos entre las actividades que desarrollamos en nuestras Manadas... pero siempre es posible encontrar novedosas formas de llevarlos a cabo. Aquí te entregamos una entretenida actividad de "Kim de olfato" para realizar junto a tu Manada.

La Manada se divide en dos grupos: los cocineros perezosos y los comensales. Sobre una mesa, ubicados en su perímetro, se distribuyen alimentos, especias o condimentos que desprendan un olor característico que los niños puedan reconocer con relativa facilidad (ajo, cebolla, café recién molido, canela, vainilla, orégano, cilantro, menta, queso bien maduro, cáscaras de mandarina o limón, bananas, pimienta molida, etc.). A su vez, cada cocinero llevará colgado al cuello un pequeño saco conteniendo uno de los olores que se ha puesto sobre la mesa.

A una señal del encargado, los cocineros se mezclarán con los comensales y se les anunciará a todos que hay que encontrar a los "cocineros perezosos" y obligarlos a volver a su trabajo. Cada jugador debe, por lo tanto, identificar los olores de cada sustancia sobre la mesa y los de los respectivos cocineros. Cuando un jugador crea que ha encontrado al cocinero, deberá gritar el nombre de éste y señalarle a qué plato debe volver, por ejemplo, ¡alto cocinero Juan, prepara tu ensalada de cebollas!

Si la relación es correcta, el comensal gana tres puntos para su seisena y el cocinero identificado deberá permanecer junto al alimento señalado; si se equivoca, pierde un punto. Cuando todos los cocineros han sido descubiertos, puede prepararse una segunda vuelta e invertirse los roles. Esta actividad puede realizarse por seisenas -dos seisenas hacen de cocineros mientras las otras dos hacen de comensales, y viceversa-, resultando ganadora la seisena que, sumando y restando, obtiene mayor puntaje. Es recomendable tener un número suficiente de "olores" para que aquellos que se utilizaron en la primera parte no se repitan en la segunda vuelta. Si eso no es posible, se usan los mismos.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Me gusta participar en juegos de observación.

Infancia Tardía

Me gustan los juegos en que tengo que usar mi agilidad mental.

KIM EN EL SENDERO

Idea original: Central de Coordinación REME.

Durante un campamento, los dirigentes invitan a las seiseñas a recorrer un sendero. En forma previa, el equipo de dirigentes ha distribuido o preparado a lo largo del recorrido 24 objetos o situaciones no demasiado evidentes, algunas semi ocultas, que deben ser descubiertas por los participantes. Entre la espesura del bosque crece un extraño árbol de cuyas ramas se desprenden algunos ¡tenedores!; sobre una piedra se encuentran unos zapatos extraviados; a un costado del camino, sobre un pañuelo colorido, descansa El Libro de las Tierras Vírgenes; adherida a un tronco hay una fotografía del último campamento de la Manada; en una encrucijada de caminos hay un disco “pare”; y así muchas otras divertidas posibilidades.

Lobatos y lobeznas recorrerán el sendero en completo silencio, tratando de retener en la memoria los objetos y situaciones que descubran, no pudiendo tomar notas por escrito. Los dirigentes caminan entre ellos sin dar muestras de asombro y velando por el respeto a las reglas del juego. Al finalizar el camino los niños se reúnen por seiseñas e intentan confeccionar una lista lo más completa posible de todos los objetos y situaciones que cada uno haya descubierto. Recibirán dos puntos por cada “descubrimiento”, resultando ganadora la seiseña que suma mayor puntaje. El camino de regreso se hace siguiendo el mismo sendero, deteniéndose ante cada situación para que todos la puedan ver y recogiendo los objetos para dejar el lugar en las mismas condiciones en que estaba.

CONTRIBUYE AL LOGRO DE LOS SIGUIENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

Infancia Media

Me gusta participar en juegos de observación.

Infancia Tardía

Me gustan los juegos en que tengo que usar mi agilidad mental.

Aquí anoto otras ideas de actividades para la Manada



The illustration shows a boy and a dog lying on a large grid. The boy is on the right, holding a pencil and writing on a piece of paper. The dog is on the left, also holding a pencil and writing on a piece of paper. A small flower is on the right side of the grid.

