alipasnia

Ideas y propuestas para trabajar la educación ambiental con chavales y chavalas

Esta publicación se enmarca dentro del Programa de Educación Ambiental del Servicio de Medio Ambiente del Ayuntamiento desarrollado durante los cursos 1993–94 y 1994–95 en el Parque Grande y el Parque Oliver de la ciudad de Zaragoza.

Como podéis comprobar se trata de ofrecer, fundamentalmente al profesorado de 4° y 5° de Primaria, pero también a cualquier persona o colectivo interesado por la Educación Ambiental, sugerencias e ideas para acercarse al descubrimiento de la naturaleza y del entorno próximo de una forma distinta, potenciando la exploración y percepción del medio con los cinco sentidos.

En la primera parte se presenta la HISTORIA DE ALIPASNIA, o lo que es lo mismo, una forma distinta de aproximarse al conocimiento de un parque. En un caminar a través de las sensaciones, se descubre el parque y se generan interrogantes sobre los que reflexionar y discutir. En la segunda parte se ofrece un conjunto de juegos y actividades para acercarnos a un conocimiento más global del entorno, y desarrollar la imaginación y la creatividad para comprenderlo, disfrutarlo y buscar soluciones originales a los problemas. Desde la Educación Ambiental no se pretende enseñar «qué pensar» y «qué hacer» sino enseñar a saber pensar y a saber hacer.

Estamos acostumbrados habitualmente a dar tanta importancia a los conocimientos que cuando se habla de juegos o aproximación sensorial podemos pensar que ésta es una propuesta para el tiempo libre pero no para ser incorporada en la programación del aula, sin embargo, hoy en día, las investigaciones educativas plantean que hay que avanzar en una educación y aprendizaje multisensorial. Tal como dicen los autores ¡es tan valioso sentir como saber!

Desde el Gabinete de Educación Ambiental del Servicio de Medio Ambiente nos gustaría que esta publicación sirva para avanzar en este objetivo.

ÉRASE UNA VEZ un libro-libre... [pág. 4] que llegó a manos de personas curiosas... [pág. 6] Hablaba de tres importantes palabras: sentidos, creatividad, juego... [pág. 8] Hasta que llegó un extraño animal: ¡Alipasnia! [pág. 14] Pero... ¿quién es?... [pág. 16] ¿Y qué pasó?... [pág. 18] ¿Y qué pensó la gente?... [pág. 50]

ÉRASE OTRA VEZ un libro inventor–creador con todo lo que le rodeaba... [pág. 54] que explicaba el revuelto mejor del mundo: orejas + ojos + narices + boca + manos y pies + setas y sal... [pág. 56] Por favor, ¡póngame unas orejas expresivas, o unos ojos con ideas raras o una boca con movimiento! ¡al momento!... [pág. 58]

Y cada cual terminó fabricándose su propio revuelto. [pág. 59] Pero... ¿sabes de dónde vinieron muchos de los ingredientes?... [pág. 62] ¿Y quiénes son los cocineros que os invitan a esta locura de revuelto? [pág. 64]

Érase una vez un libro-libre...

Hola amiga/o.

Soy tu libro. Desde estas páginas no quiero transmitirte grandes saberes ni pareceres. Quiero hurgar en tus sensaciones, quiero llevar tu curiosidad hasta lo más profundo del pozo o lo más alto de la escalinata. Mejor aún, cierra los ojos y... ¡déjate llevar!

Estoy lleno de juegos y de sugerencias, un montón de pistas que espero te ayuden a acercar a los chavales al medio natural en que te mueves (o al que tú quieras, claro está). Lo importante es indagar más allá de lo aparente y descubrir lo que se esconde en cada espacio, impregnarte del medio que hayas elegido y ser capaz de emocionarte.

Sobre todo métete esto en la cabeza: ¡es tan valioso sentir como saber!

* ¡Ah!, ¡se me olvidaba! Cuando me leas, observarás que siempre hablo en femenino. Es difícil y sobre todo aburrido estar dirigiéndose a «todos y todas» o a «todos/as» así que... si cuando un libro está escrito en masculino, hombres y mujeres se sienten incluidos, ¿por qué no intentarlo también en femenino?

...que llegó
a manos de
personas curiosas...

Este libro va dirigido a todas las personas que trabajan en la educación. Pero muy especialmente a aquéllas que quieren caminar a través de las sensaciones, de las experiencias personales, de todo eso tan difícil de transmitir a otros sin probarlo, a las que buscan formas nuevas, diferentes y divertidas para realizar actividades medioambientales.

Y fundamentalmente a las que consideran el juego como un elemento indispensable en su tarea educativa.

...hablaba de tres importantes palabras: sentidos, creatividad, juego...

Para conjugar educación ambiental con sentidos, creatividad y juego, es importante tener en cuenta una serie de premisas. La lista es tan larga como tú la quieras hacer. Para nosotras éstas son las fundamentales:

- Tomar conciencia de la globalidad del concepto de medio ambiente.
- Tener interés, estudiar, investigar, preguntar,... buscar información sobre los temas ambientales que queramos trabajar.
- Ser capaces de dar una traducción y una interpretación personal de la problemática a la que nos acercamos.
- Aproximarnos a las chavalas según el nivel de sus propias realidades y acercarles a los temas ambientales desde diferentes enfoques, para que sean ellas quienes piensen y elaboren sus propuestas.
- Creer en los juegos y actividades que hacemos. Como educadoras tenemos que experimentarlos previamente.
- Conectar a las chavalas con el medio que les rodea mediante actividades divertidas que activen el cuerpo y la mente (es importante que la motivación de una actividad sea divertida, ya que, inconscientemente, en pocos minutos cada una decide si lo va a pasar bien o no).

- Trabajar con los cinco sentidos. Explorar las posibilidades que cada uno de ellos ofrece en relación con la naturaleza.
- Apoyar las investigaciones que las niñas van haciendo dándoles seguridad. Saber escuchar y mantener vivo su interés, ser sensible a sus preguntas y observaciones y reforzar su sentido de la observación y su curiosidad.

Es bueno preparar las actividades teniendo en cuenta no sólo el tema que nos ocupa, sino abordando otras disciplinas que nos permitan transformarlo, mirarlo de forma diferente, alejarnos de él, estar más dispuestos al aprendizaje... Por eso introducimos la creatividad, la expresión y el juego.

Es importante que las chavalas produzcan sus ideas, y las educadoras debemos abrirles puertas, aportarles sugerencias, materiales y cuanto les ayude a crear, elegir y desarrollar sus propias ideas.

En un futuro inmediato se encontrarán con nuevos problemas y deberán ser ellas las que generen soluciones originales. No debemos anteponer el aprendizaje de lo conocido frente a lo desconocido y para ello se necesitan unas buenas herramientas.

En nuestra experiencia de educación ambiental con chavalas, hemos invertido mucho tiempo en movernos, jugar, relacionarnos con otras, fantasear e imaginar; tiempo para meterles en una historia hasta formar parte de ella y desde ahí acercarnos al tema ambiental que queremos tratar. En el libro, apostamos por dedicar gran parte de sus páginas a propuestas en este sentido.

A continuación exponemos algunas ideas sobre la importancia que tiene para nosotras el aprendizaje a través del juego, los sentidos y la creatividad.

APRENDER A TRAVÉS DEL JUEGO

El juego es placer, diversión, aprendizaje, riesgo, simulacro, azar...

Es un puente entre la fantasía y la realidad, un mundo poblado de historias reales e imaginarias a través de las cuales las chavalas adivinan y conocen el mundo que les rodea.

Las niñas, cuando juegan, dejan de ser espectadoras pasivas de ese mundo para convertirse en actrices espontáneas. Se proyectan a sí mismas y se sorprenden de sus ocultas capacidades, se ríen, se emocionan y se relacionan, y adquieren una confianza en sí mismas que les hacen capaces de encontrar muchas alternativas a los conflictos que su propio juego les crea.

Las personas adultas cuestionan el juego cuando las niñas llegan a una determinada edad; para aquéllas, el juego no ofrece una utilidad práctica.

Se impone, pues, una vuelta atrás; hay que volver a aprender lo que es jugar, considerarlo como un encuentro privilegiado entre adultas y niñas, involucrarnos en un proceso, en una forma de vivir que nos ayudará en el aprendizaje diario.

APRENDER A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS

Las chavalas son personas muy activas, continuamente quieren aprender más acerca de su mundo y de cómo integrarse en él. Este proceso abarca la curiosidad, la confianza y el deseo de aprender.

Las actitudes básicas hacia la vida, el modo de enfocar experiencias nuevas y los sentimientos de las niñas respecto a sí mismas y a las demás se establecen en los primeros años de vida. También entonces se forman actitudes hacia el medio ambiente.

Partiendo de sus necesidades de exploración las chavalas aprenden mejor por la experiencia directa, recuerdan de manera sorprendente lo que tocan y experimentan, lo que entra a través de sus sentidos. Desde muy pequeñas realizan sus propias pruebas sensoriales, hasta que socialmente se les prohibe tocar las cosas, y así llega la costumbre, la rutina, y de forma automática ven, oyen, respiran o tocan sin seguir desarrollando sus funciones sensoriales, se acomodan a usar sus sentidos al 10% de sus posibilidades y a vivir bien de esta manera.

Educar sensorialmente a una niña es enseñarle a utilizar sus órganos de percepción para que reciba de su entorno la suma de informaciones necesarias para el pleno desarrollo de sus capacidades psicocorporales; que aprenda a ser receptiva, abierta y sensible.

De esta educación sensorial depende la educación creativa y expresiva.

Expresarse es hablar, escribir, reír, bailar, pintar, inventar, crear una estructura... y la forma de hacerlo dependerá de la cantidad y la calidad de las percepciones que tengamos.

La chavalas serán a la vez radar (que todo lo capta) y caleidoscopio (que todo lo mezcla y expresa de mil maneras)

APRENDER A TRAVÉS DE LA CREATIVIDAD

Pensar en imágenes nos abre las puertas de lo imaginario, infinito espacio en el que todo es posible, espacio que aparece con tan sólo cerrar los ojos y se extiende desde nuestra piel hacia fronteras remotas e inalcanzables, donde los cuentos de hadas, las fantasías, el deseo y el juego montan sus escenarios únicos e irrepetibles. Es el espacio que abre caminos hacia el conocimiento.

Sumergirnos en este mundo de lo imaginario libera momentáneamente de la tiranía de la razón y nos permite jugar libremente con imágenes y símbolos, crear y recrear espacios, y a la vez sentirnos dueños de la creación, haciendo posible el descubrimiento de cosas sorprendentes, espejo y reflejo de parte de nosotros que desconocemos.

La apertura que se produce al trabajar en este sentido crea nuevos canales de comunicación, nuevos vínculos que hacen aflorar el «inconsciente creativo». Esta función de lo irreal que rescatamos para la creatividad ayuda en la solución de conflictos en lugar de repetirlos sin modificarlos. Cuando existe una reflexión excesiva y se pretende explicar y planear todo racionalmente, se bloquea el camino de los símbolos y la aparición de lo diverso.

Esta forma distinta de comunicarnos con nosotras mismas da lugar a innumerables opciones nuevas. Podremos así superar las limitaciones que nos impone la lógica convencional y las creencias acerca de lo posible y lo imposible para nosotras y para las demás.

Las chavalas producen sus ideas a través de su imaginación. Lo que cada cual imagina es propio, individual e igual de válido en todos los casos, es la respuesta personal, es la que sale de cada cual y todas la tienen. No se trata sólo de acumular conocimientos, sino de generar cuestiones sobre las que reflexionar y discutir.

Hasta que llegó un extraño animal: ¡Alipasnia!

BUSCANDO UN LUGAR PARA ALIPASNIA

EXPERIENCIA DE EDUCACIÓN AMBIENTAL CON CHAVALAS Y CHAVALES DE 4º Y 5º DE PRIMARIA

Pero... ¿quién es?

Alipasnia* es un animal extraño, un ser que sólo existe en la imaginación de cada una, un personaje que dio nombre a una experiencia de sensibilización ambiental que realizamos durante los años 94 y 95 con chavalas y chavales de 4° y 5° de Educación Primaria en 33 aulas de 18 colegios de Zaragoza, Cariñena y Barbastro.

Pretendíamos con ella:

- Crear una relación afectiva entre las chavalas y un parque o espacio natural cercano.
- Motivar con la historia de un animal fantástico.
- Descubrir ese lugar jugando a través de los sentidos.

El diseño de esta actividad fue largo. Dimos muchas vueltas a cómo motivar a las chavalas para que engancharan bien con ella. Queríamos vincularles al parque de forma afectiva y conseguir que lo relacionaran con sus emociones.

Nos planteábamos trabajar en el aula, conjugando fantasía y realidad, y deseábamos implicar a las maestras para que fueran parte importante de esta historia fantástica.

Alipasnia es una experiencia de día y medio de duración. Puede acabar en sí misma o utilizarse por la educadora para motivar o profundizar más en educación ambiental.

*En el año 94 realizamos una expedición con Payasos sin Fronteras a Croacia. De las «20» palabras que aprendimos, ALI PAZNJA (expresión que significa ¡pero atención!) fue una de las que logramos pronunciar medianamente bien (Alipasnia, más o menos). Entre bromas, y usada como comodín en talleres y actuaciones, vino con nosotras a Zaragoza y dio nombre a este trabajo.

¿Y qué pasó?...

LA INCREÍBLE HISTORIA DE ALIPASNIA

(bicho rarito donde los haya)

Ésta es la increíble historia de Alipasnia.
Un bicho rarito donde los haya.
Todo empezó un día que leíamos apacible-mente el periódico.
El cartero trajo un misterioso paque-te sin remite.
Cuando lo abrimos nuestra sorpresa fue mayúscula.
Allí dentro venía aquella cosa o... bicho.
Bueno, nosotras le pusimos un nombre.
¡Alipasnia!

Al cabo de pocos días nos dimos cuenta de que teníamos un problema.

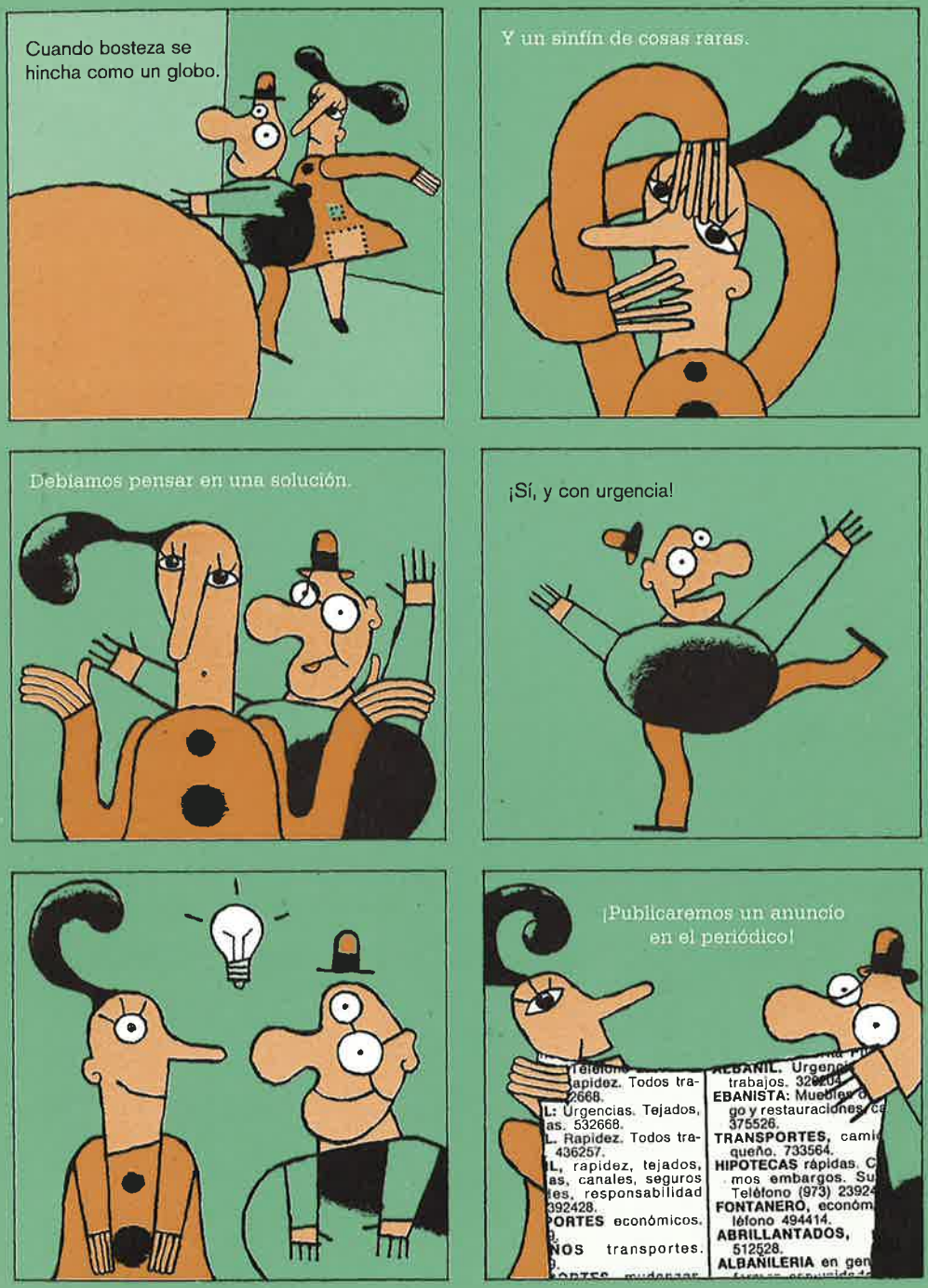
Alipasnia era muy particular.
Demasiado particular, porque...

...anda a un palmo del suelo.
Se desplaza saltando o rodando.

Le encanta esconderse y olvida partes de su cuerpo en cualquier sitio.

Se ducha cada hora.

Lee libros sin parar.


Cuando bosteza se hincha como un globo.
Y un sinfín de cosas raras.
Debíamos pensar en una solución.
¡Sí, y con urgencia!
¡Publicaremos un anuncio en el periódico!
Teléfono
apidez. Todos tra-
2668.
L: Urgencias. Tejados,
as. 532668.
L. Rapidez. Todos tra-
436257.
L, rapidez, tejados,
as, canales, seguros
es, responsabilidad
392428.
PORTES económicos.
9.
NOS transportes.
9.
ALBANIL. Urgen
trabajos. 32
EBANISTA: Muebles
go y restauraciones
375526.
TRANSPORTES, cami
queño. 733564.
HIPOTECAS rápidas.
mos embargos. Su
Teléfono (973) 2392
FONTANERO, económ
léfono 494414.
ABRILLANTADOS,
512528.
ALBAÑILERIA en gen

Así sucedió... teníamos un extraño animal, interesante, complicado, sugerente, especial... que no podía estar encerrado en nuestra casa.

Pero... ¿cómo buscarle nosotras solas un sitio mejor para vivir, si somos una pareja de ermitañas que apenas conocemos cuatro o cinco calles cerca de casa?

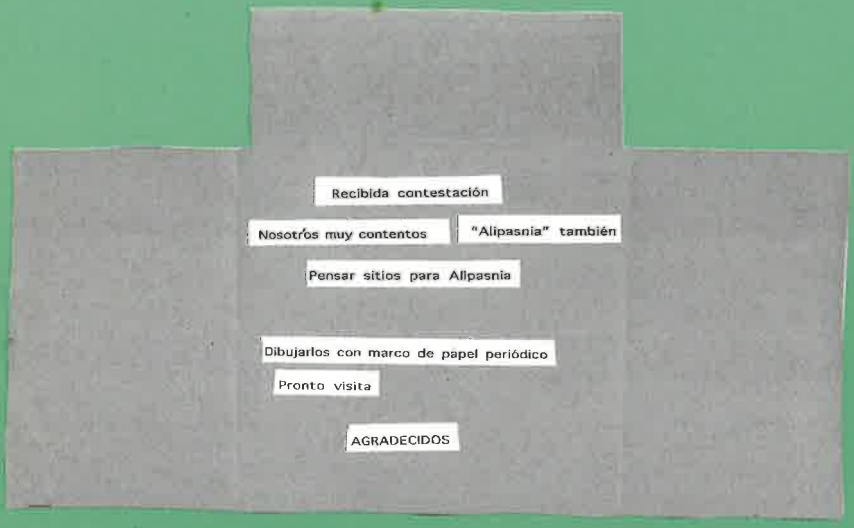
Aquí es donde empieza
la verdadera e increíble historia:
la búsqueda de un lugar para
ALIPASNIA

Zanahoria con Ventanas y Dos Hierbas Azules, que soy yo, dejamos nuestra aburrida y sesuda vida casera y vivimos esta aventura con chavales y chavalas que medían poco más de un metro. Os la contamos.

Pusimos un anuncio en el periódico.

A los pocos días de haberlo publicado nos llamaron a casa por teléfono. Era la maestra de unas chavalas que estaban decididas a echarnos una mano en este asunto.

¡Fantástico!



Después de 4 días de tremendas lluvias, asomamos las narices a la puerta y partimos hacia esa escuela, dejando a Alipasnia al ¿cuidado? de nuestra casa. Todavía no nos atrevíamos a sacarlo fuera

Al llegar a la clase las chavalas se sorprendieron un poco. No sé por qué, se reían de nuestras pintas.

Bueno, el caso es que les contamos cómo llegó Alipasnia hasta nosotras y nuestra preocupación por encontrarle un buen lugar para vivir.

Nos sorprendió su determinación en ayudarnos. La maestra también estaba muy enrollada.

¡MEJOR!

Lo primero que teníamos que hacer era cambiarnos de nombre. Importantísimo. Íbamos a tratar con un animal cuyo lenguaje se basaba únicamente en las palabras de los libros que teníamos en casa y que había «devorado» mientras estuvo allí. No sabía de Marías, Ismaeles, Pedros o Azucenas, así que trajimos unas cuantas copias de algunas páginas de los libros y les propusimos encontrar un nombre extraño y absurdo, uniendo dos o más palabras sin sentido.

Nombres raros, como Alipasnia...

Así salieron: Cementerios Arrugados, Pozo del Techo, Neblina Tocando el Arpa, Invisible Parlante, Colmillo Inteligente, Ensalada de Dedos...

...Mapa de Naranja, Floja en la Despensa, Cartulina Humana, Doméstico Tal, Brisa de Cebada, Cabeza de Libro, Música Nevada, Mesa de Tres Patas...

También esto les daba risa...
Y les gustaba...
Es que hay cada nombre por ahí que... si te dan la oportunidad de cambiarlo a tu manera, no te lo piensas dos veces.
Apuntamos todos los nombres en la pizarra para poder verlos bien y no olvidarnos de ninguno.
Eran poéticos, extravagantes, fantásticos... difíciles de recordar.

A mí se me ocurrieron éstos:

EL JUEGO DE LOS AROS
Esparcimos varios aros de colores por el suelo y nos movemos entre ellos al ritmo de un pandero. A cada parada en seco del pandero todas entramos en algún aro y las que coincidimos en el mismo nos decimos nuestros nuevos nombres susurrando al oído, a voz en grito, cantando... Los aros van desapareciendo hasta quedar todas en un único aro.

UN JUEGO CON PELOTAS
En corros, nos pasamos una pelota. Cada vez que se la pasamos a alguien decimos nuestro nombre. Cuando ya sabemos unos cuantos, lo complicamos diciendo el nombre de la persona a quien se la lanzamos.

También hicimos de repartidoras de pizzas, recorriendo el círculo pizza en mano y gritando el nombre del destinatario.

Con todo esto teníamos un guirigay de nombres en nuestras cabezas, pero habíamos aprendido varios nombres de los rarillos y además fue muy, muy divertido. Bien, ya teníamos a las buscadoras con sus nuevos nombres, pero...

¿ESTABAN REALMENTE PREPARADAS PARA LA BÚSQUEDA?

Nosotras creíamos que para cualquier aventura de este tipo era esencial tener a punto nuestros cinco sentidos, así que hicimos un pequeño entrenamiento de tres ejercicios.

AGUZANDO NUESTRO OÍDO
Tumbadas en el suelo, con los brazos levantados y los puños cerrados. Cada vez que escuchamos un sonido nuevo estiramos un dedo... y así hasta 10.

BUSCANDO LO NUNCA VISTO
A través de un canuto de papel buscamos tres cosas que haya en la clase y que hasta hoy no habían llamado nuestra atención.

ENCUENTRA TU PAREJA
Con los ojos vendados y por parejas exploramos detalladamente las manos de la compañera. Luego, una vez mezcladas por el espacio intentamos volvernos a encontrar palpando cuantas manos se crucen en nuestro camino, hasta dar con las de nuestra pareja.

Si no fuera por la prisa que teníamos habríamos hecho 500 juegos más con las chavalas.

¡Hay que ver lo poco que usamos conscientemente nuestros sentidos!

En los días en que Alipasnia estuvo en casa, Zanahoria con Ventanas (que es mucho más observadora que yo) anotó en su libreta el comportamiento de nuestro animal. Ni corta ni perezosa la sacó de su bolsillo y les soltó esto a las chavalas...

(no sin antes hacerles tumbar en el suelo y cerrar los ojos, pues tenían que ir imaginándose al bicho con las cosas que les iba a contar).

A Alipasnia:

Hay días en los que se le ve y días que no.

Le gusta mirar a un palmo del suelo...

y también mirar hacia arriba.

Toca todo lo que encuentra.

Le gusta esconderse.

Se da un baño cada hora.

Sólo come una vez al día.

No deja huellas al andar.

Se aburre si anda siempre igual. Por eso se traslada de distintas maneras: rodando, andando, saltando, girando..

Dice 1, 2, y 3 y se queda congelado (extraño juego).

A veces se le caen partes del cuerpo; pero no pasa nada, le vuelven a crecer al momento.

Como suponéis estas informaciones aumentaron la curiosidad de todas. ¿Que hay días que no se le ve?, ¿pero qué dicen estas tipas?, ¿que se le caen partes del cuerpo?, ¿que no deja huella?... Pues ¡es más raro de lo que pensábamos!, ¡tenemos que buscarle un sitio especial para vivir!

¡No será fácil! grita alguna animosa.

En el telegrama que enviamos al colegio, a Dos Hierbas Azules se le ocurrió que las chavalas fueran pensando en posibles lugares donde llevar a Alipasnia.

ADEMÁS se empeñó en que lo dibujaran y lo pusieran EN UN MARCO DE PAPEL DE PERIÓDICO. No sé por qué este detalle, igual es porque le gusta hacer las cosas diferentes, para no aburrirse, para cambiar...

El caso es que teníamos 40 dibujos de 40 lugares diferentes: un campo verde con río y árboles, una casa futurista, lugares con cascadas, bosques, parques, huertos familiares...

hasta un campo de fútbol (por el verde, supongo).

Lanzamos preguntas al aire: ¿el lugar es verde?, ¿hay agua?, ¿es tranquilo?, ¿hay animales?, ¿gente?, ¿ruido?, ¿es divertido?, ¿hay algo raro en ese lugar?

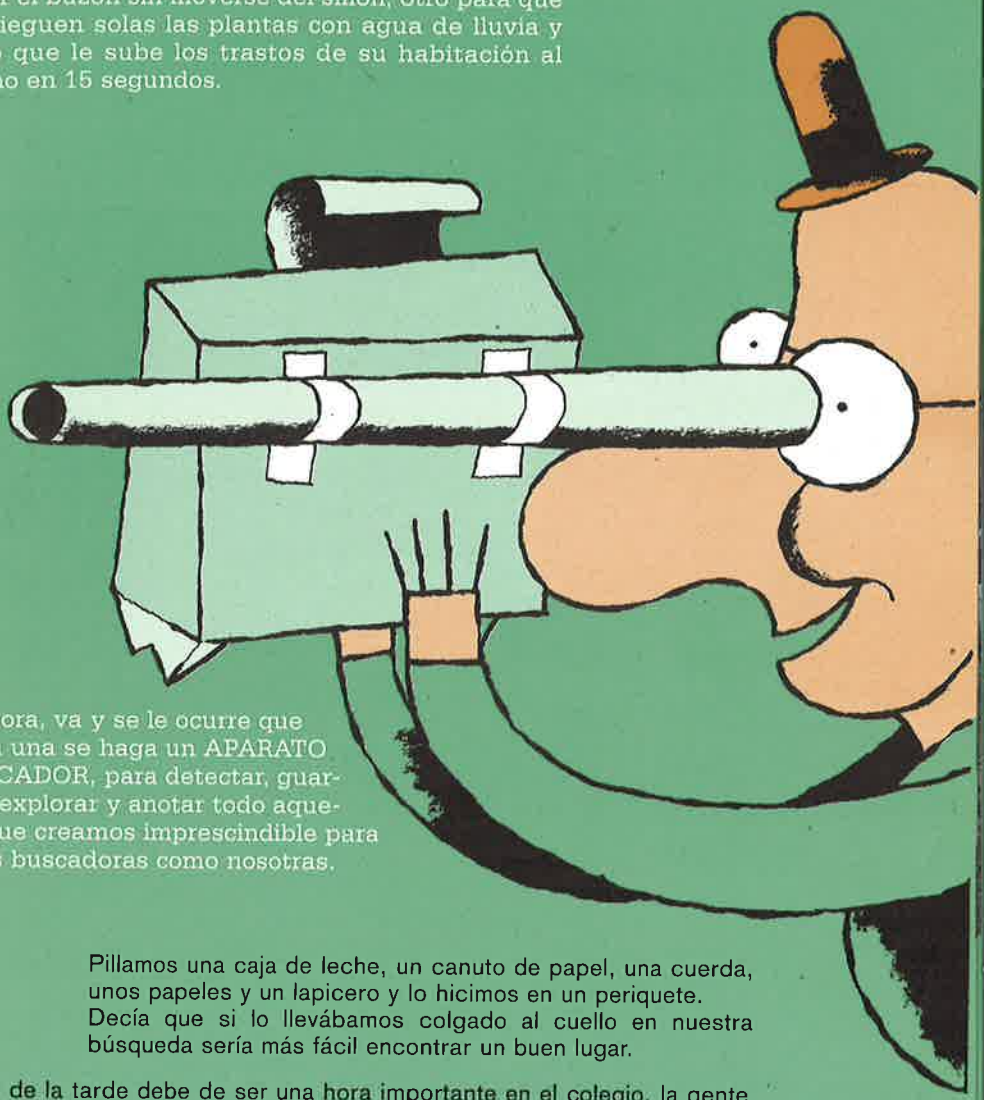
Y ellas soltaban cosas atropelladamente.

Era la emoción... a todas les parecía el suyo un lugar maravilloso.

Desde luego eran geniales, pero ¡todos estaban lejísimos!

Una vez descartados los viajes de más de una hora (no pensábamos ir a visitarle sólo los domingos), elegimos como lugar ideal un parque de nuestra ciudad. Podíamos ir andando, en bici, en autobús...; solas, con las amigas, abuelas, perro... ya sólo teníamos que comprobar que era un buen sitio para vivir.

Zanahoria con Ventanas siempre construye aparatos para todas las cosas que hace. Tiene uno para abrir el buzón sin moverse del sillón, otro para que se rieguen solas las plantas con agua de lluvia y otro que le sube los trastos de su habitación al techo en 15 segundos.



Y ahora, va y se le ocurre que cada una se haga un APARATO BUSCADOR, para detectar, guardar, explorar y anotar todo aquello que creamos imprescindible para unas buscadoras como nosotras.

Pillamos una caja de leche, un canuto de papel, una cuerda, unos papeles y un lapicero y lo hicimos en un periquete. Decía que si lo llevábamos colgado al cuello en nuestra búsqueda sería más fácil encontrar un buen lugar.

Las 5 de la tarde debe de ser una hora importante en el colegio, la gente corría que se las pelaba. ¡Menudo jaleo! Algunos se afanaban por acabar su artefacto. ¿Lo dejamos en clase? ¿Lo llevamos a casa? Había de todo.

Nos despedimos. ¡Hasta mañana! ¡Sed puntuales!
¡Quedamos en la estación de tren del Parque Grande!
¡Llevad almuerzo, buscar da hambre!...

...¿Veremos a *Alipasnia*?

Al día siguiente *Dos Hierbas Azules* y yo llegamos muy puntuales a la cita.

Nunca habíamos estado en ese lugar. A esas horas aún saboreábamos el café de la mañana mientras escuchábamos a los pájaros, veíamos a gente correr, olíamos a hierba fresca y tocábamos tierra y piñas de los enormes pinos que nos rodeaban.

Ensimismadas en todo esto, nos sorprendió una bulla que venía de lejos . Eran las 40 con paso firme y airoso. El rumor que nos llegaba era el típico de excursión, la salida de todas juntas a la calle.

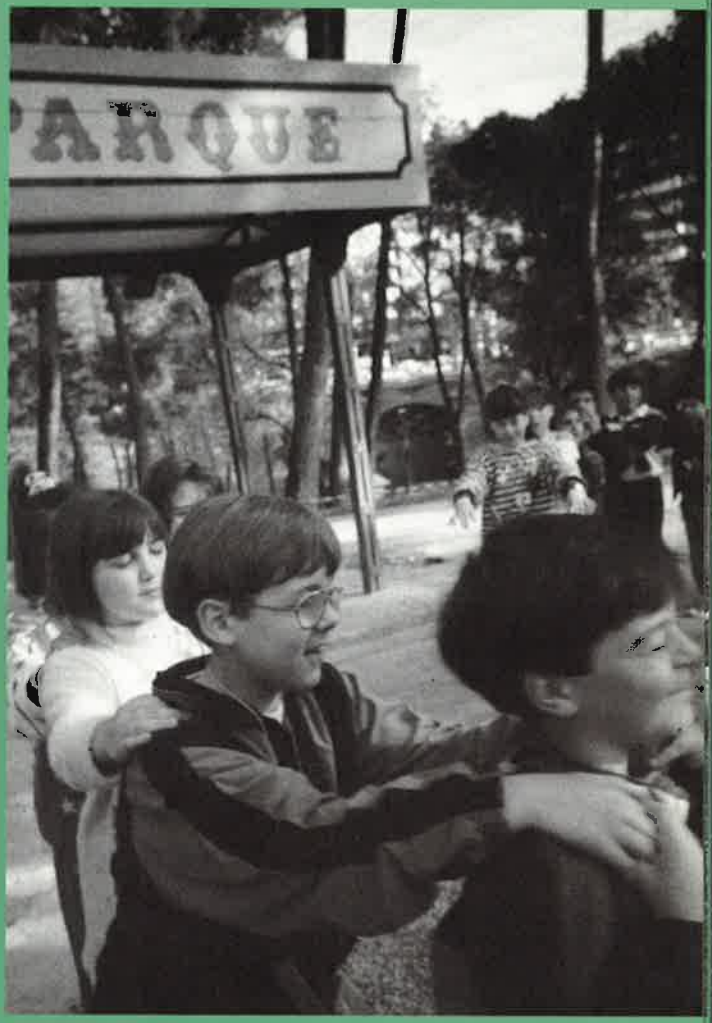
Lo primero que preguntaron al llegar:

Es verdad, Alipasnia no había venido. Tenía un catarro tremendo y no nos atrevimos a llevarlo, pero nos había dado una libreta en la que contaba todas las cosas que quería que probásemos en el parque. Si todas se pueden hacer y son divertidas puede ser la pista de que éste es un buen lugar para él.

A la vez teníamos que observar si existía allí todo aquello que él necesitaba: agua abundante, mucho espacio, otros animales...

Con los ojos bien abiertos comenzamos la exploración.

Como sabemos que le gusta desplazarse de un sitio a otro de formas bien distintas empezamos moviéndonos con el juego de EL SUBMARINO, en el que experimentamos la sensación de ir a ciegas.



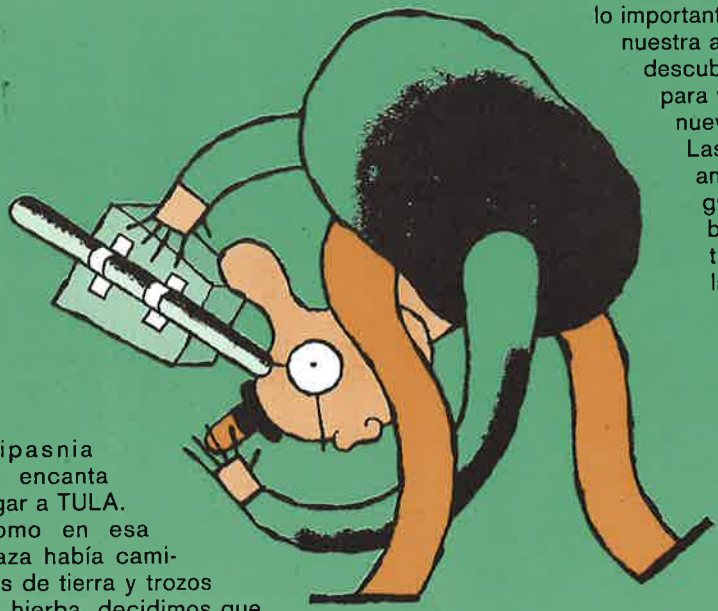
Formamos grupos de seis, todas con los ojos vendados menos la última, que guía a todas.
Antes, cada grupo se pone las consignas para avanzar:

GOLPE EN HOMBRO DERECHO, IR HACIA LA DERECHA.
GOLPE EN HOMBRO IZQUIERDO, IR HACIA LA IZQUIERDA.
GOLPE EN LOS DOS HOMBROS, PARAR.
GOLPE EN LA ESPALDA, SEGUIR CAMINANDO.
DOS GOLPES EN LA ESPALDA, ANDAR MÁS DEPRISA.

Nuestro objetivo era llegar a una fuente (la de Neptuno) en el centro de una plaza. Intuimos que en la estatua del Rey de los Mares hay cosas que no se ven a simple vista, escondidas a nuestra fugaz mirada.

Usamos el canuto de nuestro buscador para poder ver al fijar la visión **LAS COSAS QUE NUNCA VIMOS** (como hicimos con las cosas de clase).

Escudriñamos la escultura, nos acercamos y alejamos, jugamos a mirarla de muy distintas maneras: boca abajo, desde el suelo, entre varios... lo importante fue centrar nuestra atención y descubrir otras formas para ver cosas nuevas. Las chavalas anotaron y guardaron en su buscador «sus tres secretos» de la estatua.

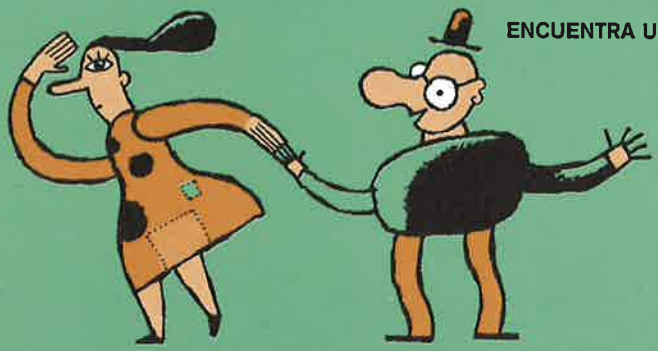


A Alipasnia le encanta jugar a TULA. Como en esa plaza había caminos de tierra y trozos de hierba, decidimos que sólo valía ir por los caminos. Y la paga... ¡¡¡la maestra!!! que anda un poco dormida.

Otra forma de desplazarse era andando hacia atrás. Claro que, como no éramos Alipasnia nos ayudamos de un ESPEJO a modo de retrovisor. Hubo algún que otro golpe con banco, árbol o persona.

¡Nunca habíamos andado así!

Llegamos a una arboleda.



ENCUENTRA UN ÁRBOL.

Ya verás.

Poneos por parejas, una de las dos va con los ojos tapados y la otra la lleva a un árbol. Lo toca, nota cómo es su corteza, si es lisa, rugosa, si tiene musgo, si le sale alguna rama...

Cuando cree que ya lo conoce suficiente, su compañera le pierde un poco por ahí y cuando le apetece le quita la venda.

Y, ¡hala!, a ver si encuentra cuál era su árbol.

Luego se cambian los papeles, claro.

¿Habrá bichos por aquí?

A Alipasnia le encantan los que son muy pequeños, que le suben por el cuerpo, le cosquillean y no le causan ningún temor. Llevábamos unas lupas para facilitar la búsqueda. Era toda una

EXCURSIÓN A LO MICRO.

Observaban el itinerario de las hormigas, descubrían el lento caminar del escarabajo y el arrastre del gusano. Todo visto muy de cerca y tumbadas plácidamente en el suelo, hacía que las chavalas se abandonaran con gusto en esta historia.

Yo, que soy un ávido lector y que fácilmente me introduzco en viajes fantásticos, les sugerí que se pusieran en el lugar de ese bicho y se preguntaran cosas como: qué tipo de vida lleva, adónde se dirige, por qué, qué relación tiene el escarabajo con la hormiga que se le acerca, en qué piensa la cochinilla hecha una pelotilla y rodando por la tierra...

Todo lo que descubrían lo anotaban y guardaban en su buscador.

A alguien le entró hambre, así que sacamos el almuerzo.

Nosotras siempre hemos encontrado muy aburrido comer todo el rato de lo mismo, así que incordiamos un poco para que los bocatas fueran pasando de una a otra. Nos extrañó que a las chavalas no les entusiasmara tanto la idea, pero seguimos incordiando por si descubrían que no está mal la cosa.

Zanahoria con Ventanas dijo:

VEO-VEO ...

y así íbamos comiendo mientras intentábamos adivinar qué cosa había visto una y otra.

Fue muy curioso descubrir que las «haches», las «bes» y las «uves» tienen bastante importancia para despistar en este juego.

Al final conseguimos ver con los ojos de todas muchos más elementos del parque.

Alguien se levantó y vio pintada en el suelo del asfalto una línea de tiza sin fin.

Decidimos seguirla e ir por encima de ella como si fuésemos equilibristas, evitando caernos. Nuestra CUERDA FLOJA daba mil y una vueltas.

Fue, desde luego, otra manera bastante curiosa de llegar a un tranquilo y verde césped.

Nos tumbamos a la bartola.

Abrimos nuestra libreta y leímos:

Alipasnia quiere conocer los sonidos del parque.

Vale, lo hacemos como en clase, cerramos los ojos y los puños y comienza un tremendo silencio. Los dedos se van estirando poco a poco... 1, 2, 3, 7, 10 !!! Los SONIDOS son muy diferentes a los del colegio.

Algunas oyeron cosas increíbles: el respirar de la compañera, el ruido de la mano al rozar la hierba, las hojas de los árboles, los pájaros... Todas iban diciendo cosas (algunas lo anotaban en su buscador).

Había una rosaleda interesante cerca de allí. Llegamos a ella andando en grupos de tres, una tras otra, bien pegadas y exactamente a la vez. Zanahoria dice que parecíamos LAS PRIMAS, ¿por lo parecido del movimiento?

Hacía mucho sol pero los árboles nos daban sombra, podíamos ir SALTANDO DE SOMBRA A SOMBRA a la pata coja o ir DE SEIS EN SEIS AGARRADAS pero tocando sólo con 5 piernas en el suelo, ¿cansado, eh?

Zanahoria con Ventanas nos enseñó una arboleda. Había colocado una larga cuerda que serpenteaba de árbol a árbol. No contenta con eso nos colocó a todas una venda en los ojos y seguimos A CIEGAS EL RECORRIDO de la cuerda.

Dijo:

cuando toquéis un nudo en la cuerda estaréis avisadas de que hay un árbol, aprovechad y tocadlo, acariciadlo, rodeadlo y ¡a seguir!

Mientras tanto yo me entretuve ESCONDIENDO unos ANIMALES en lo alto de los árboles (soy un hábil constructor con papel y celo) y les reté a encontrarlos.

Aguzaron la mirada y al rato ya los habían encontrado.

El parque era enorme y encontramos un paseo con una larga línea de árboles con la misma distancia entre ellos. ¿Por qué no DESPLAZARNOS de uno a otro DE DIFERENTE MANERA cada vez? ¿Por qué? Al fin y al cabo, Alipasnia tambien es un experto desplazándose de mil formas...

Sin problema, una tras otra iban pasando: ahora en cuclillas, dando saltos, haciendo el pájaro, con cojera... cada cual como se le ocurría... El secreto es no pensar en lo que voy a hacer, dejar hablar al cuerpo, que él sugiera el movimiento.

Todas estábamos algo cansadas y queríamos decidir si ese parque era un buen lugar para dejar a nuestro animal fantástico.

Habíamos llevado unos enormes MARCOS de cartón de colores. Sugerimos que por grupos, cada uno con un marco, encuadrasen imágenes interesantes de este espacio. Un arbusto, una fuente, unas flores, una rama, un trozo de camino... quedan plasmados a manera de obras pictóricas muy interesantes.

Esta vez fuimos nosotras las que acudimos a cada lugar y anotamos en nuestra libreta esas imágenes.

¿Y ahora, qué?: ¿lo traemos o no?

Como somos algo indecisas y dudosas pensamos en irnos a casa, contarle todo a *Alipasnia* y por la tarde volver al colegio y decidirlo.

A las tres de la tarde aparecimos en el aula donde esperaban ansiosas chavales y chavalas.

Dos Hierbas Azules traía de casa dos cajas de jabón (de nuevo forradas de colores... así que ya no parecían cajas de jabón).

Por un agujero salía una hebra de lana. Nos sentamos en corros.

Esto no es una caja ni un hilo cualquiera, dijo Dos Hierbas, es el HILO DE ALIPASNIA que ayuda a que de nuestra boca salgan historias y cuentos.

Tenemos que ir haciendo un ovillo de lana fuera de la caja. Pero atención, pues tenemos que ir hablando mientras dura nuestra lana de color, cuando cambie a otro color le pasamos el ovillo a la de la derecha, que continúa hablando y enrollando.

Podríamos contar muchas historias, pero hoy me apetece contar lo que ha sido esta aventura.

Empiezo yo:

Érase una vez un extraño animal

que llegó a nuestras manos de manera inesperada...

¡Cambio!

Entre todas recordamos los juegos, el paisaje y las anécdotas.

Pero aquí no quedó todo. Zanahoria con Ventanas tenía que ver el parque de nuevo, aunque fuera en miniatura.

Tenía un montón de piezas de corcho blanco recortadas como piezas de PUZZLE y otro montón de materiales sencillos y de desecho: palillos, plastilina de un color (sólo tenía rojo por casa), papel de seda de colores, trozos de gomaespuma, pajas largas y cortas... en fin, todo lo que pilló por ahí.

La idea era que cada chavala recreara, con la pieza y los materiales, el parque: lo que habíamos visto y lo que más nos había gustado.

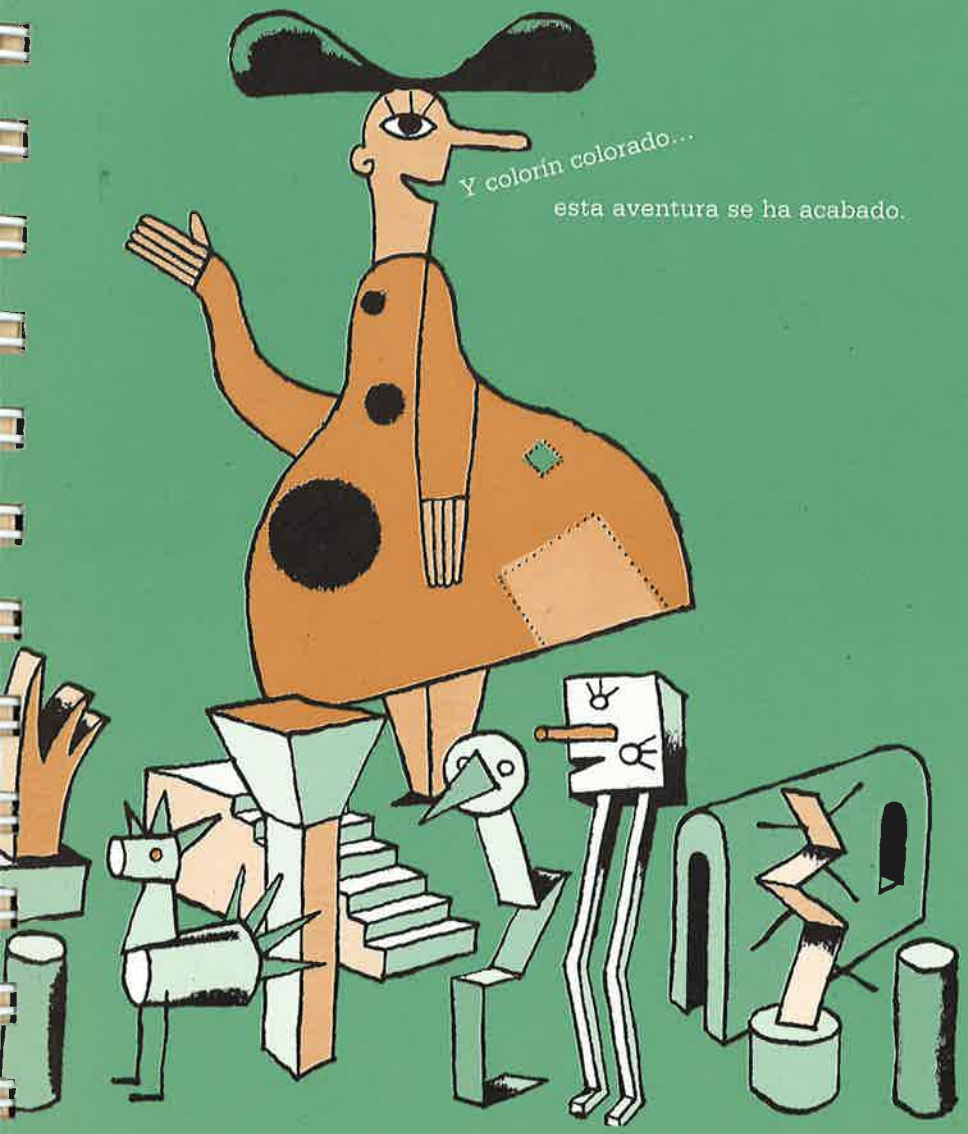
Cuando todas acabamos, unimos todas las piezas y...

¡Qué fantástico! Un gran parque variopinto y sugerente delante de nuestros ojos.

Alrededor del puzzle cada una comentaba su obra de arte: qué había puesto, por qué y si le gustaba...
Pero bueno, por fin y de una vez por todas ¿es un buen lugar el parque de la ciudad para que viva nuestro, ya amigo invisible, Alipasnia?

¡Síiiiiiiiiiiiii!

Todas nos comprometimos a ir al parque de vez en cuando y ver si estaba por ahí, si encontrábamos su rastro, si alguien le había visto...



Pues no. La aventura continúa...

A los pocos días cada chavala recibió una carta. El sobre llevaba escrito su nombre fantástico. No hay duda de la destinataria. ¡Es verdad, si me llamaba «Floja en la Despensa»!

La carta viene de Salamanca y dice así:

Salamanca, 4 de mayo de 1994

¡Hola buscadorasdesitiosparaAlipasnia!

Soy un trabajador de Cuidamos Animales Especiales S.A. (C.A.E.S.A). Me llamo Pradera de Lagartijas, bueno, en realidad no me llamo así, pero las cuidadoras de nuestra empresa nos hemos tenido que cambiar los nombres por la razón que tú ya sabes.

Acabamos de recibir un animal fantástico y nos han encargado que le busquemos un sitio para vivir. No sabemos por dónde empezar ya que es un animal bastante extraño. Se llama Rutifinio; no habrás visto nunca nada igual. Tan pronto es tan grande que no pasa entre los árboles y tan pronto es tan pequeño que pasa entre las raíces.

Repite todo el día que tiene un primo que se llama Alipasnia y que lo mandaron a Zaragoza.

Sabemos que vosotras os encargasteis de buscarle el sitio a Alipasnia y por eso os escribimos. Necesitamos que nos ayudéis contándonos qué es lo que podemos hacer y cómo tenemos que buscarlo según lo que hicisteis vosotras. Necesitamos que nos digáis con qué cosas de las que hicisteis creéis que Rutifinio se lo puede pasar mejor mientras le buscamos el sitio.

Mandadnos tan pronto como podáis una carta cada uno contándonos todo lo que os pedimos

Muchas gracias por vuestra ayuda. Rutifinio os lo agradecerá.

Las chavalas no tardaron en responder:

Hola, me llamo Torre Neblina.

El conocer a Alipasnia fue así: llegamos al colegio por la tarde, como siempre, y de repente aparecieron Zanahoria con Ventanas y Dos Hierbas Azules; nos extrañamos mucho al verlas porque, aunque eran ellas también humanas, iban vestidas de forma muy distinta.

Aunque muchas niñas dicen que Alipasnia no existe, hay una cosa en el cuerpo que me dice que sí.

Hola, me llamo Verde del Bosque.

Yo no me creo nada de Alipasnia, lo que pasa es que han caído las demás pero yo no. Bueno, vamos al grano. En ese parque hay muchas cosas: gente, agua, hierba, árboles, además hay un tren que da vueltas por el parque pero que tenga cuidado, a mi primo le ha pillado el tren.

Hay un hombre paseándose por el parque que ha visto a Alipasnia y le ha dicho Alipasnia al hombre que nos mandará una carta.

Bueno, ya me despido, un saludo para Rutifinio.

Hola, Pradera de Lagartijas:

¿Qué tal? Ya hemos recibido tu carta y hemos leído tus preguntas. Ahora te las voy a responder: este parque tiene muchos pájaros y algunas personas que van allí tienen perros. Tambien tiene un riachuelo y fuentes y un montón de árboles. Allí se escucha el canto de los pájaros, la caída del agua en la fuente, el riachuelo, las ramas de los árboles, el silbido del viento...

Se puede jugar a casi todas las cosas. Nosotras hemos jugado a un montón de juegos y nos hemos divertido un montón...

Fluvial Izquierda

Alipasnia está muy feliz en el parque, todos los domingos vamos a verlo, unas cuantas amigas y yo. Juega con nosotras y con los árboles. Muchos días nos invita a comer y a beber. También viene al colegio con la bici que le regalamos y no para de hablarnos de su primo Rutifinio que está en Salamanca, que tiene que venir a verlo. Y de su hermano Soplillo y de su madre Batursa... bueno, siempre hablando de su familia. Dice que espera que Rutifinio sea igual de feliz que él y pregunta: ¿dónde nos encontraremos?

Bueno, un abrazo.

Pozo Pasillo

Ya sé que será un poco difícil mantenerle por eso de que es tan tan tan tan grande que no quepa entre los árboles y de repente que sea tan tan tan pequeño que pueda caber entre las raíces.

Pero yo me hago una pregunta: ¿cómo será Rutifinio?

Bueno, adiós un abrazo.

Las Terrazas Brillan

Por la tarde hicimos el parque grande con palillos, cartulina, pajas, etc. Ya lo hemos terminado, cuando vengas al colegio ya verás qué bonito ha quedado.

Siempre estamos pensando en ti. En el recreo del colegio te hemos visto muchas veces y gritamos: ¡Alipasnia¡ ¡Hola, Alipasnia! ¿A que nos oyes? Quiero que me mandes muchas cartas y yo te contestaré como te he contestado esta carta...

...bueno me tengo que despedir.

Sauces de Camelot

De esta manera nos acercamos un poco a conocer qué recuerdo tienen las chavalas del parque, qué es lo que más les ha gustado, qué cosas han llamado su atención y qué implicación afectiva han adquirido a través de esta historia con el propio parque.

No sabemos si van más al parque, si lo disfrutan de otra manera, si les parece algo más cercano; suponemos que sí. Pero lo que es cierto es que después de un año de haber realizado la actividad nos hemos encontrado en muy diversos lugares con chavales y chavalas que nos dicen:

¿Y qué pensó la gente?...

Terminada la actividad, las maestras implicadas opinaron:

- Crea sentimientos agradables hacia el parque, desarrolla la imaginación, la comunicación, el vocabulario y la improvisación ante los demás.
- Es una aventura divertida y dinámica.
- Todas participan.
- Es muy novedosa.
- La motivación (anuncio periódico y telegrama) produce gran expectación en las chavalas y despierta curiosidad. Creen que podría ser utilizada para trabajar otros temas medioambientales u otras áreas de aprendizaje.

Valoran especialmente:

- El cambio de nombres (da juego a la vez que motiva).
- Los juegos en el aula (movimiento y relajación intercalados).
- La construcción del buscador (útil para este tipo de salidas).
- El dibujo (les ilusiona y reflexionan e imaginan en qué espacios ubicar a un animal fantástico).
- los juegos en el parque (ayudan a las niñas a sentir el parque y les sugieren nuevos conocimientos... y destacan entre ellos el submarino, el reconocimiento de árboles a ciegas, los recorridos guiados por cuerda y el espejo).
- El hilo de Alipasnia (es una forma original de medir el tiempo de posesión de la palabra; es sugerente, fija su atención, anima a inventar, invita a hablar a las tímidas, salen expresiones muy interesantes...).

- La construcción del puzzle-maqueta (variedad de materiales no usados por las chavalas, despierta la creatividad, fija más lo que se ha vivido en el parque).

Y propusieron cambios y sugerencias:

- El recorrido del parque podría ser más largo.
- Conocer más las clases de plantas y árboles.
- Que Alipasnia no fuera sólo un animal imaginario. Continuar con tanto ser fantástico podría aburrir.
- Hacer juegos menos infantiles para esta edad.
- Menos juegos y más actividades que les hagan pensar más.
- Que las chavalas expliquen más por qué han elegido ese lugar del dibujo para que viva Alipasnia.
- Profundizar más en que las chavalas conozcan el parque, así sólo contactan con él.
- Sería un buen centro de interés para realizar actividades de todo tipo dentro del aula: en lengua, matemáticas, artística...

Después de todas estas informaciones, pensamos que es una buena actividad que ha gustado a chavalas y a maestras.

Sin embargo, tras reflexionar sobre sus opiniones, pensamos que todavía:

- Sigue pesando más el aprendizaje intelectual que el sensorial.
- El placer de jugar no es suficientemente valorado.

- Da miedo meterse en un proceso imaginario de imprevisible salida con las chavalas ya que es algo que las adultas no podemos controlar.

Una vez escuchado y valorado todo, apostamos por seguir en esta línea educativa que puede servir de complemento al trabajo que desempeñan maestros y maestras.

Érase otra vez un libro inventor–creador con todo lo que le rodeaba...

juegos y actividades

La segunda parte de este libro contiene dos bloques de fichas. Son independientes pero, al usarlas a la vez, al mezclarlas... pueden provocar ideas y actividades nuevas.

El bloque superior es muy abierto y puede aplicarse a cualquier actividad. Trata de preparar física y mentalmente a las chavalas para el aprendizaje.

Son propuestas abiertas de múltiples respuestas y todas válidas, y de preguntas entendibles de muy diferentes maneras y todas correctas.

Se pueden y deben variar y modificar, plantearlas del derecho y del revés, seguro que obtendremos respuestas muy diversas.

El bloque inferior está centrado en el tema ambiental, juegos y actividades que, a través de los sentidos y la imaginación, ayudan a percibir mejor todo lo que nos rodea, a hacerlo más nuestro e incluso a proponer cambios.

Así que jugando a relacionar ejercicios de ambos bloques obtenemos «actividades a la carta» según las necesidades de los chavales y chavalas.

...que explicaba el mejor revuelto del mundo: orejas + ojos + narices + boca + manos y pies + setas y sal...

DE LA 1 A LA 20

Juegos y actividades de expresión corporal

Movemos el pie, el tobillo, la cabeza, le damos tres vueltas y somos leonas o patos o una batidora... ¡brrrrrr, tam, tam, tico, tico, te...! Su ritmo nos mueve. Paramos, saltamos y bailamos.

Cogemos un globo, un papel, un celo... cogemos a otra, nos movemos todas, todas nuestras partes, quizás del derecho, quizás del revés.

DE LA 21 A LA 28

Juegos y actividades de expresión gráfica-plástica

Dibujamos como siempre, o como nunca, le añadimos, le quitamos, transformamos y creamos.

Nuestras manos mezclan, modelan, pegan, arrancan, varían objetos; nuestros pies lo intentan.

Prueba que toda tú eres un garabato.

DE LA 29 A LA 34

Juegos y actividades de percepción

Un cuadrado, una caja, un campo, un tablero... vemos lo mismo, pero no lo vemos. Todas y cada una percibimos diferente: ni vemos lo mismo, ni entendemos, ni sentimos, ni expresamos lo mismo con las mismas formas.

Todo es bueno y todo es válido, sólo hace falta hacerlo. ¡Ya tardas!

DE LA 35 A LA 48

Juegos y actividades para agilizar y flexibilizar el pensamiento

Discurre, inventa, relaciona, imagina, describe, escribe, sueña,...

¿Qué pasaría si jugáramos con estas palabras añadiéndoles objetos, situaciones, historias, conversaciones...?

A veces, si no se usa, el pensamiento se desengrasa y... ¡se estropea!

DE LA 1 A LA 25

Juegos con los cinco sentidos

Huelo, huelo, ¿qué hueles?

Una cosa que empieza por aquí y acaba por allá.

No la veo.

Pues tócala, dime si rasca, si es suave, si suena o es muda. Pruébala, saboréala.

Y conócela, háblale de ti, de lo que tú quieras.

Y escúchala, no sólo con los oídos sino con los ojos.

Y date tiempo, tienes todo el tiempo del mundo para sentir lo que te rodea.

DE LA 26 A LA 48

Propuestas para motivar, desarrollar y concluir las actividades de forma divertida.

Todos los días son diferentes, y si te descuidas se te pueden hacer iguales. Si de vez en cuando te acuerdas de este problema, todo cambiará.

Empieza hoy por el final, por la mitad, por el otro lado, sigue despistando a las chavalas unos días. Y vuelve a la normalidad. Pero no te quedes ahí mucho tiempo, porque algo nuevo tendrás que preparar. Compáralo con lo anterior, y será fantástico, o será increíble, o mejorable, o difícil, o muy fácil, pero sobre todo divertido.

Y nadie dice que no se pueda aprender jugando.

Por favor, póngame unas orejas expresivas, o unos ojos con ideas raras o una boca con movimiento.

¡Al momento!...

LA GOMA DE MASCAR

Se cuenta... «en el centro de la sala hay un montón de chicles. Cada cual puede coger los que desee, hay suficientes para todas. Colocaos luego en un lugar de la sala en el que estéis cómodas».

Todas comenzamos a imitar la acción de mascar chicle. Y vamos sugiriendo...

- exagerar la acción de mascar, masticar con toda la cara, con el cuello, con los hombros, con los brazos y las manos, con el tronco, con las caderas, con las rodillas, con los pies, con todo el cuerpo, añadiendo y restando zonas.

Podemos:

- Asociar sabores a cada una de las zonas corporales.
- Ir variando el ritmo de masticar desde «a cámara lenta» hasta muy rápido.

Hoy está lloviendo.

CONCÉNTRATE EN LA LLUVIA.
Cómo cae, cómo suena, cómo se derrama por el suelo, cómo se absorbe...

Cómo la recibes tú, qué sientes al mojarte...

Y SI NO LLUEVE y es verano, busca una pareja y una regadera. Poneos en bañador. Con la regadera, una va dejando caer poco a poco gotas de agua sobre la otra. Siéntelas, adivina por donde se mueven.

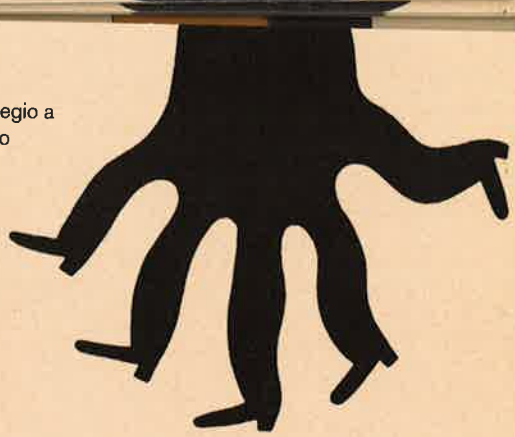
¡Cambio de papeles!

COLOR

Se proyecta o enciende un foco de determinado color en una pared de la sala, lo más amplio que podamos. Pedimos a las chavalas que se concentren en ese color. A la vez podemos tratar de inducir en ellos algunas imágenes. Por ej. si hemos usado el color azul: «El azul llena nuestro cuerpo como si llenase un vaso. Los pies comienzan a ponerse azules. El vaso poco a poco se va llenando. Ahora el azul nos va a poner en movimiento... lentamente comenzad a moveros con lo que os provoque este color» .

Luego se les pide que asocien el color a cosas y las digan: mar, tranquilidad, cielo... A cada propuesta de ellas le ha de seguir el movimiento que cada una da a esa imagen.

Y AHORA, ¿CÓMO INTRODUCIRÍAS EL COLOR EN LOS JUEGOS DEL BLOQUE INFERIOR?



PASEANDO por la calle, de casa al colegio o del colegio a casa descubre 10 olores diferentes, 10 cosas de tacto distinto, 10 sonidos, 10 cosas agradables y 10 desagradables...

EN LA CALLE, parque... observa a la gente, sus movimientos, su voz, sus actitudes... Intenta adivinar de qué hablan o lo que piensan.

MIRA DETENIDAMENTE algún edificio de tu ciudad. Piensa cómo será la persona que lo diseñó, las que lo construyeron, las que viven en él...

Mira **LAS NUBES**: sus formas, sus texturas, sus desplazamientos, sus cambios...

¿A qué se parece aquélla de la izquierda?

JUEGOS DE MOVIMIENTO

• Vamos andando y nombrando todo lo que vemos en la sala, también a la gente que nos cruzamos.

• Nos movemos por el espacio describiendo una línea curva interminable. Evitamos chocarnos con las demás, las tenemos en cuenta, nos integramos con ellas, creamos flujos en la sala. Nos cruzamos la mirada, nos comunicamos con la expresión de nuestra cara y de nuestro cuerpo, nos decimos algo.

• Imaginamos que un fuerte hilo nos estira y lo seguimos allá donde nos lleve, hacia arriba, hacia abajo, adelante, atrás, a un lado, a otro... andamos por la sala como impulsadas por ese hilo.

• Nuestro ombligo es una cámara de fotos... ¿Cuánto de lo que hay en la habitación podeis enseñar a vuestro ombligo a cada golpe de pandero? ¿Y si la cámara está en la cadera, rodilla, espalda, cabeza...?

En un paseo, intenta **DESCUBRIR FORMAS GEOMÉTRICAS** en el paisaje, en los árboles, las hojas, el agua...

¿Dónde aparecen cuadrados, triángulos, círculos, espirales o rectángulos?

Anótalo en una libreta.

Busca piedras y palos variados. Descubre en ellos **FIGURAS DE ANIMALES, CARAS, MONSTRUOS**... Píntalos para que se vean mejor.

Contempla un paisaje **DESDE DIFERENTES POSICIONES**: de pie, tumbada, de medio lado, del revés...

¿Percibes cosas diferentes desde cada postura?

Recuerda que los paisajes pueden ser urbanos o naturales.

En papel de embalar, **PINTA CON LOS PIES** lo que te ha sugerido el paseo.

FIRMAR

Ocupamos un lugar en el que podamos movernos cómodamente.

Tenemos que trazar la firma en el aire con distintas partes del cuerpo: con las manos, pies, culo, cabeza...

Rápidamente, lentamente, en el plano vertical, en el plano horizontal (suelo, techo), con trazos muy amplios, con trazos pequeños, con las dos manos, como si utilizásemos una enorme brocha...

Consigue unas cuantas tarjetas. Dibuja en cada una de ellas una forma geométrica. Busca **FORMAS EN LA NATURALEZA** que se parezcan a las dibujadas en las tarjetas. Si son cosas pequeñas que están por el suelo y pueden recogerse, guárdalas para pegarlas en las tarjetas que correspondan.

Entre varias puede formarse un collage.

Alguien ha **ESCONDIDO** un **ANIMAL** en tu parque. Recórrelo de arriba abajo. Búscalo en sitios que nunca antes habías mirado: en las ramas de los árboles, debajo de los arbustos, detrás de una papelera...

¿Lo has encontrado?

Cada una describe un elemento de la naturaleza, **SIN NOMBRARLO**. Luego se cambian los papeles. Hay que reconocerlo por su descripción escrita.

AUTOS DE CHOQUE

Nos convertimos en un coche con nuestro cuerpo y nuestra voz.

A una señal comenzamos a movernos por la salà. Cuando dos coches se encuentran llegan lo más cerca posible, pero se esquivan. Hay que tratar de evitar el contacto corporal. En una segunda parte los coches chocan.

Hacemos variaciones de ritmo (lento, rápido).

De repente la pista de circulación se va haciendo pequeña, la animadora va acotando el espacio , pero el movimiento sigue. Cada vez se hace más pequeña de manera que es imposible ya evitar el contacto. El techo de la sala va bajando, lo que obliga a tomar otras posturas distintas a la de caminar erguida. El espacio se irá reduciendo hasta que todas se encuentren encogidas y en contacto con las demás.

COGE UNA PIÑA de un montón.

Obsérvala detenidamente durante un minuto.

Mézclala con las demás.

¿Eres capaz de encontrar la tuya?

Puedes hacer el mismo juego con cualquier fruto de otro árbol o planta que haya en tu entorno.

Aprovecha cualquier salida para hacer **FOTOS DESDE DISTINTOS ÁNGULOS**.

Y una vez en el aula...

¿Desde dónde está hecha cada una de ellas?

EN LOS JUEGOS DEL BLOQUE SUPERIOR, ¿QUÉ HARÍAS CON LA CÁMARA DE FOTOS?

SALTAR Y TOCAR

De pie, estírate hacia arriba y hacia los lados. Contorsiónate si quieres. Salta varias veces hacia arriba como si quisieras tocar el techo con las manos... Luego, al sonido de un golpe de pandero, tienes que tocar la frente, los codos y las rodillas de 5 compañeras o tocar a 2, a 4, a 6, con los hombros, con los culos, con la cabeza, guardar la máxima distancia, tocar a quien te toque, no tocar a nadie...

Dibuja la silueta de un animal con rotulador rojo.

Ahora dibuja otro animal encima con rotulador azul.

Coge un papel de **CELOFÁN ROJO Y** otro **AZUL**.

Pon el papel rojo encima del dibujo: ¿qué animal ves?

¿Y si pones el azul?

En un recorrido de un parque o de un espacio natural se han puesto objetos que no son de ese sitio: flores de plástico, lechugas entre matorrales... Algunos destacarán mucho, pero se dispondrán de manera que se mezclen con el entorno, con lo cual será más difícil percibirlos.

Lleva a las chavalas a ese lugar e incítalas a que descubran los **ERRORES DE LA NATURALEZA**.

Presentamos un instrumento de percusión diciendo que es un **TAMBOR MÁGICO**, pues solamente nos podemos mover mientras oigamos su sonido. Cuando calle, quedaremos inmovilizadas.

Golpeando el tambor con diferentes intensidades y ritmos, el grupo responde con movimientos espontáneos al estímulo sonoro.

Luego vamos dando ideas:

«Moveos como si estuvieseis cubiertas de púas, como si fueseis viejas, jóvenes, gordas, como si fueseis de mantequilla caliente, goma, vidrio, rápidamente, lentamente, separando lo más posible las partes del cuerpo o al contrario, en líneas rectas, espirales, curvas, como si estuvieseis bajo la ducha de agua fría o caliente, expresar el vuelo del águila, el salto del saltamontes o el de la rana...»

Lleva a una compañera a dar un paseo por el parque.

Dile que cierre los ojos.

Busca una vista agradable: un insecto, la corteza de un árbol, gente interesante, agua...

Cuando lo hayas elegido, trata la cabeza de la paseante como una máquina de fotos, céntrala y encuádrala delante del objetivo y a la vez que aprietas un instante su mano grita: **¡FOTO!**

Al notar el apretón y sólo mientras dura éste, tiene que abrir los ojos un instante y grabar la imagen como en una foto. Es un segundo interesantísimo.

Después, nuestra «cámara de fotos andante» puede describir con todo detalle la foto.

MIMO EN CADENA

5 personas salen fuera de la habitación. El resto decide qué mimo van a pedirles que realicen.

Llaman a la primera, se lo comunican y ésta lo hace en presencia de la segunda. Al terminar, la segunda llama a la tercera y lo representa, y así sucesivamente.

Cuando han pasado las 5, cada una cuenta qué es lo que cree haber entendido y representado.

Buscamos un lugar con un amplio paisaje. Hacemos en el suelo una cruz; cuatro chavalas se colocan en sus extremos tocándose con los hombros y mirando al exterior. Colocan una de las manos debajo de los ojos, apoyada en la nariz, como si otearan el horizonte pero bajo los ojos.Comienza una de ellas a describir de izquierda a derecha desviando lentamente la mirada: «Veo unos árboles, una casa, un prado, una carretera...». Así hasta que llega al punto más lejano de su derecha. Su vecina de la derecha tiene su mirada en el extremo izquierdo y cuando nota que su compañera entra en su campo visual, le toma el relevo. Así hasta que las cuatro han descrito el campo visual de **LOS 360°**

Partiendo de la misma posición, cada una camina siguiendo su dirección, observando todo lo que ve, de manera que cambia el campo visual de lo lejano a lo inmediato.

A una señal vuelven todas al punto de partida y se comenta lo que cada una ha experimentado (descubrimientos, sensaciones).

Es un buen juego para explorar lo habitual con los ojos de las otras.

Para enriquecer el juego, pueden ir girando en sus posiciones para ver todo el círculo.

LA SOMBRA

Por parejas. Una participante actúa de chófer, que propone y dirige los movimientos, la otra hace de sombra.

La primera realizará diversas acciones o movimientos, dejándose llevar por sus asociaciones libres. La sombra se situará en su costado a una distancia de unos 50 cm, pisando los talones a su compañera, imitándola simultánea e ininterrumpidamente. Pasado un tiempo los papeles se intercambian.

Es importante que la chófer ignore por completo a su sombra; ésta, al contrario, estará muy atenta.

Se forman dos grupos: **ENANAS Y BUSCADORAS**. Las enanas son las autóctonas, las que viven en el bosque. Para que no las encuentren, sólo pueden hacer una cosa: fundirse con el medio (elegid un lugar frondoso con grandes árboles y tupidos matorrales y delimitad el espacio).

Dad un tiempo para que las enanas se preparen, reconozcan el lugar, elijan el escondite y se camuflen con elementos del bosque (hojas, ramas... sin arrancar nada por supuesto) o con cosas que hayan llevado (carbón vegetal, tierras coloreadas).

Cuando están preparadas, las buscadoras parten en su búsqueda. Al principio pueden hacer ruido para anunciar su presencia y añadir emoción al juego, pero después les interesa moverse en silencio. Cuando descubren a una enana, ésta grita y sale de su escondrijo. Si alguna enana es ilocalizable, indica que el camuflaje es excelente.

CUENTA CON MÍMICA tus mejores vacaciones, tu película favorita, el cuento que más te gusta...

Hacemos dos grupos. Uno va narrando una historia y el otro grupo responde inmediatamente con una expresión corporal a lo que está contando en la historia. Las ideas de la historia han de ser variadas para dar más posibilidades. Por ejemplo: árboles, animales, vientos, olas, castillos, frío...

Formar parejas. Una de las dos relata con mímica una historia y la otra la va escribiendo. Todo se hace en silencio.

Al terminar se habla de cómo fue. ¿Se ha entendido la historia?

Variación: una cuenta una historia con mimo y 4-6 chavalas escriben cada una la historia que están percibiendo.

APROVECHA PARA EXPLICAR CON MÍMICA CUALQUIERA DE LOS JUEGOS DE ABAJO.

Recoge distintas **HOJAS DE ÁRBOLES** que encuentres por el suelo. Te darás cuenta de que hay muchas hojas diferentes que corresponden a árboles distintos. Puedes agruparlos según la forma que tienen: alargadas y delgadas, triangulares, como la palma de la mano...

Y ahora, ¿puedes reconocer a qué árbol pertenece cada una de ellas? Pregunta hasta saberlo.

¿QUIÉN SOY?

Éste es un buen juego para hacer durante un paseo.

Cuelga a una del grupo un dibujo en la espalda (de animales, árboles o de cualquier otro elemento natural). Ésta empieza a hacer preguntas sobre lo que puede ser. Las demás sólo pueden contestar sí o no. Tiene que adivinar lo que es.

Debajo del dibujo puede haber tres pistas escritas que sólo usaréis en caso de apuro.

Sentadas en el suelo en corro,

SACAR LA LENGUA haciendo un gesto de burla. De repente la lengua adquiere independencia y se agita como un pañuelo saludando a todo el mundo. Hace mucho viento y la lengua se mueve arrastrada por el vendaval que posteriormente se transformará en brisa hasta desaparecer. De pronto los labios se llenan de una sabrosa crema y la lengua empieza a lamer haciendo un recorrido circular. La crema llega hasta la nariz y la lengua intenta con insistencia llegar, llegar, llegar... La crema se traslada a la barbilla y la boca se queda abierta (sacar la lengua todo lo que se pueda hacia arriba, hacia abajo, adelante y hacia los lados).

Es un buen juego para preparar la voz.

En una hoja hay varios dibujos de **ANIMALES**. En una casete sus **SONIDOS** grabados. No están en orden. ¿Adivinas qué sonido hace cada animal?

Túmbate en un parque o en un campo.

Cierra los ojos y abre los oídos.

Levanta los puños y en silencio **CUENTA TODOS LOS SONIDOS** diferentes que oigas:

el viento soplando, los cantos de los pájaros, el batir de sus alas, los insectos volando a tu alrededor, los palos secos que crujen, las pisadas de la gente que camina, sus conversaciones...

Con cada sonido levanta un dedo. Cuando acabes, abre los ojos y espera a que las demás terminen.

Al final puedes decir los distintos sonidos que has escuchado.

Es interesante hacerlo en lugares diferentes para contrastar lo que se ha escuchado.

INTRODUCE SONIDOS EN LOS JUEGOS DE ARRIBA.

Se divide el espacio en **5 LUGARES** diferentes (se pueden delimitar con tiza o con precinto de color): cuatro rectángulos equivalentes con un círculo en medio. A cada uno de estos lugares corresponde una consigna: en el primero deben susurrar, en el segundo hablar normalmente, en el tercero cantar y en el cuarto hablar muy fuerte; en cuanto al círculo central, es el lugar del silencio absoluto. El juego consiste entonces en desplazarse continuamente entre estos cinco lugares.

Variaciones:

Atribuir a cada uno de los lugares consignas distintas de las orales:

- Gestuales (andar despacio, rápido, a marcha lenta, sobre un pie y estar inmóvil en el círculo central).
- Sensoriales (siento, escucho, toco, no hago nada...).

Busca una pareja. Rellena vasos con diferentes materiales: agua, tierra, piedrecitas. **GOLPEA** con una cucharilla metálica el vaso para conocer cómo suena con cada material.

Después, una de la pareja se tapa los ojos, y la otra golpea uno de los vasos. La primera deberá identificar de qué material se trata. Luego cambiar los papeles.

Hay varias cajas de leche rellenas con diferentes objetos (piedras, monedas, cascabeles, palomitas, sal, corchos, botones...). **AGITA** las cajas e intenta identificar qué hay dentro de cada una de ellas. Agítalas nuevamente y relaciona cada uno de los sonidos con un animal. ¿Y si pruebas a hacer música?

SONIDOS DE ANIMALES

Circular libremente por la sala. Expresar de modo corporal el comportamiento de un caballo: al pastar, al pararse, al cabalgar, al descansar, al dormir... A una señal, acompañar el comportamiento del caballo con sonidos expresivos que lo ilustren, por ejemplo, cuando va al trote, salta...Después el caballo tiene sed, hambre, miedo...

En esta fase se pueden establecer contactos breves con las compañeras, siempre que no se olvide el comportamiento del caballo.

Seguir el mismo proceso imitando el comportamiento de otros animales y sus sonidos característicos (grillo, gorrión, pato...).

El grupo se divide en parejas. Una es **LA «BEBÉ» Y** otra **LA «MADRE»**

La madre enseña a la hija su sonido característico.

Luego todas las «bebés» se van a un extremo y todas las «madres» al otro.

Las «bebés» se tapan los ojos. Las «madres» comienzan a emitir su sonido, y sus parejas tendrán que encontrarlas.

Cuando todas las parejas se han encontrado, ¡cambio de papeles!

SONIDOS Y MOVIMIENTOS

Hacemos dos grupos de número semejante, uno se encarga de la música y otro de expresarse corporalmente en función de lo que suena.

El primer grupo tendrá instrumentos de percusión y se colocan en círculo; dentro de éste se colocan las del grupo que realiza el movimiento.

Hay cambio de papeles entre unas y otras.

Variación: con sombras.

Con una sábana y una luz creamos una pantalla de sombras. 2-3 chavalas se colocan tras la pantalla y se mueven como les sugieren los sonidos de los instrumentos que tocan otras 4-5 chavalas, las demás quedan de espectadoras frente a la pantalla.

También hay cambio de papeles, todas van pasando por todo.

TRASLADO ELEVADO

Se empieza el juego con una retahíla popular para echar a suertes.

A la que le toca se mete en una gran caja donde no se ve nada. Entre unas cuantas la cogen y la trasladan hasta otro lugar. En el recorrido hay que llevarla por sitios fáciles de reconocer por los sonidos (agua, hojas secas en el suelo, niñas jugando,...) y así la de la caja puede hacerse idea de por dónde va. Al llegar se deja «la pesada caja», a la que se le pregunta: «¿A qué no sabes dónde estás?».

Puede que lo sepa... puede que no.

LA BANDA

Formamos grupos de tres personas. Cada grupo ensaya el sonido que ha elegido: castañetear los dientes, chascar la lengua, dar besos, toser, suspirar, soplar, sorber...

Asociamos estos sonidos a instrumentos,musicales y damos un nombre a este nuevo instrumento, por ejemplo, al instrumento que produce sonidos en forma de besos le podríamos llamar «Besófono».

Se reúnen todos los instrumentos y se organiza una orquesta. Cada grupo emite su sonido bajo la dirección de la batuta, interpretando una melodía conocida.

GUSANO A CIEGAS

Se juega en grupo y en un sitio apartado.

Todas las jugadoras se vendan los ojos, se ponen en fila como un largo gusano (de unos 6 anillos) y se cogen por los hombros.

Una se queda fuera, de guía; lleva al resto por sitios que huelen de forma especial, en los que haya un sonido característico... cuanta más variación haya en el recorrido, mejor. Al llegar a un determinado lugar que la guía considere adecuado nos quitamos los pañuelos de los ojos y entonces hacemos el camino de vuelta.

JUEGOS CON MÚSICA

Busca una música que te parezca sugerente. ¿Qué movimientos provoca? ¿Qué imágenes nos aparecen al escucharla?
¿Qué nos sugiere dibujar?
¿Y con diferentes músicas?

Por parejas, una persona actúa como instrumento (se relaja y se mantiene receptiva), la otra traduce en masaje lo que la música le sugiere.
Luego, ¡cambio de papeles!

VA DE DANZAS

Invéntate una danza curativa para: el dolor de muelas, la diarrea, la tristeza, los tics nerviosos...
De una en una, por parejas, en grupo...
Muéstrala a las demás.

PASEO A CIEGAS

Acompaña a otra que lleva los ojos vendados. Ella no puede ver pero puede sentir todo lo que tú le quieras mostrar.
Acércala a sitios y cosas diferentes del parque para que los pueda oler, tocar, escuchar; haz ruidos con las cosas naturales que vayas encontrando...
Si la llevas de la mano e inventáis entre las dos una sencilla señal para avisarle de peligros, paradas... se sentirá mucho más cómoda y segura.
Luego, cambiad los papeles.

JUGAR CON PERIÓDICOS

Se reparten una o dos hojas de periódico por persona.

- Explorar el periódico, escucharlo, cómo suena, se dobla, se enrolla, se arruga y por fin se rompe en trozos pequeños.
- Formar figuras diferentes con los trozos.
- Construir en grupo un camino para todas, pasar por el camino de distintas formas. Con música deshacer el camino como si estuvieran en una fiesta.
- Cada chavala construye para sí misma un espacio en el que quepa. En su espacio emite un sonido o canta una canción.

Salir del espacio personal y visitar el de las demás. Escuchar el sonido o canto que ha inventado cada una.

- Hacer lo mismo entre dos, entre cuatro,...

Otro día, llenar todo el espacio con mucho papel de periódico.

- Caminar por papel de periódico haciendo mucho ruido, luego sin ruido.
- Lanzarlo al aire, utilizarlo para ocultarse, para rellenarse la barriga... jugar a todo lo que sugiera.
- Por último, decidir entre todas qué hacer con el papel.

Busca una pareja. Una de las dos cierra los ojos y se tumba en el suelo. La otra le hace **COSQUILLAS** con la punta de un cordel. La tumbada tiene que adivinar en qué parte del cuerpo le está tocando y el recorrido que sigue para llegar a un lugar previamente decidido (el codo, la rodilla, la punta de la nariz).

Se juega de dos en dos. Una se coloca cómodamente y cierra los ojos; la otra le va recorriendo el cuerpo como si sus dedos fuesen... una hormiga. Luego un saltamontes, una araña, una mosca. Se necesita bastante silencio para no poner nerviosos a **LOS BICHOS**.

Cualquier sitio vale para este juego. Se trata de clasificar todos los objetos que hay en el lugar escogido por medio del tacto: **ÁSPERO, SUAVE, SECO, FRÍO, PEGAJOSO, MOJADO...**

JUGAR CON PAPEL DE EMBALAR

Música y un metro y medio de papel de embalar por persona.

• Si la música es suave, muévete lentamente. Si no hay música quédate quieta. Si oyes el pandero, sacúdete.

• A una señal quedarse como estatuas en equilibrio o estables. A otra señal, enrollarse en el papel.

• Esparcir el papel por el suelo. Caminar sobre él sin romperlo. Caminar a un lado, sin tocarlo, de formas diferentes.

• Acostarse sobre el papel. Pintar las siluetas de cada una ayudándose unas a otras. Ponerles nombres y recortarlas. Bailar con las siluetas.

Dibujar cada una las huellas de los pies (algunas sólo una huella). Colocar todas las láminas en fila.

Ir saltando respetando la posición de huellas que hay en cada papel. Alternar huellas de manos y pies.

Hay varios PLATOS preparados con diferentes elementos naturales.

Cierra los ojos.

Mete la mano derecha, la izquierda, el pie derecho y el izquierdo.

¿Puedes identificar con cada uno de ellos el contenido de cada plato?

Quítate los zapatos y tápate los ojos. Pide a alguien que te lleve a dar un paseo en el que tengas que pisar diferentes suelos.

Durante la caminata ¿eres capaz de adivinar QUÉ SUELO PISAS?

JUGAR CON AROS

Vamos a jugar con la imaginación:

- Este aro redondo se parece a...
- Este aro redondo lo podemos usar como...
- Imagina que el aro es un espejo; cada chavala se mira en él haciendo gestos de enfado, alegría, sueño, cansancio, aburrimiento, felicidad, susto, tristeza...
- Imagina que el aro es una ventana para ver la luna y describe qué ves. El aro es una ventana para ver el mar, el río, la calle...
- Levanta el aro despacio como si fuera muy pesado. Bájalo lentamente, tira de él como si fuera pesado. Camina con él como si fueses muy flaco.

Coloca aros en el suelo formando un trazado. Una de las jugadoras decide qué movimiento hay que realizar en cada uno de ellos: en el 1 saltar, en el 2 girar los brazos, en el 3 saltar a la pata coja y silbar...

SABER QUÉ ES, CON MANOS Y PIES

Recoge un montón de cosas de las que llevas encima (reloj, peseta, gafas, anillo...) y de las que se encuentran en el parque (hoja, palo, colilla de cigarro, piedra...). Mételas en una bolsa y pásasela a otras para que, con los ojos cerrados, vayan metiendo la mano, palpen y adivinen qué es cada cosa.

Para liarlo más, después de haberlos identificado con las manos, quitamos un objeto y la que juega tiene que volver a tocarlos todos y saber cuál falta.

Un poco más difícil: deja las cosas esparcidas por la hierba y con los pies descalzos juega a reconocerlas.

JUGAR CON CINTA ADHESIVA

En la sala hay cinta adhesiva de color pegada al suelo formando dibujos y recorridos. Ponemos música.

- Pasar la línea de formas distintas: pies abiertos, hacia atrás, saltando sobre un pie, haciendo equilibrios, arrastrándose, inclinadas hacia delante.
- Jugar a la carretilla por la línea.
- Entre dos, sentadas espalda con espalda, desplazarse sobre la línea.
- Intentar sacar a la compañera de la línea.
- Con la cinta adhesiva creamos cuatro pasillos. Nos desplazamos de un extremo a otro, en uno saltando como si hubiese fuego, en otro deslizándonos como por el hielo, en otro con el traqueteo de un tren o autobús, en otro como si el suelo fuese de pegamento.

EN UN PASEO

Cierra los ojos. Alguien coloca en tus manos un elemento recogido por el camino.

Descríbelo detalladamente.

Eres una gran artista. Recoge diferentes muestras de elementos naturales (piñas, arena, hojas...). Haz un cuadro en el que aparezcan las diferentes texturas. Una vez acabado, descubre el cuadro tocándolo con los ojos cerrados.

ENCUENTRA UN ÁRBOL

Ponle a una compañera una venda en los ojos y llévale junto a un árbol. Dile que lo conozca a fondo, que lo huela, que lo toque, que lo abrace... porque luego nos la llevaremos lejos de ese árbol, le quitaremos la venda y le pediremos que lo encuentre de nuevo.

DIBUJA ALGO: que te guste mucho, que no te guste nada, que te dé miedo, que querrías hacer, que querrías tener, que sea simpático, que sea interesante, que nadie entienda.

PIENSA en... un aparato que recoja las hojas del parque y las triture para echarlas como abono. Dibújalo.

IMAGINA que eres una dormilona. Piensa en un aparato que te saque de la cama. Dibújalo.

PIENSA Y DIBUJA:

- Las señales más originales y útiles para andar por el colegio.
- Los juegos más divertidos que pondrías en el patio del colegio.

EXPLORANDO

Nos colocamos por parejas, una es la guía y la otra va con los ojos vendados. La guía la lleva a un lugar que elige y la desorienta.

La ciega toma algún punto de referencia (el sol, algún ruido de carretera, agua...) y comienza a avanzar en línea recta hacia ese punto. Camina con los brazos extendidos hacia delante y explorando con las manos. La guía apoya las manos en sus hombros, la sigue y le va informando de todo lo que se presenta ante ella, a sus pies y por encima de ella. No lo describe con exactitud, sino que le da pistas: «Hay algo en el suelo a un metro, hay una cosa en el aire a unos 50 cm... »

Al acabar, la pareja vuelve al punto de partida. La guía quita la venda a su compañera y de la misma forma repiten el recorrido. Así se encuentra de nuevo con lo que antes palpó, pero esta vez lo ve. Luego cambian los papeles.

Coge una hoja y haz de 20 a 30 **PUNTOS**. Únelos con un lápiz formando una figura cerrada. ¿A qué se parece? Pónle un título. Después tienes varias opciones:

a) Dobla la hoja debajo de tu título y pásaselo a la siguiente persona para que lo titule.

b) Termina el dibujo, coloréalo.

c) ...

Prepara varias hojas llenas de **CÍRCULOS** de aproximadamente 3 cm de diámetro. Dibuja en ellos y conviértelos en lo primero que se te ocurra. En cinco minutos has de hacer el mayor número de dibujos posible. Titúlalos.

SABORES DEL MERCADO

Las chavalas van al mercado y eligen frutas y verduras que se puedan comer crudas, buscando distintas variedades y frutas exóticas. Se lava todo y se corta en trozos pequeños colocando cada variedad en un plato con su nombre.

Se degusta en silencio para conseguir mayor concentración. Tras cada bocado, se pregunta: ¿está crujiente, duro, firme, acuoso, se deshace en la boca?, ¿es dulce, amargo, ácido...? Así les ayudamos a distinguir la consistencia y el sabor. Empezamos con las frutas y seguimos con las verduras (cuanto más disfruten con las frutas menos les costará probar y apreciar una verdura cruda como la col, el nabo o la judía).

Una vez probado todo, por parejas, una da a probar bocados a otra que, con los ojos cerrados, tiene que adivinar de qué se trata.

SUMA DE DIBUJOS

Nos sentamos en círculo; cada chavala coge una hoja e inicia un dibujo. A una señal, lo pasamos a la compañera de la derecha. La que lo recibe debe observarlo y continuarlo (lo completa, propone nuevas cosas...). A una señal lo pasamos de nuevo a la de la derecha, rotando sucesivamente hasta que cada una tenga su dibujo inicial.

Podemos ir introduciendo consignas: «pintamos con azul», «con los ojos cerrados», «con la mano contraria»...

Variaciones:

- Lo mismo pero con un papel grande en el suelo. A una señal se gira el papel y se continúa con el dibujo de la compañera.
- De dos en dos, conversamos a través del dibujo. En un papel, una dibuja y otra responde.

¿Y SI PRUEBAS A JUGARLO DESPUÉS DE REALIZAR EL JUEGO QUE TIENES ABAJO?

OLORES EN BANDEJA

Preparamos varios saquetes con plantas de nuestro entorno (espliego, tomillo, ontina, romero,...) y tarjetas con sus nombres. Las situamos bailadas. Se ofrecen a las participantes para que las coloquen correctamente.

Si los olores se encuentran en algún lugar natural cercano, se incita a las olfateadoras a ir a buscarlos.

Por último se propone: ¿cómo dibujarías esos olores?

DIBUJA CASAS

- 5 diferentes.
- Una con 3 puertas, 6 ventanas, 2 balcones, 1 tienda.
- Otra con 9 ventanas a través de las que se vean 9 habitaciones diferentes.
- Una especialmente diseñada para un torero, para una tenista, para una ajedrecista, para un trapecista, para una jardinera...
- Otra vestida y con zapatos, ¿y si hace algún deporte?

¿QUÉ OLOR FALTA?

Por parejas. Una de las dos se venda los ojos. Su pareja le ofrece cuatro objetos con olores diferentes. Los huele pero no los toca.

Se oculta uno de los objetos, y con los ojos destapados, tiene que adivinar qué olor falta.

¡QUÉ RASTRERO!

Hacemos un camino dejando un rastro de olor (con un ajo, una esencia...). Con los ojos cerrados y a gatas, hay que hacer el recorrido guiándose por el olfato.

En 2 minutos **COMBINA 4 TRIÁNGULOS** de todas las formas que se te ocurra, y diseña muchas cosas diferentes con ellos. Muévelas en todas las posiciones posibles y descubre lo que aparece.

¿Y si añades un cuadrado? ¿Y con dos círculos más?

¿Puedes decorar el pasillo de tu casa uniendo esas formas?, ¿y la plaza de tu barrio?

Cada persona tiene 4 ó 5 trozos de **PAPEL DE SEDA** (cortados a mano) de diferentes colores. Los pegamos de cualquier manera en una tarjeta y pintamos el resto para completar el dibujo.

EXPLORAR CON LA NARIZ

Elegid un lugar rico en olores. Las chavalas van por parejas agarradas de la mano. Una de guía y otra de ciega. La guía la va llevando a sitios donde hay diferentes olores: humus, tierra, una seta, una corteza, resina, excrementos de animal, una planta con olor especial...

A medio recorrido, nos paramos y quitamos la venda: ¿qué habéis olido? ¿cómo era ese olor? Cada uno expresa lo que ha percibido con el olfato.

Podemos pedirles que sitúen esos perfumes en un lugar: ¿era al sol o en un lugar fresco?

Es importante que las olfateadoras no utilicen ninguno de los otros sentidos. En el recorrido de vuelta será cuando completen su percepción.

RUEDA DE EXPRESIÓN

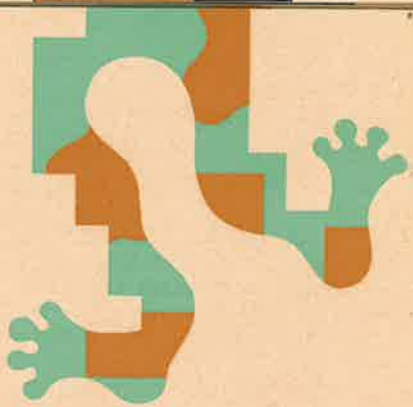
Tenemos varios objetos en el centro de la sala. Elegimos uno cada una. ¿Qué ideas nos sugiere su forma, su uso...? ¿A qué lo asociamos?... En la misma sala creamos diferentes espacios de expresión: para pintar, escribir, dar una conferencia, expresar con el cuerpo, modelar con plastilina ....

En pequeños grupos nos colocamos en las diferentes zonas. Durante tres minutos expresamos todo lo que nos sugiere el objeto. Cuando termina el tiempo giramos a la siguiente zona, hasta que todas pasamos por todas.

Al final cada una cuenta a las demás sus ideas.

ILUSTRA EL CUENTO más divertido del mundo con fotos de una revista cualquiera.

Ilustra cualquiera de los juegos que te gusten del bloque inferior.



¿Quieres hacer una nueva actividad? ¿Sobre el agua? Prueba por este camino. Busca:

- 10 formas nuevas de empezarla (en una piscina...).
- 10 cosas que puedan llegar a clase relacionadas con la actividad (una nevera con hielo...).
- 10 sitios relacionados de alguna manera no directa (una fontanería...).
- 10 personas fuera del colegio que sepan algo del tema (un regante...).
- 10 máquinas (aspersor...).
- 10 animales (pez...).
- 10 comidas (lechuga...).
- 10 canciones (que llueva, que llueva...).
- 10 cosas que no tengan nada que ver (tijera...).

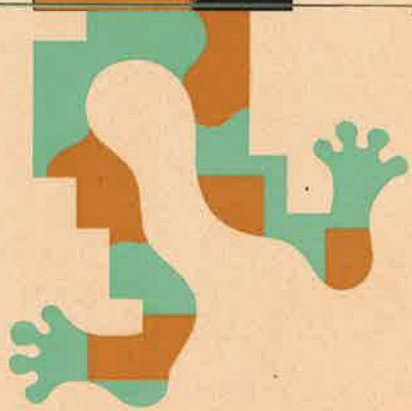
Y, con todas estas ideas nuevas, **¿CÓMO DESARROLLARÍAS UNA ACTIVIDAD ORIGINAL Y DIVERTIDA EN CLASE?** ¡Dale vueltas!

PINTA, DIBUJA, MODELA con plastilina. Hazlo escuchando diferentes músicas: jazz, clásica, rock, ópera... Observa después cómo ha influido en tu creación cada tipo de música.

Prueba a pintar con los dedos, con los pies, con la boca...

Haz algo original y bonito: con plastilina y palillos, con arena, piedras, palos...

Haz la escultura más torcida, más recta, más alta, más baja y más espeluznante que puedas con los desechos de la merienda de hoy.



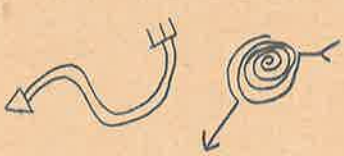
CAJAS DE LECHE, YOGURES, BOTES DE LAVAVAJILLAS, CORCHOS, PALILLOS, TAPES, CAJAS DE CARTÓN, ROLLOS DE WC, PAPELES DE COLORES, REVISTAS VIEJAS, CORCHOS BLANCOS, LATAS, CARRETES DE FOTOS USADOS, BOLÍGRAFOS TERMINADOS, BANDEJAS, Y MUCHAS COSAS MÁS, pueden servirte para construir cualquier cosa que necesites.

Recuerda que no siempre hay que utilizar los materiales tal cual; cortándolos en trozos se amplían las posibilidades. Déjate llevar por lo que te sugieran las formas.

TERMINA ESTOS DIBUJOS (son parte de un objeto, animal...)

¿QUÉ PUEDEN SER ESTAS FIGURAS?

Escribe las **HISTORIAS** más **INCREÍBLES** que se esconden en estos dibujos:



IMAGINA que la tierra estuviera cubierta por una niebla tan espesa que no pudieras verte ni los pies.

Haz un cuento a partir de esta suposición.

¿QUÉ PUEDES HACER CON:

- un árbol,
- un banco,
- una piedra,
- una fuente,
- el agua,
- la hierba,
- los pájaros
- ...?

Piensa los mil o dos mil usos posibles.

Coge **NÚMEROS DEL 1 AL 10**. Relaciónalos con objetos.

Imagina que nos han regalado **UN TROZO DEL PARQUE** y nos dirigimos hacia él:

¿dónde está situado?, ¿qué árboles hay?,

¿son viejos?, ¿jóvenes?, ¿qué tamaño tienen?, ¿tienen frutos?, ¿dejan espacio para otras plantas?,

¿cuáles son?, ¿hay que tratarlo de alguna forma especial?, ¿queremos hacer algún cambio?,

¿abrir senderos?

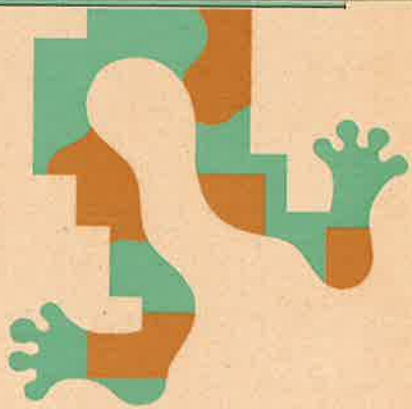
Si nos gusta como está, ¿podemos disfrutarlo?,

¿qué hacemos?

Al terminar, nos ponemos a contemplar los resultados:

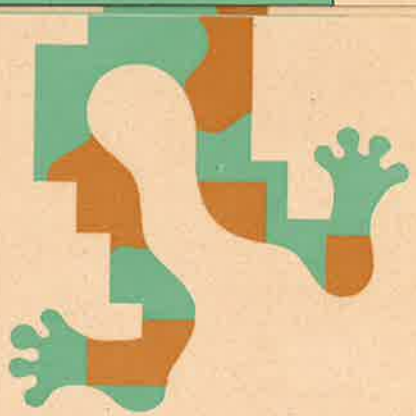
¿qué sentimos?

¿Y si te regalan una ciudad?



¿QUÉ ES?

Tienes un objeto delante (teléfono, piedra...) y estás con una persona que no lo ve. Descríbelo para que lo adivine. Háblale del tamaño que tiene, su forma, a qué se parece, de qué está hecho, cuál es su color... No vale decir para qué sirve.



Vamos a hacer un **CUADERNO DE LA ACTIVIDAD.**

Constrúyelo. Pinta la portada y anota todo lo que va sucediendo.

Coge **UN TROZO DE PAPEL** (de revista, periódico, cartón de huevos...).

Piensa lo que es: ¿de dónde viene?, ¿es parte de qué?

Pega el papel sobre uno más grande.

Ahora piensa en la actividad sobre la que estáis trabajando. Añade dibujos e ideas para crear una historia interesante.

Ponle un título lo mas novedoso posible.

DIBUJA DE MEMORIA el portal de tu casa.

Elegimos un sitio y lo miramos bien durante 10 minutos, **NO SE NOS ESCAPA NADA**,

ni lo pequeño ni lo grande, ni siquiera un ruido.

Vuelve a clase y dibújalo. Luego vuelve a comprobar si te has dejado algo.

VISIONA un trozo de película sin sonido. Intenta descubrir qué es lo que ha sucedido.

Un buen día llegan un par de desconocidas a clase: «¡Hola, somos de la escuela de jardinería... nos han dicho que vosotras queréis conocer el parque. Aquí traemos **EL AUTÉNTICO LIBRO DEL PARQUE**, en el que está todo lo que buscáis».

Se abre el libro y las páginas están en blanco. ¿Estarán las letras de vacaciones? Habrá que hacer un nuevo libro recogiendo muchas informaciones del parque.

Podemos acercarnos a cualquier actividad a través de **HISTORIAS FANTÁSTICAS**: una estrella que ha caído en el parque, Ramón de Segovia que viene de visita, detectives Martínez que tienen indicios de..., mensajes secretos y pistas que nos ayudan a localizar el lugar a donde vamos a ir...

AHORA COGE UN JUEGO DE LOS DE ARRIBA, FÍJATE SÓLO EN EL TÍTULO E INVÉNTATE EL RESTO.

¿QUÉ COLOR TIENE para ti:

- la imaginación,
- el miedo,
- los días de la semana,
- las estaciones,
- los profes,
- ...?

¿QUÉ OLOR TIENE para para ti:

- el metal,
- una rabieta,
- la playa,
- ...?

Todo el mundo escribe en un papel sobre **UN TEMA** de la Naturaleza que quiera conocer. Se meten todos los papeles en una bolsa y se saca uno al azar.

Cada una habla durante 1 minuto sobre el tema que le ha tocado.

Piensa **10 APARATOS** (buscadores, detectores, contadores, guardadores...) que se puedan contruir para utilizarlos durante la actividad.

Diséñalos y constrúyelos (a partir de una caja de leche, de un envase de yogur, de una lata...).

DESCUBRE NÚMEROS en el texto: « Ramiro Díez Trecet es un amigo con el que tengo paciencia como ninguno; en los postres de la cena del otro lunes me dijo que algún día todos sabremos que los rinocerontes son un milagro de la naturaleza, y que no sabe por qué entonces las vacas viven en casas adosadas».

PRUEBA A CONSTRUIR tus propias sopas de letras, tus 8 errores fotocopiando un dibujo y cambiándole cosas con corrector, haz dibujos de 10-12 arañas todas diferentes menos 2 que se repiten.

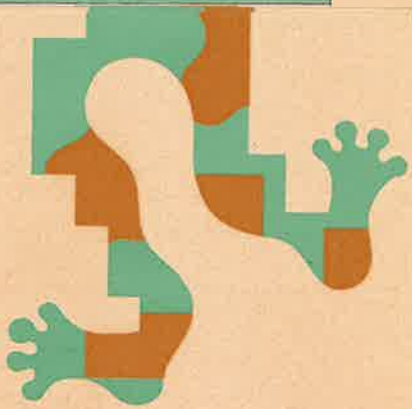
TRANSFORMA LA CLASE, cámbiala de aspecto, relaciónala con el tema que vas a tratar.

Un día al llegar a clase las chavalas se la encuentran toda forrada de papel, otro día das la clase desde atrás...

Buscar **FOTOS O DIAPOSITIVAS** del medio natural que vais a visitar. Mirar cada una atentamente y escribir el adjetivo que os sugiera.

Está bien hacerlo unos días antes de conocer el lugar y unos días después. ¡Seguro que lo vemos con otros ojos!

LAS INTRIGAS: imagina un principio y un final de una historia relacionada con la actividad que quieras trabajar. Las chavalas tienen que desarrollar el nudo en 5 escenas diferentes.



EL ESPEJO DE MANUEL

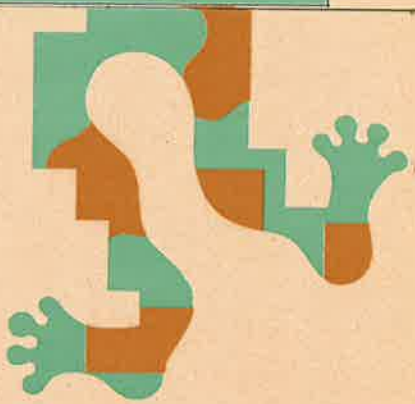
Divide una hoja de papel en dos partes. En la de arriba haz un dibujo sencillo.

Luego colócate delante de un espejo.

Sin dejar de mirar al espejo intenta reproducir el dibujo en la parte de abajo, de tal forma que al final tengas en el papel dos veces el mismo dibujo.

Busca 10 tipos de **APADRINAMIENTOS DIVERTIDOS**: de una papelera, del árbol que más se te parece, de una piedra...

Cuenta, crea la historia de estos **SINGULARES OFICIOS**: las buscadoras de ruidos, las contadoras de hormigas, las escuchadoras de aguas, las infladoras de frutas...

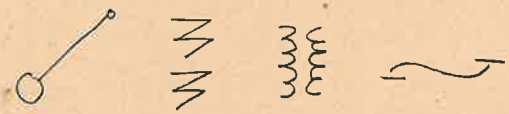


Con las letras de **SALTAMONTES** inventa el mayor número de palabras posibles.

Haz un listado lo más largo posible de palabras a partir de lo que te sugiere una cualquiera.

Por ejemplo: **CULEBRA**-gusano-suelo-picadura-ese-monte-rapidez-sequedad-manchas-...

Inventa un nombre para cada una de estas **FIGURAS**:



Busca un lugar con árboles, rocas, piedras... Crea una **ESCULTURA EN LA NATURALEZA** integrando algunos de esos elementos (puedes hacer a Pinocho usando un pino con nariz, un jabalí juntando piedras, una ardilla, un erizo...).

Consigue un montón de botellas de plástico lo más variadas posible (de lejía, agua, suavizante, detergentes...).

Busca también cuerdas, celos y alambres y ¡manos a la obra!: construye **TU ANIMAL FAVORITO**.

¿Y si tiene dos cabezas?, ¿y cinco patas?

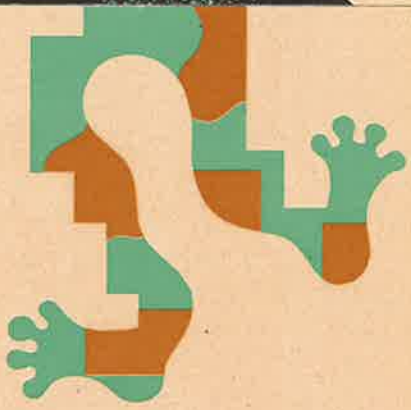
¿EN QUÉ SE PARECEN...

- una idea y un traje,
- un perro y un avión,
- una escoba y una cafetera?

Piensa muchas cosas parecidas a una albóndiga, un fideo, un bigote, un huevo, una esponja, un despertador.
Explica los parecidos.

Di muchas cosas que tengan estas
DOS CARACTERÍSTICAS:

- comestible y blanco,
- alargada y fuerte,
- torcida y de madera.



Queremos averiguar cómo afectan al tema que nos ocupa los **COMPORTAMIENTOS** de la gente.

¡Vamos a preguntar!: fabrícate un magnetófono, que se note que es falso, con una caja de leche, y pregunta, pregunta...

SUCESIÓN DE PORQUÉS. Sobre un comportamiento que afecte al medio ambiente vamos interrogando su porqué y los porqués de las razones que se den. Y así sucesivamente.

DISCURRE 25 cosas que puedes hacer en casa.

¿Y si llueve? Otras 25 con las que te diviertas.

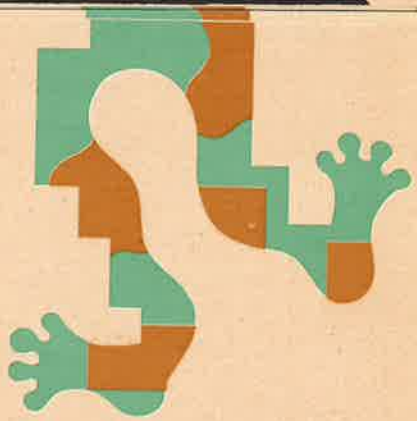
Y para que sea menos aburrido...

- fregar los platos,
- escribir a máquina,
- recoger papeles.

¿Cómo lo harías?

INVENTA nombres nuevos y divertidos para:

abrebotellas, ventana, plaza, mosca, martillo, mochila...



VERDADERO O FALSO

Cada chavala prepara una afirmación sobre la naturaleza que puede ser verdadera o falsa. Luego todo el grupo busca dos tipos de objetos (hojas y piedras del suelo), tantos como participantes.

Nos sentamos en círculo, cada una tiene delante un montón de hojas y otro de piedras.

Una chavala va al centro del corro y dice su afirmación. Con un sombrero pasa por delante de cada una, que le da un elemento que significa sí (piedra) o no (hoja). Cuando ha completado el círculo regresa a su sitio y deposita su recolección. Entonces da la respuesta correcta.

Si es cierto, debe recordar quién le dio las piedras y devolverlas, las hojas se las queda.

Si es falso, devuelve las hojas y se queda las piedras.

Van saliendo todas a hacer el juego.

DEFINE de forma divertida estas palabras: japonés, turista, malabarista, traductora, regadera, atasco, montaña,...

IMAGINA Y DESCRIBE cómo sería: el coche perfecto, la silla voladora individual, una casa en el fondo de un río...

¿Y cómo sería un nuevo aparato que está formado por un cortacésped, un avión y una sartén?

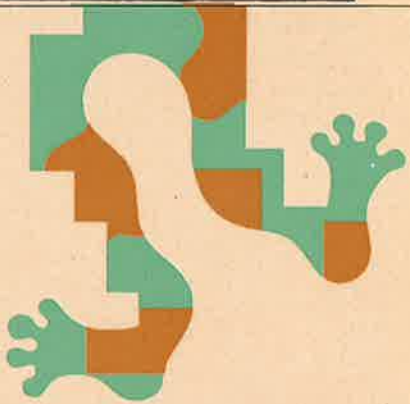
¿Y por un cepillo de dientes, una grúa y un plumero?

¿Y CÓMO SERÍA UN JUEGO EN EL QUE SE MEZCLAN DOS JUEGOS CUALESQUIERA DE ABAJO, UNO DE ARRIBA Y UN PIE?

Haz **CARTELES ORIGINALES** para que la gente no tire los papeles al suelo (piensa en lo divertido que es jugar a baloncesto, o en la increíble historia de amor entre un papel y una papelera, o en una papelera con imanes...).

¿Qué otras cosas crees que necesitarían carteles? Invéntatelos.

¿**CUÁNTAS FORMAS** imaginas de convencer a la gente que no ha ido nunca a un parque para que vaya?



Cómo explicarías **CON PALABRAS** a alguien que no lo haya sentido nunca: el olor de después de la lluvia, el sabor de las croquetas que comes en casa, lo que sientes al coger la arena de la playa...

Ponle **TÍTULO DE PELÍCULA** a: un partido de baloncesto en el que al final acaban peleándose... una máquina nueva que se estropea el primer día... una persona que entra a comprar pescado en una zapatería, un río que se desborda en la ciudad.

La editorial más grande del mundo va a hacer **UN LIBRO SOBRE**:

- la importancia del agua,
- las bicicletas y la ciudad,
- las ventanas en las casas,
- los lugares públicos para jugar,
- ...

Te piden datos, fotos, dibujos, y todo el material que puedas aportar.

A partir de una foto del periódico, **CUENTA UNA HISTORIA** sobre el tema que estáis tratando.

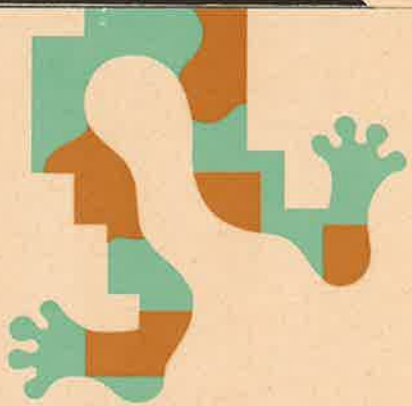
Une **DOS PALABRAS** que no tengan nada en común y realiza a partir de ellas una historia (por ejemplo: un cerdo y un calcetín).

¿Y si coges **SEIS PALABRAS** al azar?

Haz un cuento, una noticia, un anuncio..

Escribe **UN CUENTO** original mezclando: Blancanieves con Robin Hood...

Busca **OTRO FINAL** al conocido cuento de Pulgarcito.



Hay que conseguir **UNA CAJA GRANDE** (como las de frigorífico).

En uno de los lados se corta una solapa que pueda abrirse desde el interior. También se hace una ranura.

Una persona se mete en la caja y las otras echan papeles en ella pidiendo: «Cuéntanos lo que más te ha gustado, un cuento sobre..., o... ».

La que está dentro tiene que levantar la solapa y contar lo que se le ha pedido.

MÓNTATE UNA PELÍCULA (cómica, de suspense, de aventuras...) con algo muy normal que haces todos los días.

Escribe una **CONVERSACIÓN** entre:

- un árbol y un zapato,
- un pájaro y una farola,
- un coche y un semáforo.

DISEÑA, PINTA, MOLDEA con plastilina, arcilla... el lugar donde se ha hecho la actividad.

Haz un **MAPA DE LA ACTIVIDAD** incluyendo espacios, sensaciones, cosas que habéis encontrado...

TRANSFORMA pintando con colores, pegando papeles... una foto del espacio al que habéis ido de paseo.

IMAGINA LOS CAMBIOS que habría en el lugar que habéis visitado si hubiera una inundación, un huracán, apareciera un gran agujero, alguien se llevara todos los árboles...

¿ERES CAPAZ DE HACER ESTO CON ALGUNO DE LOS JUEGOS QUE HAY ENCIMA?

IMAGINA con los ojos cerrados:

- el sonido de un avión al despegar,
- el sabor de una tortilla de patata,
- el olor a leche quemada,
- el tacto de la corteza de un árbol,
- un viaje en globo.

Túmbate en el césped. Cierra los ojos y relájate. Imagina que estás en **EL PAÍS DE LOS ÁRBOLES**. Un lugar en el cual en vez de personas hay árboles, muchos, y distintos, unos grandes, otros pequeños, otros torcidos... Descubre cómo viven, cómo se mueven, a qué juegan. Adivina cómo se puede hablar con ellos. Intenta saber si tienen que ir a la escuela, si ven televisión, si van en bicicleta, cuáles son sus manjares favoritos. Intenta adivinar el gran secreto del país de los árboles.

Vamos a convertir una caja de zapatos en una **RIBERA FANTÁSTICA**. Para ello le haremos un agujero en uno de los laterales pequeños y ya tenemos la ventana por donde mirar. Ahora hemos de revestir las paredes interiores y colocar por en medio pequeñas siluetas de lo que tiene nuestra ribera: plantas, animales, árboles, agua, piedras...

Para que entre más luz en la caja, haremos algunos agujeros en la tapa y pegaremos pedazos de tela para taparlos.

Si queremos añadir acción, colgamos cosas de la tapa con lanas, cuerdas, alambres... de tal forma que al tirar de ellas se mueva la silueta.

También puedes hacer una ranura en el techo para que de una cartulina cuelgues algo que puedas desplazar: la luna, el sol, una barca...

Acuéstate boca arriba y cierra los ojos: **VAS A VIAJAR**. Respira profundamente. Oye el ritmo de tu respiración...

Estás en un prado verde en un día del mes de mayo. El aire es suave, muy agradable. Cada vez pesas menos, flotas... comienzas a volar. Dejas abajo las montañas verdes... lejos ves un pico alto, azulado, rodeado de nubes que se mueven lentamente. Vuelas hacia él... al acercarte ves árboles de diferentes clases, el paisaje es precioso... notas tu respiración...

Estás frente a un volcán... dentro hay un lago limpio y transparente... y en él hay una isla arbolada... llegas a ella... una fuente cristalina brota burbujeante y va hacia el lago... bebes el agua fresca... vuelas de nuevo... te deslizas suavemente por el aire... vuelves al valle... llegas a tu casa. Ves allí a una persona a quien quieres mucho. Te quedas con ella... el sol se esconde y el día termina.

Eliminando de una caja de zapatos uno de los laterales, tenemos un **ESCENARIO**.

Se puede recrear el sitio donde has estado con materiales naturales (piedras, ramas, cortezas...).

A partir de un corcho blanco de ésos que salen en las cajas de neveras, lavadoras, ordenadores... construiremos nuestra **ISLA SOÑADA** con materiales de desecho y más tarde la echaremos a un estanque o lago.

Después hay que recuperarla. ¡No lo olvides! ¡para eso están las cuerdas!

¿**QUÉ SE TE OCURRE** para que:

- haya más atascos,
- la escuela sea más aburrida?

Ahora tienes mil problemas. Seguro que encuentras mil soluciones.

Has acabado un dibujo que tienes que llevar a clase y se te cae encima un vaso de leche con cacao, ¿qué haces?, **¿CÓMO TE LAS ARREGLAS?**

¿**PARA QUÉ USARÍAS** dos millones de pelotas de ping-pong o dos millones de palillos?

¿**QUÉ COSAS HARÍAS** con 5.000 tebeos?

DESPUÉS DE tratar un tema ambiental con las chavalas, diles que escriban un cuento.

Éstos son algunos ejemplos:

- Un país sin agujeros donde siempre se ve la basura.
- Unos peces que se quejan de las anillas de las latas que encuentran por el agua.
- Un tratado de paz entre peces y pescadoras.
- Una ciudad donde puedas jugar por la calle.

Planteamos a las chavalas: «Vuestra ciudad ha sido destruida por un **TERREMOTO**».

Hay que ponerse de acuerdo para rehacerla, su estructura general, sus calles, avenidas, zonas verdes...

Entre todas se hace un plano de cómo quedaría.

Es una oportunidad para cambiarla y hacerla muy distinta.

Piensa **CÓMO SERÁ TU CIUDAD** dentro de 50 años.

¿QUÉ PASARÍA SI...

- los perros hablaran,
- la tierra estuviese toda llena de agujeros,
- o toda cubierta de muebles,
- siempre fuera de día,
- en el el mundo no hubiera relojes,
- ...?

Imagina las **VENTAJAS** que podrían darnos los siguientes objetos: neveras transparentes, mesas de goma, sillas hinchables...

OYE, HAZME UN PAR DE DIBUJOS

Consigue varias ilustraciones de plantas, animales o lugares que hayáis conocido y dale una a cada chavala, diciéndole que no puede enseñársela a nadie. Una se sitúa frente a sus compañeras y éstas le hacen preguntas sobre la ilustración: ¿es una planta?, ¿tiene hojas en el tallo? Cada una va haciendo una imagen mental lo más precisa posible de la ilustración. La que tiene la ilustración puede facilitar precisiones.

Cuando acaben las preguntas y cada una tenga su imagen mental, reparte hojas y lápices. Cada chavala divide la hoja en dos partes, izquierda y derecha.

En la parte izquierda dibuja lo que ha imaginado. Cuando todas han acabado, se compara con la imagen real. Entonces se reproduce la ilustración en la parte derecha de la hoja.

La diferencia entre las dos partes demuestra la capacidad de visualización de cada una.

PARA QUÉ SE PUEDE USAR además de para lo que se usa: la arena, las puertas, las ventanas, las cabinas de teléfonos, las pelotas de tenis...

AÑADE CARACTERES (su forma, sus utilidades, su tamaño...) de un objeto a otro: a un lápiz los de una silla... a un teléfono los de una bicicleta...

¿**CÓMO MEJORARÍAS**: una mesa de comedor, unos pantalones, un peine, un autobús...?

INVENTA UN JUGUETE para menores de 5 años.

CUENTA de manera aventurera, cómica, trágica... la actividad.

Pasa el turno a una compañera (se le puede añadir mímica).

Haz un **CARTEL, ESCULTURA...** del sitio que habéis visitado.

LIBRO BLANCO. Se trata de escribir un libro en el que se recoja todo lo que sepáis y todas las ideas que tengáis para mejorar algo (puede ser un parque, una calle, una plaza, la ciudad, un valle...).

En el **LIBRO NEGRO** del parque se escribe todo aquello que nos ha disgustado o con lo que no estamos de acuerdo.

También caben las alternativas en un **LIBRO VIOLETA**.

Y un **LIBRO NARANJA**, ¿qué ideas tendría?

¡CAMBIA DE HÁBITOS!

Dibuja con la mano contraria a la que usas normalmente, come o cepíllate los dientes con la mano que no lo haces, cruza las piernas al revés...
¿Te atreves a andar cabeza abajo?

Cuando vayas al colegio, hazlo por recorridos diferentes y cuanto menos habituales mejor.

Mira escaparates detenidamente de cosas que no te suelen interesar.

Lee libros o revistas de temas que no sueles mirar.

Escucha músicas variadas: clásica, jazz, afro...

CÓMO CAMBIARÍAS TUS HÁBITOS A LA HORA DE REALIZAR ALGÚN JUEGO DEL BLOQUE INFERIOR

Jugamos en grupo. Todas las jugadoras se tumban en el suelo, de espaldas, formando **UNA RUEDA** con las cabezas hacia el centro.

Una empieza a contar una historia sobre un paseo o actividad realizada. A una señal deja de contar y continúa la de la derecha, y así sucesivamente.

PÍNTATE LOS DEDOS de la mano de diferentes animales. Cuenta una historia con ellos.

Se puede hacer un **ROMPECABEZAS** pegando un dibujo o una foto sobre un cartón que luego recortaremos. O también sobre 9 cajas de cerillas o de leche.

¡CAMBIA DE HÁBITOS!

Mira en la televisión algún programa de ésos que no ves nunca.

Atrévete a comer algo que nunca has probado.

Prueba a hacer una nueva receta este fin de semana.

Entra en tiendas a las que no sueles ir.

Visita museos, exposiciones, fíjate en las esculturas de la ciudad.

¿Has probado a jugar al parchís sin dados?

JUEGO DE ROL: Cada chavala elige un personaje de los que aparecen alrededor del problema que queremos discutir.

Por ejemplo «Van a hacer una carretera que pasa por tu barrio».

Personajes: la panadera que tiene que cerrar su tienda, las chavalas del colegio que se quejan del ruido, la asociación de vecinos, el Ayuntamiento, la empresa constructora, los árboles, los semáforos…

Cada una tiene que exponer las razones por las que está a favor o en contra, y entre todas buscar una solución.

Y cada cual terminó fabricándose su propio revuelto...

Es el momento... anota aquí tus propuestas de actividades, tus sesiones con las chavalas.

Pero...¿sabes de dónde vinieron muchos de los ingredientes?...

MAURO RODRIGUEZ. Manual de creatividad.
Trillas. México, 1985

CAROLINA SERRANO, MAURO RODRIGUEZ. Creatividad sensorial.
Pax México. México, 1995

SEFCHOVICH, WAISBURD. Expresión corporal y creatividad.
Trillas. México, 1992

PAI. Entantarabintantinculado. Juegos en los parques.
D.G.A. y Ayto de Zaragoza. Zaragoza, 1994

FIDEL DELGADO. El juego consciente. Integral. Barcelona, 1986

F. DELGADO, P. CAMPO. Sacando jugo al juego.
Integral. Barcelona, 1993

FRANCOIS HUOT. Juegos al aire libre.
Martinez Roca. Barcelona, 1990

PHILIPPE VAQUETTE. Juegos para descubrir la naturaleza.
Martinez Roca. Barcelona, 1996

J. BHARAT CORNELL. Vivir la naturaleza con los niños.
Ediciones 29. Barcelona, 1982

J. BHARAT CORNELL. Compartir el amor por la naturaleza.
Ibis. Barcelona, 1994

THE EARTH WORKS GROUP. 50 cosas que los niños pueden hacer para salvar la tierra. Emecé. Barcelona, 1991

¿Y quiénes son las cocineras que os invitan a esta locura de revuelto?

Nueve cocineras, actrices, animadoras, jugadoras, educadoras, revoloteadoras, revueltas y vueltas, que juntas formamos el grupo PAI de animación infantil, somos las causantes de que al terminar estas páginas te duela la cabeza, te pique el gusanillo, te bailen los pies o te hayas dormido.

Nos gustan los juegos y las juergas, lo serio y lo lúdico. Nos movemos por aquí y por allá, y justamente desde aquí apostamos por la educación ambiental, pretendiendo ayudar a chavales y chavalas a sentir, a pensar, a disfrutar, a conocer...

Este libro recoge retazos de nuestra experiencia, juegos que nos gustan, un revuelto revoltijo que siempre se puede variar.

Por ello, si hay cosas que echas en falta y que te gustaría contarnos, escríbenos a:

PAI
C/Jaca 30-32, bajos
50017 Zaragoza
Teléfono: 976 33 63 99

Ficha técnica

Esta publicación se enmarca dentro del Programa de Sensibilización en los Parques del Gabinete de Educación Ambiental del Servicio de Medio Ambiente del Ayuntamiento de Zaragoza.

Primera edición, mayo de 1998.

TEXTO Y DOCUMENTACIÓN: © PROMOTORA DE ACCIÓN INFANTIL (P.A.I.)
[Marian Albasini, Luis Bordonada, Natividad Buil, Fernando Felipe, Gonzalo Ferreró, Mª José Gorgojo, Jesús López, Jesús Pons, Celia Silvestre]

con la colaboración de Olga Conde (Gabinete de Educación Ambiental)

ILUSTRACIONES DE PORTADA E INTERIOR: © Isidro Ferrer

MAQUETACIÓN: Fernando Lasheras e Isidro Ferrer

EDITA: © Ayuntamiento de Zaragoza. Servicio de Medio Ambiente

DEPÓSITO LEGAL: Z-1660-98

I.S.B.N.: 84-8069-159-X

IMPRIME: INO Reproducciones, S.A.

ALIPASNIA es un animal extraño, un ser que sólo existe en la imaginación de cada uno, un personaje que dió nombre a una experiencia de Educación Ambiental que realizamos con chavales y chavalas de Primaria.
Alipasnia invita, sugiere y propone un montón de juegos y actividades para abordar la Educación Ambiental de forma creativa y divertida.

Apuesta por el camino de las sensaciones y lo creativo utilizando el juego como elemento fundamental. Y quiere contagiarte de esta historia de la que, una vez que hayas entrado, no podrás salir.

AYUNTAMIENTO DE ZARAGOZA
ÁREA DE URBANISMO, VIVIENDA Y MEDIO AMBIENTE
Servicio de Medio Ambiente