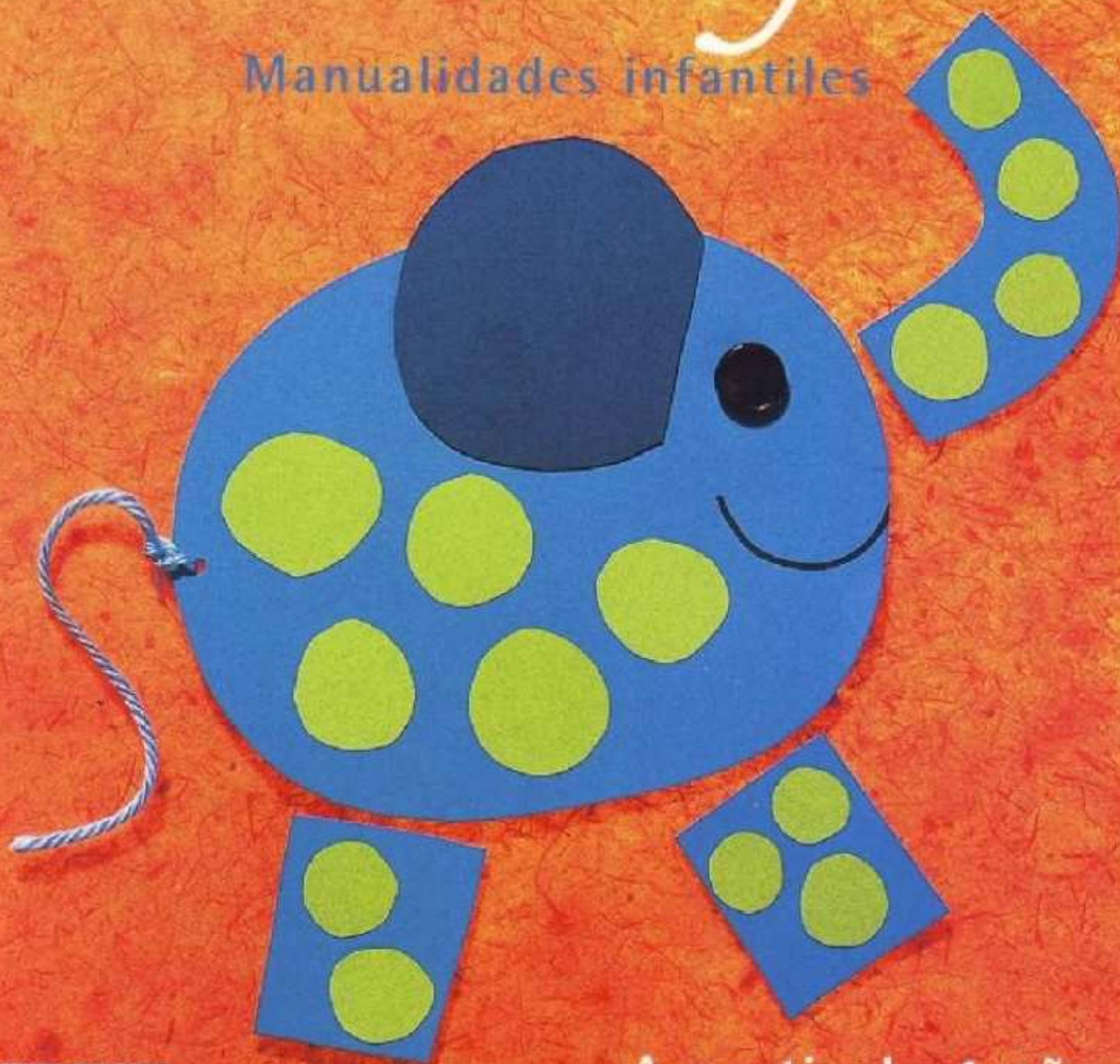


Crea con tus manos

Monika Neubacher-Fesser

¡Juega conmigo!

Manualidades infantiles



EVEREST

A partir de 4 años

¡Juega conmigo!

¡A los niños les encanta jugar! Juegan siempre, ininterrumpidamente, con su mejor amigo, en pequeños grupos o solos. Incluso a menudo inventan nuevos juegos y convierten una simple caja de cartón en un tablero o crean divertidos personajes de papel. En este libro, los niños a partir de 4 años encontrarán ideas sencillas para jugar: juegos de puntería y de pilla-pilla, de memoria, de agua y del escondite. Hay un juego para cada niño. Los niños pueden jugar solos en algunos juegos, pero para otros necesitan compañeros. Además, los amigos también pueden ayudar a realizar

las manualidades. Así se crean muchos animales graciosos y divertidos. Todos los personajes de los juegos se pueden realizar en tan sólo cuatro pasos, que se muestran con detalladas ilustraciones. De esta manera, con una simple introducción previa, los niños podrán leer sin ayuda las instrucciones. Por supuesto, también pueden utilizar otros colores o idear otras figuras. Se han evitado los modelos para dejar así volar libremente la imaginación.

Antes de empezar a jugar

Muchos de los juegos que recoge este libro se hacen con materiales que habitualmente se encuentran en cualquier hogar: cartón normal y cartón ondulado de embalajes, vasos desechables, pinzas de tender la ropa, lana, pajitas, corchos de botella, filtros de papel, bolsas de plástico o de tela, cajas, cuerditas, un cubo y una tabla de madera estrecha. La cartulina y la goma celular se encuentran en muchas papelerías y tiendas de manualidades, así como las cuentas y la rafia de colores. El resto del material necesario para los juegos, como las pistolas de agua, las pelotas blandas y los dados se hallan en jugueterías. La cartulina fina y la goma celular, los niños las recortan sin problemas. La cartulina de mayor grosor requiere algo más de práctica ya que es más

rigida. Es importante disponer de unas tijeras que corten bien y de otras de punta redondeada para los niños más pequeños, o, en su defecto, de un punzón o taladradora de oficina. El punzón de plástico está especialmente indicado para "separar" pequeños detalles. Para ello, lo mejor es colocar la cartulina sobre una base bien mullida, por ejemplo, una alfombrilla. Los niños harán agujeritos, muy seguidos entre sí, a lo largo de la línea marcada. Tan pronto hayan hecho suficientes agujeritos, la pieza "saldrá" sin esfuerzo. La cartulina y la goma celular se pueden pegar con un pegamento que no gotee. Muestre a su hijo cómo con una sola gota basta para unir dos piezas. Para colorear se pueden utilizar acuarelas, lápices de colores de punta gruesa y rotuladores sin disolventes.



Juego y diversión

Cada uno de los juegos que se presentan en el libro se explican mediante las oportunas indicaciones. Se señala asimismo si se trata de un juego de puntería o de pilla-pilla, o si es de dados, etcétera. Y, también, si se trata de un juego en solitario o con más niños. *La carrera de los céntimos* o *Caza al ratón*, por ejemplo, se pueden jugar en solitario. Son un emocionante pasatiempo y, al mismo tiempo, fomentan la habilidad. Los demás juegos es posible compartirlos con un amigo o con un grupo pequeño de niños. Estos juegos son muy apropiados para fiestas o reuniones de toda índole. Contribuyen a fomentar el buen humor, mejoran el compañerismo y aportan emoción a la rutina diaria. Y resultan mucho más divertidos si también participan los padres... y, naturalmente, son peores que los niños. Para los juegos *Los pájaros vuelan alto*, *Comida para los patos* y *Puntofante*, se necesita una figura por niño. Y el juego de *Los cazafantasmas* resulta mucho más divertido si hay que buscar muchos

compañía de su hijo todos los materiales y asegúrese de que los niños tienen suficiente espacio y todo lo necesario a su disposición. Una tijera se puede compartir entre dos niños, pero si se trabaja en grupos mayores es recomendable contar con alguna más. Explique a los niños los pasos necesarios para realizar el trabajo, y manténgase cerca para contestar a sus posibles preguntas. Antes de comenzar el juego, asegúrese de que los más pequeños han comprendido las reglas.

fantasmas. En otras ocasiones sólo se necesita una figura para todos los niños, por ejemplo en *La cebra tragona*, *El cerdito fortachón*, *El pingüino se baña* y *El payaso Carlo*. Los niños harán la figura correspondiente para estos juegos. Si los amigos quieren ayudar, pueden encargarse de forrar la cajita para el cerdito fortachón, o de preparar el tablero de juego para la cebra tragona. O, también, pueden hacer otro animal. Naturalmente, los juegos presentados admiten asimismo variaciones, de manera que todos los niños pueden "alimentar" conjuntamente al pato o un niño puede jugar solo a un juego de grupo dando rienda suelta a su imaginación. Todas las instrucciones de los juegos admiten cambiarse o ampliarse, ya que la creatividad forma parte esencial de los mismos. ¡Seguro que los niños estarán encantados de aportar sus propias ideas!

Crear y jugar con pequeños grupos

Para la realización de trabajos manuales sirve de gran ayuda una buena organización. Prepare en

Compruebe que éstas se cumplen, sin ser por ello demasiado estricto. Algunos niños, por ejemplo, son tan inquietos que les resulta muy difícil mantenerse detrás de una línea o esperar hasta que les llegue el turno. Los más mayores normalmente serán quienes dirijan el juego. En las fiestas resulta un aliciente repartir pequeños premios o regalos entre los niños, procurando que en todos los juegos haya únicamente ganadores y que nadie pierda.



✗ Consejo

En los juegos que se necesitan muchas figuritas para su realización, como en *Los pájaros vuelan alto*, *Comida para los patos*, *Puntofante* y *Los cazafantasmas*, se recomienda organizar alguna sesión de manualidades el día del cumpleaños o en cualquier otra ocasión apropiada.



Los pájaros vuelan alto



Material: filtros de cafetera blancos; pajitas; cartulina roja; cartulina fina rosa y naranja.

Útiles: acuarelas; pincel; recipiente para el agua; papel de periódico para proteger la superficie donde se pinta; tijeras; pegamento.

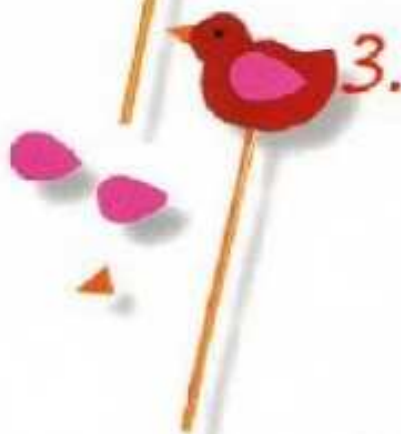


Así se puede hacer el pájaro y su escondite:

1. Primero pintáis el filtro de papel con las acuarelas. Dejad que se seque bien.



2. Después, dibujáis un pájaro en la cartulina y lo recortáis. Pegad el pájaro recortado con cinta adhesiva en un extremo de la pajita.



3. Recortad dos alas de cartulina fina rosa y hacédles unos flecos con las tijeras. Pegadlas a ambos lados del pájaro. Para hacer el pico, utilizad la cartulina naranja. Finalmente, pintadles los ojos con un rotulador negro.



4. Haced ahora un pequeño agujerito en el fondo del filtro de papel y pasad la pajita con el pájaro por arriba. Ahora podréis mover el pajarito hacia arriba y hacia abajo.



Juego de reflejos

En este juego se trata de reaccionar con rapidez. Sentaos todos alrededor de una mesa.

Poned muchos botones, o piedras, o caramelos en el centro. Cada uno de vosotros sostiene el pájaro en la mano. Después, elegid entre todos a un director de juego. El director

comenzará a enumerar rápidamente todo lo que puede volar, por ejemplo:

"¡Todos los pájaros vuelan alto!",

"¡Todos los aviones vuelan alto!", etcétera. En cada ocasión el director hará salir el pájaro del cucurucho. Los demás le

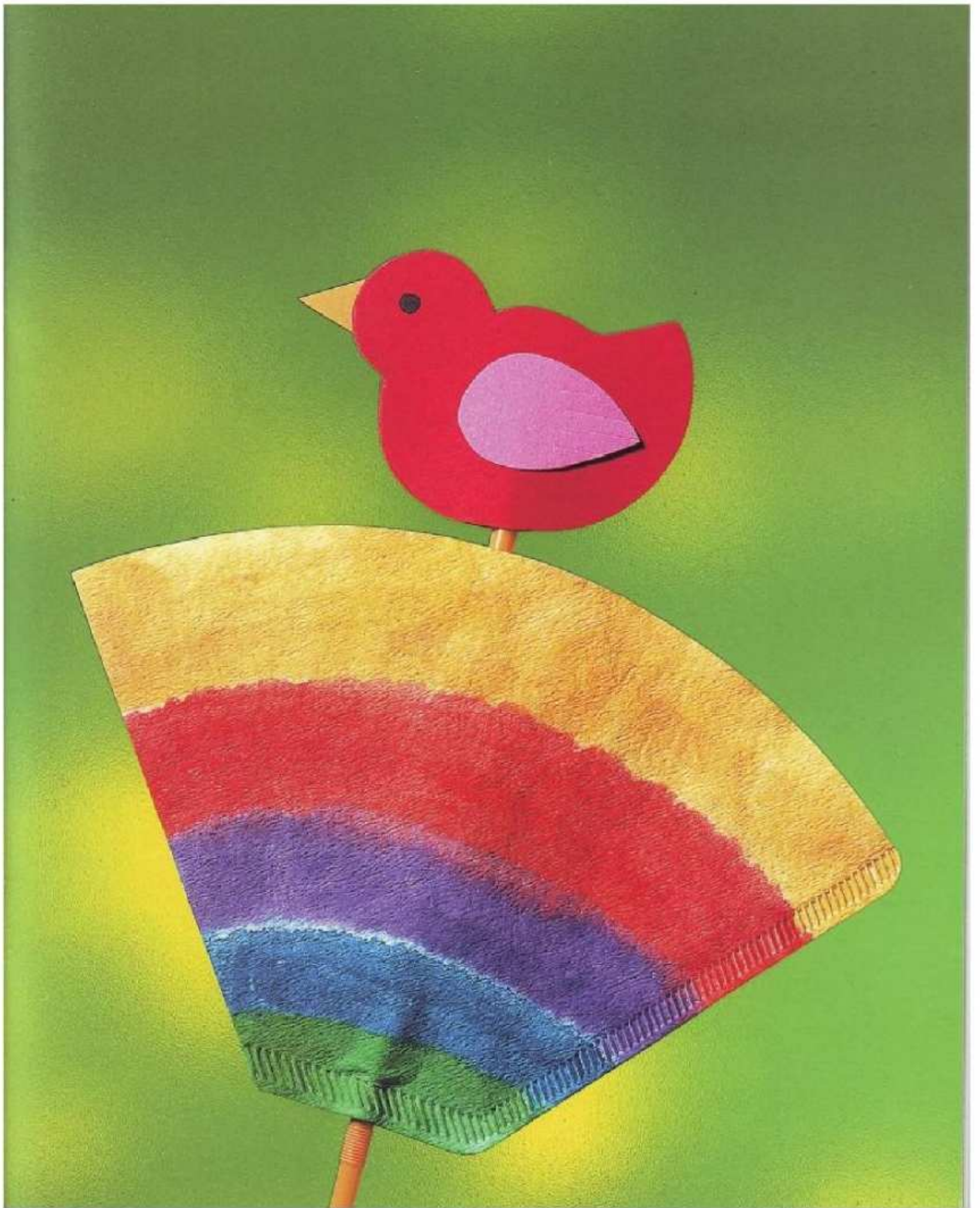
imitaréis. Pero, atención: si menciona algo que no puede volar, por ejemplo: "¡Todos los coches vuelan alto!", nadie,

excepto él, podrá sacar al pájaro de su escondite. Quien se equivoque deberá retirar un botón del centro de la mesa.

¿Quién tiene menos botones?

✦ Consejo

Podéis hacer un segundo pájaro en la cartulina y pegarlo por la parte de atrás de la pajita. Así, al darle la vuelta, no se verá la pajita.



Los cazafantasmas



Material: cartulina verde y de otros colores.

Útiles: tijeras; varios lápices de colores; lápiz.



Así se hace un fantasma:

1. Dibujad el contorno de un fantasma sobre una cartulina. Lo mejor es que cada uno utilice una de color diferente.



2. Ahora con las tijeras recortad cada uno el fantasma que habéis hecho.



3. Pintad cada uno vuestro fantasma con los lápices de colores, como más os guste.



4. Al final, pintadle los ojos y la boca en la cara con un lápiz negro.



Juego de "Los cazafantasmas"

Podéis jugar a este juego en casa o, si hace buen tiempo, también en el jardín. Uno de vosotros esconde los fantasmas. Para ello, colocará los fantasmas de diferentes colores sobre objetos de colores similares. Cuanto más parecido sea el color, más difícil será encontrarlos. Después, podéis empezar a buscar fantasmas. ¿Cuántos descubre cada uno?

✦ Consejo

Cuanto más fantasmas de colores diferentes hagáis, más divertido será el juego de *Los cazafantasmas*.



*¿Quién ha encontrado más fantasmas?
Se han escondido muy bien. Mirad con
atención y seguro que los encontraréis.*



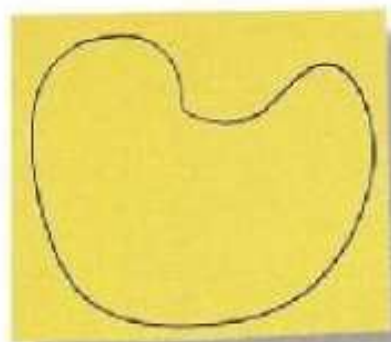
Comida para los patos



Material: cartulina amarilla; cartulina fina naranja y negra; rafia negra.

Útiles: tijeras; taladradora; pegamento.

Así podéis hacer el pato:



1. Dibujad con un lápiz el cuerpo grande de un pato sobre la cartulina de color amarillo.



2. Después, recortad el pato con las tijeras siguiendo la línea.



3. Ahora, ponedle al pato un pico y un ojo. Podéis recortar las piezas de cartulina fina de colores y pegarlas en el lugar correspondiente.



4. Para el mechón de pelo, haced un agujerito con la taladradora en la cabeza. Pasad a través de ese agujero unas cuantas hebras de rafia negra y anudadlas con mucho cuidado.



Juego de puntería

Este juego también se puede jugar dentro o fuera de casa. Cada uno de vosotros tendrá un pato y un número determinado de piedras, nueces o castañas para dar de comer al pato. Primero colocad los patos, uno al lado del otro, en el suelo. Después, marcad una línea a la misma distancia de los patos. Para ello podéis ayudaros de una cuerda o un palo y una tiza. Colocaos detrás de esa línea y comenzad a tirar las piedras, las castañas o las nueces, procurando que caigan sobre vuestros patos para. Al final se cuentan los "granos" de comida que han quedado encima del pato.



+ Consejo

Haced también un pato rojo y otro verde. Así distinguiréis mejor vuestro pato. Para que todos los patos salgan más o menos del mismo tamaño, podéis utilizar uno como plantilla. Colocad un pato sobre cartulina y dibujad el contorno con un lápiz. Recortadlo después, y ya está.

*¡Qué divertido es dar de comer a los patos!
¿Quién le ha tirado a su pato
más trozos de comida?*



Puntofante



Material: cartulinas de color azul turquesa y azul claro; cartulina fina verde; hilo de lana; un botón.
Útiles: tijeras; pegamento; taladradora; rotulador o lápiz negro.

Así se hace un Puntofante:

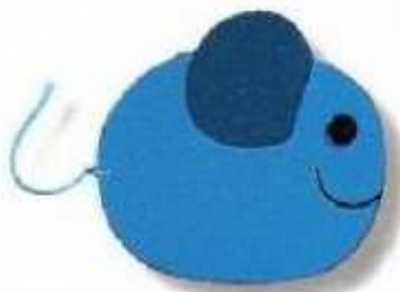
1. Recortad la barriga, la trompa y las dos patas de cartulina. Para la oreja del puntofante, utilizad cartulina de otro color.



2. Pintadle la boca con un lápiz o con un rotulador de color negro y pegadle la oreja en la parte superior del cuerpo.



3. Ahora, haced un agujerito en la parte de atrás y anudad un hilo de lana que le sirva de cola.



4. Para hacer los puntos, recortad en total catorce círculos de cartulina y pegadlos por todo el cuerpo: cinco en la tripa y cuatro en la trompa. En una pierna pegad tres puntos y dos en la otra. Así se convierte el elefante en un "puntofante".



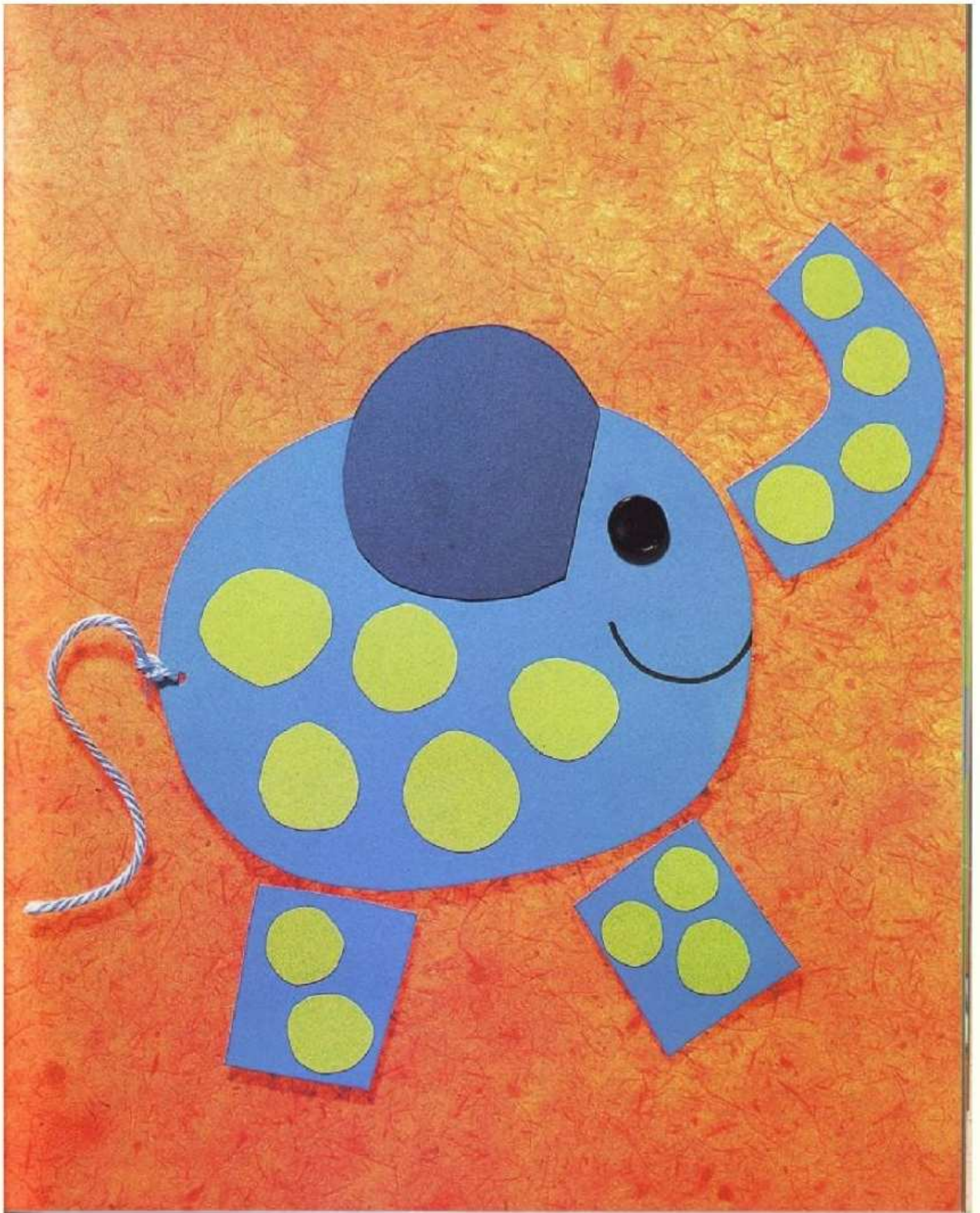
Juego de dados

Cada uno de vosotros coloca las partes de su elefante, desordenadas, sobre la mesa. Para lograr reunir y ordenar todas las partes de vuestro elefante, debéis sacar con el dado el mismo número de puntos que tiene cada parte del elefante. Por ejemplo: un cinco para poner la tripa. Si sale el uno, podéis poner el botón como ojo; si sale el seis, tiráis de nuevo. ¿Quién forma primero su elefante?

Consejo

Es posible que algún amigo tuyo quiera hacer su "puntofante" de otro color. ¡También podéis inventar otro animal para el juego! Quien quiera, también puede hacer un elefante de colores y jugar con un dado de colores: para hacer las diferentes partes del animal elegid los mismos colores del dado.







Caza al ratón

Material: vaso de papel blanco; cartulinas de color naranja y azul turquesa; cordón (50 cm, aprox.); cuenta de madera amarilla.

Útiles: acuarelas; pincel; pequeño recipiente para el agua; papel de periódico para proteger la mesa; tijeras; cinta adhesiva; pegamento.



1.

Pinta primero el vaso de papel con acuarelas. Deja que el color se seque bien. Luego píntale la cara. ¿Tu gato tiene la piel manchada?



2.

Recorta dos orejas de cartulina naranja y pégalas por dentro en el borde del vaso. Pega en el vaso una pajarita azul turquesa realizada con la cartulina.



3.

Ensarta una cuenta grande de madera en un extremo del cordón y anúdala.



4.

El otro extremo del cordón pégalo con un poco de cinta adhesiva a la base del vaso, como si fuera la larga cola del gato.



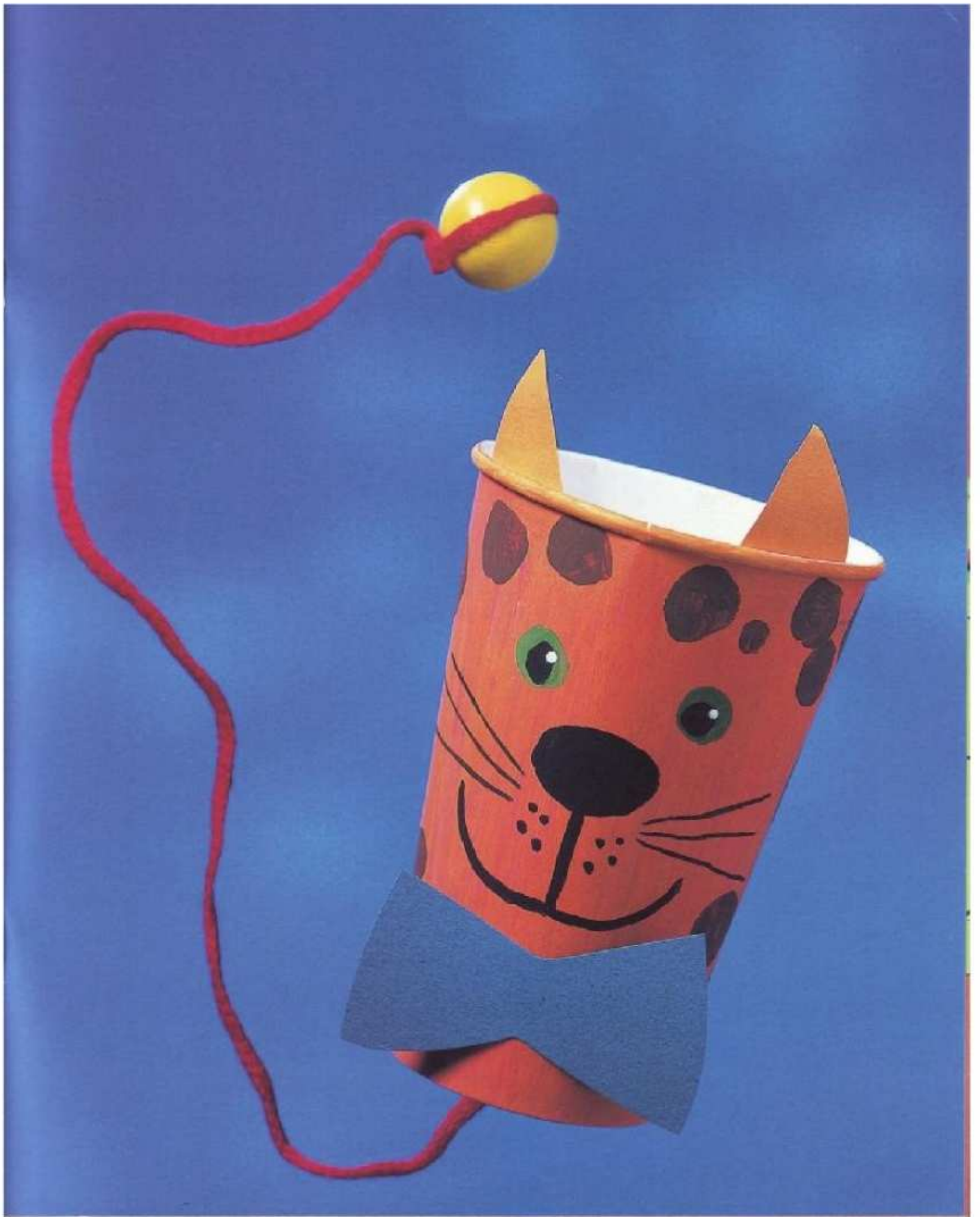
Juego

El gato quiere atrapar al ratón. Para ello, toma el vaso con una mano con el cordón colgando. Haz balancear el cordón o cola del gato moviendo el vaso en intenta "encestar" la cuenta dentro del vaso. Esto requiere paciencia y práctica. Pero si lo has conseguido, puedes estar orgulloso de ti mismo.

+ Consejo

Hay otros animales que también cazan ratones. ¿Te atreves a intentar hacer uno? ¿Qué tal un ave?



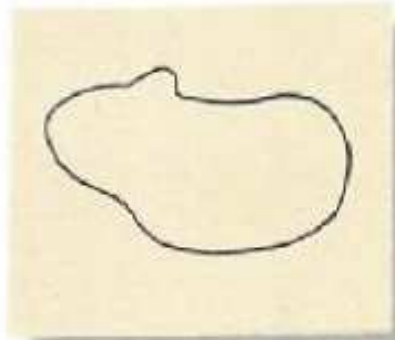


La cebra tragona



Material: cartulina de color beige; pinzas para la ropa de madera; rafia negra.

Útiles: lápiz; tijeras; rotulador negro; taladradora o tenacilla para hacer agujeros.



Así se hace la cebra:

1. Dibuja la silueta del cuerpo de la cebra en la cartulina de color beige. Luego, recórtalo con las tijeras.



2. Píntale en un extremo una cara divertida, unas crines y muchas rayas de arriba abajo. ¡No te olvides de pintarle la parte de atrás!



3. Ahora tendrás que ponerle a la cebra su cola. Haz un agujero con la taladradora o con una tenacilla en la parte de atrás de la cebra, ensarta la rafia en él y hazle un nudo.



4. Finalmente, ponle las pinzas de madera a la cebra, como patas, para que pueda mantenerse de pie. ¡Ya tienes hecha una bonita cebral!

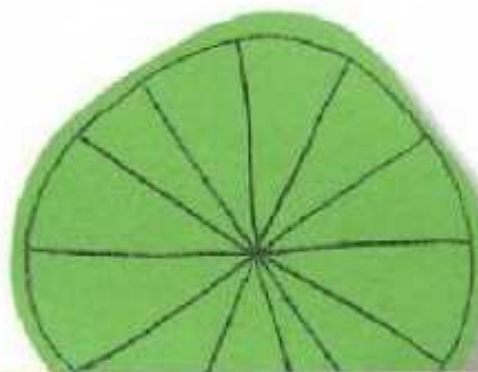


Juego

Primero tenéis que repartir muchos caramelitos o golosinas por las zonas del tablero de juego. Después, uno de vosotros pone la cebra en el lugar que más le guste y camina con ella saltando de zona en zona mientras dice: "Un, dos, tres, cuatro... la cebra se pasea un rato. Cinco, seis, siete, ocho... tiene hambre y no hay bizcocho." Si al decir la última palabra la cebra cae en una zona en la que hay uno o más caramelos, el jugador se llevará uno. Después le toca el turno al siguiente, que puede empezar donde más le guste. Jugáis hasta que en el tablero no queda ninguna golosina. Quien haya conseguido más caramelitos, habrá ganado y puede estar contento.

✦ Consejo

Para hacer el tablero de juego, dibuja con una tiza o cera un gran círculo en un pliego de cartulina o de papel de embalar. Después, divide el círculo en secciones desiguales como si fuera una tarta. Si algún amigo tuyo quiere jugar, puede encargarse de hacer el tablero de juego.



Un, dos, tres, cuatro... la cebra se pasea
un rato. Cinco, seis, siete, ocho... tiene hambre
y no hay bizcocho.



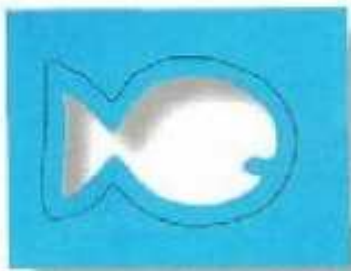
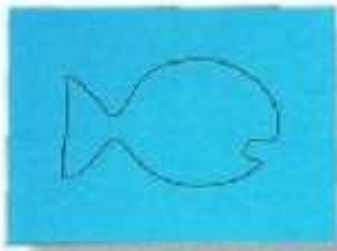
Carrera de céntimos



Material: cartulina azul turquesa (DIN A 4); cartulinas finas de colores rosa, verde claro, gris y negra; cartón blanco (DIN A 4).

Útiles: punzón; lápiz; tijeras; pegamento.

Así se hace el pez para la carrera de los céntimos:



1. Primero dibuja un pez con el lápiz sobre la cartulina azul. Ten cuidado de no hacerlo demasiado grande. Luego, con el punzón haz muchos agujeritos recorriendo el perfil o la silueta a lo largo de esa línea.

2. Ahora dibuja de nuevo la silueta del pez, a una distancia de unos dos dedos a su alrededor, y recorta la tira de cartulina que forma esta línea.

3. Pega la cartulina con el hueco de la silueta del pez sobre el cartón blanco del mismo tamaño que la cartulina y, en medio, el pez.

4. Decora el pez con puntos de colores: recorta muchos puntos de cartulina de colores y pégalos bien distribuidos. Como es natural, tu pez necesita también ojos, aletas y boca.

Juego de paciencia

Pon una moneda de céntimo de euro en la boca del pez, sobre la "pista blanca", levanta ésta y muévela o inclínala con cuidado hasta que la moneda dé la vuelta todo alrededor y caiga de nuevo en la boca del pez. ¡Bravo, lo has conseguido!



✦ Consejo

Si prefieres pintar el pez, utiliza pinturas de cera o lápices de colores. Seguro que se te ocurren otros motivos o cosas que pueden servir para hacer

una "carrera de céntimos". ¿Qué tal un coche?

También puedes recortar el pez con las tijeras en lugar de "sacarlo" a punzón. Para empezar a recortar, deja que un adulto te ayude.



*¿Logras mantener la moneda en la pista?
Seguro que muy pronto lograrás batir
tu propio récord de velocidad.*



El cerdito fortachón



Material: cartulinas finas de color rosa y de otros colores; goma celular rosa; una caja de cartón; cajas de cerillas vacías; opcionalmente, una varilla de chenilla rosa (unos 6 cm).

Útiles: tijeras; rotulador negro; pegamento; opcionalmente, cinta adhesiva.

Así puedes hacer el cerdito:



1. Primero forma con la cartulina rosa una caja de cartón y pégala con el pegamento o cinta adhesiva para que no se abra.



2. Después, recorta dos orejas y un hocico de goma celular. Pega las orejas en la parte superior; coloca la nariz en el centro de la cara del cerdito.



3. Ahora hazle los ojos, la boca y los agujeros de la nariz. Píntale todo con el rotulador negro, procurando que luzca una amplia sonrisa.



4. Recubre todas las cajas de cerillas vacías que encuentres con tiras de papel de colores. Tus amigos te pueden ayudar en esta tarea. Y ahora, comprueba lo fuerte que es el cerdito poniéndole las cajitas encima.



Juego de equilibrio

¿Quién de vosotros puede colocar mayor número de cajitas de cerillas unas encima de otras sin que se caiga la torre? No os preocupéis, todos tendréis ocasión de intentarlo.

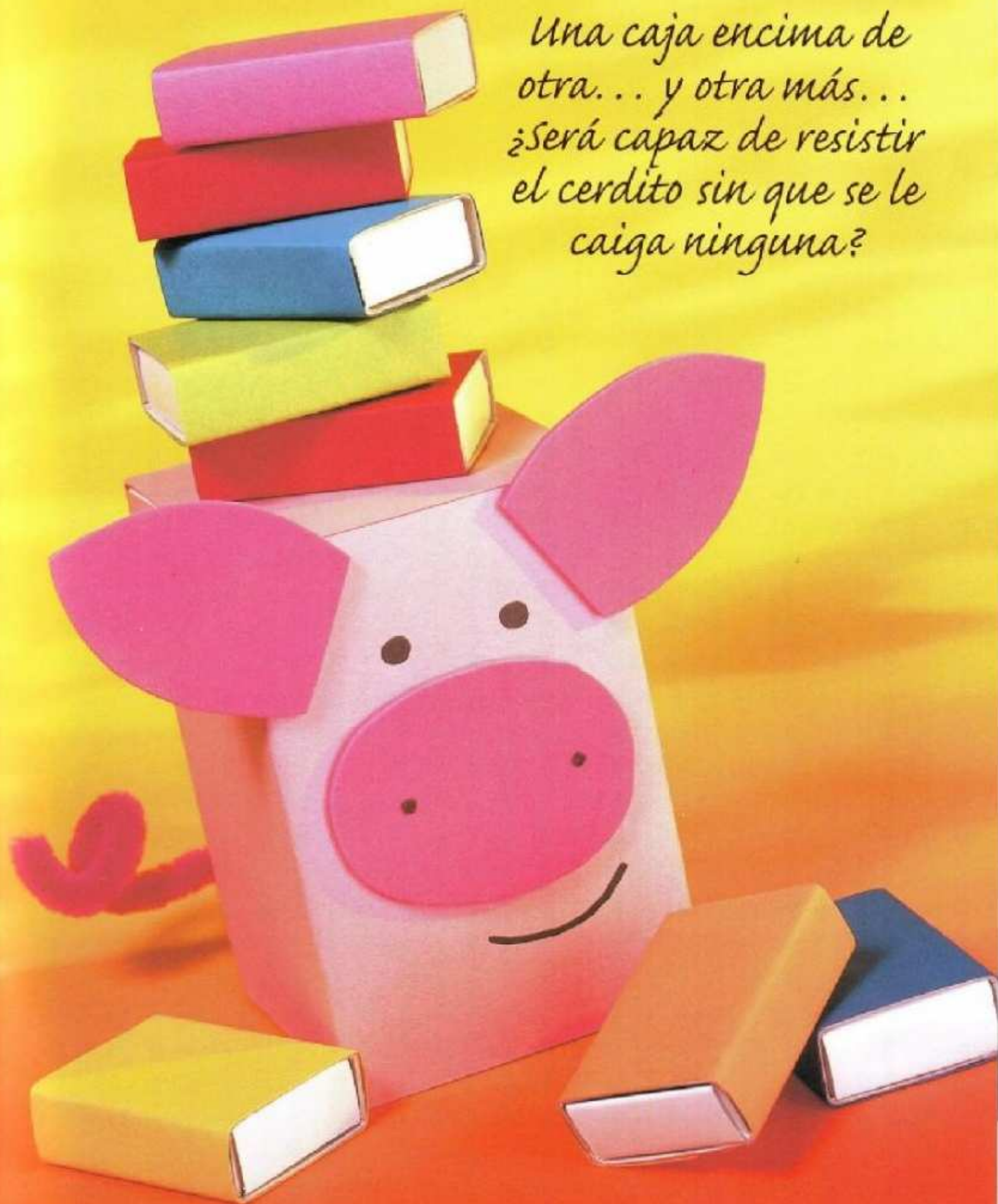
Si intentáis amontonar las cajitas por el lado más estrecho, el juego será mucho más difícil. También podéis cargar al cerdito entre todos y divertirlos construyendo la torre más alta que se haya visto nunca.

Consejo

Para hacerle la cola rizada al cerdito, puedes utilizar un trozo de varilla de chenilla y pegársela con cinta adhesiva.



Una caja encima de
otra... y otra más...
¿Será capaz de resistir
el cerdito sin que se le
caiga ninguna?



El pingüino se baña



Material: goma celular de varios colores: negra, gris y naranja; corchos de botella.

Útiles: tijeras; pegamento; rotulador resistente al agua.

Así se hace el pingüino:



1. Recorta el cuerpo del pingüino de goma celular negra. Para la barriga y los ojos utiliza goma de color gris claro y, para los pies y el pico, goma de color naranja.



2. Primero pégale la barriga al cuerpo de goma celular negra, luego, los pies. Los ojos y el pico pégalos en la cabeza para formar su cara.



3. Píntale las pupilas a los ojos. Utiliza para ello un rotulador resistente al agua, preferiblemente de color negro.



4. Después, dale la vuelta al pingüino y pégale en el borde inferior del cuerpo un corcho de botella. Así se mantendrá de pie fácilmente.



Juego de agua

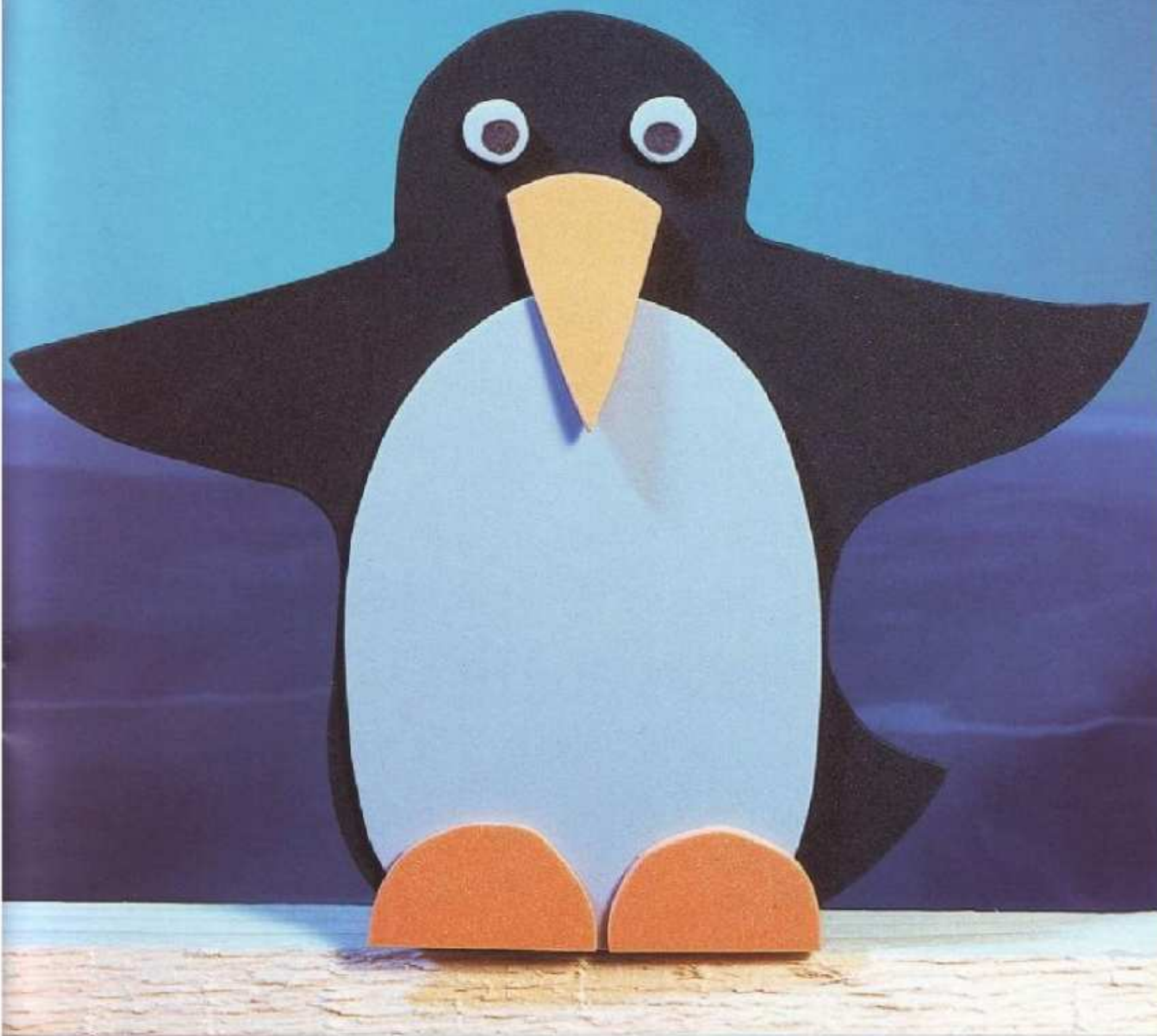
A este juego es mejor jugar fuera de casa, en el jardín o en el parque. Necesitáis una palangana o un cubo con agua, una tablita de madera estrecha y una pistola de agua. Primero colocáis la tabla encima de la palangana o del cubo. Luego, ponéis el pingüino encima y, con una tiza, dibujáis en el suelo una línea. Desde esa línea intentaréis acertarle al pingüino con la pistola de agua. Cuanto más lejos os pongáis, más difícil resultará darle. Si le acertáis, se caerá y se dará un baño. ¡Menos mal que el pingüino sabe nadar!



✦ Consejo

Si quieres hacer un pingüino exactamente igual al de la página de al lado, calca todas las piezas con papel transparente y utilízalas como modelo para recortarlas en goma celular.

*Darse un baño es muy divertido.
Los pingüinos lo saben muy bien.*



El payaso Carlo



Material: cartón ondulado; un recipiente de plástico pequeño; cartulina naranja; una bolsa de tela o de plástico; pinzas de tender la ropa; cordel (opcional).

Útiles: tijeras; acuarelas; pincel; un recipiente para el agua pequeño; papel de periódico para proteger la mesa donde se va a pintar; pegamento; objetos redondos; taladradora de papel (opcional).

Así se hace el payaso Carlo:



1. Necesitas dos objetos redondos, por ejemplo una ensaladera grande y un platito pequeño. Pon la ensaladera sobre el cartón ondulado y dibuja el contorno con un lápiz. Eso será la cabeza. Para hacer las manos, dibuja dos pequeños círculos utilizando el platito. Recorta todos los círculos.



2. Ahora le pondremos el pelo. Recorta unas cuantas tiras de cartulina naranja y pégaselas en la cabeza a modo de pelo.



3. Dale la vuelta al payaso. ¿Qué te parece si le ponemos un recipiente pequeño de plástico como nariz? Pégalo en el centro de la cara. Pinta la cara con las acuarelas.



4. Pega ahora las dos manos en el extremo inferior de la cara. Sujeta después el saquito de tela o de plástico a las manos con dos pinzas de tender la ropa.



Juego de puntería

Detrás de una línea, intentaréis que las pelotas entren en el saco de Carlo. Podéis utilizar pelotas blandas o bolas de papel de periódico. Quien más bolas consiga meter en la bolsa será el más habilidoso.

✦ Consejo

Si haces un agujero con una perforadora de papel en la parte de arriba de la cabeza de Carlo, y anudas en él un cordel, podrás colgar el payaso en la pared. Así, podrás tirar las bolas muy bien.

Consejos para los padres

Para que el saquito de tela se mantenga abierto, puede utilizarse una tira de cartón y sujetarla con clips alrededor de la abertura, ajustando la longitud del aro a la anchura de la bolsa.

*El payaso Carlo espera recoger todas las pelotas.
¿Con cuántas podrá hacerse?*

