

# 16 INVITACIONES PARA CREAR.



# **NO ES UN MANUAL ES UNA INVITACIÓN A CREAR**

No te encuentras ante un tutorial o un manual para seguir un paso a paso, esto son invitaciones pensadas para abrir una puerta al juego. Cada carta cabe en una sola frase. La obra que nazca de ella, no. Por eso preparamos el ambiente, ofrecemos la propuesta y nos apartamos un paso. Confiamos en que el niño sepa qué hacer con la hoja en blanco mucho mejor de lo que nosotros recordamos. Aquí hay procesos, manchas que hablan, hilos que piensan. Hay tiempo sin estructura, que es donde la creatividad ocurre.

## **3 FORMAS DE JUGAR (ENTRE OTRAS MIL)**

### **1- EL RITUAL**

Cada día (o cuando aparece el “me aburro”) el niño saca una carta al azar. Se lee en voz alta. Sin obligación: si no le apetece, vuelve al mazo y mañana otra. La elección también es parte del juego.

### **2- MENÚ DE LA SEMANA**

Saca tres cartas el lunes y déjalas a la vista durante la semana. Que cada uno elija cuándo, cómo y si las hace. La carta espera, no apura.

### **3- CUANDO NOS SENTIMOS BLOQUEADOS**

Si aparece un “me aburro” o un “no sé qué hacer”. Saca la baraja, mezclas las cartas, saca una y a crear...

Recuerda que las puedes usar como quieras, descubrid vuestra propia manera. Sed CREATIVOS...

# LO QUE TÚ HACES TAMBIÉN DIBUJA

Si tú juegas, ellos florecen. Cuatro pequeños recordatorios para estar dentro del proceso sin invadirlo.

## **1- PREPARA EL AMBIENTE, NO LA ACTIVIDAD**

Una mesa baja, un mantel, los materiales a su alcance. La belleza del entorno hace la mitad del trabajo.

Después, retírate.

## **2- OBSERVA MÁS DE LO QUE SUGIERES**

Cuando notes el impulso de “ayudar”, respira. La pausa es una herramienta. La mayoría de las veces la pregunta del niño se responde sola.

## **3- SUSTITUYE EL “QUÉ BONITO” POR UNA SONRISA O POR UNA PREGUNTA ABIERTA**

Las valoraciones cierran. Las preguntas abiertas abren conversación sin juzgar.

## **4- NO PERSIGAS EL RESULTADO**

El garabato es inteligente. La mancha es una decisión. Lo que importa es lo que pasó dentro mientras se hacía.

“Deja de enseñarles a colorear dentro de las líneas y vuelve a descubrir, con ellos, que el mundo no tiene bordes.”

## **ANTES DE EMPEZAR: IMPRIME LAS CARTAS**

1. Imprime las páginas de cartas en papel un poco grueso (cartulina fina o 160-200 g si puedes). Puedes imprimir el patrón para el reverso de las cartas que te hemos dejado en la última página y pegarlo por el otro lado.
2. Recorta por las marcas . No hace falta perfección, las cartas viven en una mano.
3. Comienza a jugar...

# INVITACIONES PARA CREAR



## EL ZOO DE PAPEL

Rasga trozos de papel sin pensar y luego búscalos ojos, patas o alas. ¿Qué animales aparecen?

### MATERIALES

papel · pegamento · rotulador

KOMOMOMO.COM



## LA LÍNEA SIN FIN

Apoya un lápiz en el papel y haz un viaje muy largo sin levantarlo nunca. La línea decide a dónde va.

### MATERIALES

papel · lápiz

KOMOMOMO.COM



## DIBUJAR SIN MIRAR

Cierra los ojos y trata de dibujar algo, intenta seguir las formas sobre el papel. Diviértete mirando el resultado.

### MATERIALES

papel · lápiz

KOMOMOMO.COM



## CAZA DE TEXTURAS

Pasa una cera por el papel sobre cosas rugosas (corteza, una rejilla, una tela). Aparece su huella secreta

### MATERIALES

papel fino · ceras · superficies de la casa

KOMOMOMO.COM

# INVITACIONES PARA CREAR



## ARRUGA Y DESCUBRE

Arruga una hoja con fuerza, ábrela y busca formas en sus pliegues. Marca con rotulador lo que encuentres.

### MATERIALES

papel · rotulador



KOMOMOMO.COM



## SOMBRAS QUE BAILAN

Pon un objeto bajo una lámpara y dibuja la silueta de su sombra. Después, conviértela en otra cosa.

### MATERIALES

papel · lápiz · una lámpara



KOMOMOMO.COM



## DIBUJO COMPARTIDO

Empieza un dibujo y cámbiate con otra persona. Termina lo que el otro empezó.

### MATERIALES

papel · lápiz



KOMOMOMO.COM



## HUELLA EN LA ESPALDA

Que alguien te dibuje algo despacio en la espalda con el dedo. Tú dibuja en tu papel lo que crees haber sentido.

### MATERIALES

papel · lápiz



KOMOMOMO.COM

# INVITACIONES PARA CREAR



## MANO NO DOMINANTE

Dibuja un objeto con la mano contraria a la que usas siempre. La torpeza forma parte del juego, no es un error.

### MATERIALES

papel · lápiz · un objeto

KOMOMOMO.COM



## SIN PINCELES

Pinta usando cosas que no son pinceles: una esponja, una hoja, una pluma, tu propio puño. Cada herramienta deja una huella distinta.

### MATERIALES

papel · pintura · objetos varios

KOMOMOMO.COM



## HISTORIA POR TURNOS

Vamos a contar una historia conjunta, cada uno de los participantes va diciendo una frase y pasando al siguiente para que la continúe.

### MATERIALES

personas y su voz

KOMOMOMO.COM



## POEMA RECORTADO

Recorta palabras de revistas o periódicos y combínalas hasta formar una frase rara y bonita. Pégala.

### MATERIALES

revistas · tijeras · pegamento

KOMOMOMO.COM

# INVITACIONES PARA CREAR



## RETRATO IMPOSIBLE

Recorta ojos, narices y bocas de personas distintas y pégalas juntas. Acabas de inventar a alguien que nadie conocía.

### MATERIALES

revistas · tijeras · pegamento

KOMOMOMO.COM



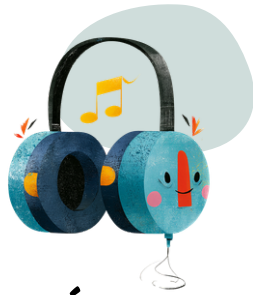
## DICTADO DE DIBUJOS

Pide que alguien te lea un cuento corto o un poema. En vez de escribir, dibuja en pequeño cada cosa que aparezca. Es escribir con dibujos.

### MATERIALES

papel · lápiz · un cuento

KOMOMOMO.COM



## SINFONÍA EN PAPEL

Pon tres canciones distintas y dibuja según cada una, sin pensar qué representas. Cambia el lápiz cuando cambie la música.

### MATERIALES

papel · ceras · tres canciones

KOMOMOMO.COM



## ACUARELA DOMINÓ

Pinta una mancha de acuarela y, antes de que seque, toca con otro color. Mira cómo conviven, se mezclan e inventan otro nuevo.

### MATERIALES

papel · acuarelas · pinceles

KOMOMOMO.COM

