



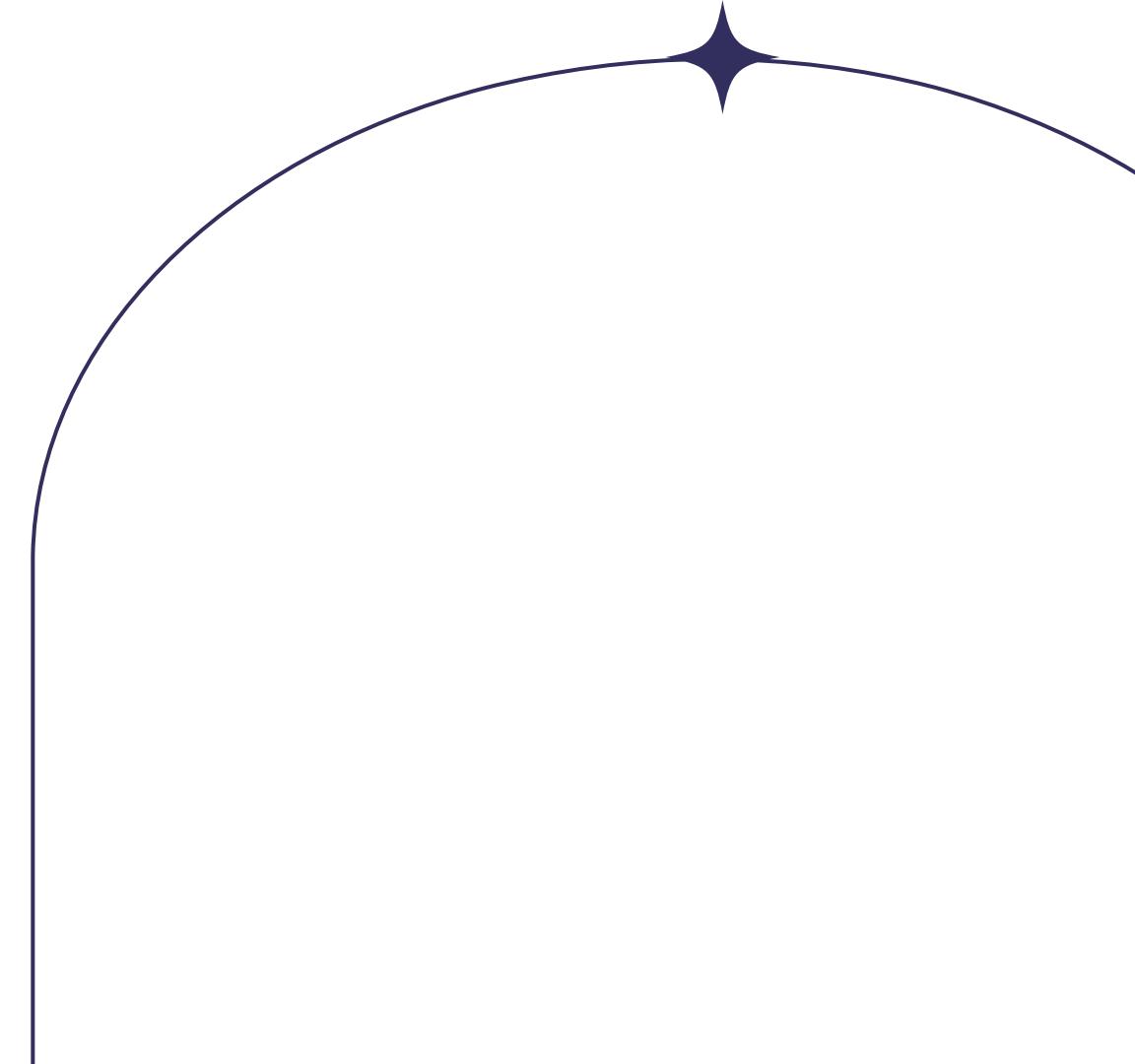
Manual del juego simple

pulsemos  OFF



índice

- 01. Prólogo
- 02. La filosofía del juego simple
- 03. Materiales que hacen imaginar.
- 04. Grandes juguetes con cosas pequeñas.
- 05. Volver al cuerpo.
- 06. El arte de hacer ruido.
- 07. Jugar para crear historias.
- 08. Juguetes que crecen contigo.
- 09. Epílogo.



01

Prólogo

La magia de volver



Antes, jugar era construir
mundos con las manos.

Correr sin motivo.
Convertir una caja en un castillo
y una manta en una cueva.

Sin darnos cuenta,
dejamos de enseñar a jugar.
Y empezamos a enseñar pantallas.

Pero los niños y niñas no han olvidado jugar.
Los adultos hemos dejado
de mostrarles cómo.

Volvamos a encender su capacidad
de crear,
de imaginar,
de vivir de verdad.

**Pulsamos OFF.
Encendemos la imaginación.**

02

La filosofía del juego simple

El **juego simple** nace de algo que todos conocemos, aunque a veces lo hayamos olvidado. Antes, jugar era construir un mundo con las manos, correr sin un motivo claro, inventar castillos con cajas y puentes con cuerdas. Era nuestra manera de aprender a estar en el mundo, de descubrir quiénes éramos y cómo funcionaban las cosas.

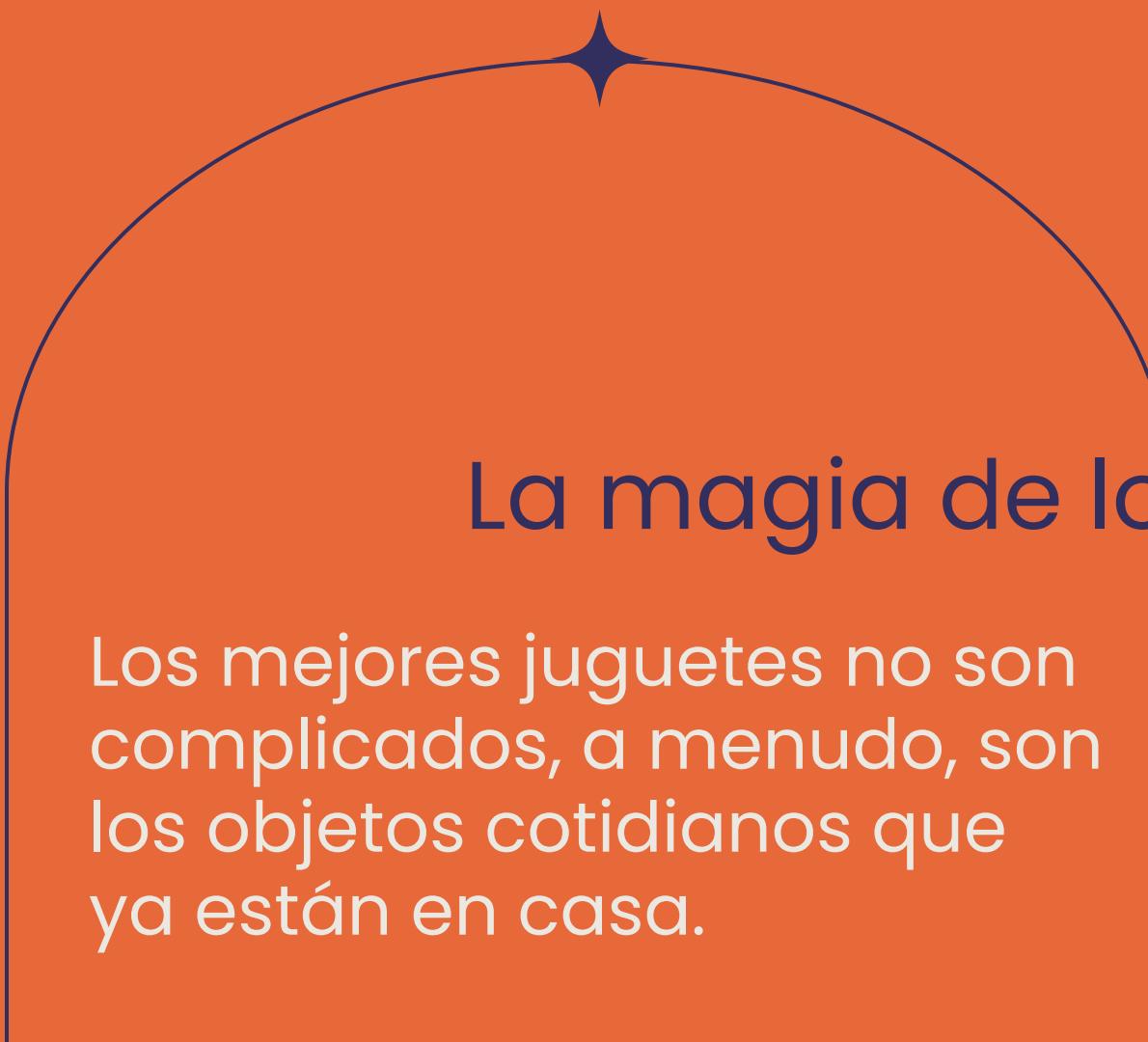
Con el tiempo, fuimos llenando el juego de objetos, de instrucciones y de pantallas. Sin darnos cuenta, dejamos de enseñar aquello que parecía obvio: cómo imaginar, cómo transformar una sombra en personaje o un rincón en refugio. **Los niños/as no han perdido esa habilidad**, somos los adultos los que hemos dejado de mostrarles el camino.

La **filosofía del juego simple propone volver a esa raíz**. Recuperar la idea de que no hace falta mucho para que ocurra algo grande. Que los materiales cotidianos pueden abrir la puerta a mundos enteros si dejamos espacio para que la imaginación haga su parte.

Porque lo esencial para jugar, siempre ha estado en nuestras manos.

Menos es juego, porque más es apagar la imaginación.

03



La magia de lo simple.

Los mejores juguetes no son complicados, a menudo, son los objetos cotidianos que ya están en casa.

Materiales que hacen imaginar

¿Para qué sirve?

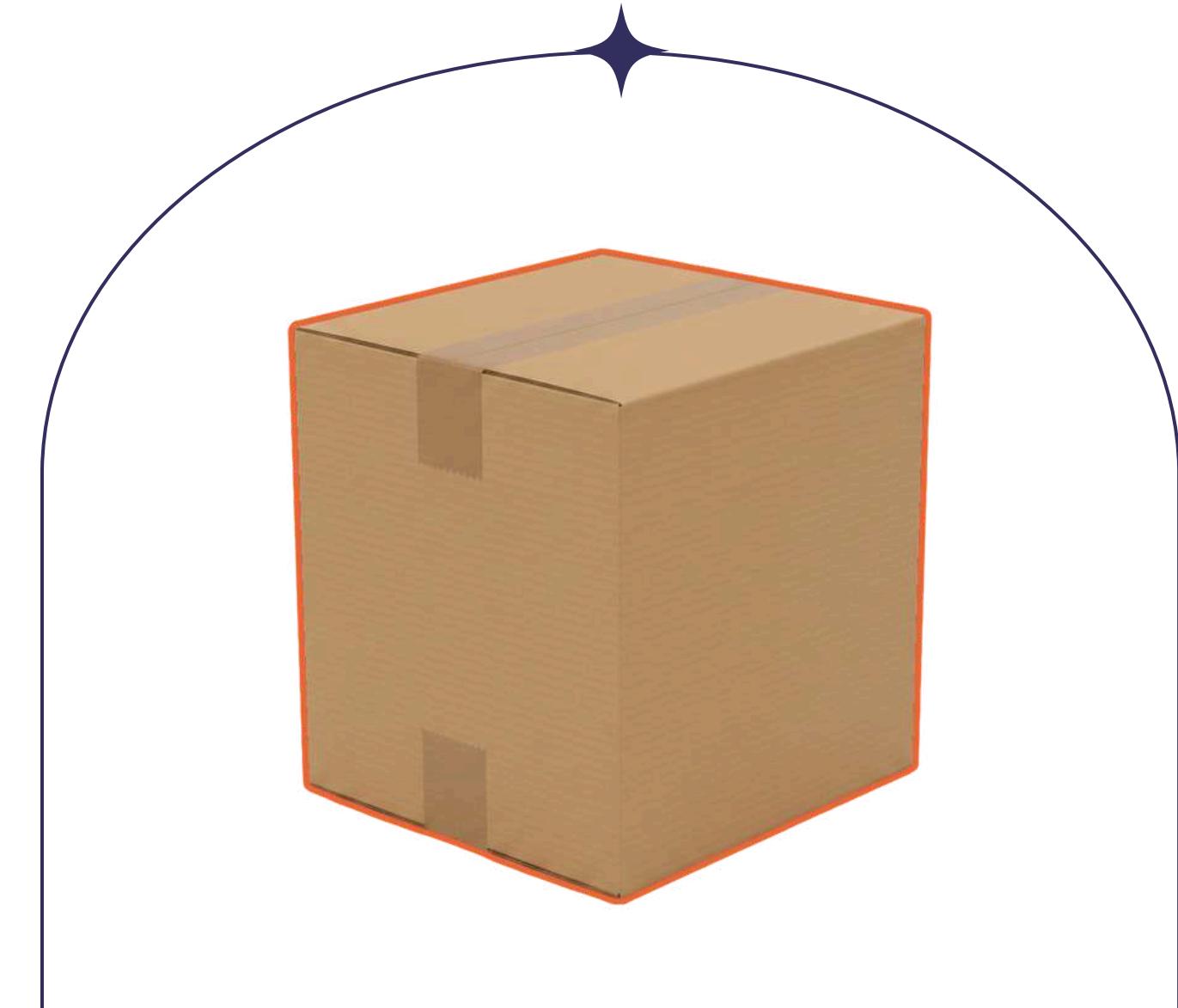
Es un lienzo en blanco , un contenedor que se transforma en cualquier cosa: desde un refugio hasta un vehículo o un disfraz.

¿Qué juego puede desencadenar?

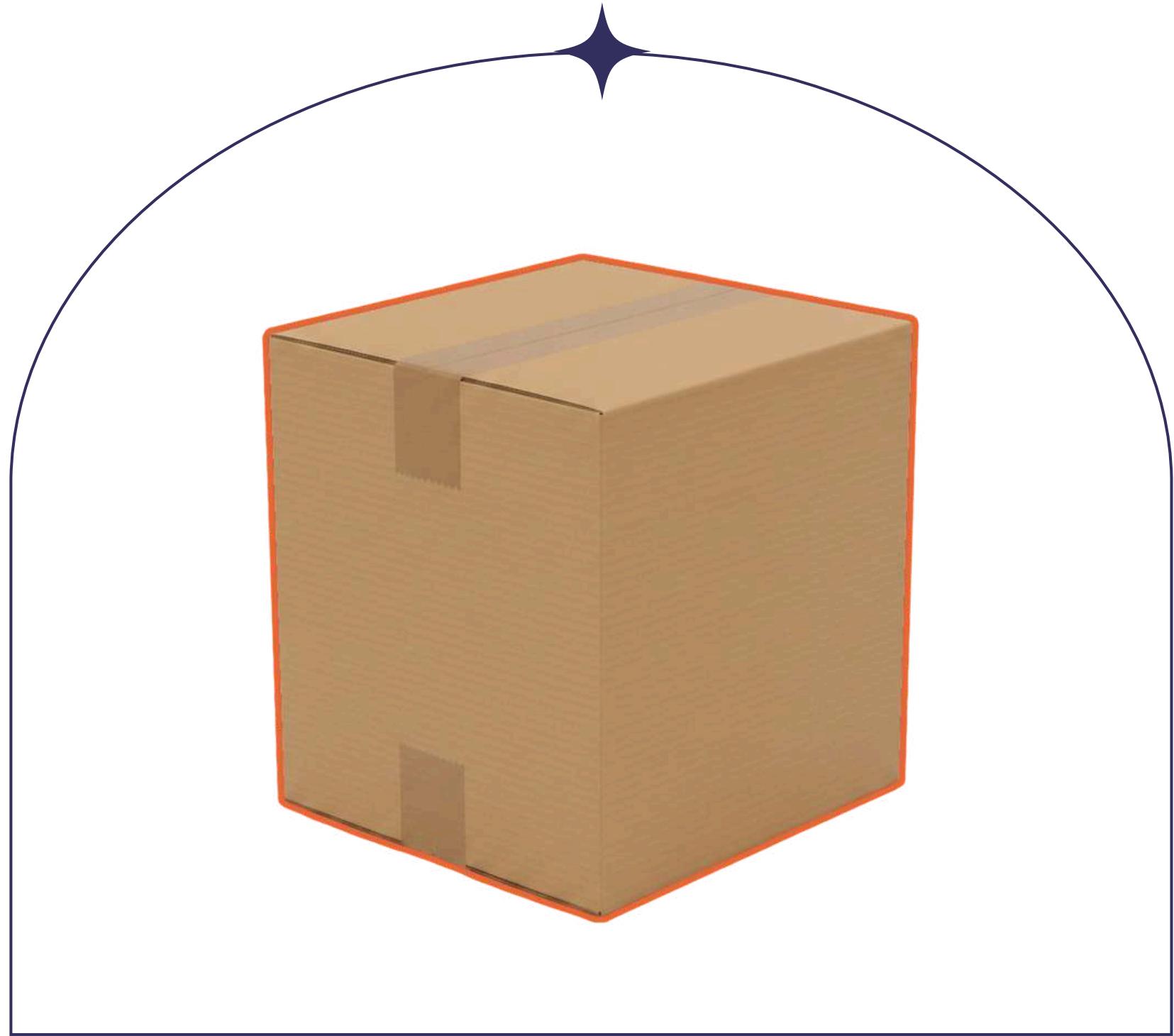
Construcción de una Fortaleza Secreta, un Vehículo a la Aventura, una Canasta de Habilidad o un Disfraz original.

¿Qué habilidades potencia?

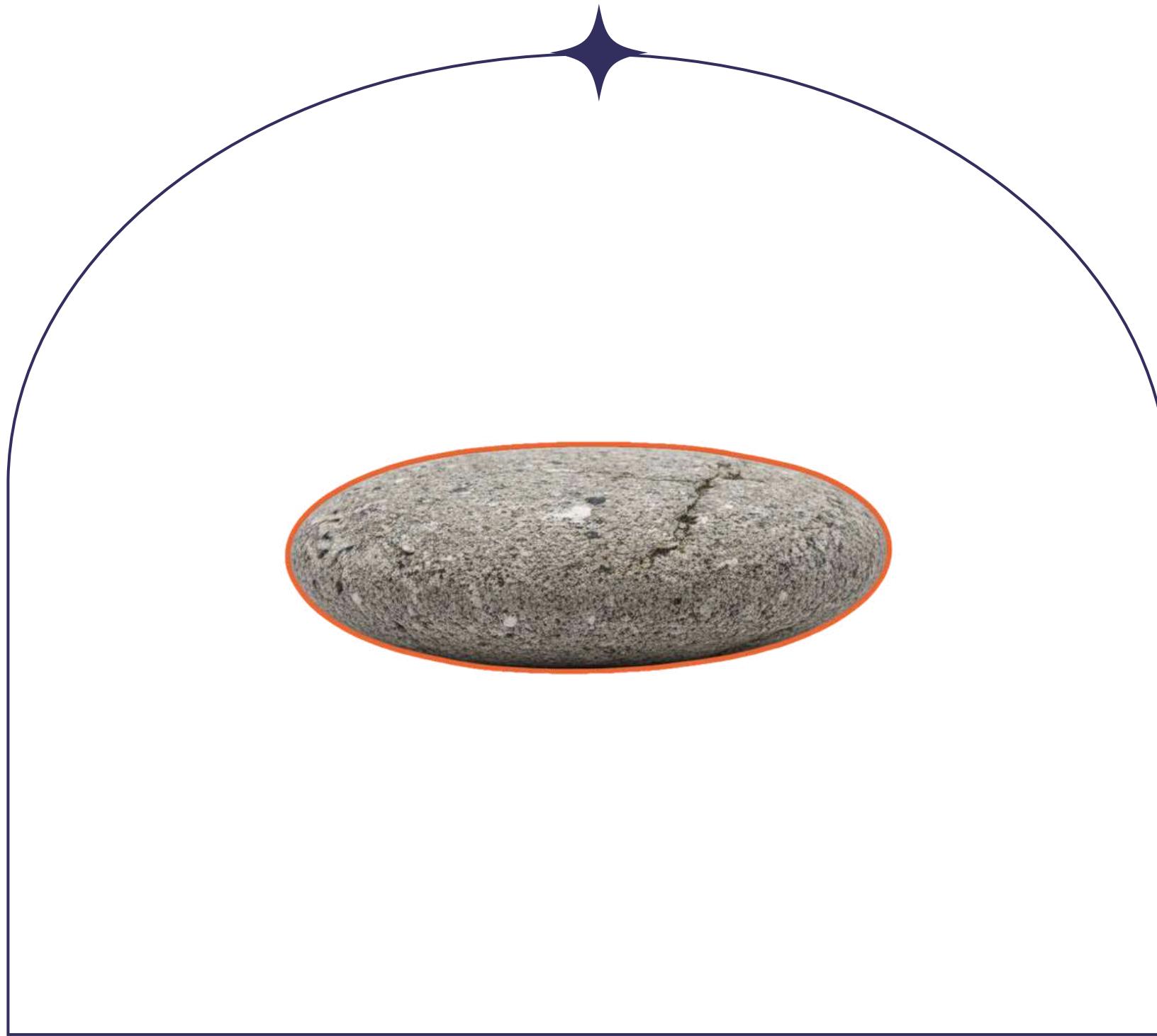
- Creatividad
- Juego simbólico
- Imaginación
- Habilidad espacial
- Motricidad fina



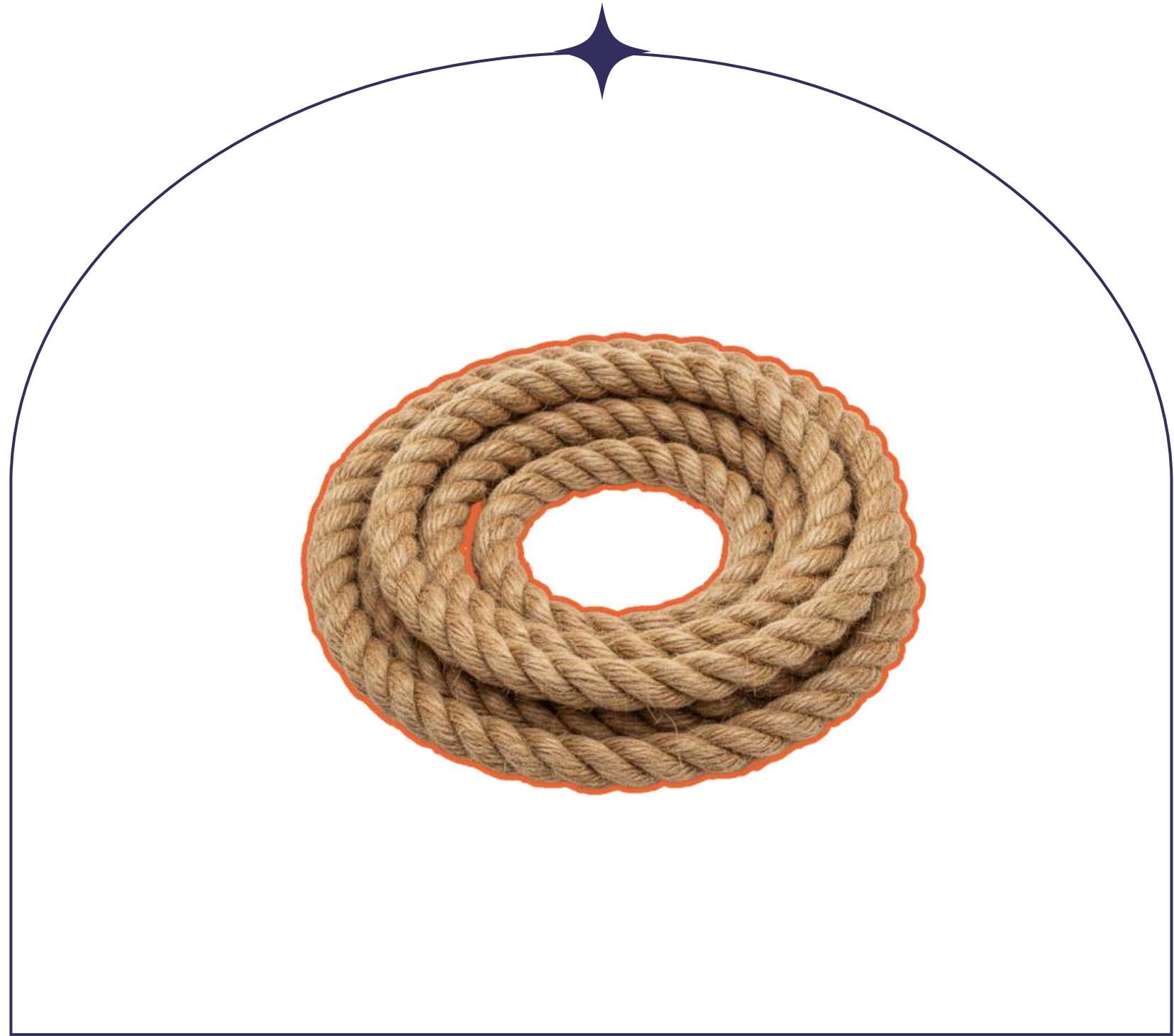
**Caja
de cartón**



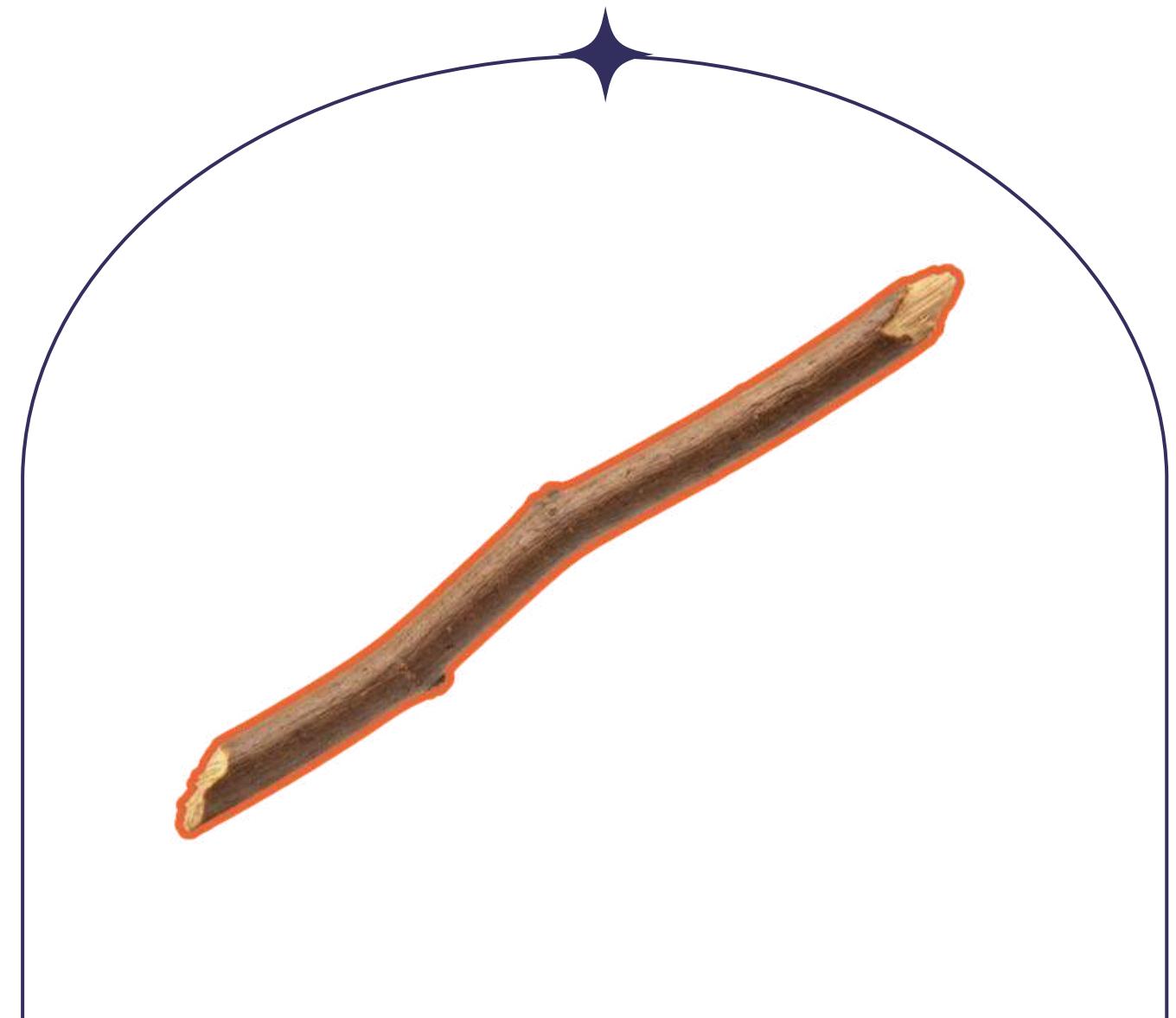
Caja
de cartón



La Piedra



La Cuerda



El Palo

¿Para qué sirve?

Se convierte instantáneamente en cualquier cosa que se imagine, desde una poderosa espada hasta un bastón de explorador/a.

¿Qué juego puede desencadenar?

Pescar en un charco imaginario, blandir una Espada, hechizar con una Varita Mágica, dormir en un Tipi o volar en una Escoba Mágica.

¿Qué habilidades potencia?

- Juego creativo
- Desarrollo de roles
- Movimiento
- Exploración
- Aventura

¿Para qué sirve?

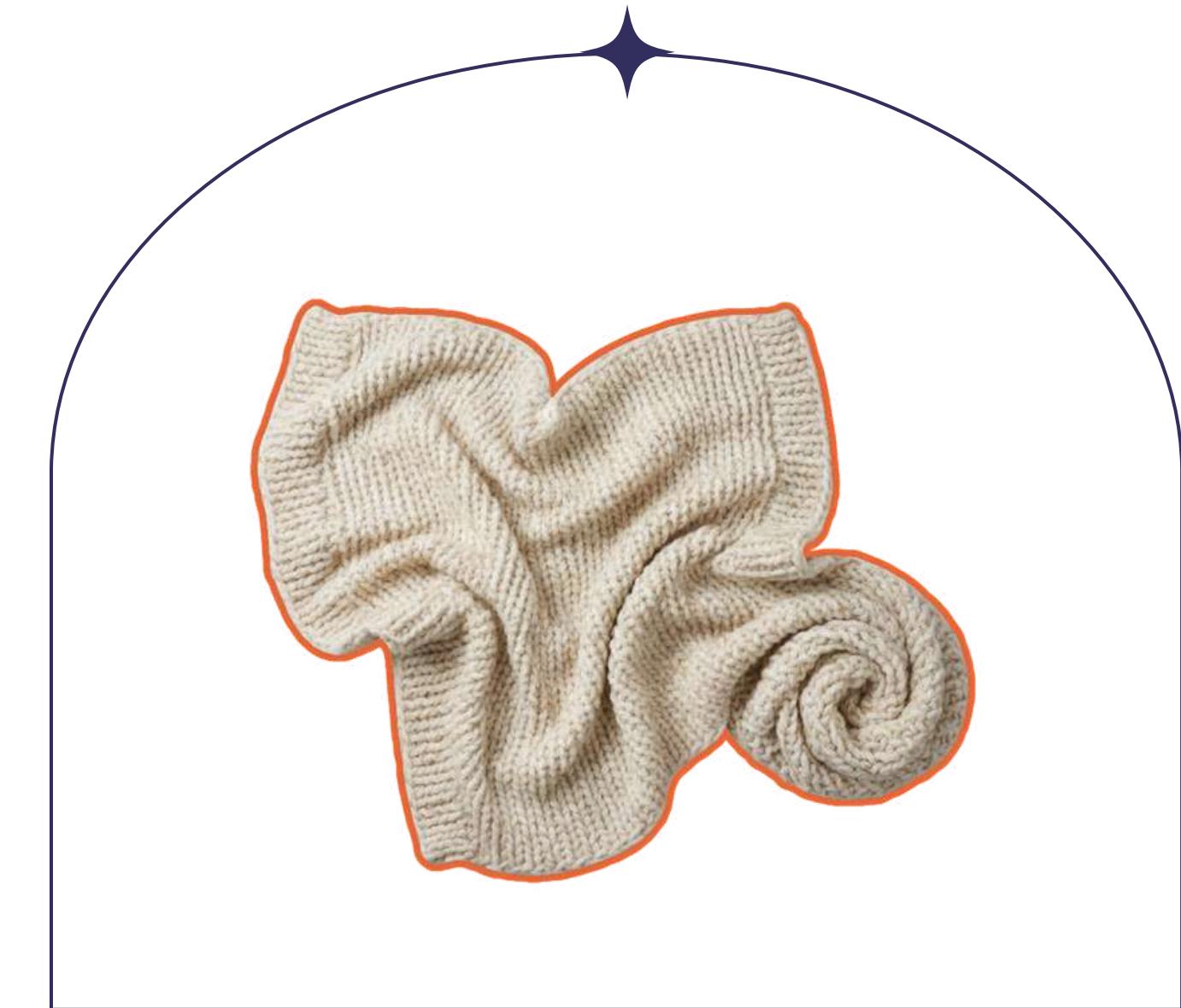
Su gran superficie de tela la convierte en el material base para construir cualquier mundo: un río o una capa de superhéroe.

¿Qué juego puede desencadenar?

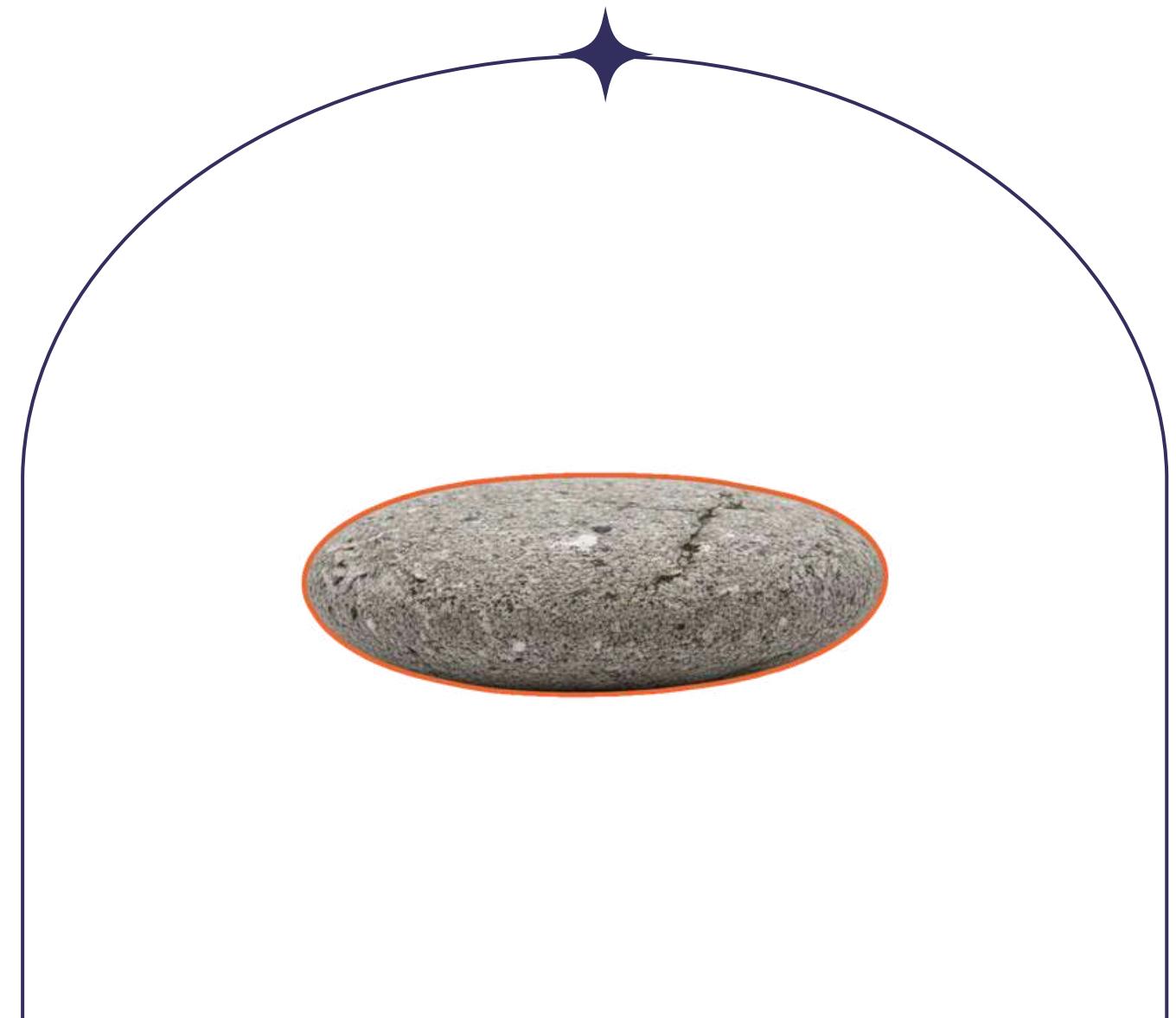
Construir una Cabaña secreta, atravesar un Río, navegar en una Manta-mar o convertirse en un Fantasma o Superhéroe.

¿Qué habilidades potencia?

- Imaginación
- Juego simbólico
- Coordinación
- Cooperación



La Manta



La Piedra

¿Para qué sirve?

Es un objeto cargado de potencial. Sirve como ingrediente culinario, pieza de construcción o lienzo para pintar.

¿Qué juego puede desencadenar?

Ingredientes para las Cocinitas, construcción de un Muro, jugar al ¿Quién Soy? o crear una Carretera con textura.

¿Qué habilidades potencia?

- Estructura y permanencia
- Juego simbólico
- Paciencia
- Creatividad

¿Para qué sirve?

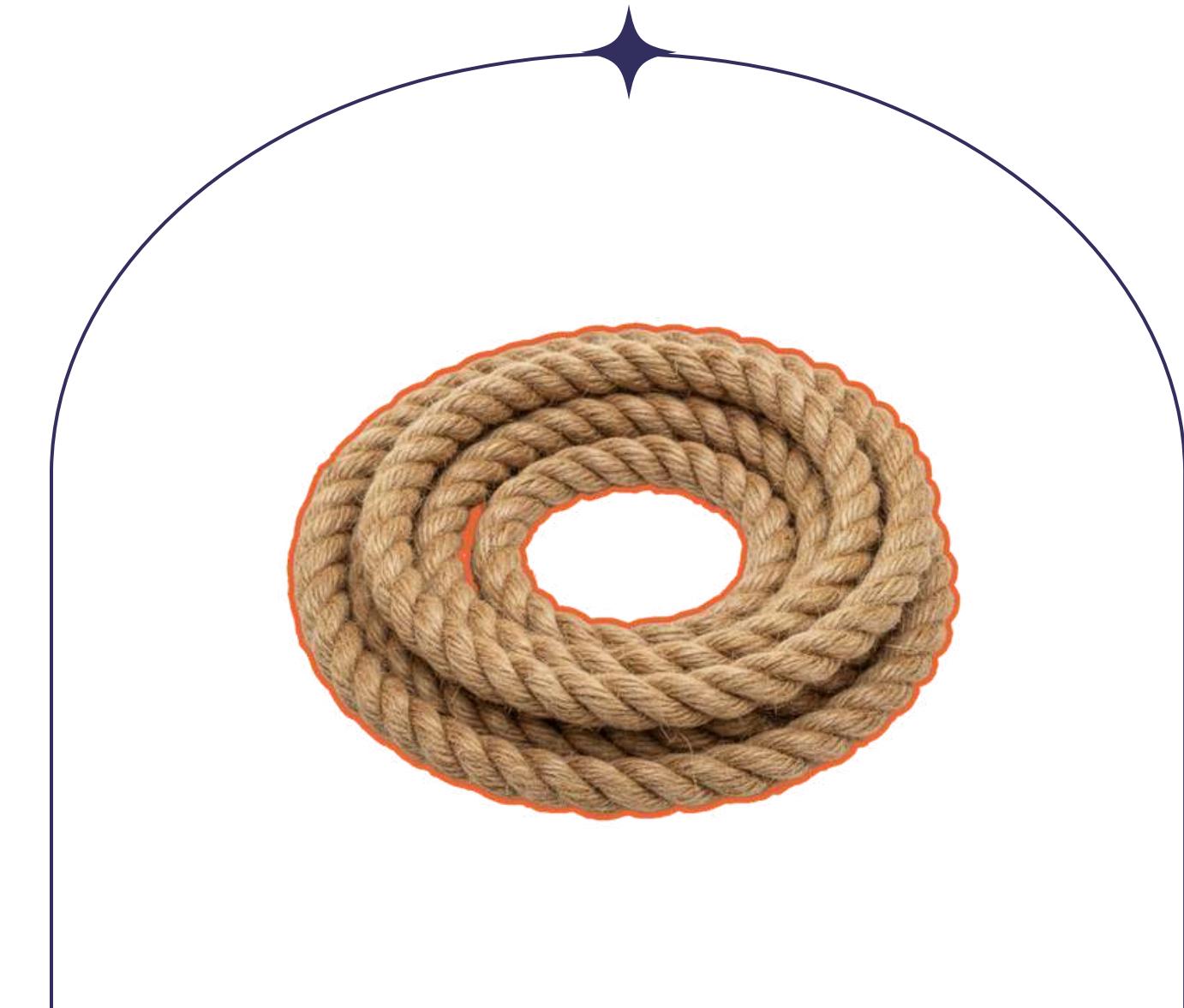
Desafía la quietud e invita al movimiento y la cooperación. Sirve para delimitar y conectar mundos.

¿Qué juego puede desencadenar?

Un circuito de Espías, un Remolque, un Laberinto en el suelo o un clásico juego de Saltar.

¿Qué habilidades potencia?

- Movimiento
- Imaginación espacial
- Agilidad
- Coordinación
- Equilibrio



La Cuerda



Rollo de cartón

¿Para qué sirve?

Se transforma en instrumentos de observación o en objetos decorados que dan vida a un juego de rol.

¿Qué juego puede desencadenar?

Un Telescopio para observar el cielo o unos Binoculares para la aventura.

¿Qué habilidades potencia?

- Imaginación
- Motricidad fina
- Desarrollo de roles

04



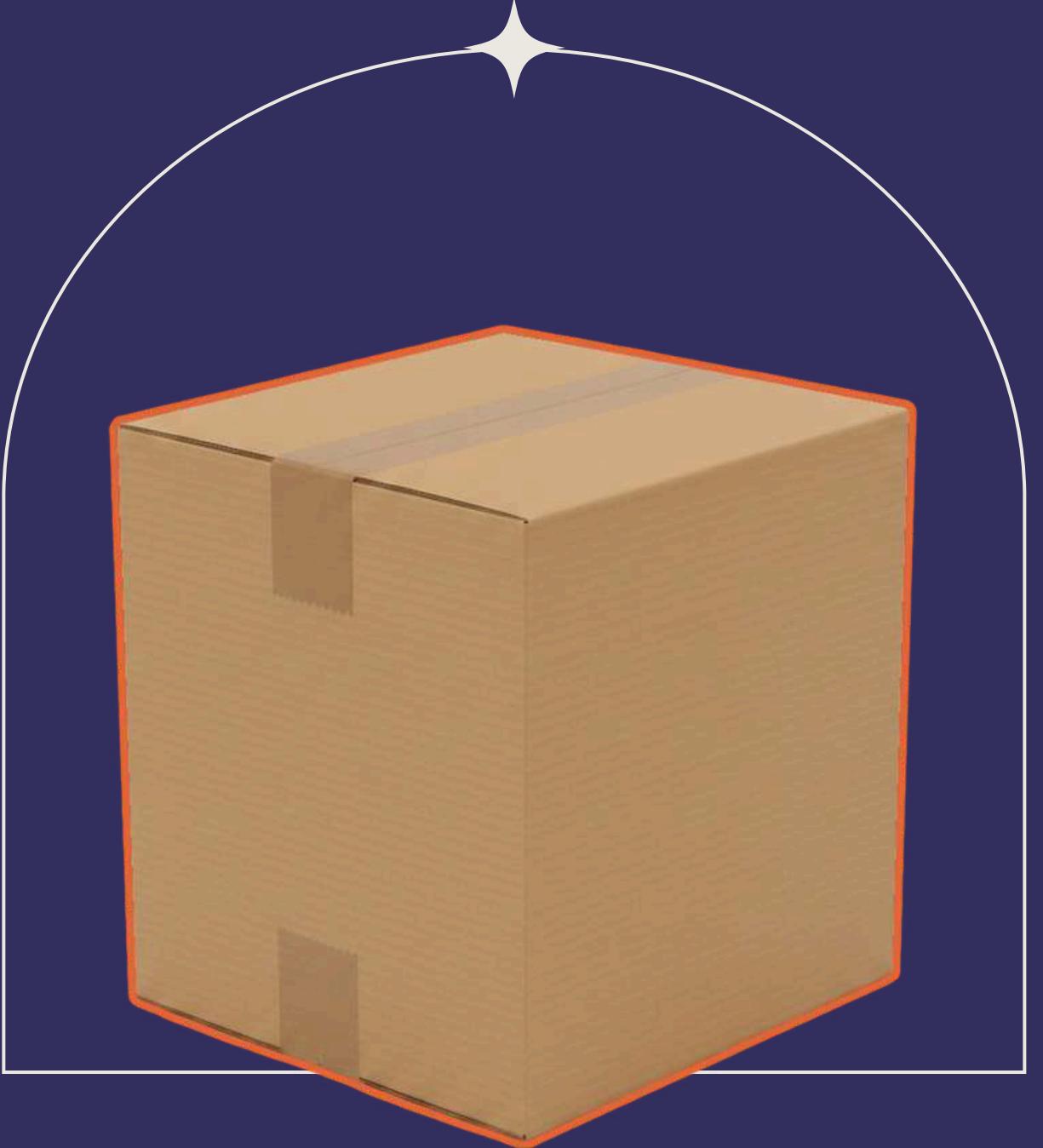
¡Creatividad en acción!

Con poco y mucha
imaginación, cualquier cosa
se convierte en juego.

Grandes juguetes con cosas **pequeñas**

Caja de cartón

Una simple caja de cartón es mucho más que un contenedor para guardar cosas; es una herramienta didáctica, un lienzo en blanco y un catalizador de la imaginación. Antes de que se convierta en residuo, podemos sacarle un sinfín de diferentes usos que fomentan la creatividad, el juego simbólico y el aprendizaje. A caja es la prueba de que los mejores recursos son a menudo los más sencillos.



La fortaleza secreta

Con solo una o varias cajas,
la imaginación despega para construir el refugio definitivo

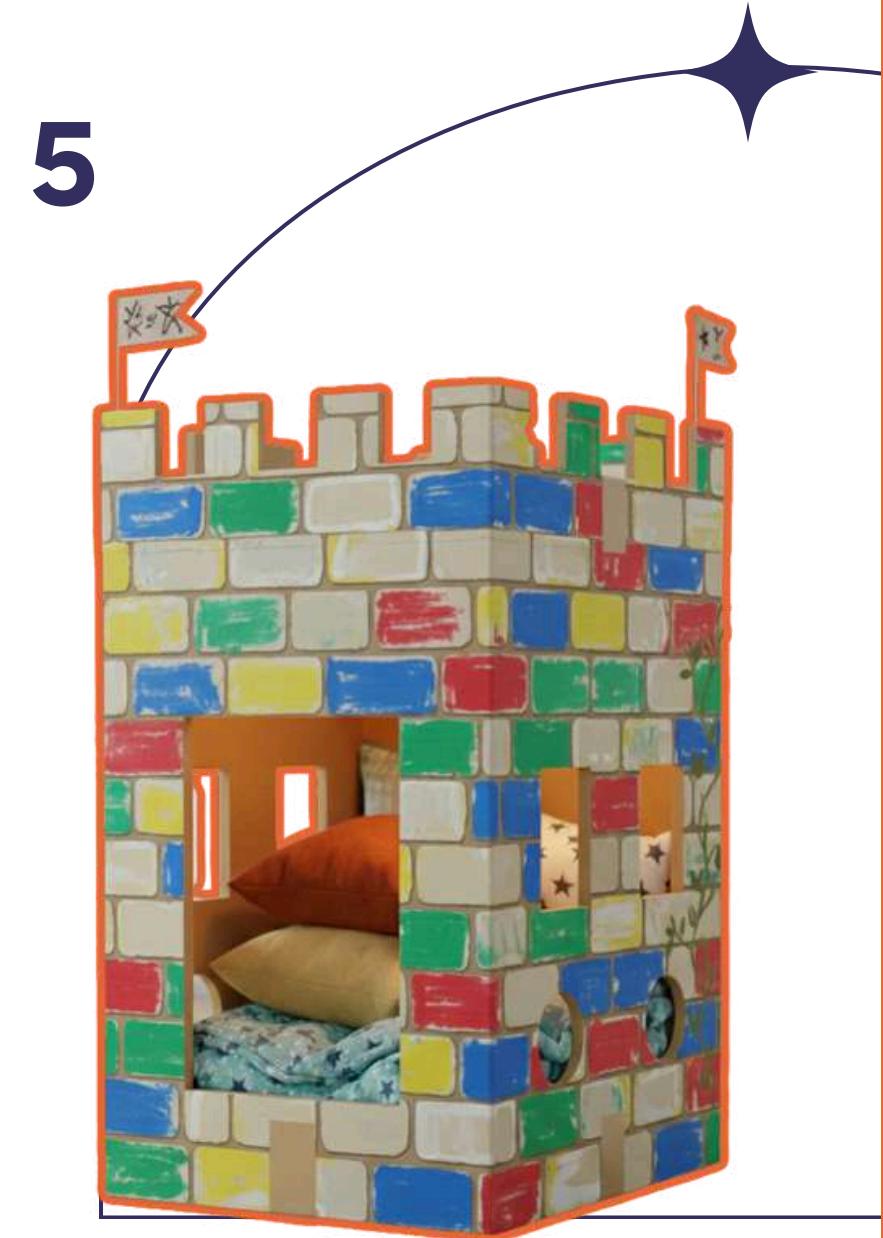


Coge la caja de cartón (de un tamaño que permita que el niño/a quepa dentro).

Recorta una abertura lo suficientemente grande en un lado para que se pueda entrar y salir fácilmente.

Corta pequeñas ventanas en los otros lados para que entre la luz.

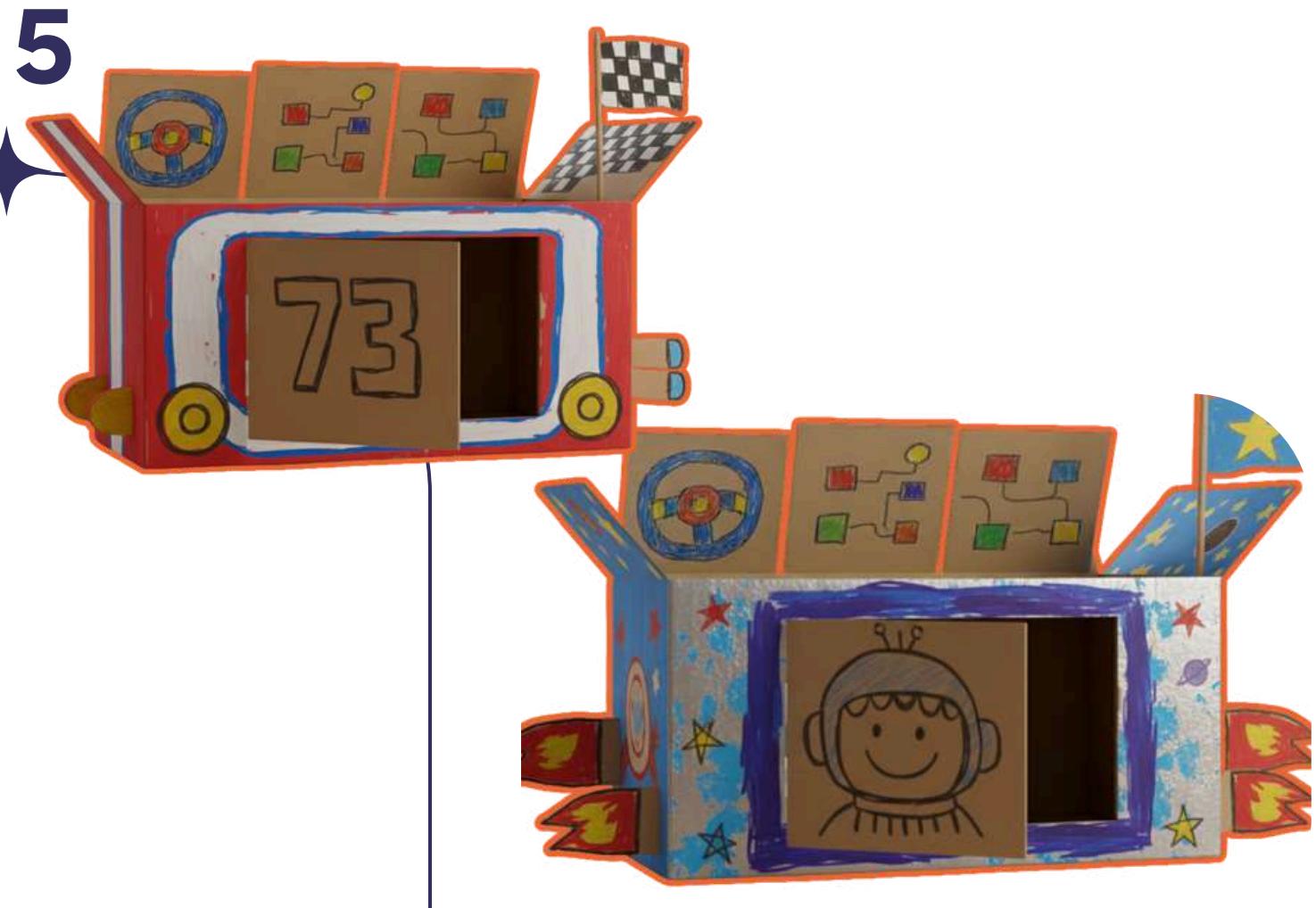
Pídele que decore el exterior con rotuladores, ceras o pegatinas.



El nuevo escondite o castillo para guardar tesoros.

El vehículo a la aventura

Listo para explorar mundos lejanos o competir en grandes carreras.



Coloca al niño/a o muñeco dentro de la caja o pídele que la empuje. Haz ruidos de motor o sirena para iniciar el juego. Pídele que te lleve de viaje y describe en voz alta el paisaje imaginario que veis.



Coge la caja (sirve cualquier tamaño, si es pequeña, será un vehículo para muñecos y si es grande para tu hijo/a).

Pregunta a tu hijo/a si será una nave espacial, un barco, o un coche de carreras... Ayúdale a dibujar o pegar en las solapas un volante o unos botones de control.

Recorta la puerta. Si quieres que quede abierta con una solapa, deja una de las aristas sin cortar.

Pídele que decore el exterior con rotuladores, ceras o pegatinas.

Canasta de habilidad

Con una simple modificación, se convierte en una emocionante canasta. Perfecta para juegos de puntería que pondrán a prueba la destreza y precisión.



Coge la caja y colócala en el suelo.

Abre las solapas de la caja por la parte de arriba y córtalas.

Pídele que decore el exterior con rotuladores, ceras o pegatinas.

Traza una línea en el suelo con cinta adhesiva a una distancia de 1 a 2 metros de la caja.

Busca 5-10 objetos blandos: calcetines enrollados, peluches pequeños, o bolas de papel. Explica la regla: debemos lanzar los objetos desde esta línea para que caigan dentro de la caja. Lanza por turnos con tu hijo/a. Cuenta en voz alta los objetos que caen dentro para practicar los números.

El disfraz

Listo para explorar mundos lejanos o competir en grandes carreras.



5

Ayuda a tu hijo/a a ponerse el disfraz. Imita la forma de moverse y hablar del personaje elegido para iniciar una escena de juego de roles.



1

Coge la caja (de un tamaño que sirva para el torso del niño/a).

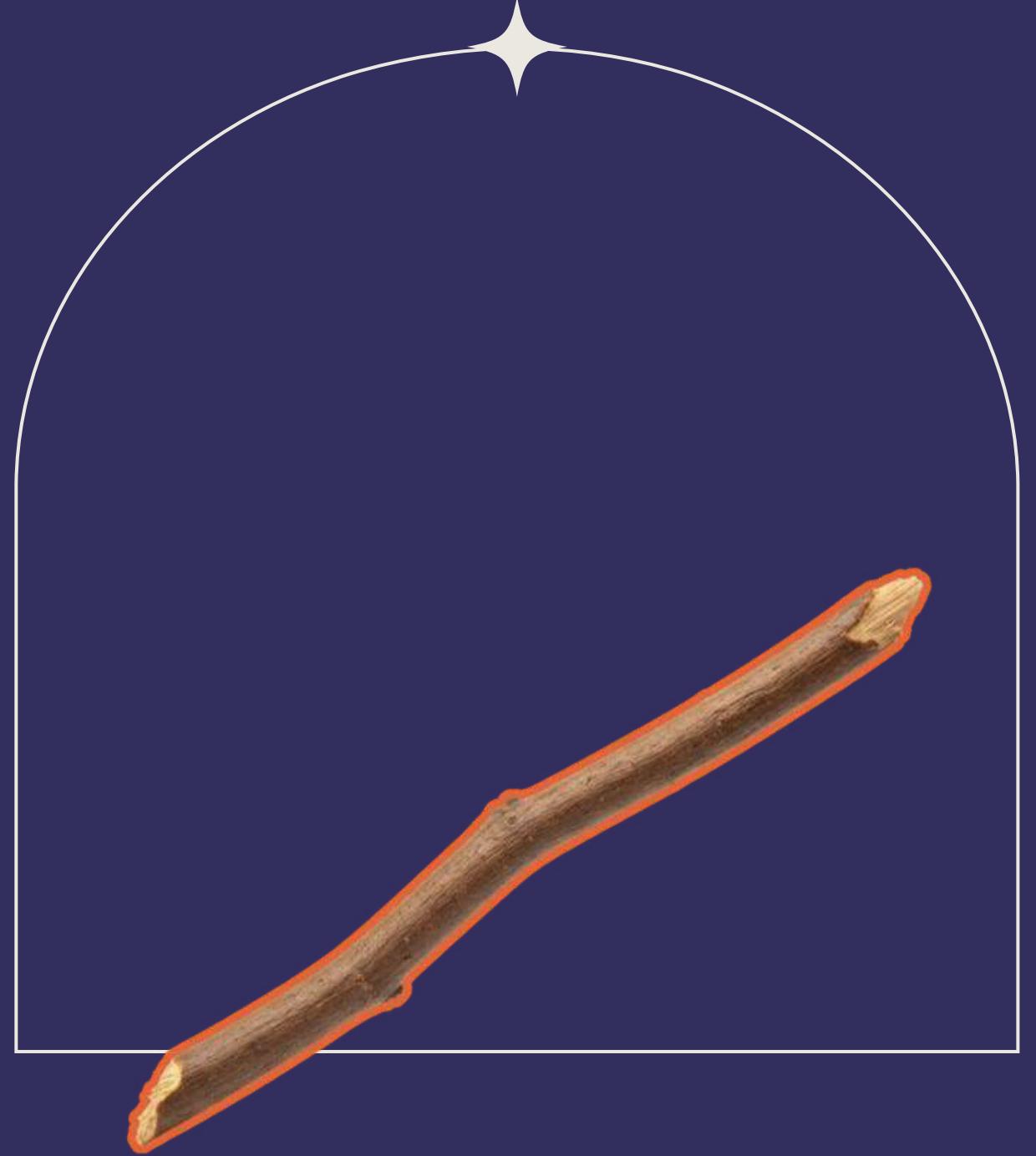
Mide el diámetro de la cabeza y los hombros del niño/a para asegurar un ajuste cómodo. Recorta dos agujeros en los laterales para los brazos.

Abre las solapas de la caja por la parte de arriba y córtalas.

Pregunta a tu hijo/a qué personaje es: ¿un robot, un monstruo, un caballero? Pídele que decore el exterior con rotuladores, ceras o pegatinas.

El palo

Con su forma sencilla, se convierte instantáneamente en cualquier cosa que la mente infantil imagine. Desde una poderosa espada, una caña de pescar, una varita mágica o un bastón de explorador, el palo es el compañero perfecto para desatar la aventura y el juego creativo dentro y fuera de casa.



La caña de pescar

Una simple rama se transforma en la herramienta perfecta para la pesca imaginaria. ¡Convertiendo cualquier charco en un mar lleno de aventuras!



1

2

Busca un palo con el niño/a al aire libre que sea fácil de sujetar y llévalo a casa o quedate en el campo.

Pon un trozo de cuerda en un extremo y un clip abierto en el otro extremo de la cuerda. Pídele al niño/a que intente “pescar” hojas, piedras o cualquier objeto pequeño del suelo; y si estás en casa, botones, bolitas de papel u otros objetos ligeros.

La varita mágica

Con un toque de imaginación, el palo se convierte en la varita mágica ideal para lanzar hechizos y transformar el mundo que nos rodea.



1

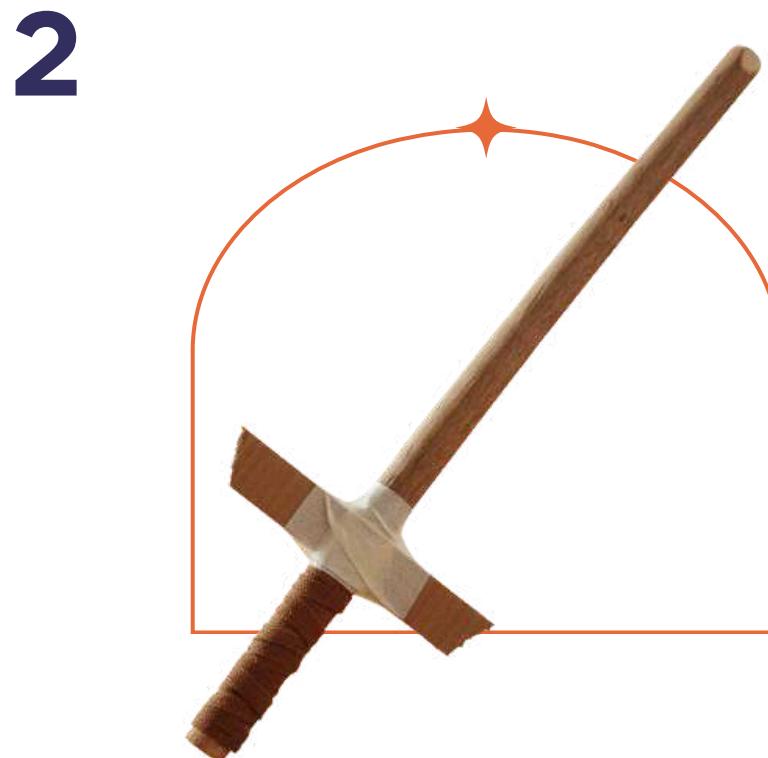
2

Busca un palo con el niño/a al aire libre que sea fácil de sujetar y llévalo a casa o quedate en el campo.

Pídele al niño/a que pinte el palo, ayúdale a recortar una estrella con goma eva, papel o cartulina, y añade tiras de papel para simular la magia. Haz que intente convertirte en un animal.

La espada

En las manos correctas, el palo se convierte en una valiente espada, lista para defender castillos y vivir épicas batallas.

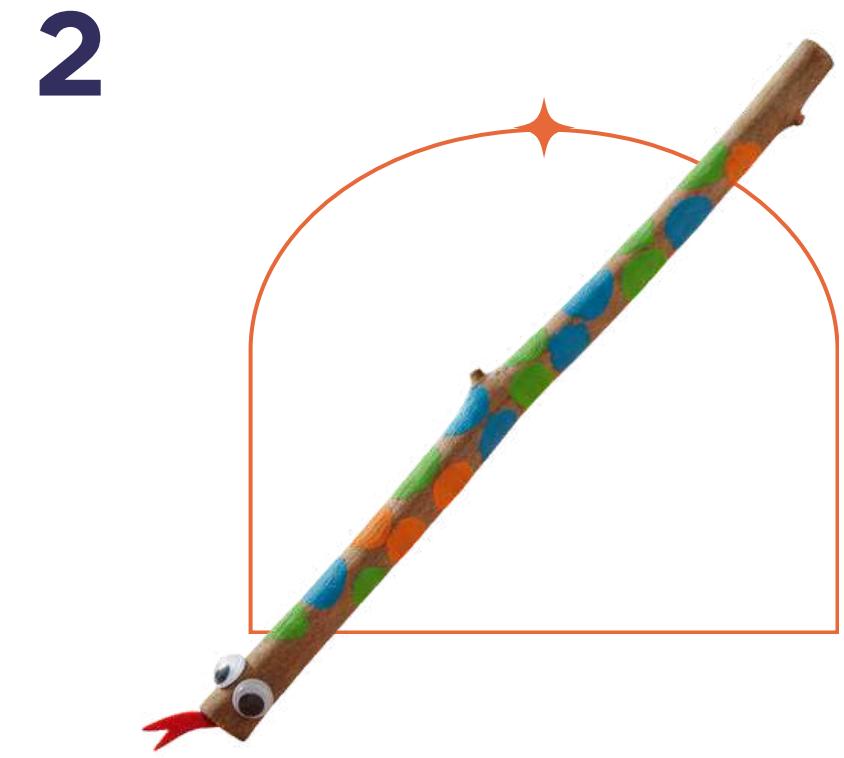


Busca un palo con el niño/a al aire libre que sea fácil de sujetar y llévalo a casa o quedate en el campo.

Enrolla un trozo de cuerda en un extremo y, donde termina, añade un pequeño cartón en posición horizontal. Pégalo al palo con cinta adhesiva. Aníma a defender su castillo (la casa o un mueble).

El reptil

Con unos ojos y un poco de astucia, el palo cobra vida, deslizándose y serpenteando como un misterioso reptil para los amantes de los animales.



Busca un palo con el niño/a al aire libre que sea fácil de sujetar y llévalo a casa o quedate en el campo.

Pinta el palo de colores, añade unos ojos bailarines y, con un poco de papel, crea una lengua y pégala con cola en el extremo del palo.

El bastón de explorador

Un compañero fiel para la aventura, este bastón explorador guía los pasos por senderos desconocidos y descubrimientos emocionantes.



1

2

Busca un palo con el niño/a al aire libre que sea fácil de sujetar y llévalo a casa o quedate en el campo.

¿Sabías que, con dos palos cruzados y atados con un trozo de cuerda, puedes crear un magnífico bastón?

La escoba mágica

Montado en este palo, ¡cualquier niño/a puede surcar los cielos en su propia y fantástica escoba mágica!



1

2

Busca un palo con el niño/a al aire libre que sea fácil de sujetar y llévalo a casa o quedate en el campo.

Recoge pequeños palitos del bosque y júntalos todos por un extremo ayudándote de una cuerda. Una vez tengas la parte inferior de la escoba, sujetala al palo principal con otra cuerda.

El tipi

Con unos pocos palos, la imaginación construye el esqueleto de un tipi acogedor, un refugio secreto en el corazón de la aventura.



1. Busca seis palos con el niño/a al aire libre que sean fáciles de sujetar y llévalos a casa o quédate en el campo.
2. Junta los palos por la parte superior formando un cono. Asegúrate de que las bases de los palos queden separadas de forma uniforme. Con la cuerda, rodea varias veces la parte donde se unen los palos.
3. Cubre la estructura con una sábana o una tela grande. Haz que rodee casi todo el tipi, dejando libre la abertura frontal. Si es necesario, usa pinzas de ropa o gomas para sujetar la tela.

La manta

Más allá de su función de abrigar, es uno de los elementos más poderosos y sencillos para despertar la imaginación. Su gran superficie de tela la convierte instantáneamente en el material base para construir cualquier mundo. Con solo extenderla o colgarla, la manta se transforma en el techo de un fuerte, un río por donde navegar, una capa de superhéroe, la alfombra mágica de un cuento, o la pared de una casa. Es el lienzo suave y plegable que da forma a todas las aventuras.



La cabaña

El rincón más sencillo de la casa se convierte en la cabaña secreta perfecta para guardar tesoros y contar historias.



Coge una manta.



Reúne dos o tres sillas, sillones o el respaldo de un sofá en el centro de la habitación.



Extiende la manta por encima de las sillas o los muebles. Asegúrate de que los bordes lleguen al suelo por completo o casi por completo.



4

Utiliza pinzas de la ropa (si tienes) o libros para fijar la manta a la estructura en las esquinas, pero deja un lado suelto para la entrada.

Pide al niño/a que recoja cojines y una linterna para meterlos dentro de la cueva.

Bonus!

Es vuestro
escondite
secreto.

El río

Ideal para navegar con barcos de papel o cruzar saltando de piedra en piedra.



Extiende la manta en el suelo. Asegúrate de que el suelo esté liso y libre de objetos.



Pide al niño/a que se siente en el centro de la manta (la alfombra voladora o el barco). Sujeta dos esquinas de la manta con firmeza y tira suavemente de ella por el suelo de la casa. Pregúntale al niño/a a dónde lo llevas: ¿A la Luna? ¿Al jardín de las hadas? ¿A la playa?

Atuendo

Permite transportar a cualquier rol, desde un superhéroe volador hasta un noble rey.

1



Coge una manta o sábana de tamaño adecuado para cubrir a tu hijo/a. Pregúntale: ¿Qué quieres ser? ¿Un fantasma o un superhéroe?

2



Para el fantasma: cúbrelle la cabeza con la manta y anímale a moverse lentamente y hacer ruidos de ¡Buuuu!. Para el superhéroe: sujetá un extremo de la manta a la altura de sus hombros. Pídele que corra y salte para simular que está volando y salvando el mundo.

La manta-mar

Para fomentar el juego cooperativo, el movimiento corporal y la sorpresa.

1



Extiende la manta en el suelo. Asegúrate de que el suelo esté liso y libre de objetos.

3



Coloca una pelota suave o un peluche en el centro de la manta y trabajen juntos para hacerla rodar o saltar levantando la manta, creando olas, sin que caiga al suelo.

2



Pide a tu hijo/a (y a otros adultos o niños/as si los hay) que se sitúen alrededor de los bordes de la manta. Pide a cada persona que agarre firmemente el borde de la manta con ambas manos.

4

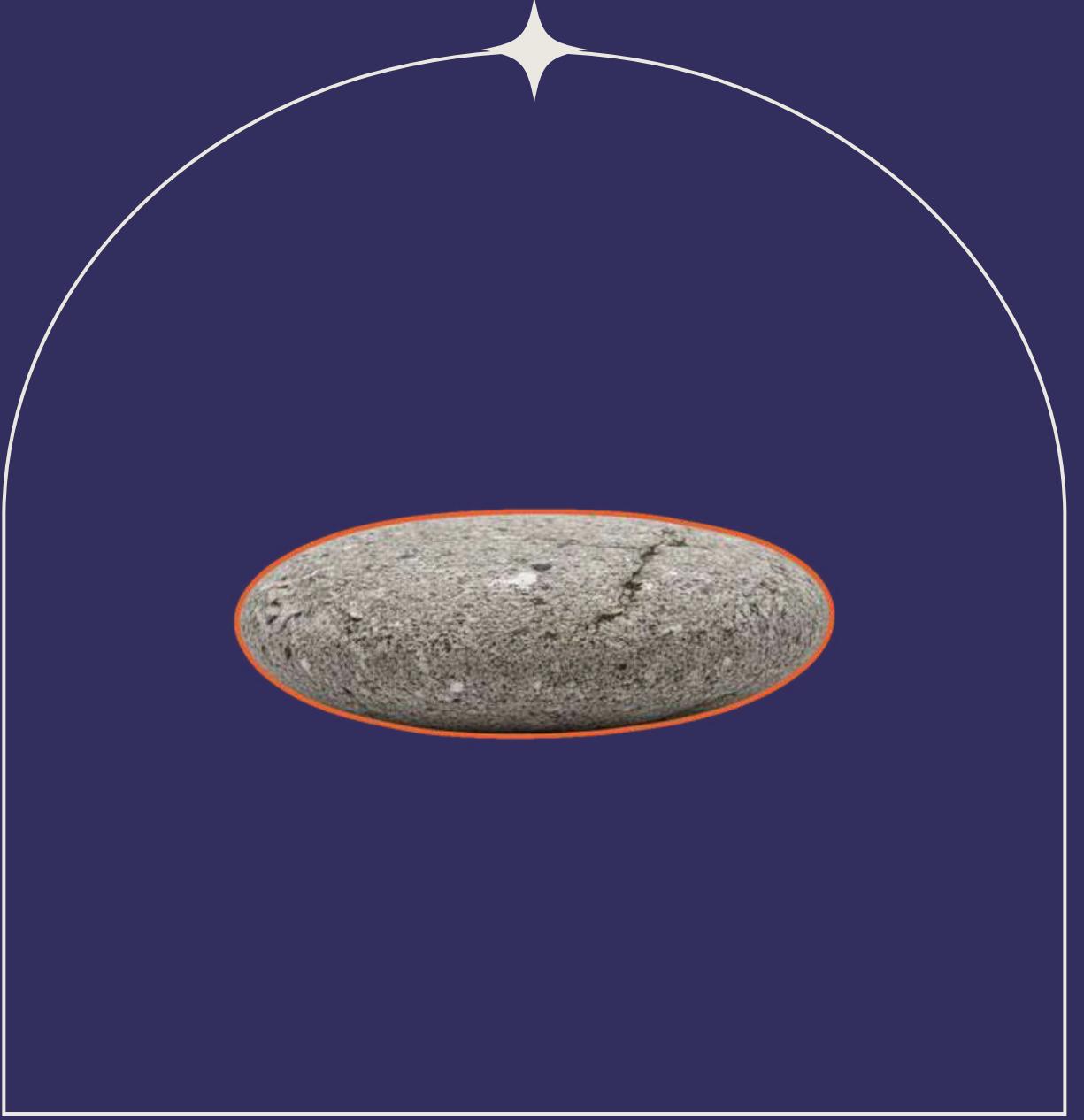


Pide que todos levanten la manta lo más alto posible y que se suelten. La manta caerá creando una ola gigante.

¡La ola gigante!

La piedra

Es un objeto cargado de potencial. Es un elemento fundamental de la naturaleza que, al llegar a las manos de un niño/a, se transforma instantáneamente en un tesoro preciado, un ingrediente culinario en la cocinita imaginaria, una pieza de construcción para muros y caminos, o un lienzo perfecto para pintar criaturas y mensajes. La piedra es sólida, duradera y la base perfecta para cualquier juego simbólico que requiera estructura y permanencia.



Cocinitas

Incluso en su estado natural, las piedras son excelentes ingredientes, sirviendo como elementos para la olla de la cocinita, perfectos para simular guisos y pócimas mágicas.

1



Salid a buscar piedras pequeñas por el jardín, parque o patio. Cada niño/a elige las que más le gusten.

2



Puede pintarlas después o dejarlas tal cual, ¡la imaginación manda!

3



Los cocineros colocan las piedras en los platos y sirven.

Los comensales prueban, comentan y los cocineros pueden inventar nuevos platos.

La carretera

Un camino sensorial que también sirve como una carretera con textura única, invitando a los coches de jugete a un viaje lleno de baches.

1



Salid a buscar piedras pequeñas por el jardín, parque o patio. Cada niño/a elige las que más le gusten.

2



Coloca las piedras en línea formando el camino. Pueden hacer curvas, rotondas, caminos largos o pequeños circuitos. Deja espacio suficiente entre piedras para que los coches puedan conducir por la carretera.

3



Decide si jugaréis dentro de casa o fuera, en el jardín o patio.

Puede inventar historias: un coche tiene que llegar al castillo antes de que caiga la lluvia, o el tren de piedras atraviesa el bosque.

Muro de construcción

Con paciencia y pequeñas piedras, los niños/as pueden convertirse en ingenieros.

1



Salid a buscar piedras pequeñas por el jardín, parque o patio. Cada niño/a elige las que más le gusten.

3



2



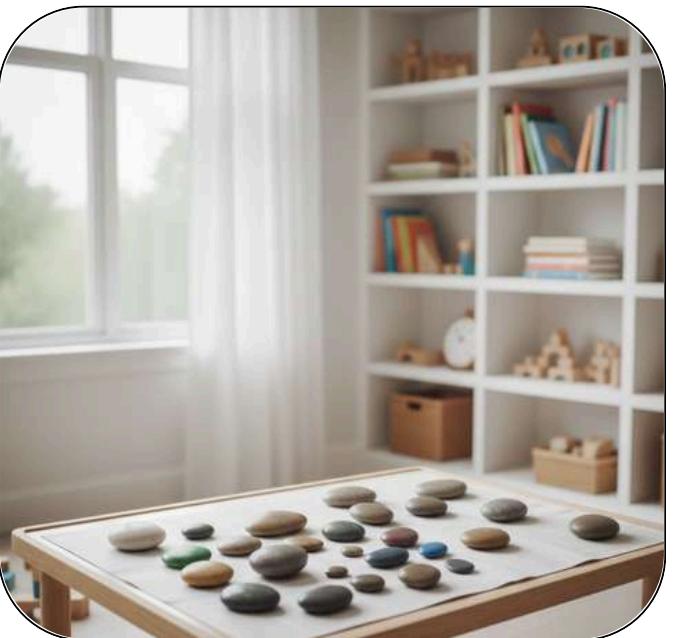
Coloca piedra sobre piedra, intentando que el muro se mantenga en pie. Puede alternar tamaños y colores para que sea más creativo. Si quiere, pueden usar un poco de arena, agua o plastilina para pegar las piedras y que el muro sea más firme.

Decide si jugaréis dentro de casa o fuera, en el jardín o patio

¿Quién soy?

Una vez pintadas, estas piedras se convierten en pequeños lienzos de arte, transformándose por ejemplo en animales para un zoológico imaginario.

1



Salid a buscar piedras pequeñas por el jardín, parque o patio. Cada niño/a elige las que más le gusten.

2

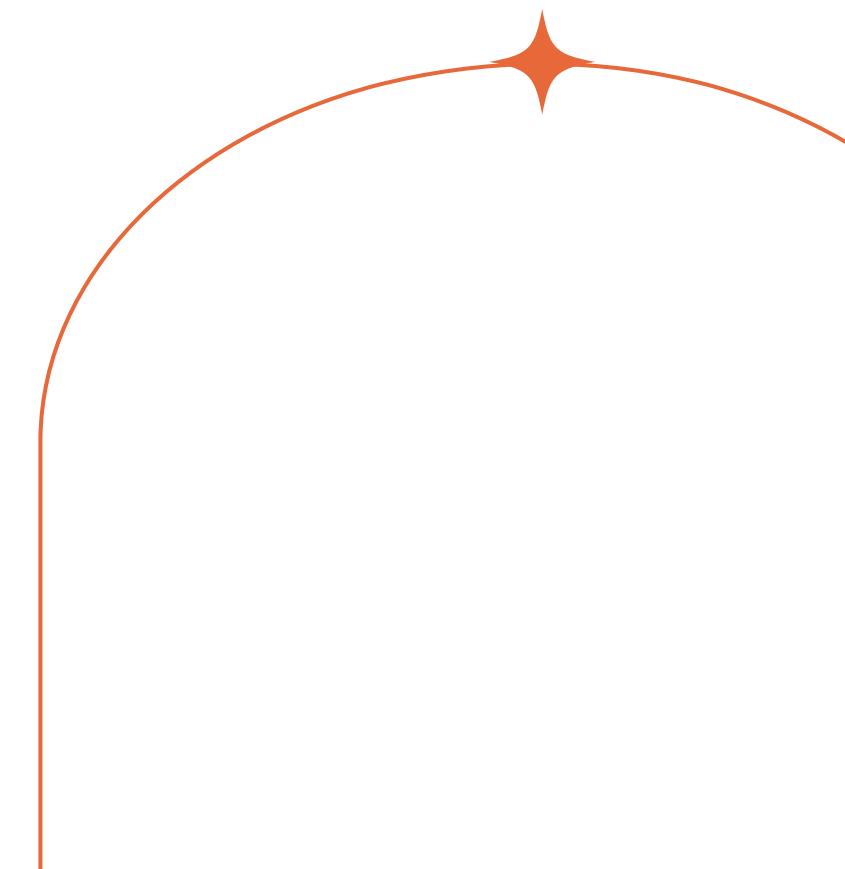


Coloca papel de periódico o plástico sobre la mesa o superficie donde vais a pintar. Asegúrate de tener agua y pinceles a mano.

3



Puedes pintar la piedra de un color uniforme o hacer dibujos: caras, animales, flores, estrellas, patrones...



La cuerda

En su humilde simplicidad, es un objeto que desafía la quietud. Con ella, el juego se vuelve dinámico y requiere movimiento, cooperación e imaginación espacial. Sirve para conectar y delimitar mundos; puede trazar un camino mágico en el suelo, convertirse en el cordón de un pozo, o transformarse en el elemento central de un vigoroso juego de salto o de tira y afloja. La cuerda es el enlace entre la fantasía y la acción.



Espías

Un circuito de espías que simula un campo de láseres, poniendo a prueba la agilidad y el ingenio.



- 1.** Toma una cuerda larga.
- 2.** Ata la cuerda entre las sillas para crear un “camino espía” que los espías deberán cruzar sin tocar el suelo. Ajusta la altura según su edad y habilidad.
- 3.** Los niños/as son espías: deben cruzar la cuerda sin caer ni tocar el suelo hasta llegar al punto seguro. Los adultos o compañeros pueden dar pistas... o hacer de guardias vigilando el camino.

Misión espía activada.

El remolque

Un pequeño remolque para llevar grandes tesoros... y descubrir cómo funcionan la fuerza y la tracción.



1. Toma una cuerda larga.

2. Atada a un objeto, la cuerda se transforma en un fuerte remolque o el cordel de un pozo

Laberinto

De pronto aparece un camino que solo los valientes pueden seguir. ¿Te atreves a entrar en el laberinto?

1. Toma una cuerda larga.



2. La cuerda crea un laberinto que los niños/as deben seguir.



Saltando

Coge aire, coge cuerda, y deja que los pies hablen.



- 1.** Toma una cuerda larga.

- 2.** Dos la sujetan, los demás saltan al ritmo de una canción (El patio de mi casa nunca falla).

Sube o baja la velocidad según la música.



Modo equipos

- 3.** Divide en dos grupos, cada uno con un extremo de la cuerda. Pon un pañuelo en el centro... y tirad hasta traerlo a vuestro lado.



Modo individual

- 3.** Coge la cuerda. Salta. Mantén el ritmo y cuenta los saltos.

Un clásico atemporal.

Rollo de cartón

En su humilde simplicidad, es un objeto que desafía la quietud. Con ella, el juego se vuelve dinámico y requiere movimiento, cooperación e imaginación espacial. Sirve para conectar y delimitar mundos; puede trazar un camino mágico en el suelo, convertirse en el cordón de un pozo, o transformarse en el elemento central de un vigoroso juego de salto o de tira y afloja. La cuerda es el enlace entre la fantasía y la acción.



Telescopio

Una vez pintadas, estas piezas se convierten en pequeños lienzos de arte, transformándose, por ejemplo, en animales para un zoológico imaginario.

1. Recolecta rollos de papel.



2. Coloca el papel de periódico sobre la mesa donde vas a pintar.



3. Mira a través del rollo.



Importante! Asegúrate de tener agua y pinceles a mano.

Bonus!

Sal a mirar las estrellas.

Binoculares

Para fomentar el juego cooperativo, el movimiento corporal y la sorpresa.



- 1.** Recolecta rollos de papel
- 2.** Pega dos rollos de forma paralela para crear binoculares, y añade una cuerda.
- 3.** Decora los rollos con pintura, ojos móviles, orejas de cartulina u otros adornos.

Mira a través... y deja que la aventura te encuentre.

05

Volver al cuerpo

Volver al cuerpo es volver a jugar

Saltar, correr, equilibrarse...
es una forma natural de
descubrir lo que podemos
hacer.



Carreras divertidas



Materiales

- Ningún material... solo energía y ganas de moverse.

Cómo hacerlo

1. Marca un recorrido o límite para la carrera.
2. Elige la variante: zigzag, saltando, a tres piernas...
3. ¡Y corre!

Gana quien
más se divierta,
no quien
más rápido llegue.

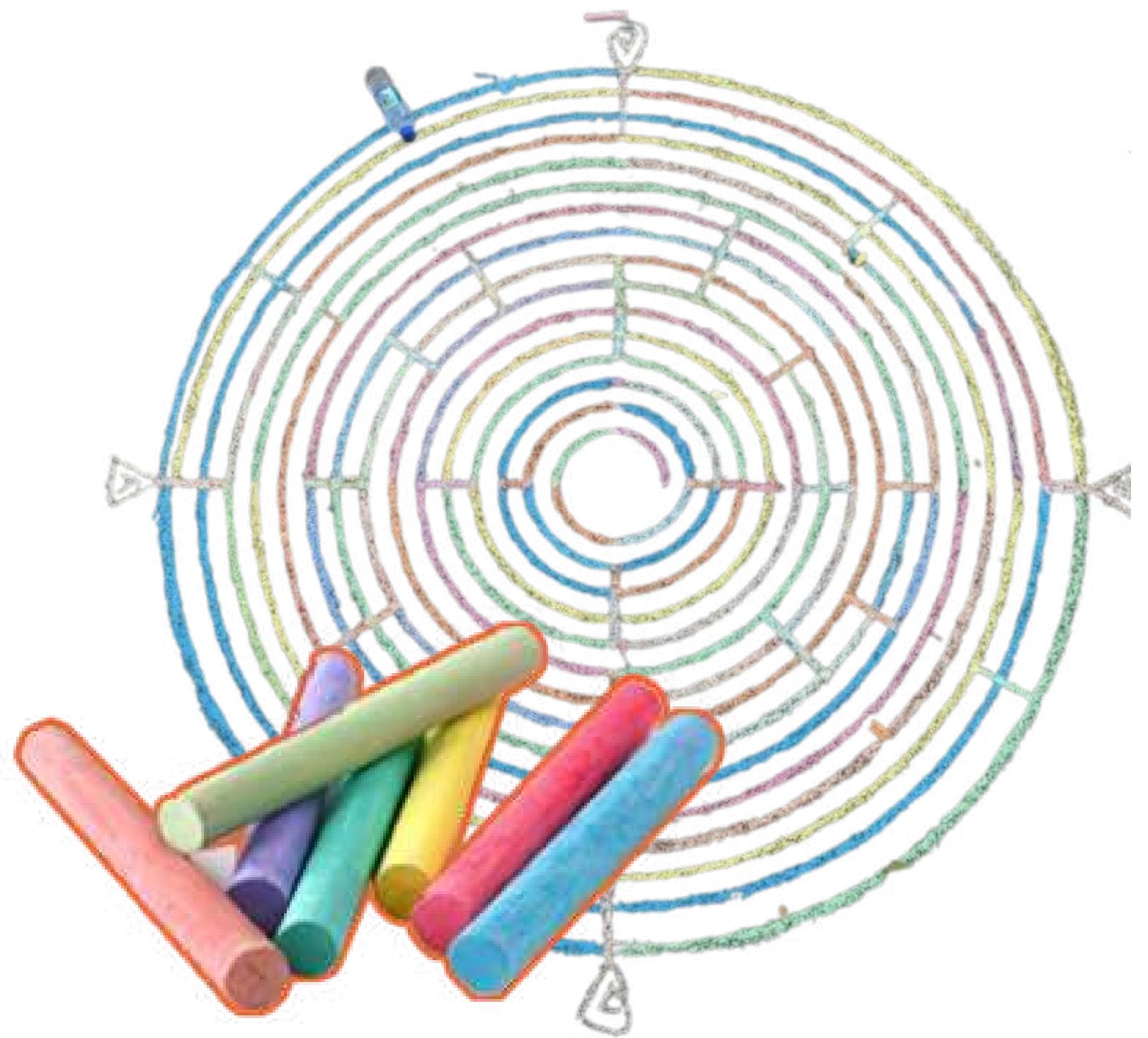
Materiales

- Tizas para suelo exterior

Cómo hacerlo

1. Dibuja caminos y recovecos en el suelo.
2. Recorre el laberinto caminando, saltando o corriendo.
3. Inventa variantes: cerrar los ojos, cambiar el recorrido, hacerlo más rápido.

No hay errores,
solo rutas
inesperadas.



**Laberintos
con tizas**

Juegos de equilibrio

Materiales

- Cuerdas, cintas o tiza para marcar el suelo.

Cómo hacerlo

1. Coloca cuerdas, cintas o dibujar líneas en el suelo.
2. Camina sobre la línea, probando diferentes posturas y velocidades.
3. Añade retos: un pie, saltitos o pequeños obstáculos.



Cada paso es una aventura que desafía al suelo.

06



Hacer ruido también es jugar.

Golpear, agitar, soplar,
descubrir sonidos nuevos...
es una forma espontánea de
explorar el mundo.

El arte de hacer ruido

Maracas caseras



Materiales

- 1 botella pequeña de plástico
- Arroz, lentejas o piedritas
- Cinta adhesiva o washi tape

Cómo hacerlo

1. Llena $\frac{1}{3}$ de la botella con el material elegido.
2. Cierra bien la tapa y refuérzala con cinta.
3. Decora la botella con pegatinas, rotuladores o cintas.

A jugar!

Sacude
rápido,
lento,
fuerte
y suave

Materiales

- Olla, cubo o caja resistente de metal
- Cucharas de madera o palos suaves

Cómo hacerlo

1. Coloca la olla boca abajo sobre el suelo.
2. Comprueba qué sonidos salen al golpear distintos puntos.
3. Añade un paño encima si quieres un sonido más suave.

Bonus!

Crea un
“desfile musical”
por la casa.



**Tambor
de cocina**

Guitarra elástica

Reto!

Inventa
una
melodía



Materiales

- Caja de zapatos sin tapa
- Gomas elásticas de distintos grosos
- Pajita, lápiz o dedos para tocar
- Tijeras y cartón para crear un agujero tipo guitarra

Cómo hacerlo

1. Retira la tapa de la caja de zapatos.
2. Estira varias gomas elásticas alrededor de la caja, cruzándolas por la parte abierta.
3. Colócalas paralelas entre sí, dejando espacio para poder pulsarlas.
4. Ajusta la tensión: cuanto más tirante la goma, más agudo será el sonido.
5. Recorta un círculo pequeño en el centro para que resuene más, como una guitarra real.

07



Cada objeto puede ser
un mundo si dejas que la
historia comience.

Crea, imagina e inventa tus
propias historias.

Jugar
para crear
historias

Donde una tela se convierte en un mundo

Materiales

- Una tela, una manta, un pañuelo grande.

Cómo hacerlo

1. Extiende la tela y decide qué universo es hoy: un mar agitado, un desierto infinito, una selva misteriosa.
2. Inventa qué está pasando allí: ¿hay piratas acercándose? ¿una tormenta? ¿un tesoro escondido?
3. Da vida a personajes: capitanes, animales, viajeros perdidos... y deja que la historia crezca sola.



Materiales

- Una caja de cartón grande o mediana.
- Material escolar: rotuladores, colores, cartulinas...

Cómo hacerlo

1. Transforma la caja en un vehículo imaginario: cohete, submarino, castillo, laboratorio.
2. Elige una misión: llegar a la luna, escapar de un monstruo, cocinar una poción, rescatar a alguien.
3. Nombra a los personajes y juega la historia: ¿quién pilota? ¿quién investiga? ¿quién da las instrucciones?



**La caja que soñaba
con despegar**



El catalejo que encontraba aventuras

Materiales

- Un palo, un tubo vacío o cualquier objeto alargado.

Cómo hacerlo

1. Decide qué es hoy: un telescopio, una varita mágica, un catalejo de explorador.
2. Mira "a través" de él e inventa lo que aparece: un planeta nuevo, un dragón lejano, una pista secreta.
3. Construye personajes que lo usan: astronautas, magos, detectives, científicos curiosos.

Descubre
nuevos mundos
y nuevas historias.

08

Juguetes que crecen contigo

La imaginación no tiene edad.

Un mismo objeto acompaña el viaje, transformándose desde un primer contacto sensorial hasta la pieza maestra de una misión épica.

de 2 a 4 años

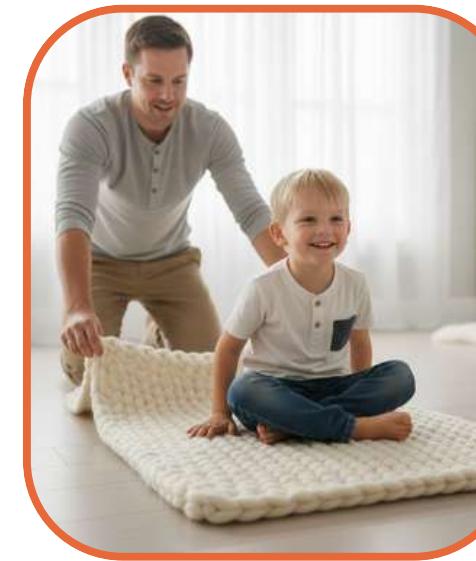
exploración y juego sensorial



Fortaleza Secreta



El reptil



El río



Cocinitas



Laberinto



Telescopio

En esta etapa, el juego es sensorial, de movimiento libre y de descubrimiento.

Los objetos son herramientas para aprender cómo funciona el mundo a través de la manipulación.

de 5 a 7 años

construcción y juegos simbólicos

La imaginación vuela y se asientan los juegos de rol y la construcción de estructuras.

Los niños/as usan el cuerpo para crear mundos enteros.



Vehículo a la aventura



La Espada



La Manta-mar



Muro de construcción



El remolque



Binoculares

de 8 a 10 años

proyectos, reglas y misiones

El juego se vuelve más estructurado, social y desafiante.

Se enfocan en la destreza, la estrategia y la creación de reglas propias.



Canasta de *habilidad*



El tipi



El atuendo



¿Quién soy?



Espías



El disfraz

09

Aquí empieza todo.

Apagamos la pantalla.
Encendemos la imaginación.

Si una caja puede ser un castillo,
imagina lo que puede ser
una infancia sin límites.

Cierra el catálogo.
Abre el mundo.
Juega.



En un mundo donde la diversión se esconde detrás de pantallas, se encuentran niños y niñas con sueños y deseos.

Este manual busca ayudaros, si, a vosotros, los padres y madres, a mostrar a vuestros hijos/as un portal mágico lleno de realidad, imaginación y un futuro menos tecnológico.

Aquí encontraréis mil y una maneras de llenar su tiempo libre en juguetes que de verdad aportan.