

Misión juntos

VOLAMOS · SALTAMOS · AYUDAMOS

Un intento más, en equipo

UNA HISTORIA PARA EMPEZAR

Belén y Thomas querían llevar un saludo al otro lado del claro. Hicieron un avión de papel, pero cayó enseguida. Thomas suspiró: «¡No me sale!».

Belén miró las alas. «Probemos juntos. Yo sostengo y tú marcas el dobléz». Caramelo se sentó a su lado, como un paciente capitán. Ajustaron una cosa y volvieron a intentar.

Esta vez el avión avanzó un poquito más. ¡Celebraron el esfuerzo! Después dibujaron una golosa para llevar el saludo con sus propios pasos. Cuando alguien dudaba, el otro esperaba.

Al llegar, descubrieron algo: la aventura crece cuando nos ayudamos.

Nombre: _____

Edad: _____

Mi aventura se llama: _____



Tú acompañas. Ellos descubren.

No necesitas saber hacer manualidades. Empieza por un reto y repítelo cuando quieran.



Prepara: 1 hoja A4 común (aprox. 80 g/m²), lápiz y colores. Para afuera, tiza gruesa manejada por el adulto. Sin tijeras, clips ni grapas.
Imprime: A4, al 100 %, una sola cara.

Nuestra ruta, sin afán

LEE

Cuento de la página 1.

2 min

CREA

Avión: páginas 3 a 5.

5-10 min

JUEGA

Pista o golosa: 6 y 7.

5 min

COMPARTE

Elige un reto: 8 y 9.

3 min

Un reto a su ritmo

3-4 años

El adulto dobla. El niño decora, señala y camina la ruta.

4-5 años

Sostiene el papel, marca dobleces con ayuda y cuenta pasos.

5-7 años

Sigue la secuencia acompañado y explica un paso a alguien.

Las edades son orientativas. Se puede parar, mirar, caminar o jugar sentado. No hace falta terminar todo ni lograr un vuelo perfecto.

Frase que ayuda: «¿Qué podríamos probar ahora?»



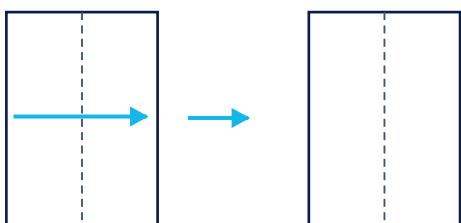
Primero, la forma de la punta

Usa una hoja A4 completa. Puedes decorar la página 5. Un adulto acompaña.

— Borde que mueves

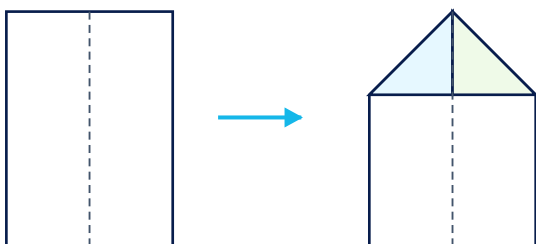
— Borde donde lo colocas

1 Marca el centro y abre



Junta los lados largos de la hoja. Marca ese doblez y vuelve a abrir. Queda una línea vertical en el centro.

2 Forma una casita

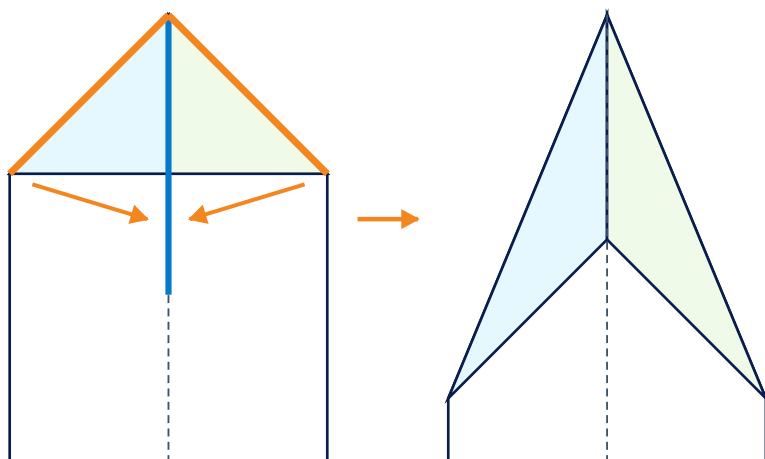


Lleva las dos esquinas de arriba a la marca central, una y después la otra. Ahora tu hoja parece una casita.

3 Dobla los dos bordes de afuera

ANTES: LA CASITA

ASÍ QUEDA



Mira los dos lados inclinados del «techo», marcados en naranja.

Lleva cada borde naranja hasta la marca central azul. Haz primero uno y después el otro, con todas sus capas.

No dobles los bordes de abajo.



Ahora, el cuerpo y las alas

Mantén la punta arriba. Al voltear, das vuelta a toda la figura; no haces otro doblez.

— Naranja sobre azul



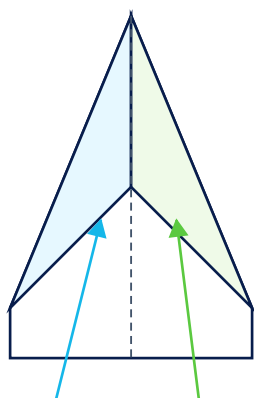
Las dos partes triangulares: solapas

4 Reconoce las solapas y cierra

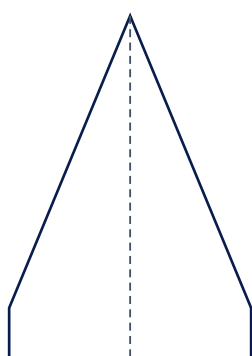
SOLAPAS

VOLTEA TODO

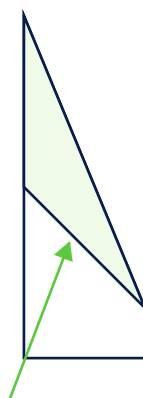
CIERRA



DOS TRIÁNGULOS



CARA LISA



POR FUERA

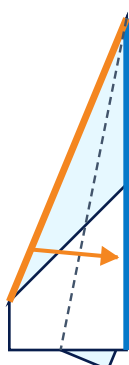
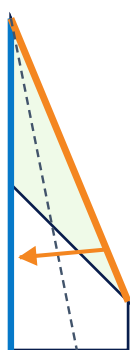
Las solapas son los dos triángulos azul y verde que acabas de doblar.

Da vuelta a todo: quedan contra la mesa. Luego lleva la mitad izquierda sobre la derecha. Una solapa queda por arriba y la otra por debajo.

5 Un ala y después la otra

PRIMER ALA

OTRA ALA



Dobla la mitad que está encima, con todas sus capas: lleva su borde naranja al borde cerrado azul. La mitad de abajo queda quieta.

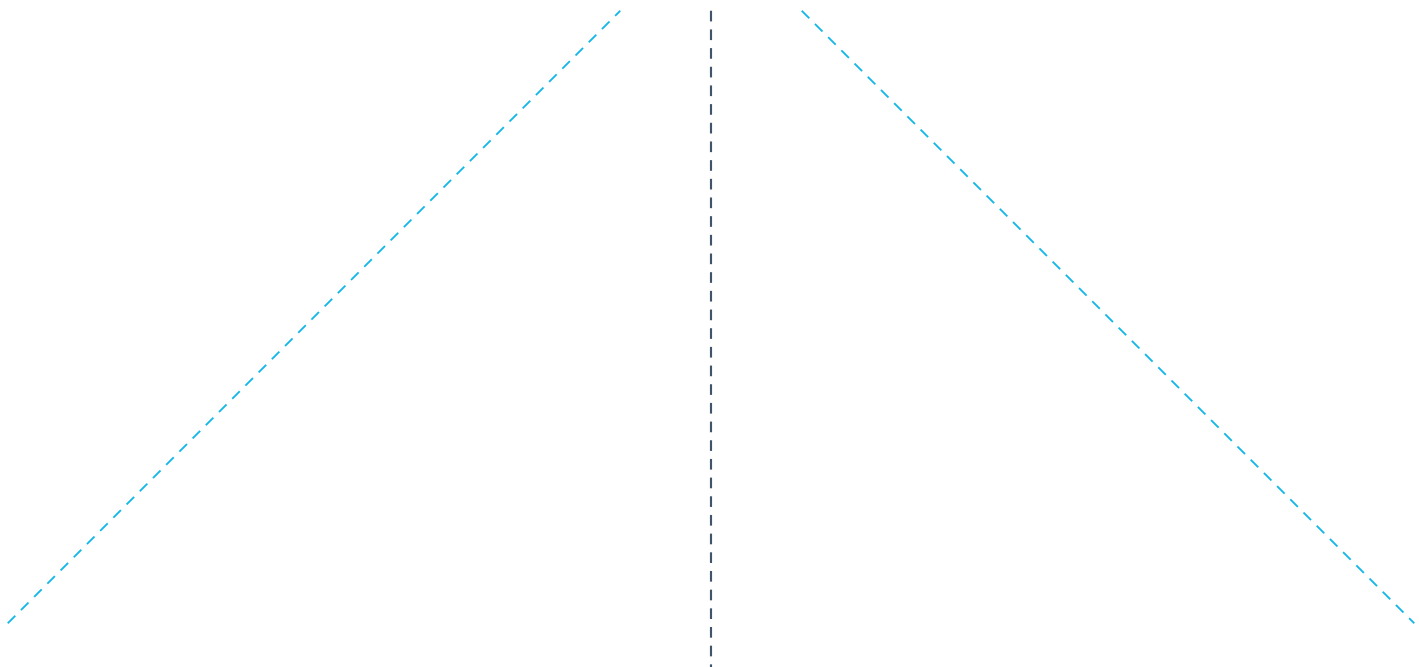
Voltea TODO el avión sin abrirlo y haz la otra ala.

6 Abre solo las alas



VISTA DESDE ATRÁS

Sujeta el cuerpo cerrado. Abre las alas por su último doblez hasta formar una V muy abierta. Vuela suave, lejos de caras, personas y animales.



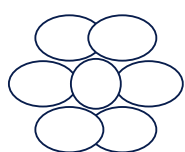
5 · HOJA DE VUELO

Decora con colores. No recortes.

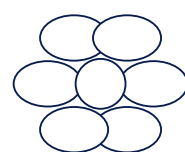
Después, sigue las páginas 3 y 4 con un adulto.



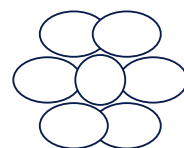
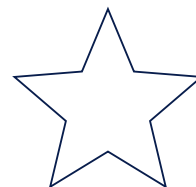
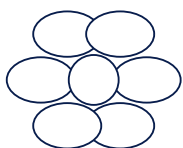
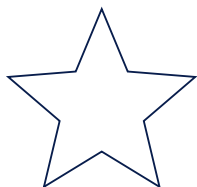
Nuestro equipo



Nuestro saludo



Dibuja algo que quieras compartir.





La pista de los intentos

Meta del equipo: probar, observar y ayudarse. Cada intento cuenta.

MAPA PARA DIBUJAR CON TIZA



Prepara el lugar. El adulto dibuja una pista ancha (aprox. 1 m x 50 cm) sobre suelo plano, seco y despejado. Marca la salida a 1 m del inicio de la pista. Ajusta la distancia si hace falta.

1

Mira

El adulto despeja la zona. Todos esperan detrás de la salida.

2

Vuela

Una persona lanza una vez, suave y lejos de caras y animales.

3

Espera

Cuando el avión se detenga, el adulto indica que se puede recoger.

4

Cambia

Intercambien los papeles. Miren las alas y prueben de nuevo.

Sin patio: juega sobre una mesa con el avión quieto y cuenta cómo ayudarías a despegar. Esta hoja es un mapa; no la pongas suelta en el suelo para pisarla.



La golosa de Caramelo

Una ruta para avanzar y esperar al compañero. No necesitas piedra ni fichas.

¡LLEGAMOS JUNTOS!

META

5

6

4

2

3

1

SALIDA

Imprime y juega

Recorre las casillas con el dedo. En las dobles, toca los dos números. Tú dices uno; tu compañero dice el siguiente.

Dibuja y muévete

El adulto copia la ruta con tiza en suelo plano y seco. Cada casilla mide aprox. 35–40 cm por lado.

Avanza del 1 al 6. En casilla sola, apoya los dos pies; si quieres, uno. En las dobles, un pie a cada lado. También puedes caminar.

Turnos seguros

Solo una persona en la ruta. Al llegar, sale por un lado. Después avanza su compañero. El adulto acompaña.

Esta hoja es para dedos. No saltes sobre papel suelto ni uses el tablero A4 como alfombra.



Pequeños gestos, gran equipo

Elige un reto con el dedo. Puedes hacerlo, contarle o dibujarlo. No hace falta recortar.



Te enseño un paso

Muestra cómo marcas un doblado. Deja que la otra persona lo intente.

Yo puedo enseñar...



Te ayudo a seguir

Pregunta: «¿Quieres ayuda?». Si dice que sí, sostén la hoja mientras dobla.

Puedo ayudar con...



Lo intento otra vez

Si algo no sale, respira y cambia una sola cosa. Prueba de nuevo.

Esta vez voy a probar...



Celebro tu esfuerzo

Di algo concreto: «Seguiste intentando» o «Gracias por esperarme».

Gracias por...



Compartir también puede ser íntimo: cuéntaselo a alguien de casa. No necesitas grabar, tomar fotos ni publicar.



Así fue nuestra aventura

No buscamos un avión perfecto. Guardamos lo que aprendimos juntos.

Nombre: _____

Edad: _____

Mi aventura: _____

Colorea las estrellas de lo que hiciste hoy.



Pedí o acepté ayuda.



Esperé mi turno.



Probé de nuevo.



Animé a alguien.

Dibuja tu momento favorito.



Hoy aprendí...

¡La próxima aventura también podemos hacerla juntos!