

DESCARGAS DIDÁCTICAS

activilandia

ENTRENA TU CREATIVIDAD

Información y actividades para potenciar la resolución creativa de situaciones



www.activilandia.es

Índice:

• Cuida tu mente.

• Pasatiempo didáctico 1:

¡Pon en forma tu mente!

• Pasatiempo activo 1:

Ideas para crear cuentos fantásticos.

• Pasatiempo activo 2:

Juegos para dejar volar la imaginación en grupo.



Cuida tu mente



¿Sabías que la imaginación está en la parte derecha del cerebro?

Entre otras cosas, tu parte derecha del cerebro se encarga de los sentimientos, las emociones, la imaginación y la creatividad. La parte izquierda se ocupa de pensar y razonar. ¡Y las dos partes tienen que estar sanas y en forma!

Recuerda que tu cerebro es como un músculo, ¡cuánto mejor lo alimentes y más ejercicio hagas más fuerte será!



¡Dale de comer al coco!

Tu cerebro necesita energía para trabajar. ¡Tienes que darle de comer! Pero no sólo come alimentos, también tienes que usar la imaginación, leer, dibujar... ¡todo eso es alimento para tu coco!

¡Prueba a usar la imaginación en la cocina y le darás de comer el doble!

¡Sácale músculo al cerebro!

Hay muchas formas de poner en marcha nuestro cerebro, con juegos, acertijos, en clase... Pero el ejercicio físico también es bueno ¡y además es muy divertido! Puedes probar a inventar juegos y deportes, ¡así tendrás un cerebro dos veces más fuerte!



Pasatiempo didáctico 1

¡Pon en forma tu mente!



Sé curioso

Preguntarse ¿por qué? es un ejercicio muy sano.
¿Por qué crees que hay hombres que se dejan bigote?



No te pongas límites

A tu mente le gustan los retos, si quieres algo de verdad ¡cualquier cosa es posible!
Piensa en algo que te gustaría hacer y que parece imposible. ¿Cómo podrías conseguirlo?



Pásate a la acción

Haz experimentos y prueba cosas nuevas cada día.
¡Atrévete a probar otra vez una comida que no te gusta!



No te rindas

Si te propones algo, aunque te cueste más, ¡seguro que lo consigues!
Piensa en algo que no te guste o se te dé mal hacer... ¡y ahora búscale el lado bueno!



Crea tu mundo

Inventa nuevos mundos con manualidades o cuentos.
¿Te imaginas cómo sería el colegio si los alumnos pudiesen volar? ¡Dibújalo!



Mira las cosas de otra manera

Cuando hagas o vivas algo, intenta imaginar cómo lo verías si fueses otra persona.
Piensa en lo último que has comido, ¿qué pensaría Sportacus?



Diviértete

A tu cerebro le gustan los juegos, las historias y los chistes.
¡Prueba a inventarte un juego con una goma de borrar y los pies juntos!



Dale al coco

Piensa lo bueno y lo malo de las cosas que hacemos todos, de las que no hace nadie, de cosas que haces tú y otros no hacen, o al revés.
Por ejemplo... ¿por qué algunas personas fuman? ¿Qué pasaría si sólo comieses dulces para alimentarte?



Descansa bien

Tu mente estará más despierta y llena de energía.
¿Sabías que para dormir bien es bueno acostarse a la misma hora todos los días? ¿Tú lo haces?



Haz ejercicio

El deporte te ayuda a conocer nuevos amigos, estar más contento y ser más creativo.
¿Has probado algún deporte nuevo este año? ¡Piensa en uno que te gustaría!

Pasatiempo activo 1

Ideas para crear historias fantásticas

¿En qué se parecen...?

- Un árbol y un helado.
- Un unicornio y un tiovivo.
- Un zapato y un pájaro carpintero.
- Un avión y un bombero.

¿Cómo podrías...?

- Usar arroz para fabricar una silla.
- Llegar al sol con un triciclo.
- Masticar la comida si no tuvieses dientes.
- Llenar un cubo de agua en 2 minutos con una cucharilla.

¿Qué ocurriría si...?

- Los tres cerditos hubiesen sido dinosaurios.
- Los semáforos pudiesen hablar.
- Un día te despertases y fueses una rana.
- Un niño de cartón se fuese de paseo al campo.

¿Para qué puede servir...?

- Una raqueta de tenis.
- Un sombrero.
- Una silla.
- Una niña muy mandona.

Periodista loco:

Recorta frases del periódico o de revistas, mézclalos y trata de crear una nueva historia.
¡Verás qué cosas más divertidas salen!

Pasatiempo activo 2

Juegos para dejar volar la imaginación en grupo.

Una cena de cuento

Es un juego muy divertido para hacer a la hora de la comida o de la cena.

El primero en hablar empieza una historia con un personaje que está comiendo lo mismo que vosotros. Por ejemplo: Hugo, el muñeco de plastilina con la cara más seria del mundo, estaba comiendo un plato de espagueti con albóndigas.

El que esté a su derecha, tiene que seguir la historia con otra frase, y así cada uno de los que estén sentados en la mesa.

El cuento terminará cuando el último en acabar de comer meta en la boca su último bocado.

Cadáver exquisito

Doblad un papel en tantas partes como jugadores, como si fuese un abanico. Ahora, por turnos, cada uno tiene que dibujar una de las dobleces. ¡Pero sin mirar lo que han pintado los otros!

Por ejemplo, si sois tres, podéis doblar el papel en tres partes y dibujar entre todos un cuerpo: uno la cabeza, otro el tronco y los brazos, y el último de cintura para abajo.

Lo divertido es, que sin decir nada, cada uno dibuje un cuerpo diferente: un robot, un extraterrestre, el profesor de matemáticas... ¡Así saldrán mezclas mucho más originales y graciosas cuando abráis el papel!

Teatro casero

Elegid un cuento de un libro o inventad una historia diciendo lo primero que os venga a la cabeza. Cada uno debe ser un personaje y para eso debe disfrazarse. ¡Con pintarse un bigote o ponerse una manta como capa será suficiente!

También podéis poner música de fondo o que uno de vosotros haga los sonidos con la boca, una flauta... Por ejemplo, puede imitar a un búho si la historia ocurre de noche en un bosque encantado.

Si sois muchos podéis cambiar de papel y jugar a que uno es el director, otro el que pone la música, otros los actores... ¡En el teatro casero todo vale! ¡Lo más importante es divertirse y dejar volar la imaginación!