



Lo que hacemos

1

Vierta agua limpia en un recipiente. Mezcle harina poco a poco. Mantenga la mezcla suave y sin grumos.

2

Remoje tiras de papel de periódico o papel blanco en la mezcla.

3

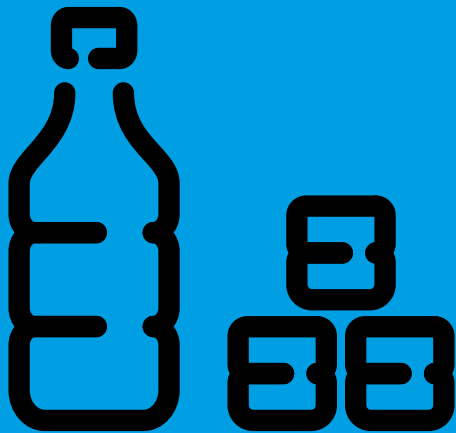
Sáquelas y póngalas sobre un papel para crear una máscara, un mapa u otra forma.

4

Espere a que se sequen al sol.

5

Pinte su escultura.





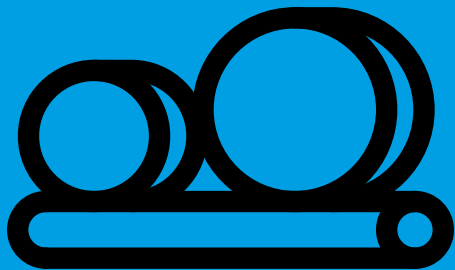
Torre de la taza

1

Cree vasos de plástico cortando por la mitad botellas de agua de plástico vacías.

2

Trate de construir una torre lo más alta posible con las botellas.





Planeador de aro

1

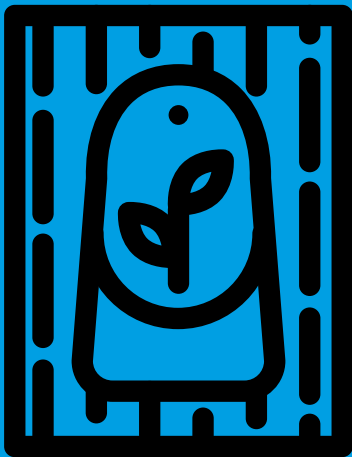
Cree un aro pequeño y un aro grande con tiras de papel y cinta adhesiva.

2

Adhiéralos a una cañita de sorber.

3

Láncelo con sus dedos, como si fuera un dardo o un avión. ¿Hasta dónde se deslizará?





Jardín vertical

1

Coloque bolsas de plástico en una tabla y clávelas o grávelas.

2

Apoye la tabla en una pared a la luz del sol.

3

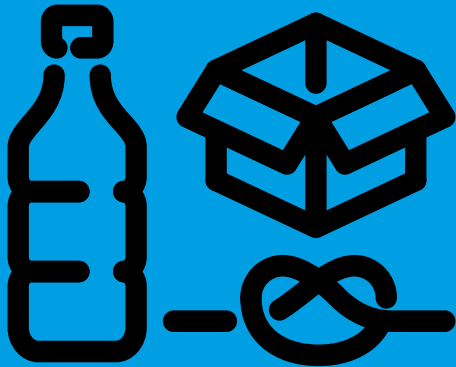
Llene las bolsas con tierra.

4

Siembre una o dos semillas en cada bolsa.

5

Riegue las semillas cada dos o tres días.





Reciclar un juego

1

Busque una botella de agua de plástico que esté vacía, un trozo de cuerda de un metro de largo y una caja de cartón vacía.

2

Haga un juguete o un juego para niños y niñas o para adolescentes.





Códigos secretos

1

Cree un código poniendo un símbolo, un número o una letra diferente en los cuadros vacíos.

2

El símbolo, número o letra de la fila inferior representa la letra que está sobre él.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Escriba un mensaje en código a sus amigos.

(No les muestre el código) ¿Pueden adivinar lo que escribió?





Historias en imágenes

1

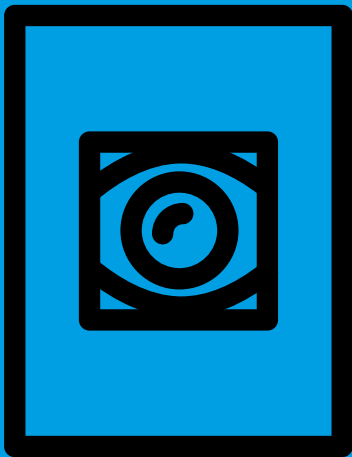
Piense en una historia que le guste escuchar o contar. Puede tratarse de una historia real, una historia tradicional o de una historia que se invente.

2

Piense en seis escenas importantes de la historia, incluyendo el principio y el final.

3

Doble una hoja de papel en seis cuadrados. Dibuje las seis escenas más importantes en los cuadrados.





Primer plano

1

Tome una hoja de papel. Recorte un pequeño agujero rectangular en el centro de esta.

2

Dé un paseo por su comunidad. Sostenga el papel frente a sus ojos y fíjese a través del orificio en una pequeña parte de lo que vea.

3

Dibuje en una hoja de papel las líneas y formas que vea a través del agujero.

4

¿Podrá su amigo adivinar lo que estaba mirando?





Imagine un lugar mejor

1

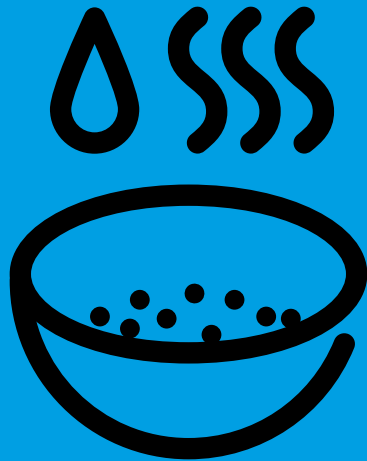
Elija un lugar de su comunidad.

2

Imagine cómo transformarlo en un lugar mejor para los adolescentes.

3

Haga un dibujo para mostrar su visión.





Hacer pintura

1

Llene un recipiente o una bolsa de plástico con cenizas de un fuego extinto.

2

Mezcle agua limpia y ceniza a partes iguales.

3

Si tiene harina, agregue un poco.

4

Use la mezcla como pintura para pintar con los dedos, tinta o pintura para ilustraciones.





Haga una pelota de fútbol

1

Enrolle/ junte una bolsa de plástico en forma de bola.

2

Envuelva la bolsa de plástico con otra bolsa de plástico. Repita el procedimiento hasta que la bola tenga el tamaño que desee.

3

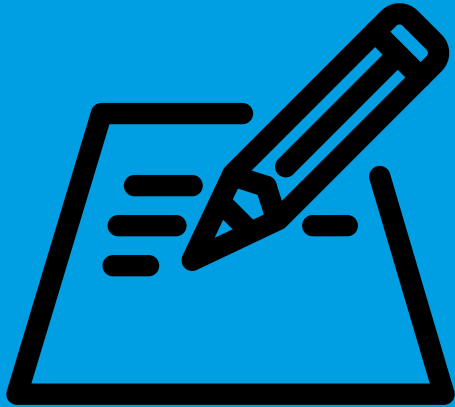
Ate una cuerda alrededor de la bola de bolsas de plástico. Asegúrese de atar cualquier trozo de plástico que sobresalga.

4

Corte el plástico que sobresalga.

5

Diviértase.





Instrucciones para adolescentes

1

Imagine que alguien de su edad lo visita desde el pasado o el futuro.

2

Escriba instrucciones para que ese niño o niña sepa cómo pasar un día en su comunidad.





Ojo de pájaro y ojo de bicho

1

Imagine cómo se ve un lugar de su comunidad a través de los ojos de un pájaro en vuelo o posado en lo alto de un árbol. Dibuje una imagen de lo que vería.

2

Imagine el mismo lugar desde el punto de vista de una hormiga o de un escarabajo en el suelo. Haga un dibujo de lo que vería.





Aprender de un experto

1

Busque a un adulto o a un adolescente.

2

Pídale que le cuente algo que sepa o que haga bien.

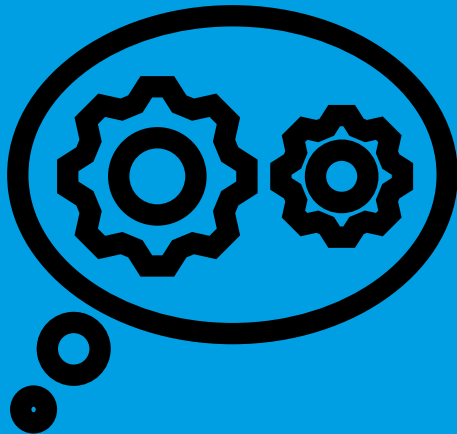
3

Pídale que explique cómo hacerlo.

4

Escriba o dibuje las instrucciones a partir de lo que aprendió. Verifíquelo

con el experto para asegurarse de que sus instrucciones sean correctas.





Imagine un invento

1

Piense en un problema al que se enfrenta todos los días. Puede ser un gran problema o uno de menor consideración.

2

Imagine un invento que mejore o resuelva el problema.

3

Dibuje un diagrama del invento que imaginó. Escriba una explicación para que otras personas puedan entender cómo funcionaría.





Papel maché

1

Vierta agua limpia en un recipiente. Mezcle harina poco a poco. Mantenga la mezcla suave y sin grumos.

2

Remoje tiras de papel de periódico o papel blanco en la mezcla.

3

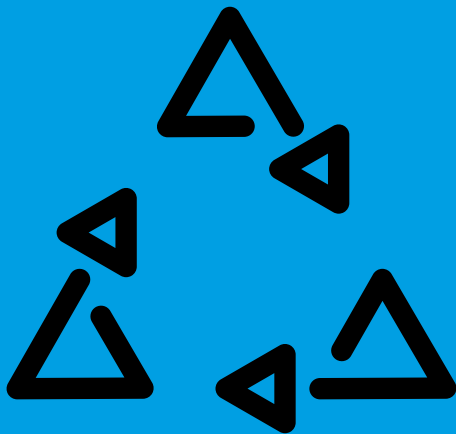
Sáquelas y póngalas sobre un papel para hacer una máscara, un mapa u otra forma.

4

Espere a que se sequen al sol.

5

Pinte su escultura.





Reciclar mosaicos

1

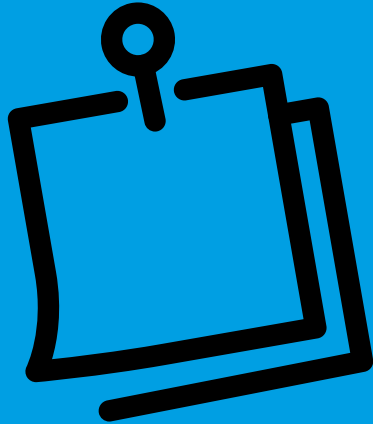
Busque revistas y periódicos viejos, bolsas de plástico de diferentes colores o restos de tela.

2

Córtelos en cuadrados pequeños de 1 cm por 1 cm.

3

Componga una imagen pegando cuadrados en una hoja de papel.





Nota de agradecimiento

1

Escriba una carta a alguien que en el pasado le fuera útil, pero que desconozca cuánto le ayudó a usted.

2

Decida si guardará la carta o la enviará.





Cambie el juego

1

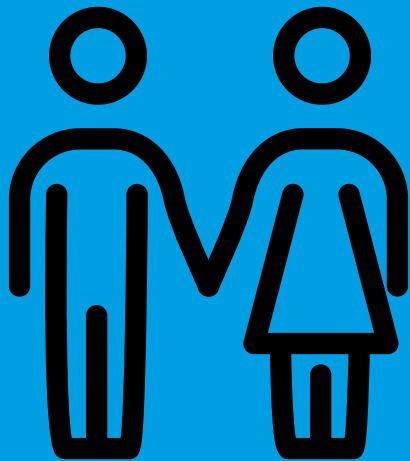
Piense en un juego que usted y los otros adolescentes conozcan bien.

2

Cambie una de las reglas.

3

Trate de jugar con la nueva regla. ¿Resulta más fácil o más difícil ganar? ¿Es más divertido o menos divertido?





Cada uno llega a al otro

1

Busque un adolescente de su comunidad que no participe en programas para personas de su edad.

2

Sugieran juntos cómo lograr que los programas resulten más interesantes o accesibles.

3

Comparta sus ideas con otros adolescentes y adultos, especialmente con aquellos que podrían llegar a servirse de sus sugerencias.





Oportunidad de mercado

1

Visite un mercado de su comunidad.

2

¿Identifica algún artículo que los adolescentes comprarían, pero que no está disponible en el mercado (o del que haya poca oferta)?

3

Cree un anuncio publicitario sobre ese artículo.

4

¿Podrían los adolescentes elaborar o vender ese artículo?





Mural de tiza

1

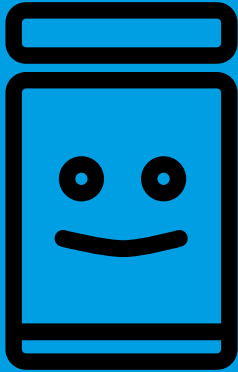
Compre trozos de tiza o pídalas prestadas.

2

Busque una pared o un lugar en la acera que pueda decorar. Pida permiso a la comunidad si fuera necesario.

3

Junto con otros adolescentes, dibuje un mural en la pared o en la acera.





Tarro de la felicidad

1

Recopile mensajes positivos sobre la vida y la felicidad en libros que haya leído, de adolescentes o de adultos de la comunidad. Incluya sus propias ideas creativas para mensajes positivos.

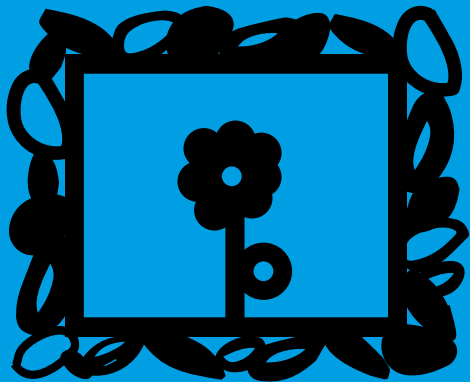
2

Escriba cada mensaje en una hoja pequeña de papel y póngalos en un frasco.

3

Saque cada mañana una cita del frasco y léala para usted o para otros.







Marcos

1

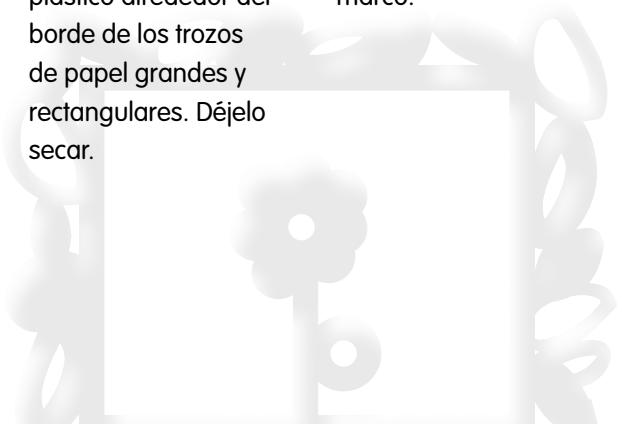
Busque piedrecillas, trozos de papel o plástico, pegamento y piezas grandes de papel o periódico que sean rectangulares.

2

Pegue las piedrecillas, restos o papel o plástico alrededor del borde de los trozos de papel grandes y rectangulares. Déjelo secar.

3

Recorte el centro del papel y utilícelo como marco.







Diario

1

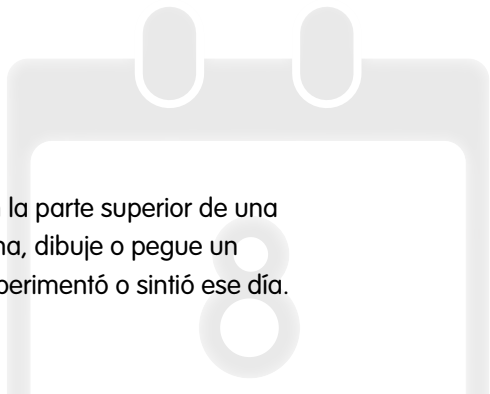
Busque un cuaderno en blanco o créelo doblando hojas de papel en blanco por la mitad y cosiéndolas juntas a lo largo del borde doblado.

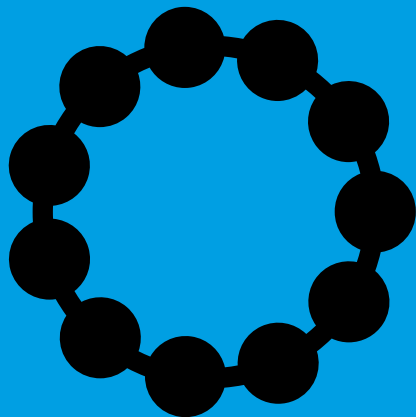
2

Decore la portada y la contraportada.

3

Escriba todos los días la fecha en la parte superior de una página de su diario. En esa página, dibuje o pegue un mosaico sobre algo que hizo, experimentó o sintió ese día.







Pulseras de inspiración

1

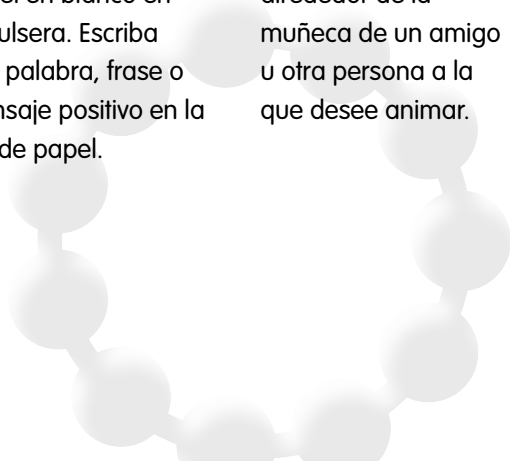
Haga una pulsera con tiras de papel, cuerda, pegamento, hojas u otras cosas que encuentre.

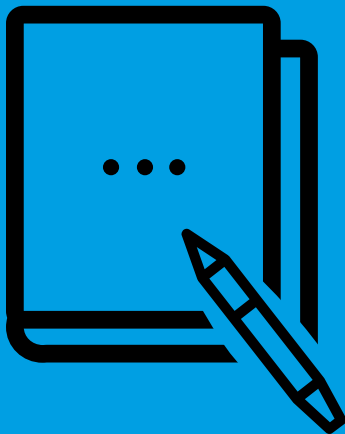
2

Pegue una tira de papel en blanco en la pulsera. Escriba una palabra, frase o mensaje positivo en la tira de papel.

3

Ate la pulsera alrededor de la muñeca de un amigo u otra persona a la que desee animar.







Historia circular

1

Siéntese en un círculo con otros adolescentes. Cada adolescente deberá disponer de una hoja de papel y un bolígrafo o lápiz para escribir.

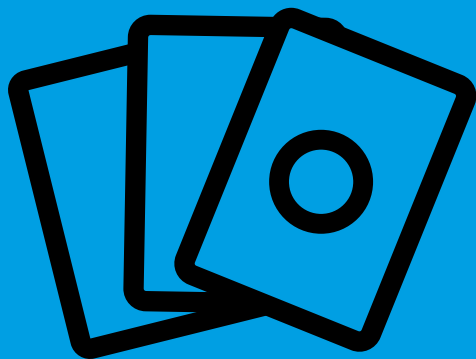
2

Escriba una frase de una historia en la parte superior de su papel y páseselo a la persona que esté sentada a su derecha.

3

Escriba la siguiente oración de la historia en el papel que le fue entregado. Continúe hasta que todos hayan escrito una frase de cada historia.







Naipes personalizados

1

Busque hojas de papel en blanco o revistas viejas o periódicos.

2

Recorte el papel en rectángulos o cuadrados de igual tamaño para crear una baraja de cartas. Decore las tarjetas con números, símbolos o imágenes.

3

Invente juegos nuevos con la baraja de naipes.





Recetas para la vida

1

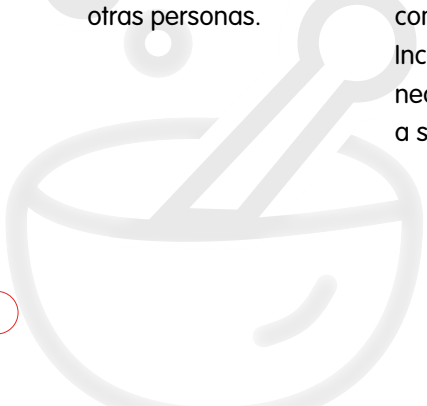
Haz una lista de las cosas positivas que hace para usted y para otras personas.

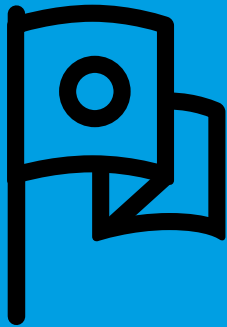
2

Escriba instrucciones sobre cómo hacer esas cosas positivas como si fueran recetas. Incluya los ingredientes necesarios y los pasos a seguir.

3

Escriba un libro o prepare una exposición para compartir sus recetas.







Crear un país

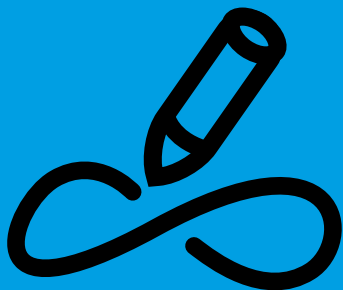
1

Dibuje el mapa de un país imaginario.

2

Invéntese una historia del país e historias de las personas que viven allí.







Encontrar poesía

1

Pase un día prestando atención a lo que digan las personas a su alrededor. Escriba las palabras, frases u oraciones que escuche.

2

Componga un poema poniendo las palabras, frases u oraciones juntas en el orden que desee.

