

## Educación plástica Esc. N° 298

Actividades para **Tercer Ciclo**

Grados: **6to 1ra y 6to 2da**

**Turno mañana**

Hola familias! Hola niños y niñas!! Espero que se encuentren todos muy bien. Llegamos al final de nuestro recorrido artístico en este año tan particular. No puedo negar que han realizado en cada hogar un trabajo arduo e inigualable, con el apoyo y el aporte de todas las familias.

Es por esto que quiero proponerles a modo de cierre, como homenaje y agradecimiento a tanto trabajo realizado en casa, montar una muestra anual en sus hogares. Esta será una manera de exponer en la virtualidad y de tener un registro de las bellezas que han logrado crear.

La forma de realizarla será armando un lugar en casa donde puedan mostrar y colgar todos los trabajos realizados en el año y sacar una foto, o grabar un pequeño video de un minuto mostrándolas y luego me lo pueden enviar por mail o WhatsApp como lo vienen haciendo hasta ahora. Pueden colocar en un cartel su nombre, grado, escuela y año o agregárselo luego en la foto. Sería maravilloso tener este registro para luego poder mostrar en la página de la escuela lo que han avanzado este año y que el arte nos ha acompañado y ofrecido recursos creativos para superar distintos momentos.

Les dejo algunas ideas de ejemplo, pero ustedes son libres de armarla como quieran:



## **ULTIMA ACTIVIDAD DEL AÑO!! HORA DE JUGAR!!**

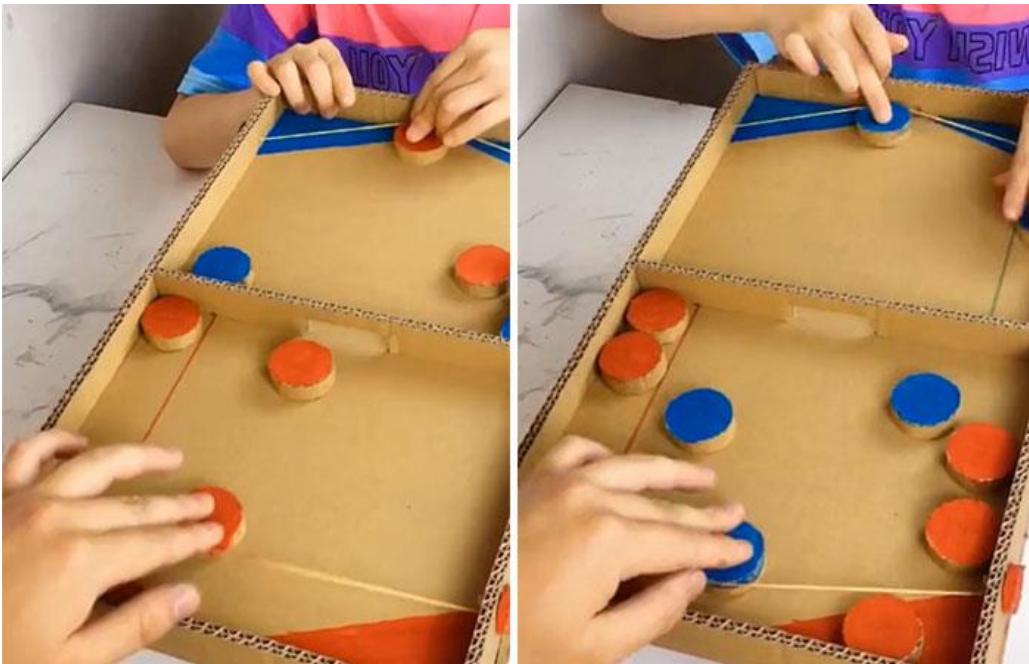
Ya se acercan nuestras merecidas vacaciones y es por esto que en esta última propuesta del año construiremos algunos juegos para que nos queden para compartir en familia y entretenernos en este tiempo.

Pueden elegir alguno para comenzar, pero también realizarlos todos de a poco durante las vacaciones.

### **1. JUEGO DE TIRO RÁPIDO:**

Este es un emocionante juego lleno de acción que te hace correr contra tu oponente para pasar todos los discos a través de la puerta central hacia el lado opuesto. El desafío es la rapidez y la habilidad para pasar todos los discos antes que tu oponente. Gana el primero que lo logra.

Video explicativo como jugar: <https://www.youtube.com/watch?v=iG6gJoDDuFQ>



### Materiales necesarios:

- Cartón de cajas de supermercado
- Pegamento sintético como unipox, o pistola de silicona, o silicona fría.
- 2 bandas elásticas
- Regla, tijera, cutter, lápiz

### Actividad:

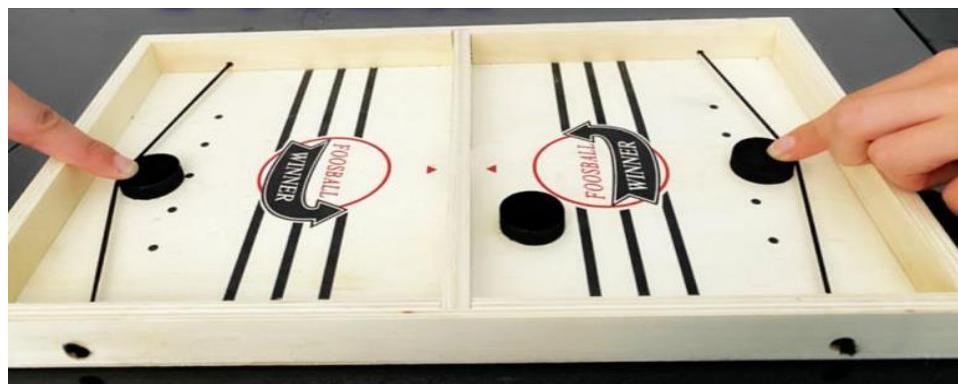
- Cortar un cartón de 40 cm x 24 cm. (Este será la base) Emplear cartón bien grueso y sino pegar 2 o 3 capas iguales con cola vinílica para que sea resistente y fuerte. Construir una pared de 3 cm de alto alrededor de su borde.
- Agregar una división en el medio, de 3 cm de alto también para dividir el tablero en 2. Marcar y recortar una ranura central de 5 cm de ancho por 2cm de alto. Luego pegar en el medio para que quede con la puerta en el centro del tablero.
- Cortar las bandas elástica abriéndolas y realizar un pequeño orificio a cada lado del tablero y de ambos lados. Aproximadamente a unos 5 cm desde el fondo hacia el centro. Atravesar las bandas elásticas por los orificios y realizar un nudo y pegarlas con silicona para que no se muevan. Dejar secar bien.



- Decorar el tablero pintando como quieran.
- Recortar 10 fichas circulares del mismo tamaño. Aproximadamente de 3cm de diámetro por 1 cm de alto. Pegar varias capas con cola para lograr la altura. Pintar de 2 colores distintos si así lo desean.

## Instrucciones del juego:

1. Juego para 2 jugadores/as
2. Se inicia el juego colocando cinco discos a cada lado del tablero.
3. Los jugadores/as usan la banda elástica para lanzar los discos por la puerta hasta que no haya ningún disco junto a él. Los jugadores no giran, simplemente cargan y disparan lo más rápido posible. Quien limpие primero el tablero gana. ¡¡En sus marcas.... Ya!!



## 2. JUEGO DE MESA AL ESTILO "PICASSIMO":

Quizas algunos conozcan el juego de mesa Picassimo, ¡Donde todos somos artistas! Realizamos una adaptación de este juego para realizar en casa. Se consiguen verdaderas obras de arte intercambiando las piezas. Pero...¡un momento! ¿Es eso un duende?, ¿o una gallina? Aquél que sepa dibujar bien y destaque adivinando las obras de arte acumulará puntos y ganará el juego.

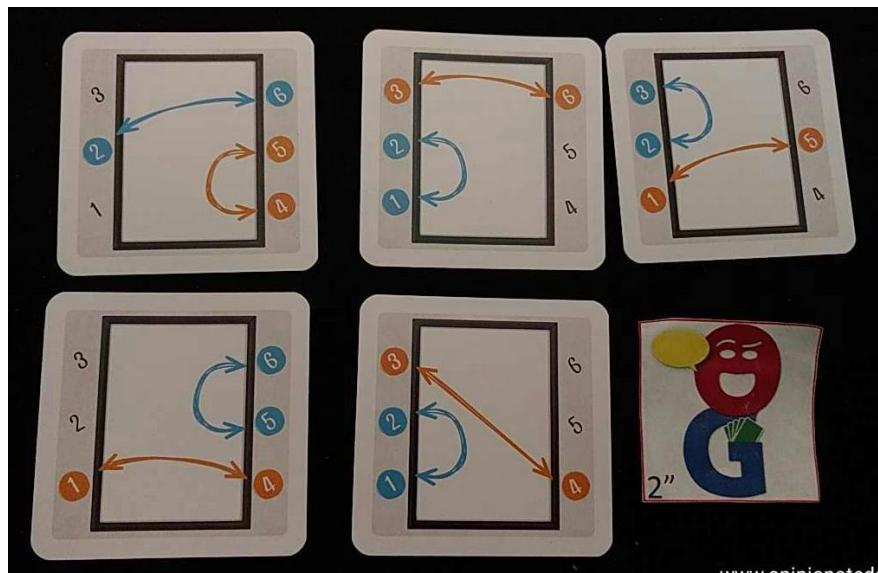


### Materiales necesarios:

- Hojas blancas
- Cartón o cartulina para crear las mamparas o pantallas
- Cartulinas u hojas para crear las tarjetas del juego
- Marcadores, regla, tijera

### Actividad:

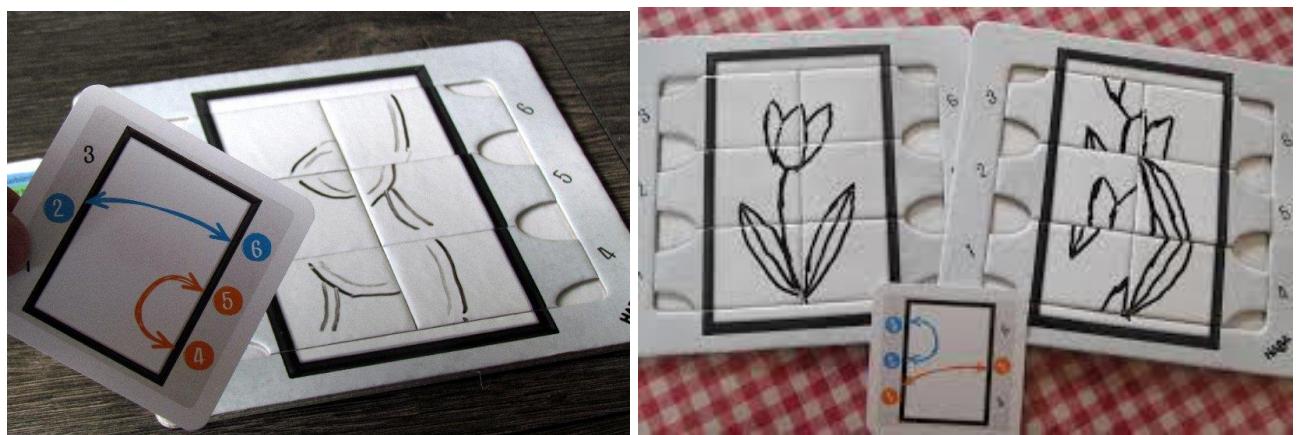
- Cortar tarjetas de un mismo tamaño y escribir en ellas nombres de objetos, animales o personajes. Pueden crear 3 niveles distintos de dificultad, fácil, medio y difícil, y anotar un nombre en cada lugar. Creen todas las tarjetas que puedan para poder jugar varias rondas.
- Cortar otras tarjetas de tamaño distinto a las anteriores para crear las tarjetas de intercambio de posición de las piezas. Para ello dibujaremos en cada tarjeta una cuadricula de 6 espacios, en donde se indicaran 2 intercambios de casilleros con 2 flechas de colores diferentes. Como muestra el ejemplo de la siguiente imagen.



- Preparar una cartulina dividida en 3 partes para colocar como pantalla delante para que los/as demás participantes no puedan ver lo que dibujan.
- Preparar papeles para dibujar (puede ser de hojas para reciclar), un marcador y una tijera.

#### Instrucciones del juego:

- Juego para 6 jugadores/as
- Cada partida consta de 7 rondas y en cada una cada jugador/ra deberá hacer un dibujo. Cambiar la posición de las piezas de su obra de arte y ver si los demás pueden adivinar que había dibujado.
- **Comienzo:** Preparar las pantallas sobre la mesa para que nadie pueda ver lo que dibujan los demás. Escoger un nivel de dificultad y adelante con la primera ronda! Cada participante retira una tarjeta del mazo de nombres y todos/as a la misma vez comienzan a dibujar en su hoja lo que les tocó en ella.
- Cuando todos hayan terminado de dibujar cortarán con tijera su propio dibujo en 6 partes iguales y lo volverán a armar sobre la mesa como un rompecabezas de la forma original.
- Luego cada participante retirará otra tarjeta del mazo de intercambios para ver que modificaciones de lugar de las piezas de su obra debe realizar, según lo que le toque.



- Recién cuando todos hayan realizado los cambios en las piezas de su dibujo, pueden retirar las pantallas para que los demás vean los dibujos. ¿Quién reconoce ahora lo que el contrincante ha dibujado?
- Por ronda se observa cada dibujo y los participantes deben adivinar cuál es el objeto o personaje dibujado. El primero que lo adivina gana un punto junto con otro para el dibujante creador. Se observan los rompecabezas "Picassimo" de cada uno y se va anotando la puntuación.

- Allí se inicia una nueva ronda, se renuevan los papeles blancos para dibujar, se levantan las pantallas para que los demás no vean y se repite todo el procedimiento sacando nuevas tarjetas del mazo de nombres, y a dibujar nuevamente.
- Al final de las 7 rondas se cuentan los puntos y el jugador/ra que cuente con más es el ganador del juego.

