

PINTAMOS COMO... HERVÉ TULLET

EL DADO MÁGICO



MATERIAL:

- Dado grande (si no tienes dado grande en casa, lo puedes construir con cartón, un folio, también puedes forrar una cajita que tengas con un folio blanco,...)
- Un folio DNA3 para cada participante (si no tienes de este tamaño, lo puedes hacer con uno normal).
- Un rotulador grueso para cada asistente de colores diferentes

PREPARACIÓN:

Cada artista necesita por lo menos **un folio DINA 3/DINA 4** en el que previamente se habrá dibujado una única y enorme figura geométrica plana: un círculo, un cuadrado, un óvalo, etc.. Si es posible, tiene que haber **un dado** por artista. Si no, ¡con uno es suficiente!. Para menores de tres años recomendamos utilizar un dado grande o una ruleta, o sacar los números de un sombrero. Los artistas trabajan codo con codo, cada uno con **un rotulador de distinto color**.

TALLER

PRIMERA PARTE

-NARRADOR: ¡Tirad el dado! El número que salga es el número de ojos que vais a dibujar en vuestra figura. Por ejemplo si sale un dos ,dibujan dos ojos a su figura.

Los niños y las niñas pueden intercambiar sus dibujos después de cada tirada, pero si cada uno quiere quedarse con el suyo puedes sugerirles que intercambien su color con el del compañero /a más cercano.

-NARRADOR: ¡Tirad el dado otra vez! El número que salga será el número de bocas. ¡Volved a tirarlo! Dibujan tantas bocas como el número indique. Ahora estamos decidiendo el número de narices. Dibujan tantas narices como indique el número del dado.

Ahora vamos a tirarlo... ¡para ver cuántos brazos le dibujáis! ¡Y ahora para ver cuántas piernas!

¿Preparados? ¿Lo tiramos para ver cuántas orejas?

Y para terminar... ¡el pelo! Estas son las normas: 1-2= poco pelo, 3-4= normal, 5-6= mucho pelo.

¡Ya tenéis vuestro monstruo terminado!

SEGUNDA PARTE

Ya hemos terminado con el dado, pero vamos a seguir con el monstruo. Hay que colocarlo en algún sitio, ponerle nombre, decorarlo, colorearlo, etc.

Ahora que cada artista tiene su personaje, ha llegado el momento de **inventarle un mundo y una historia**. ¿Dónde está? ¿Quiénes son su familia y sus amigos? ¿Dónde vive? ¿Qué color tiene?

La idea de “diseñar un personaje” puede intimidar a los niños/as, pero dibujarlo jugando ayuda a que se desinhiban. ¡Y las combinaciones inesperadas suelen ser las que nos ofrecen los resultados más sorprendentes!

VARIANTES

Júntalos: haz que los niños/as dibujen sus monstruos en el mismo rollo grande de papel. Cuando tengáis los monstruos, basta con juntarlos para crear ¡un mundo monstruoso!. Cambia el juego: asigna una parte del cuerpo a cada número (1=ojo, 2=boca, 3=nariz, 4=oreja, 5=brazo, 6=pierna). Sigue tirando el dado hasta que el monstruo tenga de todo. También puedes tirar dos o tres dados a la vez, o seis (¿por qué no?) ¡Un monstruo completo en una sola tirada!. Trabaja en equipo: el grupo crea un único monstruo gigante; cada participante añade, por turnos, la parte del cuerpo que le ha “salido”.



laclasedeluna