

# BIENVENIDOS A LA GRAN AVENTURA DE AYUDAR



alza la mirada

¡Hola, pequeños magos y magas! Esta semana vais a descubrir que tenéis un superpoder secreto en vuestras manos y en vuestras palabras: **¡el superpoder de dar alegría!** Aquí tenéis vuestros cuatro juegos mágicos:

## Acción 1

### Los atrapa-burbujas de la alegría

**Vuestro reto:** Vais a bailar libremente por el aula mientras suena una música muy alegre. El profesor se convertirá en el "Mago de la Alegría" y empezará a lanzar pompas o burbujas de jabón al aire.

**La magia:** ¡Las burbujas son mágicas y flotan! Vuestro objetivo no es romperlas solos, sino trabajar juntos. Para poder atrapar o soplar una burbuja hacia arriba y que no caiga, tenéis que juntaros con el compañero que tengáis más cerca, daros la mano y, sin soltaros, intentar que la burbuja flote en el aire dándole soplos entre los dos.

**La transformación:** Cada vez que logréis salvar una burbuja en pareja, os daréis un fuerte choque de manos y gritaréis juntos: *¡Equipo de la alegría!*. Después, buscaréis a un compañero diferente para la siguiente burbuja. ¡Así aprenderemos que jugar juntos y ayudarnos es mucho más divertido!



## Acción 2

### El tren de los ayudantes

**Vuestro reto:** Vais a formar un tren gigante por la clase agarrándoos muy fuerte a los hombros del compañero de delante (o a una cuerda larga).

**El viaje:** Mientras suene la música, el tren avanzará esquivando las mesas y las sillas. Pero ¡atención! Cuando la música se pare, el maquinista gritará: ¡Oh, no! ¡Un compañero se ha soltado del tren!

**La ayuda:** El tren no puede volver a marchar hasta que os giréis, busquéis al compañero que se ha quedado suelto, le deis la mano y choquéis los cinco con él para comprobar que está feliz. ¡Cuando estéis unidos, el tren arrancará otra vez!



## Acción 3

### El hospital de los juguetes

**Vuestro reto:** A veces los juguetes se cansan, se desordenan o se quedan tirados en el suelo y se ponen tristes. ¡Nosotros vamos a ser los médicos de la clase!

**La curación:** En el rincón de juego vais a curar a los juguetes heridos. Si un libro tiene una hoja doblada, le pegaréis una pegatina de corazón; si un muñeco está despeinado o sin ropa, lo vais a vestir; y si hay piezas perdidas en el suelo, las guardaréis en su caja para que no tengan frío. ¡Mantener los juguetes cuidados nos ayuda a jugar mejor!

## Acción 4

### El tesoro de las palabras mágicas

**Vuestro reto:** En la clase hay escondido un cofre brillante. Dentro no hay monedas de oro, hay algo mucho mejor: ¡las palabras que abren los corazones de la gente!

**El juego:** Cada mañana sacaremos una tarjeta del cofre que tendrá un dibujo. Si sale el dibujo del día, todos tendremos que practicar esa palabra mágica: "Por favor", "Gracias" o "Lo siento". Vuestro reto será usar esa palabra tantas veces como podáis durante todo el día. ¡Al final de la tarde lo celebraremos con un gran aplauso!