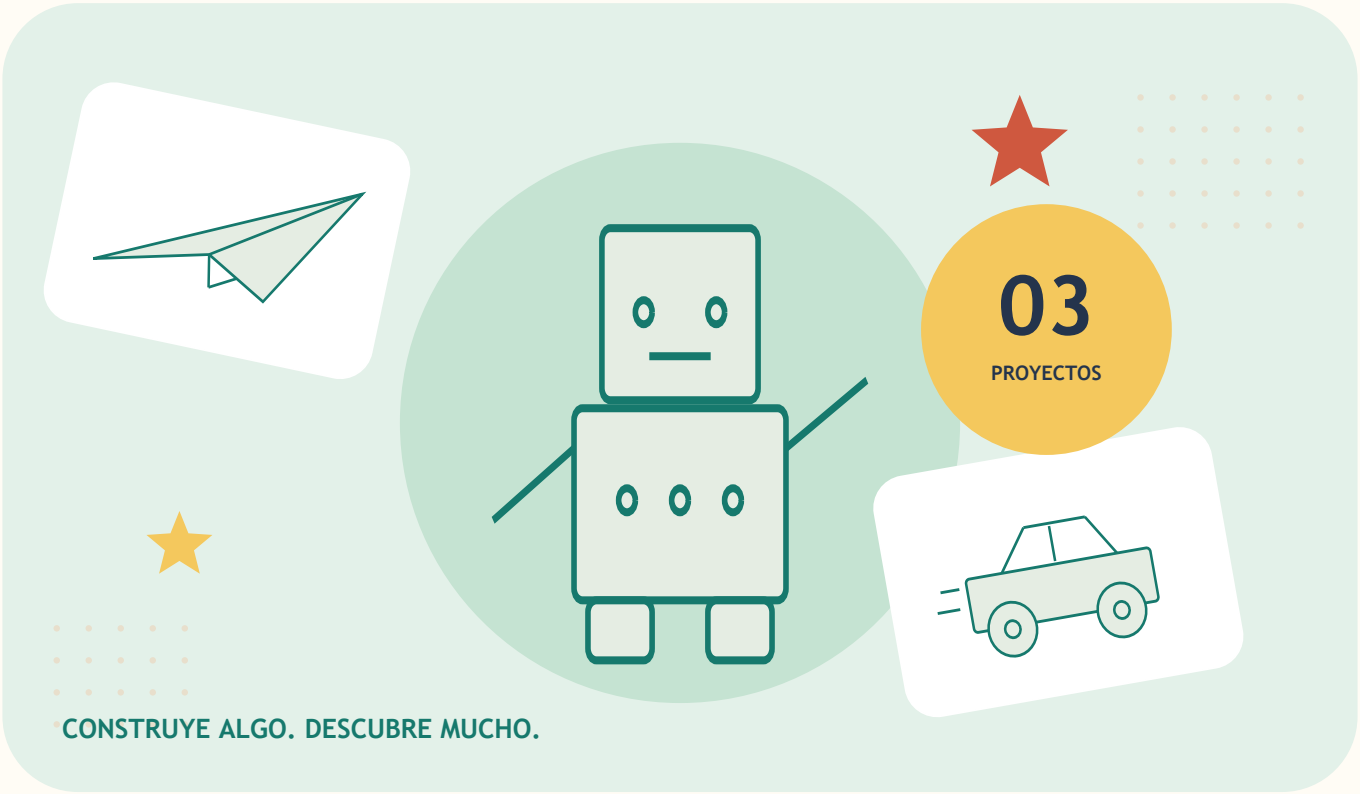
UNA PRIMERA VISITA AL LAB

Tu primera gran creación.

Abre el laboratorio • 3 proyectos completos + una actividad visual + diploma para imprimir.



6-10 AÑOS | PASO A PASO | EN FAMILIA

Papel, cartón y curiosidad. Un mundo de posibilidades para explorar a su ritmo.

Material educativo y recreativo. Con acompañamiento adulto.
No sustituye atención profesional ni garantiza resultados terapéuticos.

ANTES DE LA MUESTRA

Crear con acompañamiento

Materiales

Papel, cartón limpio, cinta, lápiz, regla y tijeras de punta redonda. El adulto corta cartón grueso y revisa bordes.

Seguridad

Trabaja en una mesa estable, evita piezas pequeñas cerca de menores de 3 años y guarda herramientas al terminar. Estas actividades requieren supervisión adulta.

Ritmo

Ofrece una sola instrucción cada vez. Puedes pausar o guardar para otro día. La muestra es educativa, no un tratamiento del TDAH.

Qué incluye

Puente de acordeón (001), robot de cajas (011) y laberinto de papel (021), extraídos de la guía completa. Al final encontrarás una actividad y un diploma.

ESPACIO PARA TUS IDEAS

PROYECTO 001 / PAPEL QUE SE TRANSFORMA

Puente de acordeón

6-10 años • Con un adulto

UNA IDEA. CUATRO PASOS.

01 / TU MESA DE INVENTOR

Una hoja A4, dos cajas iguales, 6 bloques grandes.



Esquema orientativo

02 / MANOS A LA OBRA

1. Separa las cajas 12 cm. ☐
2. Dobla la hoja en acordeón, con pliegues de 2 cm. ☐
3. Apoya los extremos en las cajas, sin pegar. ☐
4. Añade bloques de uno en uno en el centro. ☐

03 / PRUEBA, OBSERVA Y AJUSTA

Compara con una hoja plana sobre el mismo hueco. Si cede, acorta la separación.

Molde opcional T01 • Cuaderno de plantillas del Pack Completo

MI GRAN DESCUBRIMIENTO

PROYECTO 011 / CONSTRUCCIONES DE CARTÓN

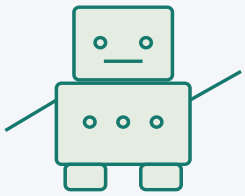
Robot de cajas

6-10 años • Con un adulto

UNA IDEA. CUATRO PASOS.

01 / TU MESA DE INVENTOR

Dos cajas pequeñas, cuatro tiras de cartón, cinta.



Esquema orientativo

02 / MANOS A LA OBRA

1. Cierra una caja para el cuerpo y otra para la cabeza. ☐
2. Une ambas con una banda ancha de cinta. ☐
3. Dobla cuatro tiras en acordeón y pega brazos y piernas. ☐
4. Dibuja ojos y botones; apoya el robot contra una base. ☐

03 / PRUEBA, OBSERVA Y AJUSTA

Comprueba que no vuelca. Amplía los pies con cartón si hace falta.

Molde opcional T04 • Cuaderno de plantillas del Pack Completo

MI GRAN DESCUBRIMIENTO

PROYECTO 021 / JUEGOS QUE PUEDES FABRICAR

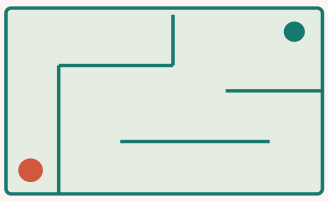
Laberinto de papel

6-10 años • Con un adulto

UNA IDEA. CUATRO PASOS.

01 / TU MESA DE INVENTOR

Tapa de caja, tiras de cartón, bola de papel de 4 cm, cinta.



Esquema orientativo

02 / MANOS A LA OBRA

1. Dibuja una salida y una meta en esquinas opuestas. ☐
2. Pega cuatro paredes dejando pasos de al menos 5 cm. ☐
3. Pon la bola en la salida. ☐
4. Inclina la tapa con ambas manos hasta llegar a la meta. ☐

03 / PRUEBA, OBSERVA Y AJUSTA

Comprueba primero que existe un camino. Abre más los pasos si se atasca.

Molde opcional T05 • Cuaderno de plantillas del Pack Completo

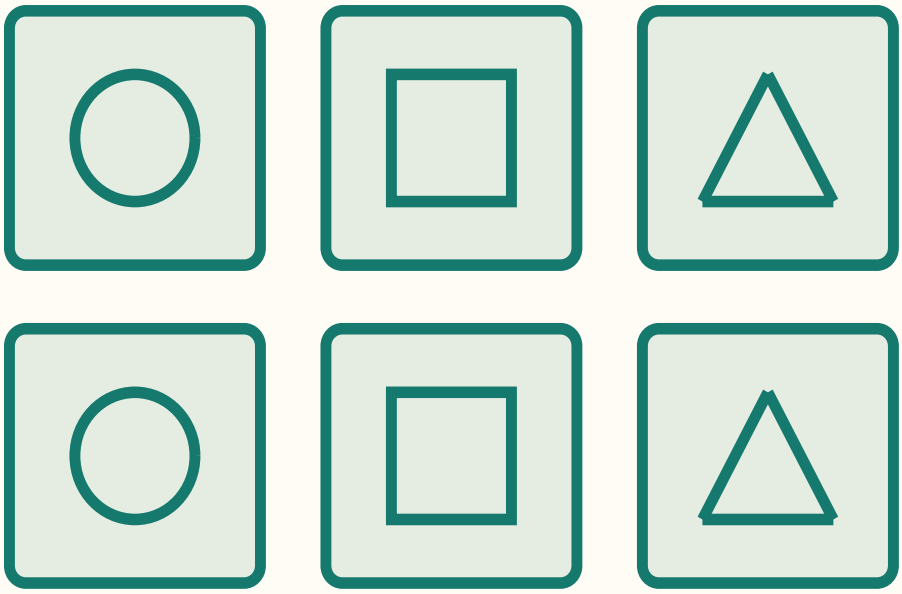
MI GRAN DESCUBRIMIENTO

ACTIVIDAD VISUAL 01

Encuentra las parejas

Sin cronómetro ni puntuación obligatoria. Puedes pedir ayuda, pausar o saltar una actividad.

Une las figuras iguales. Hay tres parejas.



Hoy me resultó: fácil / con ayuda / prefiero probar después

PEQUEÑOS GENIOS LAB

Diploma de
PEQUEÑO INVENTOR

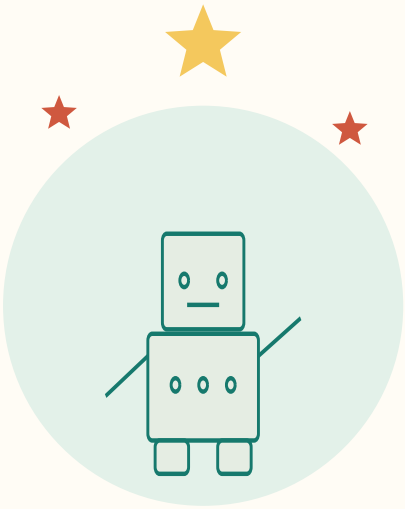
Se reconoce a

_____

Por su curiosidad, sus ideas y su disposición a probar otra vez.

_____

Proyecto o logro



¡SIGUE CREANDO!

_____ _____

Fecha Quien acompaña

Reconocimiento simbólico familiar. No es una acreditación académica ni profesional.