



D R E D

CAMPAMENTO


ARAUCARIA

CAJA LÚDICA I



Inau

Instituto del Niño y
Adolescente del Uruguay



La siguiente propuesta tiene como objetivo sumarnos a la gran y oportuna gama de ofertas recreativas que circulan por todos los medios con el fin de continuar promoviendo el derecho a la recreación y al juego.

En este caso la suspensión de todas las actividades, inclusive los campamentos nos ha llevado a preguntarnos cómo puede ser posible acercar el espíritu de los campamentos y más específicamente de **Campamento Araucaria** a los centros que tenían planificada su estadía pero que no podrán concurrir.

Para esto pensamos una **“Caja Lúdica”** que contendrá propuestas explicadas para realizar en conjunto o en solitario. Todas las ideas han sido realizadas en **Campamento Araucaria**, con niños, niñas y adolescentes y si están aquí es porque han funcionado. A pesar de ser conscientes que en el momento de realizarlas, contábamos con un escenario extremadamente favorable, apostamos a que aún son realizables



ÍNDICE

Juegos

Cacerías

Adivinanzas

Cuentos

Para compartir imágenes, videos o lo que quieran:

CajaLudica2020@gmail.com.uy





1. LOS JUEGOS

“Yo juego, tu juegas... habemus juego, a jugar que se paró el mundo!”

Los juegos de campamento pueden ser muchos y variados... en Araucaria probamos algunos que les traemos a continuación, no como una receta infalible, pero como dicen los chefs, mientras miramos dudosos: Háganlo. Funciona.

Tips

- Siempre es mejor si comenzamos sentándonos en ronda para escuchar todas las ideas.
- En los juegos que contienen el Piedra. Papel. tijera. Que se juegue tres veces y el ganador es el que gana dos.

EL REY DEL POROTO

Edades: de 6 en adelante.

Materiales: porotos, bastantes.

¿Cómo se juega? Se puede jugar por equipos, o sea recolectando porotos para mi equipo, o individualmente. Se reparten cinco porotos por participante. Se crea un Banco (POROTOBROU) donde se podrá ir a solicitar préstamos de hasta tres porotos, para reenganchar en el juego. Cuando suena la música, o a la orden de quien dirige, los jugadores deben encontrarse con un contrincante y jugar un Piedra-papel-tijera. El ganador (el mejor de tres) entregará un poroto (sin chistar) a su oponente y seguirá buscando otros con quienes competir. El juego termina cuando ya hubieron demasiados préstamos o cuando se considere. Para la variable de los equipos es interesante que con los porotos que hayan ganado puedan “comprar” cosas que les sirvan para hacer otra actividad. Por ejemplo: pinceles, hojas, drypens, etc. Así se une este juego con una propuesta plástica.

EL JUEGO DE LA EVOLUCIÓN

Edades: de 6 en adelante.

Materiales: una hoja y un lápiz, o una pizarra y marcador.

¿Cómo se juega? El juego consiste en armar una lista evolutiva como a nosotros se nos ocurra de al menos 8 animales. Se deberá escoger entre los más sencillos para empezar y se termina en Humano. Ejemplo de lista: ameba- cocodrilo- ave-tortuga- mono - humano.) La lista deberá estar a la vista La idea es ponernos de acuerdo en hacer un movimiento para cada animal. Ej: la ameba se mueve mientras agita los brazos. Todos comenzamos siendo el 1º animal. En el caso del ejemplo: la ameba. Comenzamos a movernos por el espacio como amebas, cuando nos encontramos con otra ameba, juego un piedra-papel o una guerra de dedos, y el que gana evoluciona al siguiente animal en la lista. Cada animal puede competir solamente con un animal como él. Deben buscar un igual. Si no hay igual, quedarán sin evolucionar. El juego se termina con la aparición de los primeros humanos. Aplaudimos al final a cada uno de los animales que quedaron por el camino evolutivo.

EL MAGO CHIMANKÁ

Edades posibles: dos y medio a cinco.

Materiales: una capa y una barita mágica. (Puede ser una sabana y un palito)

¿Cómo se juega?: el juego consiste en ir imitando los animales que pide el mago con su canción:

*“este es el mago Chimanká
con su barita mágica
abra- cababra pata de cabra
ahora los niños serán...”*

Allí se agrega un animal... perro, gato, chanco, dinosaurio, lo que quieran. La música de la canción pueden inventarla. En determinado momento, luego de varias rondas el mago pasa su capa y varita a un niño o niña quién dirá el animal y todos cantamos. Los niños van aprendiendo la canción mientras se va jugando. Se pueden confeccionar varitas al final del juego.



DESCUBRIENDO AL PERSONAJE. (Juego nocturno)

Edades posibles: edad escolar.

Materiales: una cartulina con dibujitos / caricaturas que todos conozcan. (Se puede confeccionar con los niños antes de comenzar a jugar) Dos linternas una hoja y un lápiz.

¿Cómo se juega?: se juega en equipos. Cada equipo tendrá una linterna, hoja y papel y se armarán una base donde permanecerán seguros, ya que se apagará la luz para jugar. Deben salir desde a dos con la linterna hasta un lugar X donde estará quien dirige el juego con la cartulina. Allí se abrirá la cartulina por diez segundos. Deberán recordar la mayor cantidad de dibujitos posible para dictarle a su equipo al llegar a su base. Se prolonga el juego hasta que pasen todos los participantes. Gana el equipo que haya anotado mas nombres de dibujitos en la lista. Luego podemos corroborarlos todos juntos.

EL ABECEDARIO

Edades posibles: de 10 en adelante.

Materiales: hojas y lápices.

Este juego puede ser difícil para algunos, es recomendable que esté escrito el abecedario completo en algún sitio, para que no les impida jugar el no saberlo. Es una buena manera de aprenderlo y de jugar con la palabra escrita.

¿Cómo se juega?: Se arman dos equipos. Quien dirige el juego comienza a decir el abecedario en su mente hasta que es parado. En la letra que queda es en donde el grupo deberá empezar. Ej: C. el grupo deberá crear una frase, cuya primer palabra empiece con la letra asignada, pero la segunda comenzará con la letra que le siga en el abecedario, y así sucesivamente. En el ejemplo con la C sería así: Carlos dame el fuego gracias hermano. Otro ejemplo: si la letra fuera A: Andrea buscó comer donas. Se asigna un punto por palabra, se juegan varias rondas, luego se cuenta la sumatoria de puntos.

DIBUJO SIN MIRAR

Edades posibles: Adolescentes

Materiales: hojas y lápices.

¿Cómo se juega?: este juego es muy divertido. La idea es comenzar en parejas. El primer desafío es escribir letras en la espalda del compañero/a con el dedo, lentamente y este debe adivinar que letra es, anotándola en una hoja. Luego podemos pasar a dibujos simples (un corazón, un círculo, una estrella, etc), luego palabras. La segunda parte del juego consiste en ponerse frente a frente y con la hoja en el piso y sin mirar lo que escribo, dibujar la cara de mi compañero/a de juego. Podemos hacerlo con personas distintas y regalarles nuestra obra de arte.



CÓDIGO MORSE. (Juego Nocturno)

Edades posibles: niños de 10 en adelante y adolescentes

Materiales: hojas y lápices. Dos tablillas (hojas) con el Código Morse. Linternas.

¿Cómo se juega?: antes de comenzar a jugar se puede contar un poco de historia del código. Se juega por equipos. Cada equipo se divide en dos y se separa lo más posible dentro de la casa, o el patio. Una parte del equipo va a pasar palabras que la otra parte del equipo deberá adivinar. Gana quien en un tiempo determinado adivina más palabras (puede ser una frase corta ej.: lávate las manos.) Para hacerlo con la linterna es así: Punto: prende y apaga. Línea: dejar encendida la linterna por 3 segundos. Fin de la palabra: dejar encendida la linterna por 6 segundos.

A	..	J	.-.-.-	S	...	2	...--
B	K	---.	T	-	3-
C	L	U	..-	4-
D	---	M	--	V	5
E	.	N	--	W	---.	6
F	O	---	X	7
G	---	P	Y	.-.-.	8-
H	Q	----	Z	9
I	..	R	---	1	.-.-.-	0	----

EL CÓDIGO MORSE lo creó Samuel Morse en 1835, es un sistema de sonidos cortos y largos o puntos y rayas para transmitir mensajes a distancia, se usó mucho en el siglo XX por marineros y en la guerra también. Luego de que se inventara el teléfono quedó en desuso.

2. LAS CACERÍAS.

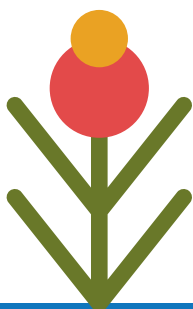
Las cacerías son un juego clásico de los campamentos y pueden ser utilizadas casi en cualquier situación. Consiste en que los participantes consigan una lista de cosas (estas cosas pueden ir desde algo concreto como una piedra hasta desafíos corporales, cosas imaginarias, canciones o cocinar algo) Acá les dejo algunos ejemplos, pero la gama de cacerías posibles es infinita.

Cacería de señales

Este juego consiste en encontrar señales esparcidas por la casa. Pueden dejar un grupo de 5 señales por ejemplo: una estrella, un corazón, un árbol, una flecha, un globo. Son pequeños dibujos o tarjetitas escondidos en algún sitio. La idea es crear las pistas orientando en la casa para que encuentren estos papelitos.

CACERÍA FUTBOLERA.

1. ¿Quién fue el primer país en organizar el mundial de fútbol?
2. ¿En qué país se realizó el mundial en 1990?
3. De que colores son las camisetas de los siguientes países: Chile, México Suecia.
4. Expliquen a que suceso corresponde la frase: “el loco la pico”
5. Quien fue elegido mejor jugador del último campeonato del mundo?
6. Anoten la mayor cantidad de cosas que puede llevar una jugadora/ jugador de futbol en su bolso.
7. Para este equipo la mejor selección de fútbol es..... ¿Por qué?
8. Foto del equipo en formación de cuadro de futbol.
9. Demuestren dos habilidades con pelota. Si no tienen pelota hagan una de papel.
10. Creen un breve cuento sobre cómo nació el futbol (no tiene porque ser con datos reales)



CACERÍA ECOLÓGICA

1. Nombren tres cosas que afectan al medio ambiente.
2. Que podemos encontrar en la orilla del mar?
3. Cuantos litros de agua contamina una colilla de cigarrillo?
4. Porque es importante plantar árboles?
5. Una idea para mejorar cuidar el medio ambiente?
6. Nombre 5 especies de árboles.
7. Una predicción meteorológica
8. Creen una mascota del equipo con cosas reciclables.

CACERÍA EXTRAÑA 1

1. Conseguir una media roja.
2. Conseguir a un compañero del equipo que se parezca a un famoso.
3. Vestir a alguien con muchas prendas de ropa, cuantas más, mas puntos
4. Un pedacito de arcoíris.
5. Un metro de pelo.
6. Una fila de zapatos de por lo menos tres metros.
7. La firma de la persona más veterana del lugar.
8. Sumar todas las edades del equipo.
9. ¿Dónde queda Campamento Araucaria?
10. Una lista de palabras que empiecen con A.

CACERÍA EXTRAÑA 2

1. Una nube.
2. Un beso de ángel.
3. Una guarida del equipo.
4. Dos chistes
5. Un piropo
6. Una cuchara chiquita atada con una gomita de pelo a un Cepillo de dientes.
7. Una canción del equipo
8. Encontrar la palabra Había en un libro.
9. Diez cosas chiquitas en una bolsita o sobrecito de papel.
10. Una pirámide humana.

CACERÍA EXTRAÑA 3

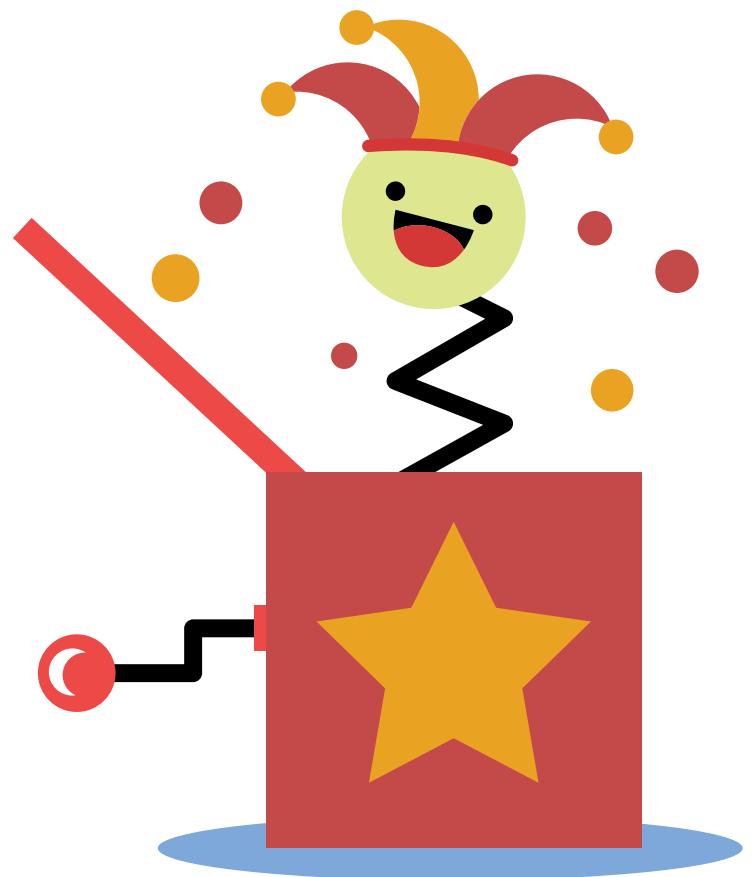
1. Una canción de cuna.
2. La llorona.
3. Una cebolla.
4. Una escultura de elementos que puedan conseguir.
5. Un par de siameses.
6. Un pescado.
7. Todo el equipo debe saltar diez veces juntos de la mano.
8. Armar una letra en el piso con sus cuerpos.
9. Un tenedor atado con un cordón a un lápiz de color rojo.
10. Cinco cosas que representen diversión.
11. Una lista de películas de terror.

3. LAS ADIVINANZAS.

La idea es poner las adivinanzas en tarjetas de colores (si se puede, sino en cartoncitos). Las adivinanzas son un buen juego si las realizamos en equipo. A cada equipo le tocará un turno para adivinar, puede elegir un integrante del equipo la tarjeta que desee, sin verla. Tienen un tiempo estipulado. Si no adivinan, el tiempo se cede al equipo contrario. Si nadie adivina, pasamos a la siguiente ronda. Acá van algunos ejemplos, pueden elegir en función de las edades y características de su grupo:

- No es más grande que una nuez sube el monte y no tiene pies. **(El caracol)**
- ¿Cuál es el ave que tiene la panza llana? **(La avellana)**
- Es blanco como la sal fácil de abrir pero no de cerrar. **(El Huevo)**
- Uno larguito, dos más bajitos, otro chico y flaco y otro gordazo. **(Los dedos de la mano)**
- Pobrecito, pobrecito, siempre andando y no sale nunca de su sitio. **(El reloj)**
- Muchas lamparitas, siempre prendidas, muy encandiladas nadie las apaga. **(Las estrellas)**
- Es tuyo. Pero todos los demás lo usan más. **(Tu nombre)**
- ¿Que se repite una vez en el minuto, dos veces en momento y ninguna en el año? **(La letra M)**
- ¿En qué lugar encuentras el jueves antes que el miércoles? **(En el diccionario)**

- Entre más tienes menos verás, enciende la luz y me perderás. **(La oscuridad)**
- ¿Qué cosa arenosa es que en cuanto más le quitas mas grande es? **(Un agujero en la arena)**
- Si me das de comer crezco, si me das de beber desaparezco. **(El fuego)**
- Nos compran para comer pero nunca nos comen. **(Platos y cubiertos)**
- Dedos tiene dos. Manos y brazos no. ¿Quién es? **(La letra D)**
- No toma té, ni café, es colorado ¿Quién es? **(El tomate)**
- No es cama ni león y desaparece en cualquier rincón. **(El camaleón)**
- Cinco vocales en su nombre lleva, no siendo ave, de noche vuela. **(El murciélago)**
- Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pecado ni soy cigarra. **(La rana)**
- Lleva pijama el día entero y no lo guarda en el ropero. **(La cebra)**
- ¿Que se moja mientras seca? **(La toalla)**
- Un animal que tiene ojos de gato, patas de gato, cola de gato pero no es gato. **(La gata)**
- Sube llena, baja vacía, si no es rápida la sopa se enfría. **(La cuchara)**
- Si un tren eléctrico va de norte a sur, ¿hacia qué lado va el humo? **(Es eléctrico, no tiene humo)**
- Si un pastor tiene 15 ovejas y se le mueren todas menos nueve ¿cuántas tiene? **(Nueve)**
- E un auto van dos madres y dos hijas, pero en el auto solo hay 3, ¿cómo es posible? **(Abuela, madre e hija)**
- Si 5 maquinas hacen 5 artículos en 5 minutos, ¿cuánto tiempo dedicarán 100 máquinas a hacer 100 artículos? **(5 minutos)**
- Un león muerto de hambre ¿de qué se alimenta? **(está muerto, no se alimenta)**
- Este banco está ocupado por un padre y por un hijo, el padre se llama Juan, el hijo ya te lo he dicho. **(Esteban)**
- Algunos meses tienen 31 días, otros 30, ¿cuántos tienen 28? **(Todos)**
- A Pablo se le cayó un anillo adentro de una taza de café, pero no se mojó, ¿cómo puede ser? **(La taza estaba vacía)**
- ¿Cuánta tierra hay en un pozo de un metro de largo, por un metro de ancho por un metro de profundidad? **(No hay nada, es un pozo)**
- ¿Cuándo se puede transportar agua en un colador? **(Cuando está congelada)**
- Tienes que entrar en una habitación fría y oscura, sólo tienes un fósforo. Allí hay una lámpara de aceite, una vela y una hoguera, esperando para ser encendidas. ¿Qué encenderías primero? **(El fósforo)**



4. LOS CUENTOS.

Un recurso literario

No es nada nuevo, ni vale la pena enumerar los beneficios de la lectura. La idea es comentarles algunas posibilidades que hemos experimentado en los campamentos. Existen cuentos acerca de todos los temas y situaciones. Este momento de cuarentena también han surgido muchos relatos. Pero también es positivo reforzar y renovar otros sentimientos como la confianza, la solidaridad, la amistad, etc., más que continuar ahondando sobre lo mismo. Aquí dejamos una selección de cuentos cortos, pero también es una linda actividad crearlos.

CON NN PEQUEÑOS

Podemos crear cuentos con niños y niñas de todas las edades.

En los primeros años es interesante presentar algún elemento que pueda disparar la imaginación e ir guiando el relato de los niños con preguntas. Ej: el disparador puede ser una semilla de un árbol. Podemos realizar preguntas como: ¿de dónde viene?, ¿quién la trajo?, ¿qué le sucede ahora? ¿Con quién se encuentra?, y así ir armando el relato. Creado y escrito el texto podemos hacer las imágenes.

CON NN ESCOLARES

Con niños y niñas a partir de 6 y 7 años podemos crear narraciones más complejas.

ARMANDO UN CUENTO

Materiales: tarjetas de 4 colores previamente escritas con: personajes, acciones, lugares y verbos. Hojas y lápiz.

¿Cómo se juega? Nos dividimos en equipos y cada equipo tomará al azar una tarjeta de cada color. Con ellas deberán armar un cuento corto, utilizando si o si las palabras que les tocaron. Pueden hacerse otras tarjetas (colores, objetos, problemas), pueden haber puntos por creatividad, por extensión de palabras, etc.

Contrario al pensamiento de algunas personas, a los adolescentes les gusta plasmar sus ideas y sentimientos, su forma de ver el mundo. Es una interesante tarea educativa darles herramientas diversas para hacerlo.

CADÁVER EXQUISITO

El cadáver exquisito es un juego que tiene varias expresiones. Acá les explico una: antes de comenzar, decidimos sobre qué tema tratará nuestro cadáver exquisito. (la vida, las mariposas, la lluvia, el miedo, etc). Quien se anima a comenzar el juego toma una hoja y escribe algo que se le ocurra en el primer renglón, dobla la hoja por ese mismo renglón de modo que no se vea lo que escribió. (Como si hiciéramos un abanico) los siguientes participantes van escribiendo uno a uno sus pensamientos sobre el mismo tema. Al final desdoblamos el papel y leemos nuestra creación.

Otra versión: es mirando lo que escribe el anterior y continuando el texto para donde sea mi interés.

HAIKU

Con el auge actual de las culturas orientales, conocimos el Haiku. Es un poema corto, de origen japonés, que consiste en tres versos sin rima, de 5 y 7 sílabas. Suelen hacer referencia a temas de la naturaleza o de la vida cotidiana. Suelen tener una referencia al estación o momento del año. Pero lo interesante es que: Podemos obviar el conteo de sílabas y jugar hacer pequeñas expresiones de tres versos acerca de temas comunes.

Ejemplos de Haikus:

*“Hecho de aire
Entre pinos y rocas
brota el poema”*

Octavio Paz.

*“La mariposa revolotea
como si desesperara
en este mundo”*

Kabayashi Issa.



ALGUNOS CUENTOS:

PATIO DE TARDE - JULIO CORTÁZAR

[Minicuento - Texto completo.]

A Toby le gusta ver pasar a la muchacha rubia por el patio. Levanta la cabeza y remueve un poco la cola, pero después se queda muy quieto, siguiendo con los ojos la fina sombra que a su vez va siguiendo a la muchacha rubia por las baldosas del patio. En la habitación hace fresco, y Toby detesta el sol de la siesta; ni siquiera le gusta que la gente ande levantada a esa hora, y la única excepción es la muchacha rubia. Para Toby la muchacha rubia puede hacer lo que se le antoje. Remueve otra vez la cola, satisfecho de haberla visto, y suspira. Es simplemente feliz, la muchacha rubia ha pasado por el patio, él la ha visto un instante, ha seguido con sus grandes ojos avellana la sombra en las baldosas. Tal vez la muchacha rubia vuelva a pasar. Toby suspira de nuevo, sacude un momento la cabeza como para espantar una mosca, mete el pincel en el tarro, y sigue aplicando la cola a la madera terciada.

INSTRUCCIONES PARA CANTAR - JULIO CORTÁZAR

[Minicuento - Texto completo.]

Empiece por romper los espejos de su casa, deje caer los brazos, mire vagamente la pared, olvídense. Cante una sola nota, escuche por dentro. Si oye (pero esto ocurrirá mucho después) algo como un paisaje sumido en el miedo, con hogueras entre las piedras, con siluetas semidesnudas en cuclillas, creo que estará bien encaminado, y lo mismo si oye un río por donde bajan barcas pintadas de amarillo y negro, si oye un sabor de pan, un tacto de dedos, una sombra de caballo.

Después compre solfeos y un frac, y por favor no cante por la nariz y deje en paz a Schumann.

POR ESCRITO GALLINA UNA - JULIO CORTÁZAR

[Minicuento - Texto completo.]

Con lo que pasa es nosotros exaltante. Rápidamente del posesionadas mundo estamos hurra. Era un inofensivo aparentemente cohete lanzado Cañaverl americanos Cabo por los desde. Razones se desconocidas por órbita de la desvió, y probablemente algo al rozar invisible la tierra devolvió a. Cresta nos cayó en la paf, y mutación golpe estamos de. Rápidamente la multiplicar aprendiendo de tabla estamos, dotadas muy literatura para la somos de historia, química menos un poco, desastre ahora hasta deportes, no importa pero: de será gallinas cosmo el, carajo qué.

LA CREACIÓN - EDUARDO GALEANO

La mujer y el hombre soñaban que Dios los estaba soñando.

Dios los soñaba mientras cantaba y agitaba sus maracas, envuelto en humo de tabaco, y se sentía feliz y también estremecido por la duda y el misterio. Los indios makiritare saben que si Dios sueña con comida, frutifica y da de comer. Si Dios sueña con la vida, nace y da nacimiento.

La mujer y el hombre soñaban que en el sueño de Dios aparecía un gran huevo brillante. Dentro del huevo, ellos cantaban y bailaban y armaban mucho alboroto, porque estaban locos de ganas de nacer. Soñaban que en el sueño de Dios la alegría era más fuerte que la duda y el misterio; y Dios, soñando, los creaba, y cantando decía:

-Rompo este huevo y nace la mujer y nace el hombre. Y juntos vivirán y morirán. Pero nacerán nuevamente. Nacerán y volverán a morir y otra vez nacerán. Y nunca dejarán de nacer, porque la muerte es mentira.

EL MURCIÉLGO - EDUARDO GALEANO

Cuando el tiempo era muy niño todavía, nos cuenta Eduardo Galeano, no había en el mundo bicho más feo que el murciélago. El murciélago subió al cielo en busca de Dios. No le dijo: "estoy harto de ser horroroso. Dame plumas de colores". No; sino que le dijo: "Dame plumas, por favor, que me muero de frío".

A Dios no le había sobrado ninguna pluma.

-Cada ave te dará una pluma -decidió.

Así obtuvo el murciélago la pluma blanca de la paloma y la verde del papagayo, la simpática del colibrí y la rosada del flamenco, la pluma azul del martín pescador, la de arcilla del águila y la de sol que arde en el pecho del tucán.

El murciélago, frondoso de colores y suavidades, paseaba entre la tierra y las nubes. Por donde iba, quedaba alegre el aire y las nubes, y las aves mudas de admiración. Dicen los pueblos que el arcoíris nació del eco de su vuelo. Pero la vanidad le hinchó el pecho. Miraba con desdén a todo el mundo y ofendía. Se reunieron entonces las aves y juntas volaron hacia Dios.

-El murciélago se burla de nosotras -se quejaron-. Y además, sentimos frío por las plumas que nos faltan.

Al día siguiente, cuando el murciélago agitó las alas en pleno vuelo, quedó súbitamente desnudo. Y una lluvia de plumas cayó sobre la tierra.

Él anda buscándolas todavía. Ciego y feo, enemigo de la luz, vive escondido en las cuevas. Sale a perseguir las plumas perdidas cuando ha caído la noche, y vuela muy veloz, sin detenerse nunca, porque le da vergüenza que lo vean.

Ella va caminando por el parque, su pelo al viento, cuando aparece el otro surgido de la nada. Un muchachito con idénticos pantalones negros y la cara totalmente pintada de blanco, una máscara sobre la cual de manera inexplicable se sobreimprime la máscara de ella: sus mismas cejas elevadas, sus ojos azorados. Ella sonríe con timidez y él le devuelve exactamente la misma sonrisa en un juego de espejos. Ella mueve la mano derecha y él mueve la izquierda, ella da un paso amplio y él da el mismo paso, el mismo modo de andar, los idénticos gestos, las cadencias.

Empieza el juego de proyectos, proyecciones. Fantasías como la de lavarle la cara al otro y encontrar tras la pintura blanca la propia cara. O acoplarse con él como una forma un poco torpe de completarse a sí misma. O dejarlo partir y quedarse sin sombra.







Vanos proyectos mientras el otro la va siguiendo por el parque, reflejando cada uno de sus gestos. Adentrándose cada vez más en la espesura a dos pasos de distancia. Las mismas expresiones. Hasta que él cruza, sin avisar, sin proponérselo, el abismo separador de los dos pasos y ocupa el lugar de ella. Para siempre.







**Instituto del Niño y
Adolescente del Uruguay**

-  Piedras 482 Oficina 008- Montevideo - Uruguay
-  Tel: 2915 7317 | Int. 486, 488
-  www.inau.gub.uy
-  inauoficial
-  @INAU_oficial
-  inau_oficial