

Parte 2—Juegos en casa usando los motores grandes

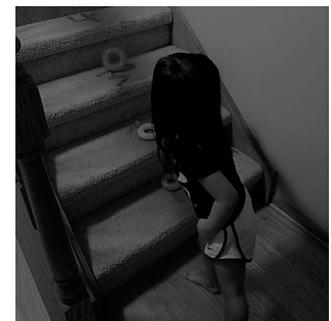
Ping pong con un globo - Usando un plato de papel o un pedazo de cartón y un palo, crea una simple paleta. Después amarra una cuerda a un globo y cuélgalo del techo o de la puerta. Invite a los niños a golpear el globo con la paleta.



Laberinto de cinta - Usa cinta de enmascarar para hacer un divertido laberinto en el piso. Pídale a los niños que caminen, salten o brinquen para seguir la cinta. Diferentes líneas o formas pueden indicar diferentes maneras de moverse. También puede usar el laberinto para un camino de coches moviendo coches de juguete a lo largo de la cinta.



Tira al blanco - Usando un juguete de peluche o un anillo de plástico, haz una marca en cada escalón de la escalera. Incorpore algo de diversión extra y ponga números, colores o formas en cada escalera. Pídale a cada niño que tire el juguete a los objetivos designados. También puede intentarlo en una superficie plana, pero asegúrese de colocar los objetos separados unos de otro



Desafío de los aviones de papel - Toma una hoja de papel y use un poco para recortar formas de diferentes tamaños como objetivos, luego pega el papel con los objetivos recortados a través de una puerta. Haga que los niños creen su propio avión para tratar de volar a través de los objetivos. Anime a crear diferentes tipos de aviones de papel y desafíe a los niños a volar su avión a través de diferentes objetivos.



Laberinto de pelotas – Corta tiras de papel y usa cinta adhesiva para colocarlas en el suelo, ordena los arcos para crear un laberinto. Pídale a los niños que rueden la pelota por debajo de los arcos hasta el final del laberinto.



Simón Dice – Juega un juego activo de Simón Dice, usando figuras recortadas en forma de huellas de manos o pies, di el nombre de la parte del cuerpo para que los niños vayan a la figura. Intente agregar diferentes conceptos de aprendizaje, use formas, colores, números dependiendo de los niños a su cargo



Carrera de obstáculos – Haga que cada niño diseñe una parte de una carrera de obstáculos y tome una foto de ella, mezcle las fotos para decidir el orden de la carrera de obstáculos, también puede dibujar la orden o hacer que los niños se guíen unos a otros a través de la carrera

