

Ideas divertidas para jugar con objetos dentro y fuera

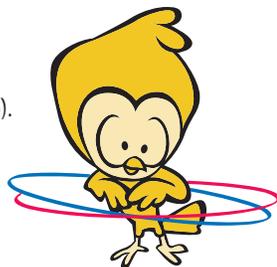
HULA-HULA

Dentro:

- Usar para tirar al blanco (pared, piso, sostenido).
- Jugar a hula-hula musical.
- Practicar habilidades motoras.
- Practicar conceptos de movimiento.
- Usar como espacio personal o "base".
- Utilizar como volante.
- Jugar con un compañero.

Fuera:

- Hacer rodar y perseguir el aro de hula-hula.
- Hacerlo girar.
- Girarlo alrededor de partes del cuerpo.
- Usar para tirar al blanco (en un árbol, una cerca o sostenido).



BILIBOS

(Un juguete con forma de domo abierto que fomenta la imaginación y creatividad).

Dentro:

- Saltar.
- Hacerlo girar.
- Arrojar pelotas u otros artículos al blanco bajo.
- Usar como camino de piedras.
- Usar para moverse sobre el suelo.

Fuera:

- Usar como camino de piedras.
- Usar como recipiente (individualmente, en parejas o grupo pequeño).
- Conectar a una soga y jalar personas.
- Conectar a una soga para cargar artículos pequeños, agua o lodo.
- Colgar de un árbol para hacer un blanco.
- Actividades como equipo (agarrándose de las manos, muevan el hula alrededor del círculo sin soltar las manos).
- Usar como espacio personal o "base".

PARACAIDAS DE DOS PERSONAS

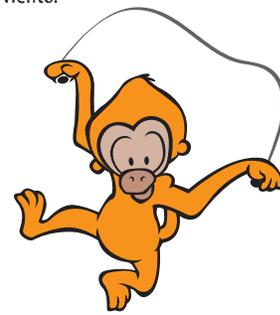
Dentro:

- Crear una tienda de campaña, una cueva o fortaleza.
- Usar como blanco o receptor.

- Usar para atrapar y regresar una pelota.
- Imaginar que es un cocedor de palomitas de maíz o un sartén para cocer comida.
- Definir un espacio para desempeñar movimientos locomotores.
- Experimentar para ver cuántos artículos (peluches, niños...) pueden caber debajo, alrededor o encima del paracaídas.
- Experimentar con cosas ligeras/pesadas y cosas grandes/pequeñas y hacer que reboten sobre el paracaídas.
- Usar para practicar conceptos de movimiento. Por ejemplo: niveles.

FUERA:

- Usar como la vela de un barco.
- Usar para practicar conceptos de movimiento. Por ejemplo: niveles.
- Usar como cometa (papalote) para atrapar el viento.
- Colectar partes sueltas y cargarlas.
- Usar como una barrera de privacidad.
- Usar como blanco o receptor.
- Usar para atrapar y regresar una pelota.
- Usar como una hamaca.
- Usar como un tobogán.
- Crear una tienda de campaña, cueva o fortaleza.



CUERDA DE SALTAR

Dentro:

- Usar para colgar blancos.
- Crear diferentes formas (letras, círculos, cuadros, imágenes del cuerpo, etc.).
- Colocar una o más cuerdas en el suelo y practicar habilidades motoras.
- Suspender sobre el suelo y practicar habilidades motoras.
- Practicar conceptos de movimiento.
- Usar para jugar limbo.
- Usar para colgar sábanas para crear una fortaleza/tienda de campaña/túnel.

Fuera:

- Practicar saltar, individualmente o con una pareja.
- Jalar otros objetos.
- Usar para colgar blancos.
- Colocar una o más cuerdas en el suelo y practicar habilidades motoras.
- Suspender sobre el suelo y practicar habilidades motoras.
- Practicar conceptos de movimiento.
- Usar para jugar limbo.
- Usar para colgar sábanas para crear una fortaleza/tienda de campaña/túnel.



Ideas divertidas para jugar con objetos dentro y fuera

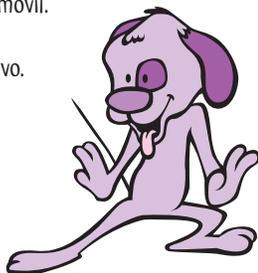
DISCO VOLADOR

Dentro:

- Crear una carrera de obstáculos.
- Usar para tirar al blanco.
- Amarrarlo a los zapatos y usar como patines para resbalar.
- Amarrarlo a las manos para usar como remos.
- Amarrarlo a una soga para utilizar como blanco móvil.
- Usar para demarcar espacio personal o "la base".
- Usar para búsquedas de tesoro o carreras de relevo.
- Usar como volante.
- Balancearlo sobre partes del cuerpo.
- Usar como un camino de piedra, nenúfares, etc.

Fuera:

- Arrojar y perseguir.
- Colgarlo de un árbol como un blanco (puede añadir campanitas para un refuerzo auditorio).
- Cargar agua, arena o lodo.
- Usar como esquíes acuáticos.
- Usar para búsquedas de tesoro o carreras de relevo.
- Hacerlo rodar, girar o voltear.
- Usar como volante.
- Amarrarlo a palos para usar como un remo de mango largo.



- Usar como remos en un barco.
- Usar para crear fortalezas.
- Usarlo para jugar al limbo.
- Cabalgar sobre él como si fuera un caballo.
- Tirar los tubos como una jabalina en las Olimpiadas.
- Si son huecos, usarlos para rociar agua como una manguera.
- Si son huecos, insertar una cuerda y usar como límites, colgar sabanas, balancear y mover.

BUFANDAS

Dentro:

- Usar para practicar habilidades motoras.
- Suspender sobre el suelo y practicar habilidades motoras.
- Practicar conceptos de movimiento.
- Jugar "cu cu".
- Usar como marionetas.
- Usarlas para movimientos dirigidos a la hora de leer cuentos.
- Usar para demarcar los espacios.
- Crear una soga con las bufandas.
- Jugar a arrojar y atrapar.
- Usar para practicar el ritmo.

Fuera:

- Usar para practicar habilidades motoras.
- Practicar conceptos de movimiento.
- Amarrar a un palo o árbol como marcador de espacio o blancos.
- Usar como bandera.
- Jugar a pilla-pilla.
- Usar para un movimiento dirigido o señal.
- Recolectar y llevar artículos sueltos.
- Suspender sobre el suelo y practicar habilidades motoras.
- Practicar malabarismo de novato.
- Amarrar a un palo o árbol para una búsqueda de tesoros.
- Crear una soga con las bufandas.
- Amarrar a una cerca para crear una pieza de arte.



TUBOS DE ESPONJA (PARA LA PISCINA)

Dentro:

- Fijarlo al suelo y usar como una barra de equilibrio (los niños necesitarán ayuda).
- Fijarlo al suelo para practicar habilidades motoras.
- Suspender arriba del suelo para practicar habilidades motoras.
- Practicar conceptos de movimiento.
- Usar para jalar objetos.
- Usar como pesas y levantarlos como si estuviese haciendo ejercicio.
- Usarlo para jugar al limbo.
- Cortarlos en pedacitos y practicar habilidades motoras.
- Cortarlos por la mitad y usar como palillos para tocar la batería.
- Usar para colgar sábanas para crear una fortaleza/tienda de campaña/túnel.

Fuera:

- Brincar sobre ellos como si fueran obstáculos.
- Usar para practicar el pegarle a objetos (quietos, suspendidos, arrojados).
- Usar como espada en una lucha de piratas.

* Tener precaución si usa equipo como marcadores en el suelo ya que algunos pueden causar caídas. Utilice la supervisión adecuada para mantener los niños seguros, pero permítalos ser creativos, tomar riesgos y explorar.

* Los conceptos de movimiento incluyen: conciencia sobre el cuerpo, el espacio, el esfuerzo, y las relaciones (por ejemplo: direcciones, caminos, velocidades, niveles).

* Habilidades motoras incluyen habilidades locomotoras, manipulativas, y no-locomotoras (ejemplos: arrojar, atrapar, patear, pegar, arrastrarse, gatear, brincar, correr).

