Classroom #1 Week of April 20, 2020/ Salón #1 La semana de Abril 20, 2020

Activities to develop fine and gross motor skills.

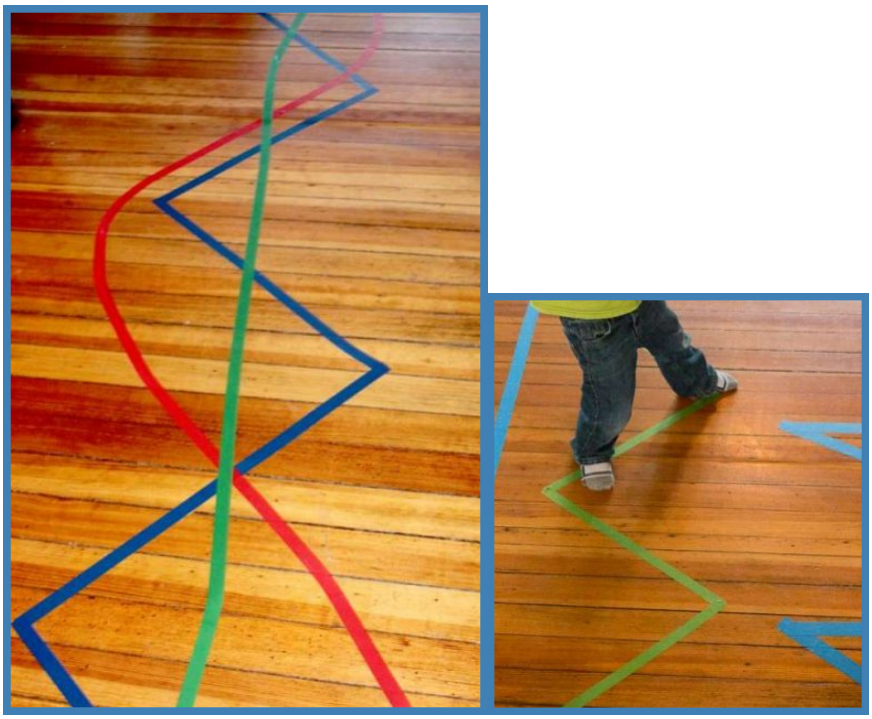
Actividades para el desarrollo de las habilidades motrices finas y gruesas.

Easy Indoor Hopscotch

Write or paint numbers on large pieces of cardboard. Tape to floor so cardboard does not slide when jumped on. Have child toss bean bag or other object and then hop on the squares that don't have the object. Link to activity: https://happyhooligans.ca/indoor-cardboard-hopscotch/

Escriba o pinte números en pedazos grandes de cartón. Pegue con cinta adhesiva al piso para que el cartón no se deslice al saltar. Haga que el niño arroje una bolsa de frijoles u otro objeto y luego suba a los cuadrados que no tienen el objeto. Enlace a la actividad: https://happyhooligans.ca/indoor-cardboard-hopscotch/

Zig Zag Tape Walking



Place colored lines of tape on the floor. A straight line will not be hard but a zig zag line is a challenge.
Coloque líneas de cinta de colores en el piso. Una línea recta no será difícil, pero una línea en zigzag es un desafío.

Link to zig zag tape activity: https://handsonaswegrow.com/fun-kid-activity-lines-of-colored-tape/

Enlace a la actividad de la cinta en zig zag:
https://handsonaswegrow.com/fun-kid-activity-lines-of-colored-tape/

Clothes Pin Pickup
Pinza de ropa

Use a clothes pin to pick up small objects. A clip or tongs will work, too.
Link to activity: https://handsonaswegrow.com/strengthen-fine-motor-skills-clothespins/

Use un alfiler de ropa para recoger objetos pequeños. Un clip o pinzas también funcionarán.

Enlace a la actividad

Matching Hands and Feet Hopscotch

Rayuela de manos y pies a juego

Try to land on the pictures, matching your hand or foot to the picture.
You can watch someone try on YouTube: https://youtu.be/-PTI4QKd_Fk

Intenta aterrizar en las imágenes, haciendo coincidir tu mano o pie con la imagen. Puedes ver a alguien probar en YouTube: https://youtu.be/-PTI4QKd_Fk

How to play hopscotch/ Cómo jugar a la rayuela

For lots of hopping fun, share these easy hopscotch rules before the game begins- Para divertirte mucho, comparte estas sencillas reglas de rayuela antes de que comience el juego.

- Draw a court of 10 numbered squares on the pavement, playground, patio or the beach, as shown in the picture above.
  Dibuje una cancha de 10 cuadrados numerados en el pavimento, el patio de juegos, el patio o la playa, como se muestra en la imagen de arriba.
- Throw a pebble into the first square (no.1) to begin the game.
  Lanza una piedra en la primera casilla (n. ° 1) para comenzar el juego.
- Skipping the square with the pebble, hop from one square to the next right up to the end of the court (no.10). Then turn back, collecting the pebble before you finish. Then it's the next player's turn.
  • Saltando el cuadrado con el guijarro, salta de un cuadrado al siguiente hasta el final de la cancha (n. 10). Luego regrese, recogiendo la piedra antes de terminar. Entonces es el turno del siguiente jugador.

- Remember: if a player manages to throw their pebble into the right square, and finishes their lap without any mistakes, they can start with the next numbered square (no.2) on their next go. If they make a

mistake – oops – they'll have to try to throw the pebble into the same square again.

Recuerde: si un jugador logra lanzar su piedra en el cuadro derecho y termina su vuelta sin ningún error, puede comenzar con el siguiente cuadro numerado (n. ° 2) en su próxima jugada. Si cometen un error, ¡vaya! Tendrán que intentar tirar la piedra de nuevo al mismo cuadrado

- The first player to reach 10 wins the game! ¡El primer jugador en alcanzar 10 gana el juego!

Link to hopscotch rules: https://www.persil.com/uk/dirt-is-good/games/how-to-set-up-and-play-a-hopscotch-game.html

Cómo jugar a la rayuela

Para divertirte mucho, comparte estas sencillas reglas de rayuela antes de que comience el juego.

• Dibuje una cancha de 10 cuadrados numerados en el pavimento, el patio de juegos, el patio o la playa, como se muestra en la imagen de arriba.

• Lanza una piedra en la primera casilla (n. ° 1) para comenzar el juego.

• Saltando el cuadrado con el guijarro, salta de un cuadrado al siguiente hasta el final de la cancha (n. 10). Luego regrese, recogiendo la piedra antes de terminar. Entonces es el turno del siguiente jugador.

• Recuerde: si un jugador logra lanzar su piedra en el cuadro derecho y termina su vuelta sin ningún error, puede comenzar con el siguiente cuadro numerado (n. ° 2) en su próxima jugada. Si cometen un error, ¡vaya! Tendrán que intentar tirar la piedra de nuevo al mismo cuadrado.

• ¡El primer jugador en alcanzar 10 gana el juego!