

ESTIMULACIÓN ADAI

nº 311
3 años



- 1.- **“LA AVISPA”** (ÁREA MOTORA GRUESA). Viene una avispa detrás de nosotros y nos quiere picar, la avispa es papá o mamá. El niño sale corriendo y cuando la avispa le toque, por ejemplo en la espalda, ese niño se convertirá en avispa y tendrá que picar a mamá o papá, pero llevando la mano donde le ha picado, en este caso en la espalda. De esta forma jugaremos un rato. Es como jugar a “tú la llevas”.
- 2.- **“ATA EL PALO”** (ÁREA MOTORA FINA). Se le entrega un palo en cuyo extremo hay uno o varios hilos. El objetivo del juego es que consiga con el menor tiempo posible enrollar el hilo alrededor del palo.
- 3.- **“HACER LO CONTRARIO”** (ÁREA PERCEPTIVO-COGNITIVA) En este juego anunciamos una acción y el niño tiene que realizar precisamente lo contrario de lo que hemos dicho. "Arriba" y ha de agacharse, "abajo" y de pie, "saltar hacia delante", saltar hacia atrás, "correr rápido" y "correr lento". Simplemente ha de hacer lo contrario que le ordenamos.
- 4.- **“QUE HAY ESCONDIDO”** (ÁREA LENGUAJE). Entregamos una al niño y dejamos que la visualice bien durante un instante. Después se le harán una serie de preguntas sobre que objetos o personas hay escondidas en la foto a las que deberá de responder.
- 5.- **“LAZARILLO”** (ÁREA SOCIAL) Uno de los miembros de la familia se coloca el antifaz y el otro miembro de la familia lo coge de la mano para conducirlo por el comedor con los ojos vendados. El ejercicio consiste en desarrollar la capacidad de confianza en los demás y la responsabilidad de uno mismo.

Recuerden: con pocos minutos repartidos a lo largo del día (cuando el niño se sienta dispuesto) serán suficientes.
Es importante aplicar imaginación y fantasía cuando se plantean los juegos.