

# ESTIMULACIÓN ADAI

nº 5611  
5,6 años



- 1.- **“DESPLAZANDO EL ANIMAL”** (ÁREA MOTORA GRUESA). Los cocodrilos tiene que ir reptando hasta el charco pasando por debajo de un puente, los flamencos desplazarse a la pata coja hasta llegar a su lago donde permanecerán quietos durante unos segundos a la pata coja, y por último los traviesos canguros que van saltando de roca en roca.
- 2.- **“LA RED”** (ÁREA MOTORA FINA). Con un palito (tipo chino), ataremos, dependiendo de la edad, los cordones o hilos que correspondan y construiremos nuestra propia red trenzándolos entre ellos.
- 3.- **“PUZZLE”** (ÁREA PERCEPTIVO-COGNITIVA). Tenemos varios puzzles con diferentes niveles de dificultad, mezclamos todas las piezas y el niño debe construir los diferentes puzzles.
- 4.- **“CUENTAME UN CUENTO”** (ÁREA LENGUAJE). Enseñamos al niño una lámina en la que están ocurriendo cosas, tendrá que observarla y narrar lo que está ocurriendo en ella.
- 5.- **“PERRO GUÍA”** (ÁREA SOCIAL). Por parejas, uno tendrá que hacer de ciego (con antifaz) y el otro será su perro guía (que tendrá que conducir al ciego por un circuito).

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.