

BALLS

building problem solving skills

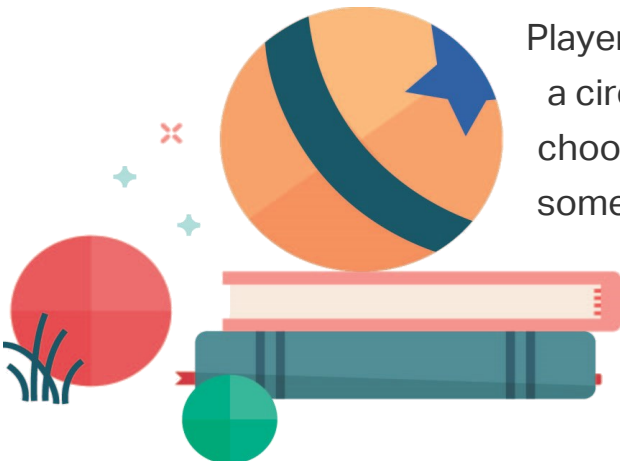
BALL TRANSFER Using a spoon and only one hand, players try to transfer the moist cotton balls in 30 seconds from a bowl to a plate. Whichever player transfers the most cotton balls wins. Blindfold players to make it more challenging.

BOWLING Divide children into two teams. Set up five empty bottles per team. Give each team at least three balls. Teams roll balls into bottles. The team that knocks down all the bottles first wins.

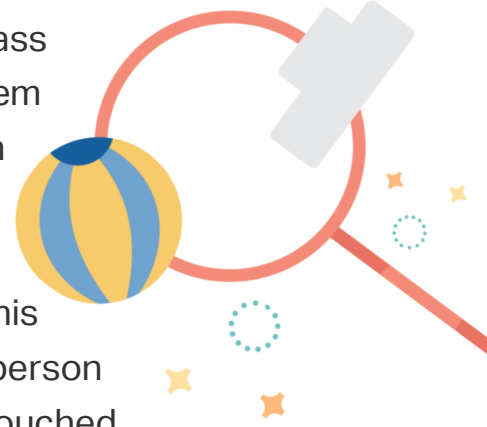
PIG Children stand in a circle and throw the ball back and forth in no specific pattern between players. Each time a player fails to catch the ball, he will gain one letter of the word PIG. When a child spells PIG, he is "out." The last player remaining wins. Extend the game by using a longer word such as HORSE.

MONKEY

Players form a circle and choose someone



("Monkey") to be in the center. The players pass one ball among them while the person in the center tries to gain control of the ball. When this happens, the last person in the circle who touched the ball goes to the center.



PARACHUTE Have the children hold and stretch the edges of a large sheet. Place a ball in the center. Have players gently flap the sheet up and down so the ball bounces. Count out loud to keep track of how long the children can keep the ball going without it bouncing away. Add more balls to make the game more challenging.

RHYMING GAME Everyone sits in a circle. Hold a ball and say a word then roll it to the next person. The person who receives the ball needs to say a word that rhymes with your word. Take turns choosing the first word and the rhyming word. Make it challenging by having everyone say two rhyming words.

NAME BALL Players stand in a large circle. One child starts by saying his name and then gently passes a small, easy-to-grip ball to the child to either his right or left. The child receiving the ball must then say own name as the ball is caught. After the children have all said their name, have them call out the name of the person to whom they're tossing the ball. Make it challenging by speeding up.



PLAY CATCH

Using a variety of bouncy or cloth balls, try these activities: Drop the ball, let it bounce and then catch it • Throw the ball into the air and catch it • See how high you can throw the ball and still catch it • Throw the ball into the air and see how many times you can clap your hands before you catch it • Throw the ball against the wall and catch it • Throw the ball back and forth with a friend.

FOUR SQUARE Draw a square that is at least six feet wide and divide the square into four small equal-sized squares. Number each square one

through four. A child will be in each square. The child in the first square will bounce a ball into another child's square without hitting the lines. The child in that square must hit the ball into another child's square before the ball bounces twice. A child who doesn't hit the ball into another square before it bounces twice is "out." All children rotate up a number. The object is to reach square one and remain there.

SHAPE DRIBBLE Use tape to make different shapes of various sizes on the floor.

Encourage your child to identify the shapes. In addition, she can bounce the ball inside the different shapes. To make it more challenging, have your child dribble the ball along the shape outline to practice eye hand coordination.

TAPE SHAPE FUN Find an open area in your home. Using masking tape, outline an obstacle course on the floor. With the course laid out, take a ball through it. Try a variety of ways to go through the course: speed, blindfolded, backwards, with someone giving directions and any other way you can think of.

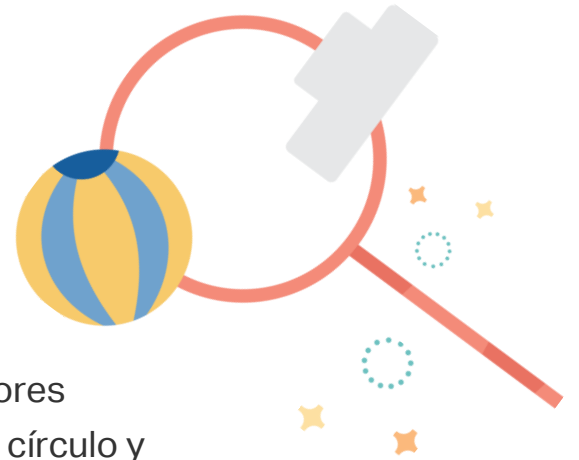
BALLS

habilidades de la resolución de problemas

PASAN LA PELOTA Usando una cuchara y sola una mano, los jugadores intentan pasar la bola de algodón húmeda en 30 segundos de un plato hondo a un plato plano. El jugador que puede pasar más bolas de algodón gana. Tapense los ojos para hacerlo más difícil.

BOLICHE Dividan a los niños en dos equipos. Preparen cinco botellas vacías para cada equipo. Dé a cada equipo por lo menos tres pelotas. Los equipos intentan tirar las botellas con las pelotas. El equipo que tire todas las botellas primero gana.

CERDO Los niños se paran en un círculo y tiran una pelota entre sí sin un patrón específico. Cada vez que se le caiga la pelota a un jugador, ganará una letra de la palabra CERDO. Cuando un niño deletrea CERDO, está "fuera." El último jugador que se quede gana. Extienda el juego al usar una palabra más grande como CABALLO.



MONO

Los jugadores forman un círculo y eligen a alguien para ser el "mono" en el centro. Los jugadores pasan una pelota entre sí mientras la persona en el centro intenta obtener el control de la pelota. Cuando pase, a la última persona en el círculo que haya tocado la pelota le toca ir al centro.

PARACAÍDAS

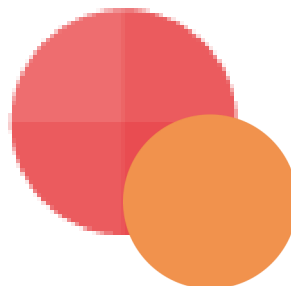
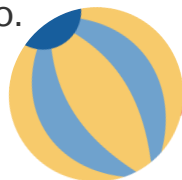
Hagan que los niños sostengan y estiren los lados de una sábana grande. Ponga una pelota en el centro. Haga que los jugadores se muevan la sábana para arriba y para abajo para que se rebote la pelota. Cuente en voz alta para ver por cuánto tiempo los niños pueden seguir moviendo la sábana sin que se les caiga la pelota. Agregue más pelotas para hacer que el juego sea más difícil.

JUEGO DE NOMBRES Los jugadores se paran en un círculo. Un niño comienza por decir su nombre y después pasa una pelota, pequeña y fácil de agarrar al niño a su izquierda o a su derecha. El niño recibiendo la pelota entonces dirá su propio nombre al agarrarla. Después de que todos hayan dicho su nombre, haga que nombren a la persona a quien tire la pelota. Haga que sea más difícil al jugar más rápido.



ATRAPAR LA PELOTA Usando una variedad de pelotas, intente estas actividades:

- Suelte la pelota, deja que rebote y después atrápalo.
- Tire la pelota al aire y atrápala
- Vea cuán tan alto usted puede lanzar la pelota y todavía atraparla
- Tire la pelota al aire y vea cuántas veces puede aplaudir antes de atraparla.
- Tire la pelota contra la pared para atraparla.
- Tire la pelota con un amigo.



CUATRO CUADRAS Dibuje un cuadro que tenga por lo menos dos metros de largo y divídalo en cuatro cuadros de igual tamaño. Nombre cada cuadro del uno al cuatro. Un niño estará en cada cuadro. El niño en el primer cuadro rebotará la pelota al cuadro de otro niño sin tocar las líneas. El niño en ese cuadro tiene que tirar la pelota al cuadro de otro niño antes de que rebote dos veces. Un niño que deje que rebote dos veces antes de tirarla está "fuera." Todos los niños se rotan de cuadro y el objetivo es alcanzar el cuadro número uno y quedarse ahí.

REBOTAR FORMAS Use cinta para hacer formas diferentes de varias formas en el piso. Anime a su niño a identificar las formas. Además, su niño puede rebotar la pelota dentro de cada forma. Para hacer que sea más difícil, haga que su niño rebote la pelota alrededor de la cinta para practicar la coordinación entre ojos y manos.

JUEGO DE NOMBRES Los jugadores se paran en un círculo. Un niño comienza por decir su nombre y después pasa una pelota, pequeña y fácil de agarrar al niño a su izquierda o a su derecha. El niño recibiendo la pelota entonces dirá su propio nombre al agarrarla. Después de que todos hayan dicho su nombre, haga que nombren a la persona a quien tire la pelota. Haga que sea más difícil al jugar más rápido.

DIVERSIÓN CON CINTA Y FORMAS Encuentre una área abierta en su hogar. Usando cinta adhesiva, haga una serie de obstáculos en el piso. Una vez hecho, complete el circuito llevando una pelota. Intente completarlo de varias maneras: rápido, con una venda en los ojos, al revés, con alguien dando recciones, o de cualquier otra manera que piense.

