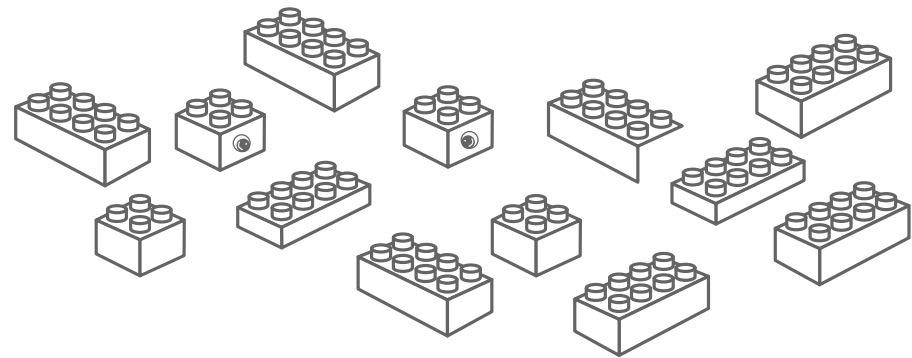
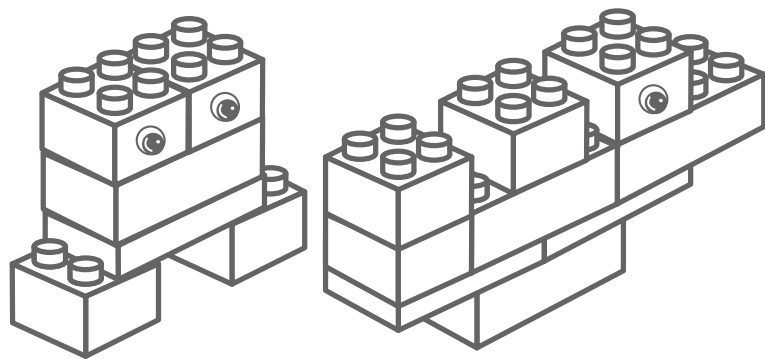


# 4 La historia de mi mascota

Usen todos los ladrillos para construir una mascota.



1.



2. Inventen la historia de la mascota.

3. Hazle preguntas de su mascota:

- ¿Dónde vive?
- ¿Cómo se llama?
- ¿De qué color es?
- ¿Cómo se llaman sus amigos?



## Registro de juegos

Marca  si ya jugaron hoy.

Coloréalo  si les salió mejor que ayer.

Juego 1: **Veo, veo...** Inicio: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_ Final: \_\_\_\_\_


Fecha: \_\_\_\_\_

Juego 2: **Encuentra al monstuo** Inicio: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_ Final: \_\_\_\_\_


Fecha: \_\_\_\_\_

Juego 3: **Canto con mis dedos** Inicio: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_ Final: \_\_\_\_\_


Fecha: \_\_\_\_\_

Juego 4: **La historia de mi mascota** Inicio: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_ Final: \_\_\_\_\_


Fecha: \_\_\_\_\_

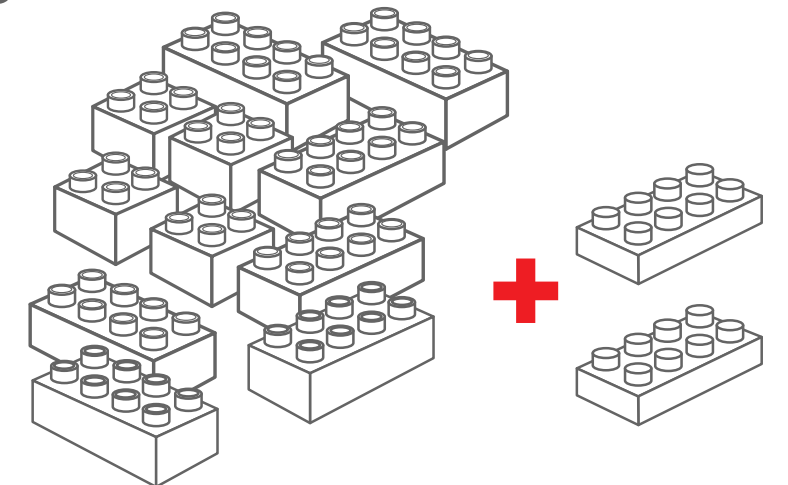
LEGO y DUPLO son marcas registradas de LEGO Group. ©2018 The LEGO Group

Nombre: \_\_\_\_\_

# Te receto un juego

## número 6

Ingredientes:



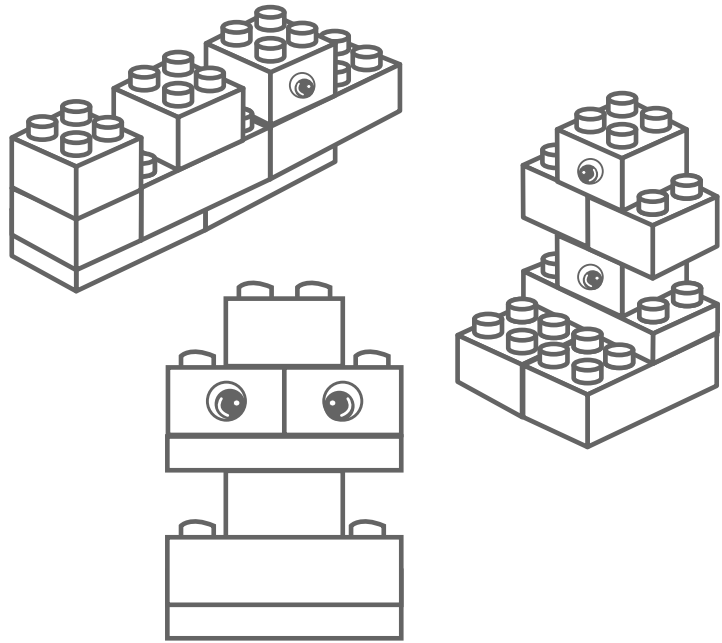
Hola, esta es una receta para que tu niño o niña se desarrolle mejor. Con estos juegos van a aprender muchas cosas y aún más si juegan juntos.

- Es importante realizar las actividades una vez al día.
- En los juegos no existen errores, animalo a volver a intentarlo.
- Recuerda siempre permitir que tu niño o niña proponga ideas nuevas y decida.

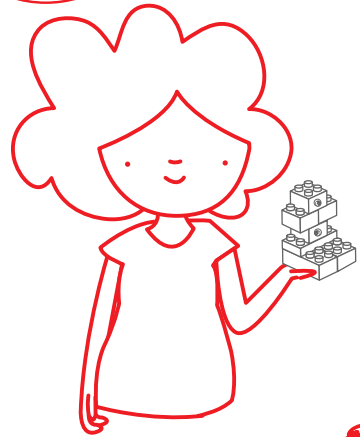


# 1 Veo, veo...

Construye un monstruo.



1. Veo, veo...



¿Qué ves?



¡Una mariposa!

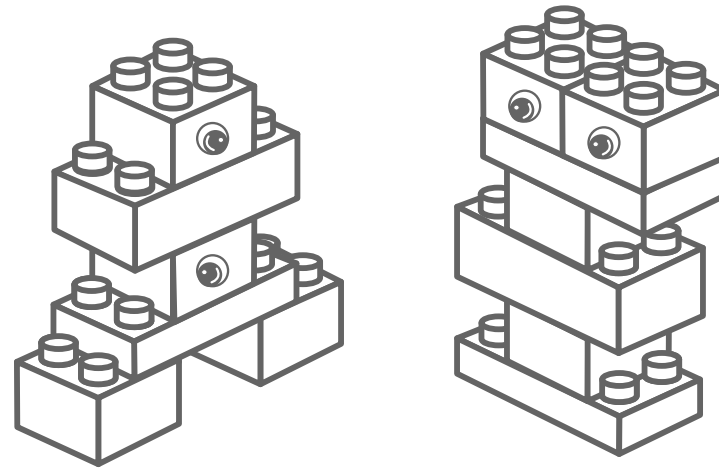


2. Dale pistas, hasta que adivine.

Mamá: "Un animalito muy bonito."  
Niño: "¿Cómo es?"  
Mamá: "Tiene alas de colores."  
Niño: "¿Puede volar?"  
Mamá: "¿Sí, Sabes que es?"

# 2 Encuentra al monstruo

Construye un monstruo diferente.

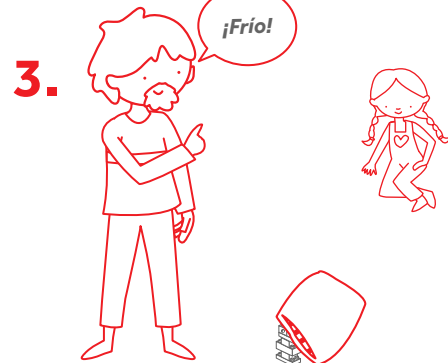


1. Dile a tu niña que cuente hasta 10 y esconde el monstruo.



Uno, dos, tres..

2. Dile a tu niña "Búscalo y recuerda que si te acercas te diré caliente y si te alejas diré frío."



¡Frio!

4.



¡Caliente!

# 3 Canto con mis dedos

Escoge una canción que ambos se sepan. Por cada palabra de la canción que toque un dedo.

1.



2. Cuando pueda terminar con los cinco dedos sin equivocarse, que siga con los dedos de la otra mano.

