

# ideas by the Bushel



**¡Diviértete en este huerto de calabazas con actividades que elegimos para ti!**



Cubre una caja de zapatos o de pañuelos con papel de estraza marrón. Corta  $\frac{1}{2}$  hendiduras separadas por una pulgada en filas en la parte superior de la caja. Dibuja "enredaderas" verdes que conecten las aberturas y dibuja puntos debajo de cada ranura desde 1 punto hasta 10 puntos. Pega formas de calabaza o pegatinas en la parte superior de los palitos de helado. Escribe números del 1 al 10 en cada forma de calabaza o pegatina. Ahora, ayuda a tu hijo/a a contar los puntos en la enredadera de calabaza y empuja el palito numérico correcto en la abertura sobre el número correspondiente de puntos. Esta es una gran actividad motora fina, además de que sirve para practicar el reconocimiento y el conteo de números.



Dibuja una calabaza grande en un papel blanco. Divide la calabaza en secciones con un marcador negro. Toma algunos crayones de colores y salgan a caminar. Señala las diferentes texturas a lo largo del camino (corteza de los árboles, aceras de cemento con baches, poste liso en un buzón) y pídele a tu hijo/a que coloque el dibujo de calabaza en las superficies y colorea cada sección con un crayón de color diferente. ¡El producto terminado es un mosaico de diferentes texturas ambientales!



Primero, deja que tu hijo/a pinte doce platos de papel con pintura amarilla y roja. Vierte ambos colores en dos cacerolas de hojalata. Pídele a tu hijo/a que ponga una mano en la pintura roja y la otra en la pintura amarilla y que luego las mezcle esparciéndolas por todos los platos. Esto dará como resultado una variedad de diferentes tonos de naranja. Después de que se sequen los platos, deja que tu hijo/a observe cómo dibuja diferentes formas de ojos, narices y bocas en los platos de papel. Asegúrate de dibujar pares para cada cara. Luego, voltea los platos y comiencen a jugar un juego de memoria. Da la vuelta a dos platos, si coinciden, el jugador se queda con el par. Si no coinciden, los platos se voltean y el siguiente jugador verá si puede recordar dónde están los pares.