Para familias y docentes · De 4 a 8 años

Jugar y practicar la amabilidad

Nombre: _____ Fecha: _____

Empiecen con 10 a 15 minutos. Sigan el interés de su hijo, hagan pausas y exploren juntos.

Elijan un juego, cuento o ficha. Lean las instrucciones en voz alta. Pregunten «¿Qué notas?» o «¿Cómo podría ayudar Sam?». Den tiempo para pensar, señalar, dibujar o contestar.

Practiquen una acción amable fuera de la pantalla: inviten a alguien, compartan materiales o agradezcan a quien ayudó. Reconozcan el esfuerzo.

Busquen pistas, resuelvan un misterio, sigan las huellas, jueguen a emparejar, dibujen o hagan una misión de bingo con una persona adulta. También hay dibujos para colorear, un cuento, separadores, un reto semanal y un certificado.

De 4 a 5 años, lean, señalen y jueguen juntos. De 6 a 8 años, pidan que expliquen una pista, propongan una acción amable o inventen otro final.

Para familias y docentes · De 4 a 8 años

Antes de imprimir y jugar

Nombre: _____ Fecha: _____

Una persona adulta puede abrir el PDF en un lector e imprimir las páginas deseadas en papel tamaño carta de EE. UU. Elijan «Ajustar» si lo necesitan. Ayuden a recortar los separadores.

Para conversar: ¿qué notó Sam? ¿Cómo pudo sentirse su amistad? ¿Qué podemos decir para dar la bienvenida? ¿A qué persona adulta de confianza podemos pedir ayuda?

Si un niño habla de acoso o inseguridad, escuchen con calma y ayúdenlo a hablar con una persona adulta de confianza. Estas actividades acompañan el juego y la conversación.

El club es gratis. Para bajar los materiales del paquete, las personas de 18 años o más se inscriben en la lista de Gail Morin. La descarga sigue habilitada en ese navegador durante 30 días mediante una cookie.

Los juegos no piden una cuenta infantil. Las insignias se guardan en el navegador y los dibujos se pueden guardar en el dispositivo. Pueden usar las fichas en casa o en clase.

Preguntas y cancelación de suscripción: gmorin33@hotmail.com. Juegos: DetectiveSamMediaLLC.online.