

Dramatic Play Plan

Tienda de mascotas

Materiales

- ✓ Animales de peluche
- ✓ Caja con agujeros perforados (para poner animales para llevar a casa)
- ✓ Cepillo
- ✓ Traílla
- ✓ Collar
- ✓ Pelota de tenis
- ✓ Bolsas de comida para mascotas (etiqueta "comida para perros" y "comida para gatos")
- ✓ Recintos para animales (cajas, peceras)
- ✓ Juguetes para perros
- ✓ Caja registradora

Configuración

1. Configura la tienda de mascotas con la mesa y la caja registradora donde el propietario se puede trabajar—llena estantes con suministros para mascotas.
2. Designa un área donde se guardan las mascotas y donde los niños pueden jugar con ellos.

Papeles:

- Niños
- Propietario de la tienda
- Peluquero de mascotas

Introducción: "Había una vez una niña quería mucho un perrito. Ella les rogó a su mamá y a su papá que le dejaran conseguir una hasta que finalmente le concidieran. Ella se despertó temprano un sábado por la mañana para que sus padres pudieran llevarla a la tienda de mascotas. Ella quería llegar temprano para que tuviera un montón de tiempo para mirar y jugar con todos los perritos. Ella se sorprendió ver tantos animales diferentes en la tienda de mascotas! Ella veía un perrito lindo con manchas blancas y naranjas por todas partes y supo que ella quería quedarse con él. Llamó a su nuevo perrito, Spot. Ella le compró comida para perros, un collar y una correa que hicieron juego y juntos vivieron felices para siempre. ¡Hoy vamos a una tienda de mascotas! Vamos a tener niños que van de compras para una nueva mascota y suministros de mascotas, un propietario de una tienda que les ayuda a los niños para encontrar una mascota y comprar suministros, y un peluquero que va a alimentar, cepillar y caminar a las mascotas.

ACTIVIDAD 1 – TENER UNA LLUVÍA DE IDEAS

Discute unos de los animales que se encuentran en una tienda de mascotas.

- ¿Qué tipo de animales son en una tienda de mascotas?
- ¿Qué necesita cada animal?
- ¿Alguien ha ido alguna vez en una tienda de mascotas?
- ¿Alguien tiene mascotas?

Actividad 2 – EN LA TIENDA DE MASCOTAS

- Mira y juega con todos los animales
- Discute qué tipo de mascota desea y qué diferentes tipos de suministros necesitan (por ejemplo, juguetes, alimentos, collar)
- Escoje una mascota
- Paga por la mascota y todos los suministros con el propietario
- Prepárate para llevar mascota a casa (es decir, poner en la caja)
- Expansión: "Parece que esta serpiente tiene hambre. ¿Qué tipo de comida come una serpiente? ¿Cuánto debemos darle?"

ACTIVIDAD 3 – CON EL PELUQUERO

- El propietario de la tienda de mascotas le dice al peluquero cuáles servicios necesita el animal (es decir, un baño, un paseo, un cepillado, etc.)
- El peluquero les bañan a los animales
- Dales un paseo a los animales
- Juega con los animales
- EXPANSIÓN: "Uhoh, este perro se parece triste. ¿Qué crees que está mal?" (su collar está demasiado apretado, necesita un paseo, quiere jugar, etc.)