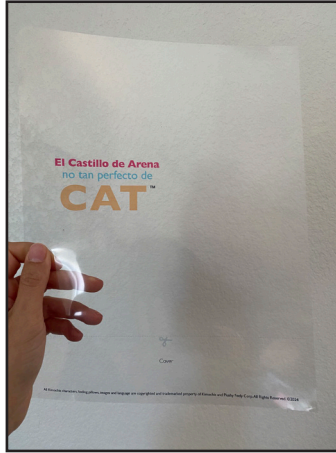


Kimochis®

Instrucciones para la Traducción del Libro de Personajes

Para Las Superposiciones Transparentes

- Utiliza tus hojas de transparencia de página completa favoritas, aptas para impresión.
- Imprime las hojas y déjalas secar. Hemos encontrado que dejarlas secar durante la noche funciona mejor.



- Corta cada página por la línea punteada



- Fija la hoja en la página correspondiente.
 - El borde de la hoja y la parte superior deben alinearse con el borde exterior y la parte superior de la página del libro.
 - Para la portada, alinea el borde de la hoja con la esquina superior izquierda del libro.

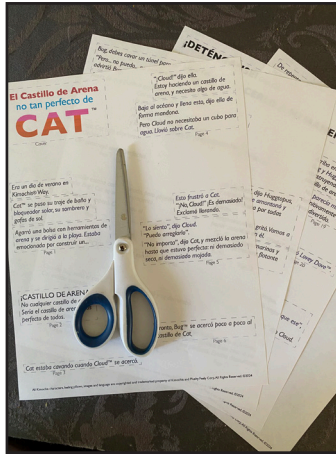


Kimochis®

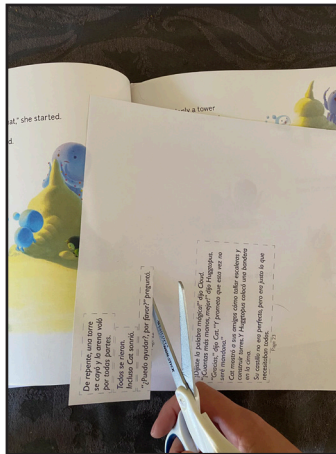
Instrucciones para la Traducción del Libro de los Personajes

Para las Inserciones de Papel

- Imprime las hojas.
- Las pegatinas que usamos fueron Avery 18665.



- Recorta cada bloque de texto siguiendo las líneas punteadas.



- Pegue cada traducción en la página correspondiente.
 - Los bloques de texto traducidos deben colocarse debajo de los bloques de texto en inglés en cada página.



HUGGTOPUS™

da paso al

JUEGO



Cover

Querido Cuidador ●●●●●

En esta historia, Huggtopus™ aprende que para que la diversión sea divertida, tiene que ser divertida para todos. Lovey Dove™ le recuerda a Huggs que jugar con amigos significa compartir y turnarse. También significa que, cuando nos sentimos muy emocionados, debemos tener cuidado de no invadir el espacio personal de los demás; de esta manera, todos se divierten. Huggtopus™ muestra a los niños que, cuando nos sentimos emocionados, puede ser fácil olvidar el espacio personal y los sentimientos de nuestros amigos. Los padres y cuidadores pueden ayudar a los niños a practicar formas amables de jugar con estas sugerencias de comunicación:

CONECTA con tu hijo antes de jugar y hagan una lista de formas en las que el tiempo de juego puede ser divertido para todos. Hagan otra lista de formas en las que el tiempo de juego podría no ser divertido cuando los amigos están muy emocionados o actuando de forma muy juguetona.

COMUNICA antes de una cita de juego y hazle algunas preguntas a tu hijo: “¿Qué cosas te emocionan al jugar hoy con (nombre del amigo)? ¿Qué hará que el juego sea divertido para ambos? ¿Qué podría hacer que el juego no sea divertido?”

Comparte algunas cosas positivas que le hayas visto hacer a tu hijo durante el juego. Anímalo a recordar que, para que la diversión sea divertida, tiene que ser divertida para todos. Recuérdale que es importante mirar la cara de su amigo para ver cómo se siente y asegurarse de que aún se esté divirtiendo.

CREA un plan con tu hijo. Cuando tu hijo se deje llevar por sentimientos emocionados o juguetones, puedes decirle suavemente: “Recuerda, todos quieren divertirse”. Esta será la señal para que tu hijo se detenga y mejore las cosas para que todos puedan divertirse.

PRACTICA dándole a tu hijo comentarios positivos cuando el juego sea mutuamente divertido, porque los niños están compartiendo y turnándose. Llama la atención de tu hijo hacia la expresión facial de su amigo y señala: “Mira la cara de (nombre del amigo). Su cara muestra que también se está divirtiendo porque turnarse hace que el juego sea divertido”.

De la misma manera, cuando la emoción o el exceso de juego lleve la diversión en otra dirección, dile a tu hijo: “Recuerda, todos quieren divertirse”. Luego, dirígete a que tu hijo mire la expresión facial de su amigo y lea las señales sociales. Dile: “Mira la cara de (nombre del amigo). Ellos también quieren divertirse, pero el juego no parece divertido para ellos. Vamos a empezar de nuevo para que todos puedan divertirse”.

Recuerda, los sentimientos pueden ser confusos... ¡Los Kimochis® pueden ayudar!

●●●●● Ellen Pritchard-Dodge, M.Ed. CCC-SLP



Liner

*Dedicado al cariñoso
(y, a veces, accidentalmente dominante)
Huggtopus, quien hace tu vida especial.
¡Adelante, abraza con ganas!*



Dedication Page

Era un día de parque en Kimochis® Way.

Huggtopus™ estaba muy emocionada. Le encantaba jugar con sus amigos.



“¡Yo pido el columpio!” dijo Cat™.

“¡Yo también!” dijo Cloud™.

“¡Yo, el tercero!” dijo Bug™.

Y todos corrieron hacia los columpios.



*Justo cuando Cat estaba a punto de sentarse,
Huggtopus se lanzó sobre el último columpio.*

*“¡Oye! ¡Ese es mío!”
dijo Cat.*



*Huggtopus estaba demasiado ocupado
balanceándose para darse cuenta.*

“¡Mírenme! ¡Estoy volando!” celebró.



Entonces Cat se subió al carrusel en su lugar.

“¡Oh, sí! ¡Gírame!” dijo Huggtopus, subiendo de un salto.



De repente, el carrusel ya no estaba tan divertido.



*Cuando Bug necesitó un compañero en el balancín,
Huggtopus saltó hacia el asiento vacío.*

“¡Yo me encargo!” dijo, contenta de ayudar.



*Pero se sentó demasiado rápido y lanzó a Bug muy alto en el cielo.
“¡Ahora tú estás volando, Bug!” dijo Huggtopus.
Afortunadamente, Lovey Dove™ lo atrapó.*



*Huggtopus acaparó las barras de mono.
No podía esperar para deslizarse por el tobogán.
Tomó todos los juguetes en el arenero.*



Huggtopus se estaba divirtiendo tanto.



Pero sus amigos no.



Cat organizó una fiesta de té en la casa de juegos.

“Vaya, estoy sedienta,” dijo Huggtopus.



“Solo hay tres tazas,” dijo Cat.
“Necesitamos un descanso,” se encogió de hombros Cloud.
“Te guardaré un bollo,” ofreció Bug.



*Huggtopus se sentó sola en el
caballo de resorte.*

Se sentía excluida.

“A veces los amigos necesitan un poco de espacio,” dijo Lovey Dove.

“¡Pero a mí me encanta jugar con mis amigos!” exclamó Huggtopus.

*“Jugar con tus amigos significa compartir con ellos y turnarse. De
esa manera, todos se divierten,” dijo Lovey Dove.*



Un poco más tarde, los amigos salieron de la casita de juegos.



Cat, Cloud, y Bug jugaron rayuela.

*Huggtopus quería unirse de inmediato,
pero pensó en lo que le había dicho
Lovey Dove.*



Se movió silenciosamente al final de la fila.

Fue paciente mientras esperaba su turno.



*Cuando Huggtopus llegó al frente de la fila,
Cat le entregó una piedra.*

*¡A Huggtopus le encantaba jugar
con sus amigos!*



Y ella estaba feliz de jugar con ellos toda la tarde.



Ella compartió los juguetes de arena.

Se turnó para deslizarse por el tobogán.



Ella ayudó a Bug a columpiarse en las barras.



Lo mejor de todo es que Huggtopus hizo girar el carrusel.

