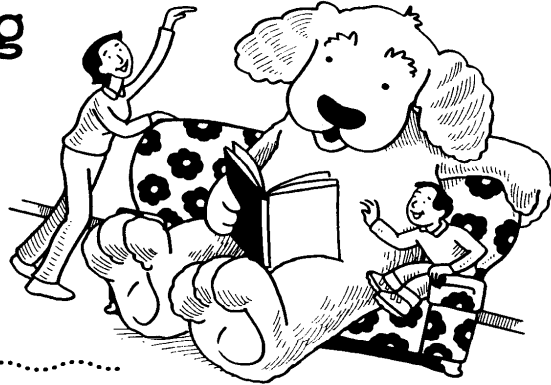


Nothing to Do

Activities for learning

Need an answer for that familiar plea from your youngster, "I'm bored! There's nothing to do"? Looking for a way to pass the time on a long drive or while sitting in a waiting room?

Your child will banish the boredom blues—and brush up on his language, memory, and math skills—with these activities. What's the best part? They require "nothing" to do them—just you, your youngster, and a little spare time!



Language Arts

Taller Tales

A large part of creative writing is learning how to describe people, places, and things. Your child can practice making creative comparisons while having fun trying to top yours.

Start the game by making up a simple sentence that compares two things: "My dog is bigger than a couch." Your youngster answers with another comparison: "Well, my dog is blacker than midnight."

On your turn, add a new comparison: "Really? My dog is bigger than a couch and hungrier than a bear." Then, your child might say, "My dog is blacker than midnight and faster than a rocket." Keep going back and forth to see how "tall" and silly your tales can get.

I Spy Spelling

An old standby becomes a new learning game with a simple twist. This version of I Spy lets your youngster play and practice spelling at the same time.

Say, "I spy with my little eye, something that starts with 't.'" Instead of naming the item, your child must spell it. *Example:* "Is it the t-a-b-l-e? Or the t-e-l-e-p-h-o-n-e?" When she guesses and spells the word correctly (give her hints if she needs them), it's her turn to pick an item for you to find and spell.

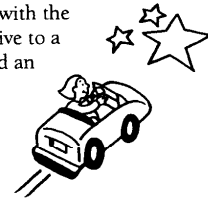


Rhyme Time Sentences

You and your child can put your creativity to work by creating a rhyming story.

First, make up a sentence, such as "We have a blue car." Then, your child says a sentence that continues the story but also rhymes with the last word in your sentence ("Let's drive to a star"). Take turns until you've created an entire rhyming story.

Example: "We have a blue car. Let's drive to a star. We'll stop to have lunch. I'll eat a whole bunch. We can't wait till we get home. We'll land in bright blue foam!"



Memory and Observation

Hide-and-Sneak

This activity will give your youngster's observation skills a workout.

Ask your child to imagine that both of you are the size of a pencil. Then, each of you look for places you could hide (behind a potted plant, between the sofa cushions, inside a trash can).

Take turns trying to find the other player's pretend hiding spot. When you think you've found it, say, "I am sneaking ..." and name the place. *Example:* "I am sneaking under the chair." Give each other "hot" and "cold" clues so you'll know if you are getting closer to the spot (hot) or farther away (cold). The first player to find the other person's spot wins.

✧
Recipes for Success

continued

© 2007 Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc.

Tower Power

Building an imaginary word tower is a good way to improve your child's memory.

Begin building the tower with an object that starts with the letter "a." Say, "I'm building a word tower of apples." The second player adds to the tower by naming an item that starts with the letter "b." *Example:* "I'm building a word tower of apples and bongos."

Keep going back and forth until someone can't remember everything in the tower. Can you get all the way to "z"?

No Peeking!

Try this quick activity while waiting in line at the grocery store. It will help your youngster with observation and memory skills.

Tell your child to study his surroundings for one minute. Then, have him shut his eyes. Ask him five questions about things he might have seen around him. *Examples:* "How much does your favorite candy bar cost?" "How many people are in line in front of us?" "What color is the floor?" "Is the cashier a woman or a man?" "What does the sign above the door say?"

Mathematics

The Invisible Box

Help your child think about size and shape by playing with an imaginary box.

Use your hands to show your child the length, width, and height of an invisible box. Then, think of an item that would fit in the box. For example, a small box might hold a pair of shoes, a larger box could hold a basketball, and a long, skinny box might hold a telescope.



Without telling your youngster the name of the item, pretend to open the box, take out the item, and use it. *Example:* For a pair of sunglasses, you might shade your eyes and pretend to put on a pair of glasses. Can your child

guess the name of the item? Ask your youngster to fill an invisible box for you.



Mystery Counting

This super-simple game will help younger children with counting. And kids of all ages can build their observation skills.

Together, sit quietly for a few minutes looking at your surroundings. While you are looking, each of you silently choose an item to count. *Examples:* windows, parked cars, magazines on a table.

When you're both ready, tell each other how many you found, but don't say the name of your object. Take turns guessing what the other person counted. The first one to name the right item gets a point. See who has the most points after five rounds.

Measuring—Egyptian Style

In ancient Egypt, people used parts of the body to measure things. For example, the Egyptian "cubit" was the distance between the elbow and the tip of the middle finger.

Let your child measure things around her using the cubit measurement. *Example:* How many cubits wide is the nearest door? Challenge your youngster to use another part of her body to measure things, such as her hand or her finger. Can she invent a name for her new measuring device?



Recipes for Success

Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc. ■ 128 N. Royal Avenue ■ Front Royal, VA 22630 ■ 540-636-4280

© 2007 Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc.

RS0307089E

Brown Bag

Learning Activities

Your kids will have fun “in the bag” with these learning activities that can be stored in a paper lunch sack. Keep them on hand in the car or stashed away for rainy day fun.



Picture It Bag

What to put inside: Let your children cut out pictures of at least 40 different objects from magazines and catalogs. Have them glue or tape each one to an index card. Place the cards inside the bag along with small notepads and pencils. Your youngsters can decorate the bag with additional pictures.



Stories to Go (any number of players)

Name a setting for a story, such as a circus tent or a car at a drive-through. Have each player choose four cards from the bag and write or tell a story using the setting and the objects in the pictures.

Detective Smarts (2 players)

Take 12 or 15 cards from the bag, and arrange them faceup in three equal rows. Choose one person to be the “detective.” The other player secretly chooses one of the pictures. The detective tries to figure out which picture it is by asking 15 yes-or-no questions. *Examples:* “Is it a person?” “Is it heavier than a dictionary?” He can write the questions and answers on a notepad. As he eliminates pictures, he turns them face-down. Once the picture is guessed, or the player has asked 15 questions, swap roles.

Sets of Sets (2 or more players)

The first player sorts through the cards, finds three or more that make a set, and places them on the table. *Examples:* yellow things, things with wheels, things you wear. The next person tries to guess what makes the set and looks through the remaining cards for something to add. For instance, a yellow bowl, a banana, and a bus are all things that are

yellow. The second player could add a picture of a yellow raincoat to continue the set or a picture of boots to change the set to things that begin with the letter “b” (bowl, banana, bus, boots). Continue taking turns adding to or changing the set until no one can add a card. Whoever makes the last set wins.

Read It Bag

What to put inside: Place a small dictionary, a stopwatch or a watch with a second hand, paper, and a pencil in the bag. Have your youngsters glue words cut from the headlines of magazines or newspapers to the outside.



Word Stumpers (2 players)

One player selects an unusual word from the dictionary. She then chooses either to read the real definition from the dictionary or to make up a new one. *Tip:* When making up fake definitions, try to make them sound like a real dictionary definition. For example, a fake definition for the word “fox-trot” might be “what a fox does when it runs.” The other person must guess if the definition is real or fake. If he guesses correctly, he scores a point. If his guess is wrong, the reader scores. Players trade roles and play again. The winner is the first person to score five points.

★
Recipes for Success

continued



Spellbound Spelling (2 or more players)

Players sit in a circle. One person chooses a word with at least five letters from the dictionary and reads it aloud. The player to his left has 15 seconds to spell the word backward. Players score a point for each word they successfully spell backward within 15 seconds. Then, the speller chooses a word for the person on his left to spell. Continue around the circle until one player reaches 10 points and wins. *Variation:* Ask players to spell the chosen words without vowels (a, e, i, o, u) instead of backward. For example, "challenge" with no vowels is spelled "c-h-l-l-n-g."

Predict-inary (1 or more players)

With the dictionary closed, a player asks a question about the future. *Example:* "What kind of day will I have today?" Then, without looking, she opens the dictionary and points to a page. She must use the word and its definition nearest her finger to make up an answer to the question. For instance, if she points to "dove" (a symbol of peace), her answer might be, "I will have a peaceful day."

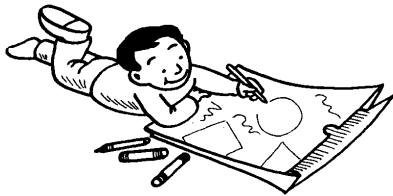
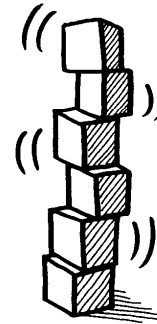


Figure It Bag

What to put inside: You'll need 30 sugar cubes, paper, and a pencil. (For a longer-lasting game set, buy small wooden blocks from a craft store or use old game dice instead of sugar cubes.) Have your youngster decorate the bag by drawing geometric shapes with markers, paints, or crayons.

Tower of Cubes (3 or more players)

One player builds a tower using some of the cubes. The other players close their eyes or turn their backs while he's building. *Note:* All cubes must touch each other. Also, while there can be hidden cubes under other cubes, there can't be any hidden spaces. When he has finished building, the other players guess how many cubes are in the tower (without touching or moving any cubes). The first person to guess the correct number of cubes builds the next tower. *Variation:* Have older children calculate the number of faces used in each tower. (*Hint:* Each cube has six faces.)



Copy Cat (2 players)

Give each person 15 cubes, and ask them to sit back-to-back. As one player builds a tower, she gives her partner instructions for building a copy. *Example:* "Place a block on the table. Put a second block on top of the first. Put another block to the left of the first block." When all the blocks have been used, compare the towers to see if they look the same. Then, trade roles and play again.

Guesstimate (2 players)

One person selects a secret number of cubes and scatters them in a random pattern on the table. At the word "Go," the second player looks at the cubes while the first player counts slowly to three. At "three," the second player looks away from the table and estimates how many cubes he saw. If he is correct, he scores zero. If he's not correct, his score is the difference between his guess and the correct number. Players change places and play again. The person with the lowest score after five rounds wins.

Recipes for Success

Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc. ■ 128 N. Royal Avenue, Front Royal, VA 22630 ■ 540-636-4280

© 2010 Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc.

RS0510023E

Nada que hacer

Actividades para aprender

¿Qué contestar cuando su hijo dice quejándose “¡Estoy aburrido! No hay nada que hacer”? ¿Le hacen falta ideas para pasar el tiempo durante un viaje largo o en la sala de espera?

Su hijo olvidará el aburrimiento—a la vez que practica la lengua, la memoria y las matemáticas—con estas actividades. ¿Lo mejor de todo? No hace falta nada para hacerlas: sólo usted, su hijo y un poco de tiempo libre.



Lenguaje

Cuentos más fantásticos

Un componente importante de la escritura es aprender a describir gente, lugares y cosas. Su hijo hará creativas comparaciones de paso que se divierte superando las que usted haga.

Empiece el juego con una frase sencilla que compare dos cosas: “Mi perro es más grande que un sofá”. Su hijo responde con otra comparación: “Bueno, mi perro es más oscuro que la media noche”.

Cuando le toque a usted, añada una nueva comparación: “¿De verdad? Mi perro es más grande que un sofá y más feroz que un oso”. Luego su hijo podría decir: “Mi perro es más oscuro que la media noche y más rápido que un cohete”. Sigán así y vean cuánto más fantásticas y divertidas pueden ser sus frases.

Veo, veo ortográfico

Un juego conocido se transforma en un juego para aprender con una sencilla variación. Con esta versión de *Veo, veo* su hija jugará y practicará la ortografía.

Diga: “Veo, veo una cosita que empieza con la letra ‘t’”. Y en lugar de adivinar el objeto, su hija tiene que deletrearlo. *Ejemplo:* “¿Es el t-a-z-ó-n? ¿O el t-e-l-é-f-o-n-o?” Cuando adivine y deletree la palabra correctamente (déle pistas si las necesita), le toca a ella elegir un objeto para que usted lo adivine y lo deletree.



Frases con rima

Pongan a prueba su creatividad inventando una historia rimada.

Para empezar invente una frase como “Tenemos un autocolorado”. A continuación su hijo dice una frase que continúa la historia y que rima con la última de su frase (“En él vamos juntos hasta el prado”). Túmense diciendo frases rimadas que formen una historia.

Ejemplo: “Tenemos un auto colorado. En él vamos juntos hasta el prado. Pararemos para almorzar. Y no nos olvidaremos de pagar. Por la tarde volveremos a casa. ¡Y llevaremos la jarra por el asa!”



Memoria y observación

Escondite con truco

Su hija ejercitará sus dotes de observación cuando busque sitios para esconderse.

Diga a su hija que se imagine que usted y ella tienen el tamaño de un lápiz. Luego busquen sitios donde esconderse (detrás de una planta, entre los almohadones de un sofá, en el cubo de la basura).

Túmense intentando descubrir sus respectivos escondites. Cuando crean que lo han encontrado digan “Estoy mirando” y nombren el sitio. *Ejemplo:* “Estoy mirando debajo de la silla”. Digan “caliente” o “frío” para darse pistas que indiquen si se están acercando (caliente) o alejándose (frío). Gana el primer jugador que adivine el escondite del otro.

continúa

Recipes for Success

© 2007 Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc.

Torre poderosa

Mejore la memoria de su hijo construyendo una torre de palabras.

Empiecen a construir la torre con un objeto que comience con la letra "a". Diga: "Estoy construyendo una torre de palabras con almendras". El segundo jugador añade un elemento a la torre nombrando un objeto que empiece con la "b". *Ejemplo:* "Estoy construyendo una torre de palabras con almendras y bongos".

Túrnense hasta que no puedan recordar todo lo que hay en la torre. ¿Pueden llegar hasta la "z"?

¡Prohibido mirar!

Esta actividad le vendrá bien mientras esperan en la cola del supermercado. Es buena para desarrollar las dotes de observación y la memoria.

Diga a su hijo que observe con atención lo que le rodea durante un minuto. A continuación, dígame que cierre los ojos. Hágale cinco preguntas sobre cosas que haya podido observar. *Ejemplos:* "¿Cuánto cuesta tu chocolatina favorita?" "¿Cuánta gente hay delante de nosotros en la cola?" "¿Qué pone en el cartel que está encima de la puerta?" "¿De qué color es el suelo?" "¿Quién está en la caja, un hombre o una mujer?"

Matemáticas

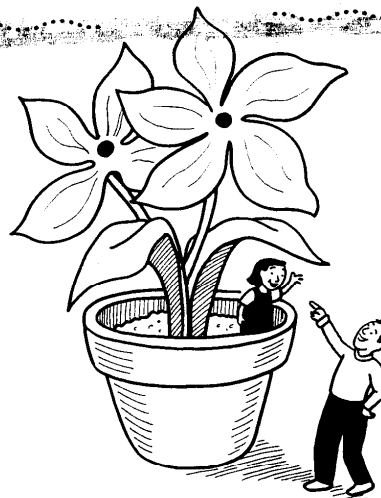
La caja invisible

Ayude a su hija a entender las nociones de tamaño y forma jugando con una caja imaginaria.

Indique con sus manos la longitud, la anchura y la altura de una caja imaginaria. Luego piense en un objeto que podría caber en la caja. Por ejemplo, en una caja pequeña podrían

caber un par de zapatos, en otra más grande un balón de baloncesto y una caja larga y delgada podría servir para un telescopio.

Sin decirle a su hija el nombre del objeto, finja abrir la caja, saque el objeto y empiece a usarlo. *Ejemplo:* Para unas gafas de sol, hágase sombra con la mano y haga como que se pone las gafas. ¿Puede adivinar su hija de qué objeto se trata? Dígame luego a ella que llene una caja invisible para usted.



Cuenta misteriosa

Este sencillísimo juego ayudará a los niños más pequeños a contar. Y niños de todas las edades fortalecerán sus dotes de observación.

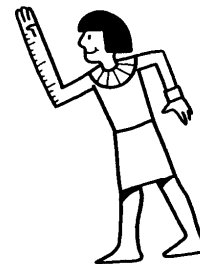
Siéntense juntos durante unos minutos observando lo que les rodea. Mientras miran, fíjense silenciosamente en un objeto y cuéntenlo. *Ejemplos:* ventanas, autos aparcados, revistas sobre la mesa.

Cuando estén listos, digan al otro jugador cuántos han contado, pero no digan el nombre del objeto. Túrnense para adivinar lo que la otra persona ha contado. El primero que lo consiga gana un punto. A ver quién consigue más puntos después de cinco turnos.

Medidas a la egipcia

En el antiguo Egipto la gente usaba partes del cuerpo para medir. Por ejemplo, el "codo" egipcio era la distancia entre el codo del brazo y la punta del dedo corazón.

Deje que su hija mida cosas usando el codo como medida. *Ejemplo:* ¿Cuántos codos de anchura tiene la puerta más cercana? Desafíe a su hija a usar otras partes del cuerpo, como la mano o un dedo, para medir cosas. ¿Puede inventar un nombre para su nuevo sistema de medidas?



Recipes for Success

Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc. ■ 128 N. Royal Avenue ■ Front Royal, VA 22630 ■ 540-636-4280
© 2007 Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc.

RS0307089S

Actividades didácticas en bolsa de papel

Sus hijos se divertirán "atrapados" por estas actividades didácticas que se pueden guardar en una bolsa de papel. Téngalas a mano en el auto o listas en algún sitio para entretenerse un día de lluvia.



Bolsa de fotos

Qué poner en ella: Deje que sus hijos recorten en revistas y catálogos 40 fotos por lo menos de objetos distintos. Dígalos que peguen con pegamento o cinta cada foto en una ficha de cartulina. Ponga las fichas dentro de la bolsa junto con cuadernillos y lápices. Que decoren si quieren la bolsa con más fotos.



Historias portátiles (cualquier número de jugadores)

Decida el escenario de una historia, por ejemplo la carpa de un circo o un auto en un *drive-through*. Diga a cada jugador que saque cuatro fichas de la bolsa y que escriba o cuente un cuento utilizando el escenario y los objetos en las fotos.

Astucias de detectives (2 jugadores)

Saquen 12 ó 15 fichas de la bolsa y colóquenlas boca arriba en tres filas iguales.

Elijan a un jugador como "detective". El otro jugador se fija en secreto en una de las fotos. El detective trata de adivinar en qué foto piensa haciendo 15 preguntas de sí o no. *Ejemplos:* ¿Es una persona? ¿Pesa más que un diccionario? Puede escribir las preguntas y las respuestas en un cuaderno. Según se eliminan las fotos, colóquenlas bocabajo. Cuando adivine la foto o si el otro jugador contesta todas las preguntas, cambien los papeles.

Juego de juegos (2 o más jugadores)

El primer jugador mira las fichas, encuentra tres o más que formen un juego y las coloca sobre la mesa. *Ejemplos:* cosas amarillas, cosas con ruedas, cosas que te puedes poner. El siguiente jugador intenta adivinar qué forma el juego y busca algo en las otras cartas que se pueda añadir. Por ejemplo, un tazón amarillo, un plátano y un autobús son cosas amarillas. El segundo jugador podría añadir la foto de un impermeable amarillo para continuar

el juego o un par de zapatos para cambiarlo a cosas que se usan por la mañana (tazón, plátano, autobús, zapatos). Continúen turnándose añadiendo o cambiando de juego de cosas hasta que nadie pueda añadir otra ficha. Gana el que forme el último juego.

Bolsa de lectura

Qué poner en ella: Metan en la bolsa un diccionario pequeño, un cronómetro o un reloj viejo con un segundero, papel y lápiz. Diga a sus hijos que recorten palabras de titulares de revistas o periódicos y las peguen por fuera de la bolsa.



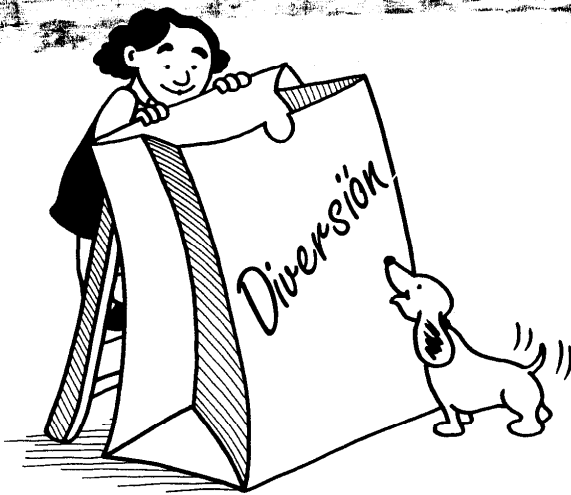
Tropezones de palabras (2 jugadores)

Un jugador busca una palabra poco común en el diccionario. A continuación decide si leer la definición real o inventarse una nueva. *Idea:* Cuando inventen definiciones falsas, procuren que suenen como la definición del diccionario. Por ejemplo, una definición falta para la palabra "foxtrot" podría ser "lo que hace un zorro cuando corre". La otra persona tiene que adivinar si la definición es real o falsa. Si lo adivina correctamente se apunta un tanto. Si no, se lo apunta el lector. Los jugadores se intercambian los papeles y siguen jugando. Gana el primer jugador que se apunte cinco tantos.

continúa

★
Recipes for Success

© 2010 Resources for Educators, a division of Aspen Publishers, Inc.

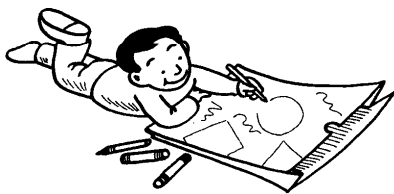


Ortografía hechizante (2 o más jugadores)

Los jugadores se sientan en círculo. Una persona elige una palabra del diccionario que tenga por lo menos cinco letras y la lee en voz alta. El jugador a su izquierda tiene 15 segundos para deletrear la palabra al revés. Los jugadores se anotan un punto por cada palabra que deletreen correctamente pero al revés en sus 15 segundos. Luego el que está deletreando elige una palabra para que la deletree la persona situada a su izquierda. Continúen alrededor del círculo hasta que un jugador consiga 10 puntos y gane. *Variación:* Diga a los jugadores que deletreen palabras sin vocales (a, e, i, o, u) en vez de al revés. Por ejemplo, "desafío" sería "d-s-f".

Diccionario de predicciones (1 o más jugadores)

Con el diccionario cerrado, un jugador hace una pregunta sobre el futuro. *Ejemplo:* "¿Qué tipo de día tendré hoy?" Luego, sin mirar, abre el diccionario y pone el dedo sobre una página. Debe usar la definición de la palabra más cercana a su dedo para contestar la pregunta. Por ejemplo, si está apuntando a "paloma" (un símbolo de la paz) podría contestar: "Tendré un día pacífico".



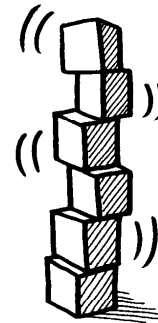
Bolsa de imaginación

Qué poner en ella: Necesitarán 30 azucarillos, papel y un lápiz. (Si quieren que el juego dure más, compre cubos de madera pequeños en una tienda de manualidades o usen dados viejos en lugar de azucarillos.) Que sus hijos decoren el exterior de la bolsa dibujando figuras geométricas con rotuladores, pinturas o ceras.

Torre de cubos (3 o más jugadores)

Un jugador construye una torre con algunos de los cubos. Los otros jugadores cierran los ojos o se dan la espalda mientras la construye.

Nota: Todos los cubos deben tocarse. Aunque puede haber cubos escondidos debajo de otros, no puede haber espacios escondidos. Cuando termine de construirla, los otros jugadores adivinan cuántos hay en la torre (sin tocar o mover los cubos). La primera persona que adivina el número de cubos que componen la torre construye la siguiente. *Variación:* Los niños mayores pueden calcular el número de caras utilizado en cada torre. (*Idea:* Cada cubo tiene seis caras.)



Copia exacta (2 jugadores)

Dé 15 cubos a cada jugador y dígales que se sienten con las espaldas juntas. Un jugador empieza a construir una torre y da instrucciones a su compañero para construir una exactamente igual. *Ejemplo:* "Pon un cubo en la mesa. Pon el segundo cubo encima del primero. Pon otro a la derecha del primer cubo". Cuando hayan usado todos los cubos, comparen las torres para ver si son idénticas. Luego cambien los papeles y jueguen otra vez.

Adivinanza (2 jugadores)

Una persona selecciona un número secreto de cubos y los reparte al azar por la mesa. Cuando diga "Ya", el segundo jugador observa los cubos mientras el primer jugador cuenta despacio hasta tres. A la de tres, el segundo jugador retira la vista de la mesa y calcula cuántos cubos ha visto. Si acierta, se apunta cero. Si no acierta, su tanteo es la diferencia entre su cálculo y el número correcto. Los jugadores cambian de papel y juegan otra vez. Gana el jugador con el tanteo más bajo al cabo de cinco turnos.

Recipes for Success

Recipes for Success

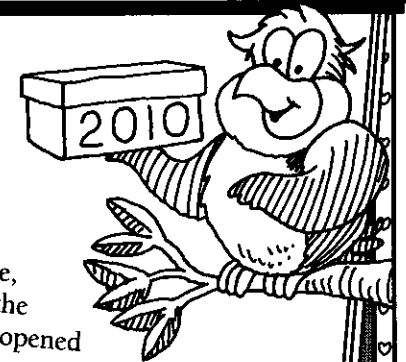
Practical Activities to Help Your Child Succeed

Osborne Elementary School
Jacqueline Parnell, Principal

OCTOBER 2010

Refrigerator Poster

Just hang your *Recipes* poster on the refrigerator and sneak in an activity when you have a few minutes. These fun activities will help develop school success and positive behavior. Check off each box as you complete the "recipe."



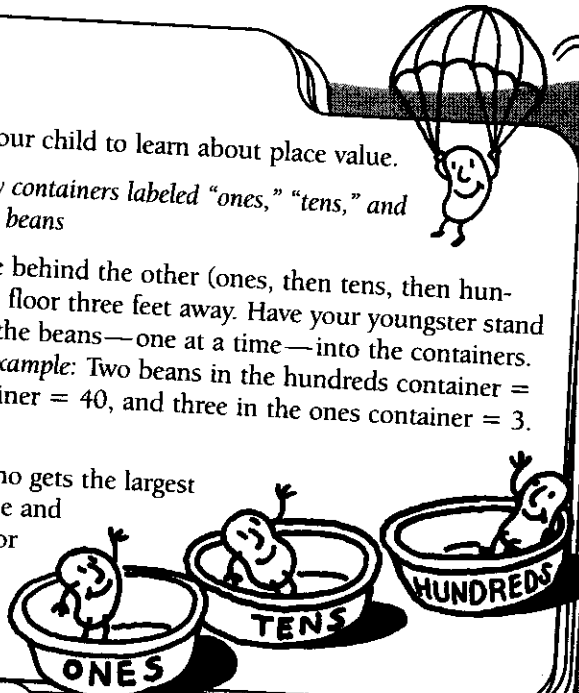
MATH Math-a-Roni

Here's an active way for your child to learn about place value.

Ingredients: 3 small empty containers labeled "ones," "tens," and "hundreds," pencil, paper, 9 beans

Line up the containers one behind the other (ones, then tens, then hundreds). Mark a spot on the floor three feet away. Have your youngster stand behind the mark and toss the beans—one at a time—into the containers. Ask her to say the score. *Example:* Two beans in the hundreds container = 200, four in the tens container = 40, and three in the ones container = 3. Her score is 243.

Take turns tossing to see who gets the largest number. Your child can write and read each total. *Variation:* For older children, add a fourth container and label it "thousands."



SOCIAL STUDIES Time Capsule

Show your youngster how times change by creating a time capsule.

Ingredients: a "time capsule" (a shoe box or similar container), paper, crayons, tape, pencil

Help your child think about what is popular this year. *Examples:* a bestselling book, a new toy, a clothing fad. Have him draw a picture of each thing to put in his "time capsule." He can also write about major events, like the World Series or an earthquake.

Ask him to put everything inside his time capsule, seal it by taping it closed, and write the date on the outside. Store the capsule in a safe place—to be opened one year from today!

CREATIVITY Invent a Sandwich

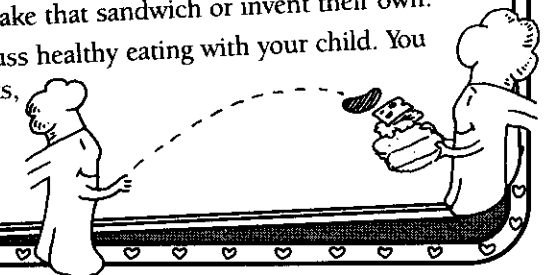
Let your child express her creative side by inventing a new sandwich. She'll also practice writing and learn about healthy foods.

Ingredients: bread, fillings (meat, vegetables, cheese), spreads (honey mustard, jelly), paper, pencil, crayons

Ask your youngster to choose a combination of spreads and fillings that she thinks will taste good. Then, let her build her sandwich.

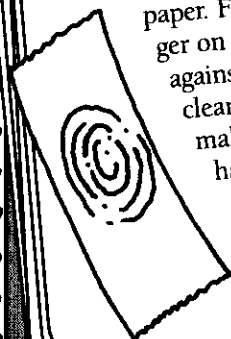
Have her name her creation ("Chrissy's Cranberry and Turkey Surprise") and write a description of it for your family's lunch "menu." She can also draw and color a picture to hang on the refrigerator. Others can see what the new sandwich looks like and either make that sandwich or invent their own.

Note: This is a good time to discuss healthy eating with your child. You might talk about using lean meats, lots of vegetables, and low-fat spreads like mustard rather than mayonnaise.



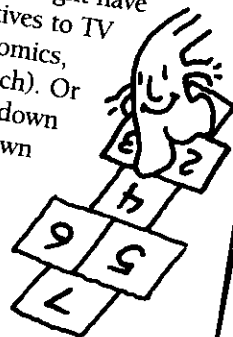
SCIENCE

No two fingerprints are alike! Have your child use a pencil to color a dark, nickel-sized circle on paper. Firmly press his finger on the spot and then against the sticky side of clear tape. Then, you make a fingerprint, and have your youngster compare it to his. How are they similar and different?



WRITING

Making a list is a quick, fun way for your youngster to practice writing. You might have her list alternatives to TV time (reading comics, playing hopscotch). Or she could write down places in your town that she'd like to visit (hobby shop, nature center).



Recipes for Success

Practical Activities to Help Your Child Succeed

OCTOBER 2010

Character Corner

READING Poetry Roll

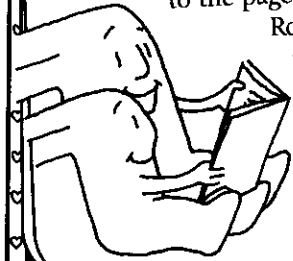
One secret to enjoying poetry is to read it aloud with your child.

Ingredients: poetry books, 2 dice

Go to the library together, and check out several books of children's poetry (try volumes from Shel Silverstein and Jack Prelutsky). You can also browse used bookstores or ask relatives for poetry books their kids have outgrown.

Set aside an evening to read your poems. One person rolls two dice, picks any book, and turns to the page number rolled. (Example:

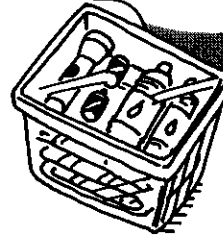
Roll a 2 and a 6 and read page 26.) Then, he reads the poem on that page aloud. Continue rolling and reading until everyone has had a turn.



SAFETY

Show your child what it means to "be prepared." Make an emergency kit for your home using a sturdy cardboard box or plastic tub.

Let him fill it with supplies such as a flashlight, batteries, a blanket, and non-perishable food (water, granola bars).



SPELLING

Give your youngster a stack of index cards, and ask her to write a spelling word on each one. She can cut each word into thirds and mix up the pieces. Have her put the words back together and spell them out loud.



KINDNESS

Parents and children enjoy kind words. Have each family member make a "mailbox" by decorating a large envelope. Place the envelopes in a central location, or hang them on bedroom doors. Leave special messages telling what you like about each other.



DEPENDABILITY

Teach your child the difference between a *commitment* and a *possibility*. Talk about how commitments are supposed to be kept ("I will read you a book tonight"). But possibilities might not happen ("I will try to take you to the movies Saturday"). Explain that people will depend on her to keep her word.



POSITIVE ATTITUDE

With your youngster, think of as many encouraging words as you can. Examples: "Looking good!" "Keep at it!" Post them on the refrigerator. The next time someone is learning something new, use the phrases to urge him on.



THINKING

Challenge your youngster's thinking skills. Talk about facts (true, can be proven) and opinions (feelings, beliefs). Then, read newspaper and magazine ads together. Which statements are facts?

("Available at your local supermarket.") Which are opinions? ("Tastes great!")



Congratulations!

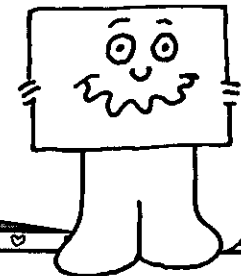
We finished _____ activities together on this poster.

Signed (parent or adult family member)

Signed (child)

OBSERVATION

Challenge your child's powers of observation with this activity. Draw a silly face. Let him look at it for 10 seconds, and put it away. Have him try to copy your picture as closely as possible. Switch roles, and let him make a drawing for you to copy.



Recipes for Success

Actividades prácticas que contribuyen al éxito de su hijo

Osborne Elementary School
Jacqueline Parnell, Principal

OCTUBRE DE 2010

Cartel del Refrigerador

Coloque este cartel de *Recetas* en el refrigerador y haga una actividad cuando tenga unos minutos libres. Estas amenas actividades contribuirán al triunfo en la escuela y a desarrollar un comportamiento positivo. Ponga una marca en cada casilla cuando termine la "receta".

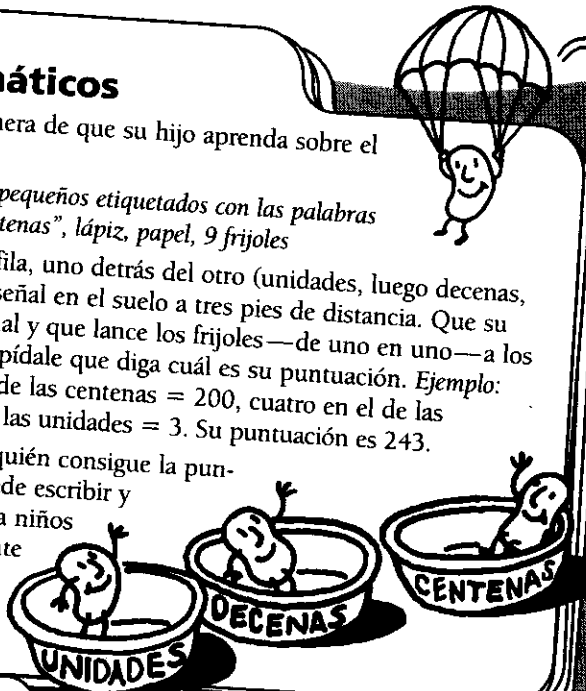
MATEMÁTICAS Frijoles matemáticos

He aquí una dinámica manera de que su hijo aprenda sobre el valor según la posición.

Ingredientes: 3 recipientes pequeños etiquetados con las palabras "unidades", "decenas" y "centenas", lápiz, papel, 9 frijoles

Coloque los recipientes en fila, uno detrás del otro (unidades, luego decenas, luego centenas). Haga una señal en el suelo a tres pies de distancia. Que su hija se sitúe detrás de la señal y que lance los frijoles —de uno en uno— a los recipientes. A continuación pídale que diga cuál es su puntuación. **Ejemplo:** Dos frijoles en el recipiente de las centenas = 200, cuatro en el de las decenas = 40 y tres en el de las unidades = 3. Su puntuación es 243.

Lancen por turnos para ver quién consigue la puntuación más alta. Su hija puede escribir y leer cada total. **Variación:** Para niños mayores añadan otro recipiente para los "millares".



CIENCIAS SOCIALES Cápsula del tiempo

Enseñe a su hijo cómo cambian los tiempos creando una cápsula del tiempo.

Ingredientes: una caja de zapatos o un recipiente parecido, objetos domésticos, papel, pinturas de cera, cinta adhesiva, lápiz

Ayude a su hijo a que piense en qué es popular este año. **Ejemplos:** un libro famoso, un juguete nuevo o una moda de vestir. Dígame que dibuje cada cosa y que meta los dibujos en su "cápsula del tiempo". También puede escribir sobre acontecimientos importantes como la World Series de béisbol o un terremoto.

Pídale que ponga todo en su cápsula del tiempo, que la selle con cinta y que escriba la fecha en el exterior de la caja. Guarden la cápsula en un lugar seguro ¡y ábrala dentro de un año!



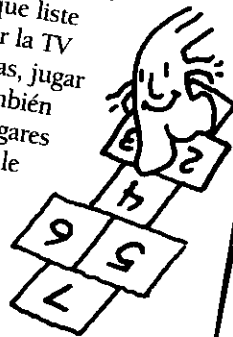
CIENCIAS

¡No hay dos huellas digitales idénticas! Que su hijo use un lápiz para hacer un círculo oscuro del tamaño de una moneda de cinco céntimos en un papel. Que apriete un dedo en ese lugar y a continuación sobre el lado pegajoso de cinta adhesiva transparente. A continuación, tómeselo y que su hijo la compare con la de él. ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?



ESCRITURA

Hacer listas es una manera rápida y divertida de que su hija practique la escritura. Podría pedirle que liste alternativas a ver la TV (leer tiras cómicas, jugar a la rayuela). También podría escribir lugares en su ciudad que le gustaría visitar (tienda de manualidades, centro de naturaleza).



CREATIVIDAD Inventar un sándwich

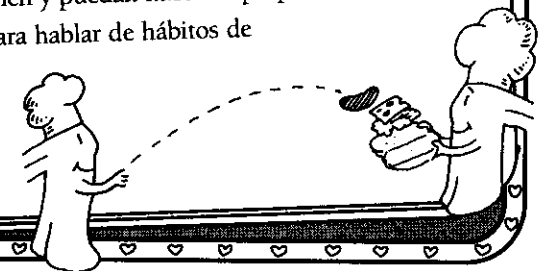
Que su hija desarrolle su lado creativo inventando un nuevo sándwich. Practicará la escritura y aprenderá sobre los alimentos sanos.

Ingredientes: pan, rellenos (carne, verduras, queso), aliños (mostaza de miel, mermelada), papel, lápiz, crayones

Pida a su hija que elija una combinación de aliños y de rellenos que en su opinión tendrán buen sabor. A continuación, que haga su sándwich.

Dígame que le ponga nombre a su sándwich ("Sorpresa de Chrissy con arándano agrio y pavo") y que escriba su descripción para el "menú" del almuerzo familiar. También puede hacer un dibujo y colorearlo y colocarlo en la nevera para que los demás vean el aspecto de su sándwich y puedan hacer su propia versión.

Nota: Ésta es una buena ocasión para hablar de hábitos de comida sanos con su hija. Podrían comentar el uso de carnes magras, verduras en abundancia y aliños bajos en grasa como mostaza en lugar de mayonesa.



Recipes for Success

Actividades prácticas que contribuyen al éxito de su hijo

OCTUBRE DE 2010

Rincón del carácter

LECTURA

Lanzamiento poético

Un secreto para disfrutar la poesía es leerla en voz alta con sus hijos.

Ingredientes: libros de poesía, 2 dados

Vayan a la biblioteca y saquen varios libros de poesía infantil (prueben con volúmenes de Shel Silverstein y Jack Prelutsky). También pueden mirar en librerías de viejo o pedirles a sus familiares libros de poesía que sus hijos no lean ya.

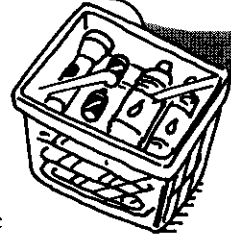
A continuación, dediquen una noche para leer sus poemas. Una persona lanza dos dados, elige un libro y va a la página del número que le ha salido.

(Ejemplo: Si sale un 2 y un 6, vayan a la página 26.) Entonces su hijo lee en voz alta el poema de esa página. Continúen lanzando y leyendo hasta que todos hayan disfrutado de un turno.



SEGURIDAD

Demuestre a su hijo qué significa "estar preparado". Hagan un equipo de emergencia para su hogar utilizando una caja de cartón fuerte o un recipiente de plástico. Que su hijo la llene con materiales como una linterna, baterías, una manta y comida que no se estropee (agua, barras de granola).



ORTOGRAFÍA

Dele a su hija un montón de fichas de cartulina y dígame que escriba en cada ficha una de sus palabras para el dictado. A continuación puede cortar cada ficha en tres trozos y mezclarlos. Dígame que componga las palabras y que las deletree en voz alta.



AMABILIDAD

Padres e hijos aprecian las palabras amables. Que cada miembro de la familia haga un "buzón" decorando un sobre grande. Coloquen los sobres en un lugar céntrico en su hogar o cuélguelos en las puertas de los dormitorios. Déjense mensajes especiales diciéndose lo que les gusta de cada uno de ustedes.



FIABILIDAD



Enseñe a su hija la diferencia entre un compromiso y una posibilidad.

Comenten que los compromisos hay que respetarlos ("Te leeré un libro esta noche"). Pero las posibilidades tal vez no sucedan ("Procuraré llevarte al cine el sábado"). Explíquele que la gente confía en que ella cumpla su palabra.

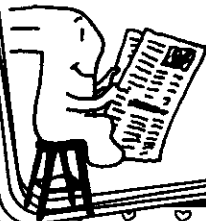
ACTITUD POSITIVA

Piense con su hijo en tantas frases de ánimo como puedan. Ejemplos: "¡Qué guapo estás!" "¡Sigue adelante!" Hagan una lista y colóquela en la nevera. La próxima vez que un miembro de la familia aprenda algo nuevo, miren la lista y usen las frases para darle ánimos.



PENSAR

Desafíe la habilidad de pensar de su hija. Hablen de datos (es verdad, se puede demostrar) y de opiniones (sentimientos, creencias). A continuación lean anuncios de periódicos y revistas. ¿Qué frases son datos? ("Disponible en su supermercado") ¿Cuáles son opiniones? ("¡Qué rico sabe!")



¡Felicidades!

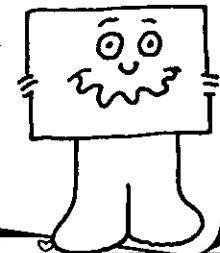
Terminamos _____ actividades juntos en este cartel.

Firmado
(padre, madre o miembro adulto de la familia)

Firmado
(hijo o hija)

OBSERVACIÓN

Desafíe la capacidad de observación de su hijo con esta actividad. Dibuje una cara cómica. Que él la observe durante 10 segundos y luego escóndala. Dígame que intente reproducir la cara tan exactamente como pueda. Finalmente, cambien de rol y que su hijo haga un dibujo para que lo reproduzca usted.



Recipes for Success

Practical Activities to Help Your Child Succeed

Osborne Elementary School
Jacqueline Parnell, Principal

NOVEMBER 2010

MATH Weighing Groceries

This grocery game lets your youngster practice estimation and addition.

Ingredients: bag of groceries, pencil, paper

After food shopping, ask your child to pick up a bag of groceries and estimate its weight. Have her check her estimate by finding the weight on each item's label and adding the numbers together.

For instance, she might have a 16-ounce box of pasta, a 32-ounce bag of rice, a 28-ounce jar of peanut butter, and a 15-ounce can of black beans. She would compute $16 + 32 + 28 + 15 = 91$ ounces. Then, she can convert the total to pounds and ounces ($16 \text{ ounces} = 1 \text{ pound}$), so $91 \text{ ounces} \div 16 \text{ ounces} = 5 \text{ pounds}, 11 \text{ ounces}$.



READING Boxes of Reading

Your house is full of things to read—discover them with this activity.

Ingredients: reading materials, household items, pencil, paper, penny

Together, brainstorm 25 items that can be read in a few minutes. Examples: daily newspaper riddle, tongue twister from a joke book, the back of a cereal box, directions on a shampoo bottle. Draw a grid on a sheet of paper that has five rows and five columns. Ask your child to write the name of each item in a square.

Each day, take turns tossing a penny onto the grid a few times. Read the items named in the boxes that the penny lands on. When you have read everything on the grid, make a new one.



WRITING What Should I Do?

The chance to give advice can motivate your child to write.

Ingredients: pencil and paper (or computer)

Let your youngster create an advice column. You can send him questions on paper or by e-mail. Example: "My cat is shedding fur. What should I do?" Have him write the answers on a sheet of paper or e-mail you back. His responses can be serious ("Brush him more often"), or they might be silly ("You could train him to use the vacuum cleaner!").

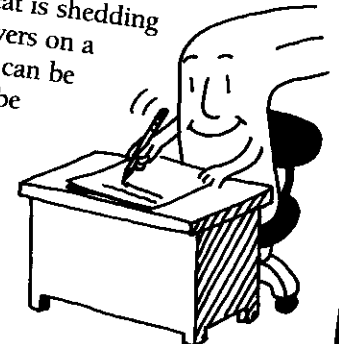
Suggest that your child staple together the questions and answers into a booklet. From time to time, ask him to pull it out and read a few aloud.

Variation: Younger children can dictate replies to questions while you write them down.



Refrigerator Poster

Just hang your *Recipes* poster on the refrigerator and sneak in an activity when you have a few minutes. These fun activities will help develop school success and positive behavior. Check off each box as you complete the "recipe."



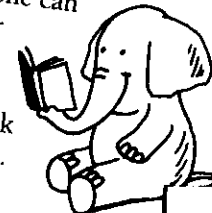
SCIENCE

Weather affects the world in many ways. Have your youngster make a list of weather-related observations for one week. He might find a flag blowing in the wind, a cloud moving in the sky, or a rock warmed by the sun. How many can he discover?



VOCABULARY

Your child can learn new words quickly with this activity. Have her make two columns labeled "Know It" and "Learn It." Ask her to find five words from a book to write in each column. She can use the familiar words in sentences, and you can help her look up the new ones.



Recipes for Success

Osborne Elementary School
Jacqueline Parnell, Principal

NOVIEMBRE DE 2010

Actividades prácticas que contribuyen al éxito de su hijo

MATEMÁTICAS Pesar la compra

Este juego con la compra de alimentos permite que su hijo practique el cálculo aproximado y la suma.

Ingredientes: bolsa con la compra, lápiz, papel

Cuando hayan terminado de comprar la comida, dígame a su hijo que elija una de las bolsas de la compra y que calcule cuánto pesa aproximadamente. Puede comprobar cuánto se aproximó su cálculo mirando el peso de cada paquete en las etiquetas y sumando las cantidades.

Por ejemplo, podría tener una caja de pasta de 16 onzas, una bolsa de arroz de 32 onzas, un frasco de manteca de cacahuete de 28 onzas y una lata de frijoles negros de 15 onzas. Podría sumar $16 + 32 + 28 + 15 = 91$ onzas. A continuación puede convertir el total a libras y onzas ($16 \text{ onzas} = 1 \text{ libra}$): $91 \text{ onzas} \div 16 \text{ onzas} = 5 \text{ libras}, 11 \text{ onzas}$.



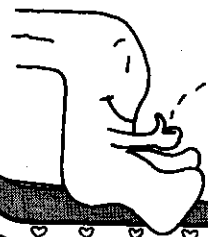
LECTURA Cajas de lectura

Su casa está llena de cosas para leer: descúbralas con esta actividad.

Ingredientes: materiales de lectura, objetos de uso doméstico, lápiz, papel, centavo

Piense con su hijo en 25 cosas que se puedan leer en unos minutos. Ejemplos: acertijo del periódico, trabalenguas de un libro de chistes, el reverso de una caja de cereales, las instrucciones de uso en un frasco de champú. Dibuje una cuadrícula de cada objeto en un cuadrado.

Lancen por turnos cada día un centavo a la cuadrícula unas cuantas veces. Lean los objetos que se mencionan en los recuadros sobre los que cae el centavo. Cuando hayan leído todo lo de la cuadrícula, hagan una nueva.



ESCRITURA ¿Qué debería hacer?

La oportunidad de dar consejos puede motivar a su hija a escribir.

Ingredientes: lápiz y papel (o computadora)

Que su hija cree una columna de consejos. Usted puede enviarle preguntas en papel o por correo electrónico. Ejemplo: "A mi gato se le cae el pelo. ¿Qué debería hacer?" Dígame que escriba las respuestas en un folio de papel o que le conteste por correo electrónico. Sus respuestas pueden ser serias ("Cepíllalo con más frecuencia") o divertidas ("¿Podrías enseñarle a pasar la aspiradora!").

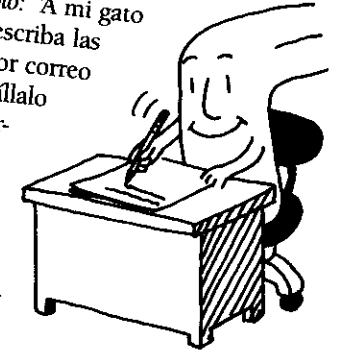
Sugírela a su hija que grape las preguntas y las respuestas y haga un librito. De vez en cuando sáquenlo y que le lea unas cuantas en voz alta.

Variación: Los niños más pequeños pueden dictar respuestas a las preguntas para que usted las escriba.



Cartel del Refrigerador

Coloque este cartel de Recetas en el refrigerador y haga una actividad cuando tenga unos minutos libres. Estas amenas actividades contribuirán al triunfo en la escuela y a desarrollar un comportamiento positivo. Ponga una marca en cada casilla cuando termine la "receta".



CIENCIAS

El clima afecta al mundo de muchas maneras. Pida a su hijo que haga una lista de observaciones relacionadas con el clima durante una semana. Podría observar una bandera ondeando al viento, una nube moviéndose en el cielo y una roca calentada por el sol. ¿Cuántas observaciones puede realizar?



VOCABULARIO

Su hija puede aprender nuevas palabras rápidamente con esta actividad. Dígame que haga dos columnas tituladas "La sé" y "La aprendo". Puede encontrar cinco palabras en un libro para escribirlas en cada columna. Dígame que use en frases las palabras conocidas y ayúdela a buscar el significado de las otras.



Recipes for Success

Actividades prácticas que contribuyen al éxito de su hijo

NOVIEMBRE DE 2010

PENSAR Adivínalo

Este juego desarrollará el pensamiento lógico de su hijo.

Ingredientes: fichas de cartulina, lápiz, 5 pinturas de cera (roja, amarilla, azul, verde y morada)

En cinco fichas distintas de cartulina cada uno de ustedes escribe un número del 1 al 5 en un lado y dibuja un círculo de color distinto en el otro lado. A continuación, coloquen las fichas en una secuencia de colores (ejemplo: verde, amarillo, morado, azul, rojo) para que cada uno adivine la del otro. Pongan las fichas boca abajo con los números hacia arriba de modo que los colores queden ocultos.

Diga a su hijo que intente adivinar los colores en la secuencia de usted. Use los números de las fichas para decirle las que acertó ("el 2 y el 4 son correctas"). A continuación dígame que pruebe otra vez usando su respuesta para intentar adivinar qué colores ha de cambiar. *Idea:* Sugiera que escriba los colores que menciona y que ponga un círculo alrededor de los que acierta después de cada intento. Cuando adivine por completo la secuencia, le toca a usted adivinar la de su hijo. Gana el jugador que la adivine con menos intentos. Hagan secuencias nuevas y jueguen otra vez.



¡Felicidades!

Terminamos _____ actividades juntos en este cartel.

Firmado

(padre, madre o miembro adulto de la familia)

Firmado

(hijo o hija)

MATEMÁTICAS

Practiquen la multiplicación con esta actividad. Elijan por turnos un número (1-12) y lancen dos dados. Multipliquen el número elegido (8) por el total que ha salido (7) para obtener su resultado (56). En cada turno los jugadores suman el nuevo resultado a su total. Gana el primero que se acerque más a 500 puntos sin superar esa cantidad.

$$8 \times 7 = ?$$

LECTURA

Lea con su hija las primeras páginas de un libro de ilustraciones o de un cuento. Cierren el libro y hagan predicciones para adivinar el final. Luego lean todo el libro o el cuento para ver lo que se aproximó su versión a la del autor.



GEOGRAFÍA

Fortalezca los conocimientos geográficos de su hija con un mapa o un globo terráqueo y una enciclopedia o Internet. Dígame que se tape los ojos y que señale un lugar cualquiera en el mundo. A continuación puede buscar datos interesantes sobre el lugar en el que puso el dedo y compartirlos con su familia durante la cena.



Rincón del Carácter

CIUDADANÍA

Hagan un cartel familiar que celebre la buena ciudadanía. Cuando su hija haga algo que ayude a su comunidad puede escribirlo en el cartel. *Ejemplos:* "Limpié cuando mi perro se ensució" o "Acompañé a niños pequeños al colegio". A continuación, su hija puede ilustrar cada acción.

PACIENCIA

Demuestre a su hijo los beneficios de la paciencia. Cuando le pida algo, como un nuevo juguete, ayúdelo a abrir una "cartilla de ahorros". Dígame que coloque dinero de su asignación o el cambio suelto en un frasco. Cuando tenga bastante dinero para hacer su compra verá los resultados de su paciencia.



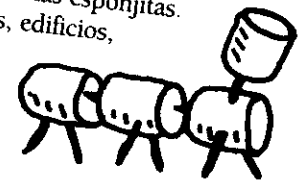
VALENTÍA

Inspire a su hija con historias de valor que aparezcan en el periódico. Podría tratarse de una niña pequeña que llamó al 911 o de alguien que escaló una montaña tras una larga enfermedad. Al leer la historia con ella, hablen de lo que significa la valentía. Pregunte a su hija si conoce otros ejemplos de valentía.



ARTE

Anime a su hijo a explorar el arte haciendo esculturas. Dele un equipo de construcción formado por esponjitas dulces en miniatura y palillos de los dientes. Enséñele a usar los palillos para ensartar las esponjitas. Puede crear formas, edificios, animales o simplemente diseños interesantes.



Recipes for Success

Practical Activities to Help Your Child Succeed

NOVEMBER 2010

Character Corner

THINKING Figure It Out

Try this game to sharpen your child's logical-thinking skills.
Ingredients: index cards, pencil, 5 crayons (red, yellow, blue, green, and purple)

On five separate index cards, each of you write a number from 1 to 5 on one side and draw a different-colored circle on the other side. Then, arrange your cards into a color sequence (example: green, yellow, purple, blue, red) for each other to guess. Lay the cards with the number sides up so the colors are hidden.

Have your youngster guess the colors in your sequence. Use the numbers on the cards to tell him which ones he got right ("2 and 4 are correct"). Let him try again, using your answer to figure out which colors to change. Hint: Suggest that he write down the colors he guesses and circle the correct ones after each try. When he gets it right, it's your turn to guess his sequence. The player with the fewest guesses wins. Make new sequences, and play again.



Congratulations!

We finished _____ activities together on this poster.

Signed (parent or adult family member)

Signed (child)

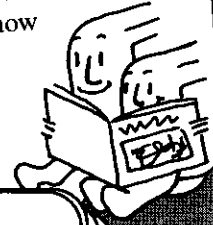
MATH

Practice multiplication facts with this activity. Take turns choosing a number (1–12) and rolling two dice. Multiply the number you picked (8) by the total rolled (7) to get your score (56). On each turn, players add the new score to their total. The first one to get closest to 500 points without going over wins.

$$8 \times 7 = ?$$

READING

With your youngster, read the first few pages of a picture book or short story. Close the book, and make predictions to guess the ending. Then, read the whole book or story aloud to see how close your version came to the author's.



GEOGRAPHY

Sharpen your child's geography skills with a map or globe and an encyclopedia or the Internet. Have her cover her eyes and point to any spot in the world. Ask her to look up interesting facts about the place she landed on and share them with your family at dinner.



CITIZENSHIP

Make a family poster that celebrates good citizenship. When someone does a deed that helps your community, your youngster can write it on the poster. Examples: "I cleaned up after my dog"; "I walked younger kids to school." Then, she can illustrate each item.

PATIENCE

Show your child the benefit of patience. If he asks you for something, such as a new toy, help him open a "savings account." He can put allowance money or spare change in a jar. When he has enough to make his purchase, he'll see how his patience paid off.



COURAGE

Inspire your youngster with stories of bravery in the newspaper. It could be a little girl who called 911 or someone who climbed a mountain after a long illness. As you read the story together, talk about what courage means. Ask your child for other examples of courage.



ART

Encourage your youngster to explore art by making sculptures. Give him a building kit of miniature marshmallows and toothpicks. Show him how to use the toothpicks to stick the marshmallows together. He can create shapes, buildings, animals, or just interesting designs.

