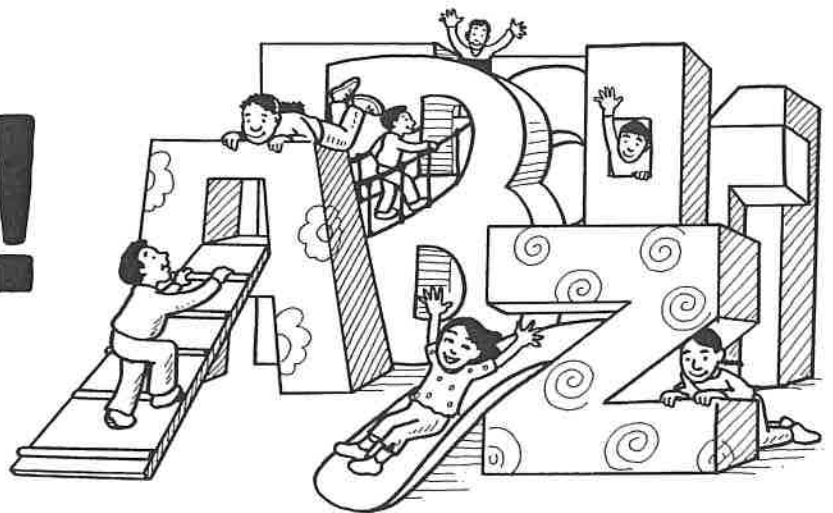


Let's Learn from A to Z!



Your child can work her way through the alphabet with these 26 activities. She'll practice reading, writing, math, science, and more!

Action math

Have your youngster turn math word problems into mini-skits to act out. For "Annie had five apples. She gave three to Dan. How many does she have left?" she could gather five apples, use dolls to represent Annie and Dan, and create silly dialogue.



Block out

Use graph paper to boost spelling and vocabulary skills. Draw a 15 x 15 box on the paper, and take turns writing words crossword-style until no more words will fit. Score one point for every letter you fill in. High score wins.

Coin counter

Practice money skills when dining out. *Example:* How many quarters does the chicken dinner cost? Your youngster can use paper and pencil to find the answer. (If the dinner costs \$5.75, he would divide 5.75 by .25 for an answer of 23 quarters.)

Describe this

Choose an object, set a timer for 1 minute, and have everyone list words that describe it. For a rock, your child might write *gray, hard, round, and rough*. When time's up, players compare lists

and cross off duplicates. Whoever has the most words left is the winner.

Eavesdropper

Try this game to practice listening skills with a radio or an audiobook. Pick a fairly common word (*please, music, table*). The first person to hear the word raises her hand and gets to pick the next word to listen for.

Firsts and lasts

Name an animal (*alligator*). Ask your youngster to name another animal that starts with the last letter of the first animal (*rabbit*). Continue (*tiger, rattlesnake*) until one of you is stumped. Then, choose a new topic (*movie titles, foods*), and play again.

Growing science

Cut a half-inch off the tops of two carrots. Put the carrot tops in separate saucers of water. Keep one in a sunny spot and the other in a dark place. Have your youngster check them daily and add water as needed. Which one grows faster?

Hand signals

Use sign language in a home spelling bee. Pick words from your child's spelling list or a favorite book, and have her sign the letters instead of saying them aloud. *Tip:* Borrow a sign language book from the library or go online to learn the sign language alphabet.

Inside, outside

Teach your youngster classification skills. Secretly think of a category (school supplies), and have him figure out what it is by guessing various objects. If his guess belongs in your category (pencils), say, "Inside." If it doesn't (tomatoes), say, "Outside." When your child names the category, he gets to start a new round.



Jumbled numbers

Work on place value and addition with this three-dice game. Take turns rolling the dice and making the largest three-digit number possible. Write down your numbers on a piece of paper as you go. *Example:* If your youngster rolls 2, 5, and 1 on her first turn, she would write 521. At the end of five rounds, add up your numbers. Whoever has the largest total wins.

Knock five

With a permanent marker, write the numbers 5, 10, 15, 20, and 25 on five separate paper cups. Stand the cups on the ground 10 feet away. Take turns rolling a small ball toward them, and score the total on the cups you topple. Then, reset for the next roll.

continued

Letter lookout

Have your child list seven random letters on a piece of paper. While in the car, ask him to search for places that start with each letter. *Example:* For “O,” your child might write “office supply store” or “Opal Street.” *Variation:* Play this at home with a map or road atlas.

Magnetic pull

Experiment with different-sized magnets. Let your youngster guess how many small objects (paper clips, pins, nails) each



magnet can pick up at once. Have her test each guess. Does the size of the magnet make a difference?

Name game

While waiting in line, challenge your child to make as many sentences as possible. The catch? Each word of the sentence must start with a different letter of his name. *Example:* Eric = Elephants romp in cornfields.

One, two, three

Take turns counting to 30 by one, two, or three numbers at a time. The object of the game is to keep from being the person who has to say “30.” *Example:* The first player says “1, 2.” The second player can say “3, 4, 5.” Keep going until someone is forced to say “30.”

Picture writing

At the library, find a book about Egyptian hieroglyphs. Then, ask your youngster to invent a picture language of his own and use it to write you a note. Try to figure out what each symbol means—and ask him if you're right.

Questions, questions

Think of a storybook character your child knows (Wilbur the pig in E. B. White's *Charlotte's Web*). Have her ask questions about the story to guess

who it is. For example, if she asks, “What is the character's problem?” you might say, “He's afraid the farmer will eat him.” Limit older children to yes-or-no questions (“Is the character human?”). When your youngster figures it out, it's her turn to pick a character.

Rap rhythms

Play with poetry by having your child write rap lyrics to the tune of “Mary Had a Little Lamb.” Be sure he keeps the same rhythm. *Example:* “Some-day we will travel far” works for the first line; “Some children run from dogs” does not. Show him how to count syllables to get the rhythm right. Then, have him chant his new poem like a rap star.

Save 12

Deal three cards to each player. Take turns drawing from the deck and discarding a card from your hand until someone can make a number sentence totaling 12 ($5 \times 4 - 8 = 12$; $4 + 9 - 1 = 12$). That player scores a point. Play to 10 points. *Note:* Aces = 1, and face cards = 10.

Thief!

How observant are your kids? This game will help you find out. While others close their eyes, one person (the “thief”) secretly removes something from the room. When players open their eyes, they try to find what's missing. The first one to guess correctly becomes the next thief.

**Uncapped fun**

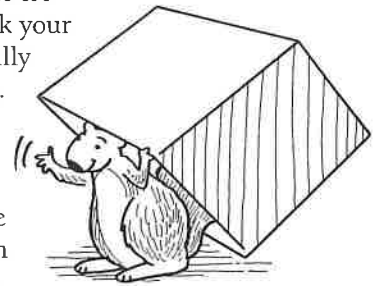
Build spatial skills with this activity. Remove the lids from 10 or more different-sized plastic containers. Set a timer, and challenge your child to put the lids on the correct containers before time runs out.

Vocabulary view

With your youngster, look out the window and choose a familiar object. Then, each of you writes down everything that makes up the object. For example, a list for tree could include branches, leaves, bark, and blossoms. The longest list wins.

What if?

Ask your child a silly question. (“What if dogs could fly?”) See if she can come up



with a silly answer. (“Squirrels couldn't hide in trees.”) Then, have her ask you a silly question. Keep going until one of you can't think of an answer—or can't stop laughing.

X-ray writing

Your youngster can make invisible messages by dipping a cotton swab in lemon juice and writing on plain paper. When the “ink” dries, the words will disappear. To read the messages, tell your child to hold the paper under a lamp. The letters will magically reappear!

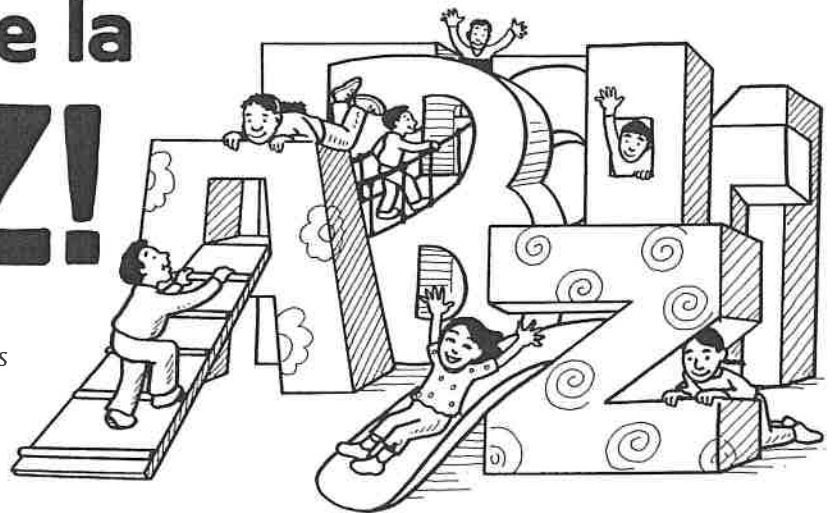
Yardstick racetrack

Instead of speed, use distance to find the winner of this race. Take turns rolling toy cars across the floor, and have your youngster use a yardstick or a measuring tape to measure how far they travel. The car that goes the farthest wins the race.

Zany wordplay

Can your child find the hidden meaning of “sock sock” (pair of socks), “cycleycleycycle” (tricycle), or ^{man}board (man overboard)? Using index cards, create a deck of word mysteries for each other to solve. For extra fun, your youngster can illustrate each card.

¡Aprendamos de la A a la Z!



Su hija puede recorrer todo el abecedario con estas 26 actividades. ¡Practicará la lectura, la escritura, las matemáticas, las ciencias y mucho más!

Acción matemática

Que su hija convierta los problemas matemáticos con palabras en teatrillos y los represente. Para “Annie tenía cinco manzanas. Le dio tres a



Dan. ¿Cuántas manzanas le quedan?”, podría juntar varias manzanas, emplear muñecas que hagan de Annie y Dan e inventarse un diálogo divertido.

Bloques a la vista

Utilicen papel cuadriculado para fortalecer la ortografía y el vocabulario. Hagan un recuadro de 15 x 15 en el papel y túrnense escribiendo palabras al estilo de un crucigrama hasta que no quepan más palabras. Anótese un punto por cada letra que añadan. Gana el tanteo más alto.

Cuenta monedas

Enseñe a sus hijos a administrar el dinero cuando cenar fuera. *Ejemplo:* ¿Cuántos cuartos de dólar cuesta el plato de pollo? Su hijo puede usar papel y lápiz para averiguar la respuesta. (Si cuesta \$5.75 dividiría 5.75 por .25 y la respuesta sería 23 cuartos.)

Dentro, fuera

Enseñe a su hijo a clasificar. Piense en una



categoría (materiales escolares) para que su hijo intente adivinarla mencionando varios objetos. Si el objeto que menciona está dentro de la categoría (lapiceros), diga: “Dentro”. Si no lo está (tomates), diga: “Fuera”. Cuando su hijo adivine la categoría se encarga él de empezar un nuevo turno.

Escucha y verás

Practiquen la escucha jugando a este juego con una radio o un audiolibro. Elijan una palabra o expresión relativamente común (*por favor, música, mesa*). El primer jugador que la oiga levanta la mano y decide qué palabra van a escuchar a continuación.

Finales y comienzos

Digan el nombre de un animal (*conejo*). La siguiente persona dice el nombre de un animal que empiece con la última letra del primer animal (*oveja*). Continúen (*antílope, elefante*) hasta que no se le ocurra nada más a nadie. Luego elijan un tema nuevo (títulos de películas, comidas) y jueguen otra vez.

Grande y sé por qué

Corten media pulgada de la parte superior de dos zanahorias. Coloquen cada trozo en platillos distintos con agua. Pongan uno en un lugar soleado y otro en un lugar oscuro. Que su hijo los observe a diario y añada agua cuando la necesiten. ¿Cuál crece más rápidamente?

Hurra en el aire

Celebren su propio concurso de ortografía con lenguaje de señas. Elija palabras de la lista para el dictado de su hija o de uno de sus libros favoritos y que ella haga las letras con señas en vez de escribirlas. *Idea:* Saquen de la biblioteca un libro de lenguaje de señas o miren en la red para aprenderse el alfabeto de señas.

Intenta describirlo

Elija un objeto, ponga el cronómetro para un minuto, y que cada jugador haga una lista de palabras que describan el objeto. Para una roca su hija podría escribir: “gris, dura, redonda, áspera”. Cuando se termine el tiempo los jugadores comparan sus listas y tachan los términos repetidos. Gana el jugador cuya lista acabe con el mayor número de palabras.

Jaleo de números

Practiquen el valor por posición y la suma con este juego de tres dados. Lancen el dado por turnos y formen el número más alto posible con tres cifras. Escriban en un papel los números que les salgan. *Ejemplo:* Si saca 2, 5 y 1, su hija podría escribir 521. Sumen los números conseguidos al cabo de cinco turnos. Gana quien obtenga el total más alto.

K.o.

Con un marcador indeleble escriban los números 5, 10, 15, 20 y 25 en cinco vasos de papel. Coloquen los vasos en el suelo a 10 pies de distancia. Lancen por turnos una pelota pequeña y anoten el

continúa

total escrito en los vasos que derriben. Vuelvan a colocarlos para el próximo lanzamiento.

Letras en alerta

Que su hijo escriba siete letras en un trozo de papel. Cuando vayan en el auto dígame que busque sitios que empiecen con esas letras. *Ejemplo:* Para la "O", su hija podría escribir "oficina de correos" o "Opal Street". *Variación:* Jueguen en casa con un atlas o un mapa de carreteras.

Magnetismo atractivo

Experimenten con imanes de distintos tamaños. Que su hija calcule cuántos objetos pequeños (clips para papel, alfileres, clavos) puede atraer cada imán al mismo tiempo. Que compruebe su cálculo. ¿Influye en algo el tamaño del imán?



Nombre en el juego

Mientras hacen cola en algún sitio, desafíe a su hijo a hacer tantas frases como pueda. ¿El truco? Cada palabra de la frase debe empezar con una letra distinta de su nombre. *Ejemplo:* Luis = Las urracas inventan silbatos.

Orden al contar

Túrnense contando hasta 30 diciendo uno, dos o tres números. El objetivo del juego es no ser la persona que diga "30". *Ejemplo:* El primer jugador dice "1, 2". El segundo puede decir "3, 4, 5". Sigán contando hasta que alguien se vea forzado a decir "30".

Pinturas y escritos

Busquen en la biblioteca un libro sobre jeroglíficos egipcios. Luego diga a su hijo que se invente su propio lenguaje de imágenes y lo emplee para escribirle a usted una nota. Procure adivinar qué significa cada símbolo y pregúntele a su hijo si lo ha hecho bien.

¿Qué me cuentas?

Piense en el personaje de un cuento que su hija conozca bien (El cerdi-

to Wilbur en *La telaraña de Carlota* de E. B. White). Dígame que le haga a usted preguntas sobre el cuento para adivinar de quién se trata. Por ejemplo si le pregunta: "¿Qué problema tiene el personaje?" usted podría contestar: "Tiene miedo de que el granjero se lo coma". Que los niños mayores hagan sólo preguntas de sí o no ("¿Es un ser humano?"). Cuando su hija lo adivine, le toca a ella elegir un personaje.

Rapear con ritmo

Experimenten con la poesía sugiriendo a su hijo que escriba un rap con la música de "María tenía un corderito". Procure que lleve siempre el mismo ritmo. *Ejemplo:* "No te puedes escapar" encaja en la primera línea; "La gente huye de los perros" no lo hace. Enséñele a contar sílabas para llevar el ritmo. Luego, que cante su nuevo poema como una estrella rapera.

Saca 12

Dé tres naipes a cada jugador. Que cada jugador saque un naipe de la baraja y descarte uno hasta que alguien pueda hacer una ecuación cuyo resultado sea 12 ($5 \times 4 - 8 = 12$; $4 + 9 - 1 = 12$). Ese jugador se anota un tanto. Jueguen hasta que alguien se anote 10 puntos. *Nota:* Ases = 1; naipes con figuras = 10.

Te pillé

¿Son buenos observadores sus hijos? Lo averiguará con este juego. Los jugadores cierran los ojos mientras una persona (el "ladrón") retira un objeto de la habitación en secreto. Cuando todos abren los ojos intentan descubrir qué falta. El primero que lo descubre se convierte en el ladrón.



Ubica la tapa

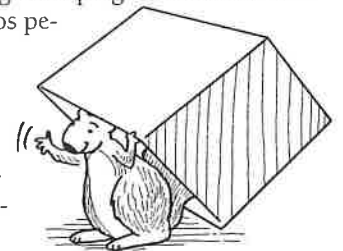
Desarrolle la noción del espacio con esta actividad. Quite las tapas de 10 o más recipientes de plástico de distintos tamaños. Ponga un cronómetro y desafíe a su hijo a que coloque cada tapa en el recipiente adecuado antes de que se acabe el tiempo.

Vocabulario a la vista

Miren juntos por la ventana y elijan un objeto que conozcan bien. A continuación, cada uno de ustedes escribe todo lo que da forma al objeto. Por ejemplo, una lista para "árbol" podría incluir ramas, hojas, corteza y flores. Gana la lista más larga.

¿Washington tiene playa?

Haga una pregunta absurda a su hija ("¿Y si los perros volaran?"). A ver si se le ocurre a ella una respuesta igualmente absurda. ("Las ardillas no podrían esconderse en los árboles.") Luego, que ella le haga a usted una pregunta absurda. Sigán jugando hasta que a uno de ustedes no se le ocurra una respuesta o no puedan parar de reír.



Como los rayos

Su hija puede crear mensajes invisibles mojando un bastoncito de algodón en jugo de limón y escribiendo en papel normal. Cuando se seque la "tinta", las palabras desaparecerán. Para leer los mensajes, diga a su hija que ponga el papel cerca de la luz. ¡Las letras reaparecerán por arte de magia!

Yardas a la carrera

En vez de la velocidad, la distancia determina quién gana esta carrera. Por turnos, deslicen autos de juguete por el suelo y que su hija use una vara de medir o cinta métrica para medir la distancia que recorren. Gana el auto que recorra la mayor distancia.

Zarandeo de palabras

¿Puede su hijo descubrir el significado oculto de "calcetín calcetín" (par de calcetines), "ciclociclociclo" (triciclo) o ^{tiene} _{peso} (tiene sobrepeso)? Empleen fichas de cartulina para hacer una baraja de misterios de palabras para que el otro los resuelva. Para hacerlo aún más divertido, su hijo podría ilustrar cada carta.