

Let's Play

It takes all kinds of words—big and small—to build a strong vocabulary. Enjoy these games and activities together as you help your youngster learn sight words, opposites, and more!



Games

Sight-word hunt

Send your child on a scavenger hunt through picture books to grow his sight-word vocabulary. (Note: Sight words are ones that appear frequently like *a*, *for*, *now*, or *and*. For a list, look online or ask your youngster's teacher.)

You'll need six sticky notes per player and several picture books to share. Write a different sight word on each note. Then, divide the notes evenly among players. Each player tries to match the words on his notes with words in a book. Stick the notes on the pages, and the first person to get rid of all his notes wins—and reads the words aloud. Make more notes, and play again.



Antonyms and synonyms

It's easier for your youngster to understand the meaning of a new word if she can relate it to a word she already knows. Play with *antonyms* (opposites) and *synonyms* (words with the same or similar meanings) to expand her vocabulary.

Think of a word your child uses often, such as *huge*. Then, take turns rolling a die. If you roll an even number (2, 4, 6), say an antonym for the word (*tiny*, *minuscule*, *small*). If you roll an odd number (1, 3, 5), say a synonym (*gigantic*, *enormous*, *big*). How many times can you go back and forth before you run out of words?

Alliteration alley

"Josh and Jamie did *jumping jacks* in the *jungle*!" Sentences with *alliteration*—or words that start with the same sound—

are fun to say and let your child use letter sounds to think of new words.

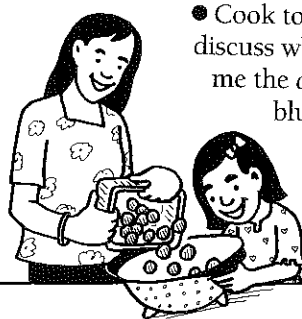
Have your youngster choose a letter (say, P). The first player gives a word beginning with the letter (*purple*). The second person adds a word that starts with the same sound (*purple pancakes*).

The next player adds another word (*peculiar purple pancakes*), and so on. A player is out when he cannot think of a new word or remember all the old ones. Words may be added in any order—at the beginning or end of the sequence or anywhere in the middle. The last person in the round gets to turn the words into a sentence. ("Purple pancakes are peculiar for penguins to prepare.")

Weave in words

The best way for your youngster to remember what new words mean is to hear them used in context. Everyday conversations offer an easy way to make this happen:

- In the car, talk about things you see, such as budding trees or tall buildings. ("Wow, look at the *buds*! It seems like just yesterday the trees were *bare*.")



- Cook together, and use new words to discuss what you're doing. ("Please hand me the *colander* so I can rinse the *blueberries*.")

- At bedtime, ask about your child's day and tell what happened during yours. ("I had a busy day at work—the store was *bustling* with customers. What was your day like?")

continued

The category game

Use familiar categories like sports, clothing, vehicles, and plants to help your youngster learn new words. Let her pick the categories, and then take turns calling out items that belong.

For example, sports words might include *baseball, hockey, lacrosse, and football*. If your child struggles to come up with a word, give her hints. Say the category is plants. You could ask, "What's the name of the flower Grandma showed you in her yard last week?" The last person to come up with a word that fits picks the next category.

Idea: For a bigger challenge, make the categories more specific (sports that don't use a ball, plants we eat).



Vocabulary bingo

Your youngster can match words and definitions in this bingo game.

Have each player make a bingo card with four rows of four boxes each. Use your child's spelling or vocabulary lists, and write each word in any box on your card.

Let one person be the "caller." He uses a dictionary and reads the definitions of the words, one at a time, without revealing the words. Players

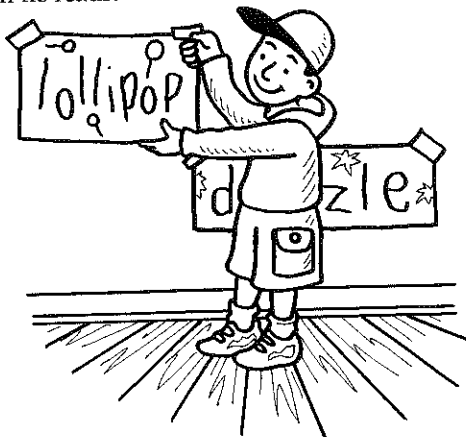
cover the correct word on their cards with a bingo chip or another marker (jelly bean, marshmallow). Be the first to fill four boxes across, down, or diagonally, and yell, "Word bingo!" Then, read your winning words aloud and say what they mean.

My word wall

Stimulate your child's vocabulary *and* his creativity by creating a wall of words.

Together, look through a dictionary, and let him list words he likes. *Examples: dazzle, lollipop, whirl.* Read each definition together, and have him write the words in large letters on poster board. Then, suggest that he draw pictures or use stickers to illustrate the words' meanings. He might draw himself on a carnival ride and add arrows to show *whirl*. Hang the posters around his room. He will have eye-catching words to learn and enjoy!

Tip: Encourage your youngster to add new words to his wall when he reads.



Pickup words

Your child uses a *faucet* every day—but does she know that's what it's called? This version of pickup sticks can teach her new terms.

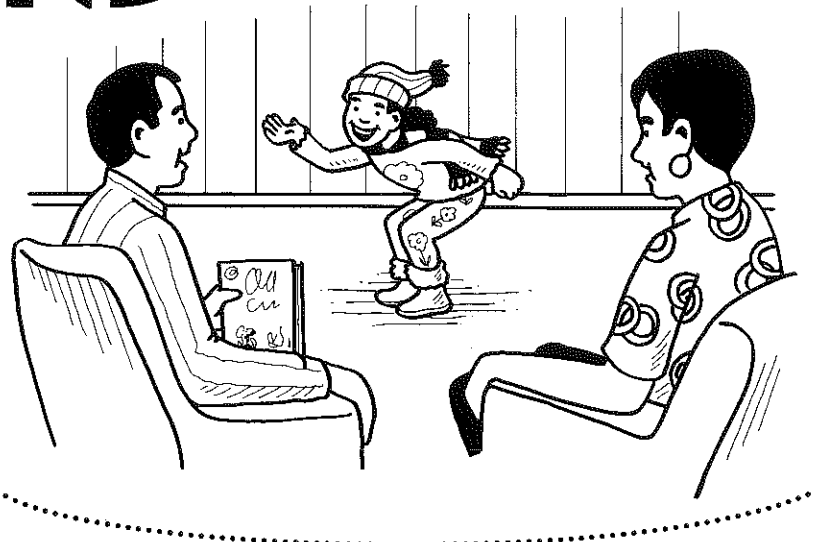


You'll need 24 craft sticks and a marker or pen. On each stick, write the name of a household object that your youngster might not know. *Examples: grater, ottoman, duvet.* To play, drop the sticks into a heap. The first player tries to pick up one stick without moving any of the others. If she succeeds, help her read the word, and give hints for where to find the item. ("We put our feet on it when we sit on the couch.") Seeing the object after learning what it's called is a good way for her to remember the word.

If a player moves another stick, her turn is over. Keep playing until all the sticks are gone. The player with the most sticks wins. *Note:* When no one can pick up a stick without disturbing the other ones, scatter them again.

TELLING AND WRITING STORIES

Get your child's story wheels spinning! With these ideas for telling and writing stories, you will spark her imagination as she builds oral language, fluency, and creative writing skills.



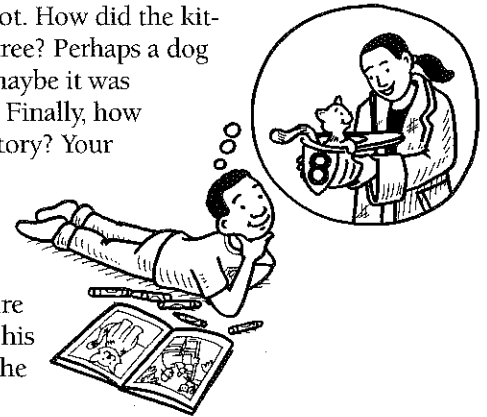
TALES TO TELL

PICTURE-BOOK THEATER

Let your youngster warm up her storytelling muscles by acting out a favorite book. Start by reading the book aloud a few times. Then, have her ham it up! What voices, facial expressions, and gestures will she use to bring the characters to life? If she's reading *Go, Dog. Go!* (P. D. Eastman), she may pretend to be the skiing dog and say, "Do you like my hat?" *Idea:* Film her so she can watch and see parts she might want to change. When she's ready, she could tell her story to family members.

COLORING-BOOK PROMPTS

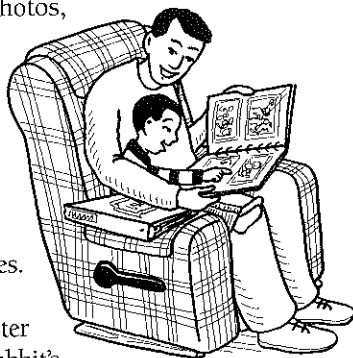
Relax together by coloring in coloring books. Then, use your pictures as story prompts. Say your child colors a picture of a firefighter saving a kitten stuck high in a tree. Whose point of view does he want to tell the story from—the firefighter's or the kitten's? How would his story change depending on which way he tells it? Next, he should imagine a plot. How did the kitten wind up in the tree? Perhaps a dog chased it there, or maybe it was looking for a home. Finally, how will he resolve his story? Your youngster may come up with a happy ending like "The kitten went to live at the fire station." As he tells his story, he can show the picture he colored.



STORIES ALL AROUND

Storytelling can happen anytime, anywhere. Here are four opportunities.

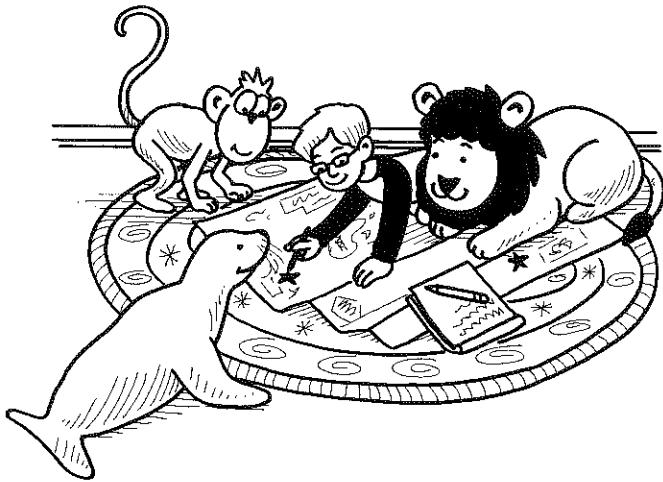
1. While playing, ask your youngster to make up an adventure at his toy construction site or Lego fortress.
2. Snuggle up with family photos, and share stories about the memories they trigger.
3. Attend puppet shows, plays, or ballets, and let your child retell the story afterward.
4. Invent silly bedtime stories. Yours might feature a flying umbrella, while your youngster could tell about his stuffed rabbit's escapades in the forest.



ABC STORY

For this family storytelling activity, let your child print each letter of the alphabet on a separate index card. Shuffle the cards, and stack them facedown. The first person takes one and begins a story based on that letter. For X, she might say, "One day, a boy discovered a magical xylophone." Lay the card faceup on the table. The next person draws a new letter, places it beside the first, and continues the story. For H, she could add, "The boy got on his horse to carry the xylophone to town." Keep going until you've used 10 cards. The last person wraps up the tale. Then, choose a new letter, and start another story.

continued



she might have Amelia Bedelia throw a birthday party for Fancy Nancy. When your child has a rough draft, she can draw pictures to go with it. Encourage her to look at her drawings for details she could add to improve her tale. Perhaps she'll change "Amelia put icing on the cake" to be more descriptive: "Amelia put swirly pink icing on the three-layer cake." After she reworks her story, staple her pages and illustrations together to make a book.

MISSING PIECES

Laugh out loud—and help your youngster practice using parts of speech—with this silly Mad Libs-style game. Let him think of a story idea (an underwater adventure, a cookie theft). Then, each of you write your own fill-in-the-blank story on the topic, replacing each noun with a blank labeled *person*, *place*, or *thing*. Example: "One morning, _____ (person) woke up and got ready for his trip to _____ (place). When he arrived, he saw purple _____ (things) glowing in the water." Without giving away your stories, ask the other person to supply a noun for each blank ("I need a person's name, now a place," and so on). Trade papers, and read the funny tales aloud. *Idea:* Write new stories, leaving the verbs (action words) or the adjectives (describing words) blank.

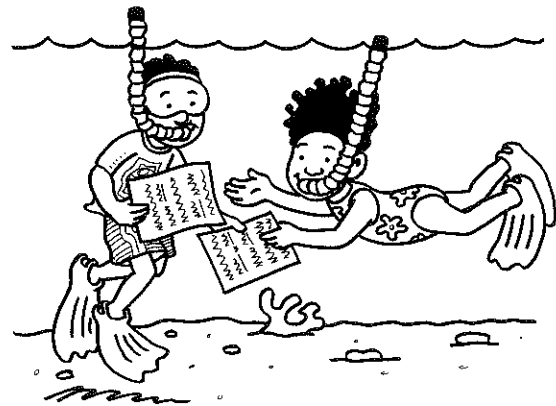
STORIES TO WRITE

MAP ADVENTURES

Save maps from places you visit like the zoo, a state park, or a museum. When you get home, your youngster can write a story about his trip and use the map to keep it in sequence. First, have him trace his route with a crayon and add a star for each place you stopped. On a zoo map, he may star the petting zoo, the giraffe exhibit, and the lion's den. Next, ask your child to dictate or write a sentence or two about each stop. Remind him to use sequence words (*first*, *then*, *next*, *last*) to make his story flow well. "First, we stopped at the petting zoo. The goats smelled funny, and their coats were scratchy." Help him read his story aloud, pointing to the map for reference.

CHARACTER COMBOS

Suggest that your youngster write a "mash-up" story—combining characters from two different books. For instance,



FINDING INSPIRATION

Spark your youngster's imagination with these ideas for starting stories:

- Together, write 10–20 "what if" questions on slips of paper. Examples: "What if trees talked?" "What if butterflies were as big as cars?" Store the slips in a clean plastic jar. Your child can choose one when she wants to write.
- On walks, take turns dreaming up tales about things you see along the way. Maybe an invisible elephant dented that mailbox on the corner, for example. Help your youngster write the stories down when you get home.

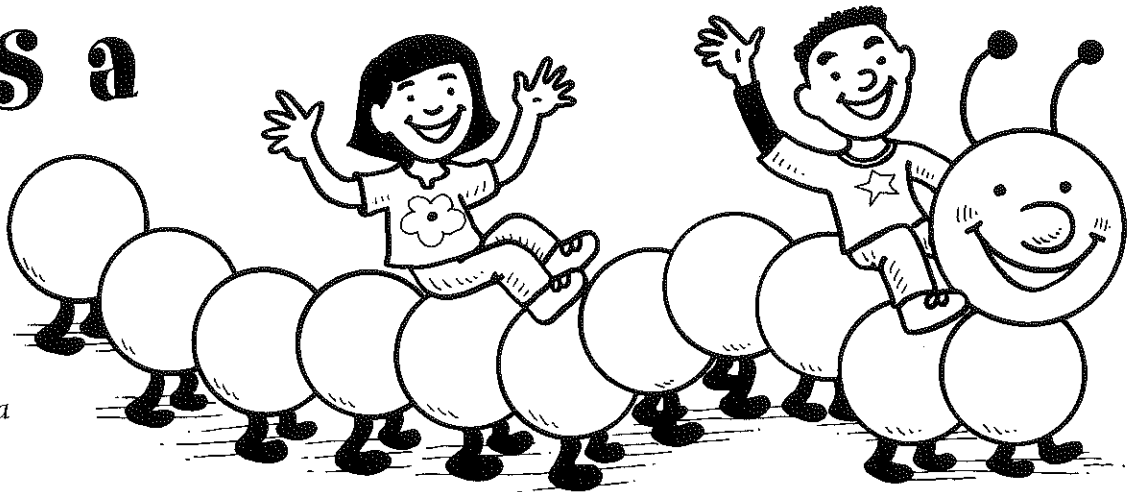


- Mix up the cards from a *Memory* game. Have your child pick three at random—say a fish, an ice-cream cone, and a tricycle—and weave them into a story.
- List and number six problems that could make a good story. Examples:
 1. Mysterious noise
 2. Lost key
 3. The grass turns blue

Let your youngster roll a die and write a tale matching the number she rolled (roll a 1, and write about a mysterious noise).

Vamos a

Se necesita todo tipo de palabras—grandes y pequeñas—para formar un vocabulario fuerte. Disfruten de estos juegos y actividades mientras ayuda a sus hijos a que aprendan palabras básicas, opuestos y mucho más.



jugar

Búsqueda de palabras básicas

Organice una búsqueda del tesoro en libros de imágenes para que su hijo expanda su vocabulario de palabras básicas. (Nota: Palabras básicas son las que en inglés se dan con mucha frecuencia como *a*, *for*, *now*, o *and*. Busquen una lista en la red o pídanse la a la maestra de su hijo.)

Necesitarán seis papelitos adhesivos por jugador y varios libros de imágenes para compartirlos. Escriban una palabra básica distinta en cada papelito. A continuación dividan los papelitos por igual entre los jugadores.



Cada jugador intenta emparejar las palabras de sus papelitos con palabras en un libro. Peguen los papelitos en las páginas y gana la primera persona que se deshaga de todos los papelitos y que lea en voz alta las palabras. Hagan más papelitos y jueguen de nuevo.

Antónimos y sinónimos

Es más fácil que su hija entienda el significado de una palabra nueva si puede relacionarla con una palabra que ya conoce. Jueguen con *antónimos* (opuestos) y *sinónimos* (palabras con el mismo o parecido significado) para ampliar su vocabulario.

Piense en una palabra que su hija use a menudo, por ejemplo *inmenso*. Luego lancen un dado por turnos. Si les sale un número par (2, 4, 6), digan un antónimo para la palabra (*diminuto*, *minúsculo*, *pequeño*). Si les sale un número impar (1, 3, 5), digan un sinónimo (*gigantesco*, *enorme*, *grande*). ¿Cuántas veces pueden lanzar hasta que no se les ocurran más palabras?

Alfombra de aliteración

“¡Juan y José jugaron al julepe en la jungla!” Es divertido pronunciar frases con aliteración—palabras que empiezan con el

mismo sonido—y con ellas su hijo usa los sonidos de las letras para pensar en nuevas palabras.

Dígale a su hijo que elija una letra (por ejemplo, P). El primer jugador dice una palabra que empiece con la letra (*púrpura*). La segunda persona añade una palabra que empiece con el mismo sonido (*panqueques púrpura*).

El siguiente jugador añade otra palabra (*panqueques púrpura peculiares*) y así sucesivamente. Un jugador queda eliminado cuando no pueda pensar en una palabra nueva o recordar las anteriores. Las palabras se puede añadir en cualquier orden, al principio o al final de la frase o en cualquier otra posición. La última persona del turno se encarga de convertir las palabras en una frase. (“Es peculiar que los pingüinos coman panqueques púrpura.”)

Palabras hiladas

La mejor forma de que su hija recuerde el significado de palabras nuevas es que las oiga usadas en contexto. Las conversaciones cotidianas facilitan que esto ocurra:

- En el auto hablen de cosas que ven, como árboles o edificios altos. (“¡Uy, mira qué brotes! Parece que fue ayer cuando los árboles estaban desnudos.”)
- Cocinen juntas y use palabras nuevas para comentar lo que están haciendo. (“Por favor, pásame el colador para que lave los arándanos.”)



- A la hora de acostarse pregúntele a su hija por su día y cuénteles lo que ocurrió en el suyo. (“Tuve una jornada ajetreada en el trabajo, la tienda desbordaba de clientes. Y tu día, ¿qué tal?”)

continúa

El juego de las categorías

Use categorías conocidas como deportes, ropa, vehículos y plantas para ayudar a su hija a aprender palabras nuevas. Que ella elija las categorías y luego túrnense diciendo términos que encajan en ellas.

Por ejemplo, palabras relativas al deporte podrían incluir *béisbol*, *hockey*, *lacrosse* y *fútbol*.

Si a su hija le cuesta trabajar bajo pensar en una palabra de pistas. Digamos que la categoría es plantas. Podría preguntarle: “¿Cuál es el nombre de la flor que te enseñó la abuelita en el jardín la semana pasada?” La última persona que diga una palabra que encaje, se encarga de elegir la siguiente categoría.

Idea: Compliquen el desafío proponiendo categorías más específicas (deportes que no usan pelota, plantas que comemos).



Bingo de vocabulario

Su hijo puede emparejar palabras y definiciones en este juego de bingo.

Que cada jugador haga un cartón de bingo con cuatro filas con cuatro recuadros en cada una. Use las listas de la ortografía o del vocabulario de su hijo y escriban cada palabra en cualquier recuadro de su cartón.

Una persona puede ser el “cantor”. El cantor usa un diccionario y lee las definiciones de las palabras, de una en una, sin revelar las palabras. Los jugadores cubren

la palabra correcta en sus cartones con una ficha de bingo o cualquier otro marcador (gomita, esponjita dulce). Quien primero rellene cuatro recuadros en horizontal, vertical o en diagonal grita “¡Bingo de palabras!” A continuación lean las palabras ganadoras en voz alta y digan qué significan.

Saca palabra

Su hija usa un *grifo* cada día, ¿pero sabe que se llama así? Esta versión del juego de los palitos puede enseñarle nuevos términos.



Necesitarán 24 palitos de manualidades y un marcador o bolígrafo. Escriban en cada palito un objeto de uso diario que quizá no conozca su hija. *Ejemplos:* *rallador*, *otomana*, *edredón*. Para jugar, pongan los palitos en un montón. La primera jugadora intenta sacar un palito sin mover los otros. Si lo consigue, ayúdela a que lea la palabra y dele pistas para que encuentre el objeto. (“Ponemos los pies ahí cuando nos sentamos en el sofá.”) Ver el objeto después de aprender cómo se llama es una buena manera de recordar la palabra.

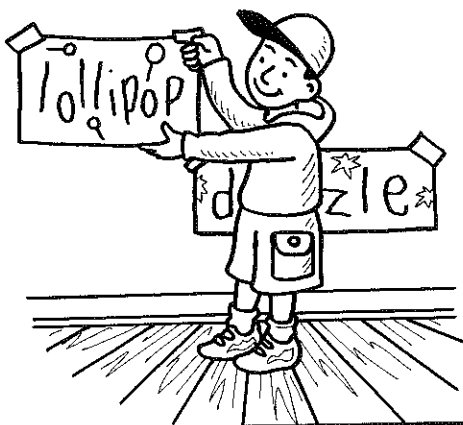
Si una jugadora mueve otro palito, pierde el turno. Sigán jugando hasta que se terminen todos los palitos. Gana la jugadora con más palitos. *Nota:* Cuando nadie pueda sacar palito sin mover los demás, espárganlos de nuevo.

Mi mural de palabras

Estimule el vocabulario en inglés de su hijo y su creatividad haciendo un mural de palabras.

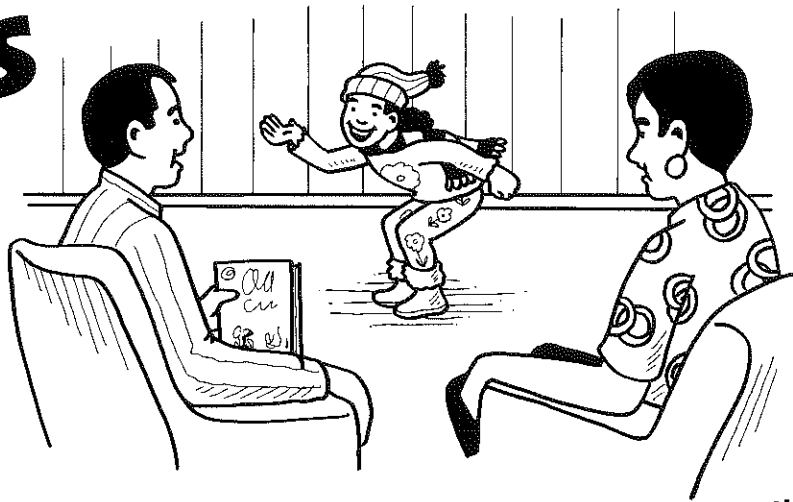
Busquen en el diccionario y que su hijo haga una lista con palabras que le gusten. *Ejemplos:* *dazzle*, *lollipop*, *whirl*. Lean juntos sus definiciones y que él escriba las palabras con letras grandes en cartulina. A continuación, que ilustre los significados de las palabras con dibujos o pegatinas. Podía dibujarse a sí mismo en una atracción de la feria y añadir flechas apuntando a *whirl*. Cuelguen los carteles por su habitación. ¡Lo rodearán palabras atractivas que se aprenderá y con las que disfrutará!

Consejo: Anime a su hijo a que añada nuevas palabras a su pared cuando lea.



CONTAR Y ESCRIBIR HISTORIAS

¡Ponga a su hija a inventar historias! Con estas ideas para contar y escribir historias, estimulará su imaginación y desarrollará destrezas de lenguaje oral, sultura y escritura creativa.



CUENTOS PARA CONTAR

TEATRO DE LIBRO ILUSTRADO

Su hija calentará sus músculos de contar cuentos representando uno de sus libros favoritos. Lean primero el libro en voz alta unas cuantas veces. Y luego, ¡a dramatizarlo! ¿Qué voces, gestos y ademanes usará para dar vida a los personajes? Si está leyendo *Go, Dog. Go!* (P. D. Eastman), puede imaginar que es el perro esquiador y decir “¿Te gusta mi sombrero?” *Idea:* Filmela para que pueda ver las partes que tal vez quiera cambiar. Cuando esté lista podría contarle su historia al resto de la familia.

CUENTOS POR TODAS PARTES

Se pueden contar cuentos en cualquier momento y en cualquier sitio. He aquí cuatro ocasiones.

1. Pídale a su hijo que se invente una aventura en su zona de obras de juguete o en la fortaleza de Lego mientras juega.
2. Acurrúquense con fotos de la familia y compartan historias relatando los recuerdos que les sugieren.
3. Vayan a representaciones de marionetas, obras de teatro o ballets y que su hijo le cuente la historia después.
4. Inventen cuentos fantásticos a la hora de dormir. El suyo podría tratar de un paraguas volador mientras que su hijo podría contar las aventuras de su conejito de peluche en el bosque.

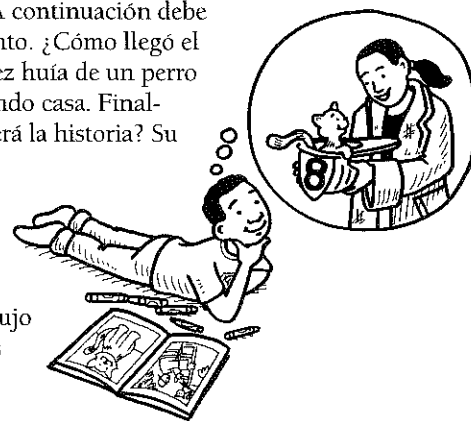


LOS LIBROS DE COLOREAR COMO INSPIRACIÓN

Relájense coloreando juntos libros para colorear. Luego usen sus dibujos como inspiración para una historia. Digamos que su hijo colorea un dibujo de un bombero que está salvando a un gatito atrapado en un árbol. ¿Desde qué punto de vista quiere contar la historia, desde el del bombero o desde el del gatito?

¿Cómo cambiaría su historia dependiendo de cómo la cuente? A continuación debe imaginar un argumento. ¿Cómo llegó el gatito al árbol? Tal vez huía de un perro o quizá estaba buscando casa. Finalmente ¿cómo resolverá la historia? Su hijo puede inventar un final feliz como “El gatito se fue a vivir a la estación de bomberos”.

Puede enseñar el dibujo que coloreó mientras cuenta la historia.



HISTORIA DE ABC

En esta actividad para contar historias en familia, su hija escribe con esmero cada letra del abecedario en una ficha de cartulina. Barajen las fichas y coloquen la baraja bocabajo. La primera persona saca una ficha y empieza una historia basándose en esa letra. Para X podría decir: “Un día, un niño descubrió un xilófono mágico”. Pongan la ficha bocarriba en la mesa. La siguiente persona dibuja una nueva letra, la pone junto a la primera y continúa la historia. Para la H podría decir: “El niño se echó el xilófono al hombro y se fue al pueblo”. Sigán hasta que hayan usado 10 fichas. La última persona termina el cuento. A continuación elijan una nueva letra y empiecen una nueva historia.

continúa



HISTORIAS PARA ESCRIBIR

AVENTURAS CON MAPA

Guarden mapas de lugares que visitan como el zoo, un parque estatal o un museo. Cuando lleguen a casa, su hijo puede escribir una historia sobre su viaje y usar el mapa para mantener la secuencia. Primero, que trace su ruta con un crayón y que añada una estrella en cada uno de los lugares donde se detuvieron. En un mapa del zoo puede poner una estrella junto al zoo interactivo, las jirafas o el foso de los leones. A continuación dígame a su hijo que le dicte o que escriba una frase o dos sobre cada parada. Recuérdele que use palabras que indican secuencia (*primero, luego, a continuación, finalmente*) para que su historia fluya. “Primero nos detuvimos en el zoo interactivo. Las cabras olían raro y tenían el pelaje rasposo”. Ayúdelo a leer su narración en voz alta, señalando el mapa como referencia.

COMBINACIONES DE PERSONAJES

Sugíerale a su hija que escriba un “puré” de cuentos, combinando personajes de distintos libros. Por ejemplo, podría escribir que Amelia Bedelia da una fiesta de cumpleaños para Fancy Nancy. Cuando su hija termine el primer borrador puede dibujar ilustraciones que lo acompañen. Anímela a que busque en los dibujos detalles que puede añadir a su narración. En vez de “Amelia puso el glaseado en el pastel” podría escribir “Amelia recubrió el pastel de tres capas con remolinos de color rosa”. Cuando corrija su historia, grapen las páginas y las ilustraciones en forma de libro.

PIEZAS AUSENTES

Ríanse a carcajadas—y que su hijo practique el uso de las partes del lenguaje—con este loco juego al estilo de Mad Libs. Que su hijo piense en una idea para una historia (una aventura submarina, un ladrón de galletas). A continuación cada uno de ustedes escribe una historia sobre el tema dejando espacios en blanco y sustituyendo cada nombre con indicaciones que diga si se trata de una *persona, lugar o cosa*. Ejemplo: “Una mañana ____ (*persona*) se levantó y se preparó para su viaje a ____ (*lugar*). Cuando llegó vio ____ (*cosas*) moradas flotando en el agua”. Sin mostrar sus narraciones, pídanle a la otra persona que ponga un nombre en cada espacio en blanco (“Necesito el nombre de una persona, ahora un lugar” y así sucesivamente). Intercámbiense los papeles y lean en voz alta sus cuentos. *Idea*: Escriban una nueva historia dejando en blanco los verbos (palabras que indican acción) o los adjetivos (palabras que describen).



EN BUSCA DE INSPIRACIÓN

Desate la imaginación de su hija con estas ideas para empezar historias:

- Escriban 10-20 preguntas tipo “y si” en tiras de papel. *Ejemplos*: “¿Y si los árboles hablaran?” “¿Y si las mariposas fueran tan grandes como autos?” Pongan las tiras en un frasco transparente de plástico. Su hija puede elegir una cuando quiera escribir.
- Cuando salgan de paseo túrnense imaginando historias que vean por el camino. Tal vez un elefante invisible abolló la esquina del buzón, por ejemplo. Ayude a su hija a escribir las historias cuando regresen a casa.



- Mezclen las cartas de un juego de *Memoria*. Dígame a su hija que elija tres al azar—por ejemplo un pez, un helado y un triciclo—y las entrelace en una historia.

- Hagan una lista de seis problemas numerados que podrían producir una buena historia. *Ejemplos*:

1. Ruido misterioso
2. Llave perdida
3. La hierba se vuelve azul

Que su hija lance un dado y escriba una historia relativa al número que le salió (si sale un 1, escribe sobre un ruido misterioso).