

# TABlero DE SELECCIÓN FAMILIAR DE 1ER GRADO

## ALFABETIZACIÓN

### CONCIENCIA FONOLÓGICA

Haz una rima:

Da la vuelta al círculo con tu familia.

¿Cuántas palabras pueden rimar con: light (luz), snow (nieve), tree (árbol) y cane (bastón)?



### FONÉTICA

Escribe las palabras de tu corazón en la nieve.



### FLUIDEZ

Acurrúcate con una manta y léele a tu peluche.



### VOCABULARIO

Escucha *Brave Irene*

[AQUÍ](#).

Busca palabras interesantes.

Ejemplo: *coaxed* (persuadido)

¡Busca 2 más!



### COMPRENSIÓN

Escucha *Brave Irene*

[AQUÍ](#).

¿Qué lección aprendieron los protagonistas?



# DICIEMBRE

# 1ST GRADE FAMILY CHOICE BOARD

## MATH GAMES

### PLACE VALUE

Place Value War

Draw 3 cards each.  
Make the biggest  
number you can.  
The person with the  
biggest number wins!

Memory Make 10

Take out all of the face cards in a  
deck, lay the cards face down. Draw  
two cards. If they make 10 when  
you add them you get to keep them,  
if they don't turn them over and try  
again. Aces are worth 1.

### PROBLEM SOLVING

Create a word problem that include  
real life scenarios and use your  
child's name. (ie-Izzy wants to take 6  
friends ice skating with her and John  
wants to bring 3 friends ice skating.  
How many friends all together are  
going ice skating?)

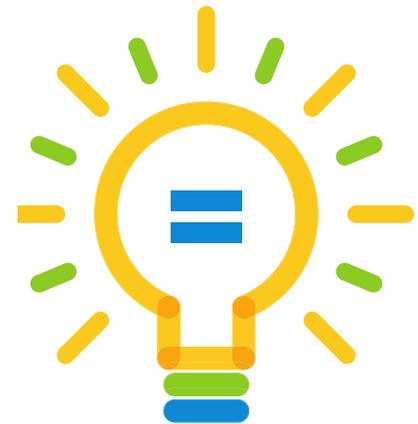
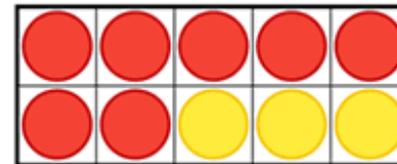
### NUMBER DETECTIVES

Play a math counting  
game. At the dinner  
table skip count by 5's  
with each person taking  
a turn. See how high  
you can get as a family!

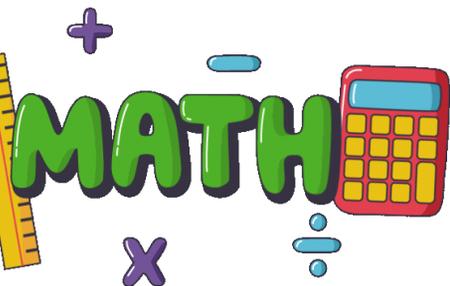
### MATH AROUND US

Create your own ten frame and  
practice adding two numbers together.

$$7 + 3 = 10$$



# DECEMBER



# TABLERO DE SELECCIÓN FAMILIAR DE 1ER GRADO

## MATEMÁTICAS

### VALOR POSICIONAL

Guerra de valores de posición

Saca 3 cartas cada uno.  
 Cada alumno suma sus cartas. Gana el que tenga el mayor número.

### JUEGOS

Memoria - Hacer 10

Saca todas las cartas de cara de una baraja. Coloca las cartas restantes boca abajo. Saca dos cartas. Si, al sumarlás, suman 10, te las quedas, si no, dales la vuelta e inténtalo de nuevo. Los ases valen 1.

### RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Cree un problema de palabras que incluya situaciones de la vida real y utilice el nombre de su hijo. (Es decir, Izzy quiere llevar a 6 amigos a patinar sobre hielo con ella y John quiere llevar a 3 amigos a patinar sobre hielo. ¿Cuántos amigos juntos van a patinar sobre hielo?)

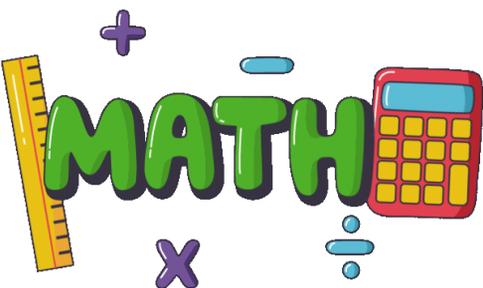
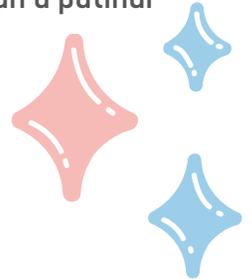
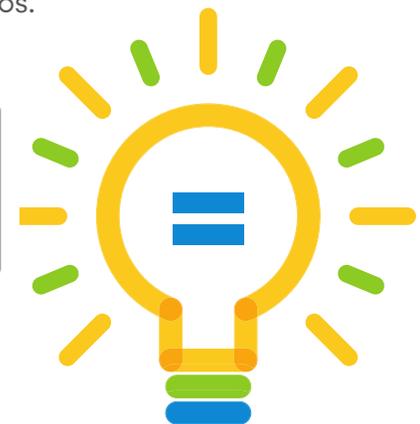
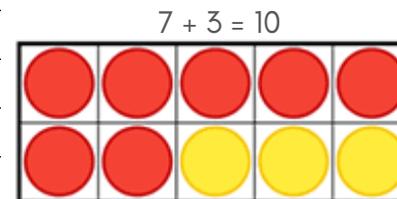
### DETECTIVES DE NÚMEROS

Juega a un juego matemático de contar.

En una mesa, cuenta de 5 en 5 por turnos. A ver hasta dónde pueden llegar como familia.

### MATEMÁTICAS ALREDEDOR NUESTRO

Elabora tu propio *ten frame* (una cuadrícula de 5 columnas y 2 filas) y practica la suma de dos números.



# DICIEMBRE