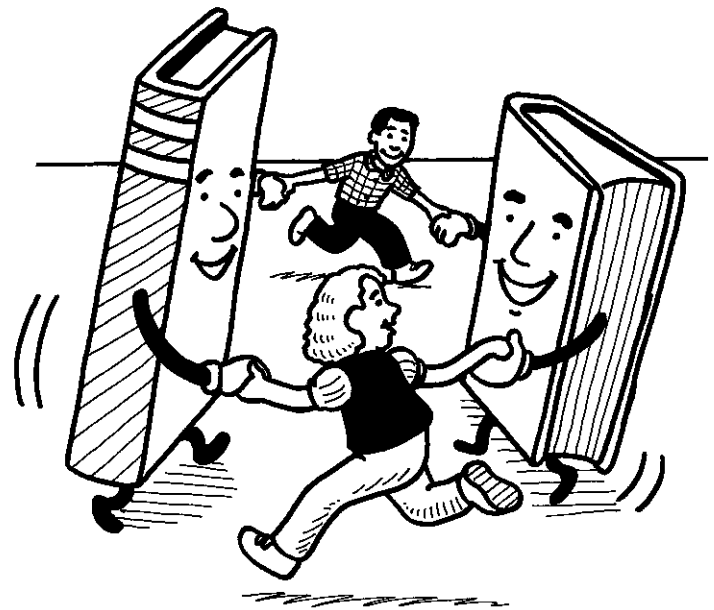


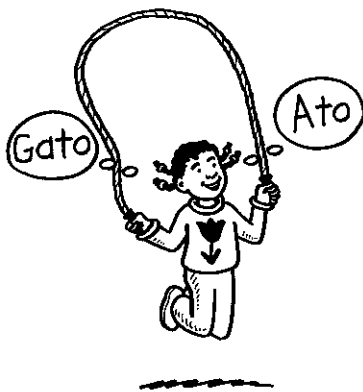
Juegos para leer y escribir

Jugar a juegos con palabras y libros puede entusiasmar a sus hijos sobre el lenguaje y fortalecer su habilidad con la lectura, la escritura y el habla. Ponga a prueba estas ideas.



Saltar y rimar

Las canciones para saltar a la comba permiten que su hija disfrute del ritmo y de la rima. Y mientras salta y canta aprende a diferenciar los distintos sonidos que componen las palabras, una habilidad que su maestra llama *conciencia fonológica*.



Materiales: cuerda para saltar

1. Diga una palabra que su hija pueda rimar fácilmente, por ejemplo *gato*. A continuación tiene que saltar e inventar una tonada usando esa palabra con otra que rime. ("Quiero a mi *gato*. Nunca lo *ato*".)

2. Luego le pasa a usted la cuerda. Repita sus líneas, copiando el ritmo y añada otra línea que rime. ("Y además es *chato*".)

3. Sigán así, repitiendo la canción y añadiendo líneas, hasta que no se les ocurra otra palabra que rime. La última persona elige una palabra nueva para empezar la siguiente ronda.

Lanza y lee

Utilicen un tablero de juegos para animar a su hijo a que lea en voz alta.

Materiales: varios libros breves, un tablero de juegos con un camino (ejemplo: *Candy Land*), una ficha para cada jugador, un dado

1. Diga a su hijo que elija un libro y que los jugadores coloquen sus fichas al comienzo del camino en el tablero de juegos. Empieza el jugador más joven.

2. Cuando le llega el turno, cada jugador lanza el dado y lee tantas frases del libro como le salgan (sale un 5, lee 5). A continuación mueve su ficha ese número de espacios (5).

3. Sigán jugando hasta que un jugador lleve su ficha a la "meta". El ganador lee el resto del libro a los otros jugadores. *Nota:* Si terminan el libro antes de que alguien gane, empiecen otro.

Representar una historia

Jueguen a "charadas de cuentos" para que su hijo fortalezca sus destrezas de comprensión de lectura.

Materiales: trozos de papel, lápiz, tazón

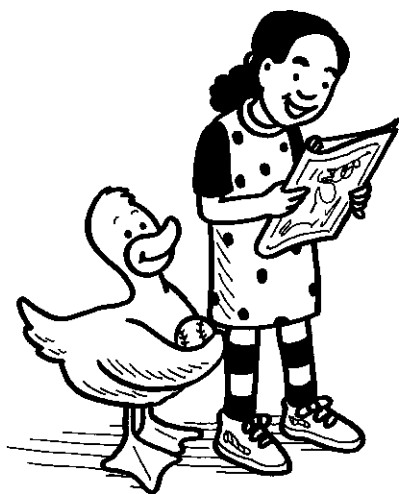
1. Escriban los títulos de libros que conozcan bien en tiras individuales de papel. Ejemplos: *Corduroy* (Don Freeman), *Green Eggs and Ham* (Dr. Seuss), *Strega Nona* (Tomie dePaola). Doblen cada tira por la mitad y colóquenla en el cuenco.

2. Que su hijo saque una tira y represente en silencio una escena del comienzo, la parte central y el final de la historia, en orden. Para *Corduroy* podría representar que está buscando un botón, que lo persiguen y que cabalga a lomos del zorro.

3. Cuando termine los otros jugadores deben adivinar la historia. Si nadie lo consigue, dígame a su hijo que represente tres escenas nuevas del libro también en orden esta vez. La primera persona que diga el nombre del cuento se encarga de representar el siguiente.



continúa



Contar un cuento

Que su hija dé rienda suelta a su imaginación y practique la habilidad de hablar delante de otras personas inventando cuentos que se relacionen con imágenes.

Materiales: libro para colorear, crayones, grapadora

1. Que su hija abra el libro para colorear por una página al azar y use la ilustración para empezar a narrar una historia. (“Érase una vez un pato que encontró una pelota de béisbol”).
2. Dígale que cierre el libro y se lo pase a la siguiente persona. Esa persona lo abre por una página distinta y añade otro poquito al cuento. *Ejemplo:* “El pato llevó la pelota al parque de atracciones y la escondió bajo el tióvivo”.
3. Sigán pasándose el libro y añadiendo detalles al cuento hasta que todo el mundo haya disfrutado de un turno. La última persona se encarga de terminar la historia. *Idea:* Que su hija coloree las páginas que usaron para contar el cuento, las separe del libro y las grape para poder volver a contar la historia.

¿Preferirías...?

Este juego de adivinanzas mezcla preguntas absurdas con la práctica del lenguaje.

Materiales: fichas de cartulina, lápiz, papel

1. Piensen juntos en 15 o 20 preguntas tipo “¿Preferirías?” y escriban cada una en una ficha de cartulina. *Ejemplo:* “¿Preferirías (A) tocar un gusano o (B) masticar una piel de banana?” Barajen las fichas y colóquenlas en un montón boca abajo.
2. Repartan a cada jugador dos fichas de cartulina en blanco que usarán para votar. Tienen que escribir A en una ficha y B en la otra.
3. El primer jugador saca una ficha y la lee en voz alta. Los otros jugadores adivinan lo que esa persona elegirá y votan colocando la ficha A o la B boca abajo.



4. El primer jugador revela su opción y explica por qué la eligió. Cada persona que adivinó correctamente se anota un punto. A continuación el turno pasa al siguiente jugador. Continúen hasta terminar todas las fichas. Gana quien consiga más puntos.

Guía para comprar el juego perfecto

Muchos juegos comprados ofrecen la oportunidad de que sus hijos lean, deletreen palabras, cuenten cuentos y mucho más. He aquí algunos que pueden jugar.

Lectura

Sus hijos pueden leer preguntas y respuestas con juegos como *Beat The Parents*, *Brain Quest Smart Game* y *Great States Junior*.

Ortografía y vocabulario

Elijan juegos en los que los jugadores formen palabras para ganar puntos. *Ejemplos:* *Boggle Jr.*, *See Spot Spell* y *Scrabble Junior*.



Escritura y narrativa

Anime a sus hijos a que inventen historias o poemas jugando a *Rory's Story Cubes*, *Tell Tale* o *Ravensburger Tell A Story*.

Habla

Juegos como *Loaded Questions Junior*, *Quelf Jr.* y *Don't Say It!* hacen reír a los jugadores mientras se comunican entre sí e intercambian ideas.

Consejo: Busquen estos juegos en ventas de garaje, hagan intercambios con los vecinos y pídañles a sus parientes que les pasen los que se les hayan quedado pequeños a sus hijos.