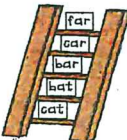




Julho



Domingo	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira	Sábado
						1 Jogar um jogo de tabuleiro!
2 Escreva uma carta para um amigo ou parente.	3 Jogar "Matemática, revolução matemática" . (Veja as direções)	4 Ir a algum site ou aplicativo de leitura. Experimente o aplicativo Sight Word Ninja	5 Experimente um aplicativo/jogo de matemática no computador ou tablet! MathPlayground.com	6 Jogar "Lista de compras." (Veja as direções)	7 Crie um gráfico de tarefas. Ilustre e estabeleça metas!	8 Pratique escrever números, palavras ou equações matemáticas com giz na calçada ou na areia!
9 Faça um projeto de culinária. Leia as instruções e meça ingredientes. 	10 Jogar "Fui ao Zoológico" (Veja as direções) 	11 Colete conchas e outros tesouros da praia. Crie uma exibição com rótulos.	12 Leia de 10 a 15 rótulos nas coisas em sua casa. 	13 Use um bambolê ou corda de pular para pular para uma rima favorita. Ou enquanto você pula, conta ou canta o alfabeto.	14 Jogue um jogo de palavras! Experimente: Zingo, Snap It Up, Boggle ou Pop! (Veja as instruções para mais ideias!) 	15 Ligue para um parente ou amigo da família e fale sobre um livro que você leu. 
16 Escolha uma letra do alfabeto. Faça um caça-palavras pela sua casa. Escreva as coisas que você pode encontrar que comecem com essa letra.	17 Jogar "Escadas de Letras" . (Veja as direções) 	18 Faça uma lista de "To Do" de todas as coisas que você quer fazer. Marque-os como você os faz. 	19 Jogue um jogo de tabuleiro em casa que usa dados, (Yahtzee, Master, Bump ou outro) 	20 Colete um monte de moedas. Classifique as moedas. Conte os centavos, moedas, moedas e moedas. Quanto dinheiro você tem? 	21 Escreva os números 1 -12 em uma bola de praia ou outra bola grande. Quando um jogador o pegar, adicione ou subtraia os dois números que seus polegares estão tocando. 	22 Sobre uma tampa de garrafa, uma caneta e um pedaço de cereal sobre a mesa. Medir o quão longe eles vão. Qual vai mais longe? Por quanto? 
23 Encontre 20 brinquedos pequenos. Classifique-os por forma, tamanho ou cor. BÔNUS: Faça um gráfico para compartilhar sua classificação.	24 Faça palavras ou letras com coisas diferentes como: Play-Doh, pedras, cereais, conchas, moedas, etc.	25 Comece em 100. Jogue dois dados. Subtraia a soma. A primeira pessoa a obter zero vitórias! 	26 Jogar "Gato do primeiro-ministro" (Veja as direções) 	27 Jogar "Concentração" (Veja as instruções) ou jogue online @ Concentração - Illuminação sobrewww.nctm.org	28 Colete conchas ou pedras na praia. Faça um padrão ou uma matriz com eles. 	29 Escreva algumas perguntas para fazer a um amigo ou parente mais velho. Ligue para eles, converse e descubra mais sobre eles!
30 Jogar "Dez Quadros" (Ver instruções) ou Dez quadros @www.nctm.org 	31 Pegue 5 centavos. Qual é o valor total de centavos que você tem? Você pode fazer esse valor de uma maneira diferente com outras moedas?					



Agosto



Domingo	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira	Sábado
		1 Jogar "Tutti Frutti." (Veja as instruções)	2 Dê um passeio ou uma caminhada. Quantas formas diferentes você consegue encontrar?	3 Jogar "Pensa Rosa." (Veja as direções)	4 Jogar "Contando com" (Veja as direções)	5 Pegue um livro que você nunca leu. (Tente pegar com "Book Mobile" "Atheneu, a Little Library ou algum amigo).
6 Escreva em seu diário. Qual é o seu lugar favorito que você visitou? 	7 Use pequenos objetos como cereais, legos, miçangas ou doces para praticar a contagem. Faça grupos de 10. Você pode chegar a 100 ou mais?	8 Leia um livro de piadas, história em quadrinhos, revista ou algo diferente do que você normalmente escolheria.	9 Jogar "Rato e Queijo." (Veja as direções) 	10 Encontre e colete conchas ou pedras na praia. Quantos você encontrou? Classifique e conte por 1, 2, 5 e 10.	11 Pratique contar as horas em um relógio analógico. Quantos minutos em uma hora? 	12 Use revistas velhas para fazer uma colagem que use imagens e palavras. Pode ser sobre você, Nantucket, um de estimação ou qualquer coisa!
13 Encontre moedas pela casa. Identifique, classifique e conte-os. Quanto dinheiro você tem? 	14 Dê um passeio e leia os sinais que você passa. BÔNUS: Acompanhe quantas palavras estão em cada sinal! 	15 Faça uma Caça ao Tesouro Número! Veja quantos números diferentes você pode encontrar em um dia! Procure números onde quer que vá!	16 Faça o seu próprio jogo de matemática! Pode ser um jogo de tabuleiro, um jogo de dados ou um jogo que usa cartas! 	17 Leia um livro fora! 	18 Jogar Duelo do Mar Profundo - Iluminações sobre www.nctm.org 	19 Faça pinos de boliche com garrafas de água vazias, latas ou rolos de papel toalha. Use uma bola para lançar e faça uma equação de subtração para mostrar quantos você derrubou!
20 Colete conchas, pedras ou outros tesouros da praia. Ordene-os. Crie uma exibição com rótulos. Escreva sobre sua coleção!	21 Jogar "Adivinhe meu número." O jogador 1 escolhe um número misterioso e o jogador 2 deve adivinhar o que é fazendo perguntas sobre ele.	22 Vá ao Atheneu para pegar um livro emprestado. Se você tiver tempo, faça o <i>Caminhada da Histórianos Jardim</i> .	23 Encontre um poema curto ou uma canção de ninar. Tente memorizá-lo e recitá-lo para alguém. 	24 Leia um livro ilustrado de matemática! (Alguns para tentar: <i>Cem formigas famintas, 7 comeram 9, ou maldição matemática</i>)	25 Escreva em seu diário: O que você vai compartilhar com seus novos colegas sobre o verão? (Veja as instruções para mais ideias de diários!)	26 Jogar "Palavras em Palavras" (Veja as direções) 
27 Faça um álbum de recortes. 	28 Jogar "Matemática vai pescar" com um baralho de cartas. Tente fazer pares que somem 10. (Veja as direções)	29 Leia um livro fora! 	30 Pratique fazer números ou frases numéricas com massinha de modelar ou escreva os números nas cores do arco-íris.	31 Jogar "Códigos Secretos" (Veja as direções) 	MATH ROCKS	



Traga seu calendário de volta para a sala de leitura do NES até 15 de setembro para mostrar que você fez algumas atividades do seu Calendário de Aprendizagem de Verão... e **GANHE UM PRÊMIO!!** Coloque um X ou cora os dias do mês quando concluir uma atividade!





Queridas famílias,

Durante o tempo de seu filho fora da escola, é importante envolvê-lo em atividades divertidas e educativas para mantê-lo pensando e aprendendo. Além das atividades sugeridas que o professor de seu filho enviou para casa, incluimos alguns jogos e atividades para manter o aprendizado divertido e motivador.

Use o calendário de aprendizado de verão em anexo para continuar aprendendo durante todo o verão! Este calendário é fornecido para dar a você e sua família inspiração e ideias para atividades de matemática e leitura. Planejamos uma coisa para você e seu filho fazerem todos os dias durante os próximos dois meses. Depois de concluir uma atividade, pinte ou marque a caixa. Tente fazer o máximo de atividades possível!

Incluimos páginas com ideias e atividades adicionais de matemática e alfabetização para experimentar, se você achar que um jogo ou atividade é muito fácil ou muito desafiador para seu filho. Não se sinta obrigado a fazer todas as atividades e não deixe que a lista de ideias o limite!

A parte mais importante dessas atividades é continuar aprendendo, praticando e se divertindo!

Sinceramente,

Senhorita Maher, especialista em leitura de NES

Sra. Jones, especialista em leitura de NES

Senhorita Buono, especialista em matemática do NES



Ideias para praticar fatos matemáticos e palavras visuais

- Faça e pratique fatos ou palavras visuais com "flashcards"
- Atividades de matemática ou leitura em sites: tente: sightwords.com
- Role dois dados. Adicione, subtraia ou compare os dois números.
- Use cartas de baralho ou cartas de palavras visuais. Virar duas cartas. Adicionar, subtrair ou ler os dois números.
- Pratique a contagem de saltos (2, 4, 6, 8... ou 5, 10, 15, 20...)
- Imprima fichas práticas ou uma lista de palavras visuais. Tente resolver o máximo de problemas ou ler o máximo de palavras que puder em um minuto. Tente bater sua melhor pontuação a cada vez.
- Use um gráfico de 100 para encontrar a resposta para problemas de matemática.



Inspirações de diário para todas as áreas temáticas!



- Escreva sobre algo que você gostaria de comprar se tivesse R\$ 20,00 para gastar. Por que?
- Os números são lindos. Escreva sobre o seu número favorito.
- Escolha um local na ilha para sentar e observar. Escreva sobre as diferentes formas que você vê e descreva-as com detalhes.
- Escreva sobre seu esporte favorito.
- Escreva instruções sobre como fazer algo (por exemplo, um sanduíche PB&J). Dê as instruções para alguém e veja se eles podem seguir suas instruções.
- Assista a um esporte (pessoalmente ou na TV). Escreva sobre todas as formas e números que você vê. Você também pode tentar isso como um concurso com alguém - veja quem consegue encontrar mais!
- Todos os dias usamos matemática. Você ou um membro da família já o usou hoje. Pode ter sido adição, subtração, multiplicação, divisão, frações, tempo ou dinheiro. Explique como a matemática era usada hoje.
- Escreva sobre seu professor favorito. Por que ele ou ela é o seu favorito?
- Escreva sobre alguém que o inspirou. O que eles fizeram ou disseram?
- Como você espera que seja o professor do próximo ano? Por que?
- Escreva sobre um amigo especial. O que os torna divertidos de se estar por perto?
- Se você pudesse ser qualquer animal, que animal seria? Por que?
- Se você pudesse viajar para qualquer lugar do mundo, para onde você iria? Quem você levaria na viagem?
- Escreva uma carta para seus pais/familiares para convencê-los a levá-lo a algum lugar. Certifique-se de dar boas razões para apoiar por que você deve ir a este lugar.
- Escreva sobre uma coisa que você gosta em você e por que isso o torna especial.
- Escreva sobre seu lugar favorito em Nantucket.
- Qual barco para sair da ilha é melhor? Por que?
- Você prefere voar para sair da ilha ou pegar o barco? Por que?
- O que você quer ser quando crescer? Por que?
- Escreva alguns problemas de palavras. Entregue para outra pessoa resolver. (Certifique-se de saber as respostas!)
- Faça uma página de problemas de matemática. Resolva-os e peça a alguém que verifique suas respostas.
- Jogue um dado 100 vezes. Adivinhe qual número você rolará mais. Mantenha o controle de qual número você rola mais. Qual número você rolou mais? Você estava certo?
- Experimente uma comida que você nunca comeu antes. Escreva sobre isso.
- Invente uma ideia maluca de sanduíche com alimentos da sua casa. Escreva sobre os ingredientes. Se você for ousado, tente fazer e dar uma mordida. Foi bom? Escreva sobre o sabor e o que você mudaria se fizesse de novo.



Jogos de palavras

Os jogos de palavras têm a vantagem de acabar com o tédio e estimular a alfabetização! Existe um jogo de palavras para cada criança e situação, aqui estão algumas ideias.



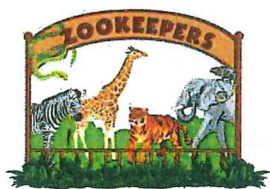
Eu espiono

O I-Spy pode ser jogado com crianças de todas as idades e interesses. O “espião” começa dizendo “I-Spy, com meu olhinho, algo começando com...” e os outros jogadores devem adivinhar qual é o item. A primeira pessoa a adivinhar corretamente se torna o “espião”. Para crianças mais novas, você pode adaptar o jogo “espiando coisas” de uma determinada cor.

Eu fui ao zoológico

Para começar, a primeira pessoa diz, “Eu fui ao zoológico e vi um...” e eles escolhem um animal. A próxima pessoa diz “Fui ao zoológico e vi um...” e eles dizem o animal do primeiro jogador e depois adicionam um deles. Os jogadores se revezam até que alguém recite a sequência de animais **incorretamente**.

- Você pode jogar de várias maneiras diferentes:
 - Usando uma única letra. Se você escolher L, todos os animais começarão com L.
 - Usando todas as letras do alfabeto, em ordem. Então a primeira pessoa escolhe um animal começando com A, a segunda um animal começando com B, e assim por diante.
 - Para crianças maiores, você pode restringir os animais de um determinado continente ou tipo de lugar.



O gato do primeiro-ministro

Para jogar O Gato do Primeiro Ministro, as crianças devem ter um vocabulário grande o suficiente para incluir muitos adjetivos (palavras que descrevem).

O primeiro jogador começa dizendo: “O gato do primeiro-ministro era um gato _____” e eles adicionam um adjetivo começando com **letra a**. Você pode dizer “O gato do primeiro-ministro era um nervoso gato.” o próximo jogador repete o processo, mas com a **letra B**: “O Gato do Primeiro Ministro era um corajoso gato”...e assim por diante.

Hink Rosa

Hink Pink é um jogo de rimas de palavras. O primeiro jogador pensa em duas palavras que rimam, como “Big Rig”, mas não diz aos outros jogadores quais são suas palavras. O jogador então dá uma pista para suas palavras. Então, usando “Big Rig”, A pista pode ser “caminhão grande”. Outros jogadores devem então tentar adivinhar o par de rimas.



Lista de compras



Para jogar este jogo, o primeiro jogador diz "Vou à loja comprar _____" e nomeia um item de mercearia. Eles então se voltam para o jogador à sua esquerda e perguntar "Você quer alguma coisa na loja?"

O segundo jogador deve pedir algo que comece com a última letra do item anterior. Se o primeiro item for *food* a próxima pessoa escolhe algo começando com D.

O primeiro jogador então diz "Ok, eu preciso" e lista os dois itens. Por exemplo, "Preciso de comida de cachorro e desodorante" Isso continua até que o "comprador" cometa um erro em sua lista. O papel do comprador então passa para a pessoa à sua esquerda. Para tornar o jogo mais fácil, os jogadores podem ignorar a renomeação da lista.

Palavras em palavras

Cada jogador precisa de um lápis e papel. Um jogador escolhe uma palavra longa ou palavra composta e todos a escrevem. Os jogadores então escrevem quantas palavras puderem dentro de um limite de tempo combinado, usando as letras da primeira palavra.

Um ponto é concedido para cada palavra correta, e o vencedor é aquele com mais pontos. Ajuste a dificuldade do jogo de acordo com a idade dos jogadores. Você pode querer dar uma lista de palavras para usar para o jogo começar.

Tutti frutti

Cada jogador recebe uma caneta e papel. Todos os jogadores se revezam para pensar em uma categoria como "animais". Cada jogador anota quantas dessas coisas puder pensar em um determinado tempo (isso também pode ser feito oralmente se você fizer isso em silêncio ou em uma sala diferente). O vencedor é a pessoa com mais itens. Torne mais difícil para crianças mais velhas estreitando a categoria, como "animais que começam com a letra P".

Rato e Queijo (como o Carrasco)

Comece desenhando uma linha em zigue-zague para representar as etapas. Em seguida, desenhe um mouse na parte inferior das etapas. Um jogador pensa em uma palavra e desenha uma série de traços, um para cada letra. Outros jogadores se revezam nomeando uma letra. Se estiverem corretos, a letra é escrita no traço correspondente.

Se o palpite estiver incorreto, você desenha uma seta para representar o mouse subindo as escadas. O primeiro jogador a adivinhar a palavra vence ou, se o mouse chegar ao topo, o jogo acaba.



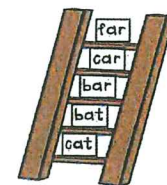
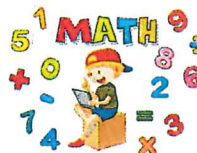
Códigos secretos

Parte jogo de palavras e parte travessuras secretas, os códigos secretos são uma boa escolha para crianças que ainda não estão confiantes com suas habilidades independentes de leitura e escrita. Peça às crianças que criem códigos secretos substituindo símbolos com letras. As crianças podem criar seu próprio código e escrever mensagens secretas!



Escadas de Letras

Dê a cada jogador um diagrama de escada básico com uma palavra de sua escolha no topo. Os jogadores então mudam uma letra para formar uma nova palavra e escrevem a nova palavra no próximo degrau. O vencedor é a pessoa que desce mais na escada. Torne o jogo mais difícil escrevendo uma palavra em cima, outra embaixo, e desafie seu filho a passar de uma para a outra mudando uma letra de cada vez.



Matemáticaldeias de jogos

Concentração

A concentração pode ser jogada como um jogo de leitura ou de matemática. Para jogar como um jogo de matemática, escreva um fato matemático em um cartão e a resposta no outro cartão (você também pode criar muitas variações diferentes disso). Coloque todas as cartas viradas para baixo na mesa. Pegue duas cartas. Se um fato matemático e a resposta correta forem escolhidos ao mesmo tempo, isso é uma correspondência! O jogador fica com a carta. O jogador com mais partidas vence!

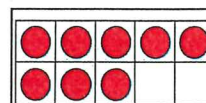
Outras variações (matemática ou leitura):

- Número em um cartão, palavra no outro
- Número em um cartão, pontos representando o número no outro
- Número em um cartão, dez quadros no outro
- Forma em um cartão, palavra no outro
- Palavras à vista: 2 da mesma palavra
- Homófonos/homônimos
- Vocabulário com palavras e definições
- Letras: uma letra maiúscula e uma letra minúscula
- Letras que correspondem a uma imagem que começa com o primeiro som



Dez quadros/O que é igual a dez?

Faça um quadro de dez (5 caixas em cima, 5 em baixo) para cada jogador. Cada jogador lança 2 dados ou usa as cartas numéricas de um baralho. Ao mesmo tempo, cada jogador rola ou compra cartas. Se o número for igual a dez, o jogador ganha um ponto. O primeiro jogador a conseguir dez pontos ganha! (Mantenha os contadores por perto para acompanhar seus pontos no quadro de dez ou use o quadro de dez para ajudá-lo a somar os números das cartas ou dados, se necessário.)



Matemática, revolução matemática (como dança, revolução da dança)

Escreva as respostas dos fatos matemáticos em pedaços de papel ou cartolina no chão ou com giz, se estiver fora. O jogador 1 chama o fato matemático e o jogador 2 deve dançar para as respostas corretas pisando onde eles estão no chão! Levante-se e dance!



Tens Go Fish

Você precisará de um baralho de cartas. Remova todas as cartas com figuras e as cartas com o número 10. Você ficará com quatro cartas cada um dos números 1-9. Distribua cinco cartas para cada jogador. Coloque a pilha de cartas restantes viradas para baixo no meio da mesa. Esta é a pilha "Go Fish".



- Antes de começar, procure pares de cartas em sua mão com uma soma de 10. Coloque todos os pares com uma soma de 10 viradas para cima na mesa à sua frente.
- Para começar, os jogadores se revezam pedindo uns aos outros a carta desejada. **No entanto, em vez de procurar pares da mesma carta, os jogadores querem pares para fazer a soma de 10.** Por exemplo, se eu segurar um 4 eu poderia pedir um 6 então eu posso "fazer 10."
- Se um jogador receber a carta que pediu, ele coloca o par na mesa. Caso não recebam o cartão solicitado, deverão "Vai pescar" e escolha uma nova carta do baralho. Se um jogador ficar sem cartas, ele pega duas novas cartas. A vez de um jogador termina quando ele não pode mais fazer 10.
- O jogo termina quando não houver mais cartas ou não for possível formar mais pares. Quem tiver mais pares ganha!



Contando com: o jogo de cartas

Remova as cartas com figuras de um baralho e pegue um par de dados. O primeiro jogador vira uma carta e lança o dado. O número no dado indica a que distância eles "contam" da carta. (Por exemplo, um jogador vira um três e rola um quatro. Eles contam a partir de três e dizem: "quatro, cinco, seis, sete".) Se o jogador acertar, ele fica com a carta e o outro jogador (s) obter um vez. Os jogadores também podem comparar qual número foi maior e essa pessoa fica com as duas cartas. O jogo continua até que não haja mais cartas no baralho. O jogador que tiver mais cartas no final vence!

