



Pon una etiqueta o marca de verificación en cada carácter para cada día lee aproximadamente about 15 minutos o hacer cualquiera de las actividades divertidas abajo.

Edades 0-4

Cómo Jugar

1. Pon una etiqueta o marca de verificación para cada día que leer o escuchar un libro, o hace cualquiera de las actividades de diversion en la tablera, entre 15 de junio y el 31 de Agosto de 2020.
2. Cuando ha marcado al menos 10 espacios (los días no tienen que estar en una fila) lleva el tablero de juego a la biblioteca para elegir un premio. El primer premio está disponible el 24 de junio.

Otras detalles

- Su hijo y tablero de juego deben estar presente para elegir un premio.
- Cada niño puede jugar dos veces.
- Manténgalo divertido para que su hijo quiera hacer actividades muchas veces.

La mejor manera de ayudar a su hijo a prepararse para leer es leer, escribir, cantar, hablar y jugar juntos todos los días.

INICIA

Tu nombre aquí



Nivel 1 sello de la biblioteca

(Reclama tu premio después del 24 de junio)



Nivel 2 sello de la biblioteca

(Reclama tu premio después del 4 de julio)



Nivel 3 sello de la biblioteca

(Reclama tu premio después del 14 de julio)

ACTIVIDADES

LEA

- Crea un hábito de lectura, siempre después de la cena o en la hora de siesta en lugar acogedor.
- Las rutinas predecibles con libros favoritos ayudan a los niños a sentirse seguros y en control.

ESCRIBA

- Canta *La Araña Pequeñita* y muéstrale a tu hijo cómo hacer que la araña suba. El movimiento ayuda a las habilidades motoras finas para escribir más tarde.
- Involucra a su hijo mientras hace una lista. Habla sobre nombres de algunas letras y palabras mientras las escribes.

CANTE

- Cuando cantas tus canciones favoritas, cambiar las palabras o hacer nuevas rimas—ser tan tonto como sea posible.
- Música divertida ayuda a desarrollar un lenguaje del niño, escuchar y con auto-regulación.

HABLE

- Pregúntele a su niño a describir lo sucedido en un libro. Hablando de la secuencia de eventos ayuda a un niño a entender cómo funcionan las historias
- Anime a su hijo a la imaginación preguntéles a contar una historia.

JUEGE

- Juega astronautas aterrizando un planeta lejano.
- Lleve a su hijo a una historia o evento de la biblioteca.

**WOODBURN
PUBLIC LIBRARY**

¿Desea aumentar las conexiones cerebrales de su hijo? Lea, escribe, canta, habla, juega. **Para cualquiera de las actividades abajo, marque un espacio.**