



Put a sticker or check mark on each circle for every day you and your child read about 20 minutes or do any of the fun activities below.

START

Your Name Here

Ages 0-4

How To Play

1. Put a sticker or check mark for each day you read or listen to a book for 20 minutes, or do any of the fun activities on the game board, between June 21 and August 31, 2021.

2. When you've marked at least 10 spaces bring the game board to the library to choose a prize. The first prize is available on June 28.

Other Details

- Your child and game board should be present to choose a prize.
- Each child can play the game twice.
- Keep it fun so your child will want to do these activities again and again.

1



Level 1 stamp from library



(Claim your prize after June 28)

2



Level 2 stamp from library



(Claim your prize after July 5)

3



Level 3 stamp from library



(Claim your prize after July 12)

Want to increase your child's brain connections? Read, write, sing, talk, play. Do it every day!

For any of the activities below, mark a space.

READ

- Create a reading habit—always after dinner or at naptime in a cozy place.
- Predictable routines with favorite books help children feel safe and in control.
- Let your child tell you the story from one of their books. Telling stories from pictures is

WRITE

- Practice coloring. This helps your child with their fine motor skills.
- Involve your child as you make a list. Talk about names of some letters and words as you write them.

SING

- When you sing your favorite songs, change the words or make up new rhymes be as silly as possible.
- Fun music helps develop a child's language, listening, and self-regulation. Checkout

TALK

- Ask your child to describe what happened in a book. Talking about sequences of events helps a child understand how stories work.
- Encourage your child's imagination: Ask them to tell a story. Begins with something fun like, "One

PLAY

- Play astronauts landing on a distant planet!
- Take your child to a library storytime or event.



Pon una etiqueta o marca de verificación en cada insignia para cada día que lee **aproximadamente 20 minutos** o hacer cualquiera de las actividades divertidas abajo.

Edades 0-4

Cómo Jugar

1. Pon un etiqueta o marca de verificación para cada día que leer o escuchar un libro por 20 minutos, o hace cualquiera de las actividades de diversion en la tablera, entre 21 de junio y el 31 de agosto.
2. Cuando ha marcado al menos 10 espacios lleva el tablero de juego a la biblioteca para elegir un premio. El primer premio está disponible el 28 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 haer actividades muchas veces.

La mayor manera de ayudar a su hijo a

INICIA

Tu Nombre Aquí

1



Nivel 1 sello de la biblioteca



(Reclama tu premio después del 28 de junio)

2



Nivel 2 sello de la biblioteca



(Reclama tu premio después del 5 de julio)

3



Nivel 3 sello de la biblioteca



(Reclama tu premio después del 12 e julio)

¿Desea aumentar las conexiones cerebrales de su hijo? Lea, escribe, canta, habla, juega.

Para cualquiera de las actividades abajo, marque un espacio.

LEA

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

ESCRIBA

- Involucra a su hijo mientras hace una lista. Habla sobre nombres de algunas letras y palabras mientras.
- Practica la coloración. Esto ayuda a su hijo con las habilidades motoras finas.

CANTE

- Cuando cantas tus canciones favoritas, cambiar las palabras o hacer nuevas rimas-ser tan tonto como sea posible.
- Musica divertida ayuda a desarrollar un lenguaje del niño

HABLE

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

JUEGE

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