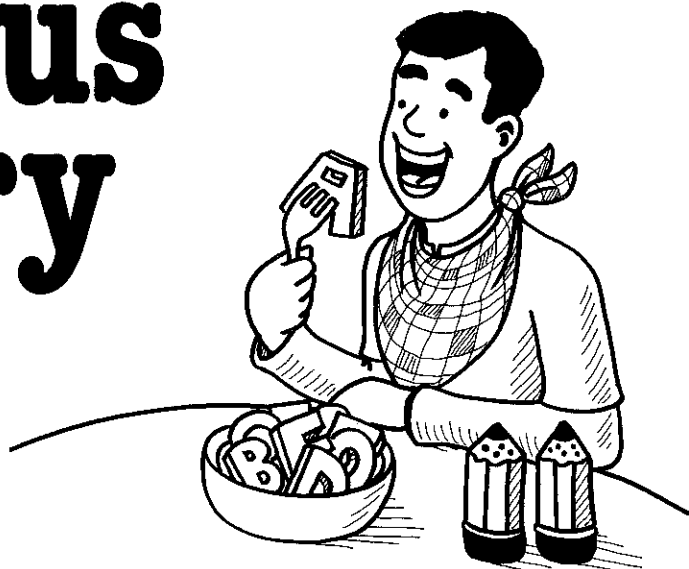


A Voracious Vocabulary

Use entertaining activities to foster an appetite for words, and your child will gobble them up. The result will be a strong vocabulary that he can use in—and out of—school. Here are ways to play with words together.



ACCUMULATION

(noun): a collection gathered little by little

Pass time in a waiting room by creating an *accumulation* of related words. Your youngster will have to think about each word's meaning to decide whether it fits into his collection.

Take turns choosing a category, such as travel, sports, or food. Then, each of you should pick up a magazine and race to see how many words you can find in 5 minutes that fit the category. If you're looking for words related to travel, your child might find *altitude*, *currency*, and *urban*, for example. Write your words on your paper. When time is up, read them aloud, and cross off any that the other person also chose.

The person with the most words that no one else got selects the next category.



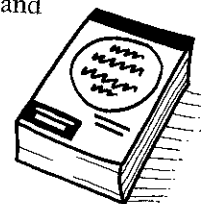
RECOLLECT

(verb): to remember

Your child needs a sharp memory to *recollect* where each pair of antonyms (words with opposite meanings) is hidden in this game. And learning a word's antonym gives him another way to understand and remember what the first word means.

Together, use a thesaurus to find pairs of antonyms like *gigantic* and *miniature* or *concave* and *convex*. Write each word on a separate index card along with its definition.

Mix up the cards, and place them facedown in rows. Take turns turning over two cards. If you find a pair of antonyms, keep it, and turn over two more cards. If the words aren't opposites, put the cards back, and it's the next player's turn. Collect the most pairs to win.



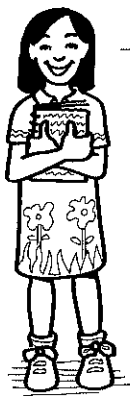
My words

Want to motivate your child to investigate and remember new words? Have her create a personal dictionary to use during word games.

In a notebook, she can add an entry each time she learns a new word. Suggest that she include the word, its definition, and any drawings, synonyms, or notes that will help her remember it.

Words are everywhere! Here is a list of ways she might find them.

1. Notice words that opponents play during games.



2. Look up the answers to crossword clues she doesn't know.

3. Get a word-a-day calendar or visit a website like wordcentral.com/buzzword.

4. Read books for pleasure.

5. Use textbook glossaries to look up unfamiliar words.

6. Listen for new words during class discussions and dinner conversations.

continued

Un vocabulario voraz

Haga uso de actividades amenas para despertar el apetito por las palabras y sus hijos las engullirán. El resultado será un vocabulario amplio que podrán usar en la escuela y fuera de ella. He aquí formas de jugar con las palabras.



ACUMULACIÓN

(nombre): una colección recogida poco a poco

Pasen el tiempo en una sala de espera creando una *acumulación* de palabras que se relacionan entre sí. Su hijo tendrá que pensar en cada palabra para decidir si encaja en su colección.



Túrnense eligiendo una categoría como viajes, deportes o comida. A continuación cada uno de ustedes abre una revista y hacen una carrera para ver cuántas palabras pueden encontrar en 5 minutos que encajen en esa categoría. Si buscan palabras relacionadas con los viajes su hijo podría encontrar *altitud*, *divisas* y *urbano*, por ejemplo. Escriban las palabras en un papel. Cuando se termine el tiempo, léanlas en voz alta y tachen las que haya elegido otro participante.

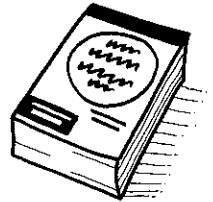
La persona que tenga el mayor número de palabras que nadie más tiene, selecciona la siguiente categoría.

REMEMORAR

(verbo): recordar

Su hijo necesita una memoria aguda para *rememorar* dónde está escondida cada pareja de antónimos (palabras con significados opuestos). Y aprender el antónimo de una palabra es una forma de entender y recordar lo que significa la primera.

Usen un diccionario de sinónimos para encontrar parejas de antónimos como *gigantesco* y *miniatura* o *cóncavo* y *convexo*. Escriban cada palabra en una ficha de cartulina junto con su definición.



Mezclen las fichas y colóquenlas boca abajo en filas. En cada turno el jugador descubre dos fichas. Si encuentra un par de antónimos, se lo guarda y descubre otras dos fichas. Si las palabras no son opuestas, vuelve a colocar las fichas y pasa el turno al siguiente jugador. Gana quien forma el mayor número de parejas.

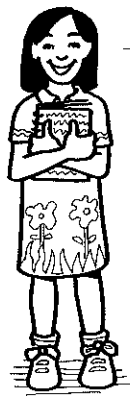
Mis palabras

¿Quiere motivar a su hija para que investigue y recuerde nuevas palabras? Dígale que cree su propio diccionario personal y que lo use durante juegos con palabras.

Puede anotar una entrada en un cuaderno cada vez que aprenda una palabra nueva. Sugíerale que incluya la palabra, su definición y cualquier dibujo, sinónimo o notas que le ayuden a recordarla.

¡Hay palabras por todas partes! He aquí una lista de formas de encontrarlas.

1. Darse cuenta de las palabras que los contrincantes usen durante un juego.



2. Buscar las respuestas a las pistas del crucigrama que no sepa.

3. Conseguir un calendario con la palabra del día o visitar un sitio web como wordcentral.com/buzzword.

4. Leer libros por placer.

5. Usar los glosarios del libro de texto para buscar palabras desconocidas.

6. Prestar atención a nuevos términos durante los comentarios en clase o en la conversación de la cena.

ATTRIBUTES

(noun): characteristics or features



When your youngster makes this word poster, she might list *creative* among her best attributes.

First, she should write a dozen or more words that describe her (*funny, upbeat, musical*). Then, she can look up each word in a thesaurus for a synonym that she likes better. She could

replace *funny* with *humorous* and *upbeat* with *optimistic*. Tip: If there are no synonyms, or if she prefers her original choice, she may keep the word she started with.

Next, your child should write her name in big fancy letters in the center of a sheet of paper or poster board and fill the space around it with the words from her list. Encourage her to decorate each word, too. For example, she could draw musical notes around *melodious*. Let your youngster hang the completed poster on her bedroom door to introduce exactly who she is!

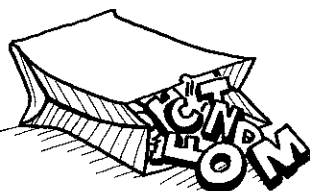
SCRUTINIZE

(verb): to look over carefully

You and your child will have to *scrutinize* letters to make words in this activity.

Have your youngster divide a set of magnetic letters into two bags, vowels in one bag and consonants in another. Then, each of you draws 1 vowel and 4 consonants so that you have 10 letters total to work with. Place all 10 letters on the table between you.

Ask your child to think of a word she can make using the letters and to give you a clue. She might say, "I see a six-letter word that means *graceful* and starts with N." You have one minute to find her word: "Is it *nimble*?" If you do, you score a point. If not, she tells you the word and gets the point. Next, you find a word and give her a clue. Take turns until no more words can be found.



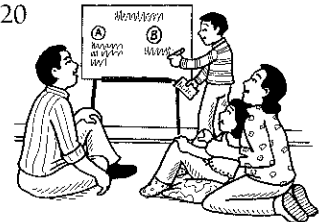
Return the letters to the bag, mix them up, and draw again. Play three rounds, and see who can score the most points.

HORSEFEATHERS

(noun): nonsense words

Is that a real definition, or is it *horsefeathers*? Players must get each other to believe fake definitions to win this game.

Have your youngster list 20 vocabulary words from his science or social studies book. To play, he selects a word and writes two definitions for it—one that's real and one that he made up. Remind him to make his false definition as realistic as possible! For instance, his definitions for *velocity* might be "how fast something travels" (the real definition) and "extreme speed" (the false one). It's your job to figure out which is the actual definition. If you do, you score a point. If not, your child calls, "Horsefeathers!" and he scores a point.

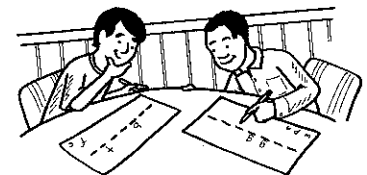


Then, it's your turn to pick a word and give definitions. High score wins.

DEDUCE

(verb): to reach an answer using evidence

The object of this two-player game is to *deduce* your opponent's mystery word—before he discovers yours!



To start, have your youngster pick a number between 4 and 10. Each person should secretly think of a word with that number of letters (say, 8) and draw a blank line for each letter on his paper. Then, take turns guessing a letter that you think might be in the other player's word. If you're correct, he writes the letter where it goes. If not, he writes it on the side (to keep track of letters that have been guessed). For example, if your word is *diameter* and he guesses *e*, fill in the blanks like this: _ _ _ _ _ e _ _ _ _.

The first one to figure out the other person's word wins. Write new words, and play again.

ATRIBUTOS

(nombre): características o rasgos



Cuando su hija haga este cartel de palabras podría incluir *creativa* entre sus mejores *atributos*.

Antes de todo debe escribir una docena de palabras o más que la describan (*divertida, alegre, musical*). A continuación puede buscar cada palabra en un diccionario de sinónimos y elegir uno que le guste. Podría sustituir *divertida* por *chistosa* y *alegre* por *optimista*. Conse-

jo: Si no hay sinónimos o si prefiere su opción original, puede conservar la palabra con que empezó.

A continuación su hija tiene que escribir su nombre en letras grandes y bonitas en el centro de un folio de papel o de cartulina y rellenar el espacio alrededor de su nombre con las palabras de la lista. Anímela también a que decore cada palabra. Por ejemplo, podría dibujar notas musicales alrededor de *melodioso*. ¡Que su hija cuelgue el cartel terminado en la puerta de su habitación para decir exactamente quién es ella!

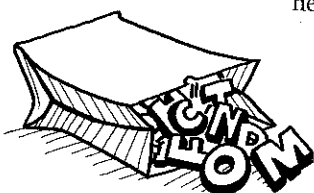
ESCRUTAR

(verbo): examinar cuidadosamente

Usted y su hija tendrán que *escrutar* las letras para formar palabras en esta actividad.

Que su hija divida un juego de letras imantadas en dos bolsas, las vocales en una bolsa y las consonantes en la otra. A continuación cada uno de ustedes saca 1 vocal y 4 consonantes para tener entre los dos 10 letras en total. Coloquen las 10 letras en una mesa colocada entre ustedes.

Dígale a su hija que piense en una palabra que pueda formar usando las letras y que le dé a usted una pista. Podría decir: "Veo una palabra de seis letras que significa *elegante* y empieza con A". Usted tiene un minuto para encontrar su palabra: "¿Es *airoso*?" Si acierta, anótese un punto. Si no, ella le dice la palabra y se anota el punto. A continuación usted encuentra una palabra y le da a su hija una pista. Túr-



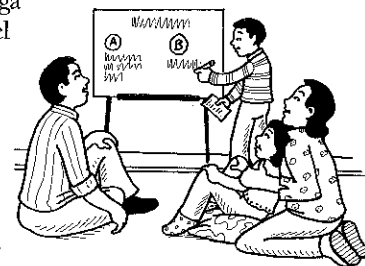
nense hasta que no puedan encontrar más palabras. Devuelvan las letras a la bolsa, mézclenlas y saquen de nuevo. Jueguen tres rondas y vean quién consigue más puntos.

BOBADAS

(nombre): palabras sin sentido

¿Es una definición o son *bobadas*? Los jugadores deben conseguir que el contrincante se crea su definición falsa para ganar este juego.

Dígale a su hijo que haga una lista de 20 palabras del vocabulario de su libro de ciencias o de estudios sociales. Para jugar selecciona una palabra y escribe dos definiciones para ella, una real y otra inventada. ¡Recuérd-



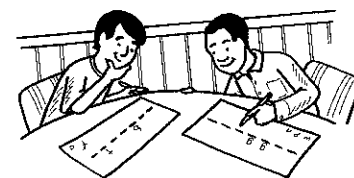
le que invente una definición falsa lo más realista posible! Por ejemplo, sus definiciones para *velocidad* podrían ser "lo rápido que viaja algo" (la definición real) y "rapidez extrema" (la falsa). Usted tiene que decidir cuál es la definición real. Si lo consigue, anótese un punto. Si no, su hijo dice "¡Bobadas!" y se anota el punto.

A continuación le toca a usted elegir una palabra y dar definiciones. Gana el puntaje más alto.

DEDUCIR

(verbo): hallar una respuesta usando evidencia

El objetivo de este juego para dos jugadores es *deducir* la palabra misteriosa del contrincante ¡antes que él descubra la de usted!



Para empezar, dígame a su hijo que elija un número entre el 4 y el 10. Cada persona piensa en secreto una palabra con ese número de letras (8 por ejemplo) y dibuja una línea en el lugar correspondiente para cada letra en su papel. A continuación intentan adivinar por turnos una letra que pueda estar en la palabra del contrincante. Si usted lo adivina, él escribe la letra en su lugar de la palabra. Si no, la escribe al lado (para controlar las letras que se han dicho). Por ejemplo, si su palabra es *diámetro*, y él dice *e*, rellene los espacios así: _ _ _ _ e _ _ _.

Gana el primero que adivine la palabra del contrincante. Escriban nuevas palabras y jueguen de nuevo.

The Reading-Writing Link



How can your youngster become a strong, well-rounded writer? By being a strong, well-rounded reader! Experts agree: kids who read frequently—and enjoy a wide variety of materials—are better writers. Try these ideas for helping your child make the important connection between reading and writing.

Letters to the editor

This activity encourages your youngster to read magazine articles and write an opinion piece.

First, have him read a few letters to the editor to see what they include (the writer's views, facts from the article). Then, your child could write a response to an article that interests him. Adding supporting facts from the story will make his letter stronger. *Example:* "Your article stated that the average American drinks 21 gallons of bottled water per year. I think that more people should drink water from reusable bottles to help the environment."

When he's finished, he can proofread his letter for errors and send it off to the address listed in the magazine.



Fan fiction

Trending now: fans writing stories inspired by their favorite books. Is there a book your youngster loves? She could write a story with the same theme—but put her own twist on it.

For example, many books written for kids this age deal with growing up, relationships with parents and friends, or going to school. Her main character may be struggling with middle school friendships like the characters in the book she read, but perhaps she'll set her story in New York City instead of Alaska. Or if the main character is an only child, she can make the girl in her story a twin instead.

As she explores the original book and decides how to slant her version, her comprehension of the events will deepen. And she just might like her story better than the original one!



New genres

What kind of tales does your youngster usually write? Invite him to take a detour and try something different! For instance, if he normally writes realistic fiction, he could experiment with science fiction or mystery.

continued

El vínculo entre la lectura y la escritura



¿Cómo pueden convertirse sus hijos en escritores competentes y completos? ¡Siendo lectores competentes y completos! Los expertos están de acuerdo: los niños que leen con frecuencia—y disfrutan de una amplia variedad de materiales—escriben mejor. Ponga a prueba estas ideas para contribuir a que sus hijos establezcan la importante conexión entre la lectura y la escritura.

Cartas al editor

Esta actividad anima a su hijo a leer artículos de revistas y a escribir un artículo de opinión.

En primer lugar, dígame que lea unas cuantas cartas al editor para ver lo que incluyen (el punto de vista de quien escribe, datos del artículo). A continuación su hijo podría escribir una respuesta a un artículo que le interese. Añadir datos de apoyo mencionados en el artículo hará su carta más contundente. *Ejemplo:* “Su artículo afirmaba que el americano medio bebe 21 galones de agua embotellada al año. Yo creo que más gente debería usar botellas reusables para ayudar al medio ambiente”.

Cuando termine puede corregir los errores de su carta y enviarla a la dirección que aparece en la revista.



Aficionados a la ficción

De moda ahora: los aficionados que escriben historias inspiradas en sus libros favoritos. ¿Hay un libro que le guste en especial a su hija? Podría escribir una historia con el mismo tema, pero con una variación que ella invente.

Por ejemplo, muchos libros escritos para niños de esta edad tratan de las experiencias al crecer, de las relaciones con padres y amigos y de la escuela. El personaje principal de su hija quizá tenga problemas con sus amistades de la escuela media como los personajes del libro que leyó, pero tal vez situará su historia en Nueva York en lugar de Alaska. O si la protagonista de la historia es hija única, puede convertir a la niña de su historia en una hermana gemela.

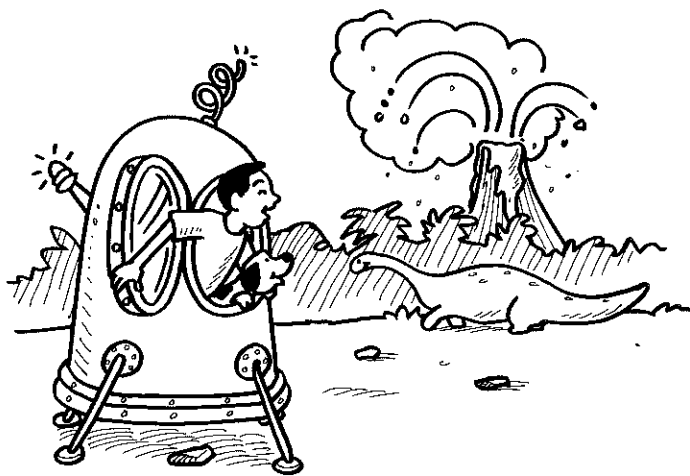
Cuando explore el libro original y decida qué ángulo darle a su versión, comprenderá mejor los acontecimientos de la historia. ¡Y puede que le guste su versión más que la original!



Nuevos géneros

¿Qué tipo de redacciones escribe por lo general su hijo? ¡Invítelo a que se desvíe de su norma y pruebe con algo distinto! Por ejemplo, si normalmente escribe prosa realista podría experimentar con ciencia ficción o misterio.

continúa



To start, let him read a few books in the genre he chooses and think about what the plots have in common. Science fiction often revolves around futuristic science and technology, and it might be set in outer space or in another time. A mystery is centered around a puzzling event (often a crime) and a main character who spends most of the book solving the puzzle.

Once your child has figured out the key ingredients in a genre, he can outline a plot and try his hand at it. Exploring a new genre will give him more outlets for reading *and* writing.

Movie reviews

Reading and writing about movies can add to the enjoyment of watching them.

Suggest that your youngster read newspaper or online reviews of a movie she wants to watch. Encourage her to notice writing techniques like using an attention-grabbing introduction or including only certain details of the plot. Also, what adjectives does she see? Instead of saying a film was *good* or *bad*, the reviewer probably chooses more specific words like *memorable*, *realistic*, or *enthralling*.

Then, after seeing the movie, your child can write her own review. She may use the techniques she observed—or come up with her own. Finally, she could send her review to friends and relatives to help them decide whether to watch the movie.



Success with school papers

When your child has an essay or a report to write, he will first need to do research. Here are tips to help him read source material for the information he needs.

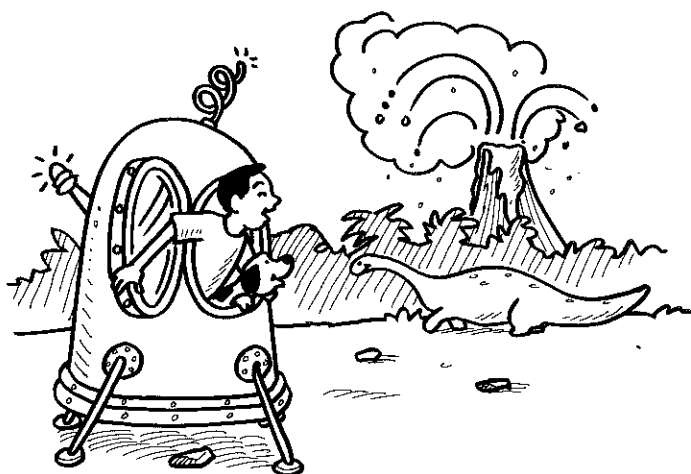
Read, then write. After reading a paragraph or section, have him close the book and write a summary. Using this method—instead of taking notes with the book open—can help him avoid copying word for word. Also, he will be more likely to understand his notes later if he uses his own words.

Stay on topic. Encourage your youngster to write the main idea of his report or essay in big letters on a piece of paper and keep it in sight as he does research. (Example: “There are pros and cons to the Electoral College.”) This will keep

him focused on information tied to his topic, since it’s easy to jump from link to link online and wind up in unrelated places. He should also check copyright dates in books and on websites to make sure the information is current.



Compare sources. Suggest that your child read several books or articles to cross-check information and write a factually accurate paper. He could write the “5 W” questions (who, what, when, where, why) down the left side of a sheet of paper and list his sources across the top. Then, he can draw a grid and fill in the boxes with the answers to the questions. Are the answers the same from multiple sources? If so, they’re more likely to be correct.



En primer lugar dígame que lea unos cuantos libros del género que elija y que piense en qué tienen en común sus argumentos. La ciencia ficción a menudo gira en torno a la ciencia futurista y en la tecnología y podría estar situada en el espacio exterior o en otra época. Un misterio se centra en un acontecimiento desconcertante (con frecuencia un crimen) y en un personaje principal que trata de resolver la incógnita durante la mayor parte del libro.

Una vez que su hijo haya identificado los ingredientes clave de un género puede escribir un guión para su argumento y probar suerte con él. Explorar un nuevo género le dará más posibilidades para leer y escribir.

Reseñas de películas

Leer y escribir sobre películas puede aumentar el placer de verlas.

Sugírela a su hija que lea en el periódico o en la red reseñas de una película que quiera ver. Anímela a que observe las técnicas que emplea el autor, como por ejemplo una introducción que capte la atención o la inclusión de ciertos detalles de la trama. ¿Qué adjetivos ve? En lugar de decir que una película era *buen*a o *mal*a, el crítico probablemente elige términos más específicos como *memorable*, *realista* o *fascinante*.

A continuación, después de ver la película, su hija puede escribir su propia reseña. Puede usar las técnicas que observó o inventar las suyas propias. Finalmente podría enviar su reseña a sus amigos y parientes para ayudarles a decidir si les apetece ver la película.



Trabajos escolares logrados

Cuando su hijo tenga que escribir una redacción o un trabajo necesitará ante todo recabar datos. He aquí unos cuantos consejos para ayudarle a que lea las fuentes en busca del material que precisa.

Lee, luego escribe. Después de leer un párrafo o sección dígame que cierre el libro y escriba un resumen. Este método — en lugar de tomar notas con el libro abierto — puede evitar que copie palabra por palabra. También entenderá mejor sus notas más tarde si emplea sus propias palabras.

Cíñete al tema. Anime a su hijo a que escriba la idea principal de su trabajo o de su redacción en letras grandes en un folio y que lo tenga a la vista mientras recaba datos. (Ejemplo: “Hay pros y contras en lo referente al Colegio Electoral”.) Esto lo mantendrá concentrado en la

información relativa a su tema, pues es muy fácil saltar de enlace a enlace en la red y terminar en sitios sin relación alguna con el tema. Debería también comprobar las fechas de los derechos de autor en los libros o los sitios web para asegurarse de que la información está al día.



Compara fuentes. Sugírela a su hijo que lea varios libros o artículos para contrastar la información y escribir un trabajo objetivo y preciso. Podría escribir las cinco preguntas clave (quién, qué, cuándo, dónde, por qué) en el margen izquierdo de un folio y sus fuentes en la cabecera del papel. A continuación puede dibujar una cuadrícula y rellenar los recuadros con las respuestas a las preguntas. ¿Obtiene las mismas respuestas de fuentes distintas? Si es así, lo más probable es que su información sea correcta.

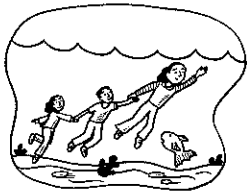
Be a Reading Star

2014 Edition

What will your youngster read next—fiction, nonfiction, or poetry? He can discover his next great title with the exciting list below. Then, encourage him to use the star-studded log on the back to keep track of the books he reads. As he fills the page, he will become a reading superstar!



The Neptune Project (Polly Holyoke)



Nere senses that she's different from other kids. When she finds out she's part of a secret experiment to create people who can live underwater, she understands why. Will she lead a group of others like herself to safety before the government can capture them?

Who Was Walt Disney? (Whitney Stewart)

Most people know Walt Disney through the movies and theme parks that bear his name, but who was he? This biography describes the life of a poor farm boy with a dream: to entertain others. Part of the Who Was...? series. (Also available in Spanish.)

Game Changers (Mike Lupica)

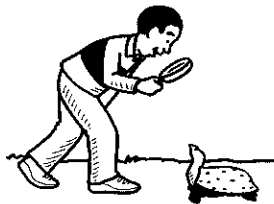
Football fans will enjoy this action-packed novel. Although Ben is small for his age, he can really throw a football. So he's disappointed when the coach's bigger, stronger son is picked as starting quarterback. Then suddenly, an injury changes the game for both boys.

The Templeton Twins Have an Idea: Book 1 (Ellis Weiner)

Twelve-year-old twins John and Abigail Templeton have been kidnapped by another pair of twins who want to steal their father's invention. It will take a creative idea and the help of their "ridiculous dog" for them to escape. (Also available in Spanish.)

Unusual Creatures: A Mostly Accurate Account of Some of the Earth's Strangest Animals (Michael Hearst)

A barking spider, a softshell turtle, and a flying snake are a few of the animals introduced in this book. Readers can explore drawings, maps, and diagrams while reading humorous text filled with fun facts, pop quizzes, and more.



Whisper and Shout: Poems to Memorize

(Patrice Vecchione, Editor)

More than 50 poems by Robert Frost, Emily Dickinson, Langston Hughes, Gwendolyn Brooks, and other poets provide a glimpse at ways that poems explore and express ideas. Includes short biographies of each poet and tips on how to memorize poems.

The Mighty Mars Rovers: The Incredible Adventures of Spirit and Opportunity (Elizabeth Rusch)

Could there have been life on Mars? In 2003, NASA sent high-tech robots named *Spirit* and *Opportunity* to the planet to find out. This real-life space story is packed with details of the mission. Part of the Scientists in the Field series.

Math for Smarty Pants

(Marilyn Burns)

Math is more than numbers! Lots of illustrations, comics, and interesting activities will keep readers turning pages as they use math to perform magic, make art, solve puzzles, and more. Part of the Brown Paper School series.



Flora & Ulysses: The Illuminated Adventures

(Kate DiCamillo)

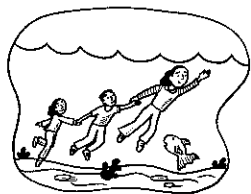
Ulysses is a squirrel who developed superpowers after being sucked into a vacuum cleaner. Flora is the lonely 10-year-old girl who rescued him. Now, Ulysses can fly, and he's typing poetry on Flora's mother's typewriter!

Estrellas de la lectura

Edición 2014

¿Cuál será la siguiente lectura de sus hijos: ficción, prosa informativa o poesía? En la lista que sigue pueden descubrir el próximo gran título. Anímelos a que usen el registro repleto de estrellas que se encuentra en el reverso de esta guía para llevar la cuenta de los libros que leen. Mientras rellenan la página ¡se convertirán en superestrellas de la lectura!

The Neptune Project (Polly Holyoke)



Nere se da cuenta de que es distinta de los otros niños. Entiende la razón cuando descubre que forma parte de un experimento para crear gente que pueda vivir bajo el agua. ¿Logrará llevar a puerto seguro a un grupo de gente como ella antes de que los capture el gobierno?

Who Was Walt Disney? (Whitney Stewart)

La mayoría de la gente conoce a Walt Disney por las películas y los parques temáticos que llevan su nombre, pero ¿quién era en realidad? Esta biografía describe la vida de un niño pobre que vivía en una granja y tenía un sueño: entretener a los demás. Parte de la serie Who Was...? (Disponible en español.)

Game Changers (Mike Lupica)

Los aficionados al fútbol americano disfrutarán con esta trepidante novela. Aunque Ben es pequeño para su edad, lanza el balón como nadie. Así que sufre una decepción cuando el hijo del entrenador que es más grande y más fuerte que él es elegido mariscal principal de campo. De repente, una lesión cambia la situación para ambos niños.

The Templeton Twins Have an Idea: Book 1 (Ellis Weiner)

Los gemelos de doce años John y Abigail Templeton son rapados por otra pareja de gemelos que quiere robar el invento de su padre. Será precisa una idea creativa y la ayuda de su "ridículo perro" para que logren escapar. (Disponible en español.)

Unusual Creatures: A Mostly Accurate Account of Some of the Earth's Strangest Animals (Michael Hearst)

Una araña que ladra, una tortuga de caparazón blando y una culebra voladora son unos cuantos de los animales presentados en este libro. Los lectores pueden explorar dibujos, mapas y diagramas de paso que leen el humorístico texto lleno de información, pruebas sorpresa y mucho más.



Whisper and Shout: Poems to Memorize (Patrice Vecchione, Editor)

Más de 50 poemas de Robert Frost, Emily Dickinson, Langston Hughes, Gwendolyn Brooks y otros poetas permiten atisbar cómo los poemas exploran y expresan ideas. Incluye una breve biografía de cada poeta y consejos para memorizar poemas.

The Mighty Mars Rovers: The Incredible Adventures of Spirit and Opportunity (Elizabeth Rusch)

¿Podría haber vida en Marte? En el año 2003, la NASA envió al planeta los robots de alta tecnología *Spirit* y *Opportunity* para averiguarlo. Esta verídica historia está repleta de detalles sobre la misión espacial. Parte de la serie Scientists in the Field.

Math for Smarty Pants (Marilyn Burns)

¡Hay mucho más que números en las matemáticas! Montones de ilustraciones, cómics y actividades interesantes mantendrán a los lectores enganchados a las páginas mientras emplean las matemáticas para hacer magia, arte, resolver rompecabezas y mucho más. Parte de la serie Brown Paper School.



Flora & Ulysses: The Illuminated Adventures (Kate DiCamillo)

Ulysses es una ardilla que adquirió superpoderes al ser succionado por una aspiradora. Flora es la solitaria niña de 10 años que lo rescató. Ahora Ulysses puede volar y ¡está escribiendo poesía en la máquina de escribir de la madre de Flora!



My Reading Log



1	Title	Author
2	Title	Author
3	Title	Author
4	Title	Author
★ 5	Title	Author
6	Title	Author
7	Title	Author
8	Title	Author
9	Title	Author
★ 10	Title	Author
11	Title	Author
12	Title	Author
13	Title	Author
14	Title	Author
★ 15	Title	Author
16	Title	Author
17	Title	Author
18	Title	Author
19	Title	Author
★ 20	Title	Author

_____ is a

Name

Mi registro de lectura

1	Título	Autor
2	Título	Autor
3	Título	Autor
4	Título	Autor
 5	Título	Autor
6	Título	Autor
7	Título	Autor
8	Título	Autor
9	Título	Autor
 10	Título	Autor
11	Título	Autor
12	Título	Autor
13	Título	Autor
14	Título	Autor
 15	Título	Autor
16	Título	Autor
17	Título	Autor
18	Título	Autor
19	Título	Autor
 20	Título	Autor

_____ es una

Nombre

