

Max Rhymes™

Un serie infantil

Aprendiendo con Max

Actividades divertidas para febrero



Enseñar valores esenciales, crear una mejor autoestima y aumentar la retención de lectura, todo mediante el poder de las rimas.

Todd y Jackie Courtney

Páginas web



MaxRhymes.com



MaxRhymesFoundation.org

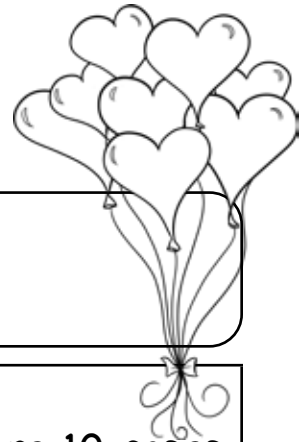
Aprendiendo con Max: Actividades divertidas para Febrero
Max Rhymes[™]

Ilustraciones y derechos de autor © 2021 de Inspired Imaginations, LLC



















Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro puede reproducirse ni transmitirse de ninguna manera o mediante ningún medio sin una autorización escrita del autor.

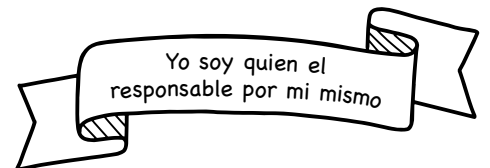
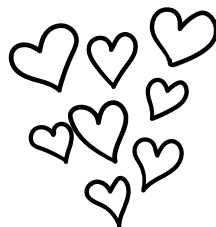
Publicado por:
Inspired Imaginations, LLC

Iniciadores de conversación y actividades



USA UN CUADRO POR DÍA Y "X" CUANDO SE COMPLETE

 <p>Haz un dibujo de tu casa</p>	 <p>Haz que alguien te lea un libro de MaxRhymes</p>	 <p>Señala y di el día de la semana</p>	 <p>Nombra 10 cosas que comienzan con la letra F</p>	
<p>Rebota una pelota con una mano 10 veces</p>	 <p>Haz algo Bueno para alguien</p>	 <p>Haz tu cama y otra cama tabiem</p>	<p>Escribe los números del 0-25</p>	
 <p>Hace un San Valentín para alguien</p>	 <p>Dibuja un corazón y lo recórtas</p>	 <p>Me gusta...</p>	<p>Mira la foto de Washington en un billete de un dólar. Que alguien lea las palabras imprimidas en el dólar.</p>	
 <p>Pregúntale a alguien sobre su día favorito de San Valentín.</p>	 <p>Escribe tu nombre y el de tus amigos</p>	 <p>Haz 10 sentadillas con un amigo</p>	<p>Haz 15 saltos con un adulto</p>	
 <p>Nombra 10 cosas que comienzan con la letra H</p>	 <p>Mira por la ventana. ¿Que ves?</p>	 <p>Yo amo a mi...</p>	 <p>Da gracias por 5 cosas</p>	



Amo a Edgardo "Eddie" El Aguila porque siempre es amigable conmigo.
Dice que si somos amables con los demás, la amabilidad es lo que veremos.



EDGARDO "EDDIE"
EL AGUILA



Búsqueda de palabras

Yo soy quien el
responsable
por mi mismo



ENCUENTRA LAS PALABRAS OCULTAS EN LA BÚSQUEDA DE PALABRAS.

N	S	J	K	E	Q	G	Y	K	N	O
C	O	R	A	Z	O	N	W	S	I	E
L	O	T	X	O	R	Q	P	E	T	J
N	I	A	G	O	J	K	O	R	N	G
A	Y	N	S	N	M	O	A	M	E	G
E	J	A	C	W	I	T	R	I	L	D
H	D	Q	F	O	O	H	T	O	A	Y
O	T	Z	R	M	L	W	S	B	V	F
S	R	C	R	Q	W	N	C	A	O	Q
D	X	A	R	O	M	A	J	P	W	G
T	M	H	R	V	U	L	S	M	R	K

SER MIO
MARMOTA
CORAZON

AMOR
LINCOLN
ROSADO

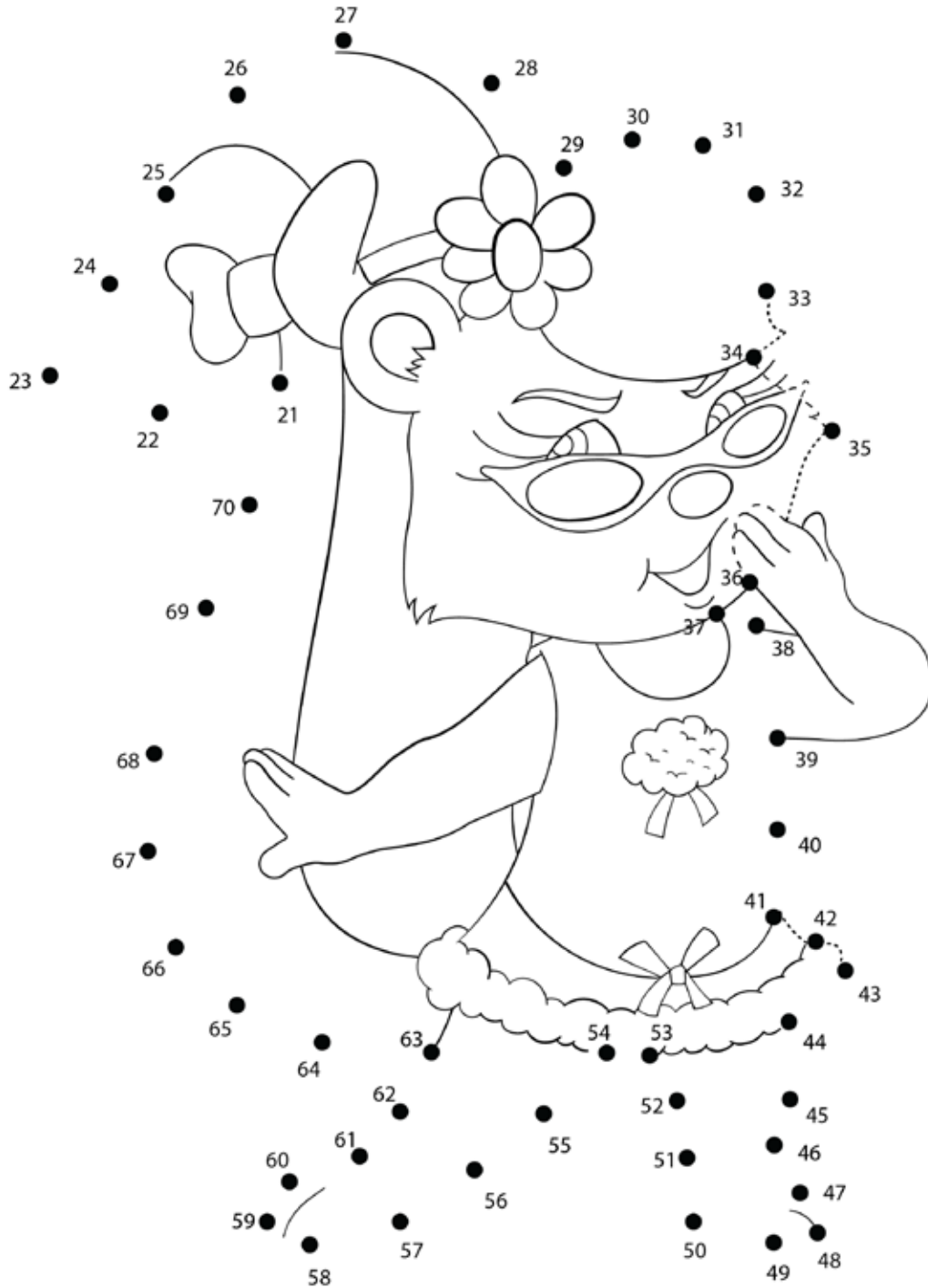
ROJO
VALENTIN
WASHINGTON

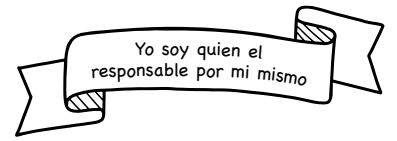


Conecta los puntos



CONECTA LOS PUNTOS PARA COMPLETER LA IMAGEN. COLOREA.





MAX

- ¡Es 42% más probable que logres tus objetivos si las anotas!
- ¡Menos del 3% de los adultos tienen metas escritas!
- ¡Menos del 1% revisa y reescribe sus objetivos diariamente!

¡Aprende sobre los objetivos con Max!

- ¡Aprende sobre los objetivos con Max!
- Las metas ayudarán a su hijo a mantenerse motivado y le brindarán el deseo de aprender más.
- Cuando se alcanzan las metas, se solidifica el deseo de escribir nuevas metas.
- Nunca es muy temprano para empezar el proceso de establecer metas.
- Las metas para los niños pueden consistir en aprender leer, hacer la cama, limpiar su cuarto, actividades físicas o incluso las metas del personaje. No hay correct o incorrecto al establecer sus objetivos.


Ejemplos:

Objetivos físicos

- Objetivo #1: Aprende a amarrar zapatos
Acción: Practica 2 a 3 veces al día.
- Objetivo #2: Aprende a andar en bicicleta
Acción: Practica con un adulto 2 a 3 veces a la semana

Objetivo de personaje

- Objetivo #1: Muestra más amabilidad
Acción: Ayuda una persona nueva cada día
- Objetivo #2: Di la verdad
Acción: Siempre que alguien le pide que explique una situación, siempre diga la verdad.



Yo soy quien el
responsable
por mi mismo

Establecimiento de metas con Max

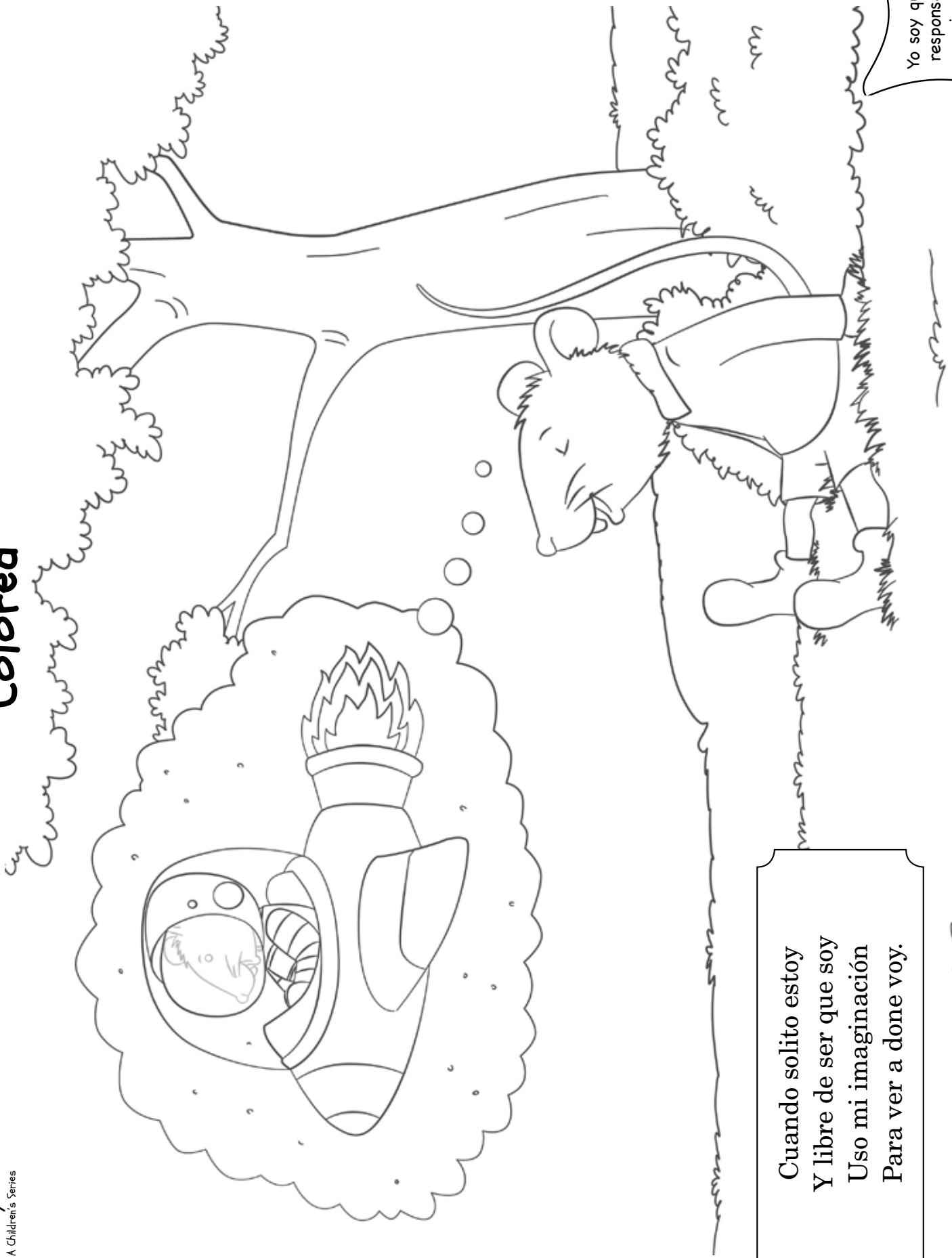


Escriba su objetivo para el mes y dibuje O recorte una imagen de algo que represente su objetivo y péguelo en esta página. Pega la página de tu objetivo en tu pared.

Sé que puedo,
Sé que puedo,
Sé que puedo,



Colorea



Cuando solito estoy
Y libre de ser que soy
Uso mi imaginación
Para ver a done voy.

Yo soy quien el
responsable
por mi mismo

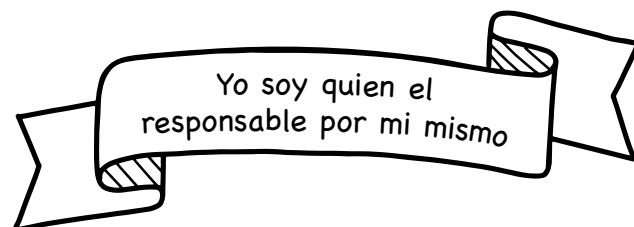
El canto de Max Rhymes

Cada mañana cuando de despiertas y cada noche antes de dormir siempre deberias de hacer el canto de Max Rhymes.

Yo Puedo hacer cualquier cosa
Yo Puedo hacer cualquier cosa
Max enseña eso
Max enseña eso

Yo Puedo hacer cualquier cosa
Yo Puedo hacer cualquier cosa
Max enseña eso
Max enseña eso

Yo Puedo hacer cualquier cosa
Yo Puedo hacer cualquier cosa
Max enseña eso
Max enseña eso



Código Alfabético



USE EL CÓDIGO DEL ALFABETO PARA RESOLVER LA RIMA MAX.

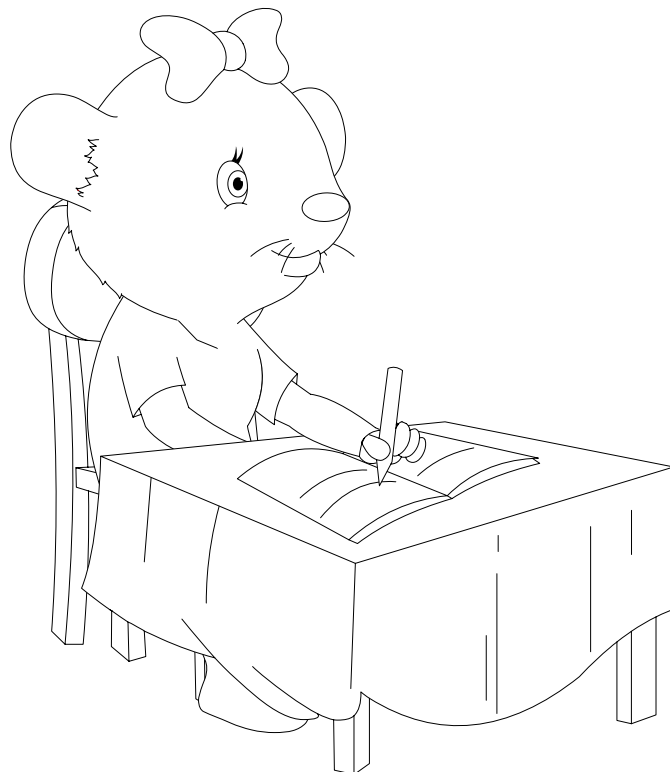
A = 1	E = 6	J = 11	N = 16	R = 21	V = 26
B = 2	F = 7	K = 12	Ñ = 17	RR = 22	W = 27
C = 3	G = 8	L = 13	O = 18	S = 23	X = 28
CH = 4	H = 9	LL = 14	P = 19	T = 24	Y = 29
D = 5	I = 10	M = 15	Q = 20	U = 25	Z = 30

13 25 6 8 18 5 6 25 16 5 10 1
23 18 13 6 1 5 18 2 1 11 18 25 16
1 21 2 18 13 5 6 23 3 1 16 23 1 15 18 23
5 6 23 19 25 6 22 5 6 11 25 8 1 21
19 18 21 9 18 21 1 23 3 18 16
15 1 23 5 10 26 6 21 23 10 18 16
23 18 17 1 15 18 23



Las reglas para jugar "memoria"

1. Recorte las tarjetas de las palabras más utilizadas en la siguientes páginas.
2. Mezcla las cartas
3. Colóquulos en fila boca abajo.
4. De le Vuelta a caulquiera de las dos cartas.
Si las tarjetas son las mismas, te quedas con ellas.
5. Si las tarjetas no son las mismas darles vuelta otra vez.
6. Recuerda lo que haí en cada tarjeta y dónde estaba.
7. Mira y recuerda durante el turno del otro jugador.
8. El juego termina cuando todas las cartas han sido igualadas.
9. El jugador con mas iguladas gana.





CORTA CADA TARJETA. MIRA LAS REGLAS EN LA PÁGINA ANTERIOR.

del

del

desde

después

después

desde

día/días

día/días

dice

dijo

dijo

dice

donde

donde

dos

dos

Corta y Pega con Ricky



ENCUENTRA LAS PALABRAS QUE RIMAN CON LAS PALABRAS EN CADA FILA. CORTA Y PEGA DONDE PERTENECEN LAS PALABRAS QUE RIMAN.

sostener

trineo

anillo

veo

vasillo

rodeo

bolillo

ser

mujer

cuadrillo

brillo

trapillo

leer

rumbeo

mapeo

creo

ser

ver

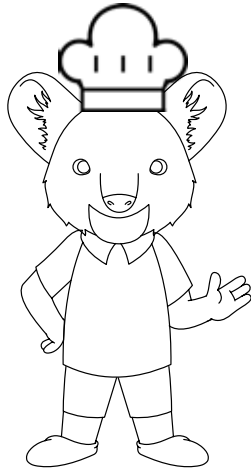


Ayuda a Kenny a decorar los pastelitos



DECORA LOS PASTELITOS COLOREANDO EL COLOR CORRECTO

Yo soy quien e
responsable
por mi mismo



tu = rosado su = morado
fue = azul para = amarillo



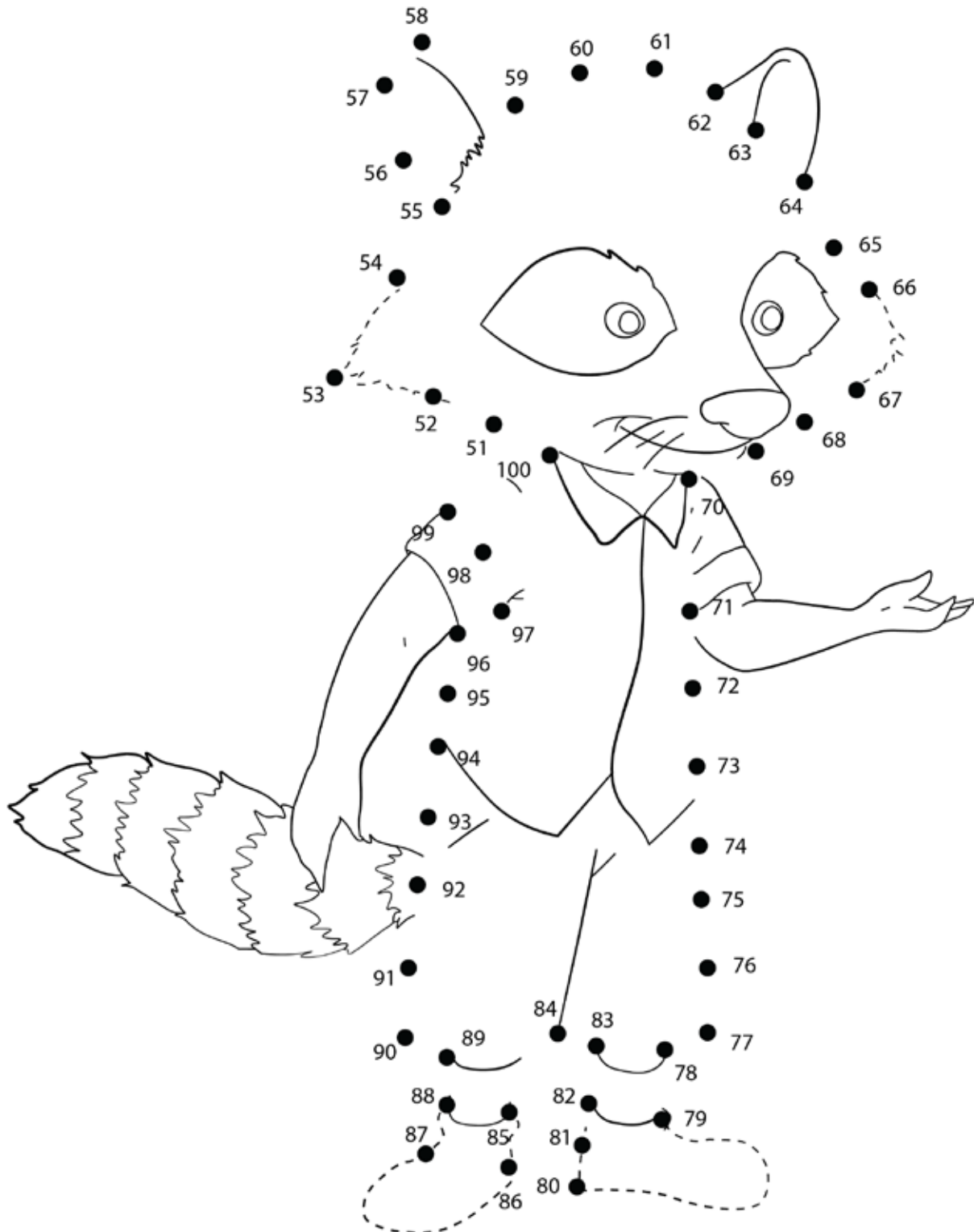


MAMÁ

Conecta los puntos



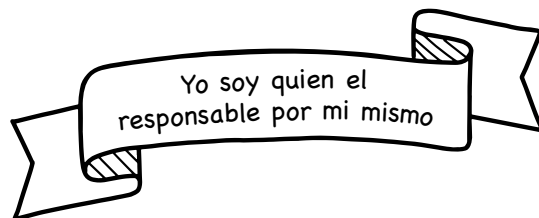
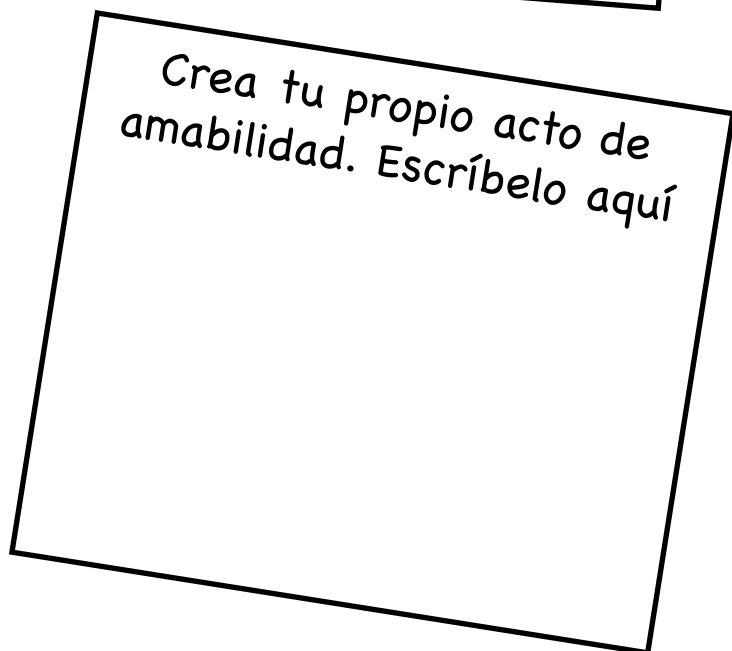
CONECTA LOS PUNTOS PARA COMPLETER LA IMAGEN. COLOREA.



Amabilidad para los niños



REALIZAR UN ACTO DE AMIBILIDAD, SIN EXPECTATIVAS DE RECOMPENSA.





ESCRIBE EL SUMADO QUE FALTA PARA CADA ORACIÓN NUMÉRICA.

$5 + \heartsuit = 10$

$\heartsuit + 2 = 8$

$3 + 8 = \heartsuit$

$12 + 1 = \heartsuit$

$9 + \heartsuit = 15$

$10 + 3 = \heartsuit$

$\heartsuit + 9 = 12$

$4 + 6 = \heartsuit$

$7 + \heartsuit = 12$

$5 + 8 = \heartsuit$

$8 + 7 = \heartsuit$

$9 + 3 = \heartsuit$

$0 + \heartsuit = 17$

$8 + 10 = \heartsuit$

$12 + 7 = \heartsuit$

$6 + \heartsuit = 12$



Rimando correspondencias con Mama

Yo soy quien el
responsable
por mi mismo



*DIBUJE UNA LÍNEA DESDE LA IMAGEN DE LA IZQUIERDA
HASTA SU CORRESPONDENCIAS A LA DERECHO.*



colar

fresa

corazon

chica

mesa

tocar

anillo

sazón

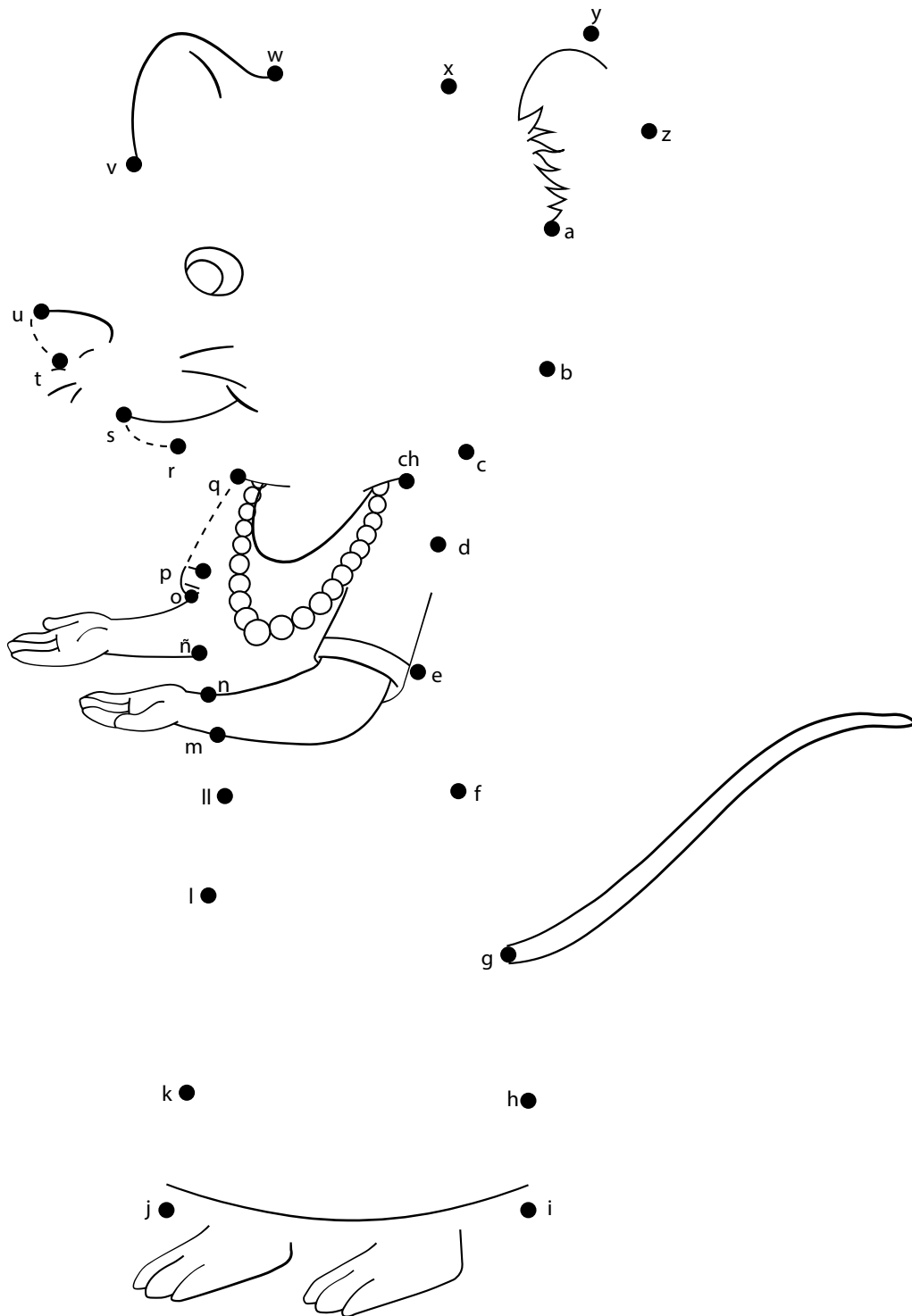
matemática

grillo

Conecta los puntos



CONECTA LOS PUNTOS PARA COMPLETER LA IMAGEN. COLOREA.



Ayudale a Stella con las letras que faltan

Yo soy quien el
responsable por mi mismo



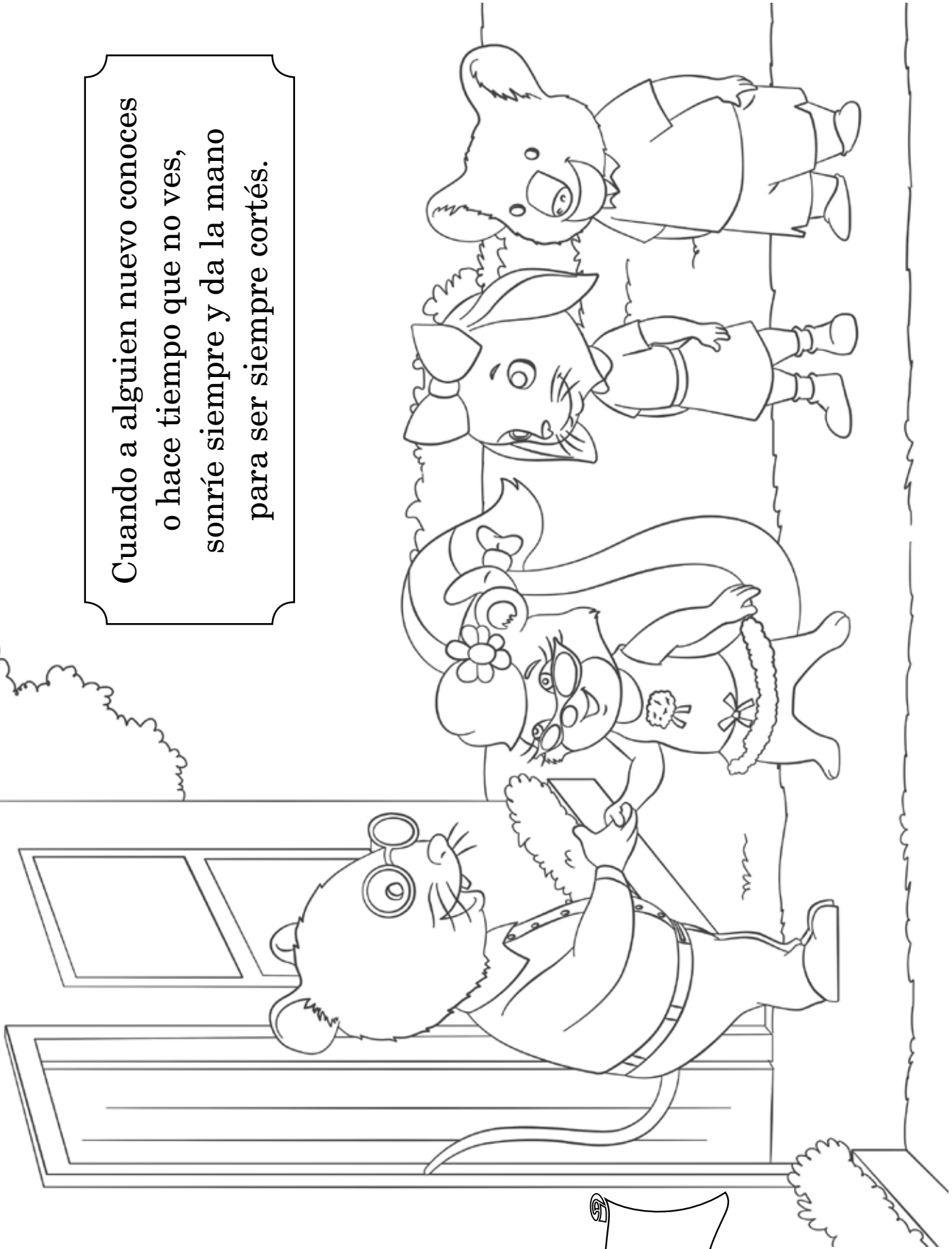
COMPLETA EL ESPACIO EN BLANCO CON LA LETRA QUE FALTA

A		C	CH	
	F	G		I
	K		LL	M
	Ñ		P	
R		T		
	V			
		Z		

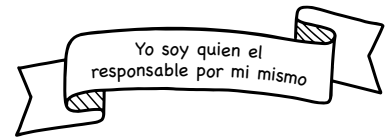


Colorea

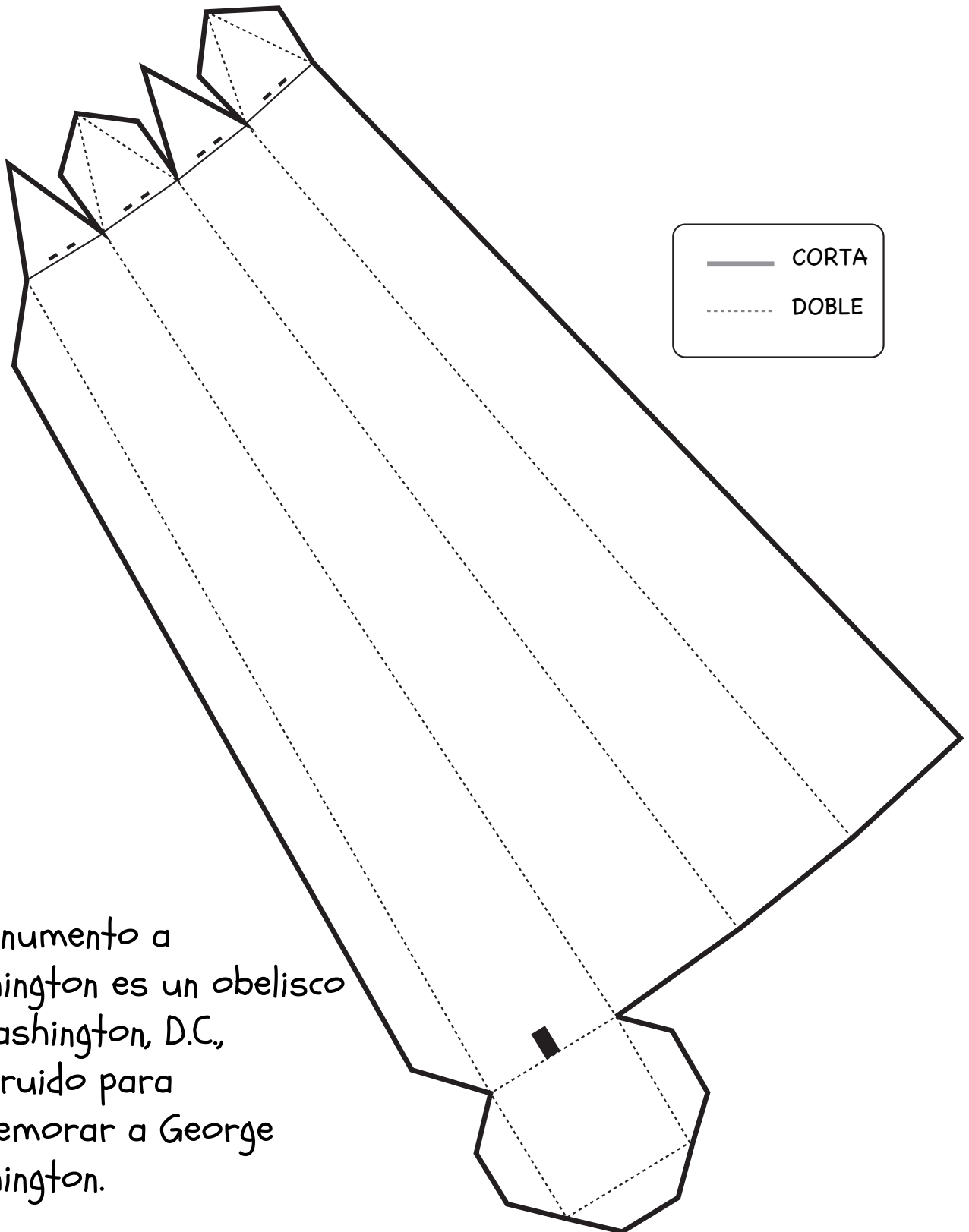
Cuando a alguien nuevo conoces
o hace tiempo que no ves,
sonríe siempre y da la mano
para ser siempre cortés.



Am the
e who is
sponsible
me



COLOR THEN CUT ON THE SOLID LINE AND FOLD ON THE DASHED LINE.



El Monumento a Washington es un obelisco en Washington, D.C., construido para conmemorar a George Washington.

Código Alfabético

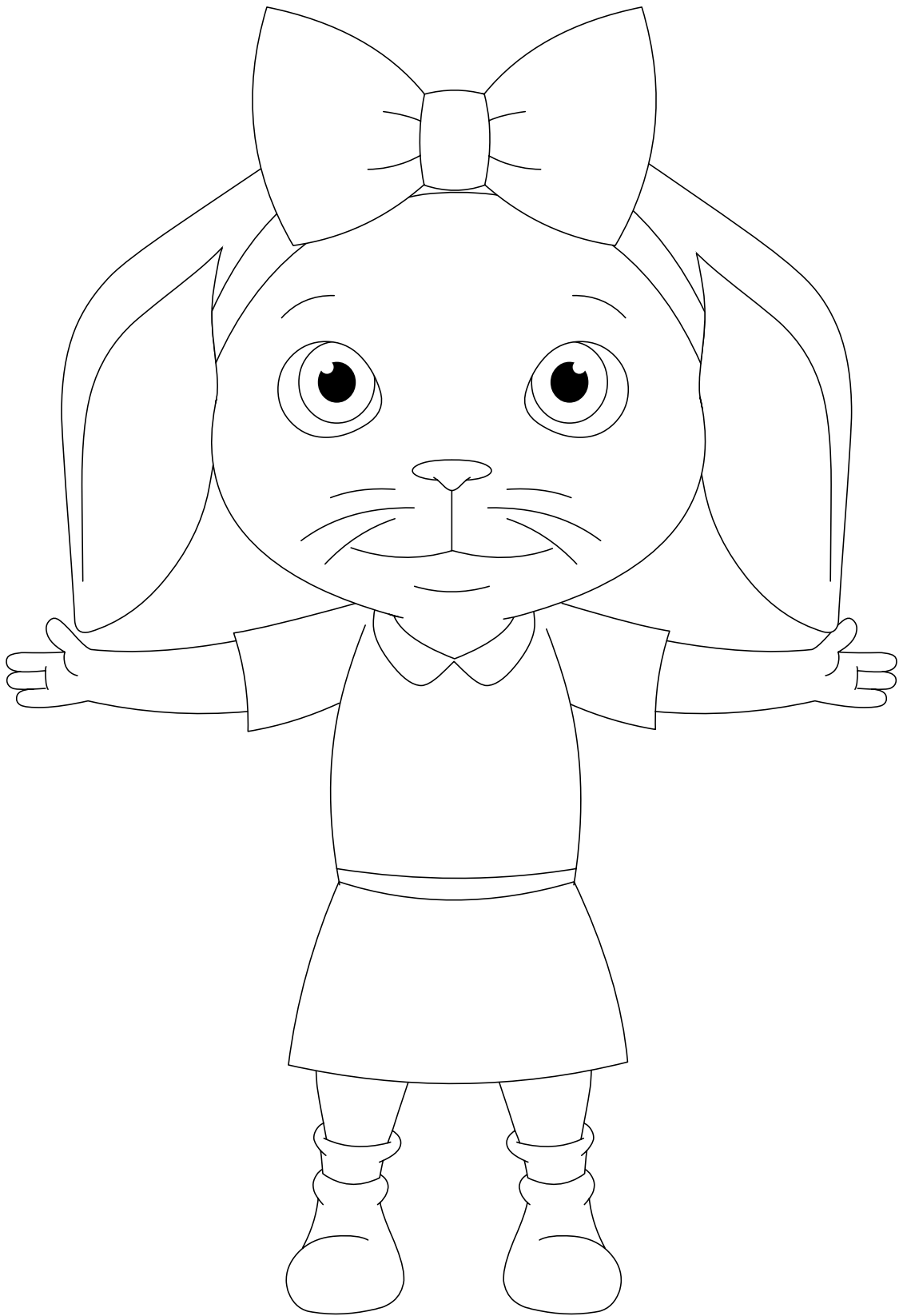
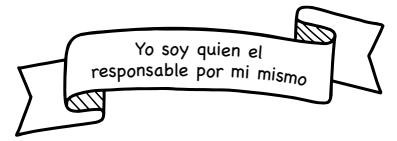


USE EL CÓDIGO DEL ALFABETO PARA RESOLVER LA RIMA MAX.

A = 1	E = 6	J = 11	N = 16	R = 21	V = 26
B = 2	F = 7	K = 12	Ñ = 17	RR = 22	W = 27
C = 3	G = 8	L = 13	O = 18	S = 23	X = 28
CH = 4	H = 9	LL = 14	P = 19	T = 24	Y = 29
D = 5	I = 10	M = 15	Q = 20	U = 25	Z = 30

13 18 20 25 6 18 24 21 1 23
19 6 21 23 18 16 1 23 26 6 16 6 16 15 10
16 18 9 1 3 6 16 10 16 8 25 16 1
5 10 7 6 21 6 16 3 10 1 13 18 20 25 6
21 6 1 13 15 6 16 24 6 10 15 19 18 24 1
6 23 13 18 20 25 6 9 1 29 6 16
15 10 3 18 16 23 3 10 6 16 3 10 1

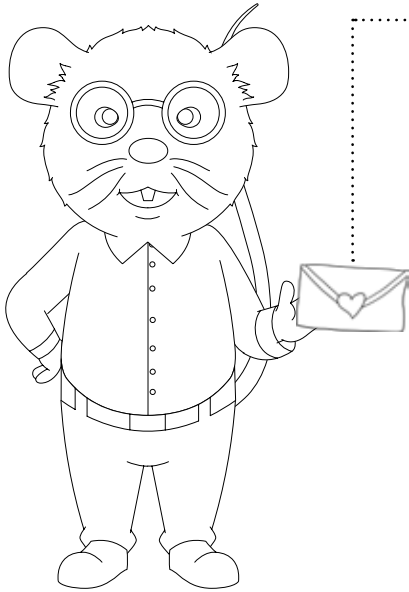




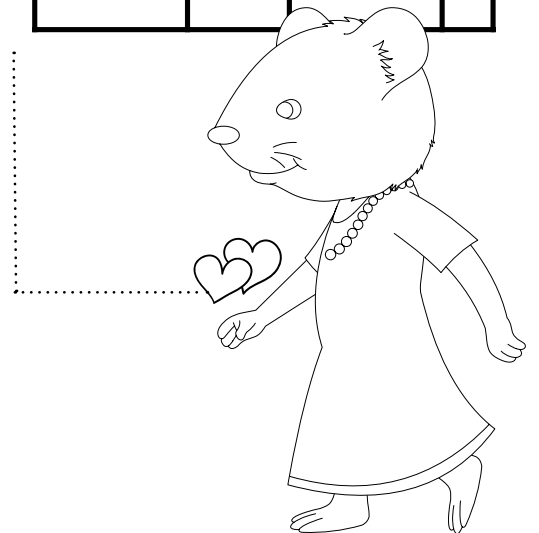
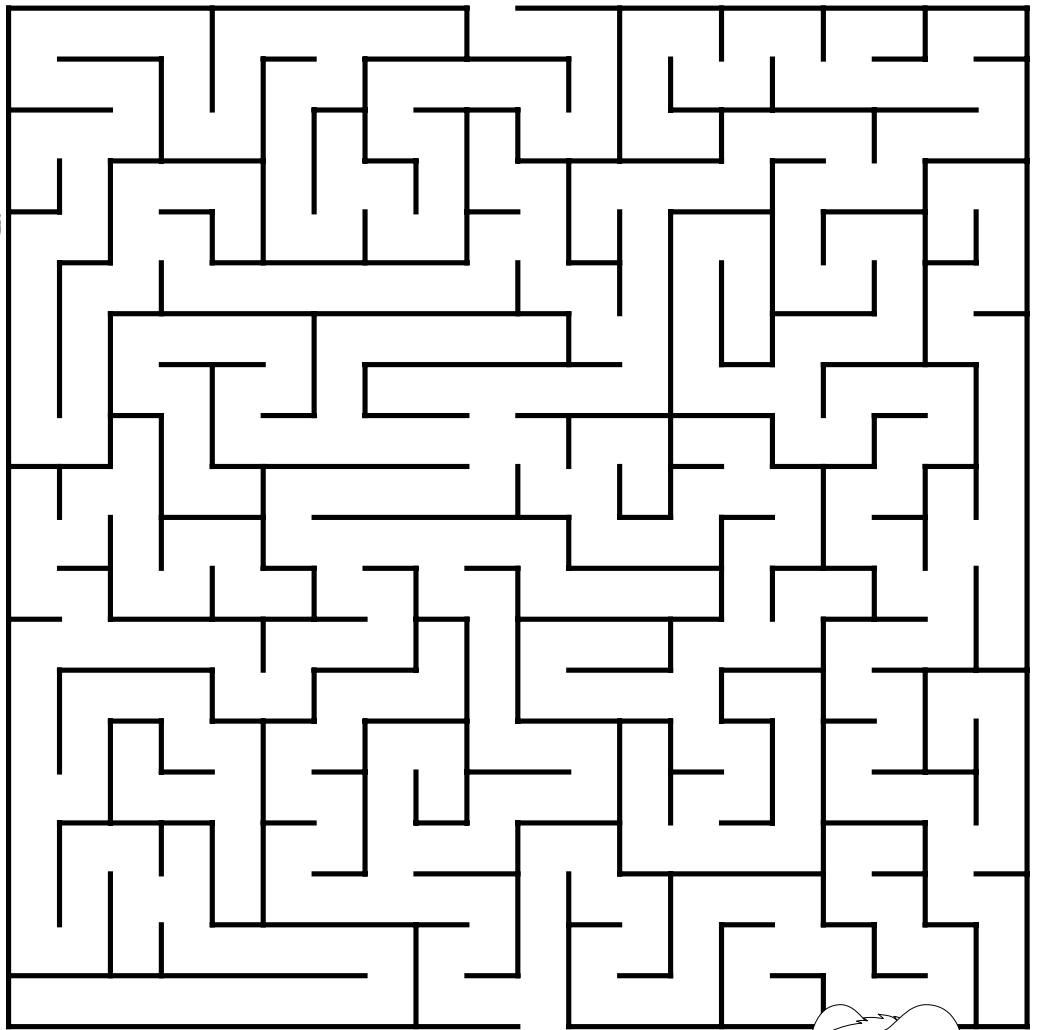
ROSIE

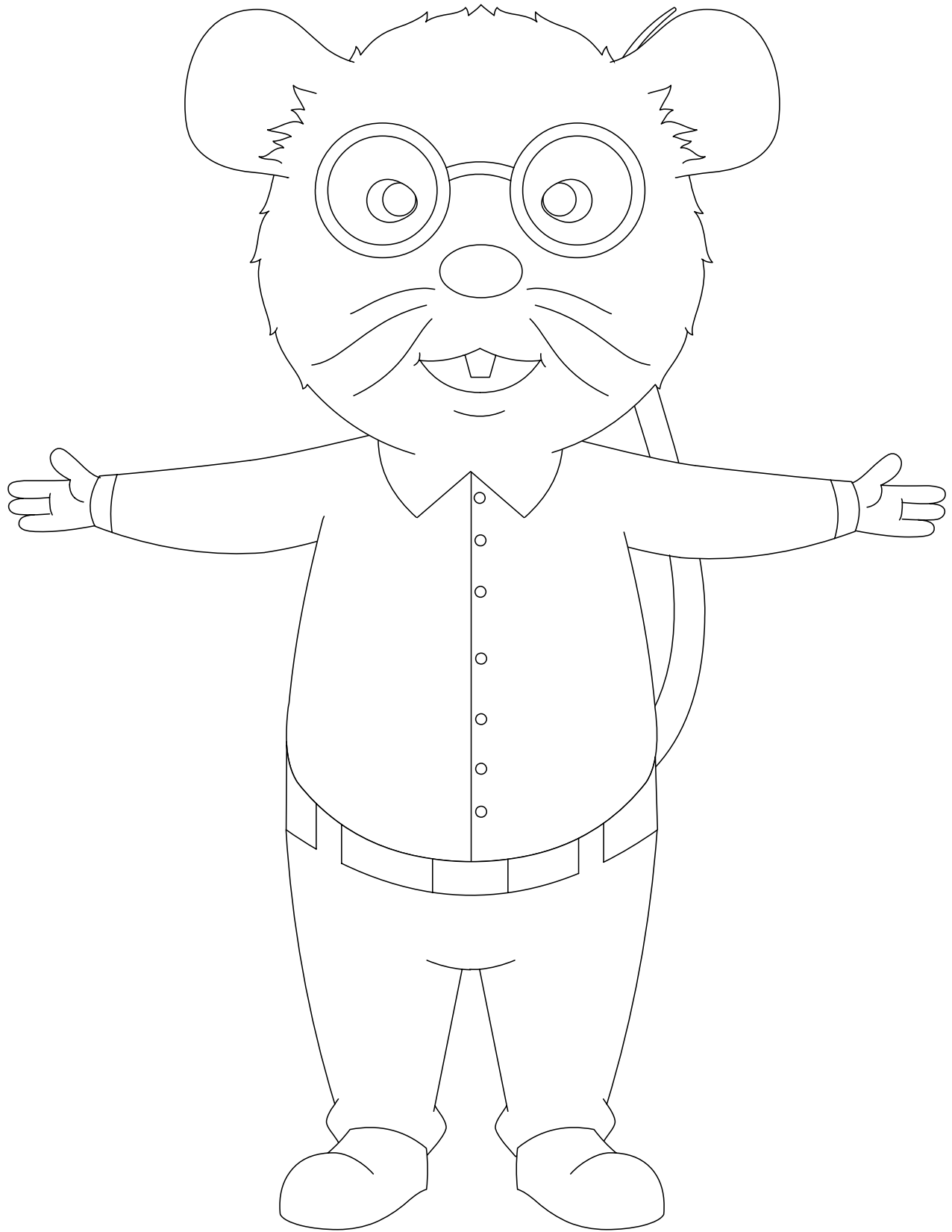
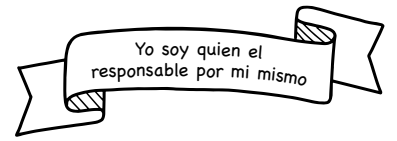


¿PUEDES AYUDAR A PAPÁ A ENCONTRAR SU CAMINO A TRAVÉS DEL
LABERINTO PARA PODER DARLE A MAMÁ SU REGALO DE SAN VALENTÍN?



Comienzo





PAPA