

Getting Ready for 2nd Grade Summer Math Calendar



If a video or game is linked to the CPalms website, please have your child log in using their Clever information. Need more parent resources, click [this link](#).

WEEK OF JUNE 1ST

Let's Practice Skip Counting

- 1 [Click here](#) to watch short videos of a child counting and read about the thinking that goes behind counting.
- 2 We can practice counting anywhere! We can count while we wait in line, while we are at a stop light, while we walk. We don't have to count objects - simply practicing counting out loud is important to your child's learning. Help me practice the following ways to count: From any number to 120 by ones ex: start at 79 and count to 120?, From any number backwards within 120 (ex: start at 119 and count backwards to 100), Skip count by 2s to 20, Skip count by 5s to 100 [Click here](#) for an interactive 120 chart that can help your child count and find patterns
- 3 Play "Count the Coins" grab a handful of coins and have your child count them. Then have your child count backwards as they put the coins back into a container (substitute coins for legos, or other small objects).
- 4 Play: [Paint the Squares](#) to practice counting to 120 and skip counting

WEEK OF JUNE 8TH

Let's Practice Money

- 1 Help me identify pennies, nickels, dimes, and quarters. Play "Coin Grab" - Have your child grab a handful of coins and sort them by each coin. If coins are not available, play the [Shopping Game](#) (select \$1)
- 2 Now that we have practiced identifying coins, help me recognize the value of each coin. I can manipulate virtual coins to help me learn their values with the [Coin Identification](#) or the [Monkey Grab](#) games.
- 3 Help me understand how many of each coin makes \$1.00. We can use real coins and practice my skip counting with them or we can use the [Money Strips](#) math manipulative to help me understand how many of each coin equal \$1.00
- 4 Play: [Making Change](#) to help me create different combinations of coins to make a specific amount of money

WEEK OF JUNE 15TH

Let's Practice Recalling Addition and Subtraction Facts to 10

- 1 [Click here](#) to watch a video on what "math facts" look/sound like.
- 2 Play: "In the Cave" gather 10 of the same small toy or snack. Hide some under a bowl and show the rest to your child. Say "We started with 10 cheerios and we have 3 on the table. How many are in the cave (under the bowl)?" Your child may use addition (starting at 3 and counting up until they reach 10) or subtraction (starting at 10 and counting back 3) to figure out how many are "in the cave" this fun game allows both addition and subtraction thinking.
- 3 Watch: [How did you see the dots](#) video. Have your child share their thinking. Encourage your child to think about addition and subtraction during their thinking. There are many correct answers which will allow you to share your thinking with addition and subtraction too!
- 4 Play: [Add and Subtract Ladder](#) to practice related facts

WEEK OF JUNE 22ND

Let's Practice True and False Equations to 20

- 1 What does it mean to balance an equation? [Click here](#) to watch a video!
- 2 You can practice true and false equations at home even if you don't have a balance to use. Provide your child with an equation and ask them to decide if it is true or false. Encourage them to use something to help them solve like cheerios or to draw a picture. Once they decide true or false, ask them to tell you why. Here are some equations to get you started: $8=8$, $9-1=7$, $5+2=2+5$, $1=9-8$, $8=3+5$, $4+3=6+1$, $9-1=4+4$, etc.
- 3 You can even bring in snacks again this week! Ex: Your sister has 5 goldfish in one pile and 8 goldfish in another pile. You have 15 goldfish and then you ate 2. Do you and your sister have the same amount of goldfish? How do you know?
- 4 Play: [Pan Balance - Numbers](#) to create true and false equations and play [Balancing Sums](#) to place the missing number to balance the scale!

Getting Ready for 2nd Grade Summer Math Calendar



If a video or game is linked to the CPalms website, please have your child log in using their Clever information. Need more parent resources, click [this link](#).

WEEK OF JULY 6TH

Let's Practice Telling Time

- 1 [Click here](#) to watch a short video on telling time to the nearest hour and half hour.
- 2 Play the "What Time Is It" Game - Set your phone alarm to go off at different times throughout the day. Ex: 2:00, 3:30, 4:00. When the timer goes off, have your child tell you what time is it ex: It's 3:30! Then have them do something silly for one minute ex: jump up and down, make funny noises, etc.
- 3 When you need to run errands or things need to happen on times for the hour and half hour, have your child tell you what an analog and digital clock should look like at that certain time. Ex: You have baseball practice at 5:00 - How do we know when it is 5:00? What do the hands on the clock look like?
- 4 Play: [Telling the Time](#) math game - select time to the hour or hour and half hour.

WEEK OF JULY 13TH

Let's Practice Composing and Decomposing 2-digit Numbers

- 1 Want to know why being able to compose (put together) and decompose (break apart) numbers by tens and ones important? [Click here](#) to watch a video or read an article!
- 2 Build different towers with your child using magnetiles, blocks, legos, etc. Ask questions such as: "How many legos are in this tower?" After your child counts the legos in their tower ask them "What if we took this tower and made it into two towers? How could we do that? Ex: If the tower is 25 legos tall, you could make a tower with 10 legos and another with 15 legos. Try to find as many different ways to make the towers as you can. If you have pencil and paper, you can record your thinking.
- 3 Have your child choose a 2-digit number of the day (10-99). Ex: 65. Take turns - as a family or you and your child to represent the number. Each time it is someone's turn, they represent it one way that has not been recorded yet. Ex: $60 + 5$, $50 + 15$, 4 tens and 25 ones, etc.
- 4 Play: [Candy Machine](#) to practice composing and decomposing tens and ones.

WEEK OF JULY 20TH

Let's Practice Addition and Subtraction Word Problems

- 1 [Click here](#) to watch a 1st grader share their thinking on how they solved a word problem.
- 2 There are different types of addition and subtraction word problems that your child can solve! [Click here](#) to read the different types of word problems. Start with problems that have actions, such as the add to or take from problems. Your child can solve problems using dry pasta, cereal, crackers, or anything they can think of to help them solve. Encourage your child to explain their thinking and write an equation if they are ready.
- 3 [Click here](#) to read ideas on how to interact with your child during story problems and for story problem examples (change the numbers in the problems to fit where your child is comfortable).
- 4 [Click here](#) for some virtual practice with different word problem types. Make sure to provide any tools your child may need to be successful.

WEEK OF JULY 27TH

Let's Practice Adding 2-Digit and 1-Digit Numbers and Subtracting 1-Digit Numbers from 2-Digit Numbers

- 1 [Click here](#) to watch a video on adding and subtracting in 1st grade.
- 2 Play "Race to 100" This game can be played with 2 dice. Roll both dice together for your first turn - the number you rolled will be your starting number ex: "I rolled a 2 and a 5, that can make 25 or 52 - I choose to start with 52." Put the second dice away and roll one dice. You will add this number to your 2-digit number. Ex: I rolled 6, $52+6=58$. Then the next player will take a turn. Take turns adding until you get to 100. The first player to get to 100 is the winner. [Click here](#) for virtual dice.
- 3 Play "Race to 0" Each player starts at 99 and rolls one dice each turn to subtract the one-digit number. The first player to reach 0 is the winner.
- 4 Play: [Snowball Smash](#) Select Addition, then add 2-digit number and ones OR Subtraction, then subtract ones from a 2-digit number.

Calendario de Matemáticas para el Verano en preparación para 2.º grado



Si un video o juego está vinculado al sitio web de CPalms, pídale a su hijo que inicie sesión con su información de Clever. Para obtener más recursos para padres, haga [clic en este enlace](#).

SEMANA DEL 1 DE JUNIO

Practiquemos el conteo salteado

- 1 Haz clic [aquí](#) para ver videos cortos de un niño contando y leer sobre el razonamiento que hay detrás del conteo.
- 2 ¿Podemos practicar a contar en cualquier lugar! Podemos contar mientras esperamos en la fila, en un semáforo, mientras caminamos. No es necesario contar objetos; simplemente practicar a contar en voz alta es importante para el aprendizaje de su hijo/a. Ayúdame a practicar las siguientes formas de contar: Desde cualquier número hasta 120 de uno en uno (por ejemplo, empezar en 79 y contar hasta 120), Desde cualquier número hacia atrás dentro de 120 (por ejemplo, empezar en 119 y contar hacia atrás hasta 100), Contar de dos en dos hasta 20, Contar de cinco en cinco hasta 100. Haz clic [aquí](#) para acceder a una tabla interactiva del 120 que puede ayudar a su hijo/a a contar y encontrar patrones.
- 3 Para jugar a "Contar las monedas", toma un puñado de monedas y pídele a su hijo/a que las cuente. Luego, pídele que cuente hacia atrás mientras las vuelve a colocar en un recipiente (puedes usar piezas de Lego u otros objetos pequeños).
- 4 Juego: [Pinta los cuadrados](#) para practicar el conteo hasta 120 y el conteo salteado.

SEMANA DEL 8 DE JUNIO

Practiquemos con el dinero

- 1 Ayúdame a identificar centavos, monedas de cinco, diez y veinticinco centavos. Juega a "Atrapa monedas": pídele a su hijo/a que tome un puñado de monedas y las clasifique. Si no hay monedas disponibles, juega al [juego de compras](#) (selecciona \$1).
- 2 Ahora que hemos practicado la identificación de monedas, ayúdame a reconocer el valor de cada una. Puedo manipular monedas virtuales para aprender sus valores con los juegos de [Identificación de Monedas](#) o [Atrapa al Mono](#).
- 3 Ayúdame a entender cuántas monedas de cada tipo suman \$1.00. Podemos usar monedas reales y practicar el conteo salteado con ellas, o podemos usar [las tiras de dinero manipulables](#) para ayudarme a entender cuántas monedas de cada tipo equivalen a \$1.00.
- 4 Juega a: [Hacer cambio](#) para ayudarme a crear diferentes combinaciones de monedas para obtener una cantidad específica de dinero.

SEMANA DEL 15 DE JUNIO

Practiquemos recordando las sumas y restas hasta 10

- 1 Haz clic [aquí](#) para ver un vídeo sobre cómo se ven y suenan las "operaciones matemáticas básicas".
- 2 Juego: "En la cueva". Reúne 10 juguetes o bocadoillos pequeños iguales. Esconde algunos debajo de un tazón y muéstrale el resto a su hijo/a. Dile: "Empezamos con 10 Cheerios y tenemos 3 en la mesa. ¿Cuántos hay en la cueva (debajo del tazón)?". Su hijo/a puede usar la suma (empezando en 3 y contando hasta llegar a 10) o la resta (empezando en 10 y contando hacia atrás de 3) para averiguar cuántos hay "en la cueva". Este divertido juego permite pensar tanto en sumas como en restas.
- 3 Mira el [video de los puntos](#): ¿Cómo lo interpretaste? Pídele a su hijo/a que comparta su razonamiento. Anímalo a pensar en sumas y restas mientras piensa. ¡Hay muchas respuestas correctas que te permitirán compartir tu propio razonamiento con sumas y restas!
- 4 Juega: [Escalera de sumar y restar](#) para practicar operaciones relacionadas.

SEMANA DEL 22 DE JUNIO

Practiquemos ecuaciones de verdadero o falso hasta el 20

- 1 ¿Qué significa equilibrar una ecuación? ¡Haz clic [aquí](#) para ver un vídeo!
- 2 Puedes practicar ecuaciones que son verdaderas o falsas en casa aunque no tengas una balanza. Dale a su hijo/a una ecuación y pídele que decida si es verdadera o falsa. Anímale a usar algo que le ayude a resolverla, como cereales o un dibujo. Una vez que decida si es verdadera o falsa, pídele que te explique por qué. Aquí tienes algunas ecuaciones para empezar: $8=8$, $9-1=7$, $5+2=2+5$, $1=9-8$, $8=3+5$, $4+3=6+1$, $9-1=4+4$, etc.
- 3 ¡Incluso puedes traer bocadoillos esta semana! Por ejemplo: Tu hermana tiene 5 peces dorados en un montón y 8 en otro. Tú tienes 15 peces dorados y te comiste 2. ¿Tienen tú y tu hermana la misma cantidad de peces dorados? ¿Cómo lo sabes?
- 4 Juega: [Balance de carderos](#) - Números para crear ecuaciones verdaderas y falsas y juega a [Sumas de equilibrio](#) para colocar el número que falta y equilibrar la balanza.

Calendario de Matemáticas para el Verano en preparación para 2.º grado



Si un video o juego está vinculado al sitio web de CPalms, pídale a su hijo que inicie sesión con su información de Clever. Para obtener más recursos para padres, haga [clic en este enlace](#).

SEMANA DEL 6 DE JULIO

Practicemos a decir la hora

- 1 Haz [clic aquí](#) para ver un breve vídeo sobre cómo decir la hora en punto y en media hora.
- 2 Juega al juego "¿Qué hora es?" - Configura la alarma de tu teléfono para que suene a diferentes horas del día. Por ejemplo: 2:00, 3:30, 4:00. Cuando suene la alarma, pídele a tu hijo que te diga qué hora es. Por ejemplo: ¡Son las 3:30! Luego, pídele que haga algo gracioso durante un minuto. Por ejemplo: saltar, hacer ruidos divertidos, etc.
- 3 Cuando necesites hacer recados o que las cosas sucedan a la hora en punto y a la media hora, pídele a su hijo/a que te diga cómo se ve un reloj analógico y uno digital a esa hora. Por ejemplo: Tienes entrenamiento de béisbol a las 5:00. ¿Cómo sabemos cuándo son las 5:00? ¿Cómo se ven las manecillas del reloj?
- 4 Juego: Juego [diciendo la hora](#) para aprender a decir la hora: selecciona la hora en punto o la hora y media.

SEMANA DEL 13 DE JULIO

Practicemos la composición y descomposición de números de dos dígitos

- 1 ¿Quieres saber por qué es importante poder componer (agrupar) y descomponer (separar) números de diez en diez y de uno en uno? ¡Haz clic [aquí](#) para ver un vídeo o leer un artículo!
- 2 Construye diferentes torres con su hijo/a usando imanes, bloques, legos, etc. Hazle preguntas como: "¿Cuántos legos hay en esta torre?". Después de que su hijo/a cuente los legos en su torre, pregúntale: "¿Qué pasaría si tomamos esta torre y la convertimos en dos? ¿Cómo podríamos hacerlo?". Por ejemplo: si la torre tiene 25 legos de alto, podrías hacer una torre con 10 legos y otra con 15 legos. Intenta encontrar tantas maneras diferentes de hacer las torres como puedas. Si tienes lápiz y papel, puedes anotar tus ideas.
- 3 Pídele a su hijo/a que elija un número de dos dígitos del día (del 10 al 99). Por ejemplo: 65. Túrnense, en familia o tú y tu hijo/a, para representar el número. Cada vez que le toque a alguien, lo representará de una forma que aún no se haya registrado. Por ejemplo: $60 + 5$, $50 + 15$, 4 decenas y 25 unidades, etc.
- 4 Juega a [Maquina de Caramelo](#) para practicar la composición y descomposición de decenas y unidades.

SEMANA DEL 20 DE JULIO

Practicemos problemas de sumar y restar

- 1 Haz clic [aquí](#) para ver a un alumno de primer grado compartir su razonamiento sobre cómo resolvió un problema matemático.
- 2 ¡Hay diferentes tipos de problemas de sumar y restar que su hijo/a puede resolver! Haz [clic aquí](#) para leer los diferentes tipos de problemas. Empieza con problemas que impliquen acciones, como sumar o restar. Tu hijo/a puede resolverlos usando pasta seca, cereales, galletas o cualquier cosa que se le ocurra para ayudarlo. Anímale a que explique su razonamiento y escriba una ecuación cuando esté listo/a.
- 3 Haz clic [aquí](#) para leer ideas sobre cómo interactuar con su hijo/a durante la resolución de problemas matemáticos y para ver ejemplos de problemas (adapta los números de los problemas al nivel de comodidad de su hijo/a).
- 4 Haz clic [aquí](#) para practicar virtualmente con diferentes tipos de problemas matemáticos. Asegúrate de proporcionarle a tu hijo/a las herramientas que pueda necesitar para tener éxito.

SEMANA DEL 27 DE JULIO

Practicemos a sumar de números de dos dígitos y de un dígito, y a restar de números de un dígito a números de dos dígitos

- 1 Haz clic [aquí](#) para ver un vídeo sobre sumas y restas en primer grado.
- 2 Juega a "Carrera hasta 100". Este juego se juega con 2 dados. Lanza ambos dados juntos en tu primer turno; el número que saques será tu número inicial. Por ejemplo: "Saqué un 2 y un 5, que puede ser 25 o 52; elijo empezar con 52". Guarda el segundo dado y lanza uno. Suma este número a tu número de dos dígitos. Por ejemplo: Saqué un 6, $52 + 6 = 58$. Luego, le toca el turno al siguiente jugador. Túrnense para sumar hasta llegar a 100. El primer jugador en llegar a 100 gana. Haz clic [aquí](#) para obtener dados virtuales.
- 3 Juega a "Carrera hasta 0". Cada jugador comienza con 99 y tira un dado en cada turno para restar un dígito. El primer jugador en llegar a 0 gana.
- 4 Juego: [Pelotazos de nieve](#) Selecciona la Suma, luego suma un número de 2 dígitos y unidades O Resta, luego resta unidades a un número de 2 dígitos.