



Home-School Connection

Word Workout

WORDS TO KNOW

blared elegant forbidden gossiped
hesitation irresistible mischievous reluctant

One Word Story Let's choose one word on the list that we can use as the base for a story. Then we'll make up sentences with all the words to complete the story.

SPELLING WORDS

bawl	foul	dawdle	hoist
brought	foundation	sprawls	clause
cautious	fountain	sprouts	turquoise
counter	joint	turmoil	douse
coil	mouthful	stout	scrawny

Three's Not a Crowd This week's spelling words have three different vowel sounds. There is the **ô** sound as in *cautious*, the **ou** sound as in *counter*, and the **oi** sound as in *coil*. Let's fold a sheet to create three columns. We will write one of the sounds on the top of each column. Then we will pronounce the spelling words together and sort them into the columns based on their different vowel sounds.

(fold here)
© Macmillan/McGraw-Hill

Dear Family Member:

Children do have sympathy for other children. José Manuel has to watch the other children play because his grandmother believes it is too dangerous on the street. Three sisters feel sorry and are determined to find a way to change the grandmother's mind. That is the problem, and now I want to know what steps they take to solve it. The author of *The Night of San Juan* makes readers feel for José and makes them hope the sisters are successful.



This Week's Skills

Comprehension: problem and solution

Vocabulary: suffixes

Spelling/Phonics: vowel sounds **ô**, **ou**, and **oi**

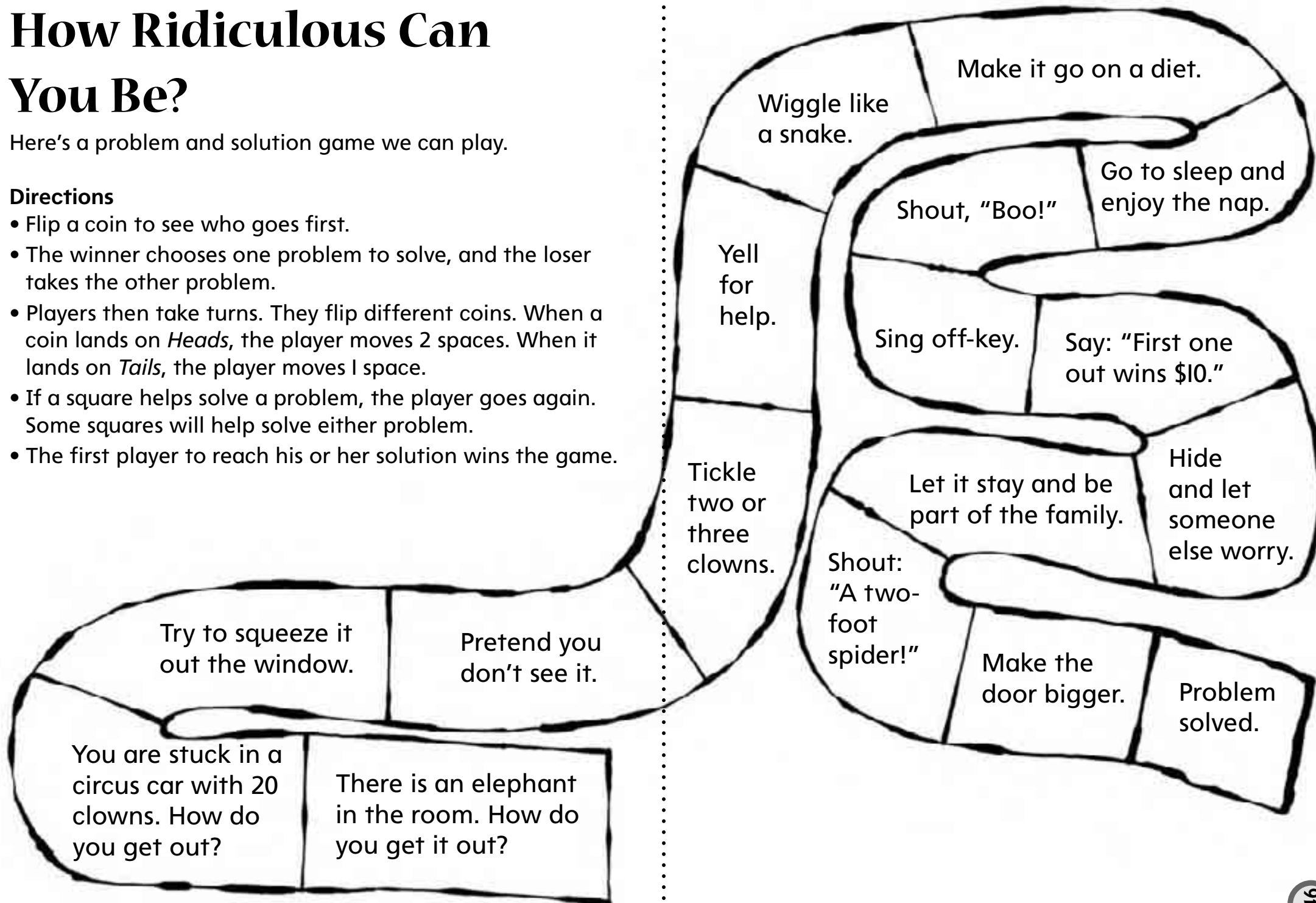
Name _____

How Ridiculous Can You Be?

Here's a problem and solution game we can play.

Directions

- Flip a coin to see who goes first.
- The winner chooses one problem to solve, and the loser takes the other problem.
- Players then take turns. They flip different coins. When a coin lands on *Heads*, the player moves 2 spaces. When it lands on *Tails*, the player moves 1 space.
- If a square helps solve a problem, the player goes again. Some squares will help solve either problem.
- The first player to reach his or her solution wins the game.





Conexión con el hogar

Ejercicio de palabras

PALABRAS DE VOCABULARIO

blared elegant forbidden gossiped
 hesitation irresistible mischievous reluctant

Un cuento de una sola palabra Vamos a escoger una palabra de la lista que podamos usar como la base del cuento. Luego, armaremos oraciones con todas las palabras para completar el cuento.

PALABRAS DE ORTOGRAFÍA

bawl	foul	dawdle	hoist
brought	foundation	sprawls	clause
cautious	fountain	sprouts	turquoise
counter	joint	turmoil	douse
coil	mouthful	stout	scrawny

Tres no es multitud Las palabras de ortografía de esta semana parecen tener tres sonidos de vocales diferentes: ô, ou y oi. Dobleemos una hoja de papel en tres partes y escribamos uno de los sonidos a la cabeza en los diferentes columnas. Luego posemos pronunciar las palabras de ortografía y organizarlas en sus columnas que corresponden con sus sonidos de vocales.

Queridos familiares:

Los niños sienten compasión por otros niños. José Manuel sólo puede ver cómo los otros niños juegan porque su abuela cree que es muy peligroso jugar en la calle. Hay tres hermanas que se sienten tristes por él y están decididas a encontrar una manera de cambiar la forma de pensar de su abuela. Éste es el problema y ahora quiero saber qué pasos van a seguir para resolverlo. El autor de *The Night of San Juan* hace que los lectores sientan compasión por lo que le pasa a José y que deseen que las hermanas logren lo que se proponen.



Destrezas de la semana

Comprensión: problema y solución

Vocabulario: sufijos

Ortografía/Fonética: los sonidos vocales ô, ou y oi

Nombre _____

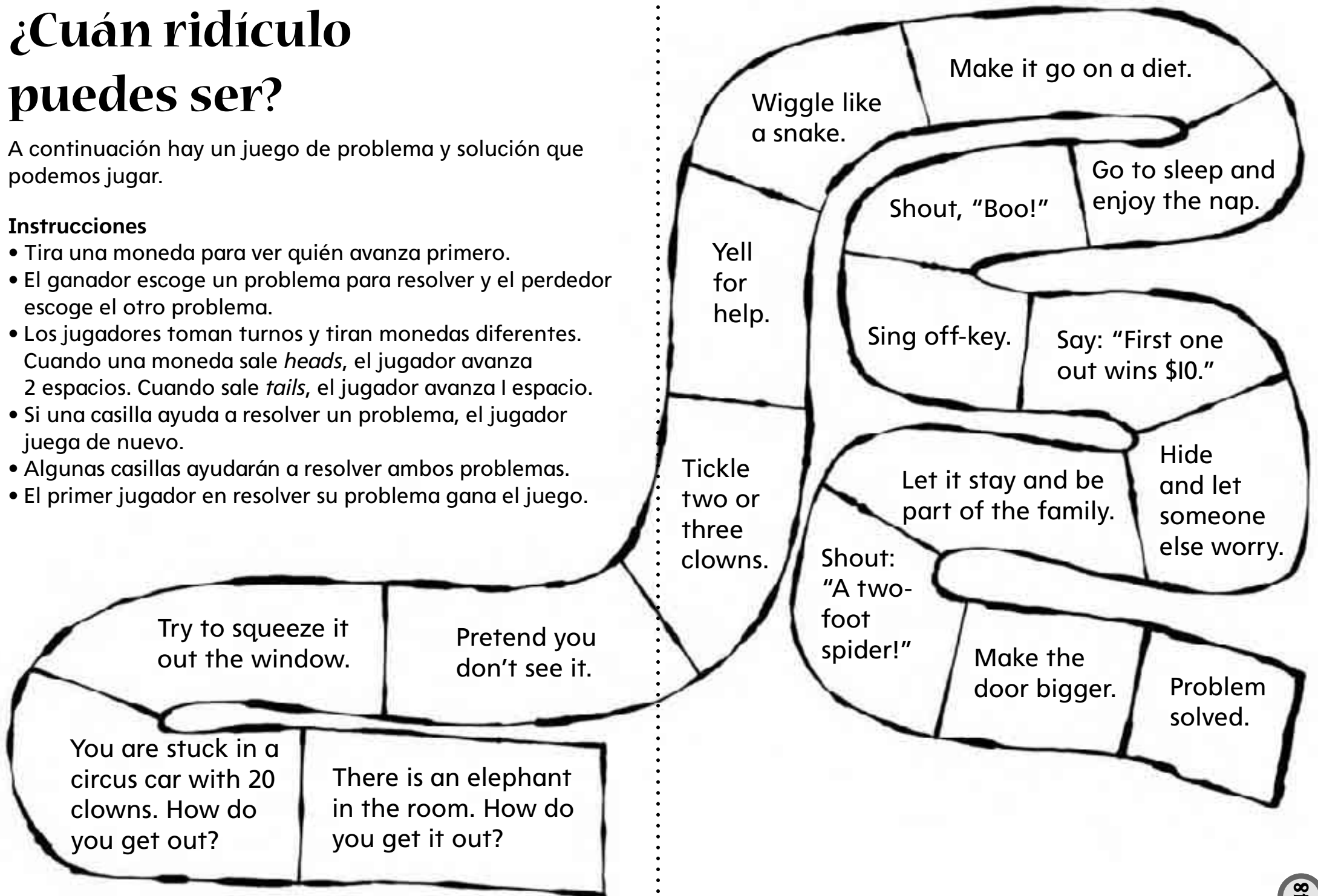
© Macmillan/McGraw-Hill (fold here)

¿Cuán ridículo puedes ser?

A continuación hay un juego de problema y solución que podemos jugar.

Instrucciones

- Tira una moneda para ver quién avanza primero.
- El ganador escoge un problema para resolver y el perdedor escoge el otro problema.
- Los jugadores toman turnos y tiran monedas diferentes. Cuando una moneda sale *heads*, el jugador avanza 2 espacios. Cuando sale *tails*, el jugador avanza 1 espacio.
- Si una casilla ayuda a resolver un problema, el jugador juega de nuevo.
- Algunas casillas ayudarán a resolver ambos problemas.
- El primer jugador en resolver su problema gana el juego.



Egzèsis sou mo

MO POU KONNEN

blared elegant forbidden gossiped
hesitation irresistible mischievous reluctant

Istwa ak yon mo Annou chwazi yon mo nan lis la nou ka itilize kòm baz pou yon istwa. Ansuit nou pral konpoze kèk fraz avèk tout mo yo pou konplete istwa a.

MO ÒTOGRAF

bawl foul dawdle hoist
brought foundation sprawls clause
cautious fountain sprouts turquoise
counter joint turmoil douse
coil mouthful stout scrawny

Twa pa yon foul Mo òtograf semèn sa a genyen twa diferan son vwayèl. Genyen son **ô** tankou nan mo *cautious*, son **ou** tankou nan mo *counter* epi son **oi** tankou nan mo *coil*. Annou pliyè yon fèy pou kreye twa kolòn. Nou pral ekri youn nan son yo sou tèt chak kolòn. Ansuit nou pral pwononse mo òtograf yo ansanm epi gwoupe yo nan kolòn yo selon diferan son vwayèl yo bay.



Koneksyon lakay ak lekòl

Chè manm fanmi :

Timoun yo souvan gen senpati pou lòt timoun. José Manuel dwe siveye lòt timoun yo k ap jwe paske granmè l kwè lari a twò danjre. Twa sè santi yo tris poutèt sa epi yo detèmine pou yo jwenn yon fason pou fè granmè a chanje lide l. Sa se pwoblèm lan, kidonk kounye a mwen vle konnen ki etap yo pral pran pou rezoud pwoblèm lan. Otè *The Night of San Juan* fè lektè yo gen senpati pou José epi li fè yo gen espwa twa sè yo pral reyisi.

Teknik pou semèn sa a

Konpreyansyon :
pwoblèm ak solisyon

Vokabilè : sifiks

Òtograf/Fonik :
son vwayèl **ô**, **ou**, ak **oi**



Non _____

(fold here)
© Macmillan/McGraw-Hill

Ki jan w ka ridikil ?

Men yon jwèt sou pwoblèm ak solisyon nou ka jwe.

Enstriksyon

- Voye yon pyès monnen nan lè a pou wè kiyès k ap kòmanse an premye.
- Gayan an chwazi yon pwoblèm pou rezoud, epi pèdan an pran lòt pwoblèm lan.
- Ansuit jwè yo fè sa atou de wòl. Yo voye diferan pyès monnen nan lè a. Lè yon pyès monnen ateri sou *Heads*, jwè a deplase 2 espas. Lè li ateri sou *Tails*, jwè a deplase 1 espas.
- Si yon kare ede rezoud yon pwoblèm, jwè a jwe ankò. Kèk kare pral ede rezoud nenpòt nan pwoblèm yo.
- Premye jwè ki rive jwenn solisyon li an genyen jwèt la.

