



Afterschool Adventure!

**OPERATION:
LIGHTS, CAMERA,
ACTION!**



Powered by a Ready To Learn Grant

Measurement and Temperature

Dear Parent or Caregiver

Welcome to **PBS KIDS Afterschool Adventure!** This week's adventure is **Operation: Lights, Camera, Action!** Your child will pretend he or she is working behind-the-scenes on a movie set and explore different jobs such as production assistant (keeps track of the daily schedule), caterer (makes snacks for the crew) and accountant (manages the money). Your child will learn important math concepts and skills related to **telling time** and **counting money** while playing online games, engaging in hands-on activities, and enjoying books and songs. Try these ideas to extend the learning and fun at home!

Discover at Home!

Help your child learn about money using everyday objects found around the home.

- Gather an assortment of coins (at least 10 each of pennies, nickels, dimes, and quarters), a plastic spoon, and some string.
- Sort your coins into piles of pennies, nickels, dimes, and quarters. Divide them fairly between you and your child.
- Create a circle using a piece of string. This will be your target. Using the plastic spoon as a coin launcher, practice tossing a coin towards the target.
- Now it's time to play! Take turns launching pennies with your child. Each penny that lands inside the target is worth one point. Add your point values as you go along.
- Start over and try it with nickels. Count by fives as you successfully land each nickel inside the circle.
- Continue the game with your dimes (counting by tens) and quarters (counting by twenty-fives).

Read About It!

Visit your local library and check out some books about money and time. Look for:

- *Counting Money!* by M. W. Penn
- *Lemonade in Winter: A Book About Two Kids Counting Money* by Emily Jenkins
- *Clocks and More Clocks* by Pat Hutchins

Explore Online!

Go to **PBSKIDS.org** to play exciting educational games, watch videos and find mobile apps to practice counting money and telling time.



FETCH! with Ruff Ruffman: FETCH! Fone
<http://pbskids.org/fetch/mobile/>

Download this app to your iPhone and play the four mini-games on the **FETCH! Fone** to keep Ruff's schedule straight. Make sure he gets to the right place at the right time, and most importantly, make sure he has enough money to buy snacks.



Fizzy's Lunch Lab: Fresh Pick!
<http://pbskids.org/lunchlab/games/fresh-pick>

Pop into Fizzy's Lunch Lab to play a fun, online game and practice math skills like adding dollars and cents, using deductive reasoning, and navigating a map. The games can be played online or on your mobile device.



This out-of-school resource was developed by Maryland Public Television.

The contents of this activity were developed under a grant from the Department of Education. However, those contents do not necessarily represent the policy of the Department of Education, and you should not assume endorsement by the Federal Government. [PR/Award No. U295A100025, CFDA No. 84.295A]. © 2015 Public Broadcasting Service.



Afterschool Adventure!

**OPERATION:
LIGHTS, CAMERA,
ACTION!**



Powered by a Ready To Learn Grant

Measurement and Temperature

Estimado Padre o Encargado

¡Bienvenido a la **PBS KIDS Afterschool Adventure!** La aventura de esta semana es la **Operation: Lights, Camera, Action!** Su hijo o hija imaginará que trabaja detrás de escena en una película, y explorará distintos puestos tales como el de asistente de producción (que realiza un seguimiento del programa diario), el de personal de catering (que elabora alimentos para el personal) y el de contador (quien administra el dinero). Su hijo o hija aprenderá importantes conceptos y habilidades **matemáticas relacionadas** con **saber la hora y contar el dinero** mientras juega juegos en línea, participa de actividades prácticas y disfruta de libros y canciones. ¡Intente poner en práctica estas ideas para extender el aprendizaje y la diversión en casa!

¡Descubra en el Hogar!

Ayude a su hijo o hija a aprender sobre el dinero, usando objetos cotidianos que se encuentren en su casa.

- Recolecte distintas monedas (monedas de un centavo, de cinco centavos, de diez centavos, y de veinticinco centavos, por lo menos 10 de cada una), una cuchara de plástico y un poco de hilo.
- Organice las monedas en pilas de monedas de un centavo, de cinco centavos, de diez centavos y de veinticinco centavos. Divídalas equitativamente entre usted y su hijo o hija.
- Haga un círculo, utilizando un pedazo de hilo. Ese círculo será su blanco. Utilizando la cuchara de plástico a modo de catapulta, trate de lanzar una moneda al blanco.
- Ahora, ¡es hora de jugar! Tomando turnos, lance monedas de un centavo con su hijo o hija. Cada moneda que dé en el blanco valdrá un punto. Sume los puntos a medida que juegan.
- Comience nuevamente, esta vez con monedas de cinco centavos. Cuente cinco puntos cada vez que una moneda de cinco centavos da en el blanco.
- Continúe jugando con las monedas de diez y de veinticinco centavos (que valdrán diez y veinticinco puntos respectivamente).

¡Lea Sobre el Tema!

Visite su biblioteca local y busque algunos libros sobre el dinero y el tiempo. Busque:

- *Counting Money!* por M. W. Penn
- *Lemonade in Winter: A Book About Two Kids Counting Money* por Emily Jenkins
- *Clocks and More Clocks* por Pat Hutchins

¡Explore En Línea!

Ingrese a [PBSKIDS.org](http://pbskids.org) para disfrutar increíbles juegos educativos, mirar videos, y encontrar aplicaciones para su teléfono móvil relacionadas con la práctica de contar el dinero y saber la hora.



FETCH! with Ruff Ruffman: FETCH! Fone
<http://pbskids.org/fetch/mobile/>

Descargue esta aplicación para iPhone y juegue con los cuatro mini-juegos de **FETCH! Fone** para cumplir con el programa de Ruff. Asegúrese que llegue al lugar correcto a la hora indicada y, lo más importante, que tenga suficiente dinero para comprar bocadillos.



Fizzy's Lunch Lab: Fresh Pick!
<http://pbskids.org/lunchlab/games/fresh-pick>

Visite el Lunch Lab de Fizzy para experimentar un divertido juego en línea y practicar habilidades matemáticas como sumar dólares y centavos, utilizar razonamiento deductivo, y navegar utilizando un mapa. Los juegos pueden jugarse en línea o en su dispositivo móvil.



Este recurso extra escolar fue desarrollado por Maryland Public Television.

Los contenidos de esta actividad fueron desarrollados bajo un subsidio del Departamento de Educación. Sin embargo, esos contenidos no necesariamente representan la política del Departamento de Educación, y usted no debería asumir que están aprobados por el Gobierno Federal [PR/Award No. U295A100025, CFDA No. 84.295A]. © 2015 Public Broadcasting Service.