

## K-2 Fine Arts Choice Board

Over the next 5 weeks you will complete 1 activity per day from any category and initial when completed.  
Can't decide what to choose? Toss a coin on the paper and see what you get!

<p><b>ART</b> <i>What does a germ look like?</i> Draw a picture of what you think a germ might look like, add as many colors as you'd like.</p>	<p><b>ART</b> <i>Heart Art</i> Like the artist Chris Uphues, create various hearts with emoji facial features. Be sure to exaggerate the facial features. You can create several on one page or just one large heart that takes up most of the space on the paper.</p>	<p><b>ART</b> <i>I Spy With My Little Eye</i> Play the game with someone and make it more challenging by giving them clues like, I spy something that is a Primary Color or I spy something that is a geometric shape.</p>	<p><b>ART</b> <i>Sequence Drawing</i> Draw 4 small pictures that tell a story much like a comic strip. Be sure to use more illustrations than words.</p>	<p><b>ART</b> <i>Drawing Activity</i> Draw a picture of your house. Color your house like a rainbow. If possible take a picture of you holding this drawing and send it to me at <a href="mailto:ksiler@horrycountyschools.net">ksiler@horrycountyschools.net</a></p>
<p><b>MUSIC</b> <i>CREATING</i> Write a song about something you are learning about in one of your other classes.</p>	<p><b>MUSIC</b> <i>PERFORMING</i> Play "name that tune" by humming a song and having someone guess what song it is. First one to 10 wins!</p>	<p><b>MUSIC</b> <i>RESPONDING</i> Listen to a song with no words and write or draw your own story to go along with it.</p>	<p><b>MUSIC</b> <i>PERFORMING</i> Sing a song and practice keeping a steady beat. Have someone in your house copy you!</p>	<p><b>MUSIC</b> <i>CONNECTING</i> Teach what you learned in music class to a grown-up at home.</p>
<p><b>STEM</b> Make a Tower: Build a tower out of your chosen material (example: playing cards, plastic cups, cardboard)</p>	<p><b>STEM</b> Design a Bird Nest: Use materials you find outside to design a nest for a bird.</p>	<p><b>STEM</b> Create a Musical Instrument: Use recyclables (egg carton, cardboard box, plastic bottle, rubber bands, etc.) to design a musical instrument. On a piece of paper, list the materials you used and draw a picture of your instrument. Test your instrument to see if it makes a sound.</p>	<p><b>STEM</b> Use your hand to measure 5 objects around the house. Example: How many "hands" big is your table? Write your results on a sheet of paper. Example Answer: Table: 11 Hands.</p>	<p><b>STEM</b> Draw a picture of an animal in their habitat. Remember animals need food, water, and shelter to survive. Show your picture to someone and explain what your animal has that will help it survive.</p>
<p><b>PE</b> Jump rope for 15 minutes. If you do not have a jump rope use an imaginary jump rope and pretend to be turning the rope while you jump.  I jumped ___ times in a row.</p>	<p><b>PE</b> Pick your favorite song and play it. Dance around for the whole song. Try another song and do different dance moves!</p>	<p><b>PE</b> I SPY NATURE WALK: How many could you find of each? ___ Cats    ___ Squirrels ___ Rocks    ___ Dogs ___ Birds    ___ Flowers ___ Cars    ___ Mailboxes ___ Trees    ___ Benches ___ Bushes    ___ Bikes ___ People mowing their lawn</p>	<p><b>PE</b> Sock Basketball Make a pair of socks into a ball. Shoot into a clean basket. Level 1: Make 3 in a row from 5 feet; Level 2: Step back 3 steps and make 3 in a row Level 3: Stand 10 feet away and make 3 in a row Level 4: Stand 20 feet away and make 1!</p>	<p><b>PE</b> Perform each exercise for 15 seconds / rest for 10 seconds / move to next exercise. Complete the circuit twice. Station 1: Planks Station 2: Crunches Station 3: High Knees (Jogging in place) Station 4: Jumping Jacks Station 5: Lunges</p>
<p><b>MEDIA</b> Become a "Fairy Tale Detective" and see if you can name some of the elements of your favorite fairy tale. (Example: most fairy tales have a special beginning and/or ending)</p>	<p><b>MEDIA</b> See if you can name the good and evil characters of the fairy tale.</p>	<p><b>MEDIA</b> After reading your fairy tale; find the people or events that happen in "threes" or "sevens".</p>	<p><b>MEDIA</b> Does your fairy tale take place in a castle and are people in your story royalty?(king, queen, princess etc.)</p>	<p><b>MEDIA</b> Finally, see if you can discover the problem and the solution that happened in your story. Happy Reading!</p>
<p><b>GUIDANCE</b> Draw a picture of something that makes you mad/angry. Tell your parent/grown-up what we have learned about handling anger. 1. Stop. 2. Take a step back. 3. Calm down.(breathe, count, color)</p>	<p><b>GUIDANCE</b> Make a list or draw 3 ways you are a good friend.</p>	<p><b>GUIDANCE</b> Think of a very good friend. List 5 words that you can say to "fill up their bucket" or compliment them.</p>	<p><b>GUIDANCE</b> Draw a picture showing what needs to be reported to adults. Make sure it isn't something we call tattling.</p>	<p><b>GUIDANCE</b> Divide a sheet of paper in half. On one side write or draw 3 good choices. On the other side write or draw 3 poor choices.</p>

## Junta de Elección de Bellas Artes K-2

Durante las próximas 5 semanas completará 1 actividad por día de cualquier categoría e inicial cuando se complete.

¿No puedes decidir qué elegir? ¡Lanza una moneda en el papel y mira lo que obtienes!

<p><b>ARTE</b> Lo que hace un aspecto como el germen? Haz un dibujo de lo que piensa un germen podría ser similar, añadir tantos colores como desee.</p>	<p><b>ARTE</b> Arte del corazón Al igual que el artista Chris Uphues, crear varios corazones con emoji rasgos faciales. Asegúrese de exagerar los rasgos faciales. Puede crear varios en una página o sólo una gran corazón que ocupa la mayor parte del espacio en el papel.</p>	<p><b>ARTE</b> Espío con mi pequeño ojo Juega el juego con alguien y que sea más difícil, dándoles pistas como, Veo algo que es un color primario o Veo algo que es una forma geométrica.</p>	<p><b>ARTE</b> secuencia de Dibujo Dibuje 4 pequeñas imágenes que cuentan una historia muy similar a una tira cómica. Asegúrese de utilizar ilustraciones más que las palabras.</p>	<p><b>ARTE</b> dibujo Actividad Haz un dibujo de su casa. El color de su casa como un arco iris. Si es posible tomar una imagen de que la celebración de este dibujo y enviarlo a mí en ksiler@horrycountyschools.net</p>
<p><b>MÚSICA CREACIÓN</b> Escribir una canción sobre algo que está aprendiendo acerca de uno de sus otras clases.</p>	<p><b>MÚSICA EJECUTANDO</b> Juega "el nombre de esa melodía" tarareando una canción y tener a alguien adivinar qué canción se trata. Primero a 10 victorias!</p>	<p><b>MÚSICA RESPUESTA</b> Escuchar una canción sin palabras y escribir o dibujar su propia historia para ir junto con él.</p>	<p><b>MÚSICA EJECUTANDO</b> Cantar una canción y la práctica de mantener un ritmo constante. Tener a alguien en su casa que copie!</p>	<p><b>MÚSICA CONEXIÓN</b> Enseña lo que ha aprendido en la clase de música a un adulto en el hogar.</p>
<p><b>VÁSTAGO</b> Hacer una torre: construir una torre de su material elegido (ejemplo: naipes, vasos de plástico, cartón</p>	<p><b>VÁSTAGO</b> Diseñar un nido de pájaro: Utilizar materiales que encuentre fuera de diseñar un nido de un pájaro.</p>	<p><b>VÁSTAGO</b> Crear un instrumento musical: Utilizar materiales reciclables (cartón de huevos, cajas de cartón, botellas plásticas, gomas, etc.) para diseñar un instrumento musical. En una hoja de papel, una lista de los materiales que utilizó y dibujar una foto de su instrumento. Pruebe su instrumento para ver si se hace un sonido.</p>	<p><b>VÁSTAGO</b> Use su mano para medir 5 objetos en la casa. Ejemplo: ¿Cuántas "manos" grande es su mesa? Escribir sus resultados en una hoja de papel. Ejemplo Respuesta: Tabla: 11 Manos.</p>	<p><b>VÁSTAGO</b> Haz un dibujo de un animal en su hábitat. Recordar los animales necesitan alimento, agua y refugio para sobrevivir. Mostrar su foto a alguien y explicar lo que su animal tiene que le ayudará a sobrevivir.</p>
<p><b>EDUCACIÓN FÍSICA</b> Saltar la cuerda durante 15 minutos. Si usted no tiene una cuerda para saltar utilizar una cuerda para saltar imaginario y pretender estar girando la cuerda mientras se salta.  Salté ___ veces seguidas.</p>	<p><b>EDUCACIÓN FÍSICA</b> Escoger su canción favorita y escucha. Bailar alrededor de toda la canción. Pruebe otra canción y hacer diferentes movimientos de baile!</p>	<p><b>EDUCACIÓN FÍSICA</b> I SPY paseo por la naturaleza: ¿Cuántos se puede encontrar de cada uno? ___ Cats ___ Squirrels ___ Rocks ___ Dogs ___ Birds ___ Flowers ___ Cars ___ Mailboxes ___ Trees ___ Benches ___ Bushes ___ Bikes ___ People siega el césped</p>	<p><b>EDUCACIÓN FÍSICA</b> calcetín del baloncesto Hacer un par de calcetines en una bola. Disparar en una cesta limpia. Nivel 1: Hacer 3 en una fila a partir de 5 pies; Nivel 2: Paso 3 pasos hacia atrás y hacer 3 en una fila Nivel 3: Stand 10 pies de distancia y hacer 3 en una fila Nivel 4: Stand 20 pies de distancia y hacer 1!</p>	<p><b>EDUCACIÓN FÍSICA</b> Realizar cada ejercicio durante 15 segundos / descanso de 10 segundos / movimiento para el próximo ejercicio. Completar el circuito dos veces. Estación 1: Tablones Estación 2: Los crujidos Estación 3: rodillas altas (trotar en el lugar) Estación 4: Jumping Jacks Estación 5: Estocadas</p>
<p><b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b> Convertirse en un "detective Fairy Tale" y ver si se puede nombrar algunos de los elementos de su cuento favorito. (Ejemplo: la mayoría de los cuentos de hadas tienen un especial de inicio y / o fin)</p>	<p><b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b> A ver si puede poner nombres a los personajes buenos y malos del cuento.</p>	<p><b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b> Después de leer su cuento de hadas; encontrar a las personas o eventos que suceden en "tres en tres" o "sietes".</p>	<p><b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b> ¿Su cuento tiene lugar en un castillo y son personas de sus derechos del cuento? (Rey, reina, princesa, etc.)</p>	<p><b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b> Por último, ver si se puede descubrir el problema y la solución que ha pasado en su historia. ¡Feliz lectura!</p>
<p><b>GUIA</b> Haz un dibujo de algo que te hace loco / enojado. Informe a su padre / adulto lo que hemos aprendido sobre el manejo de la ira. 1. Detener. 2. Tome un paso atrás. 3. abajo en calma. (Respirar, contar, color)</p>	<p><b>GUIA</b> Haga una lista o dibujar 3 maneras usted es un amigo bueno.</p>	<p><b>GUIA</b> Pensar en un muy buen amigo. 5 Lista de palabras que se le puede decir a "llenar su cubo" o un elogio ellos.</p>	<p><b>GUIA</b> Dibuje un cuadro que demuestra lo que necesita ser informado a los adultos. Asegúrese de que no es algo que llamamos tattling.</p>	<p><b>GUIA</b> Divida una hoja de papel por la mitad. Por un lado escribir o dibujar 3 opciones buenas. Por otro lado escribir o dibujar 3 malas decisiones.</p>