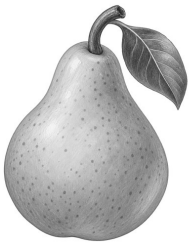
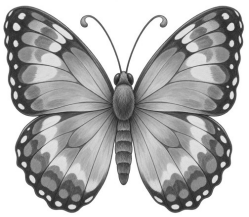
Tablero 1

Escucha una pista y señala el dibujo. Puedes marcar con lápiz o trozos de papel.

 **rana**	 **perro**	 **pera**
 **loro**	 **río**	 **carro**
 **rueda**	 **torre**	 **mariposa**

Cómo jugar

Una persona elige una tarjeta de la página 3 y da una pista con palabras o gestos.

Otra forma de participar

Si un dibujo no se conoce, decid su nombre y exploradlo antes de seguir.

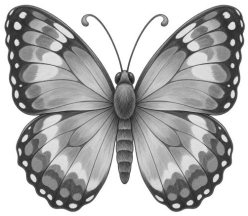
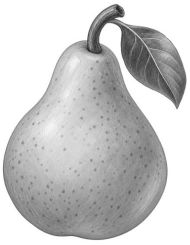
El final lo elegís vosotros

Parad tras unas pocas pistas o contad una historia con los dibujos señalados.

A4 al 100 %, blanco y negro. Juego original para conversar, sin evaluar sonidos. Comparte con su autoría.

Tablero 2

Escucha una pista y señala el dibujo. Puedes marcar con lápiz o trozos de papel.

 río	 torre	 perro
 mariposa	 rana	 carro
 pera	 rueda	 loro

Cómo jugar

Una persona elige una tarjeta de la página 3 y da una pista con palabras o gestos.

Otra forma de participar

Si un dibujo no se conoce, decid su nombre y exploradlo antes de seguir.

El final lo elegís vosotros

Parad tras unas pocas pistas o contad una historia con los dibujos señalados.

A4 al 100 %, blanco y negro. Juego original para conversar, sin evaluar sonidos. Comparte con su autoría.

Tarjetas para dar pistas

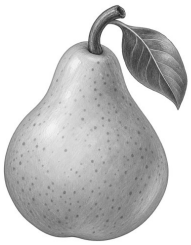
Recorta con ayuda de un adulto o señala las tarjetas sin recortar.



rana



perro



pera



loro



río



carro



rueda



torre



mariposa

Preparad

Colocad las nueve tarjetas boca abajo o elegid una sin ocultarla.

Dad una pista

Por ejemplo: «Vive en el agua y salta». Señalar la rana también vale.

Inventad

Con tres dibujos marcados, cread una escena. No hace falta competir.

A4 al 100 %, blanco y negro. Juego original para conversar, sin evaluar sonidos. Comparte con su autoría.