Jugar con la R

Tarjetas, un cuento y juegos para compartir en familia.



20 TARJETAS ILUSTRADAS + 4 PARA INVENTAR

8 PÁGINAS / A4 / SIN REGISTRO

Antes de empezar

Elegid pocas tarjetas y palabras conocidas. Podéis señalar, escuchar, dar pistas o contar una historia. Participar no exige decir una palabra de una manera concreta.

Si seguís un plan de logopedia, sus indicaciones guían cualquier práctica de sonidos. Estas actividades propias son para jugar y conversar; no son una valoración ni un tratamiento.

Cómo preparar el pack

1. Imprime las páginas 2 a 5 si solo quieres las tarjetas. Usa A4 a tamaño real (100%).

2. Recorta por el borde de cada tarjeta. El recorte lo realiza o supervisa un adulto.

3. Lee el cuento de la página 6 y elige un juego de la página 7.

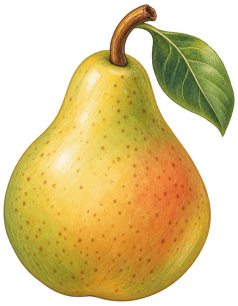
4. Guarda las tarjetas para otro día. Si la actividad produce rechazo, parad o cambiad de juego.

Puedes imprimir en color o en escala de grises; cada tarjeta lleva su palabra escrita. Más ideas: ranaronaldo.com/recursos/.

R suave / 1

Como en «pera».

R SUAVE



pera

R SUAVE



loro

R SUAVE



cara

R SUAVE



toro

R SUAVE



aro

DIBUJA E INVENTA

Una palabra que os guste.

R suave / 2

Como en «pera».

R SUAVE



sirena

R SUAVE



mariposa

R SUAVE



oreja

R SUAVE



cuchara

R SUAVE



caramelo

DIBUJA E INVENTA

Una palabra que os guste.

R fuerte / 1

Al principio: una r, como en «rana».

R FUERTE



rana

R FUERTE



río

R FUERTE



rueda

R FUERTE



rosa

R FUERTE



ratón

DIBUJA E INVENTA

Una palabra que os guste.

R fuerte / 2

Entre vocales: rr, como en «perro».

R FUERTE



perro

R FUERTE



carro

R FUERTE



gorro

R FUERTE



torre

R FUERTE



burro

DIBUJA E INVENTA

Una palabra que os guste.

La merienda junto al río

Una aventura original de Rana Ronaldo. Puedes leer tú, leer por turnos o dejar que otra persona solo escuche.

Ronaldo, la rana, llevaba un gorro para su paseo junto al río. Debajo de un árbol encontró una pera y una rosa. «¡Qué buena merienda!», pensó.

Un loro apareció con una cuchara. «La pera es para compartir», dijo. El ratón llegó en un carro pequeño y el perro trajo un aro para jugar.

Al otro lado del río, un burro miraba una torre. Ronaldo le hizo una señal. «Ven con nosotros. Aquí hay sitio para todos». El burro dejó una rueda junto al árbol y se sentó.

Una mariposa pasó sobre la rosa. El loro contó una historia y la rana se rio. No habían encontrado un tesoro, pero sí una merienda, un juego y un rato juntos.



La historia continúa...

¿Qué llevarías a la merienda? ¿Quién podría llegar después? Elegid una tarjeta y añadid una frase, un gesto o un dibujo. No hay una única respuesta.

Elige un juego

Usa las tarjetas que os interesen. Señalar, escuchar y dibujar también son formas de participar.

01 / TRES O CUATRO TARJETAS A LA VISTA.

Adivina con una pista

Da una pista: «Es un animal que ladra». La otra persona puede señalar el perro, coger la tarjeta o decir su nombre. Cambiad los papeles y aceptad también pistas con gestos.

Para adaptarlo: Elegid tarjetas conocidas. Si una palabra es nueva, explicad primero su significado.

02 / SEIS TARJETAS Y UNAS HOJAS O FICHAS PARA PAGAR.

La tienda disparatada

Una persona monta la tienda y otra hace un pedido: «Una cuchara para el loro». El vendedor inventa el precio. Después intercambiad los papeles y haced el pedido más divertido que se os ocurra.

Para adaptarlo: El comprador puede elegir señalando. El adulto pone palabras a lo que ocurre sin exigir que se repita.

03 / TRES TARJETAS ELEGIDAS AL AZAR.

Una historia entre todos

Inventa el comienzo con la primera tarjeta. La siguiente persona añade algo con la segunda y otra cierra la aventura con la tercera. También podéis dibujar la escena o escuchar mientras otro la cuenta.

Para adaptarlo: Usad el cuento del pack como punto de partida: ¿qué habría pasado si la rana hubiera encontrado una guitarra?

Una letra, dos sonidos

La R suave de «pera» y la R fuerte de «perro» son sonidos distintos. Una r al principio, como en «rana», también representa la fuerte. Los nombres suave y fuerte ayudan a hablar del contraste; no significan hablar más bajo o más alto.

R suave entre vocales

pera, loro, cara, toro, aro, sirena, mariposa, oreja, cuchara, caramelo.

R fuerte al principio

rana, río, rueda, rosa, ratón.

R fuerte entre vocales (rr)

perro, carro, gorro, torre, burro.

Sobre este material

Texto y juegos originales de Bzngr Apps. Ilustraciones creadas para esta edición con asistencia de IA y seleccionadas por el proyecto. Edición del 8 de octubre de 2026. Las tarjetas son una selección para jugar, no una prueba de desarrollo ni un orden de aprendizaje. Este pack no acredita una revisión clínica profesional.

Puedes imprimirlo y compartir el PDF completo gratuitamente en casa o en el aula, conservando la autoría. No lo revendas ni atribuyas a las fuentes la creación o validación de los juegos.

Fuentes y lecturas

RAE y ASALE. Diccionario panhispánico de dudas, «r». Referencia para la distinción de sonidos y su escritura. rae.es/dpd/r

ASHA. Consejos para padres y cuidadores sobre apoyo a la comunicación. Referencia para escuchar y acompañar; no valida estos juegos. ASHA: consejos para familias (enlace)

Rana Ronaldo. Ejemplos, orientación para consultar y metodología editorial. ranaronaldo.com/metodologia/