



21



20



19



18



17



16



15



14



13



22



39



38



37



36



35



34



33



12



23



40



41



42



43



¡¡Eres un 10 en la S!



32



11



24



25



26



27



28



29



30



31



10



1



SALIDA



2



3



4



5



6



7



8



9



INSTRUCCIONES

El/la niño/a debe tirar el dado y responder a las preguntas de las diferentes casillas.

Una actividad puede llegar a ser muy versátil en función de las necesidades que se quieren atender. Por ello, cualquier forma de utilización que cubra dichas necesidades es igual de válida que ésta.



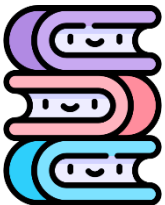
De oca a oca y tiro porque me toca.



De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente.

LEYENDA DE IMÁGENES

LIBROS



ESTANTE



MARIPOSA



OSO



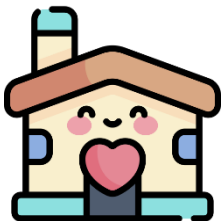
SETA



FRESA



CASA



ARCOÍRIS



CAMISETA



MÁSCARA



DESPERTADOR



SOÑAR



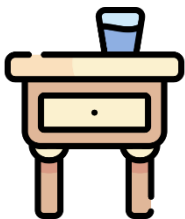
ATRAPASUEÑOS



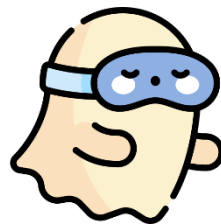
ESTRELLA



MESITA



FANTASMA



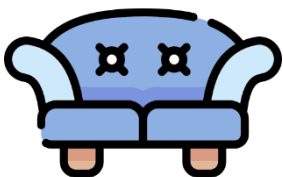
TELEVISIÓN



PESADILLA



SOFÁ



PASTEL



ROSQUILLA



BOLSITA

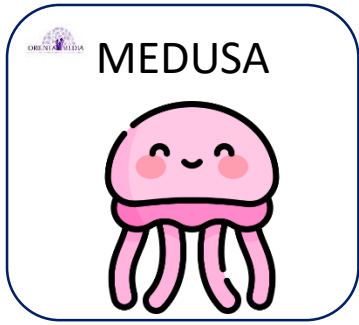


ESTUDIAR



CACTUS

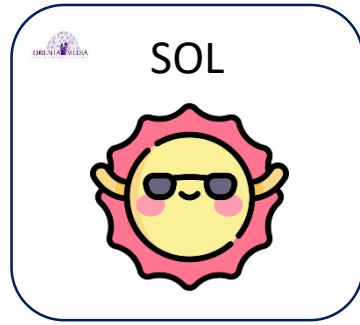




MEDUSA



SOMBRILLA



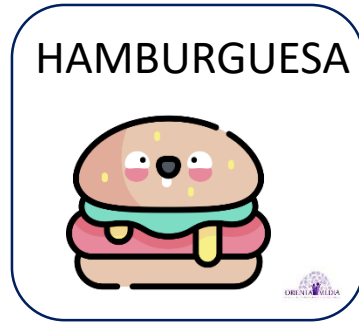
SOL



PALOMITAS



CASTILLO



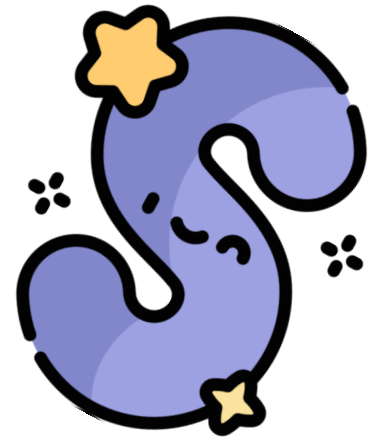
HAMBURGUESA



GLOBOS



SIRENA



LEYENDA DE IMÁGENES