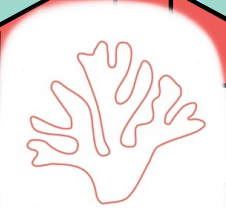




INICIO



Un mar de aprendizajes

FIN

# LA GRANJA FONOLÓGICA

# Instrucciones de la granja fonológica:

- 1- Elegir cada jugador su ficha.
- 2- Tirar el dado respetando los turnos.
- 3- Una vez tirado el dado te podrá tocar dos tipos de casillas diferentes:

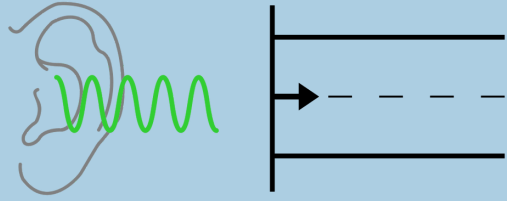


Elegir sin mirar una de las 4 tarjetas, dependiendo de la tarjeta que te toque tendrás que decir la sílaba inicial-sílaba final-deletrear- dividir en sílabas de esa imagen.



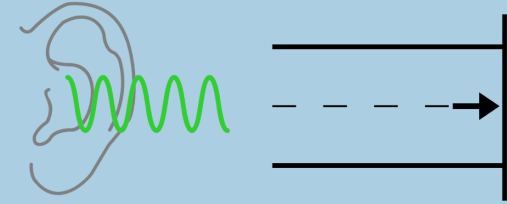
En el caso de que el jugador sepa leer, tendrá que leer la oración que dice el granjero. Una vez leída el jugador dirá cuantas palabras tiene la oración. En el caso de que el jugador no sepa leer, le pedirá a otro jugador que le lea la oración para poder contar las palabras que tiene.





SONIDO INICIAL

@unmardeaprendizajes



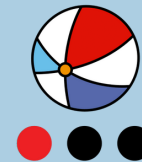
SONIDO FINAL

@unmardeaprendizajes

A B C D

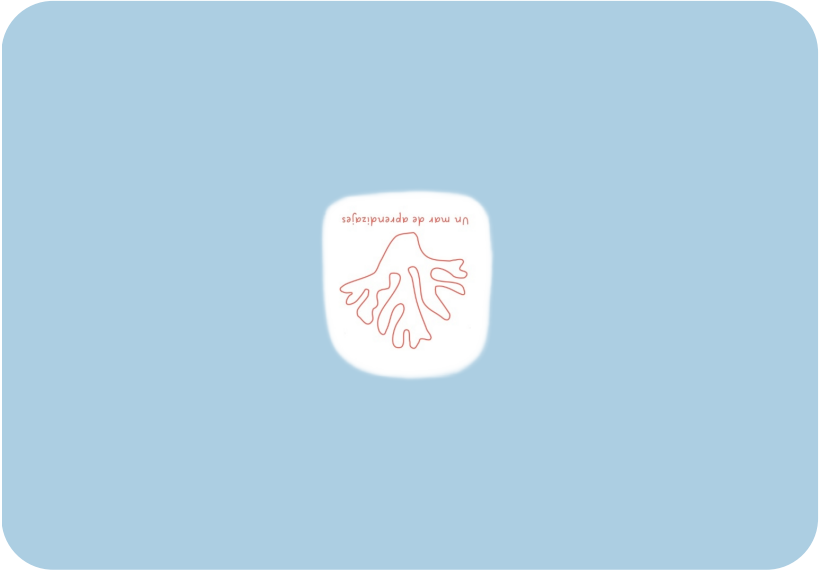
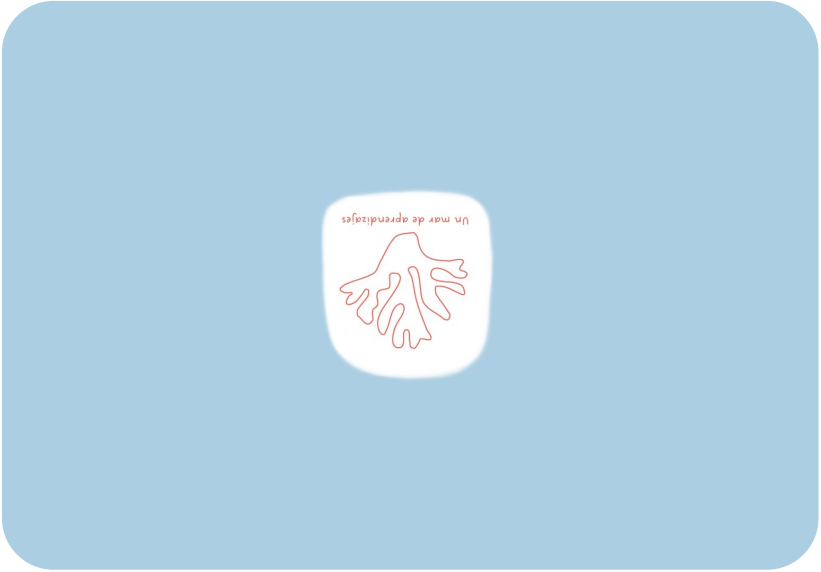
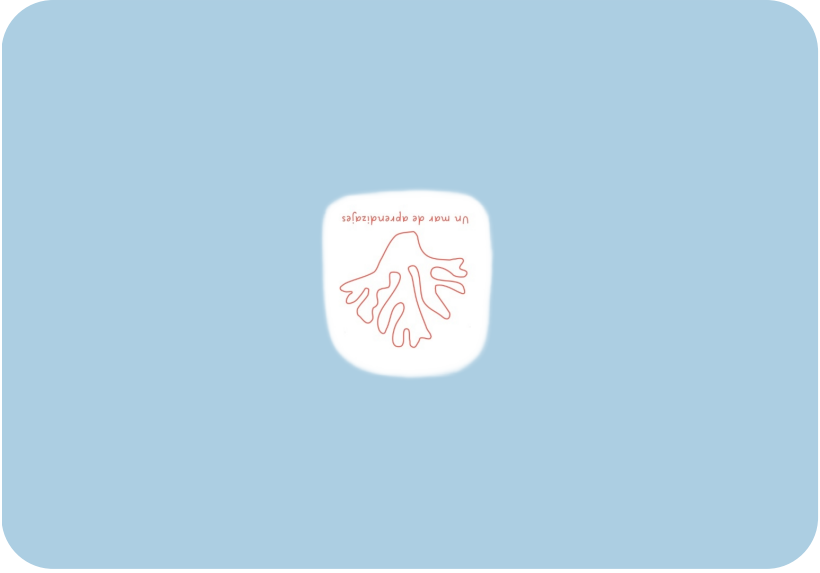
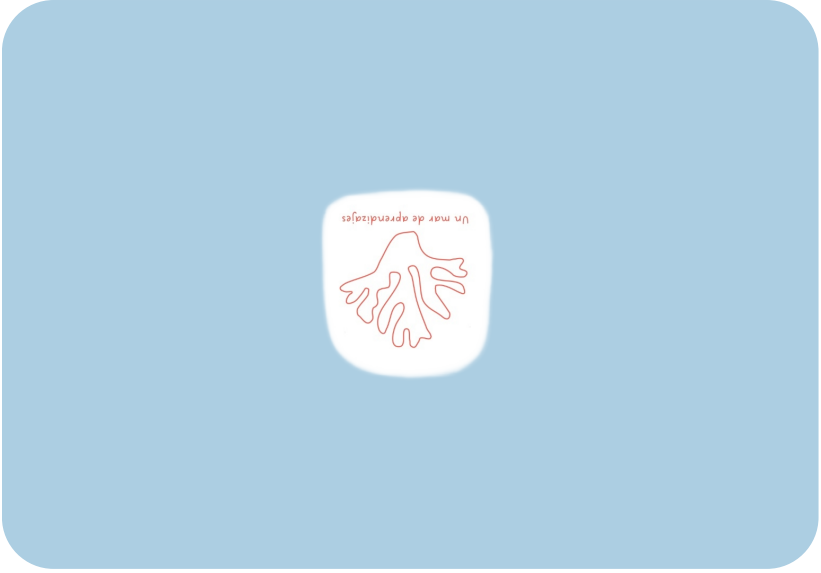
DELETREA  
LA PALABRA

@unmardeaprendizajes



DIVIDE EN  
SÍLABAS

@unmardeaprendizajes



El granjero cuida  
de los animales  
de la granja.

@unmardeaprendizajes

En la granja hay  
muchos animales.

@unmardeaprendizajes

Las ranas y  
los sapos  
están en la  
charca.

@unmardeaprendizajes

Hay dos vacas.

@unmardeaprendizajes



Los conejos  
de la granja son  
grises.

@unmardeaprendizajes

El granjero tiene  
un sombrero de  
paja de color  
amarillo.

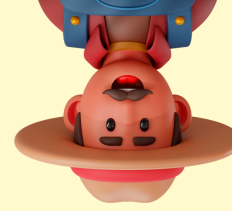
@unmardeaprendizajes

El gato es  
blanco y  
naranja.

@unmardeaprendizajes

Hay un perro.

@unmardeaprendizajes





Hay tres cerdos  
en la granja.

@unmardeaprendizajes

La casa del  
granjero es de  
color roja y azul.

@unmardeaprendizajes

El caballo del  
granjero corre  
muy rápido.

@unmardeaprendizajes

Hay una  
ratonera en la  
casa del  
granjero.

@unmardeaprendizajes

