



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:

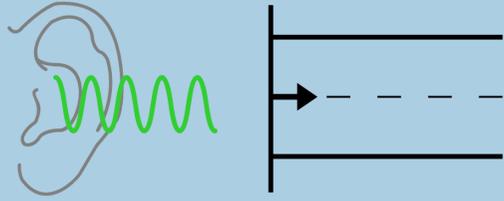


Elegir sin mirar una de las 4 tarjetas, dependiendo de la tarjeta que te toque tendrás que decir la sílaba inicial-sílaba final-deletrear- dividir en sílabas de esa imagen.



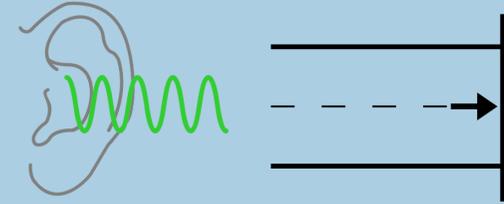
En el caso de que el jugador sepa leer, tendrá que leer la oración que dice el granjero. Una vez leída el jugador dirá cuantas palabras tiene la oración. En el caso de que el jugador no sepa leer, le pedirá a otro jugador que le lea la oración para poder contar las palabras que tiene.





SONIDO INICIAL

@unmardeaprendizajes



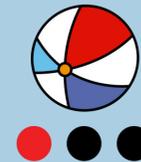
SONIDO FINAL

@unmardeaprendizajes

A B C D

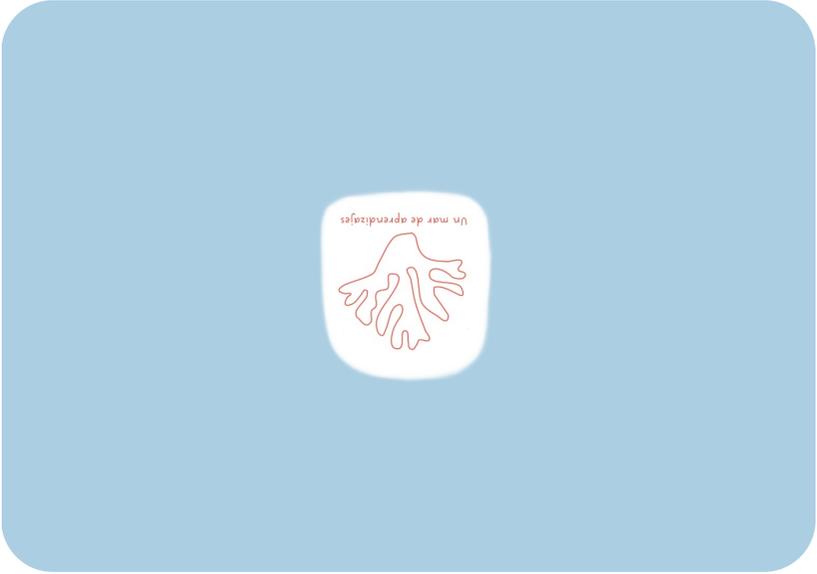
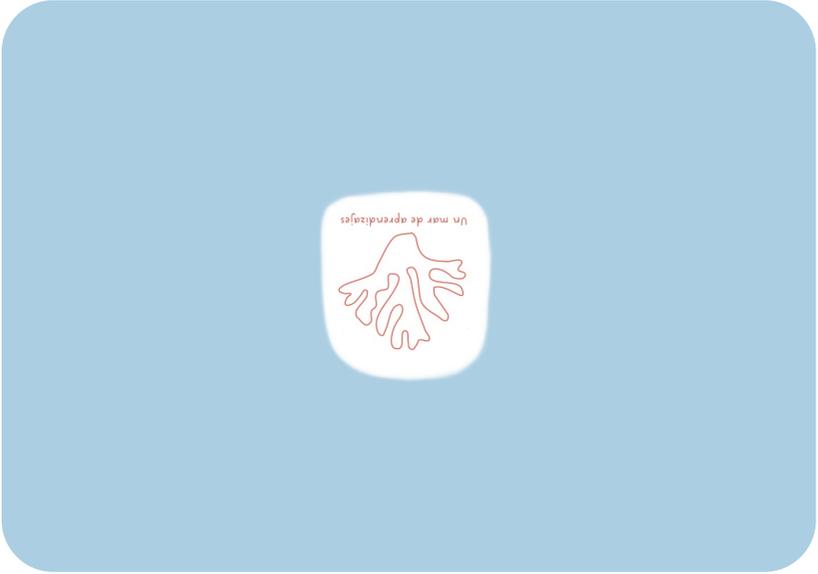
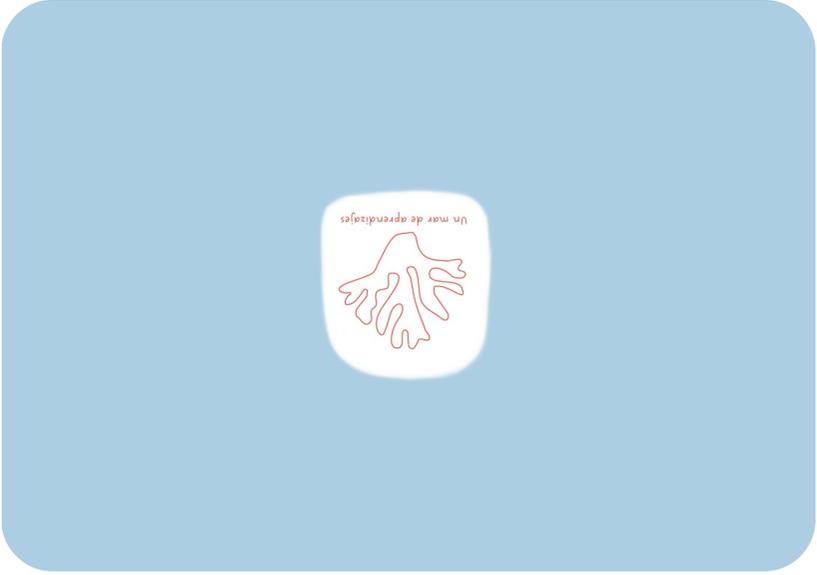
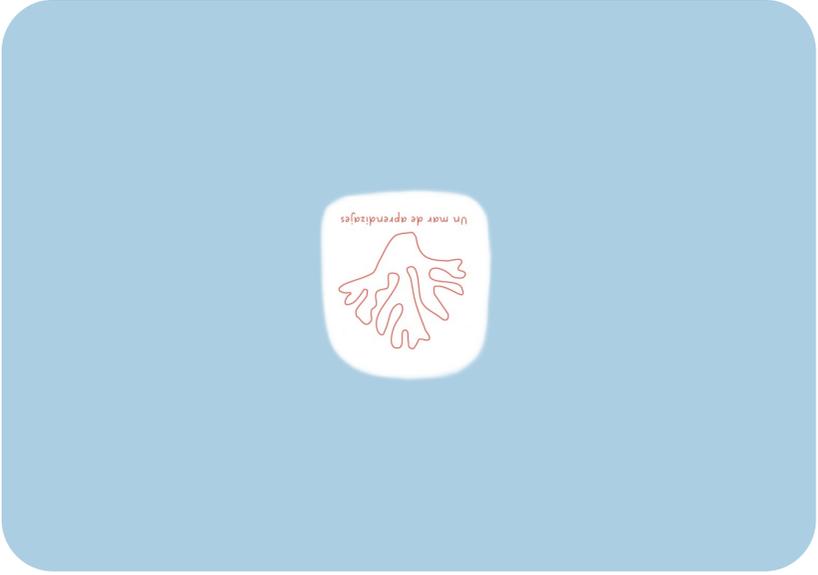
DELETREA
LA PALABRA

@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

