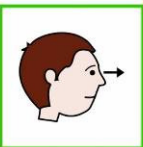








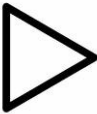
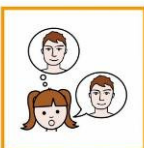
JUGAMOS A LAS ADIVINANZAS

1




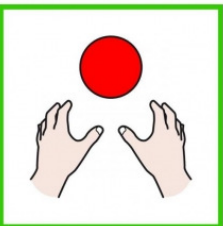
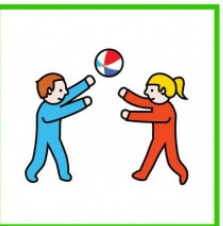



PRIMERO OBSERVA LOS PICTOGRAMAS

2





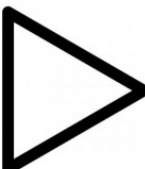

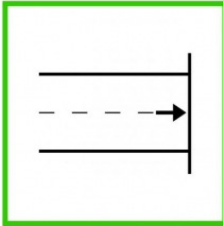
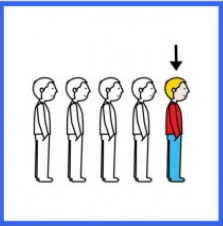
SEGUNDO ESCUCHA LAS ADIVINANZAS

3




TERCERO TACHA LA SOLUCIÓN

PUEDES JUGAR CON AMIGOS Y










GANA EL QUE TERMINE PRIMERO

Sugerencias para profesores y familiares:



- 1) Les pongo dos tableros para trabajar: uno a color que podemos plastificar y otro en blanco y negro donde podemos trabajar otros conceptos con los alumnos (en vez de tachar pueden pintar la solución y escribir debajo el nombre del dibujo)
- 2) Les propongo unas pequeñas pistas para adivinar el dibujo del que se habla pero pueden cambiarlas para aprovechar el mismo tablero en otra ocasión.
- 3) Se puede trabajar también con los niños para que sean ellos los que digan pistas (adivinanzas) para que sus compañeros adivinen el pictograma.
- 4) Para repasar también podemos trabajar los absurdos y comentar las frases o adivinanzas con los niños con una solución falsa o absurda. Por ejemplo: No tiene color (la solución es el agua), pero te imaginas que quien no tuviera color fuera tu abuela... ¿cómo la verías?, ¿cómo sería su vida? ¿Te imaginas que de repente te despiertas un día y no tienes color?, etc.

TABLERO 6

1) ENFRÍA LA COMIDA



2) LA USAN LOS MARCIANOS PARA MOVERSE



3) SE LLAMA IGUAL QUE SU COLOR



4) MIAU-MIAU



5) LA HACEN LAS ABEJAS



6) TE CURA CUANDO ESTÁS ENFERMO



7) ARREGLA COCHES



8) LA TIENEN LOS GANADORES



9) CAMINAN PARA ATRÁS



