

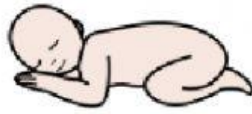
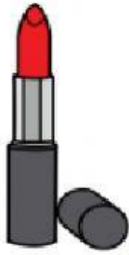
Actividad: Marca con una (X) todas las imágenes que sirven para jugar



Actividad: Marca con una (X) todas los animales.

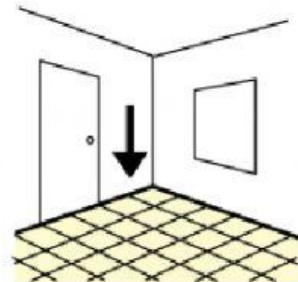


- PAREJAS LÓGICAS: Une los objetos que tengan relación:



Autor: nirtinramas: Sergio Palau-Ordeñena: ARASAAC (http://ateneo.es/arasaac/) | licencia: CC (BY-NC-SA)

- PAREJAS LÓGICAS: Une los objetos que tengan relación:



¿Cuántas sílabas tiene? Marca con una X la cantidad de sílabas, en el recuadro correspondiente.

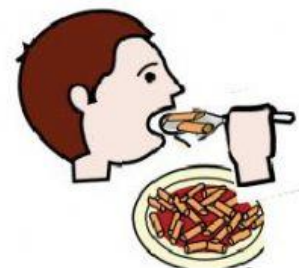
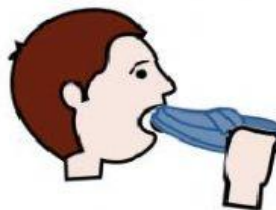




Coloca la vocal que falta.

	C		P	
	M		S	
	V		S	
	C		M	
	C		B	

Marca con una x aquellas imágenes absurdas



Marca los elementos que tengan la misma cantidad de sílaba que el modelo.

