

Jugamos con el vocabulario:

Tiramos dos dados, uno de ellos nos dará el número en horizontal y otro en vertical. Buscamos la imagen que nos dirá sobre que debemos hablar. Ej: tiramos dos dados (3 y 5) buscamos lo que nos toca, en este caso comida con tenedor, y demos decir comidas con tenedor.

	1	2	3	4	5	6
1	ANIMAL DE LA SELVA 	ANIMAL DE LA GRAJA 	ANIMAL DEL CAMPO 	ANIMAL DE AGUA 	MASCOTA 	
2	ANIMAL CON PLUMAS 	ANIMAL CON COLMILLOS 	ANIMAL CON CUERNOS 	ANIMAL CON MANCHAS O RAYAS 	ELIGE LA PREGUNTA QUE TÚ QUIERAS	INSECTO 
3	ROPA PARA EL FRÍO 	ROPA PARA EL CALOR 	ROPA PARA DEPORTE 		ROPA PARA IR A LA PLAYA 	ROPA ELEGANTE 
4	COSAS DEL COLE 	COSAS DEL BAÑO 	ELIGE LA PREGUNTA QUE TÚ QUIERAS	COSAS DE LA COCINA 	COSAS DEL DORMITORIO 	COSAS DEL SALÓN 
5	COMIDA CON CUCHARA 		COMIDA CON TENEDOR 	COMIDA CON LAS MANOS 	VERDURAS 	FRUTAS 
6	ELIGE LA PREGUNTA QUE TÚ QUIERAS	ALIMENTOS PARA DESAYUNAR 	COMIDA RÁPIDA 	ALIMENTOS SALUDABLE 	POSTRE O COMIDA DULCE 	UNA BEBIDA 

Autor pictogramas: Sergio Palao (<http://arasaac.org>) Licencia: CC (BY-NC-SA) Propiedad: Gobierno de Aragón
 Autora juego de mesa: Rosa María Fernández Valero (<http://www.trebolito.com>)