



THE SCHOOL OBJECTS

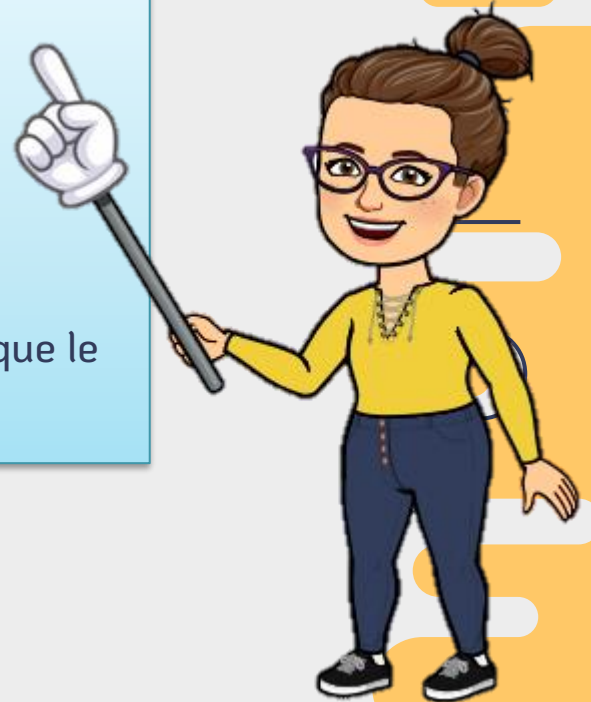
Crea, juega y aprende



AREA PSICOPEDAGOGICA

Indicaciones del juego

1. Se juega uno contra uno.
2. Hacer Cachipún para ver quien parte.
3. Nombrar cada objeto que ira apareciendo de forma alternada según corresponda.
4. Gana el que nombra mayor cantidad de los objetos que le corresponden de forma correcta



Escucha atentamente



notebook



eraser



pencil



book



sharpener



schoolbag



ruler



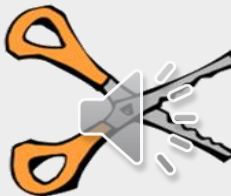
pen



pencil case



glue



scissors



crayon

Crea tu marcador de puntos

JUGADOR 1	JUGADOR 2

Let's play



Jugador 1

Jugador 2

Jugador 1

Jugador 2

Jugador 2

Jugador 1

Jugador 2

Jugador 1

Jugador 1

Jugador 2

Jugador 1

Jugador 2

**¡FELICITACIONES
AL GANADOR!**



Área Psicopedagógica

Colegio Divina Pastora



Crea, **juega** y **aprende**