







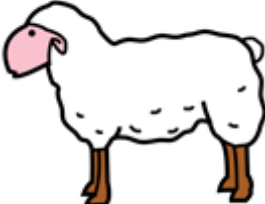
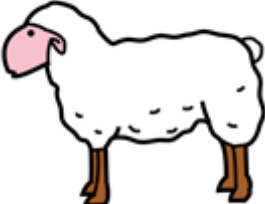
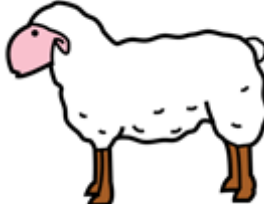
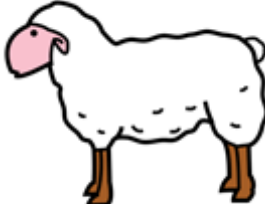






Animal sobre animal

Matemático

 3	 3	 3	 3
 6	 6	 6	 6
 5	 5	 5	 5
 7	 7	 7	 7













Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA) Autora: Sara García de Pablo.



ARASAAC



Sara García

 4	 4	 4	 4
 2	 2	 2	 2
 1	 1	 1	 1
Total	Total	Total	Total

INSTRUCCIONES

1. Coloca el cocodrilo y dale la vuelta al reloj de arena.
2. Tira el dado para saber qué tienes que hacer.
3. Coge el animal o animales que hay que colocar.
 - a. Si el animal sabe nadar, resta la cantidad del total.
 - b. Si el animal no sabe nadar, suma la cantidad al total.
4. Intenta colocar el animal para que no caiga al río.
 - a. Todos los animales que caen al río se eliminan.
 - b. Si no se caen, pasa el turno al siguiente compañero.

