JUEGOS EF CON REGLAS Y PICTOGRAMAS

¿CÓMO SE HA PENSADO USAR ESTE MATERIAL?

Cada juego está diseñado para imprimirse a una sola cara y doblarse por la mitad, de modo que el título quede al frente y las reglas en el reverso. Según las necesidades del alumnado, las fichas se pueden imprimir en distintos tamaños.

IMPRESIÓN



FRENTE

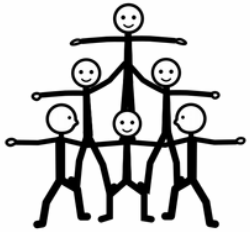


REVERSO



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org) **Licencia**: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

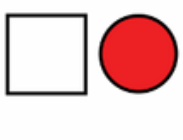




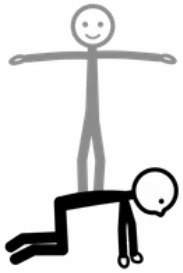
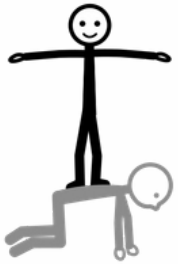
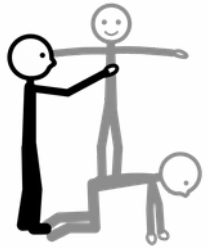

ACTIVIDAD GRUPAL EN LA QUE HACEMOS FIGURAS CON O SIN MÚSICA







CADA NIÑO TIENE UNA RESPONSABILIDAD DIFERENTE

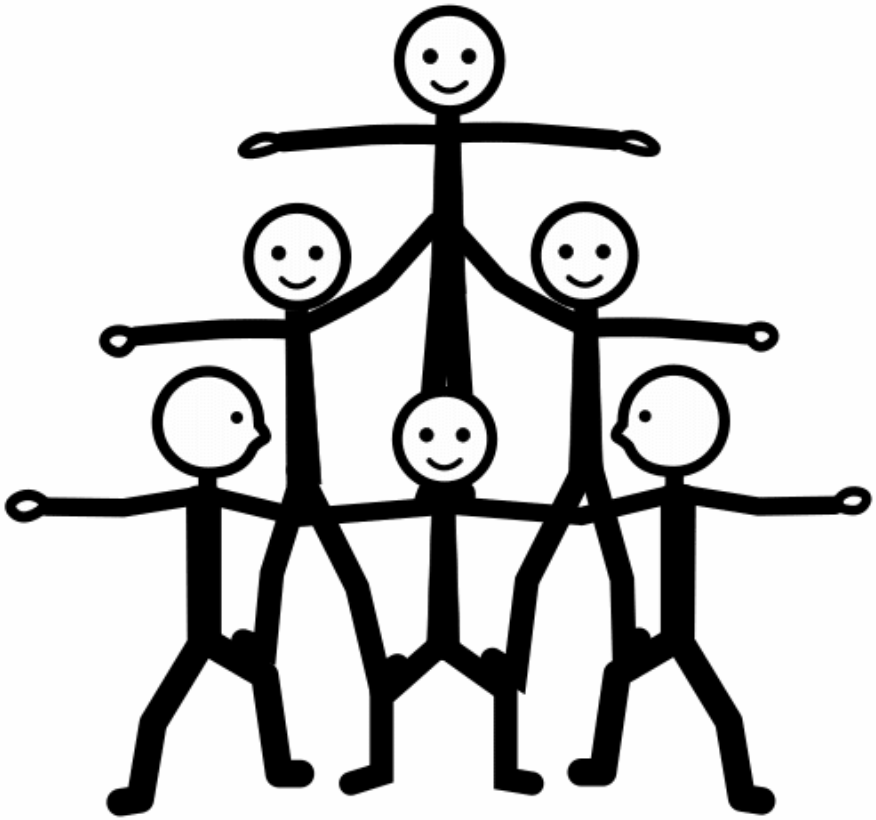
PORTOR ÁGIL AYUDANTE



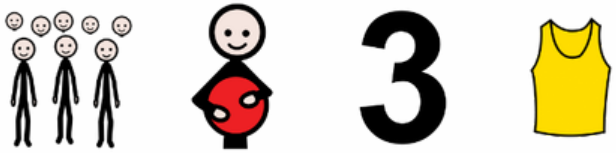



CON DISTINTAS FIGURAS Y CON O SIN MÚSICA

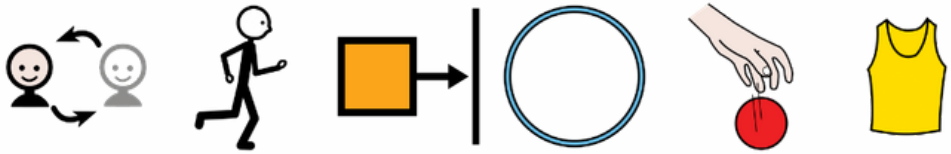
ACROSPORT



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



CADA EQUIPO TIENEN 3 PETOS



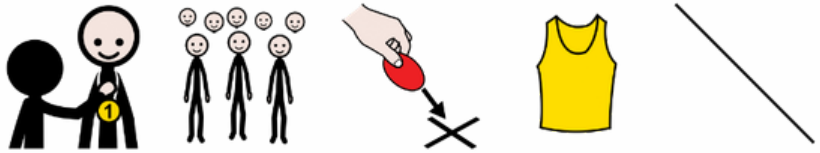
POR RELEVOS CORREN A LOS AROS Y DEJAN 1 PETO



EN CADA ARO SOLO PUEDE HABER 1 PETO



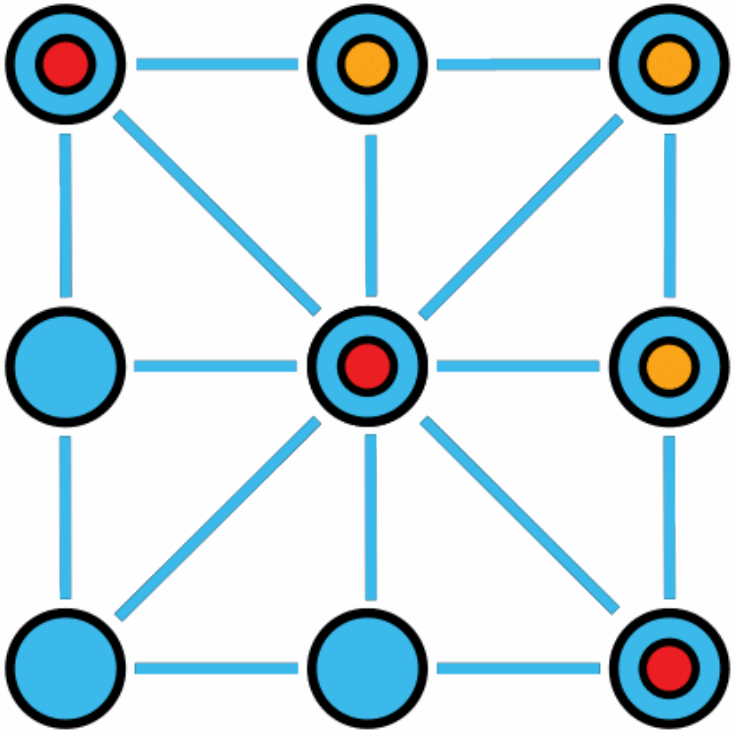
CUANDO SE ACABAN LOS PETOS, EN MI TURNO, PUEDO MOVER 1 PETO



GANA EQUIPO QUE HACE 1 LÍNEA: VERTICAL, HORIZONTAL O DIAGONAL

3

EN RAYA



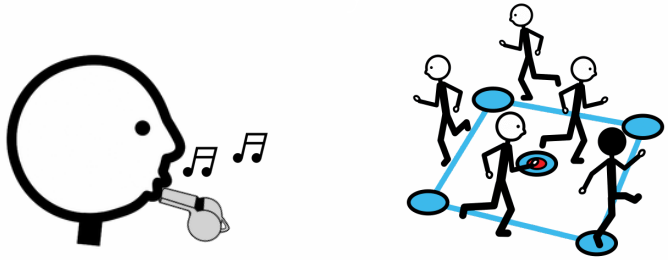
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



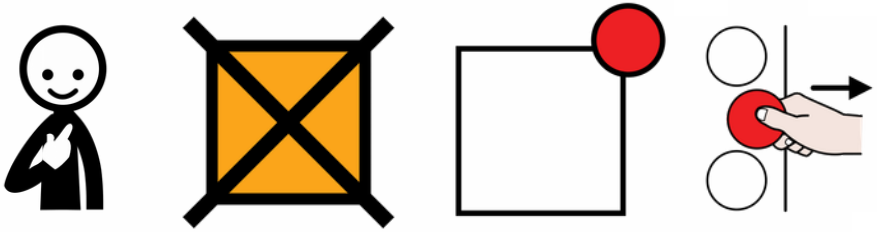
CADA NIÑO O GRUPO TIENEN 3 PUNTOS



CADA NIÑO O GRUPO SE PONE EN 1 ESQUINA



CUANDO SUENA EL SILBATO HAY QUE CAMBIAR DE ESQUINA CORRIENDO

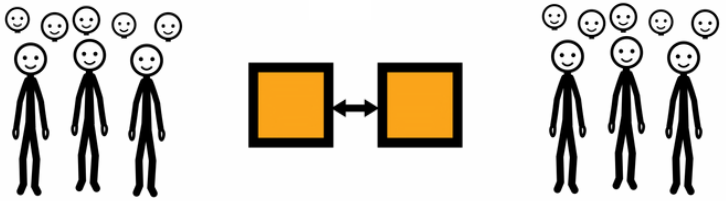


SI ME QUEDO SIN ESQUINA, PIERDO 1 PUNTO

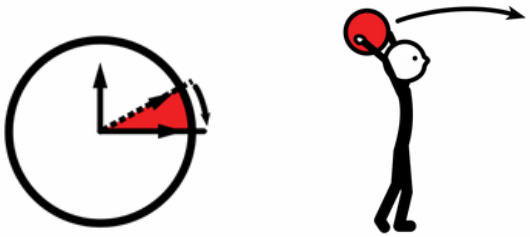
LAS 4 ESQUINAS



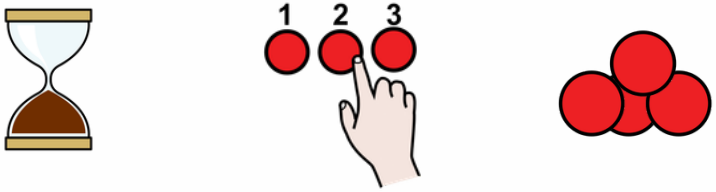
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



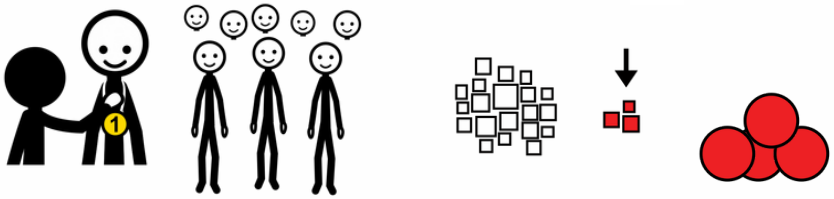
SE JUEGA EN EQUIPOS MIXTOS, 1 CONTRA 1



DURANTE LA PARTIDA HAY QUE **LANZAR CON LA MANO** LOS BALONES AL OTRO CAMPO



CUANDO SE ACABA EL TIEMPO, CONTAMOS LOS BALONES DE CADA EQUIPO

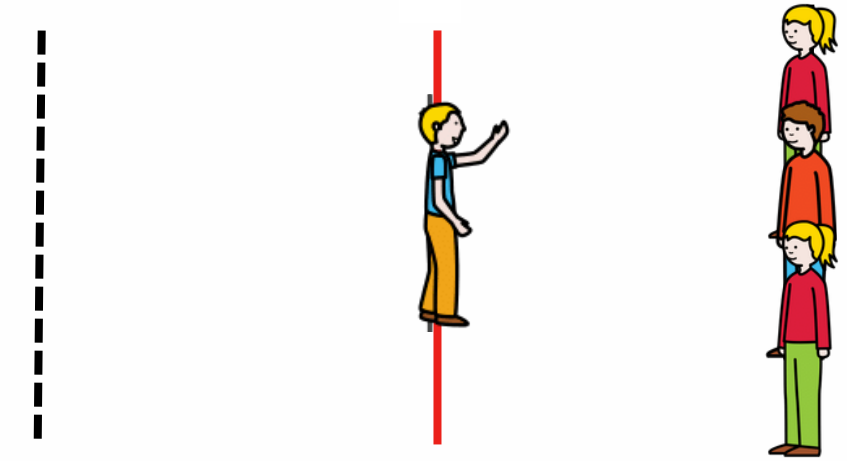


GANA EL EQUIPO QUE TIENE MENOS BALONES

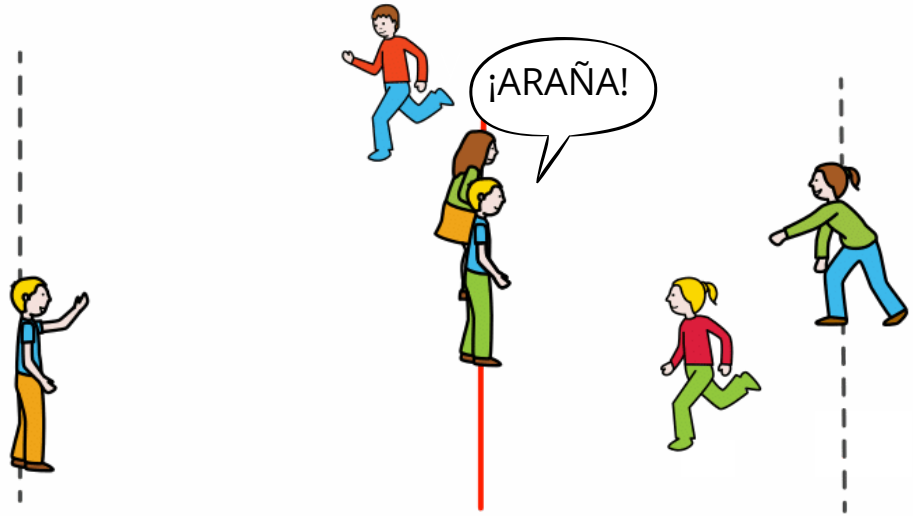
ACHICANDO BALONES



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

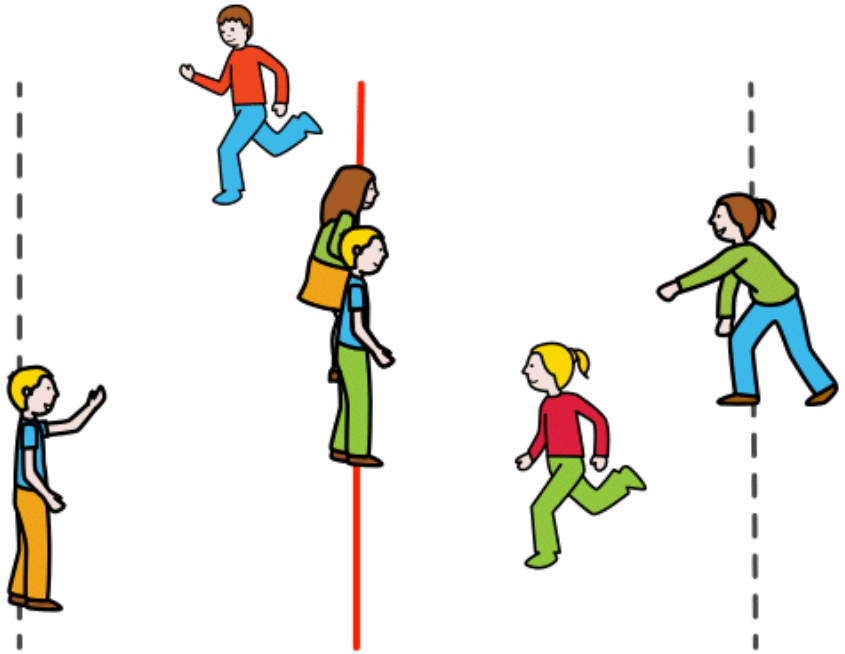


EL NIÑO QUE PILLA SE PONE EN LA LÍNEA CENTRAL, LOS DEMÁS NIÑOS EN UN LATERAL

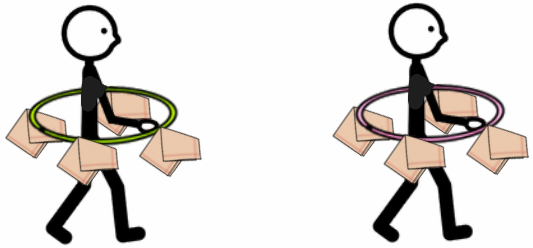


CUANDO EL NIÑO QUE PILLA DICE ¡ARAÑA! PASAMOS CORRIENDO AL OTRO LADO

LA ARAÑA



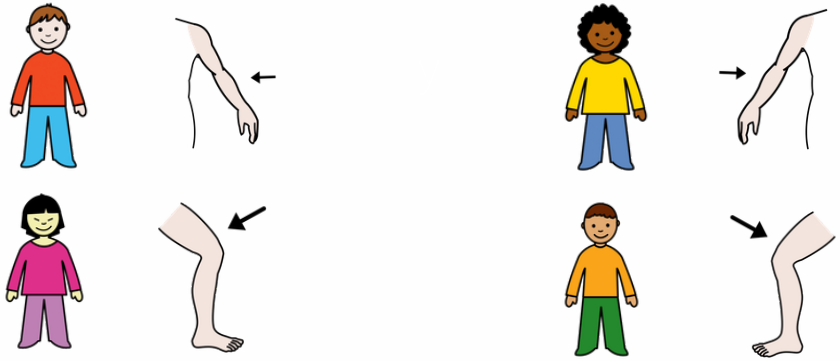
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



LOS 2-3 NIÑOS SE LA QUEDAN EN LA PARTIDA LLEVAN 1 ARO CON PAÑUELOS.



SI ME TOCA UN PETO, ESTOY ENVENENADO Y ME SIENTO

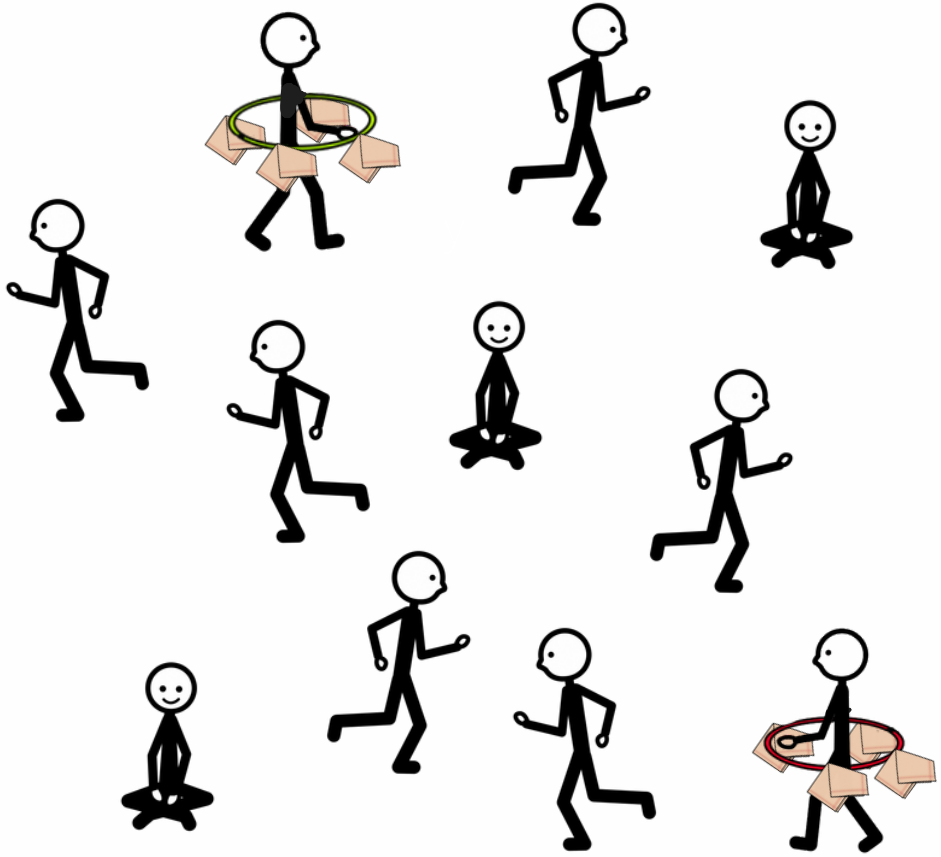


PARA VOLVER A JUGAR 4 COMPAÑEROS ME DEBEN IR SOLTANDO LAS MANOS Y LOS PIES, DE UNO EN UNO

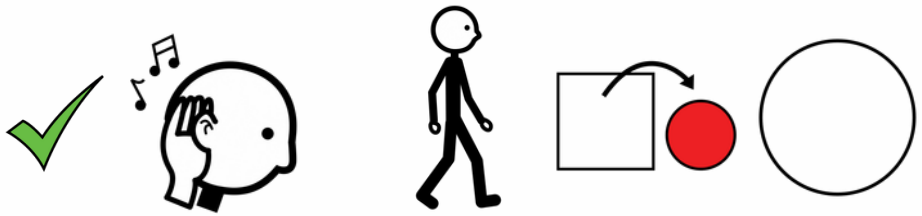


DESPUÉS ME LEVANTO, CORRO Y AYUDO A LOS DEMÁS

ARAÑAS TÓXICAS



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



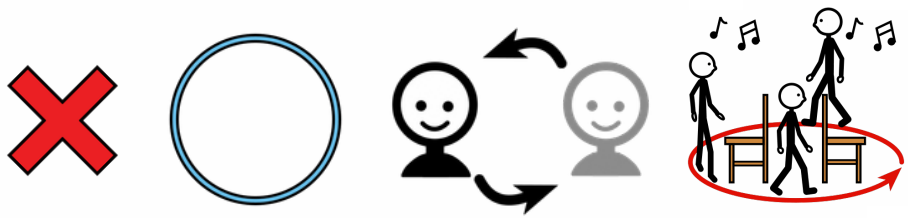
SI MÚSICA, ANDAMOS POR FUERA DEL CÍRCULO



NO MÚSICA, NOS METEMOS DENTRO DE UN ARO

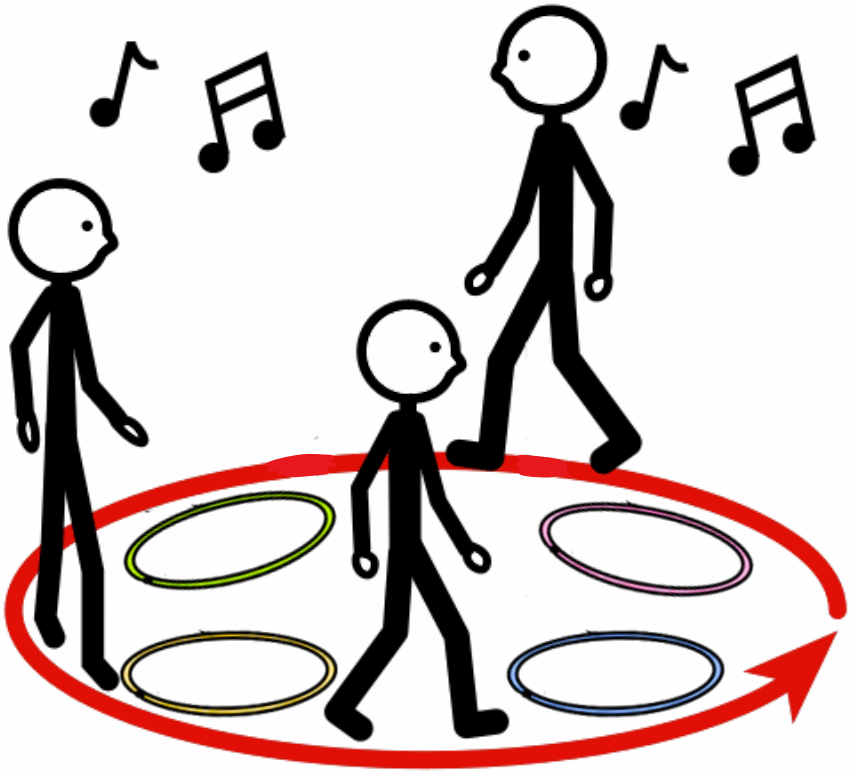


UN NIÑO EN CADA ARO

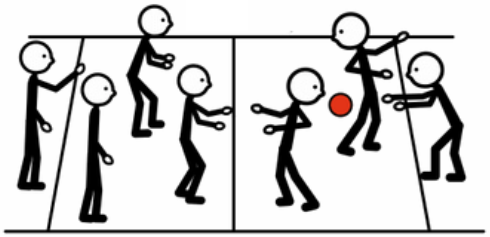


NO ARO, CAMBIO AL OTRO GRUPO

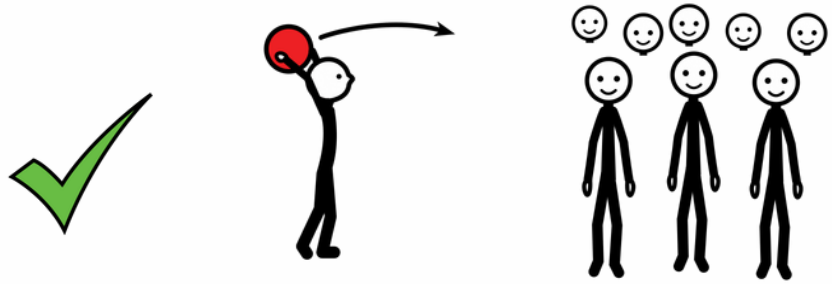
AROS MUSICALES



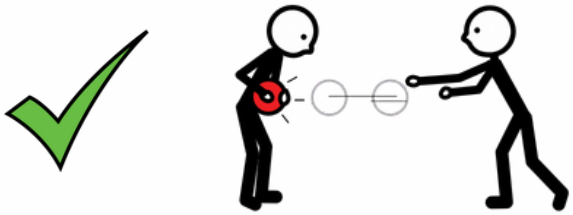
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



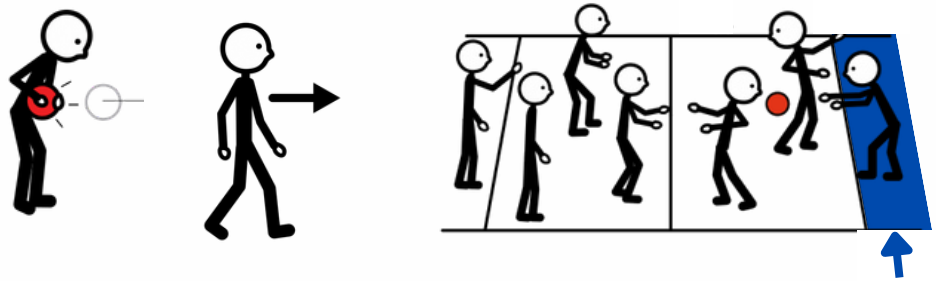
EQUIPO CONTRA EQUIPO



SI LANZAR BALÓN AL OTRO EQUIPO

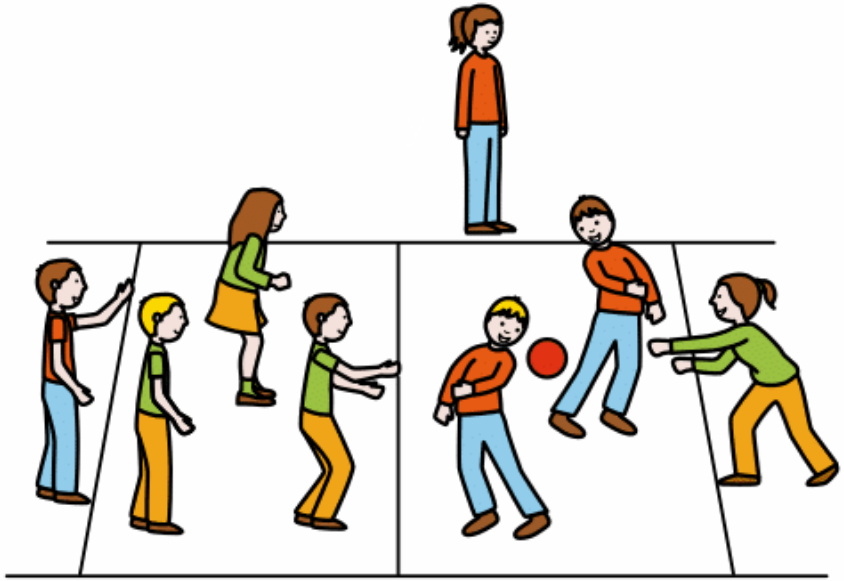


SI GOLPEAR PARA ELIMINAR



SI ME DAN CON BALÓN VOY AL CEMENTERIO

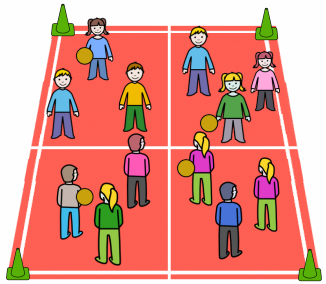
BALÓN PRISIONERO



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

4

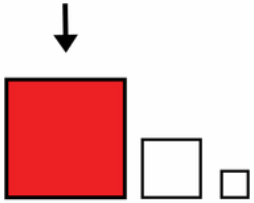




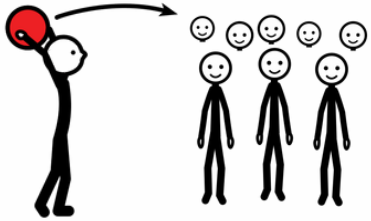
HAY 4 EQUIPOS IGUALES Y CADA UNO EN SU CAMPO

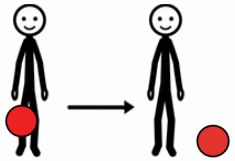






EL OBJETIVO ES SER EL EQUIPO MÁS GRANDE

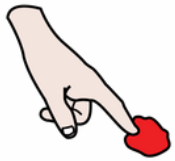


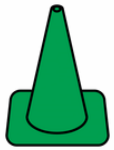




PARA ESO, TENEMOS QUE LANZAR EL BALÓN A LOS OTROS EQUIPOS. SI LE DOY A UN NIÑO Y LA PELOTA CAE AL SUELO, FORMA PARTE DE MI EQUIPO

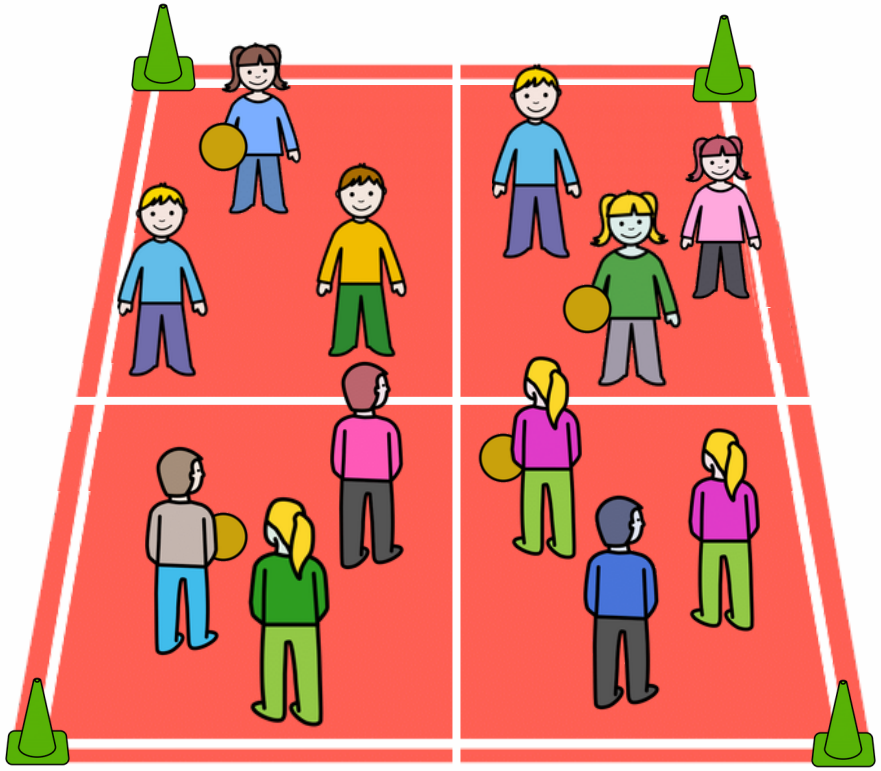






CUANDO CAMBIAS DE CAMPO HAY QUE IR CON LOS BRAZOS LEVANTADOS HASTA EL CONO DEL FONDO Y TOCARLO PARA EMPEZAR EN ESE EQUIPO

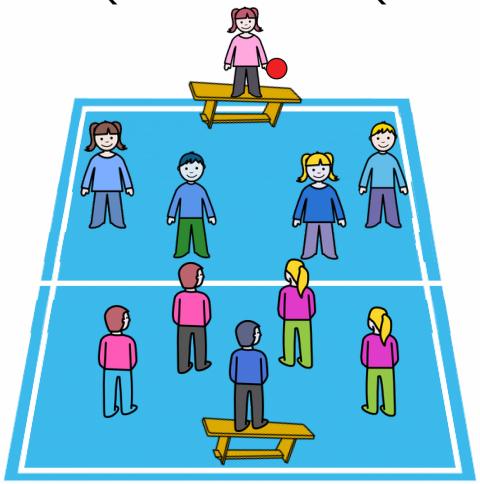
BALÓN PRISIONERO X4



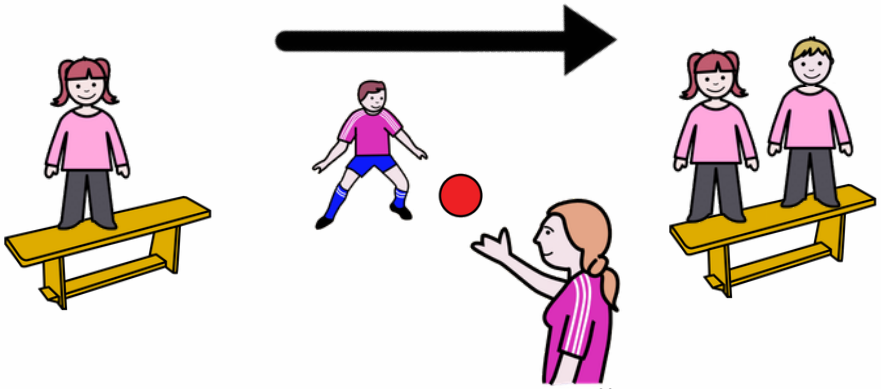
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



EL OBJETIVO QUE TODO EL EQUIPO SUBA A TU BANCO, ANTES QUE EL OTRO EQUIPO

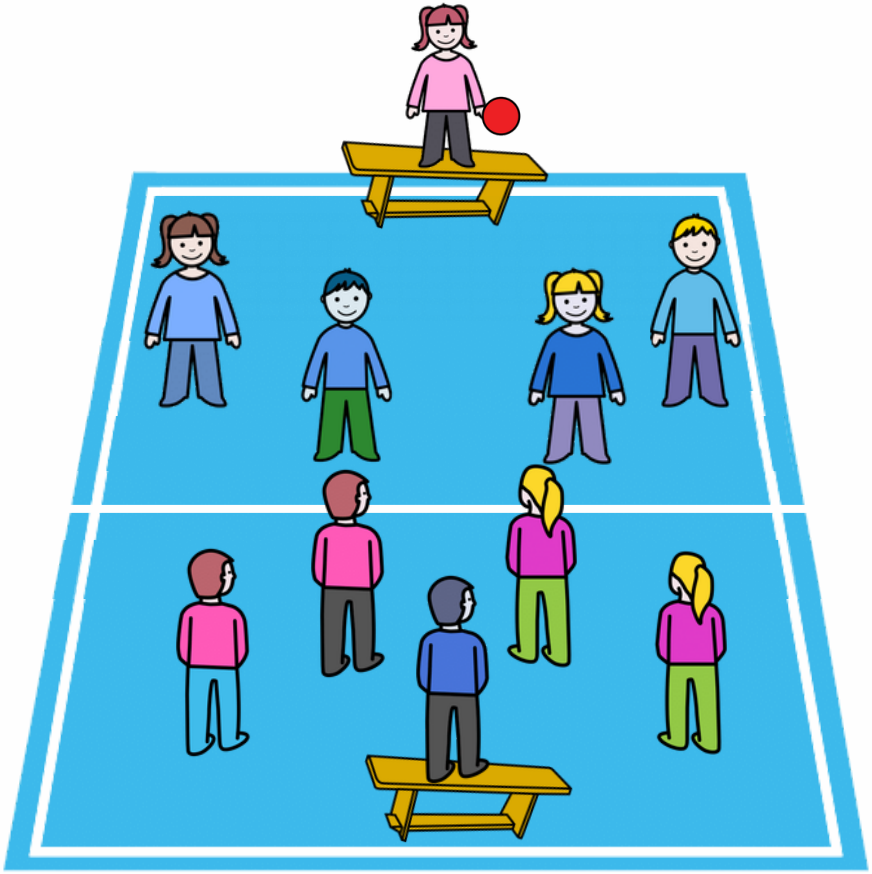


COMENZAMOS CON 1 NIÑO DE CADA EQUIPO SOBRE SU BANCO Y EL RESTO DEL COMPAÑEROS EN SU ZONA

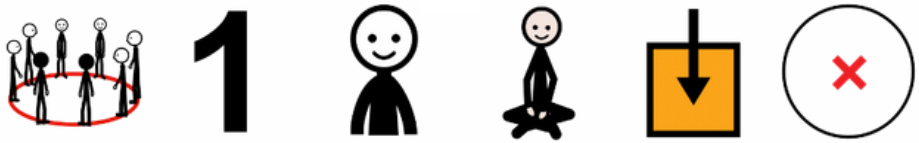


PARA SUBIR A TU BANCO, EL NIÑO DE ARRIBA LANZA EL BALÓN Y TÚ LO TIENES QUE ATRAPAR, SIN QUE EL OTRO EQUIPO LO DETENGA

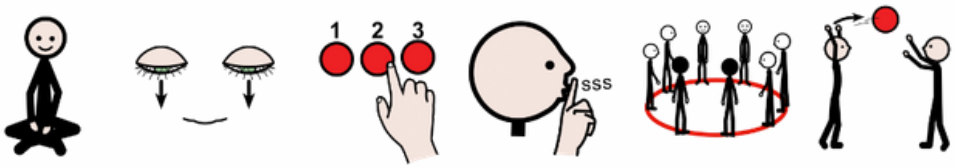
BOLA BANCO



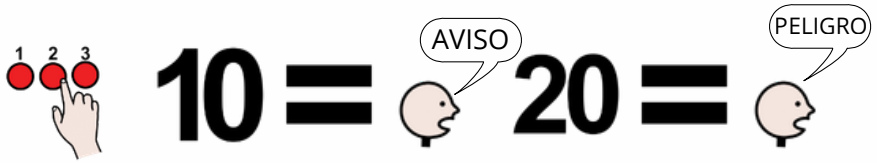
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



HACEMOS CÍRCULO Y 1 NIÑO SE SIENTA EN MEDIO

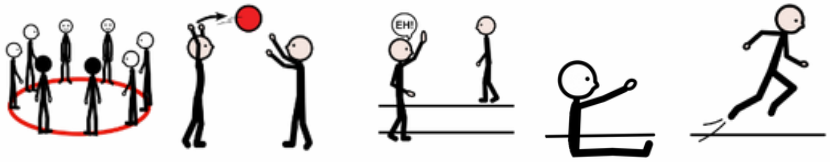


EL NIÑO SENTADO CIERRA LOS OJOS, EMPIEZA A CONTAR Y LOS DEL CÍRCULO SE PASAN LA PELOTA

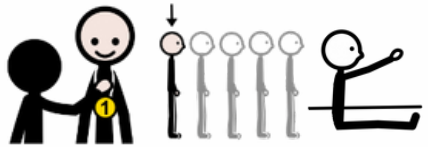




NIÑO CUENTA: 10 Y DICE “AVISO”, 20 Y DICE “PELIGRO”, 30 Y DICE “BOMBA”. NIÑO QUE TIENE BALÓN SE SIENTA.

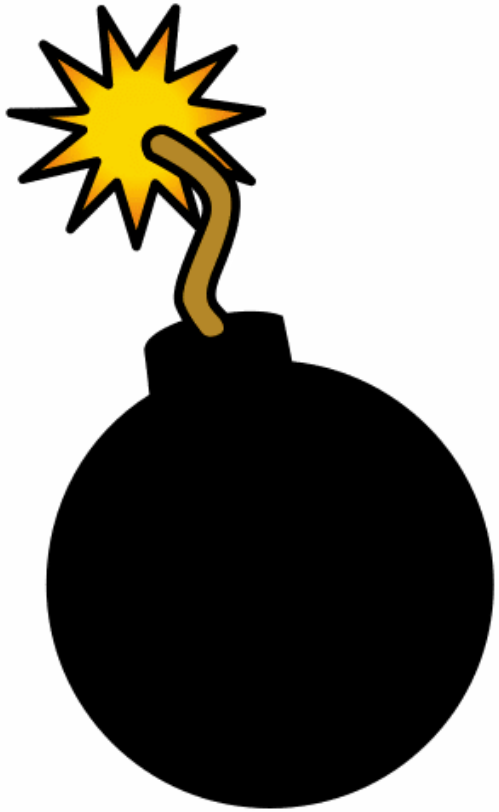


PASANDO EL BALÓN, CUANDO TE ENCUENTRAS UN NIÑO SENTADO HAY QUE SALARLO

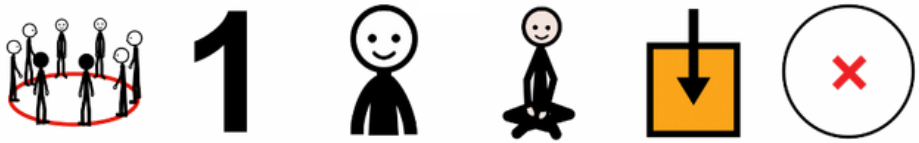


GANA EL ÚLTIMO NIÑO QUE SE SIENTA

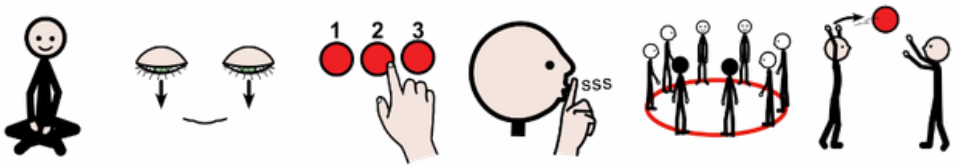
LA BOMBA



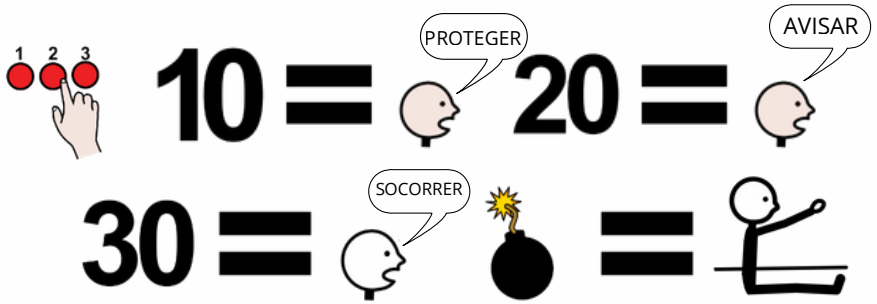
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



HACEMOS CÍRCULO Y 1 NIÑO SE SIENTA EN MEDIO



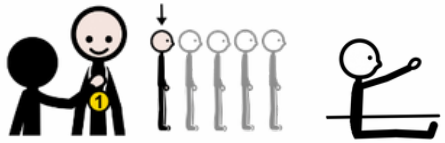
EL NIÑO SENTADO CIERRA LOS OJOS, EMPIEZA A CONTAR Y LOS DEL CÍRCULO SE PASAN LA PELOTA



NIÑO CUENTA 10 Y DICE “PROTEGER”, 20 “AVISAR”, 30 “SOCORRER”. EL NIÑO CON BALÓN SE SIENTA.

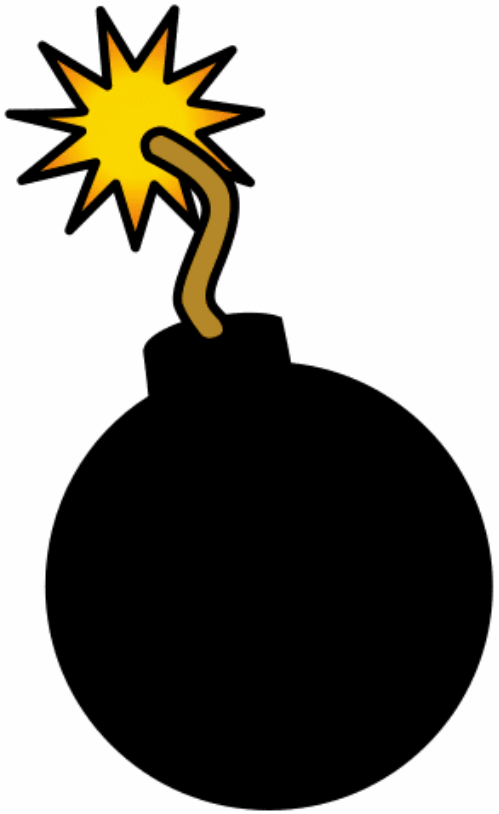


PASANDO EL BALÓN, CUANDO TE ENCUENTRAS UN NIÑO SENTADO HAY QUE SALARLO



GANA EL ÚLTIMO NIÑO QUE SE SIENTA

LA BOMBA (PAS)



P



PROTEGER

A



AVISAR

S



SOCORRER

Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



HACEMOS CÍRCULO

Y

Y



EN EL CENTRO



PONEMOS



TWIN



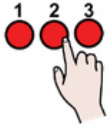
NOSOTROS NOS



PASAMOS LA PELOTA

Y

Y



CONTAMOS

10

10

EN

10



NIÑO



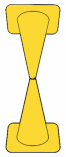
DICE

100

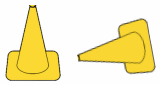
CIEN



LANZA PELOTA



TWIN



TIRA 1 CONO

=

=

1

1 PUNTO



TIRA 2 CONOS

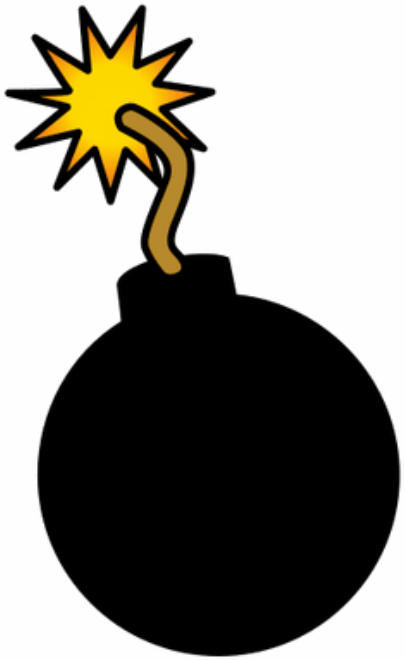
=

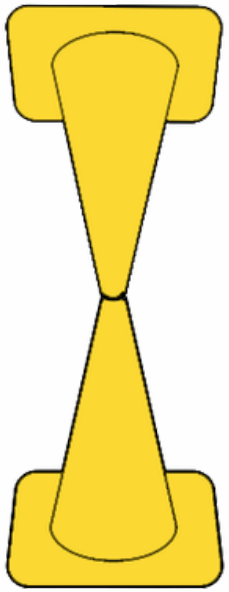
=

2

2 PUNTOS

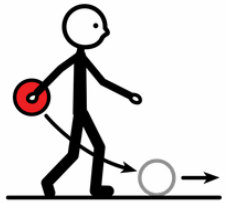
BOMBA TWINCON

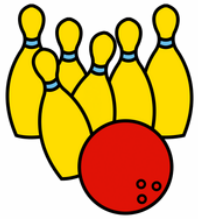




Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



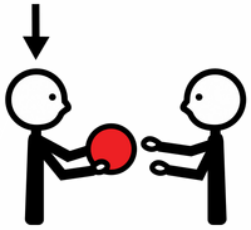




MI TURNO, LANZAR BOLA A LOS BOLOS



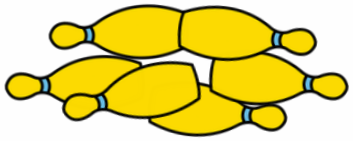




3

SI TIRO BOLOS ME DAN PUNTOS

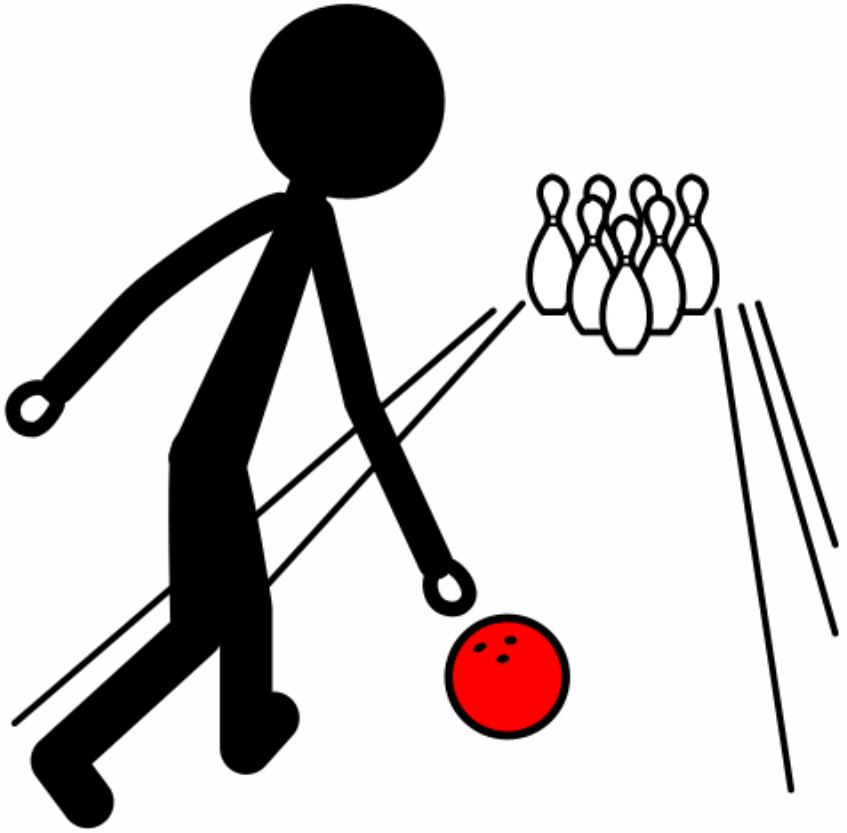




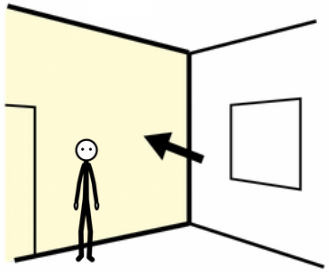


SI TIRO TODOS, GANO

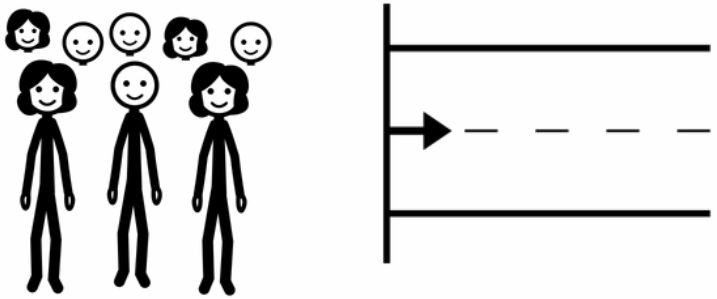
LOS BOLOS



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



EL NIÑO QUE SE LA QUEDA, SE PONE EN LA PARED



LOS DEMÁS VAN A LA LÍNEA DE INICIO

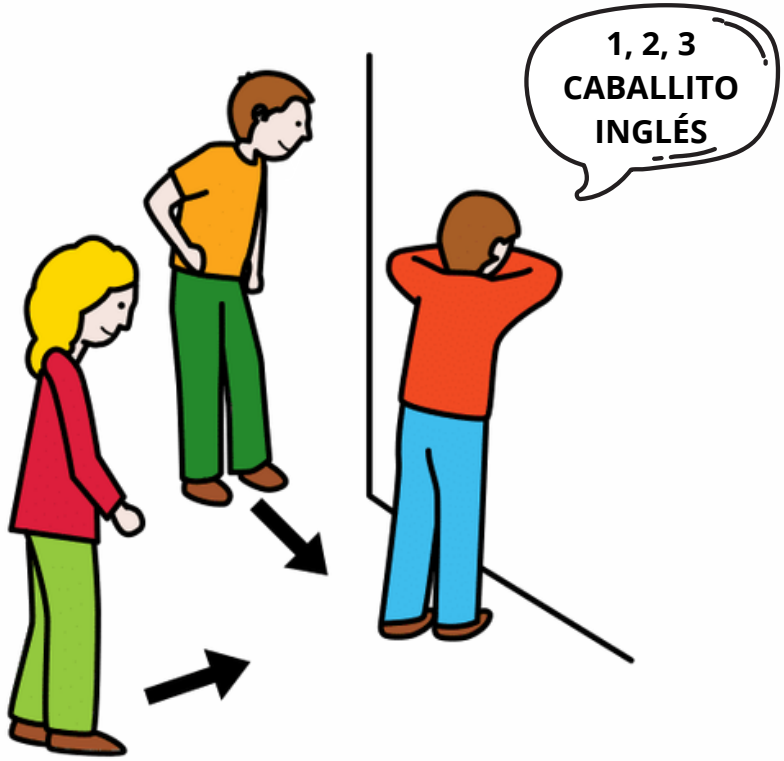


SI EL NIÑO CANTA, PODEMOS CORRER



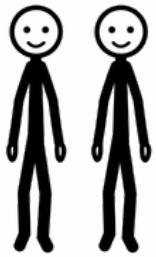
SI EL NIÑO ESTÁ EN SILENCIO, ESTAMOS QUIETOS

EL CABALLITO INGLÉS



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

2



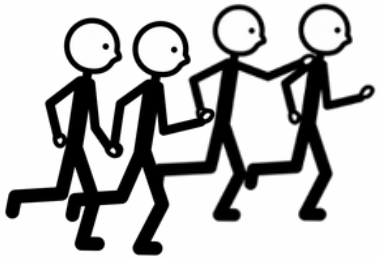


SE LA QUEDAN 2 NIÑOS Y CORREN DE LA MANO



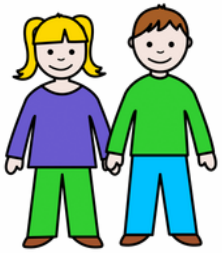


SI PILLAN A 1 NIÑO FORMAR UN TRÍO





SI PILLAN A OTRO NIÑO FORMAN UN CUARTETO

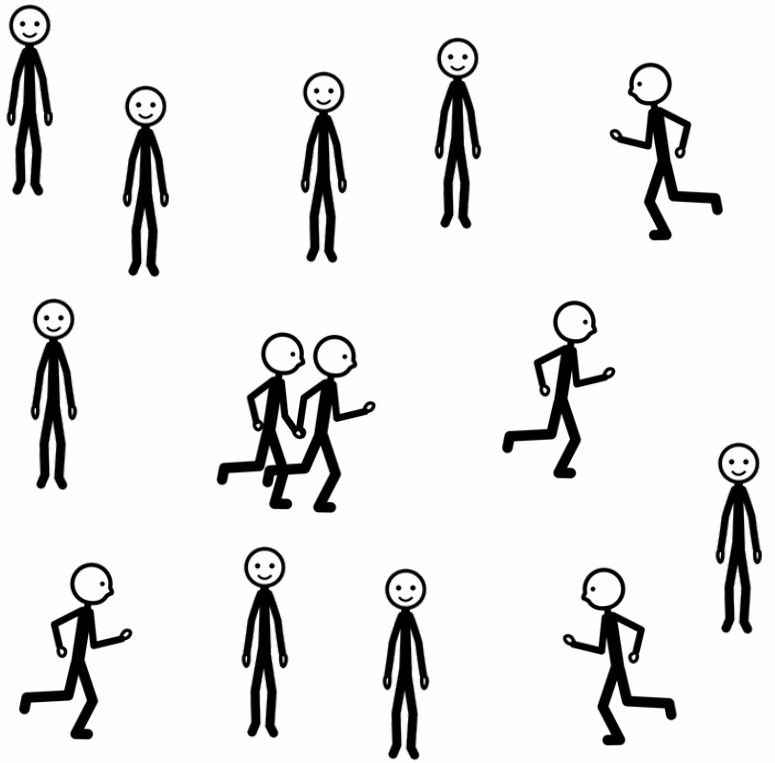






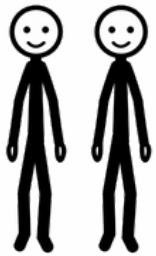
LOS 4 NIÑOS SE DIVIDEN EN 2 Y 2 Y CONTINÚAN PILLANDO HASTA TENER A TODOS PILLADOS

LA CADENETA CORTA



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

2



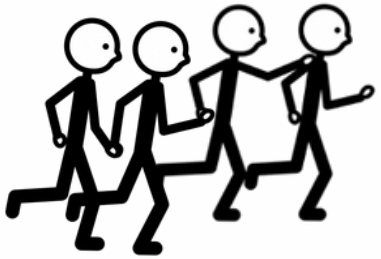


SE LA QUEDAN 2 NIÑOS Y CORREN DE LA MANO





SI PILLAN A 1 NIÑO FORMAR UN TRÍO



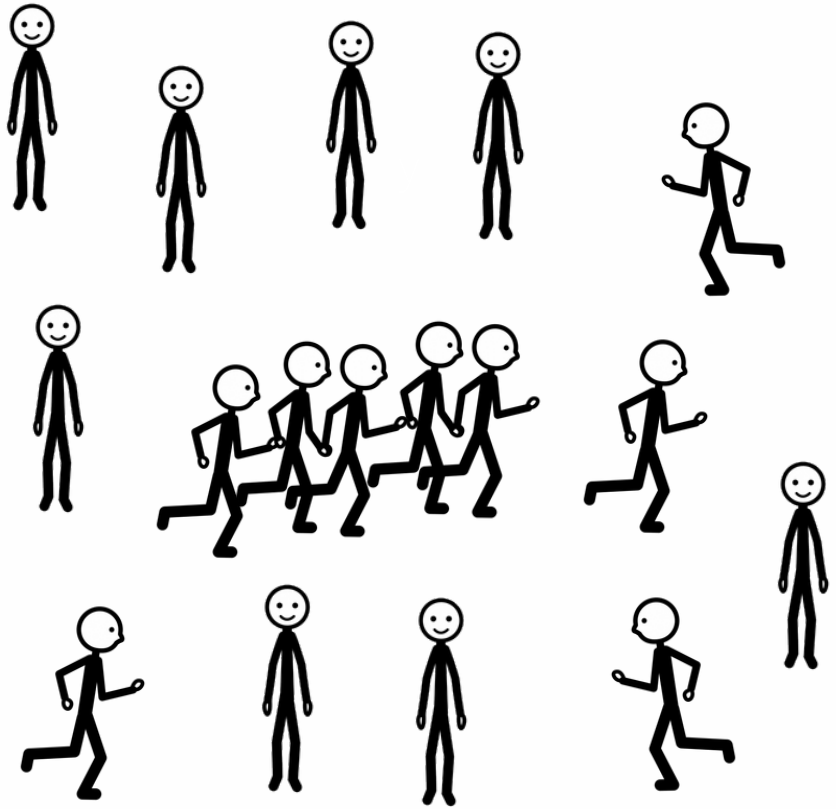


SI PILLAN A OTRO NIÑO FORMAN UN CUARTETO



Y CONTINÚAN PILLANDO HASTA FORMAR UNA CADENA CON TODOS LOS NIÑOS

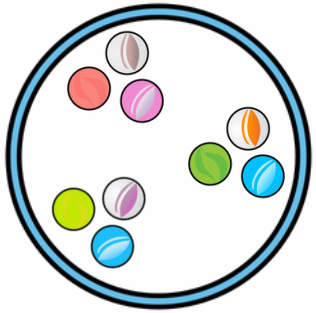
LA CADENETA LARGA



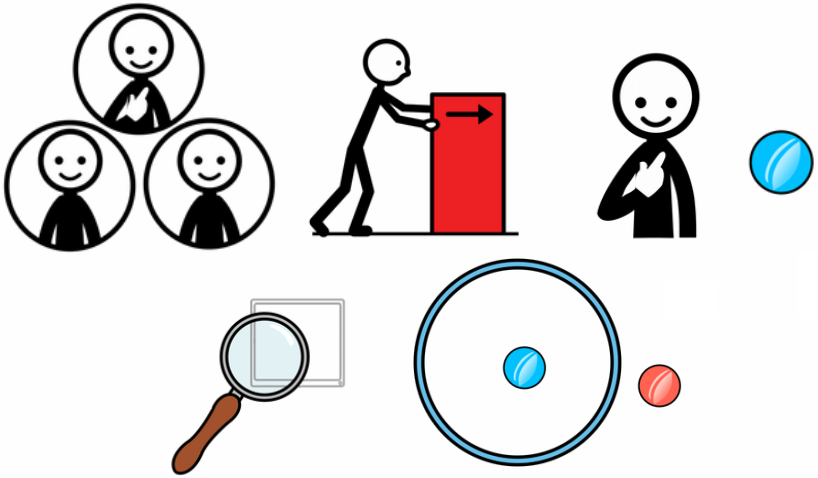
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

1  3 

CADA JUGADOR TIENE 3 CANICAS



LOS JUGADORES PONEN SUS CANICAS EN EL ARO

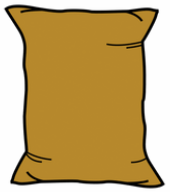


EN MI TURNO PUEDO EMPUJAR MI CANICA CONTRA LA DE OTRO NIÑO, PARA SACARLA DEL ARO

LAS CANICAS



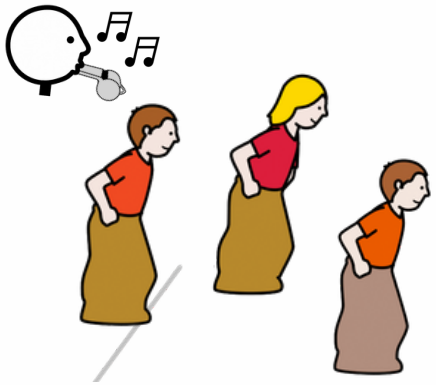
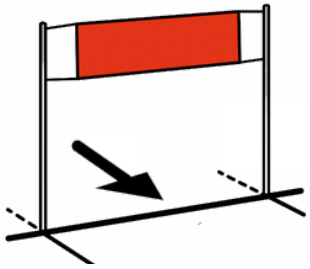
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

1  1  

CADA NIÑO TIENE 1 SACO Y SE METE DENTRO



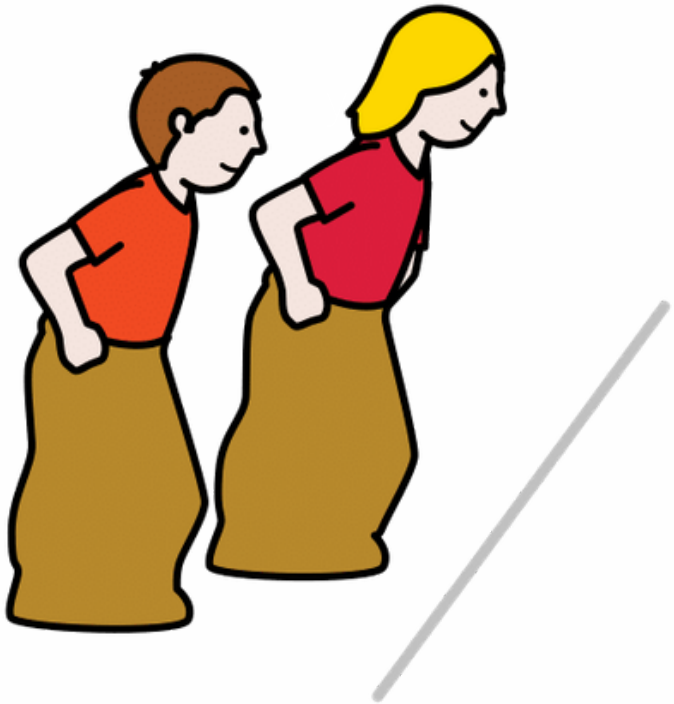
TODOS SE PONEN EN LA LÍNEA DE INICIO

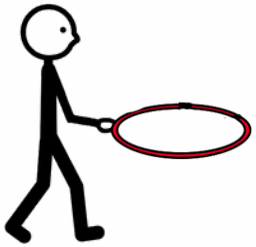
CUANDO SUENA EL SILBATO, EMPIEZAN A SALTAR HASTA LA LÍNEA DE META

EDUCACIÓN FÍSICA CON LA PROFE BERTA

CARRERA DE SACOS

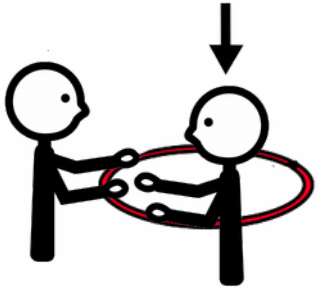


Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



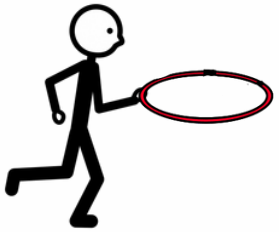


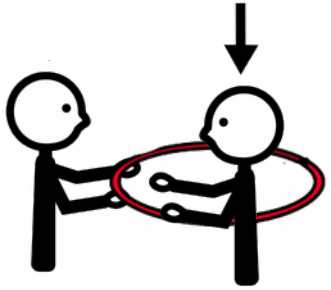
LOS NIÑOS QUE LLEVAN ARO SON LOS QUE PILLAN



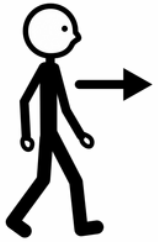


SI ME COGEN CON UN ARO, ME LA QUEDO YO





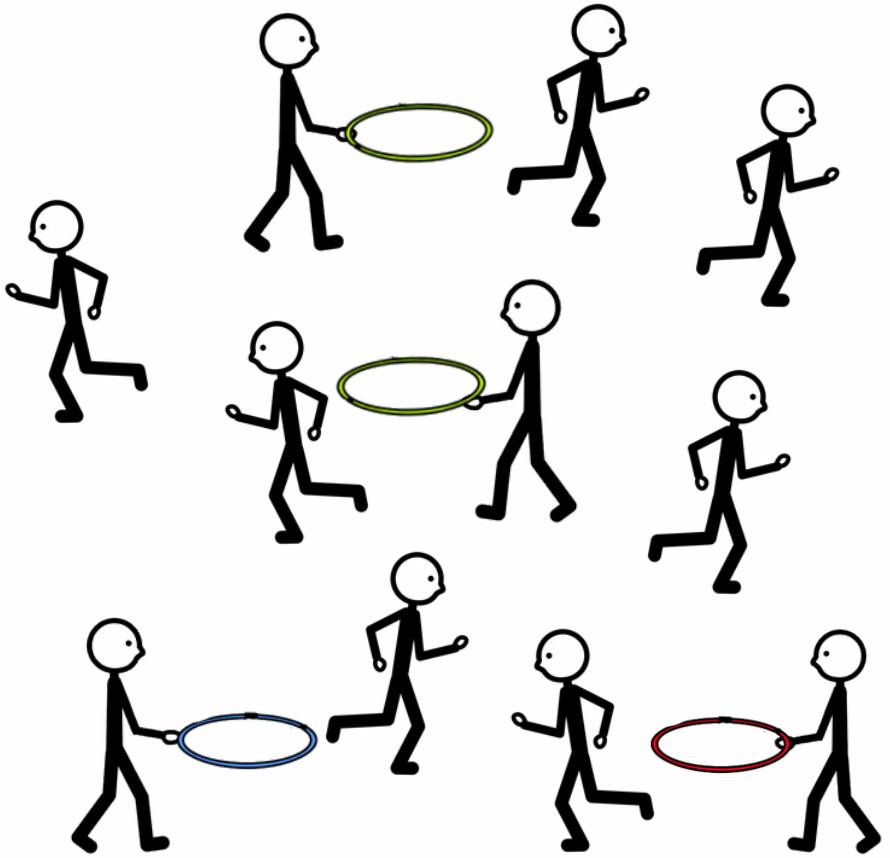
CORRO CON EL ARO EN LA MANO HASTA QUE CAZO A OTRO COMPAÑERO





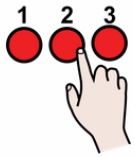
Y ME VOY CORRIENDO

CAZA MARIPOSAS



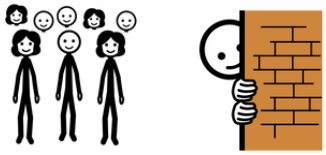
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones





PI 20

UN NIÑO SE LA QUEDA Y CUENTA HASTA PI 20



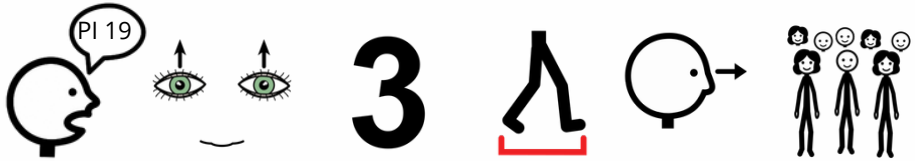
MIENTRAS LOS COMPAÑEROS SE ESCONDEN



CUANDO LLEGA A PI20, ABRE LOS OJOS, DA 3 PASOS Y BUSCA COMPAÑEROS

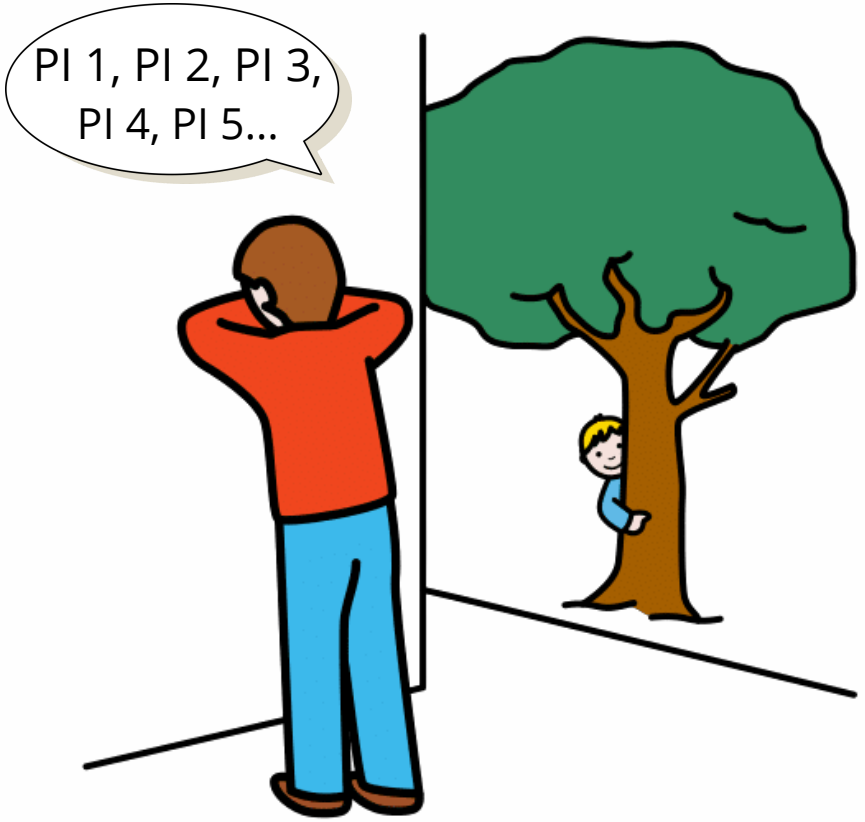


SI VE A ALGUIEN, DICE SU NOMBRE Y ESE NIÑO SALE

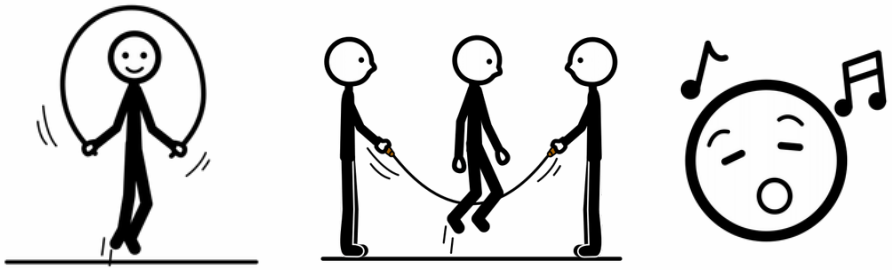


EL NIÑO QUE SE LA QUEDA, VUELVE A CONTAR, AHORA 1 MENOS E INTENTAR VER A LOS COMPAÑEROS

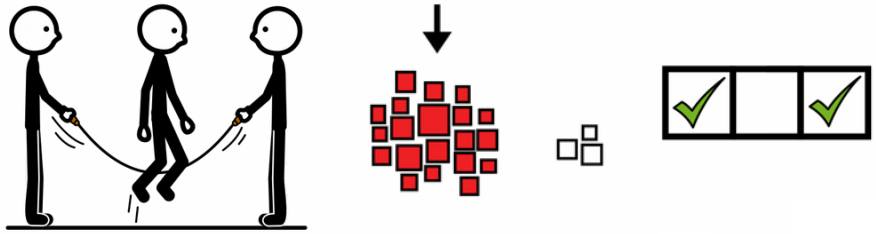
EL CAZADOR PI



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

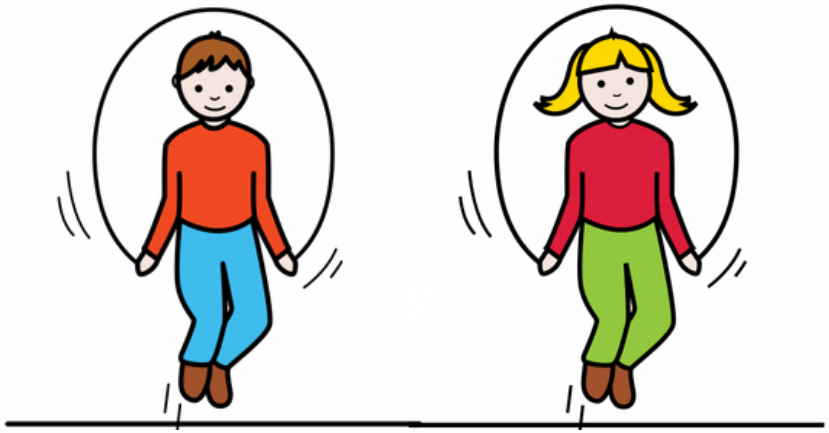


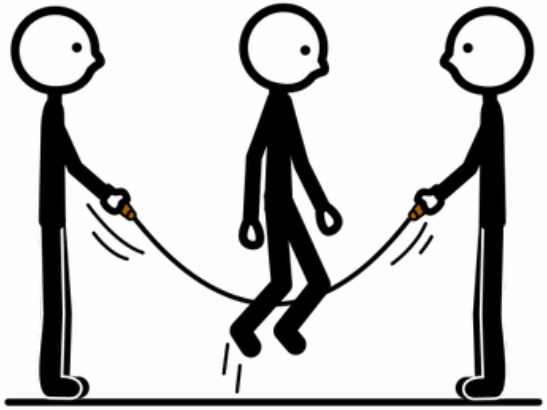
JUEGO INDIVIDUAL O GRUPAL EN EL QUE HAY QUE SALTAR MIENTRAS CANTAS UNA CANCIÓN



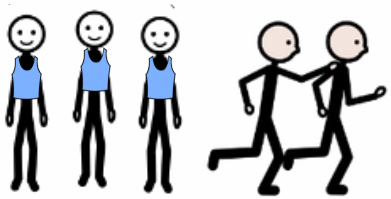
O SALTAR EL MÁXIMO NÚMERO DE VECES

LA COMBA

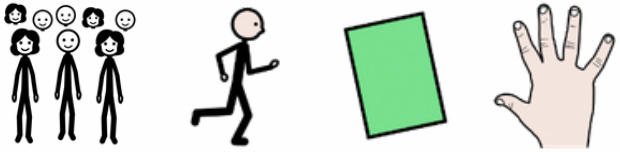




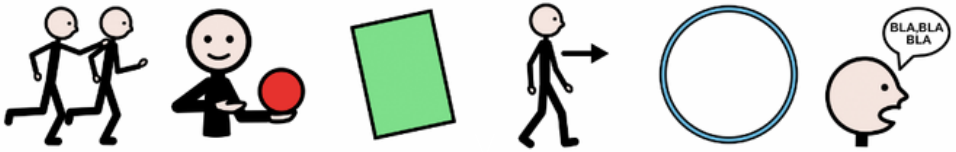
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

3 

3 COMPAÑEROS PILLAN (LLEVAN PETO)



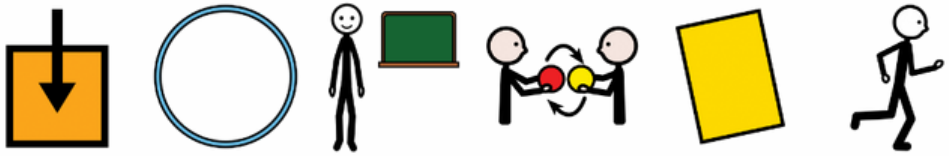
LOS DEMÁS COMPAÑEROS CORREMOS CON UNA TEARJETA EN LA MANO



CUANDO NOS PILLAN, ENSEÑAMOS TARJETA Y VAMOS AL ARO QUE NOS DIGAN



VERDE = MUY SALUDABLE AMARILLO = SALUDABLE
ROJO = POCO SALUDABLE

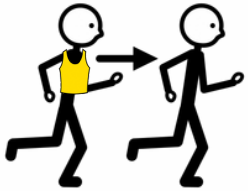


EN EL ARO, EL PROFESOR ME CAMBIA LA TARJETA Y VUELVO A CORRER

LA COMPRA



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



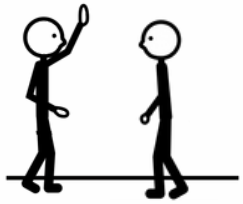
EL NIÑO QUE SE LA QUEDA NOS PERSIGUE







LOS DEMÁS CORREMOS PISANDO LAS LÍNEAS





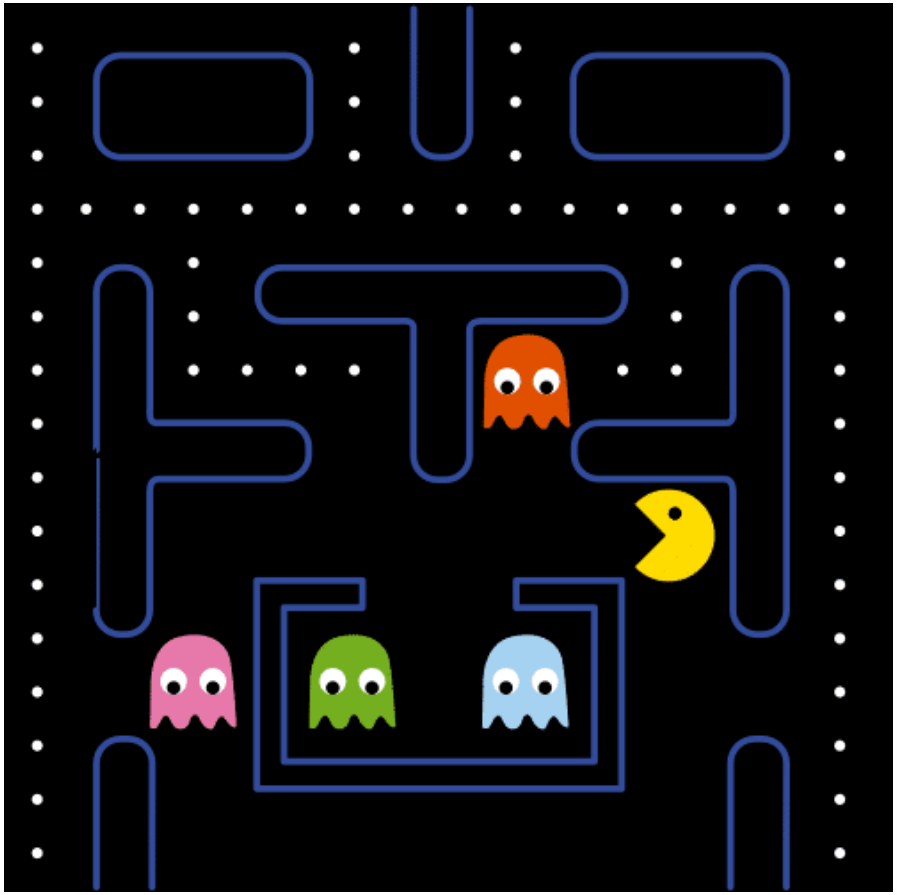
SI NOS CRUZAMOS CON ALGUIEN ECHAMOS UN PIEDRA, PAPEL O TIJERA PARA ELEGIR LA DIRECCIÓN





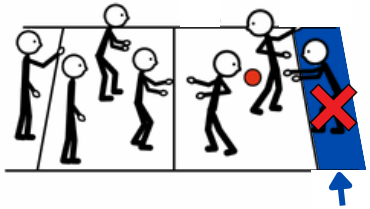
SI ME PILLAN ME LA QUEDO YO

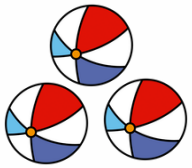
EL COMECOCOS



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



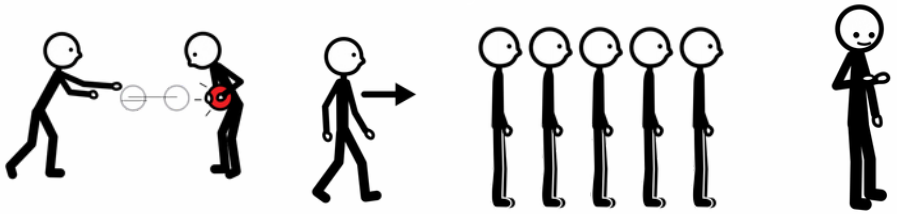




PARECIDO AL BALÓN PRISIONERO, PERO SIN CEMENTERIO Y CON 3 BALONES



SI LANZAR BALÓN AL OTRO EQUIPO PARA ELIMINAR

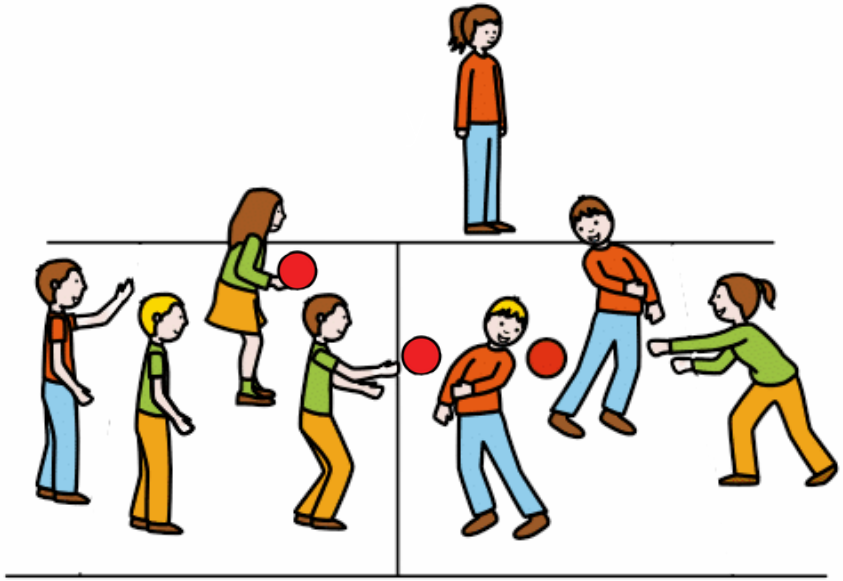


SI ME DAN CON EL BALÓN VOY A LA FILA Y ESPERO



SI COJO EL BALÓN AL AIRE, SALVO A 1 COMPAÑERO

DATCHBALL



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



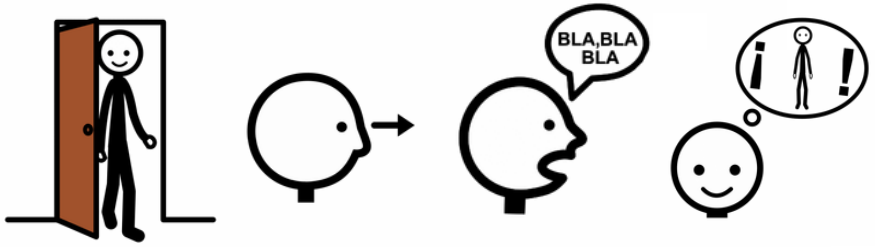
TODOS NOS SENTAMOS EN CÍRCULO



UN NIÑO SALE FUERA DEL AULA Y ESPERA



EL NIÑO ELEGIDO HACE QUE TOCA INSTRUMENTOS
Y LOS DEMÁS LO IMITAN

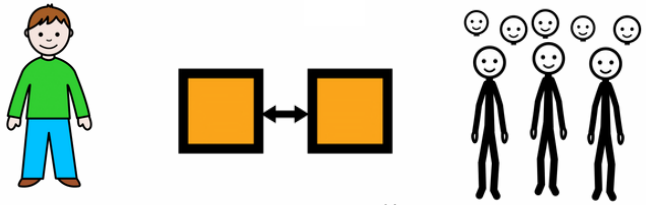


EL NIÑO DE FUERA, ENTRA, MIRA Y DICE QUIÉN
CREE QUE ES EL DIRECTOR DE ORQUESTA

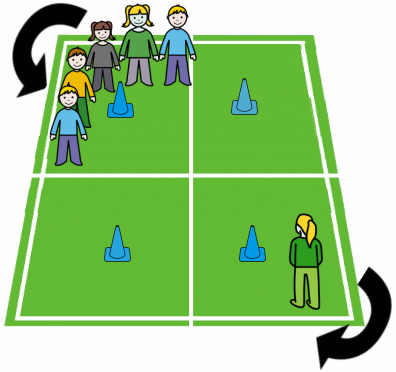
EL DIRECTOR DE ORQUESTA



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



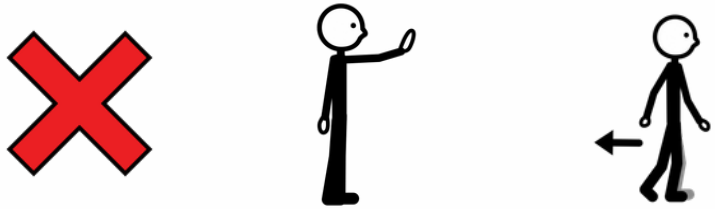
EL JUEGO COMIENZA Y VA 1 NIÑO CONTRA TODOS



SE JUEGA ALREDEDOR DE UNA ZONA. QUIEN PILLA CORRE EN UN SENTIDO Y LOS DEMÁS AL CONTRARIO

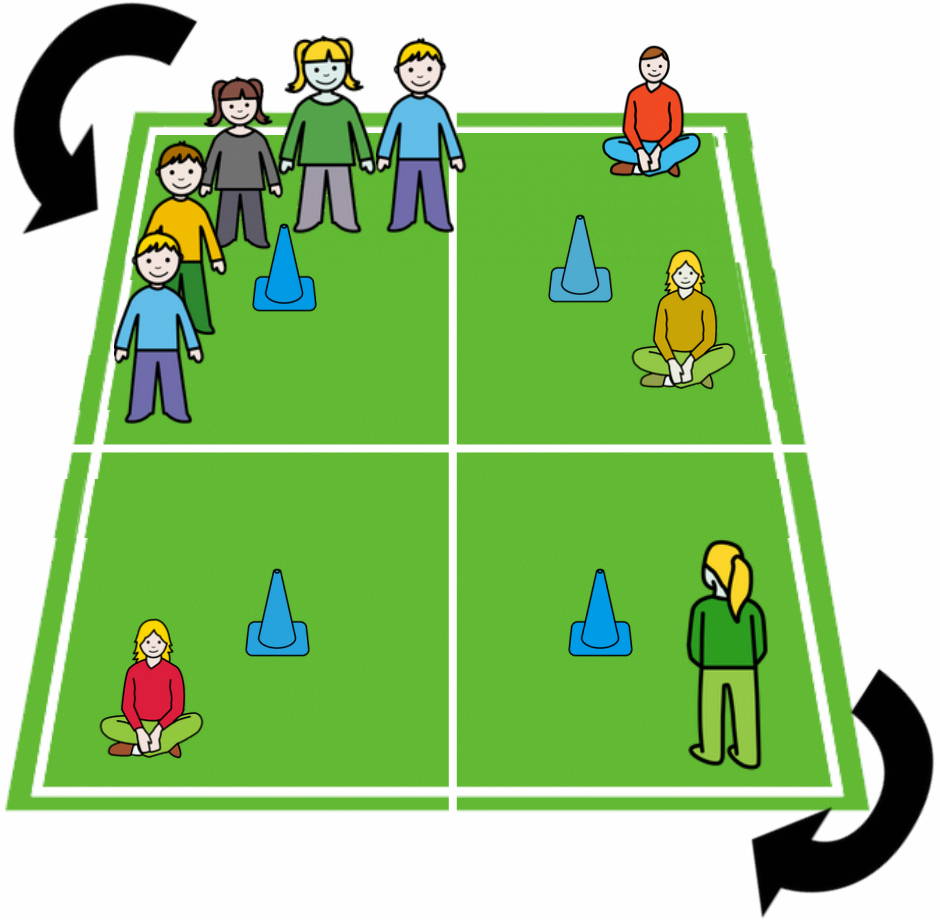


SI AL ENCONTRARSE, QUIEN SE LA QUEDA TOCA A ALGUIEN, SE SIENTA Y PILLA DESDE EL SUELO

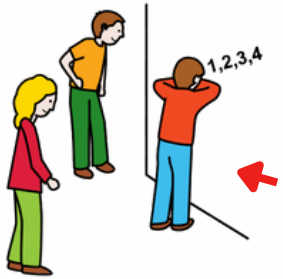


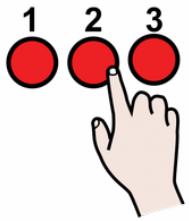
NO SE PUEDE PARAR DE CORRER NI RETROCEDER

EL ENCUENTRO



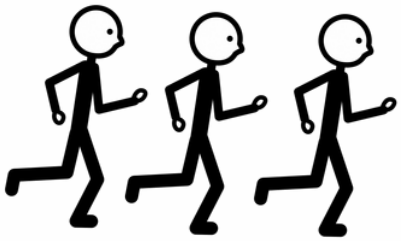
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

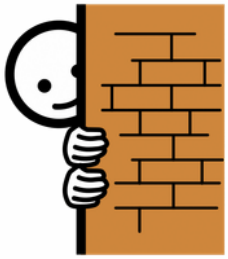




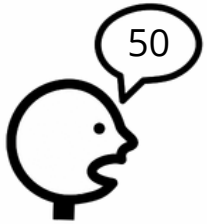
50

UN NIÑO SE LA QUEDA Y CUENTA HASTA 50





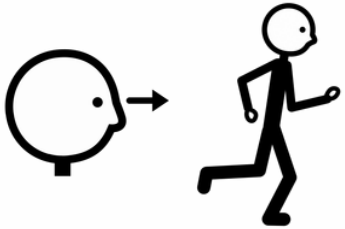
LOS COMPAÑEROS CORREN Y SE ESCONDEN

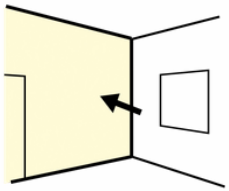






CUANDO LLEGA A 50 BUSCA A SUS COMPAÑEROS





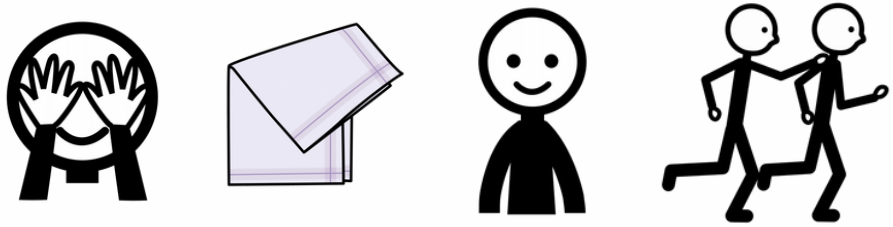


SI VE A ALGUIEN, VA A LA PARED Y DICE SU NOMBRE

EL ESCONDITE



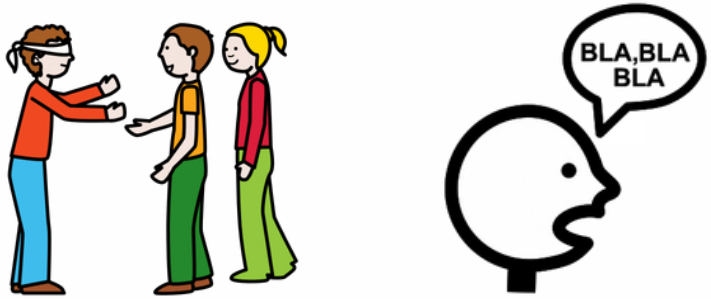
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



TAPAR OJOS A LA PERSONA QUE PILLA



LOS DEMÁS ESTÁN ALREDEDOR EN CÍRCUCLO Y CANTAN

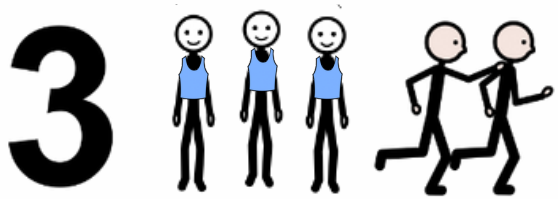


SI TOCA A UN COMPAÑERO, DICE SU NOMBRE

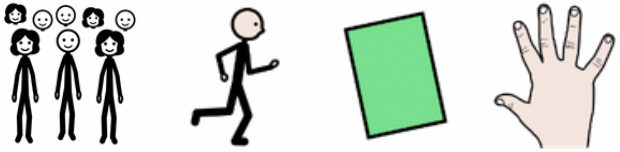
LA GALLINITA CIEGA



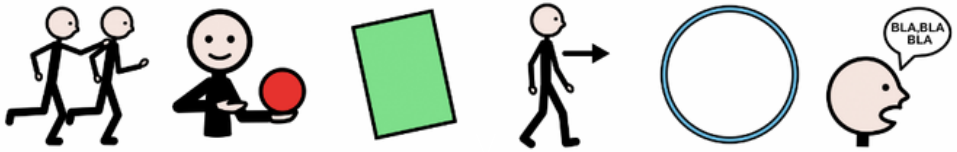
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



3 COMPAÑEROS PILLAN (LLEVAN PETO)



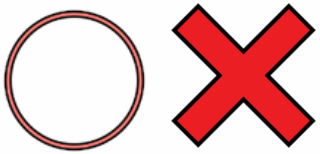
LOS DEMÁS COMPAÑEROS CORREMOS CON UNA TEARJETA EN LA MANO



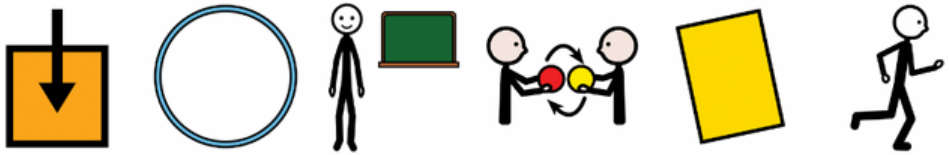
CUANDO NOS PILLAN, ENSEÑAMOS TARJETA Y VAMOS AL ARO QUE NOS DIGAN



VERDE= BUEN HÁBITO



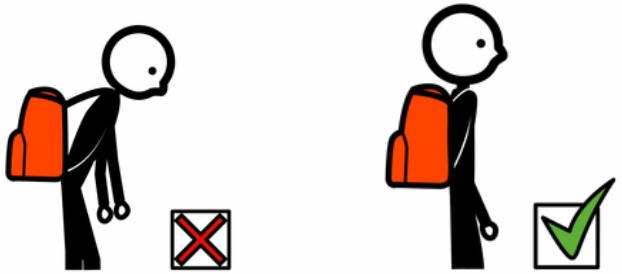
ROJO=MAL HÁBITO

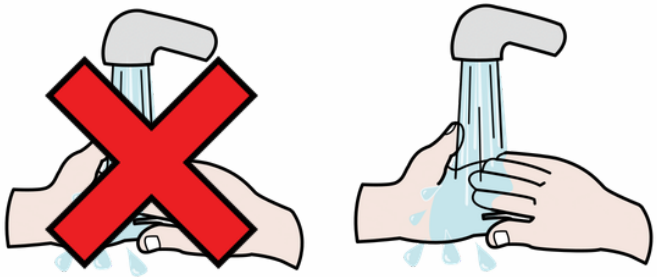


EN EL ARO, EL PROFESOR ME CAMBIA LA TARJETA Y VUELVO A CORRER

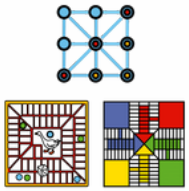
EDUCACIÓN FÍSICA CON LA PROFE BERTA

HÁBITOS LOCOS



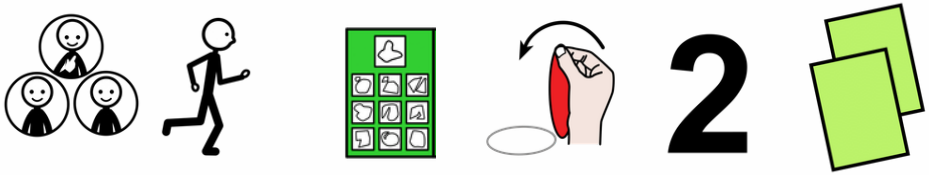


Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

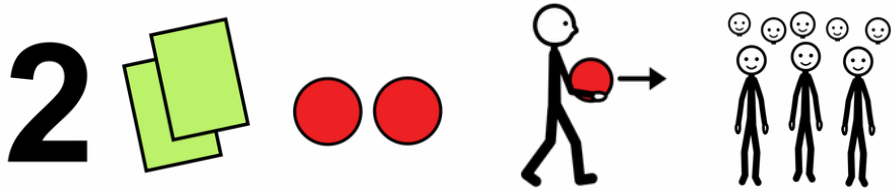




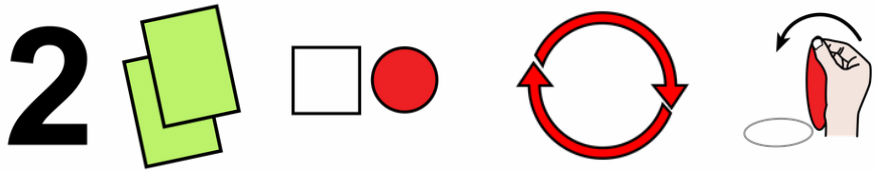
EN ESTE JUEGO NOS PONEMOS EN EQUIPOS



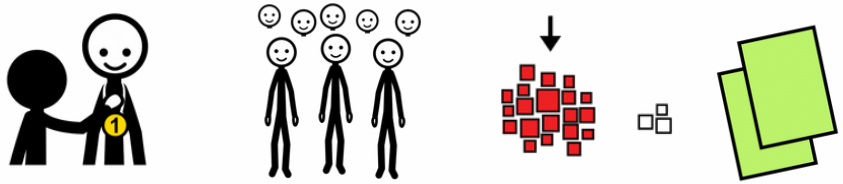
EN MI TURNO CORRO HASTA EL TABLERO Y VOLTEO 2



SI LAS 2 CARTAS SON IGUALES ME LAS LLEVO A MI EQUIPO

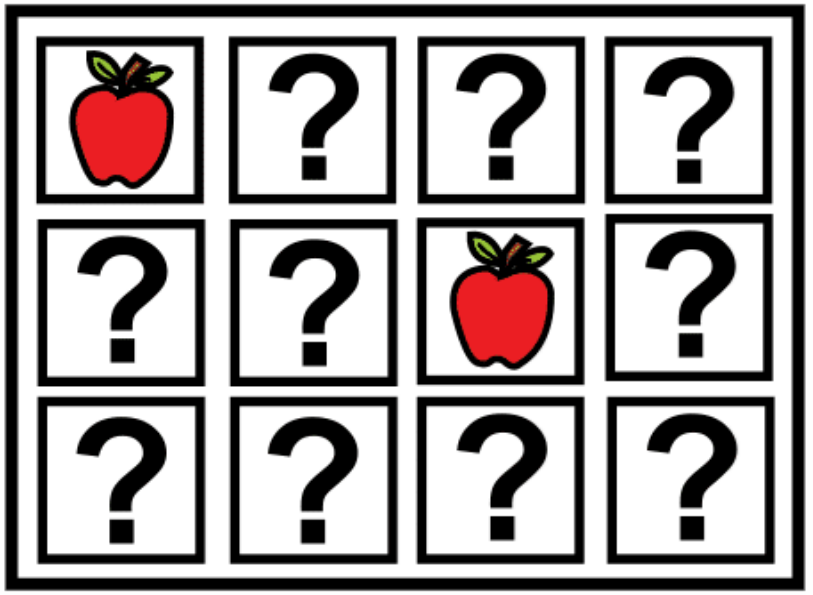


SI LAS 2 CARTAS SON DIFERENTES LAS VUELVO A VOLTEAR

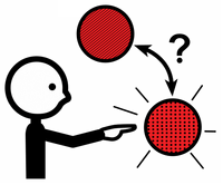


GANA EL EQUIPO CON MÁS PAREJAS

MEMORY



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



ENTRE TODOS ELEGIMOS UN TEMA (ALIMENTO, COLOR, ANIMAL FAVORITO,....)





EL NIÑO QUE SE LA QUEDA LLEVA PETO.
SI TE PILLA TE DA EL PETO.





PARA ESTAR A SALVO, PONGO LOS BRAZOS EN CÍRCULO.
Y PARA VOLVER A CORRER, UN COMPAÑERO ENTRA EN MIS BRAZOS Y COMPARTIMOS LA INFORMACIÓN

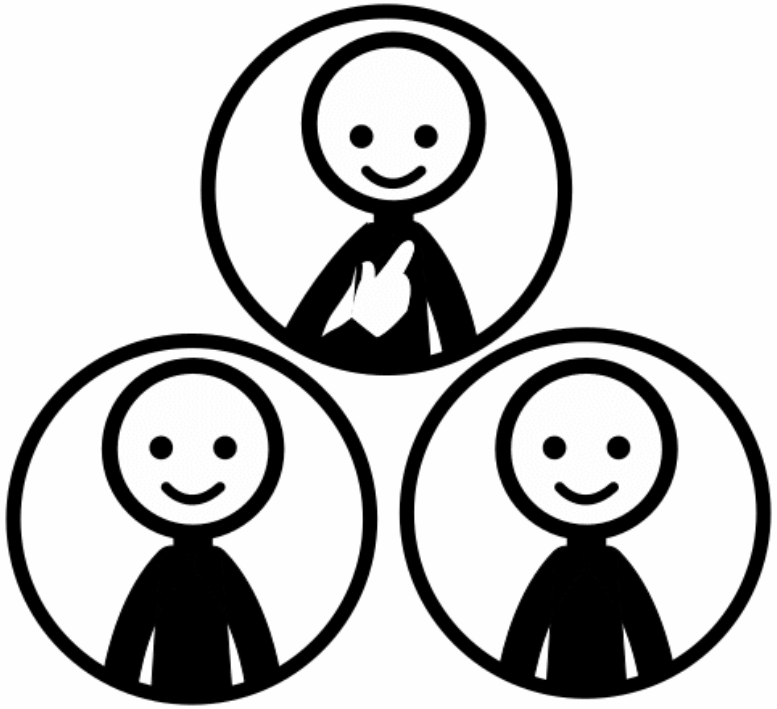




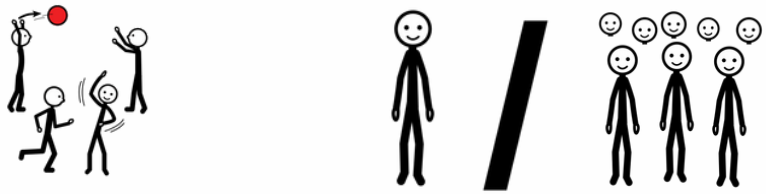
AL ACABAR EL TIEMPO DE JUEGO, TENEMOS QUE RECORDAR LO QUE NOS HAN CONTADO LOS DEMÁS

EDUCACIÓN FÍSICA CON LA PROFE BERTA

NUESTRA RED SOCIAL



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



ESTA ACTIVIDAD PUEDE SER INDIVIDUAL O EN EQUIPO



LA PROFESORA NOS DARÁ UNA FOTO O UN MAPA

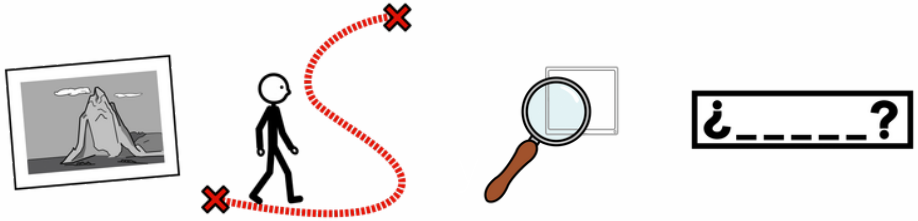


FOTO: TENGO QUE IR A ESE SITIO Y BUSCAR UN CÓDIGO



APUNTARLO EN LA HOJA DE CÓDIGOS E IR CON LA PROFE



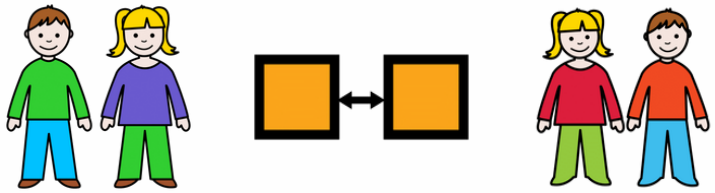
MAPA: BUSCAR LAS BALIZAS Y SEGUIR LAS PISTAS EN EL ORDEN EN QUE APARECEN

EDUCACIÓN FÍSICA CON LA PROFE BERTA

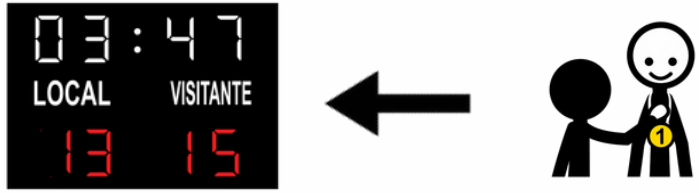
ORIENTACIÓN



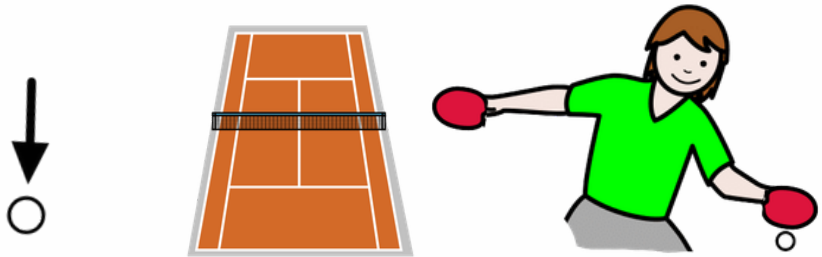
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



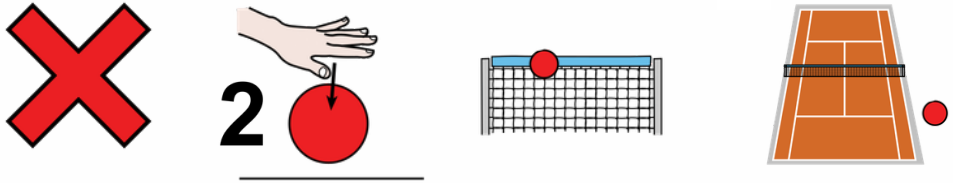
SE JUEGA EN PAREJAS MIXTAS, 2 CONTRA 2



GANA LA PAREJA QUE 1º CONSIGA 15 PUNTOS (2 DE DIFERENCIA) O LA MEJOR PAREJA EN 2 TIEMPOS DE 10´



TENEMOS QUE PASAR LA PELOTA AL OTRO CAMPO Y SOLO SE PUEDE GOLPEANDO.

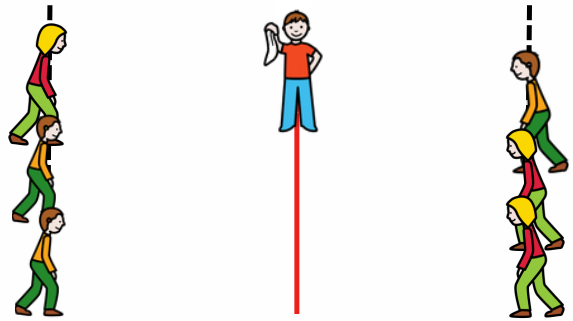


<u>LA PELOTA NO PUEDE</u>: VOTAR 2 VECES, TOCAR LA RED O CAER FUERA DEL CAMPO.

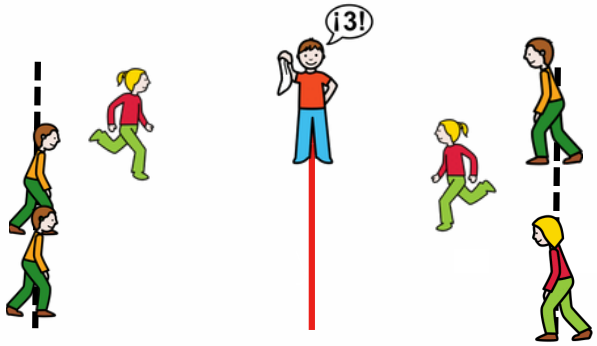
PALADÓS



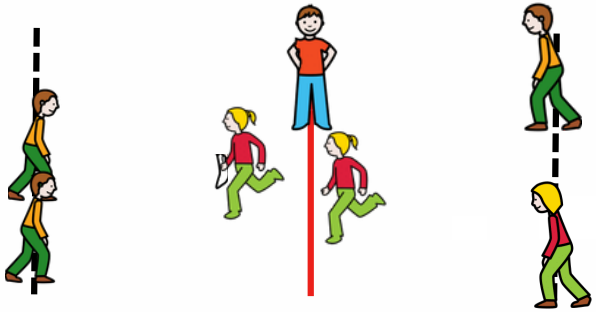
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



HACEMOS 2 EQUIPOS Y CADA NIÑO LLEVA UN NÚMERO



CUANDO OÍMOS NUESTRO NÚMERO SALIMOS CORRIENDO A COGER EL PAÑUELO



EL 1º NIÑO QUE LO COGE, VUELVE CORRIENDO A SU EQUIPO PARA GANAR 1 PUNTO. EL OTRO TIENE QUE INTENTAR PILLARLE PARA QUE EL PUNTO SEA SUYO.

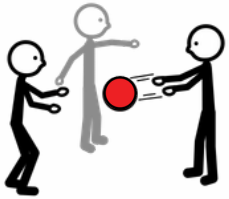
EL PAÑUELO



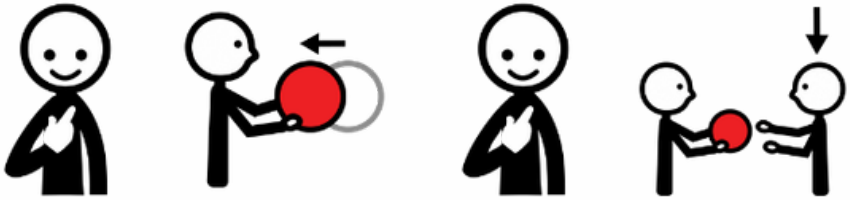
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



HACEMOS UN CÍRCULO Y UNA PERSONA SE PONE EN MEDIO CON UNA PELOTA EN LA MANO



Y EMPIEZA A LANZAR LA PELOTA EN ORDEN A LOS COMPAÑEROS



Y CUANDO YO LO RECIBO SE LO DEVUELVO

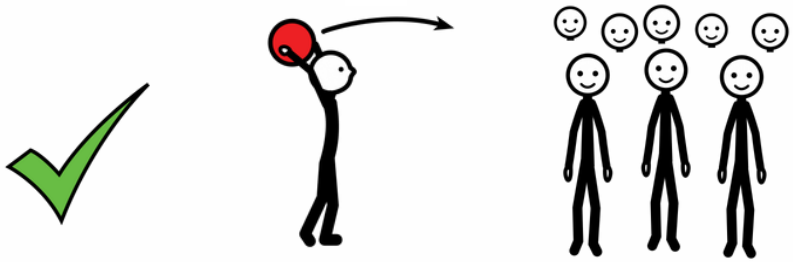


SI LA PELOTA SE ME CAE DIGO 1 NORMA PARA SEGUIR JUGANDO O MIRO LAS NORMAS FUERA DEL CÍRCULO

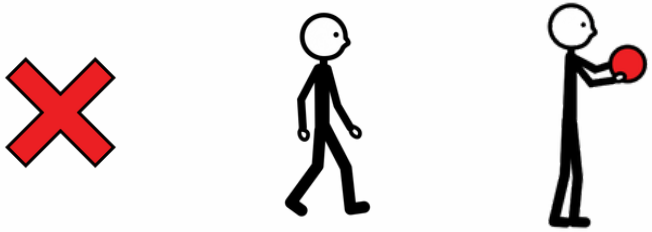
PELOTA CALIENTE



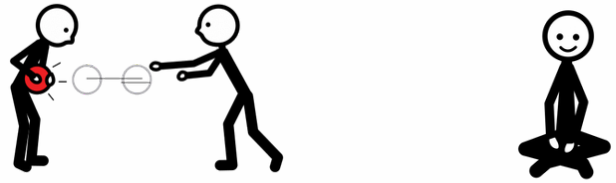
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



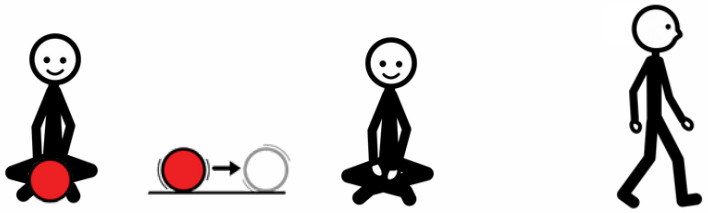
SI LANZAR PELOTA A LOS DEMÁS



NO ANDAR CON LA PELOTA EN LA MANO

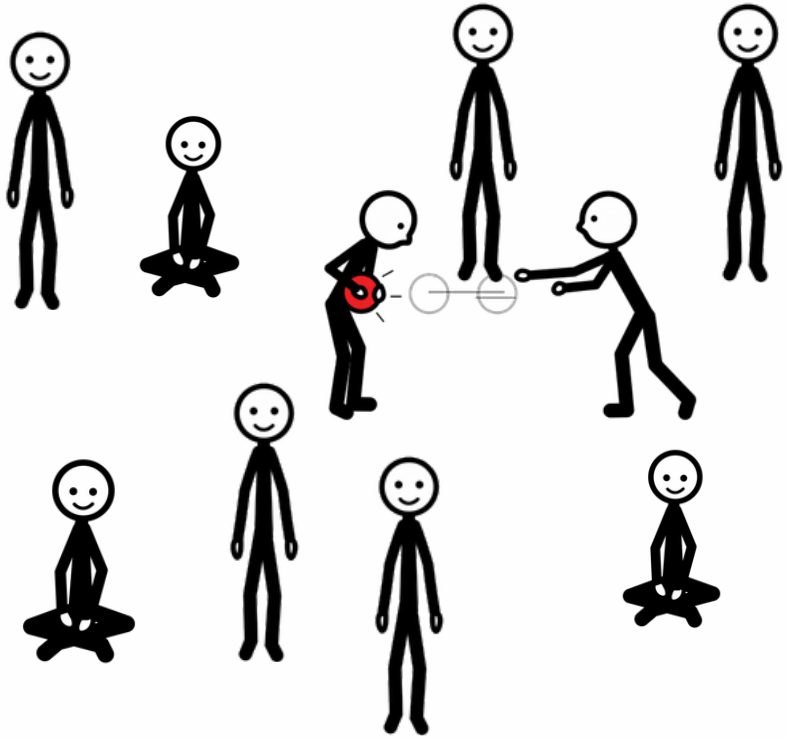


SI ME DA LA PELOTA DIRECTAMENTE ME SIENTO

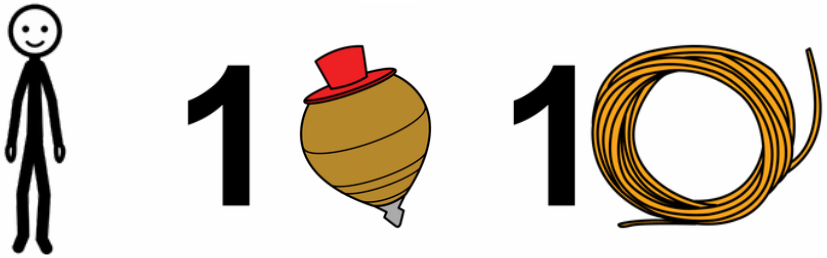


SI SENTADO COJO UNA PELOTA SE LA PUEDO PASAR A OTRO NIÑO SENTADO Y LEVANTARME A JUGAR

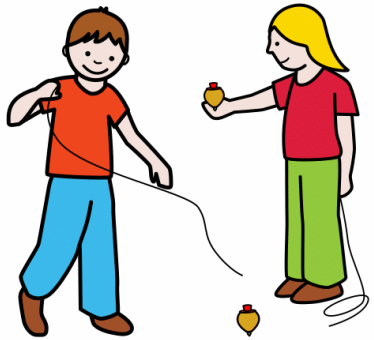
PELOTA SENTADA



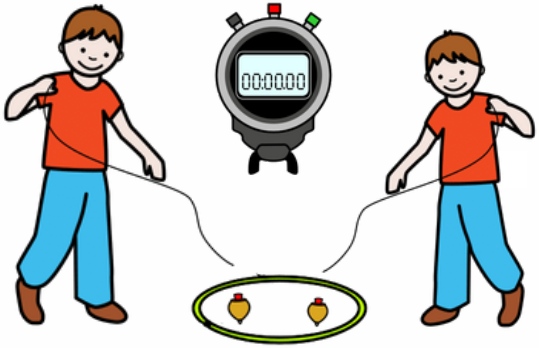
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



CADA NIÑO TIENE 1 PEONZA Y 1 CUERDA

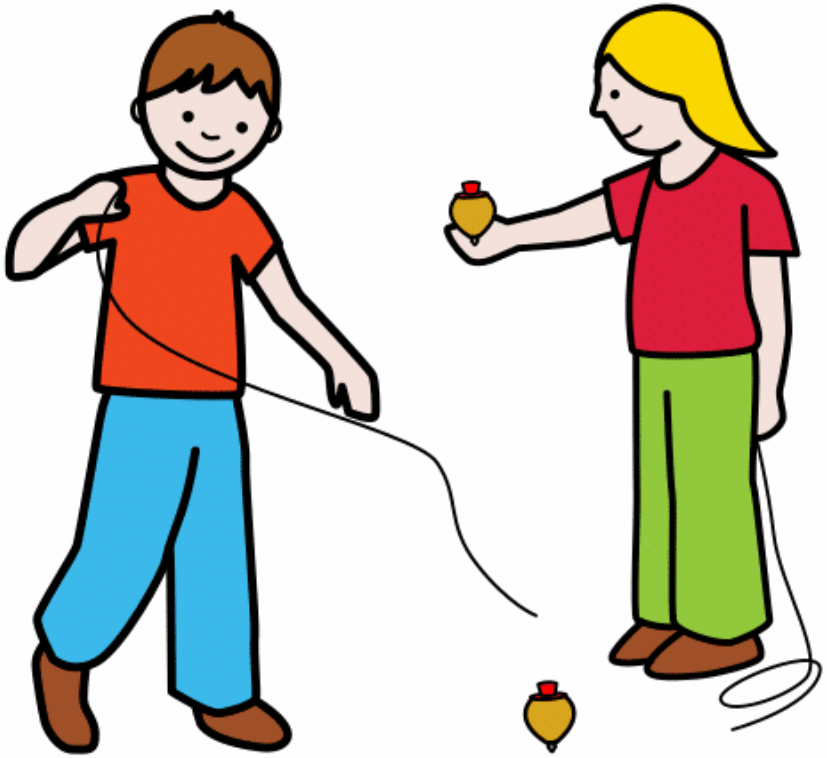


PODEMOS JUGAR SOLO A HACERLAS BAILAR



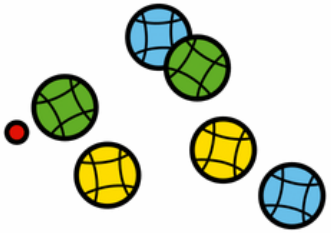
O COMPETIR A VER QUÉ PEONZA AGUANTA MÁS

LAS PEONZAS



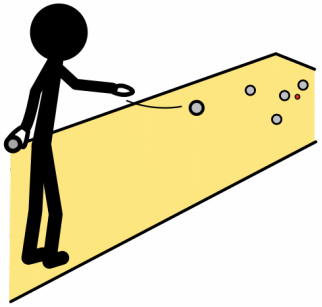
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones





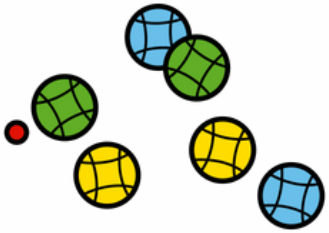
SE JUEGA POR EQUIPOS, CADA UNO ES UN COLOR





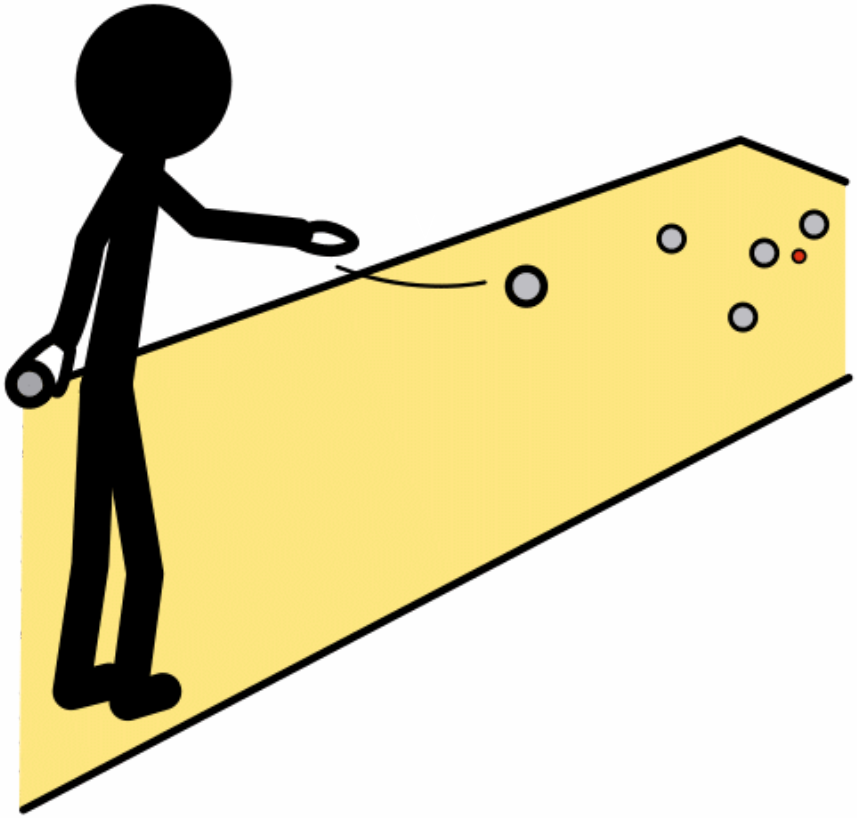
EN MI TURNO LANZO MI PELOTA

BOLICHE ➜



LA PELOTA MÁS CERCANA AL BOLICHE GANA

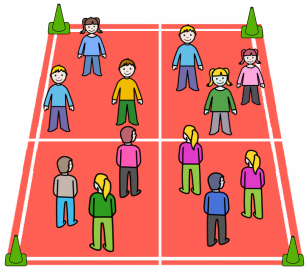
LA PETANCA



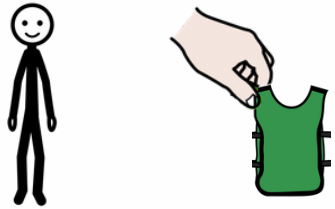
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

4





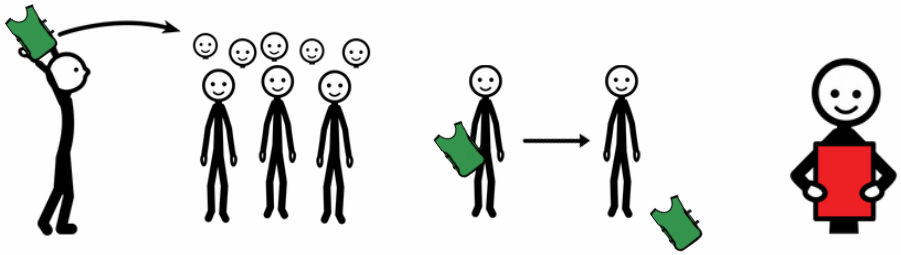
HAY 4 EQUIPOS Y CADA UNO OCUPA SU CAMPO



AL INICIO, CADA NIÑO TIENE UN PETO EN SU MANO

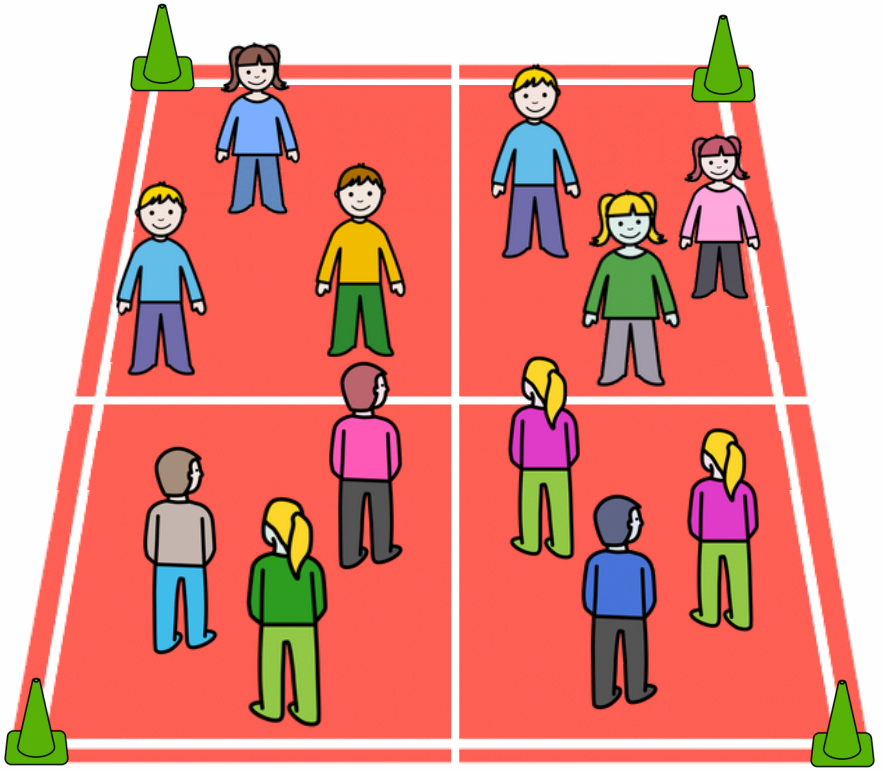


EL OBJETIVO ES SER EL EQUIPO MÁS GRANDE

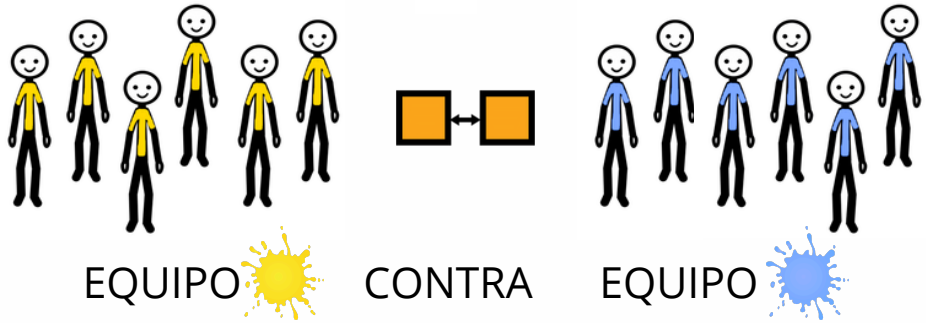


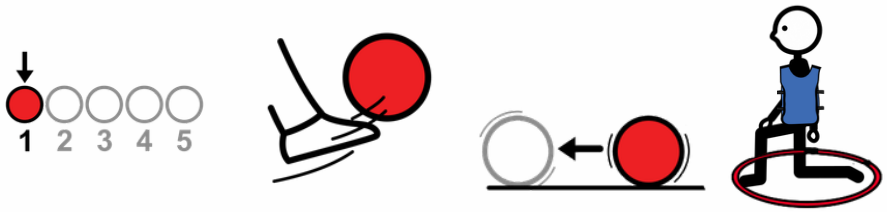
PARA CONSEGUIRLO HAY QUE LANZAR EL PETO A LOS OTROS EQUIPOS. SI LE DOY A UN NIÑO Y EL PETO CAE AL SUELO, VIENE A MI CAMPO, TOCA EL CONO DEL FONDO Y EMPIEZA A JUGAR EN MI EQUIPO

PETO PRISIONERO

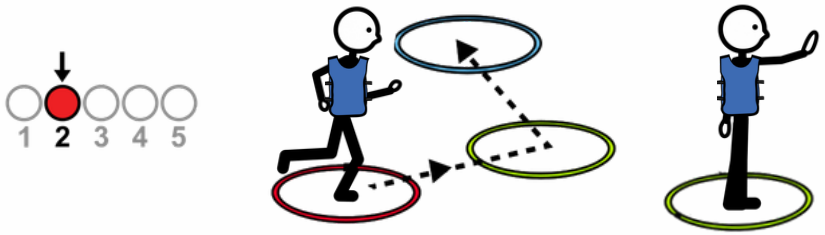


Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

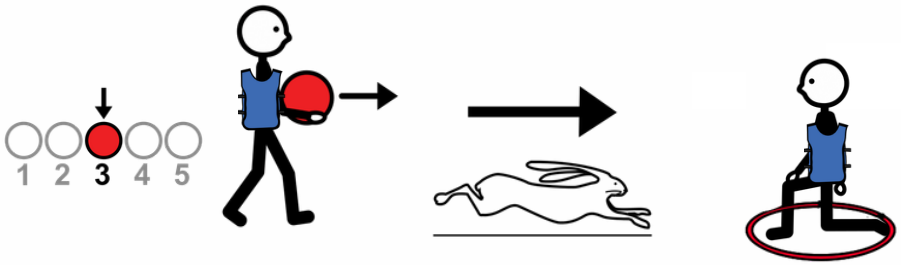




1º PATEAR BALÓN CUANDO ME LO LANZA EL PICHER



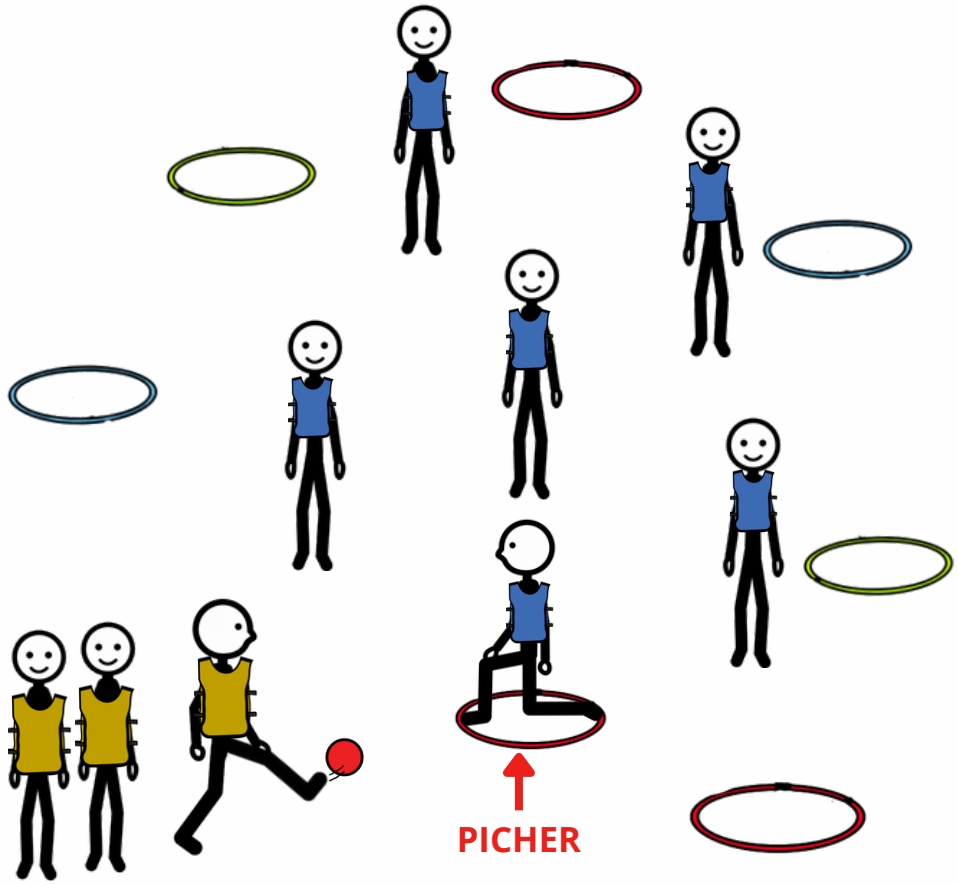
2º CORRER DE ARO EN ARO Y PARAR PARAR EN UNO



3º CAMBIAR CON EL OTRO EQUIPO Y ME TOCA
LLEVAR EL BALÓN RÁPIDO AL PICHER

PICHI FÚTBOL





Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

2  1 

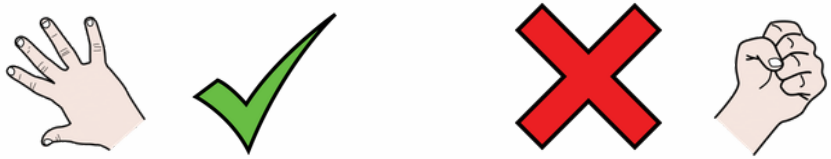
DOS NIÑOS JUEGAN, EL QUE GANA TIENE PREFERENCIA



PIEDRA GANA A TIJERA



TIJERA GANA A PAPEL

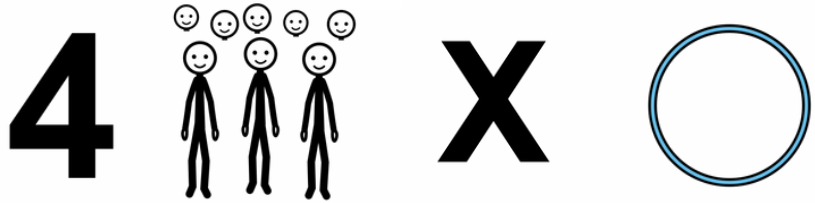


PAPEL GANA A PIEDRA

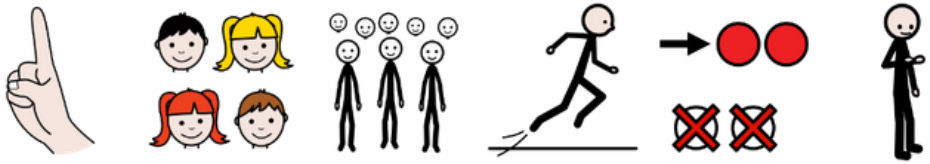
PIEDRA PAPEL O TIJERA



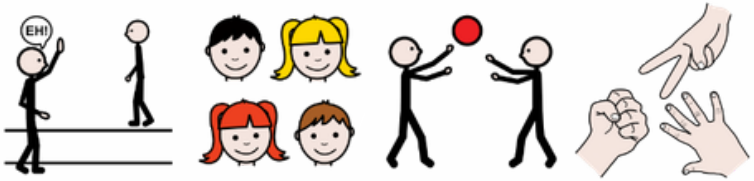
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



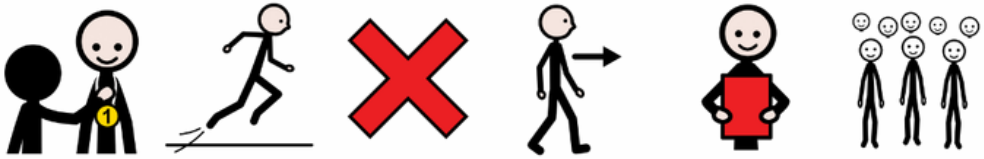
HACEMOS 4 EQUIPOS Y UNA X CON AROS



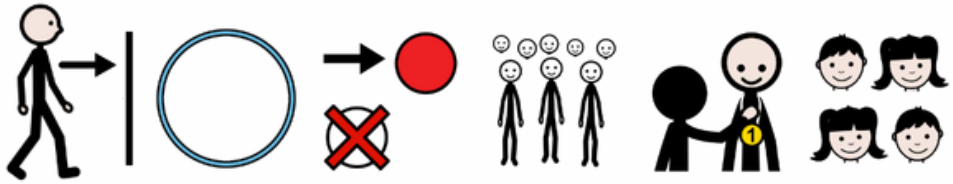
1 NIÑO DE CADA EQUIPO JUEGA, LOS DEMÁS ESPERAN



SI COINCIDO CON OTRO NIÑO JUGAMOS A P-P-T



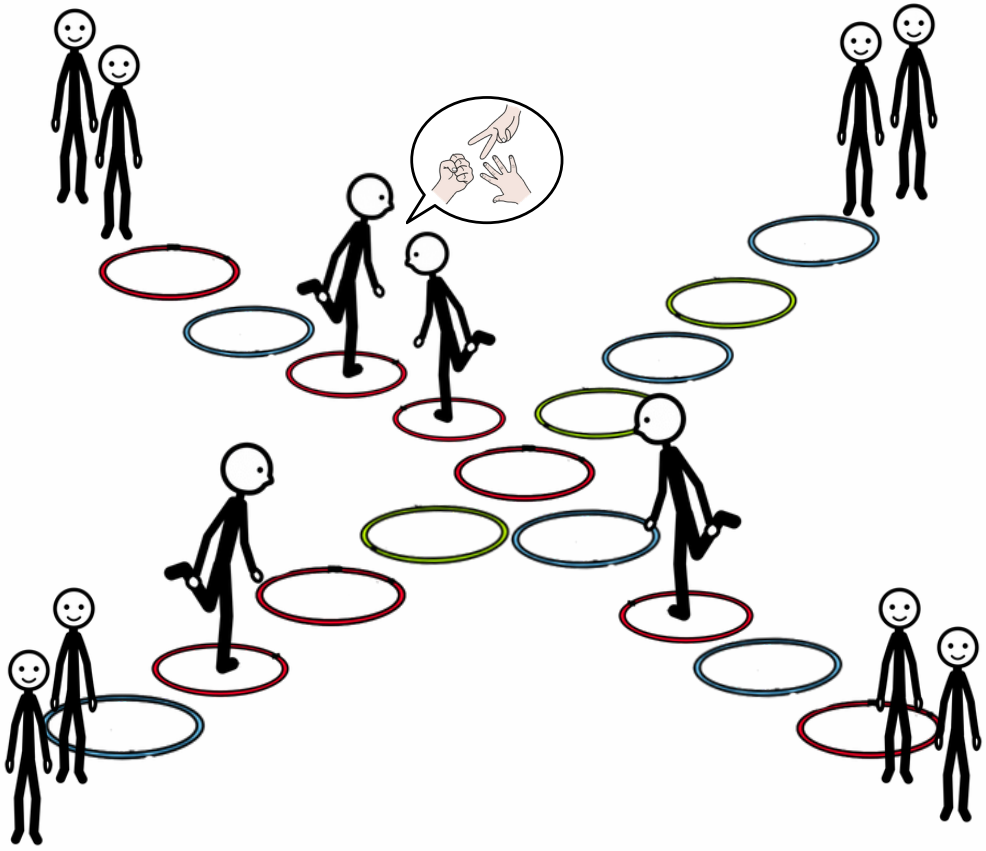
SI GANO SIGO SALTANDO, SI PIERDO VOY AL EQUIPO



SI LLEGO AL ÚLTIMO ARO DE OTRO EQUIPO, ME GANO A UN COMPAÑERO PARA MI EQUIPO

P-P-T

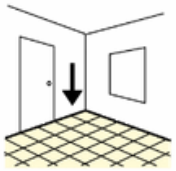
AROS



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones


DIBUJAMOS


CON TIZA


EN EL SUELO


NUESTRAS


SILUETAS


NIÑO


QUE PILLA


TIENE

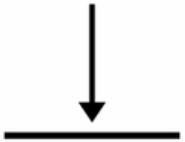

PETO



DICE


PARTE DEL CUERPO


QUE

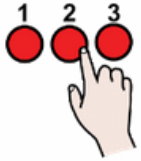

ES


CASA


YO


DENTRO


SILUETA



CUENTO



10

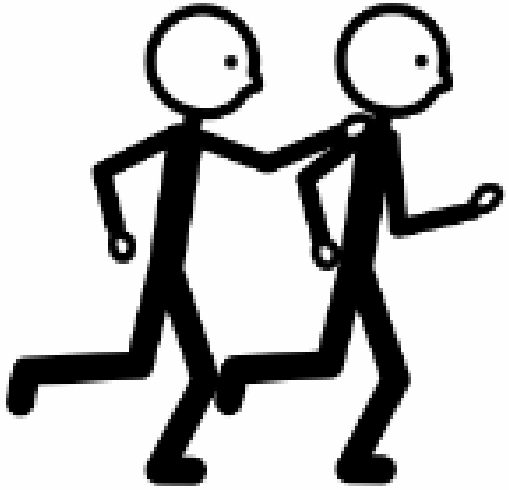

DESPUÉS

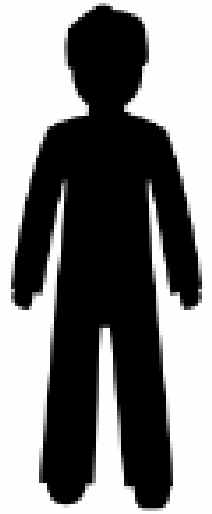

SALGO


Y


CORRER

PILLA-SILUETAS

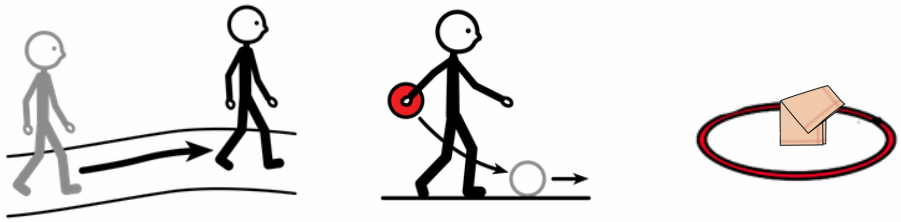




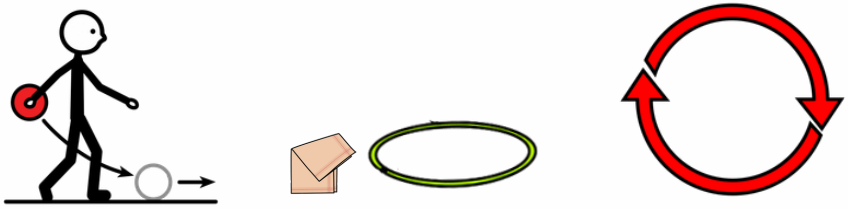
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



EL NIÑO QUE SE LA QUEDA LLEVA PETO Y PAÑUELO,
LOS DEMÁS SOLO PAÑUELO



PARA MOVERME SOLO PUEDO LANZAR EL PAÑUELO Y
QUE QUEDE DENTRO DE UN ARO



SI QUEDA FUERA DE UN ARO TENGO QUE REPETIR

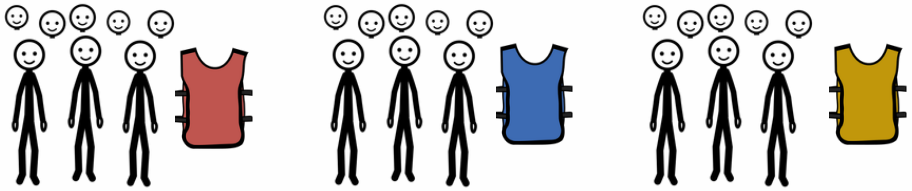


EL NIÑO QUE SE LA QUEDA, NOS PILLA CUANDO CON
SU PAÑUELO CUBRE EL NUESTRO

PILLA AROS



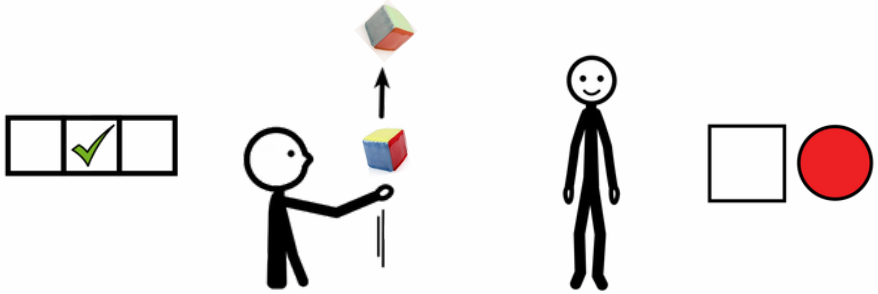
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



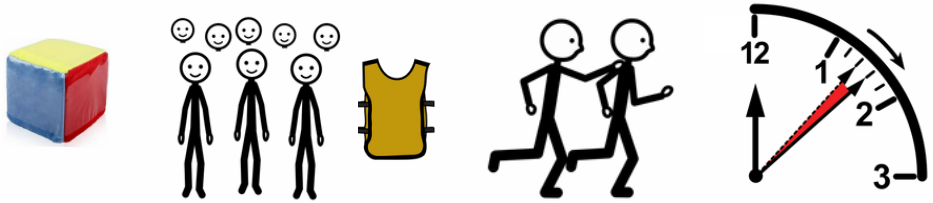
TENEMOS 3 EQUIPOS, DIFERENCIADOS CON PETOS



Y UN DADO CON 2 CARAS DE CADA COLOR

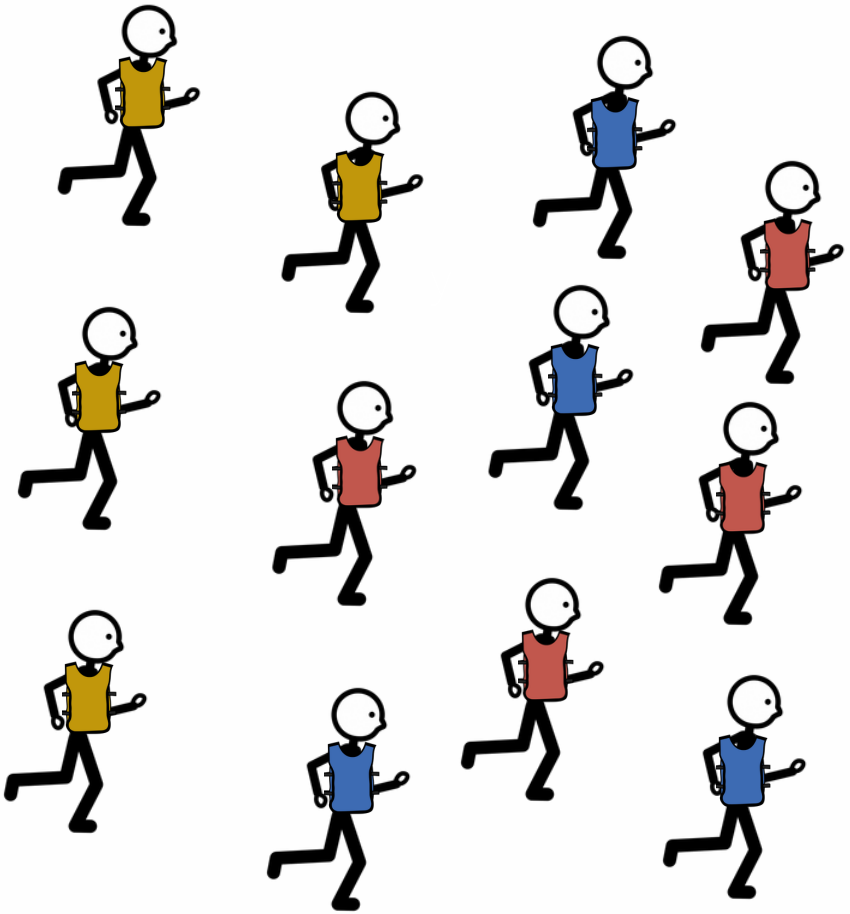


CADA VEZ TIRA UNA PERSONA DIFERENTE

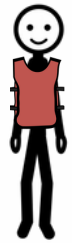


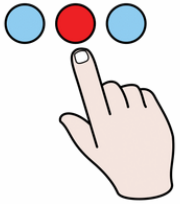
EL COLOR QUE QUEDA EN LA PARTE DE ARRIBA
INDICA EL EQUIPO QUE PILLA DURANTE 1 MINUTO

PILLA AZAR

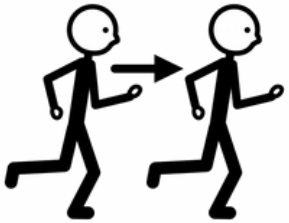


Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



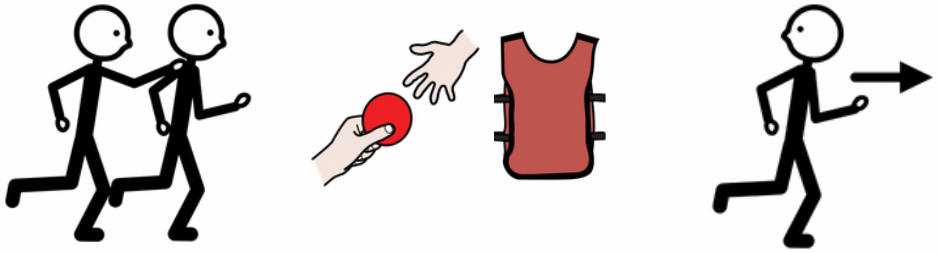


EL NIÑO QUE PILLA LLEVA PETO PARA IDENTIFICARLO





PERSIGUE A LOS DEMÁS COMPAÑEROS



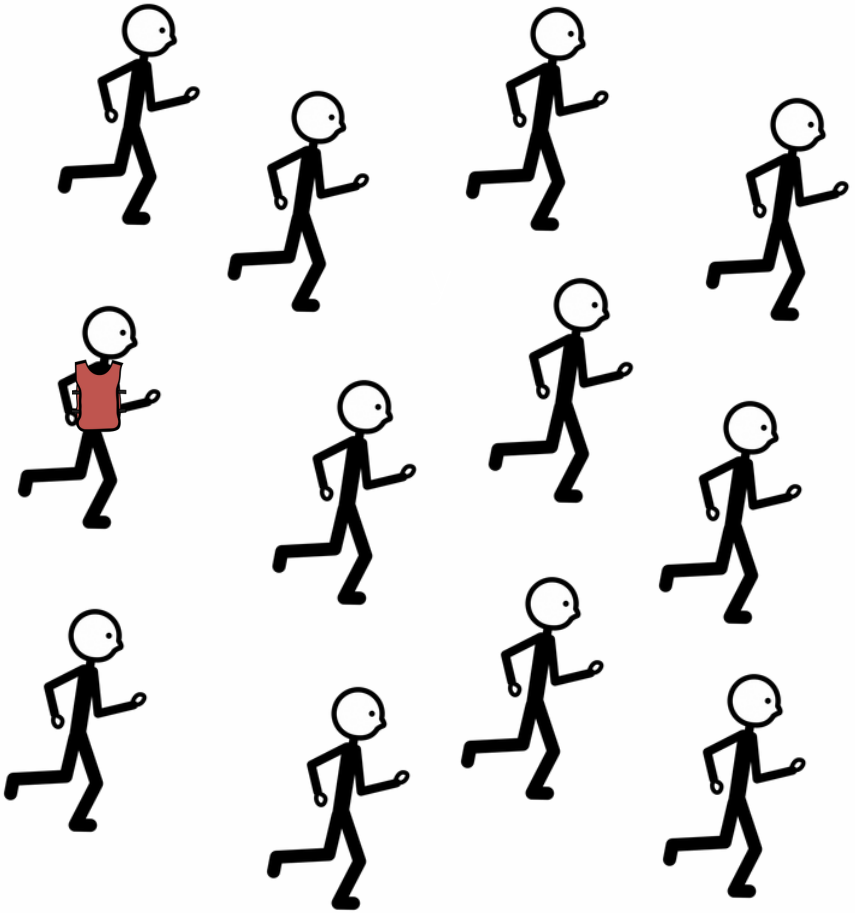
SI PILLA A UNO, LE DA EL PETO Y SE ESCAPA



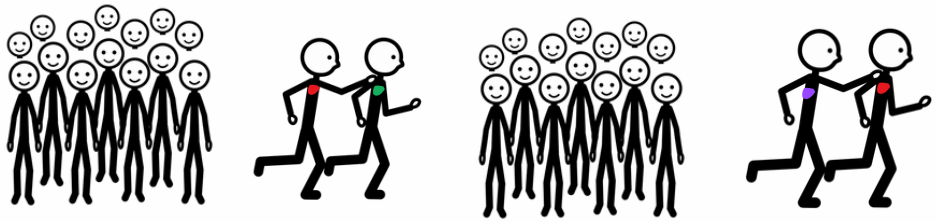
ESE NIÑO CUENTA 10 Y PERSIGUE A LOS DEMÁS

PILLA

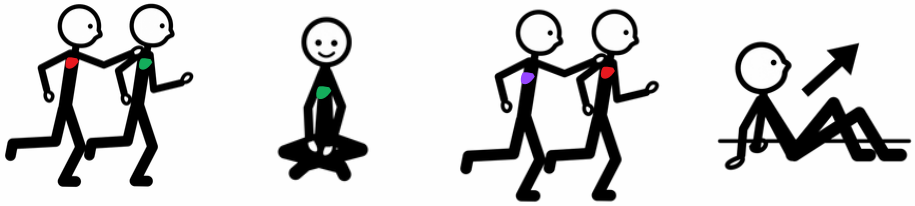
PILLA



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



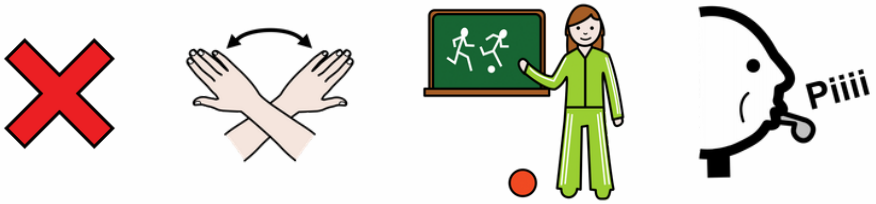
TODOS PILLAMOS Y A TODOS NOS PUEDEN PILLAR



SI ME PILLAN ME SIENTO HASTA QUE OTRO TOQUE AL COMPAÑERO QUE ME HA PILLADO A MI Y VUELVO A JUGAR

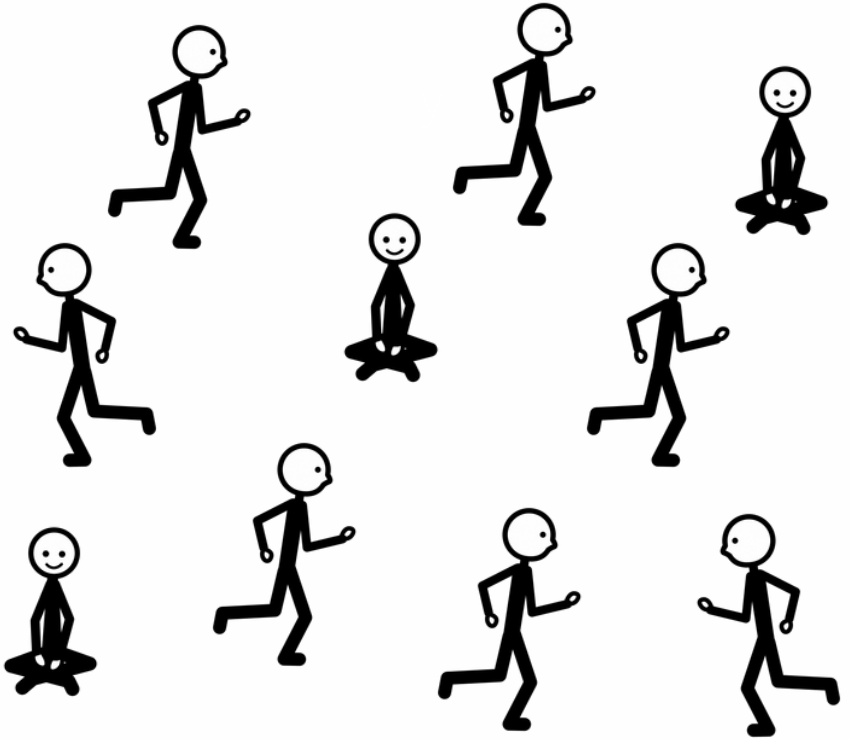


SI NOS PILLAMOS A LA VEZ, JUGAMOS 1 PIEDRA, PAPEL O TIJERAS, EL GANADOR CONTINÚA JUGANDO

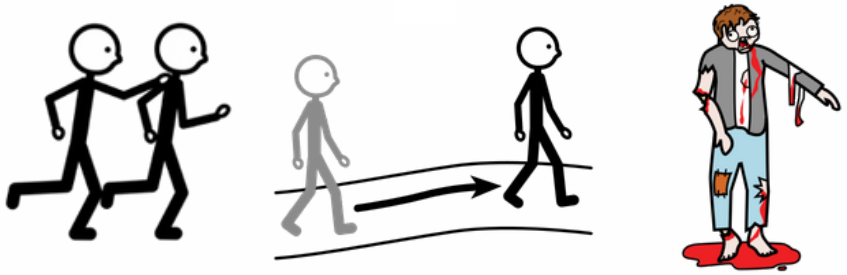


EL JUEGO NO TIENE FIN, SE ACABA CUANDO LA PROFE PITA

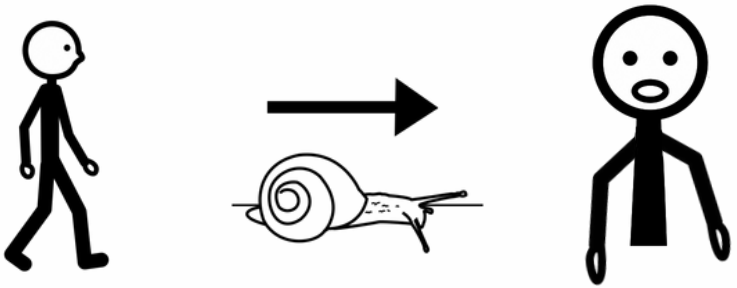
EL PILLA-PILLA ETERNO



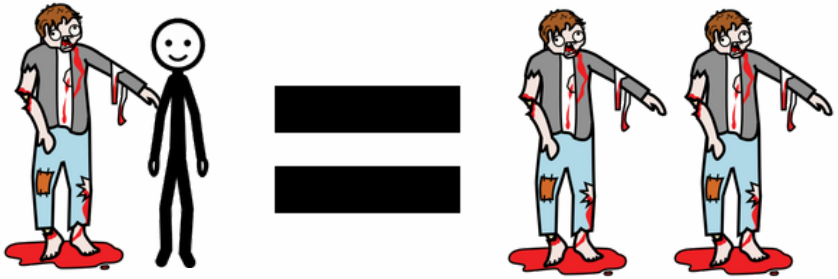
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



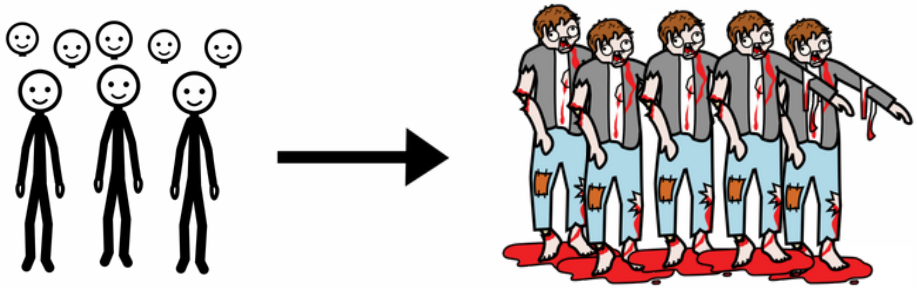
EL NIÑO QUE PILLA SE MUEVE COMO UN ZOMBI



ANDA DESPACIO Y CON LOS BRAZOS ESTIRADOS

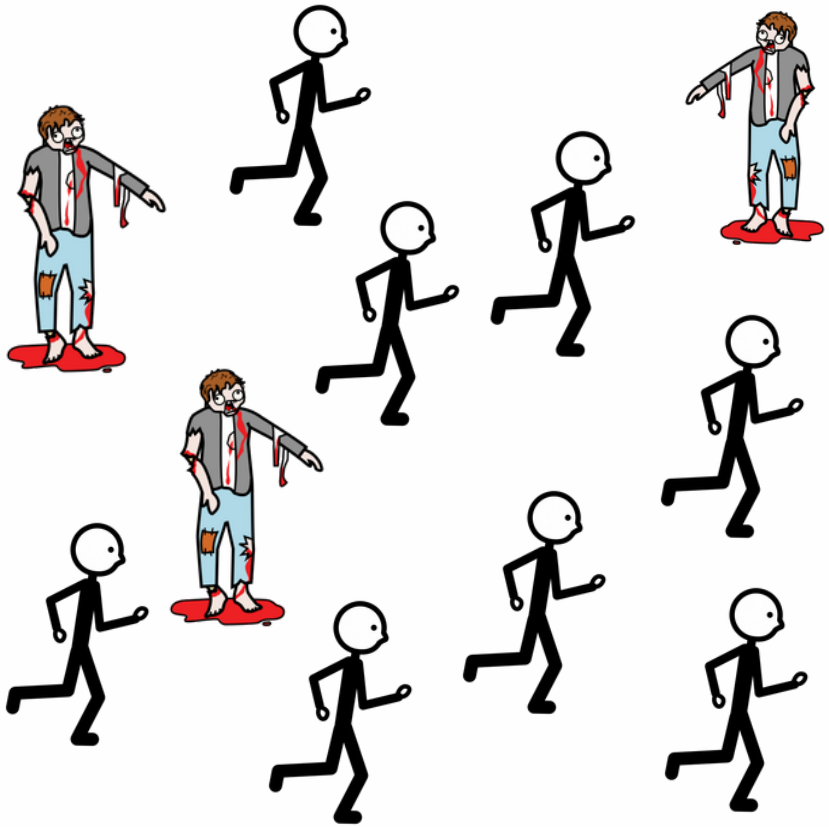


SI UN ZOMBI TOCA A 1 NIÑO SE CONVIERTE EN ZOMBI



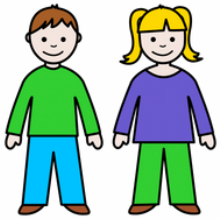
HASTA QUE TODOS LOS NIÑOS SON ZOMBIES

PILLA ZOMBIES



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

4/5





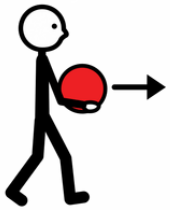
SE LA QUEDAN 4-5 NIÑOS Y SON POLICÍAS

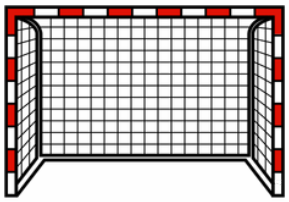




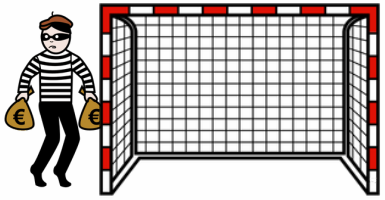
LOS DEMÁS SON CACOS Y SE ESCAPAN







SI LOS POLIS PILLAN A LOS CACOS LOS LEVAN A LA CARCEL





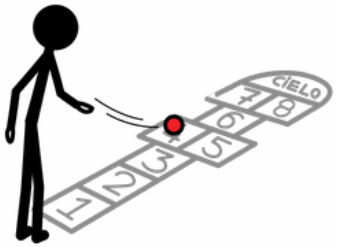
SI UN CACO LLEGA A LA CARCEL SIN SER PILADO SALVA A LOS DEMÁS Y SE ESCAPAN DE NUEVO

POLIS Y CACOS

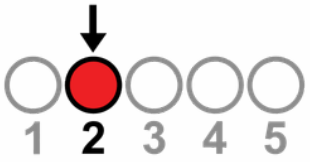


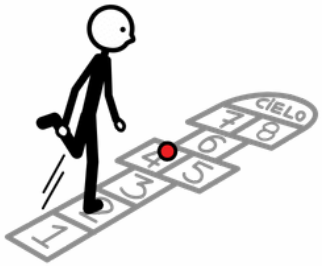
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones





1º LANZAR AL NÚMERO QUE ME TOCA



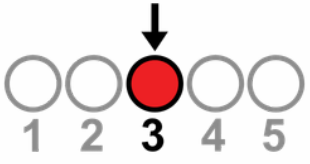


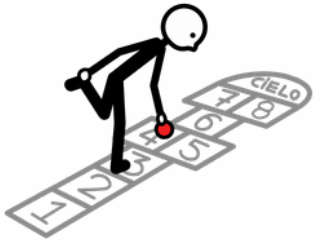
2º SALTAR HASTA EL CIELO





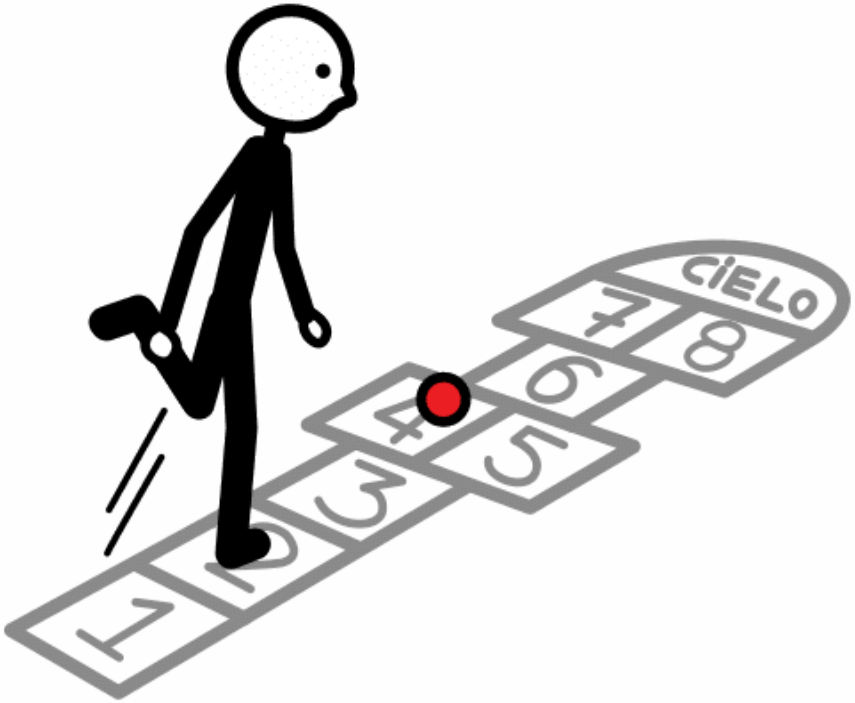
SIN PISAR EL NÚMERO OCUPADO



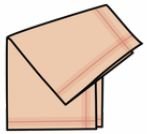


3º VOLVER Y RECOGER LA PELOTA

LA RAYUELA



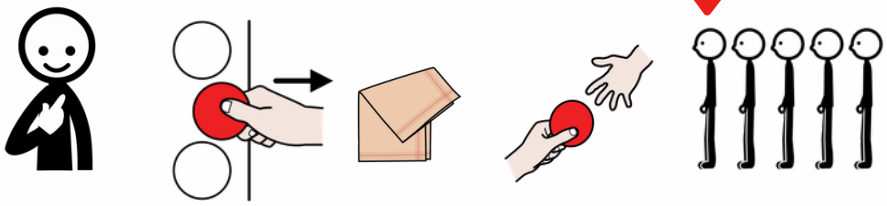
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

1  1  

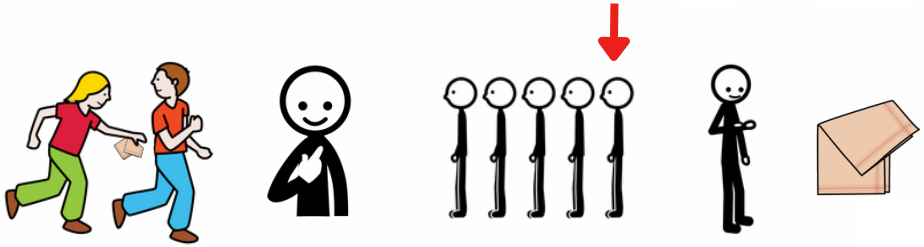
UN NIÑO TIENE UN PAÑUELO Y SE LO PONE ASÍ

YO VOY A QUITAR PAÑUELO A OTRO COMPAÑERO



SI YO LO QUITO, LO DOY AL PRIMERO DE LA FILA



SI ME LO QUITAN A MI, FILA Y ESPERO UN PAÑUELO

EL ROBACOLAS



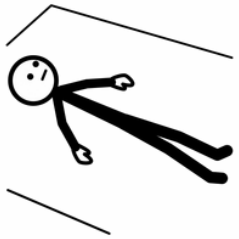
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones





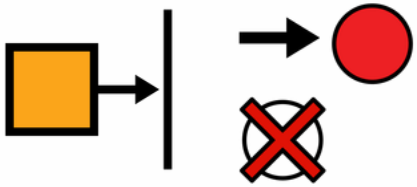
EL NIÑO QUE PILLA LLEVA PETO TODO EL RATO



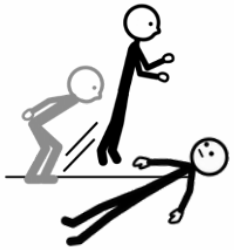




SI TE PILLA, TE TUMBAS Y ESPERAS

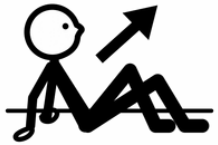






HASTA QUE OTRO NIÑO TE SALTA







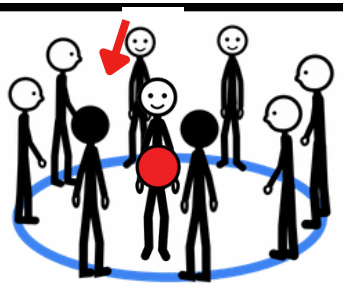
Y TE PUEDES LEVANTAR Y CORRER

SALTA-PILLA





Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



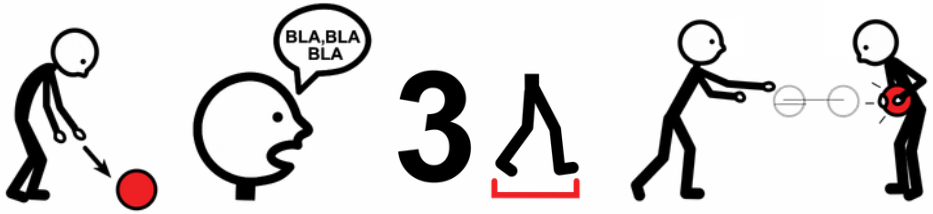
HACEMOS UN CÍRCULO Y UNA PERSONA SE PONE EN MEDIO CON UNA PELOTA EN LA MANO



Y DICE: "**SANGRE, SANGRE PARA (NOMBRE)**" Y LANZA EL BALÓN HACIA ARRIBA



SI COGE LA PELOTA SIN TOCAR EL SUELO, DICE DE NUEVO "**SANGRE, SANGRE PARA...**"



SI COGE EL BALÓN DEL SUELO DICE "**PIES QUIETOS**", DA 3 PASOS E INTENTA ALCANZAR A OTRO CON EL BALÓN

EDUCACIÓN FÍSICA CON LA PROFE BERTA

SANGRE SANGRE



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

1   3  

1 NIÑO PILLA Y 3 NIÑOS SON SOCORRISTAS



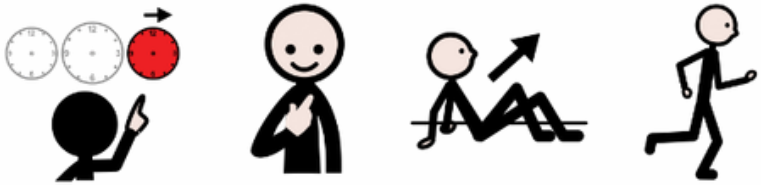
SI ME PILLAN, ME SIENTO



SI UN SOCORRISTA ME VE SENTADO, VIENE Y ME AYUDA



EL SOCORRISTA ME AYUDA DÁNDOME LA MANO Y LLEVÁNDOME AL BANCO Y YO CUENTO HASTA 15



DESPUÉS ME LEVANTO Y SIGO CORRIENDO

LOS SOCORRISTAS





Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

1   3  

1 NIÑO PILLA Y 3 NIÑOS SON SOCORRISTAS



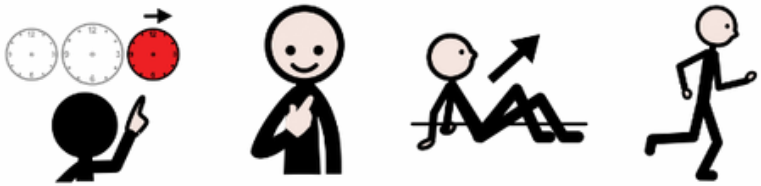
SI ME PILLAN, ME SIENTO



SI UN SOCORRISTA ME VE SENTADO, VIENE Y ME AYUDA



EL SOCORRISTA ME AYUDA SIMULANDO QUE LLAMA A MIS PADRES, YO LE DIGO EL NÚMERO



DESPUÉS ME LEVANTO Y SIGO CORRIENDO

LOS SOCORRISTAS





Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

1   3  

1 NIÑO PILLA Y 3 NIÑOS SON SOCORRISTAS



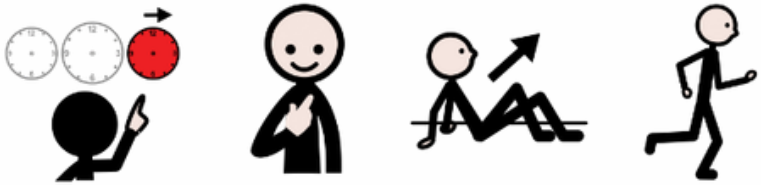
SI ME PILLAN, ME SIENTO



SI UN SOCORRISTA ME VE SENTADO, VIENE Y ME AYUDA



EL SOCORRISTA ME AYUDA PONIENDOME EN PLS,
TENGO QUE ESTAR TRANQUILO



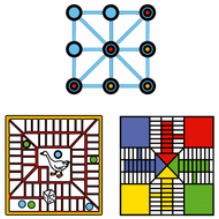
DESPUÉS ME LEVANTO Y SIGO CORRIENDO

LOS SOCORRISTAS





Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones





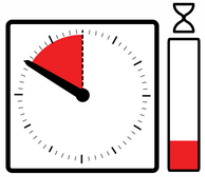
ESTE JUEGO PUEDE SER INDIVIDUAL O GRUPAL

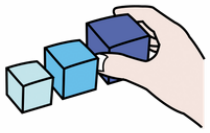


1



EN MI TURNO SACO 1 CARTA DEL MAZO

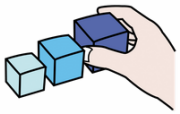






EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE TENGO QUE ORDENAR MIS 5 CUBOS RESPETANDO LOS COLORES DE LA CARTA





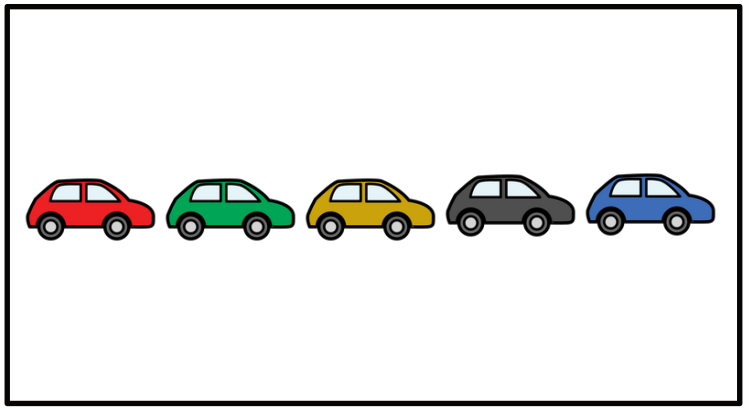




EL 1º EN ORDENAR Y TOCAR EL TIMBRE GANA LA RONDA

EDUCACIÓN FÍSICA CON LA PROFE BERTA

SPEED CUPS



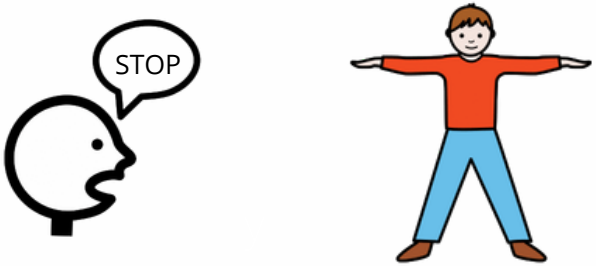




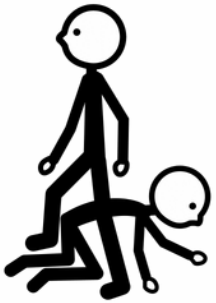
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



LA PERSONA QUE PILLA TIENE QUE TOCAR A OTRA



SI DICE “STOP”
Y ABRE BRAZOS Y PIERNAS ESTA EN CASA

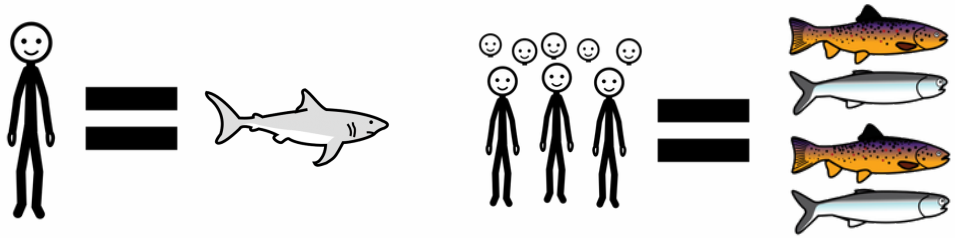


PARA VOLVER A JUGAR OTRO NIÑO DEBE PASARLE
POR DEBAJO DE LAS PIERNAS

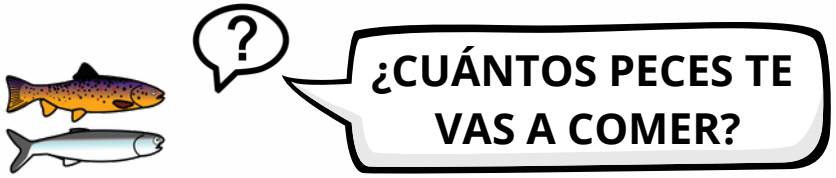
STOP



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



1 NIÑO ES TIBURÓN, LOS DEMÁS PECES



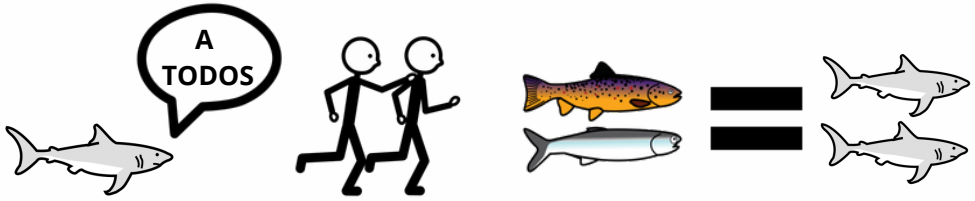
LOS PECES PREGUNTAN ¿CUÁNTOS PECES TE VAS A COMER?



EL TIBURÓN DICE “3” Y LOS PECES SALTAN 3 VECES HACIA ÉL

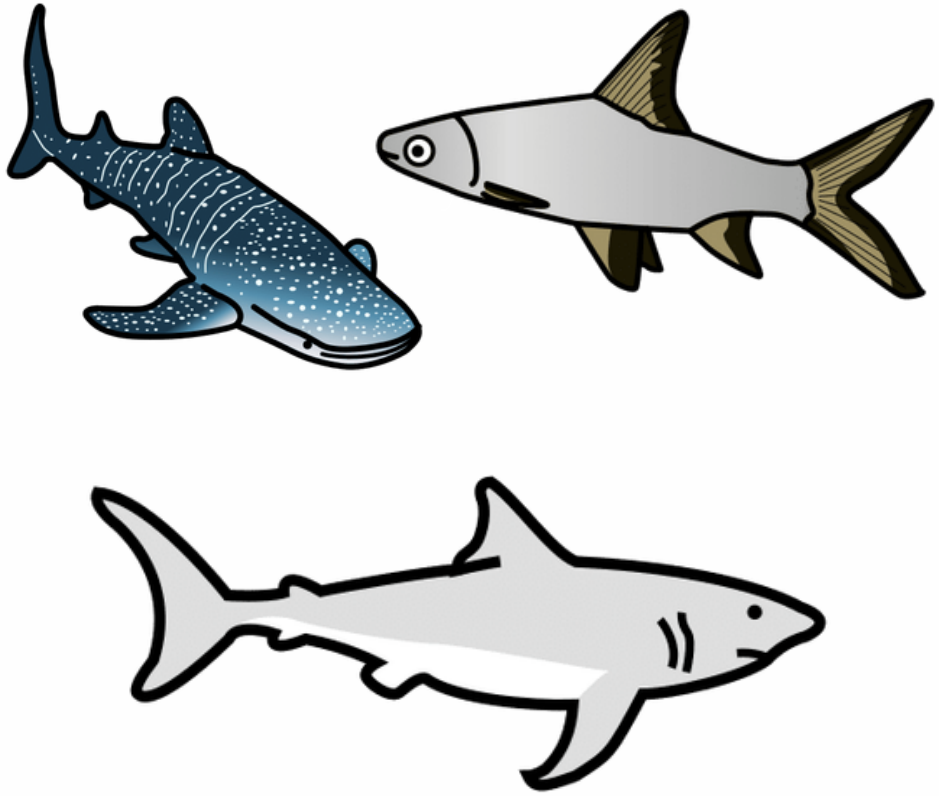


LOS PECES REPITEN LA PREGUNTA

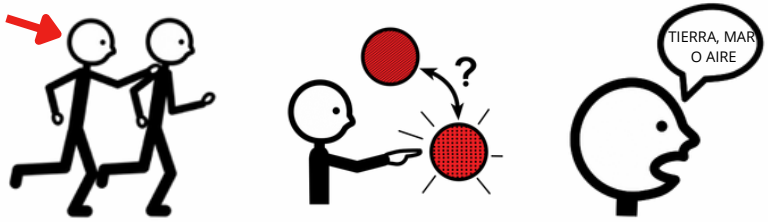


HASTA QUE DICE “A TODOS” Y CORRE A PILLARLOS.
AL PEZ QUE TOQUE LO CONVIERTE EN TIBURÓN PARA LA SIGUIENTE PARTIDA.

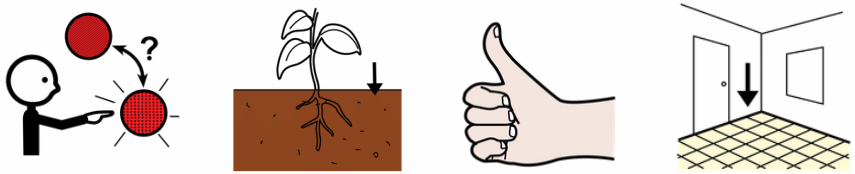
LOS TIBURONES



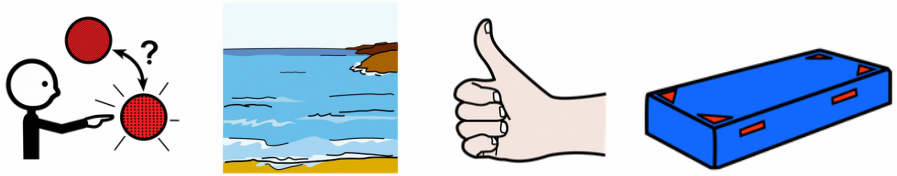
Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



EL NIÑO QUE PILLA ELIGE Y DICE: TIERRA, MAR O AIRE



SI ELIGE **TIERRA** ESTOY A SALVO EN EL **SUELO**



SI ELIGE **MAR** ESTOY A SALVO EN LA **COLCHONETA**

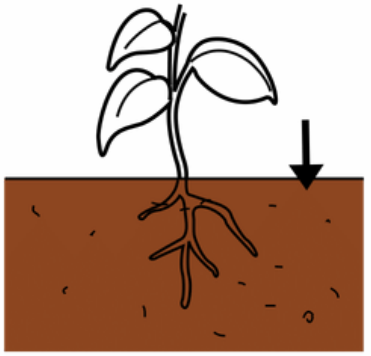


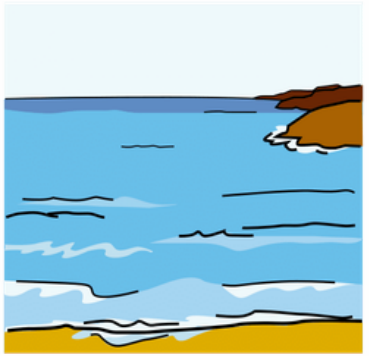
SI ELIGE **AIRE** ESTOY A SALVO EN LA **ESPALDERA**



ME PUEDEN PILLAR SI NO ESTOY A SALVO

TIERRA
MAR O AIRE



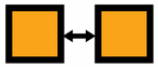




Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



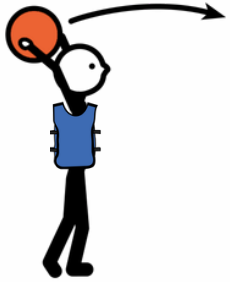
EQUIPO

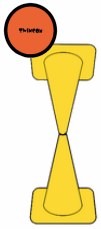


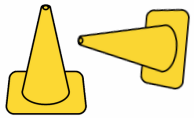
CONTRA



EQUIPO







EL OBJETIVO ES DERRIBAR LOS CONOS DEL OTRO EQUIPO CON EL BALÓN



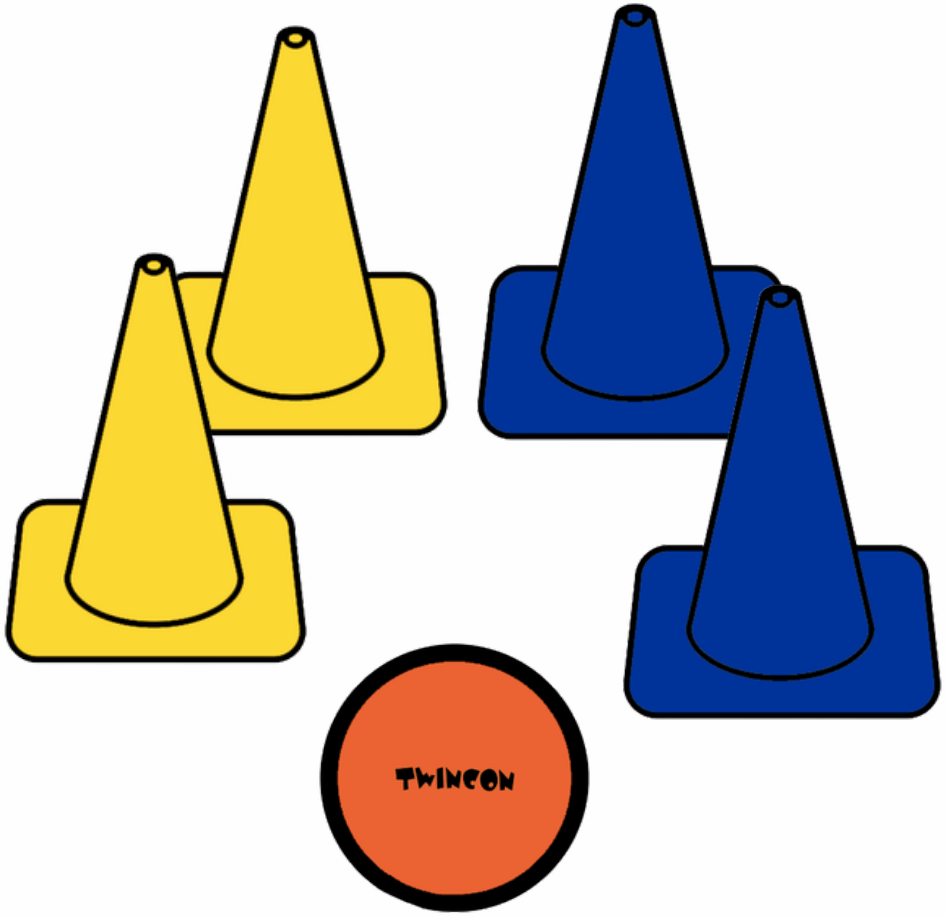




HAY QUE TRABAJAR EN EQUIPO Y RESPETAR LAS NORMAS DE ESTE DEPORTE

EDUCACIÓN FÍSICA CON LA PROFE BERTA

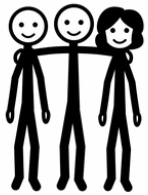
TWINCON



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



4/5

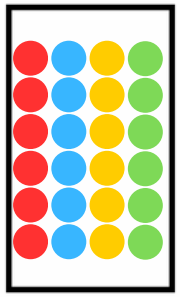


NOS PONEMOS EN GRUPOS DE 4-5 COMPAÑEROS

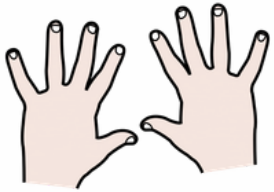




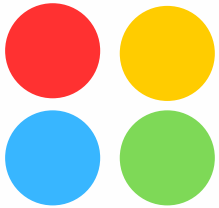




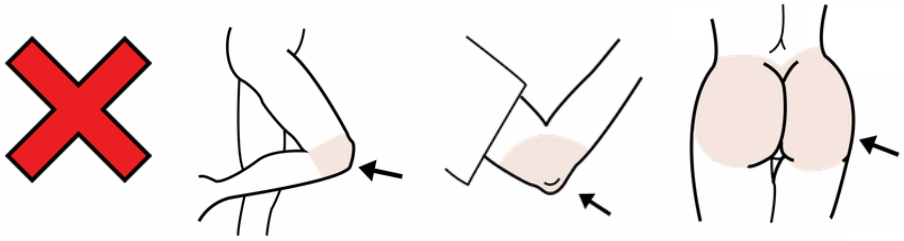
1 GIRA LA RULETA Y LOS DEMÁS VAMOS A LA ALFOMBRA







PONEMOS LA MANO O EL PIE EN EL COLOR QUE NOS DIGA EL COMPAÑERO DE LA RULETA



NO PUEDO APOYAR RODILLAS, CODOS O CULO

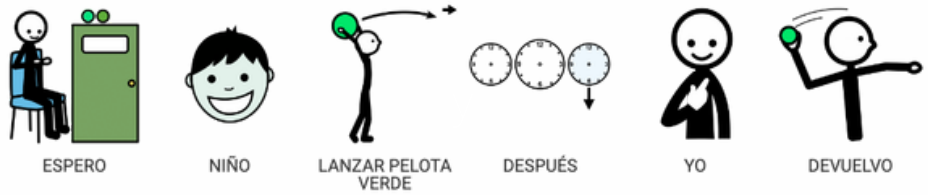
EL TWISTTER

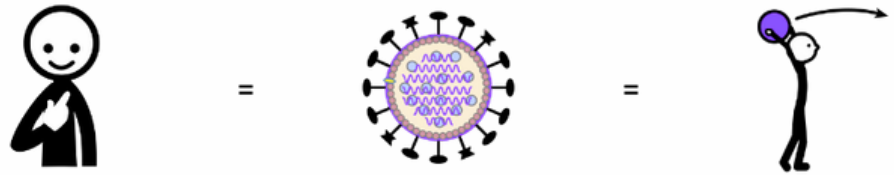


Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones



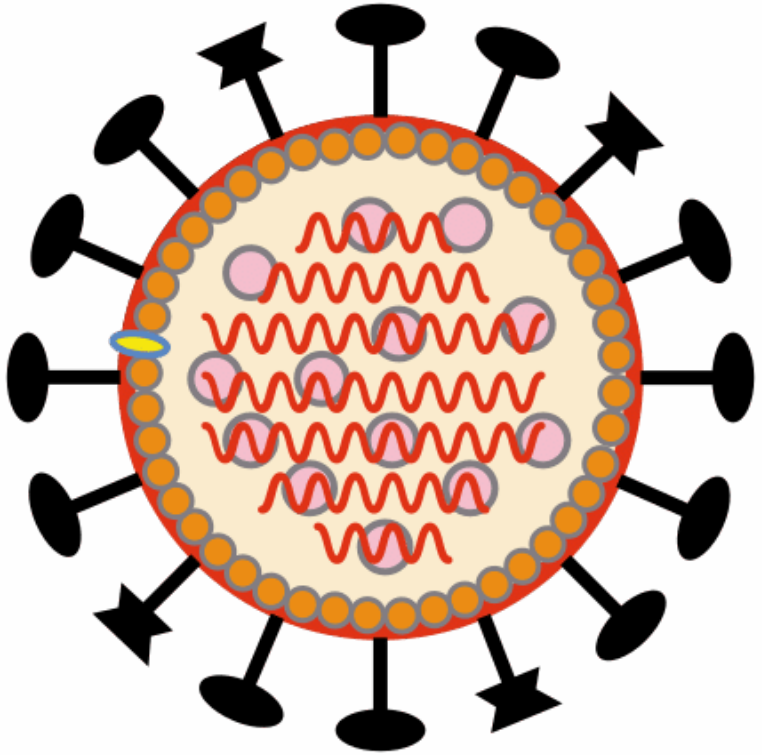




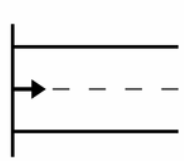
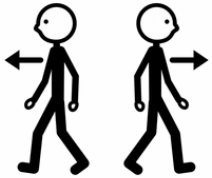




VIRUS



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones

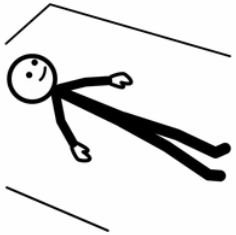

EMPEZAMOS PONIÉNDONOS SEPARADOS Y CÓMODOS







LA PROFESORA DIRÁ O HARÁ LAS POSTURAS ELEGIDAS


EN EL SUELO: SENTADOS, DE RODILLAS O TUMBADOS




O DE PIE Y MANTENER EL EQUILIBRIO





ES IMPORTANTE RESPIRAR Y ESTAR TRANQUILOS

YOGA



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia**: ARASAAC (http://arasaac.org)
Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora**: Berta Fernández-Velilla Quiñones