

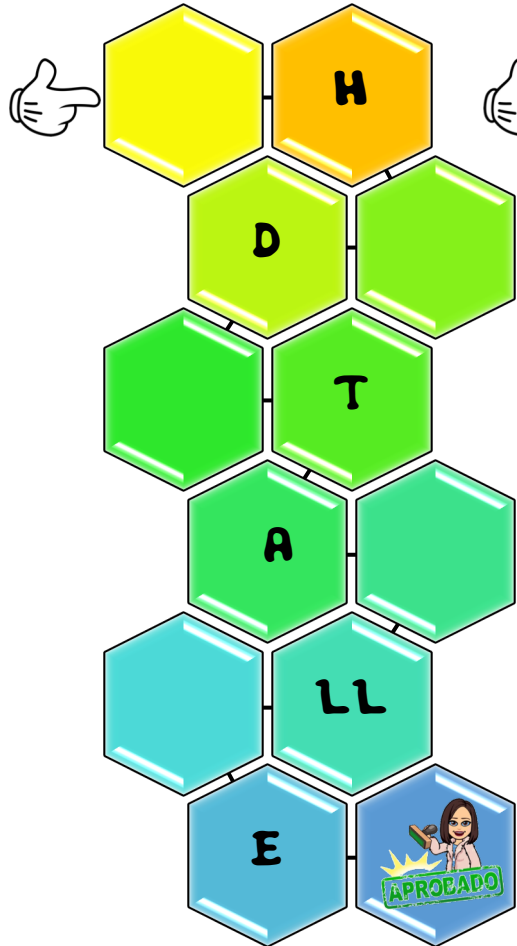


ACENTUACIÓN

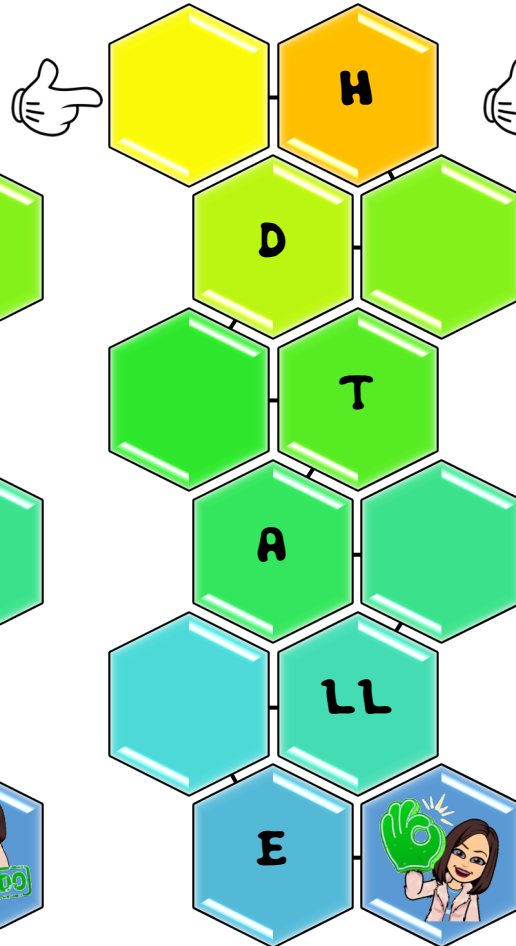
@maria_delos17



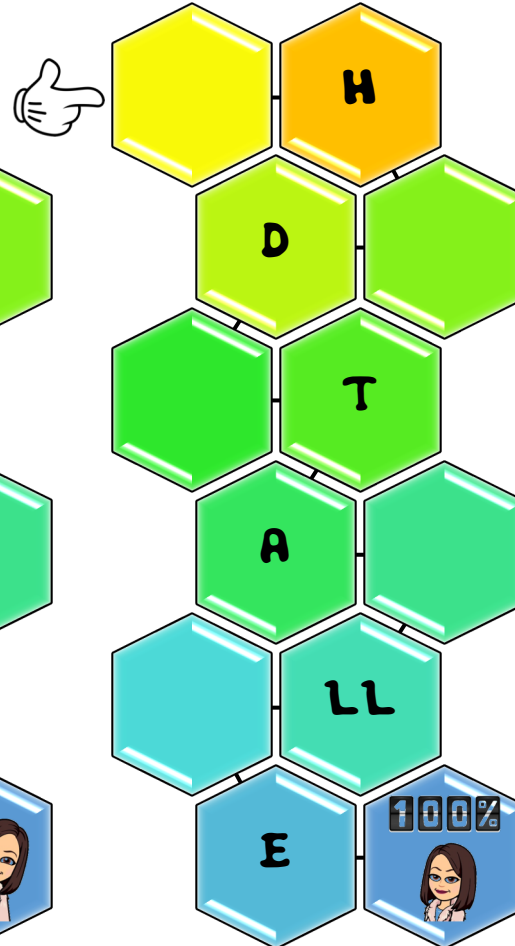
JUGADOR 1



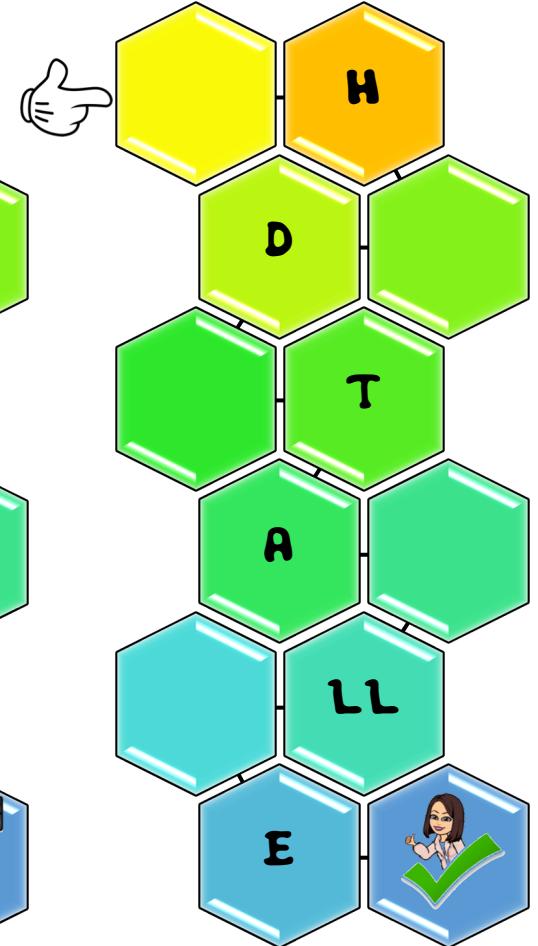
JUGADOR 2



JUGADOR 3



JUGADOR 4



NORMAS DEL JUEGO

@maria_delos17



El alumno comenzará por la casilla que indica la mano.



Si la casilla está en blanco, debe acentuar correctamente dos palabras de la lista que proporciona la seño (puede usar la *silabeadora*).



Si no está en blanco, tiene que escribir (inventada) dos palabras que sean: **H** = hiato, **D** = diptongo, **T** = triptongo, **A** = aguda, **LL** = llana, **E** = esdrújula, según indique la casilla.



Si acierta, continúa, si falla, retrocede a la casilla donde estaba anteriormente.



Gana el alumno que consiga llegar antes a la meta (llegada).



ACENTUACIÓN

 @maria_delos17



Si la casilla está en blanco, debes acentuar correctamente dos palabras de la siguiente lista (puedes usar la *silabeadora*).

JUGADOR 1

1. Despues
2. Llevais
3. Huesped
4. Sientate
5. Acuatico
6. Ocupeis
7. Cuidate
8. Actua
9. Paisano
10. Rebeldia

JUGADOR 2

1. Comunicacion
2. Tonica
3. Ahi
4. Suspendio
5. Dieciseis
6. Cometelo
7. Rapido
8. Pajaro
9. Increiblemete
10. Tia

JUGADOR 3

1. Digais
2. Estiercol
3. Sombrio
4. Lapiz
5. Dificil
6. Inutul
7. Fragil
8. Crater
9. Ireis
10. Escuchame

JUGADOR 4

1. Agil
2. Alcazar
3. Cadaver
4. Caliz
5. Datil
6. Debil
7. Murcielago
8. Autoestima
9. Heroe
10. Maulla