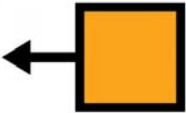





casa amor mano Vocabulario		 Conocimiento del medio		 pictogramas
	de		en	

de 1º a 3º

DE PRIMARIA

Materiales en blanco y negro del Proyecto de Licencia por Estudios 2010-2011:

"Elaboración de plafones y juegos de vocabulario con pictogramas de ARASAAC en francés-español para alumnado de atención a la diversidad de los centros con programa bilingüe."

Autor pictogramas: Sergio Palao. Procedencia: Catedu- Arasaac Licencia: Creative Commons.

Autora de los documentos: M^a Isabel Vázquez Porta.


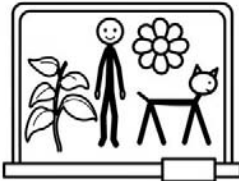
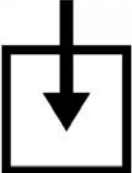

Con la colaboración de:

* Profesorado de francés del CEIP EL ESPARTIDERO (Zaragoza):
 Lourdes Clavería Ortiz

Vanesa Estaún Fernando

Sergio Artal Pérez

* M^a Jesús Salillas, profesora de Filología Francesa de la Facultad de Educación de Zaragoza.

<p>casa</p> <p>amor</p> <p>mano</p> <p>Vocabulario</p>	 <p>de</p>	 <p>Conocimiento del medio</p>	 <p>en</p>	 <p>pictogramas</p>
---	---	---	---	--

de 1^o a 3^o

DE PRIMARIA

**Materiales en blanco y negro del
Proyecto de Licencia por Estudios 2010-2011:**

"Elaboración de plafones y juegos de vocabulario con pictogramas de ARASAAC en francés-español para alumnado de atención a la diversidad de los centros con programa bilingüe."

Autor pictogramas: Sergio Palao. Procedencia: Catedu- Arasaac Licencia: Creative Commons.

Autora de los documentos: M^a Isabel Vázquez Porta.

Con la colaboración de:

* Profesorado de francés del CEIP EL ESPARTIDERO (Zaragoza):
Lourdes Clavería Ortiz

Vanesa Estaún Fernando

Sergio Artal Pérez

* M^a Jesús Salillas, profesora de Filología Francesa de la Facultad de Educación de Zaragoza.

ÍNDICE

DEDICATORIAS	2
INTRODUCCIÓN	3
ACLARACIONES SOBRE EL CONTENIDO DE LOS TABLEROS	6
METODOLOGÍA DE USO DE LOS MATERIALES.	8
Metodología para el uso de tableros de vocabulario en el aula	8
Metodología para el uso de tableros de vocabulario en aulas de apoyo (con PT o AL)	10
Metodologías en el juego del bingo	10
Metodología para uso de los autodictados en francés	11
Metodología para los juegos de la oca	14
COLECCIÓN DE TABLAS DE VOCABULARIO EN BILINGÜE	*
DE 1º DE PRIMARIA	Rosa
DE 2º DE PRIMARIA	Amarillo
DE 3º DE PRIMARIA	Verde-Azul
COLECCIÓN DE TABLAS DE VOCABULARIO EN FRANCÉS	*
DE 1º DE PRIMARIA	Rosa
DE 2º DE PRIMARIA	Amarillo
DE 3º DE PRIMARIA	Verde-Azul
COLECCIÓN DE TABLAS DE VOCABULARIO EN ESPAÑOL	*
DE 1º DE PRIMARIA	Rosa
DE 2º DE PRIMARIA	Amarillo
DE 3º DE PRIMARIA	Verde-Azul
ANEXO: Juegos de la oca en color en formato bilingüe y tamaño Din-A4 *	

* Las colecciones de tablas de vocabulario no llevan paginación y el anexo con lasocas en color tampoco, pero estas pueden localizarse fácilmente al final del documento.

DEDICATORIAS

En primer lugar deseo dedicar este trabajo y los materiales elaborados a la niña y los niños del CEIP El Espartidero que han aprendido jugando y disfrutando con ellos.

En segundo lugar se lo dedico a los niños y niñas del colegio donde ejercí mi actividad profesional desde los cursos 2004 al 2010, con necesidades especiales de comunicación y/o problemas de índole lingüística, por quienes solicité esta licencia por estudios.

En tercer lugar se lo dedico a todos los niños y niñas con alguna discapacidad intelectual, auditiva, motora o con Trastorno Específico del Lenguaje, Dislexia, TDAH, Trastornos del Espectro Autista o cualquier dificultad de aprendizaje que están escolarizados en centros con programa bilingüe en lengua francesa de la Comunidad autónoma de Aragón o de cualquier colegio de España, confiando en que ellos también se beneficien de este trabajo.

También pueden aprovecharse estos materiales para niños con discapacidad o trastornos de aprendizaje de lengua francesa, y que sean usuarios de Comunicación Aumentativa (CA), puesto que hay una colección completa de pictogramas con el texto solamente en francés.

Y no podía olvidarme de los niños/as que son usuarios de CA en lengua castellana escolarizados en centros no bilingües, así que es por ellos que he creado también la colección completa de pictogramas sólo en español.

También quiero dedicar este trabajo al profesorado y familias de los niños que ya lo han usado durante este curso y por supuesto a todo el profesorado y familias que vayan a utilizarlo en el futuro, espero que sea útil, ameno y divertido aprender con estos materiales.

INTRODUCCIÓN

En este documento se presentan todos los tableros de vocabulario en Blanco & Negro elaborados durante el período de Licencia por Estudios del curso 2010-11.

El planteamiento inicial del proyecto era la elaboración de materiales lúdicos con pictogramas de ARASAAC en francés-español para centros con programa bilingüe francés.

Tras la sugerencia inicial de una compañera se optó además por preparar los mismos tableros de vocabulario separando ambas lenguas y es por ello que el trabajo recogido por el Proyecto se presenta en tres modalidades:

a) Materiales en formato bilingüe francés-español, reservando la línea superior al pictograma para la lengua francesa y la línea inferior al pictograma en lengua española.

b) Materiales sólo en francés, en los que se ha mantenido el texto francés en la línea superior al pictograma.

c) Materiales sólo en español, en los que se ha conservado el texto de español en la línea inferior al pictograma.

La experimentación de los materiales con algunos niños/as de 1º, 2º y 3º de Primaria de atención a la diversidad del colegio El Espartidero de Zaragoza han demostrado su efectividad tanto en su formato bilingüe como en su formato de francés (un caso en el aula con su tutora).

Por las características del Proyecto, el formato en español no ha sido experimentado durante este curso, pero materiales similares a éstos habían sido ya utilizados con éxito en otro centro con algunos alumnos/as de atención a la diversidad que presentaban diagnósticos de discapacidad psíquica, TDAH, o TEL (Trastornos Específico del Lenguaje), autismo o bien en niños que presentaban combinación de algunos de estos trastornos. Por ello, estoy convencida de que a partir de la divulgación de estos materiales, el profesorado

de apoyo de PT y AL, el profesorado tutor, y las familias de los niños/as con cualquier tipo de discapacidad, trastorno o dificultades de aprendizaje podrán disponer de unos materiales didácticos con matiz lúdico que les permitirá abordar con mayores posibilidades de éxito el aprendizaje de la asignatura de Conocimiento del Medio.

Estos materiales en Blanco & Negro tienen sus equivalentes en color e igualmente en las tres modalidades: bilingüe francés-español, sólo francés y sólo español.

Las tres colecciones que aquí se muestran en Blanco & Negro son fotocopiables e imprimibles desde la web cuando estén colgados los archivos.

Las colecciones de color se podrán adquirir descargándoselas directamente de las webs educativas que disponga el Dpto. de Educación Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón: CATEDU o REDINED o ambas.

Además existe una cuarta colección en blanco y negro a la que he llamado "tableros mudos" y que no acompaña a este documento, igualmente será descargable de la web cuando esté colgada en la misma.

Estos tableros que no responden al planteamiento inicial responden a una idea que surgió sobre la marcha de la dinámica de trabajo con las familias, concretamente fue para ayudar a memorizar los contenidos al niño que cursaba 3º de Primaria, y tras la observación de los buenos resultados obtenidos se generalizó a los restantes temas de 2º y 3º.

Se descartó la idea de elaborar este tipo de tableros para 1º de Primaria, pues al hallarse los niños de este curso en fase de aprendizaje de la lectoescritura pensamos que la obligación de rellenar los tableros escribiendo, cuando en este curso es una actividad que a los niños les cuesta mucho y especialmente si tienen algún tipo de discapacidad o dificultad de aprendizaje. podría restar interés por el resto de materiales que se trabajan con metodología más lúdica. A continuación se expone un ejemplo y la explicación sobre los mismos.

ACLARACIONES SOBRE EL CONTENIDO DE LOS TABLEROS

Los tableros que se presentan, fruto del trabajo final del Proyecto de Licencia por Estudios 2010-11 están elaborados íntegramente con pictogramas de ARASAAC, cuyo autor es Sergio Palao.

Partiendo del hecho de que el vocabulario contenido en ARASAAC está concebido para el ámbito de la Educación Especial y la Logopedia, muchos de los pictogramas necesarios para la elaboración de materiales curriculares para Primaria de la asignatura Conocimiento del Medio no estaban elaborados. Gracias a la colaboración mutua con el equipo de ARASAAC se han ido definiendo y dibujando nuevos pictogramas que harán crecer la base de datos del propio portal y que a la vez servirán para nuevos desarrollos de los contenidos curriculares propios de esta etapa.

Sin embargo, dado el grado de exigencia de los contenidos curriculares de 1º, 2º y 3º de Primaria para Conocimiento del Medio o Découverte du Monde (su nomenclatura en francés), ha sido necesaria además la creación de nuevos pictogramas a partir de la modificación (mediante software de retoque de imágenes) de los pictogramas originales de Sergio Palao. Estos pictogramas son los que se presentan acompañados de un asterisco *, y a pie de la página correspondiente se acompaña por escrito esta notación.

Esta posibilidad de modificación de los pictogramas es algo factible dentro del portal de ARASAAC y además se ha contado en todo momento con la conformidad del Responsable de Contenidos de ARASAAC, José Manuel Marcos. Así pues si alguno de estos pictogramas modificados no cuenta con la misma calidad que el resto, es evidente que es responsabilidad únicamente de la humilde autora de este documento.

Otras aclaraciones versan sobre el aspecto formal de las tablas de de vocabulario. Se ha optado por el formato vertical para prácticamente la totalidad de los temas de los tres cursos, ya que así cuando el niño lo visiona en su carpeta de fundas, se mantiene la visión tradicional del libro de texto, es decir, en vertical.

Sin embargo, hay dos excepciones en temas de 2º de Primaria, se trata de los temas 6 y 10 sobre el Planeta Tierra y La localidad, respectivamente. La presentación de contenidos en estos temas se hace mediante frases completas, así que tras probar el diseño de algunos borradores con orientación vertical del papel, se optó finalmente por un diseño con orientación horizontal que resultaba más eficaz para la lectura y comprensión de las frases, tanto en francés como en español.

La presentación de contenidos en las tablas no se ciñe a una exclusiva selección del vocabulario de forma aislada, sino que en muchos temas especialmente en los de 2º curso, los contenidos conceptuales se presentan mediante frases completas, de ahí la repetición de vocablos en varias líneas seguidas.

Por ello, en las tablas se intenta hacer hincapié en los vocablos que forman bloques o subbloques de contenido y para ello se ha utilizado la marcación en letra negrita, con o sin subrayado, acompañándola de líneas más gruesas y continuas para delimitar bloques o frases completas, y de líneas más finas para los contenidos que van juntos. También se ha recurrido al código de distintos formatos de línea discontinua para separar las distintas palabras o términos que forman parte de una misma frase.

METODOLOGÍA DE TRABAJO PARA APLICAR CON LOS MATERIALES

METODOLOGÍA PARA EL USO DE LOS TABLEROS DE VOCABULARIO EN EL AULA

Los tableros de vocabulario para uso del alumno, bien en su aula, bien en otro espacio han de estar guardados en carpetas con fundas transparentes, con suficiente número de fundas como para que pueda llevar todas las unidades temáticas del curso enfundadas y a la vista.

Generalmente es más motivador para el usuario disponer en su carpeta de los tableros de vocabulario en color que en blanco y negro, pero no obstante esta elección queda a gusto de las personas que lo vayan a trabajar.

El niño dispondrá de los tableros en formato bilingüe o solo en uno de los idiomas, (francés o español), dependiendo del centro en el que se usen los materiales y las características del alumnado. Por ejemplo si el niño está en un centro con programa bilingüe francés y su nivel de vocabulario receptivo en castellano sea moderadamente por encima del promedio de edad, sus profesoras/es implicados podrán valorar mejor que nadie la conveniencia de utilizar los tableros para el aula sólo en francés.

Ahora bien, si al niño, por su tipo y grado de discapacidad o características de su trastorno, se le está realizando una Adaptación Curricular Significativa de la asignatura Découverte du Monde, en la que se le sustituyan cuadernos o libro en español, se podrá optar por elegir los tableros solo en español o en bilingüe.

PASOS A SEGUIR EN EL AULA:

1) El niño/a ha de sacar su carpeta de fundas con los tableros de pictogramas y colocarla encima de la mesa cada vez que se esté impartiendo la asignatura Découverte du Monde o Conocimiento del Medio (para colegios sin programa bilingüe). La tendrá abierta por el lugar en el que está el tema que se está explicando.

2) Cuando la maestra/o formule preguntas dirigidas al grupo o al niño, éste si sabe la respuesta aunque no la sepa pronunciar, puede levantar la mano para responder, y...

3)...la maestra tutora o la maestra acompañante se acercarán al niño/a y dejarán o motivarán que el niño señale la respuesta con el pictograma o palabra en francés,

4) la maestra dirá en voz alta la palabra o expresión francesa que corresponda al pictograma, señalando con el dedo el término en francés, reforzando positivamente al niño si la respuesta es correcta e instándole a que repita lo que el/la profesor/a ha dicho.

5) Si la respuesta es incorrecta corregirá al niño en el sitio de éste, diciendo en voz alta, para todo el grupo, la respuesta correcta y localizándola en el lugar correspondiente de la carpeta de fundas del niño/a. De este modo el niño/a podrá ir asimilando mejor el vocabulario en cualquier idioma que se trabaje, (francés o español).

Puede ocurrir al principio, si el niño no está habituado a utilizar ayudas técnicas de CAA, que olvide sacar la carpeta del cajón de la mesa o de la mochila. En tal caso el profesorado tutor puede recordarle cada día durante una semana seguida que saque y utilice la carpeta. Posteriormente se le puede recordar un día a la semana hasta que generalice.

Esta ayuda técnica puede resultar muy útil cuando tenemos en el aula algún alumno/a con serias dificultades en el habla o en la expresión oral u otro tipo de dificultad o trastorno que impida o limite su participación en el aula para responder a preguntas formuladas por los profesores. De esta manera nos aseguramos que conoce la respuesta y que ha asimilado el contenido o los conceptos, cuestión que a veces queda limitada por las posibilidades comunicativas del niño y aparenta que no ha entendido, que no sabe o que no ha estudiado, cuando realmente, si le facilitamos un "bastón lingüístico", podrá demostrar realmente lo que sabe, señalando en un tablero el pictograma o el término escrito que lo acompaña.

Para evitar que compañeros sin ningún tipo de problemática estén pendientes de su tablero podemos recordar al niño que abra y cierre su carpeta antes y después de preguntarle.

METODOLOGÍA PARA EL USO DE LOS TABLEROS DE VOCABULARIO EN AULAS DE APOYO (CON ESPECIALISTAS EN PT O AL)

Se partirá del uso de la misma carpeta que el niño/a dispone para su aula, y se reforzarán los contenidos explicándoselos en español y formulando también preguntas para que pueda responder lo que sabe, todo ello con la carpeta de fundas abierta sobre la mesa o en posición vertical apoyada sobre el cuerpo del profesor/a de apoyo.

Para los maestros de Audición y Lenguaje puede resultar especialmente útil el material con esta presentación, ya que mediante los materiales creados se trabaja todo el bloque de contenidos propios del nivel, y así nos aseguramos un buen nivel de vocabulario receptivo.

En ocasiones a nuestras aulas de Audición y Lenguaje llegan niños/as que presentan un conjunto de problemas, trastornos o discapacidades entre los cuales nos encontramos a los respiradores bucales.

Pues bien, materiales similares a estos, pero solo en español, han sido experimentados con alumnado que reunía una mezcla de dificultades intelectuales, comunicativas, lingüísticas, fisura palatina. Y se puede combinar perfectamente el trabajo de señalización sobre los tableros de vocabulario (respondiendo a preguntas) a la par que se realiza un trabajo controlado en el tiempo de "cierre bucal".

También para niños que presentan Trastorno Específico del Lenguaje o TDAH este es un recurso de inmenso valor curricular, ya que además de facilitarles la comprensión del vocabulario, facilita el proceso de memorización, y se pueden trabajar también con estos materiales actividades de atención, asociación y memoria visual.

METODOLOGÍAS EN EL JUEGO DEL BINGO

Para confeccionar los cartones del bingo, se parte del tablero de vocabulario, y en función del número de jugadores, se pueden elaborar desde 2 a 5 cartones (según extensión del tema) a 4-10 cartones, si cada tablero se parte por la mitad.

La actividad de juego con los bingos es muy adecuada para las sesiones de apoyo con profesionales de PT o AL, de hecho se han confeccionado en la línea de otros materiales existentes en el mercado creados por Marc Monfort y Adoración Juárez, en Editorial CEPE o publicados por la casa estadounidense Mayer- Johnson.

La dinámica de juego es similar a la de otros lotos, aunque pueden establecerse algunas variantes en la forma de robar la tarjeta-ficha: a) meterlas revueltas en una bolsa opaca y cogerlas del interior de la bolsa sin mirar, b) robarlas de un montón de tarjetas colocadas boca abajo, o c) colocadas boca abajo y revueltas, sin amontonar, coger de una en una por turno.

También pueden establecerse variantes a la hora de sacar y leer la tarjeta. Y estas variantes vendrán determinadas por el número de jugadores, así como el número de cartones de juego (tableros de vocabulario). Si el número de cartones (o tableros) es igual al número de jugadores, cada jugador robará o cogerá por turno una carta y la dirá en voz alta en español, el que la tenga la tiene que repetir en voz alta para poder quedársela. Si quien la tiene en su tablero no la encuentra, los otros jugadores pueden ayudar a localizarla.

Si el número de jugadores es mayor que el número de cartones, uno de los jugadores actuará de "binguero", diciendo en voz alta la tarjeta y mostrándola a los jugadores, quien la tenga la repite en voz alta. Si quien la tiene en su tablero no la encuentra, el jugador que actúa de "binguero" contará hasta 5 ó hasta 10 (según se decida en cada situación de juego) y la tarjeta se devolverá a su lugar.

Como se trata de bingos didácticos y curriculares se cantan todas las líneas que se sacan y cuando se tiene línea, quien la tiene la lee en voz alta en español, si el niño se atreve a pronunciar sus líneas en francés y la profesora tutora aconseja que así se haga, las leerá en francés. Lo mismo se aplica a la hora de cantar "¡BINGO!", quien hace bingo primero lo canta y lee toda su tabla seguida, así hasta completar las tablas de la totalidad de jugadores.

METODOLOGÍAS PARA USO DE LOS AUTODICTADOS EN FRANCÉS

La idea de crear "AUTODICTADOS EN FRANCÉS" no era una idea concebida en los inicios de este proyecto, ni para niños con discapacidad intelectual. Fue una idea que surgió sobre la marcha, al experimentar los materiales de los dos

primeros temas con tres de los alumnos y respectivas madres que han participado en esta experiencia.

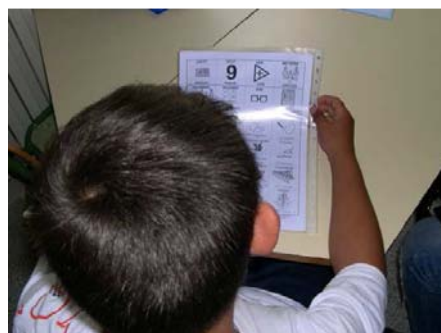
Por otra parte, la filosofía del material no es nada novedosa, está inspirada en los autodictados de madera, o de cartón duro de los materiales didácticos para las primeras etapas escolares de Infantil y 1^{er} ciclo de Primaria. Así pues, se trataba de trasladar este tipo de material a este proyecto en concreto.

A continuación se explica el procedimiento de juego y utilización.

1) JUEGO DE AUTODICTADOS EN FRANCÉS, POR LÍNEAS COMPLETAS en blanco y negro, con el texto en francés, y los pictogramas en blanco y negro. Se trata de asociar cada fila de texto con su fila de pictogramas correspondiente.

Este juego consta de varios pasos que se explican a continuación:

a) Para comenzar, se le deja ver durante 10 segundos la tabla bilingüe en blanco y negro y se le dice: "Fíjate bien en cómo están ordenadas las filas de los dibujos porque luego tendrás que ordenarlas tú". Si termina antes se le obliga a fijarse un poco más (para incidir en los procesos cognitivos de atención y memoria visual de secuencias).



b) "Ahora toma estas filas de pictogramas desordenadas y colócalas en el mismo orden". Cuando acaba se revisa visualmente, si tiene alguna equivocada se le insta a reflexionar y poder corregir sus fallos. Si aún así no lo hace, se le deja ver de nuevo y brevemente la tabla bilingüe. Cuando ya ha corregido se pasa al siguiente paso.



c) De nuevo, se deja ver durante 10 segundos la tabla bilingüe en blanco y negro y se le dice al niño: "Ahora vuelve a fijarte en la tabla (y se le entrega la tabla bilingüe) pero sólo en las líneas de francés y fíjate que orden tiene, porque luego tendrás que colocarlas en su lugar correcto."

d) "Toma esta filas desordenadas de textos, que pertenecen a las filas de pictogramas.

Tienes que colocar cada una de ellas encima de su fila de dibujos correspondiente".



Una vez que el niño/ y la madre o padre han sido entrenados en este procedimiento, ya están preparados para repasar en casa con el resto de tablas que completan el vocabulario de la unidad temática.

2) JUEGO DE AUTODICTADOS EN FRANCÉS: PALABRA POR PALABRA- PICTOGRAMA A PICTOGRAMA. Se utiliza el mismo material que en la actividad anterior, y se parte de la situación del vocabulario que ya ha quedado ordenado antes.

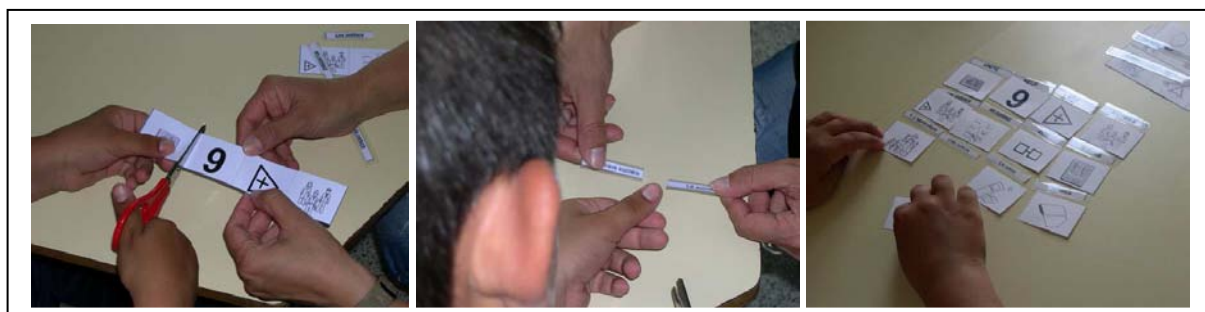
A) El niño empieza por la primera fila de pictogramas y fila de texto, coge la fila de texto y recorta la primera palabra, a continuación,

la deja sobre la mesa y coge la fila de pictogramas y recorta el primer pictograma, así sucesivamente hasta que completa el número total de casillas de la fila.

Revolver las palabras escritas y se le pide que las asocie cada una con su pictograma.



B) Se repite el paso A, con las otras filas de texto restantes y filas de pictogramas correspondientes.



C) Se revuelven todas y estando encima de la mesa, se trata de ordenar pictogramas y frases. Este paso tiene algunas variantes, en las que puede introducirse o no el matiz competitivo entre el niño y el adulto que juega con él, así el que acabe antes gana, aunque como es de lógica, se invalidan las asociaciones incorrectas. También está la variante de competir cada jugador con las tarjetas correspondientes a su tabla o competir entre todos los jugadores por las tarjetas de una sola tabla, en tal caso, el que más asociaciones correctas logre gana, y se puede priorizar el conseguir frases completas, por ejemplo.



Se procederá de igual modo con los materiales correspondientes a las tablas restantes del tema, pero este aprendizaje se realizará ya en casa, intentando ir al ritmo en que se avanza el tema en la escuela.

Alguna de las variantes del uso de los autodictados puede encontrarse en el desarrollo de los casos expuestos, ya que algunas de estas variantes no responden a una idea prediseñada sino a la creatividad y espontaneidad del momento, intentando llevar el desarrollo de la sesión y de la actividad a su máximo grado de motivación y aprovechamiento para el alumnado.

METODOLOGÍA JUEGOS DE LA OCA.

El procedimiento de juego es similar al juego de la oca clásico, si bien las consignas y pareados se han diseñado específicamente para cada tablero.

Cada tablero debe plastificarse con sus instrucciones en el reverso de la cara del juego y en todo caso si el niño o el adulto que juega con él tuviese mala

memoria para retener los pareados y casillas especiales, puede duplicar las instrucciones de juego y ubicarlas próximas al tablero de juego.

A diferencia de los otros materiales solo se ha diseñado en color, tanto bilingüe, como en español, ya que los pareados en español pierden la rima al traducirlos al francés, véase sino el ejemplo siguiente con la oca del ciclo del agua de 2º.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO DEL CICLO DEL AGUA DE 2º

BÁSICAMENTE SE JUEGA COMO EN LA OCA TRADICIONAL, EL OBJETIVO ES LLEGAR EL PRIMERO A LA META, EN LUGAR DE TIRAR DE OCA A OCA, SE TIRA DE "CICLO DEL AGUA A CICLO DEL AGUA."

ATENCIÓN A LAS SIGUIENTES CASILLAS:

CASILLAS 7, 14, 21 Y 27, cuando caes en una de esas casillas pasas a la siguiente diciendo: "de ciclo del agua a ciclo del agua, y me salto una fase con el paraguas".

CASILLAS 6 Y 9: de los mares a de los mares y tiro otra vez porque son pares: si caes en la 6 avanzas a la 9 y si caes en la 9 retrocedes a la 6.

CASILLAS 13 Y 15: VAPOR DE AGUA: 1 TURNO SIN JUGAR PORQUE TE ESTÁS TOMANDO UNA SAUNA DE VAPOR.

CASILLA 32: Peligro, vuelve a comenzar: vuelves a la salida, antes de la casilla 1.

DES INSTRUCTIONS DU JEU: LE CYCLE DE L'EAU

IL JOUE BASIQUEMENT COMME DANS L'OIE TRADITIONNELLE, LE BUT EST D'ARRIVER LE PREMIER AU BUT, AU LIEU DE TIRER D'UNE OIE À UNE OIE, IL SE JETTE DE "LE CYCLE DE L'EAU À LE CYCLE DE L'EAU."

UNE ATTENTION AUX MAISONNETTES SUIVANTES:

DES MAISONNETTES 7, 14, 21 et 27, quand tu tombes dans l'une de ces maisonnettes tu passes la suivante en disant: "d'un cycle de l'eau à un cycle de l'eau, et un parapluie saute une phase avec".

DES MAISONNETTES 6 et 9: des mers à des mers et je tire de nouveau parce que ce sont des paires: si tu tombes dans les 6 tu avances les 9 et si tu tombes dans les 9 recules aux 6.

DES MAISONNETTES 13 et 15: UNE VAPEUR D'EAU: 1 TOUR SANS JOUER PARCE QUE TU PRENDS UNE SAUNA DE VAPEUR.

UNE MAISONNETTE 32: Je suis en danger, il recommence à commencer: tu reviens à la sortie, avant la maisonnette 1.