



manggo	uonian	guaaba	pitieta	kuoknat	leman	pier	kalalu
aki	<p><b>Bingo</b></p> <p>Jugador A <span style="margin-left: 150px;">Jugador B</span></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;">  <p style="text-align: center;"><b>Fruut an griinz</b></p> </div> <div style="width: 45%;">  <p style="text-align: center;"><b>Frutas y vegetales</b></p> </div> </div> <p style="text-align: center;"><b>Inicio</b> ←</p>						melan
leman							arinj
plaantin							yuka/ kisaada
kuoknat							ponkin
kalalu							tumatis
pinot							kaimito/ sutar plom
pier	arinj	uonian		yuka/ kisaada	pitieta	pinot	jinja

**Indicaciones del juego**

Colocar los fichitos de cada jugador en la casilla Inicio.

En primer lugar cada jugador tira un dado para ver quién tiene derecho a hacer la primera jugada.

Comienza el juego el participante cuyo dado tenga más ojitos.

Se juega en el sentido de las manecitas del reloj.

Si al mover el ficho se llega a una casilla con el nombre de una fruta o vegetal que se corresponde con la ilustración que está en el propio campo de juego, entonces se marca o tacha la ilustración.

El compañero de juego verifica con ayuda de su hoja de respuestas, si la fruta o el vegetal se ha relacionado correctamente.

En caso contrario no tiene derecho a marcar o a tachar nada.

Entonces le toca el turno al compañero.

Cuando se llega a una casilla donde hay una fruta o vegetal que no tiene ilustración que le corresponda, entonces le toca el turno al otro participante.

Gana el juego el primero, quien en su campo de juego haya tachado 3 frutas o vegetales vertical, horizontal o diagonalmente.

Hoja de respuestas para el jugador A

**Frutas y vegetales del jugador B**



jinja



arinj



pinot



leman



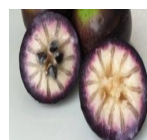
uonian



ponkin



tumatis



kaimito/  
sutar plum



pitieta

### Indicaciones del juego

Colocar los fichitos de cada jugador en la casilla Inicio.

En primer lugar cada jugador tira un dado para ver quién tiene derecho a hacer la primera jugada.

Comienza el juego el participante cuyo dado tenga más ojitos.

Se juega en el sentido de las manecitas del reloj.

Si al mover el ficho se llega a una casilla con el nombre de una fruta o vegetal que se corresponde con la ilustración que está en el propio campo de juego, entonces se marca o tacha la ilustración.

El compañero de juego verifica con ayuda de su hoja de respuestas, si la fruta o el vegetal se ha relacionado correctamente.

En caso contrario no tiene derecho a marcar o a tachar nada.

Entonces le toca el turno al compañero.

Cuando se llega a una casilla donde hay una fruta o vegetal que no tiene ilustración que le corresponda, entonces le toca el turno al otro participante.

Gana el juego el primero, quien en su campo de juego haya tachado 3 frutas o vegetales vertical, horizontal o diagonalmente.

### Hoja de respuestas para el jugador B

#### Frutas y vegetales del jugador A



manggo



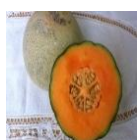
pier



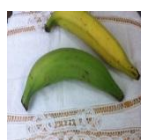
kuoknat



yuka/  
kisaada



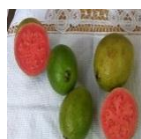
melan



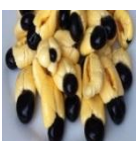
plaantin



kalalu



guaaba



aki