



# Pete the Cat and His Four Groovy Buttons



- ***The Missing Button***
- ***Fill in the Letters***
- ***Spot the Difference***
- ***Memory Game***

## AAC Implementation Tips for All Activities:

### AAC Integration Strategies:

- Model vocabulary on the student's AAC device throughout all activities
- Pause and wait for student responses (10+ seconds)
- Use aided language input - select an icon on their device as you speak
- Honor all communication attempts, including approximations
- Repeat target words/phrases multiple times in natural contexts
- Focus on core words or phrases that can be used across multiple activities
- Use a variety of language functions during activities including requesting, commenting, protesting, sharing joy

### Differentiation Ideas:

- For emerging communicators: Focus on single-word vocabulary (*i.e. go, stop, more, colors*)
- For expanding communicators: Target 2-3 word phrases (*i.e. I want \_\_, put on \_\_*)
- For advanced communicators: Practice full sentences and descriptive language
- For gestalt language processors: Incorporate phrases or gestalts that can be used in a variety of settings

### For Virtual/Teletherapy Sessions:

- Prepare materials list for families ahead of time with common household alternatives
- Use screen share effectively for PowerPoint activities and videos
- Use household items for sensory activities (*rice, beans, cotton balls*)

*@James Dean, 2025; Pete the Cat is a registered trademark of Pete the Cat, LLC, All rights reserved.*

AbleNet

**QuickTalker Freestyle**  
LET THE CONVERSATION BEGIN

# Pete the Cat and His Four Groovy Buttons

**Author:** Eric Litwin

**Target Vocabulary:** button, pop, shirt, count, numbers (1-4), more, less, gone, sad, happy, it's all good, groovy

**Target Phrases:** "Pop!", "Oh no!", "It's all good!", "How many buttons are left?", "Does Pete cry? Goodness no!"

## Skills to Target During Book Reading

1. Counting down / subtraction concepts
2. Predicting (What will happen next?)
3. Emotional vocabulary (sad, worried, happy, calm)
4. Yes/No Questions
5. Sequencing (First, then, next, last)
6. Problem-solving language



## The Missing Button

**Activity Description:** Navigate a button-shaped maze together to practice direction words, yes/no, and spatial concepts using AAC.

### Materials:

- Pete the Cat and His Four Groovy Buttons: The Missing Button Maze
- Marker/Pen or Finger Tracing
- AAC device
- Optional: real buttons



### Directions:

- Before starting, connect the maze to the book. Ask: “Pete lost his button. Where did it go? Let’s help him find it!” Model “find it,” “help,” “start,” “go” on the AAC device to build shared attention.
- While navigating, model core words (“go,” “stop,” “turn,” “this way”) and directional concepts (“right,” “left,” “up,” “down”) on the device. Pause intentionally at dead ends to create natural opportunities to communicate “uh oh,” “no,” “try again”.
- Build in Pete the Cat’s self-regulation vocabulary in context. When the learner hits a dead end, model “uh oh,” “that’s okay,” “try again,” “it’s all good” on the device.
- When reaching the FINISH, celebrate and model feeling words. Model “found it!” “done!” “we did it!” “groovy!” Ask: “How does Pete feel now? Does Pete cry? Goodness no!”

go	stop	turn	no
help	done	found it	uh oh
try again	it’s all good	this way	groovy

### Activity Ideas:

- **Act it out:** Use tape on the floor of your speech room to create a large maze path. Hide a button (or picture of a button) at the finish. The learner walks the maze while using their AAC device to narrate or while you model: “go,” “turn,” “stop,” “uh oh,” “try again”. Take turns walking through the maze!
- **Button hunt:** Before the session, hide several buttons or laminated button pictures around the speech room. Give the learner directional clues using the AAC device: “look under,” “look behind,” “on the table,” “near the door”. Then swap roles and have the learner give you clues. This builds prepositions, direction-giving, and turn taking.
- **Build your own maze:** Have the learner help design a simple maze on paper or a whiteboard, deciding where START and FINISH go. Model “here,” “no, there,” “put it,” “done,” “my turn” throughout. Give the learner agency in creating the maze and see what language they use!
- **Button sort:** Bring in a bag of assorted real buttons and sort them together by color, size, or number of holes before starting the maze. Model “same,” “different,” “big,” “little,” “4 holes,” “match”.

# THE MISSING BUTTON

Help Pete find his groovy button!



Start!



Finish!  
~~~~~

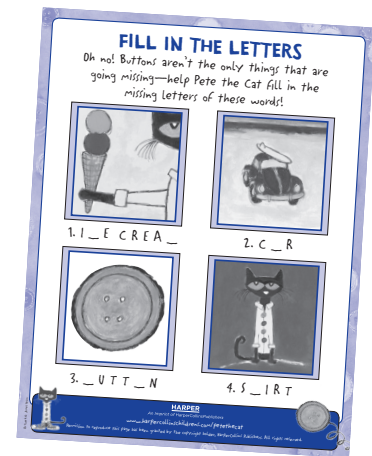


## Fill in the Letters

**Activity Description:** A literacy-based activity where learners fill in missing letters for key vocabulary words from the book. Supports phonological awareness, vocabulary building, and labeling using AAC.

### Materials:

- Pete the Cat and His Four Groovy Buttons: Fill in the Letters Activity
- Pencil or Marker
- AAC device
- Optional: letter tiles, magnetic letters, or a whiteboard for tactile letter building



### Directions:

- Start with the picture clue rather than the letters. Based on your learner's language level, cover the word and ask a questions (e.g., "What is it? What do you see?") or model the target word on the device (e.g., "button! It is a button").
- Reveal the word with missing letters and spell the word together! For learners using spelling pages on their device, model letter-by-letter on the AAC device, allowing them to fill in the missing letter. Allow the learner to select the color marker or pen they want to use to fill in the worksheet!
- After filling in each word, build a phrase on the AAC device: "Pete has a button." "I like ice cream." "Look, a car!" "Pete's shirt!" Extending single words into phrases models the next level of language and keeps the activity connected to meaningful communication, not just drill.
- After completing all four words, ask the learner to pick a favorite using AAC: "Which one do you like? Button? Car? Ice cream? Shirt?" This provides an opportunity for commenting and question answering, if appropriate.

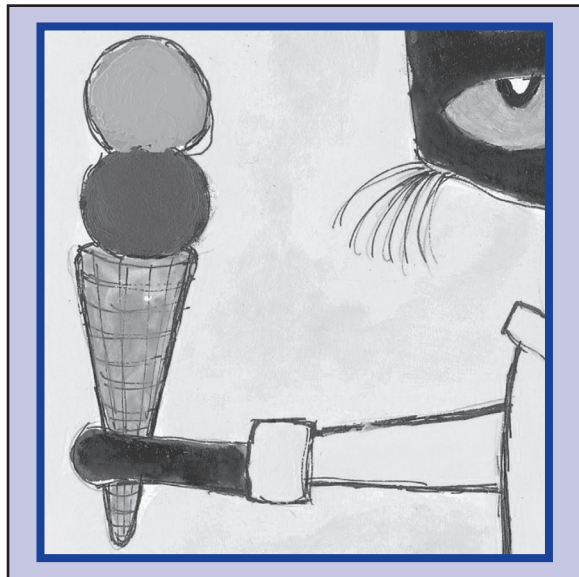
|               |                   |               |                  |
|---------------|-------------------|---------------|------------------|
| <b>button</b> | <b>shirt</b>      | <b>car</b>    | <b>ice cream</b> |
| <b>I see</b>  | <b>what is it</b> | <b>I like</b> | <b>my turn</b>   |
| <b>done</b>   | <b>more</b>       | <b>look</b>   | <b>groovy</b>    |

### Activity Ideas:

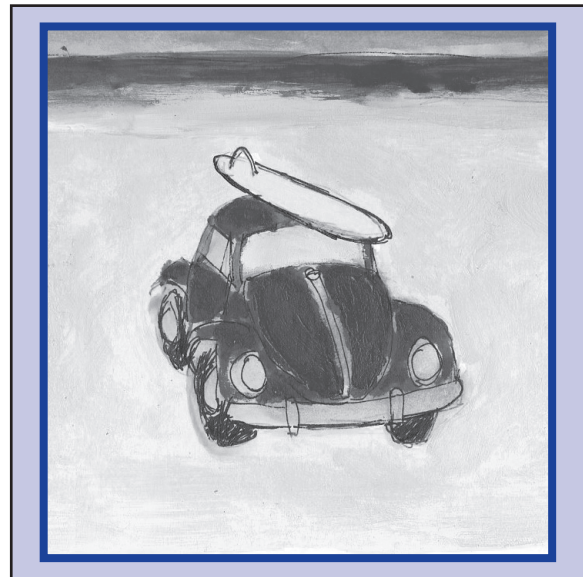
- **Tactile letter building:** Instead of writing the missing letters, have the learner build each word using magnetic letters, letter tiles, or foam letters. As each letter is placed, model it on the AAC device or spell it aloud together. This multisensory approach reinforces letter-sounds and gives learners who may struggle with handwriting a way to fully access the literacy task.
- **Word-to-picture match:** After completing all four words, cut apart the picture boxes and written words and mix them up. Have the learner match each word to its picture, using AAC to label as they sort: "button, that one," "car, here".
- **Silly sentence builder:** Use the four vocabulary words to build silly sentences together on the AAC device: "Pete ate a button." "I want a car shirt." "Groovy ice cream!" The learner accepts or rejects each silly sentence using "yes," "no," "silly," "funny" on the device.

# FILL IN THE LETTERS

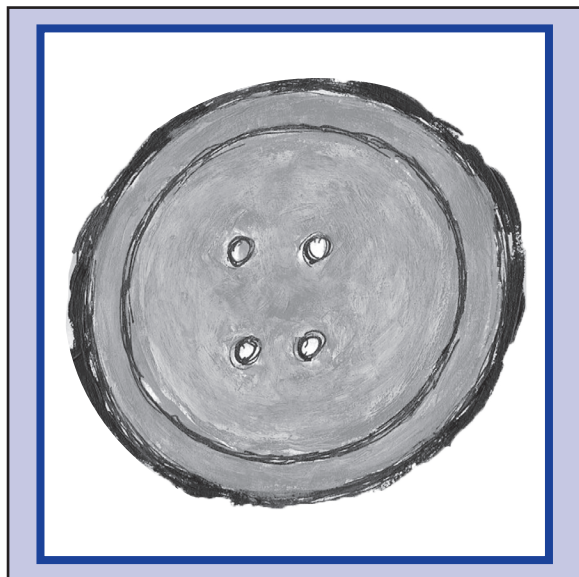
Oh no! Buttons aren't the only things that are going missing—help Pete the Cat fill in the missing letters of these words!



1. I \_ E C R E A \_



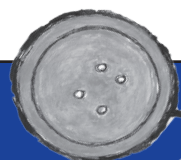
2. C \_ R



3. \_ U T T \_ N



4. S \_ I R T

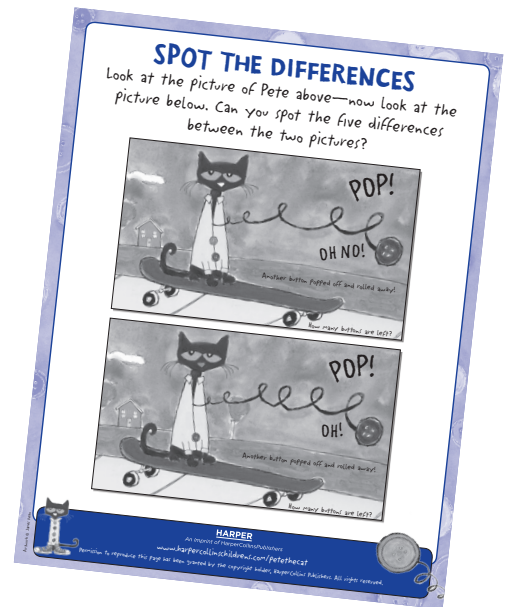


## Spot the Differences

**Activity Description:** Compare two nearly identical pictures of Pete to target visual attention, descriptive language, and commenting using AAC.

**Materials:**

- Pete the Cat and His Four Groovy Buttons: Spot the Differences Activity
- AAC device
- Optional: pointer or sticky dots to mark differences found



**Directions:**

- Set up the activity using simple language by modeling: “Something changed! What is different?” Build engagement by looking confused and asking for help!
- While students are searching, narrate the activity (“hmm,” “not there,” “keep looking,” “I see it!”) and model comparison language on the device (“same,” “different,” “changed.”)
- When someone spots a difference, celebrate as a group! Model “yes! found it! look! the button is gone!” Encourage peers to cheer each other on one.
- After finding all the differences, let students react and comment freely on the pictures. Which one is funnier? Does Pete look silly? Model “funny,” “silly,” “I like that,” “Pete!” on the device and follow the student’s lead.
- Have the students take turns counting on their device to answer the question at the bottom of the sheet (“How many buttons are left?”).

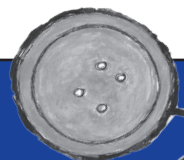
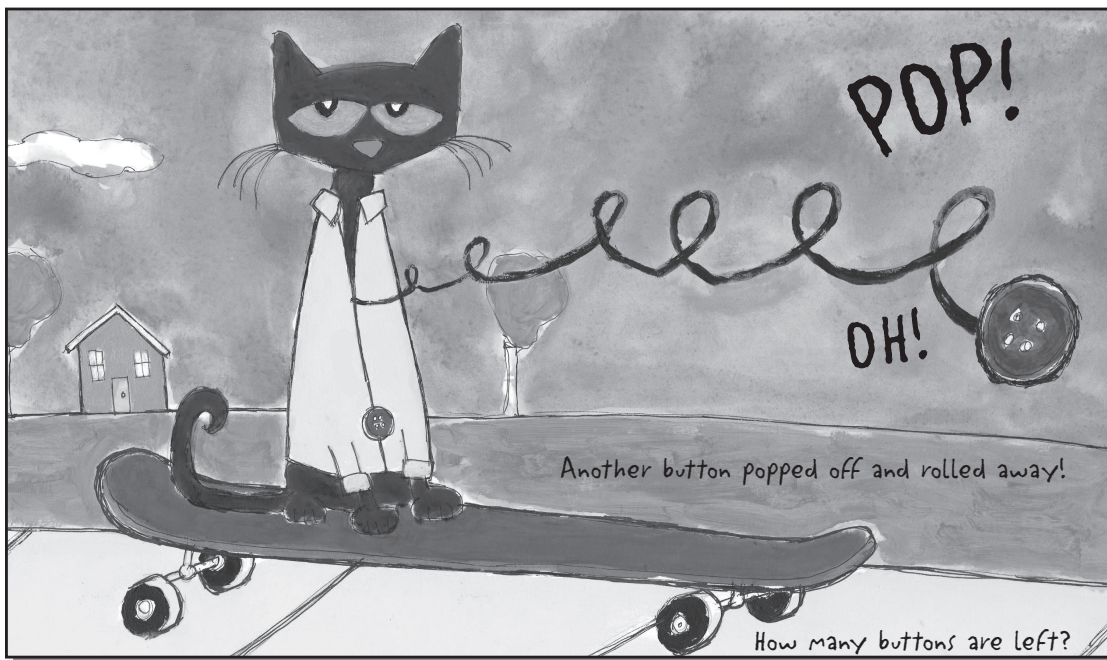
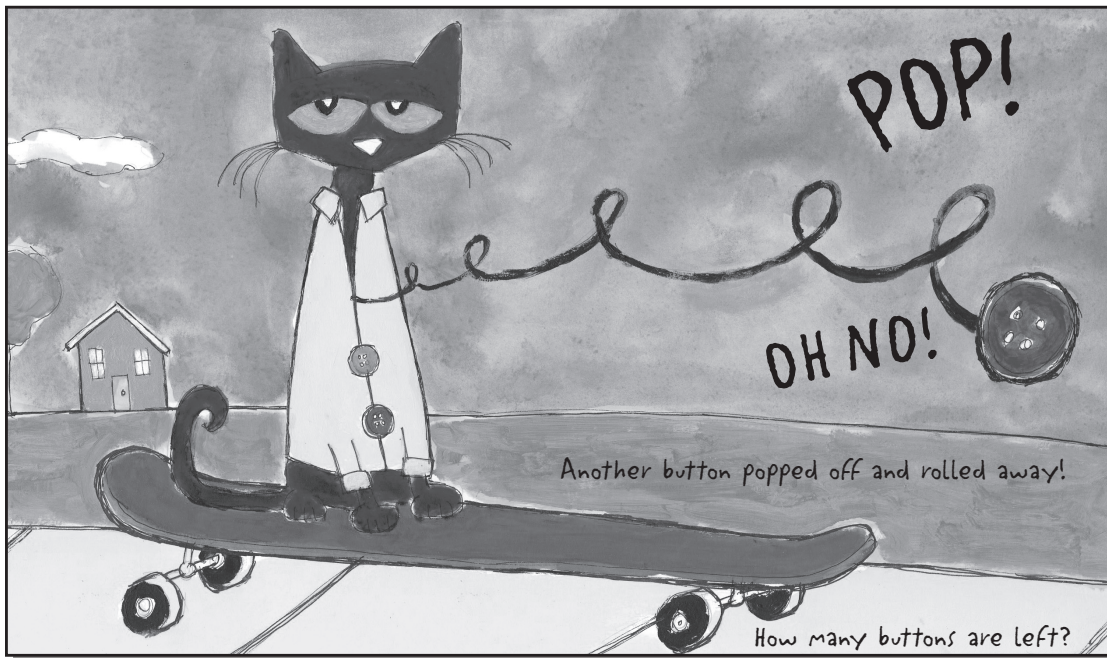
|          |           |      |        |
|----------|-----------|------|--------|
| same     | different | look | find   |
| I see it | changed   | gone | oh no  |
| found it | silly     | fun  | yes/no |

**Group Session Tip:**

Display the activity sheet on a shared screen or give each learner a copy. Learners take turns spotting one difference at a time, using their AAC device to describe and comment. The group votes yes or no on each observation to build commenting and peer interactions.

# SPOT THE DIFFERENCES

Look at the picture of Pete above—now look at the picture below. Can you spot the five differences between the two pictures?



## Memory Game

**Activity Description:** A classic matching card game adapted for AAC use. Targets labeling, requesting, turn-taking, and responding to winning and losing.

### Materials:

- Pete the Cat and His Four Groovy Buttons: Memory Game Activity
- Scissors (adult-assisted cutting)
- AAC device
- Optional: laminate cards for repeated use across sessions



### Directions:

- Before playing, label the cards together. Hold each one up and model the name on the AAC device: “button,” “shoe,” “apple,” “guitar,” “Pete” to practice finding the vocabulary on the device together.
- Begin the game and take turns flipping over cards while modeling language: “my turn,” “your turn,” “go,” “wait”. Before each learner flips a card, encourage them to request their turn using the device.
- When a card is flipped, model commenting before matching: “I see... button! Look for the same one.” Encourage learners to predict the match using “same,” “maybe,” “try that one”. This allows them to help their peers and stay engaged throughout the game!
- Use the outcomes of each turn to model emotional language. A match: “yes! same! I got it! groovy!” No match: “no match. not same. that’s okay. try again.” Mirror Pete’s attitude to normalize persistence and coping language in a low-stakes, playful context.

|          |           |      |        |
|----------|-----------|------|--------|
| same     | different | look | find   |
| I see it | changed   | gone | oh no  |
| found it | silly     | fun  | yes/no |

### Group Session Tip:

- Cut out the cards beforehand or with your learners, based on their fine motor skills. Spread the cards face down and play Memory Match! This is a great group activity, because it is fun, active, and offers natural moments of communication.

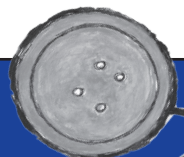
AbleNet

**QuickTalker Freestyle**  
LET THE CONVERSATION BEGIN

©James Dean, 2025; Pete the Cat is a registered trademark of Pete the Cat, LLC, All rights reserved.

# MEMORY GAME

Ask an adult to help you cut out the sixteen cards below. Spread the cards out facedown. With a friend, take turns flipping over two cards trying to match the picture. If you are correct, remove the two matching cards.





# Pete el gato y sus cuatro botones geniales



- **El botón perdido**
- **Completar las palabras**
- **Encontrar la diferencia**
- **Juego de memoria**

## Consejos de implementación de CAA para todas las actividades:

### Estrategias de integración de CAA:

- Modele el vocabulario en el dispositivo de CAA del alumno durante todas las actividades.
- Haga una pausa y espere las respuestas del alumno (más de 10 segundos).
- Use entrada de lenguaje asistida: seleccione un icono en su dispositivo mientras habla.
- Respete todos los intentos de comunicación, incluidas las aproximaciones.
- Repita palabras o frases objetivo varias veces en contextos naturales.
- Concéntrese en palabras o frases básicas que puedan usarse en múltiples actividades.
- Utilice una variedad de funciones lingüísticas durante las actividades, como pedir, comentar, protestar, compartir alegría.

### Ideas de diferenciación:

- Para los comunicadores emergentes: céntrese en el vocabulario de una sola palabra (p. ej., *avanzar, parar, más, colores*).
- Para comunicadores en expansión: apunte a frases de 2 a 3 palabras (p. ej., *Quiero \_\_, pon \_\_*).
- Para comunicadores avanzados: practique oraciones completas y lenguaje descriptivo.
- Para los procesadores del lenguaje gestáltico: incorpore frases o gestalts que puedan usarse en una variedad de contextos.

### Para sesiones de teleterapia o virtuales:

- Prepare con anticipación una lista de materiales para las familias que incluya alternativas comunes que puedan tener en casa.
- Utilice la pantalla compartida eficazmente para actividades y videos de PowerPoint.
- Utilice objetos domésticos para actividades sensoriales (*arroz, frijoles, bolas de algodón*).

@James Dean, 2025; Pete the Cat es una marca registrada de Pete the Cat, LLC. Todos los derechos reservados.

AbleNet

**QuickTalker Freestyle**  
LET THE CONVERSATION BEGIN

# Pete el gato y sus cuatro botones geniales

**Autor:** Eric Litwin

**Vocabulario objetivo:** botón, pum, camisa, contar, números (1-4), más, menos, desapareció, triste, feliz, todo está bien, genial

**Frases objetivo:** “¡Pum!”, “¡Oh, no!”, “¡Todo está bien!”, “¿Cuántos botones quedan?”, “¿Pete está llorando? ¡Dios mío, no!”

## Habilidades que se deben desarrollar durante la lectura de libros

1. Conceptos de cuenta regresiva y resta
2. Predicción (¿qué pasará después?)
3. Vocabulario emocional (triste, preocupado, feliz, tranquilo)
4. Preguntas con respuestas de sí/no
5. Secuenciación (primero, luego, después, por último)
6. Lenguaje de resolución de problemas



## El botón perdido

**Descripción de la actividad:** recorran juntos un laberinto con forma de botón para practicar palabras de dirección, sí/no y conceptos espaciales usando CAA.

### Materiales:

- Pete el gato y sus cuatro botones geniales: el laberinto del botón perdido
- Marcador/bolígrafo o trazado con el dedo
- Dispositivo de CAA
- Opcional: botones reales



### Instrucciones:

- Antes de comenzar, relacione el laberinto con el libro. Pregunte: “Pete perdió su botón. ¿Dónde está? ¡Ayudémoslo a encontrarlo!” Modele “encontrémoslo”, “ayudar”, “empezar”, “avanzar” en el dispositivo de CAA para desarrollar la atención compartida.
- Mientras hace el recorrido, modele palabras básicas (“avanzar”, “parar”, “girar”, “por aquí”) y conceptos direccionales (“derecha”, “izquierda”, “arriba”, “abajo”) en el dispositivo. Pause intencionalmente en los callejones sin salida para crear oportunidades naturales de comunicar “oh, oh”, “no”, “inténtalo de nuevo”.
- Incorpore el vocabulario de autorregulación de Pete the Cat en contexto. Cuando el estudiante llegue a un callejón sin salida, modele “oh, oh”, “está bien”, “inténtalo de nuevo”, “todo está bien” en el dispositivo.
- Cuando llegue a la LLEGADA, celebre y modele palabras de sentimientos. Modele “¡lo encontramos!”, “¡listo!”, “¡lo hicimos!”, “¡genial!”. Pregunte: “¿Cómo se siente Pete ahora? ¿Pete está llorando? ¡Dios mío, no!

|                   |                |             |        |
|-------------------|----------------|-------------|--------|
| avanzar           | parar          | girar       | no     |
| ayudar            | listo          | lo encontré | oh, oh |
| intentar otra vez | todo está bien | por aquí    | genial |

### Ideas de actividades:

- **Actuación:** use cinta en el piso de su sala de terapia del habla para crear un gran camino en forma de laberinto. Esconda un botón (o una imagen de un botón) en la llegada. El estudiante recorre el laberinto mientras usa su dispositivo de CAA para narrar o mientras usted modela: “avanza”, “gira”, “para”, “oh, oh”, “inténtalo de nuevo”. ¡Túrnense para recorrer el laberinto!
- **Búsqueda de botones:** antes de la sesión, esconda varios botones o imágenes de botones laminadas alrededor de la sala de terapia del habla. Déle al estudiante pistas direccionales usando el dispositivo de CAA: “mira debajo”, “mira detrás”, “sobre la mesa”, “cerca de la puerta”. Luego intercambien roles y pídale al estudiante que le dé pistas. Esto desarrolla el uso de las preposiciones, la capacidad de dar indicaciones y la capacidad de turnarse.
- **Construcción de su propio laberinto:** pídale al estudiante que le ayude a diseñar un laberinto sencillo en papel o en una pizarra blanca y que decida dónde colocar la SALIDA y la LLEGADA. Modele “aquí”, “no, allí”, “ponlo”, “listo”, “mi turno” durante la actividad. ¡Déle al estudiante autonomía para crear el laberinto y observe qué lenguaje usa!
- **Clasificación de botones:** traiga una bolsa de botones reales surtidos y clasifíquenlos juntos por color, tamaño o número de agujeros antes de empezar el laberinto. Modele “igual”, “diferente”, “grande”, “pequeño”, “4 agujeros”, “coinciden”.

# THE MISSING BUTTON

Help Pete find his groovy button!



start!



Finish!



**HARPER**

An imprint of HarperCollinsPublishers

[www.harpercollinschildrens.com/petethecat](http://www.harpercollinschildrens.com/petethecat)

Permission to reproduce this page has been granted by the copyright holder, HarperCollins Publishers. All rights reserved.

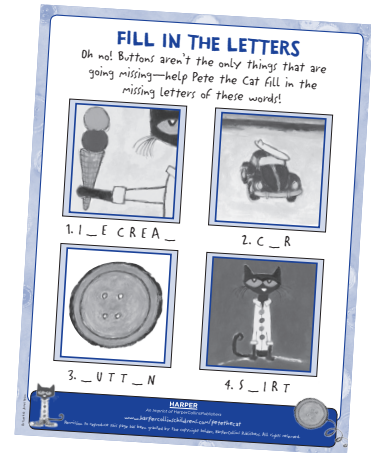


## Completar las palabras

**Descripción de la actividad:** una actividad de alfabetización en la que los estudiantes completan las palabras clave del vocabulario del libro con las letras faltantes. Apoya la conciencia fonológica, el desarrollo del vocabulario y la denominación mediante la CAA.

### Materiales:

- Pete el gato y sus cuatro botones geniales: actividad de completar las palabras
- Lápiz o marcador
- Dispositivo de CAA
- Opcional: fichas de letras, letras magnéticas o una pizarra blanca para formar letras de forma táctil



### Instrucciones:

- Empiece con la pista de la imagen en lugar de las letras. Según el nivel de lenguaje de su estudiante, cubra la palabra y haga una pregunta (p. ej., “¿Qué es?” ¿Qué ves?”) o modele la palabra objetivo en el dispositivo (p. ej., “¡botón! Es un botón”).
- Revele la palabra con letras faltantes y deletreen la palabra juntos. Para los estudiantes que usan páginas de ortografía en su dispositivo, modele letra por letra en el dispositivo de CAA y permítale completar la letra que falta. ¡Permítale al estudiante seleccionar el marcador o bolígrafo de color que quiera usar para completar la hoja de trabajo!
- Después de completar cada palabra, forme una frase en el dispositivo de CAA: “Pete tiene un botón.”, “Me gusta el helado.”, “¡Mira, un carro!”; “¡La camisa de Pete!”. Ampliar las palabras sueltas para formar frases modela el siguiente nivel del lenguaje y mantiene la actividad vinculada a una comunicación significativa, no solo a un ejercicio repetitivo.
- Después de completar las cuatro palabras, pídale al estudiante que elija una favorita usando CAA: “¿Cuál te gusta? ¿Botón? ¿Carro? ¿Helado? ¿Camisa?”. Esto brinda una oportunidad para comentar y responder preguntas, si corresponde.

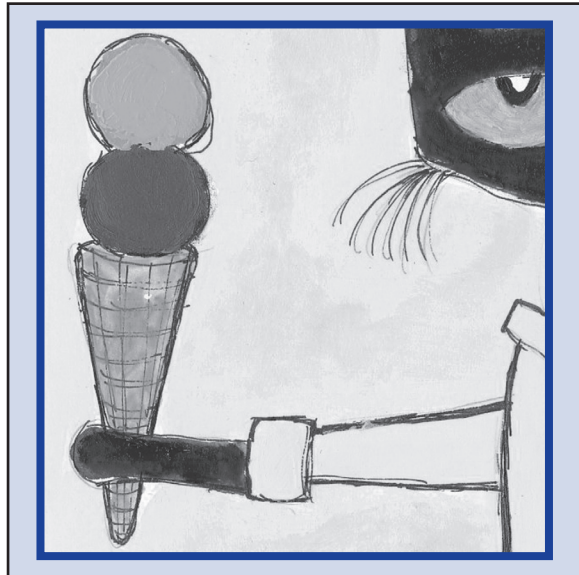
|       |        |          |          |
|-------|--------|----------|----------|
| botón | camisa | carro    | helado   |
| Veo   | qué es | me gusta | mi turno |
| listo | más    | mirar    | genial   |

### Ideas de actividades:

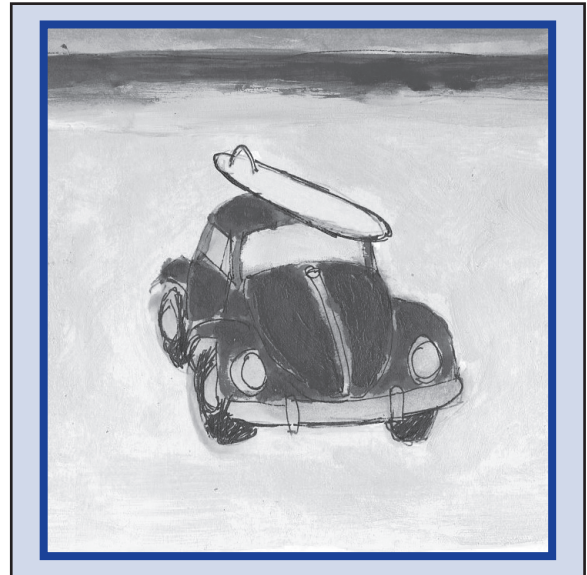
- **Formación táctil de letras:** en lugar de escribir las letras que faltan, pídale al estudiante que forme cada palabra usando letras magnéticas, fichas de letras o letras de gomaespuma. A medida que coloca cada letra, modélela en el dispositivo de CAA o deletreénela juntos en voz alta. Este enfoque multisensorial refuerza los sonidos de las letras y les da a los estudiantes que pueden tener dificultades con la escritura a mano una manera de acceder plenamente a la tarea de alfabetización.
- **Emparejamiento de palabras e imágenes:** después de completar las cuatro palabras, recorte las imágenes y las palabras escritas, y mézclelas. Pídale al estudiante que una cada palabra con su imagen y use la CAA para nombrar los objetos mientras lo hace: “botón, ese”, “carro, aquí”.
- **Creador de oraciones divertidas:** usen las cuatro palabras del vocabulario para crear oraciones divertidas juntos en el dispositivo de CAA: “Pete se comió un botón”. “Quiero una camisa con un carro.”, “¡Helado genial!”. El estudiante acepta o rechaza cada oración divertida usando “sí”, “no”, “divertida”, “graciosa” en el dispositivo.

# FILL IN THE LETTERS

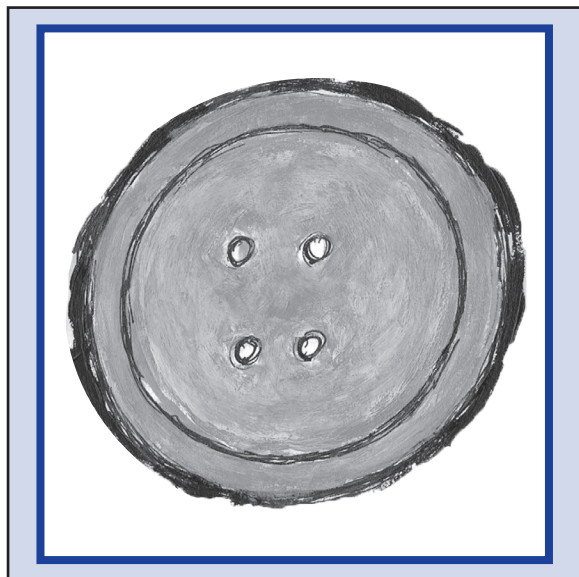
Oh no! Buttons aren't the only things that are going missing—help Pete the Cat fill in the missing letters of these words!



1. I \_ E C R E A \_



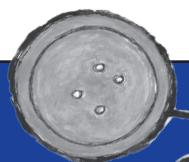
2. C \_ R



3. \_ U T T \_ N



4. S \_ I R T

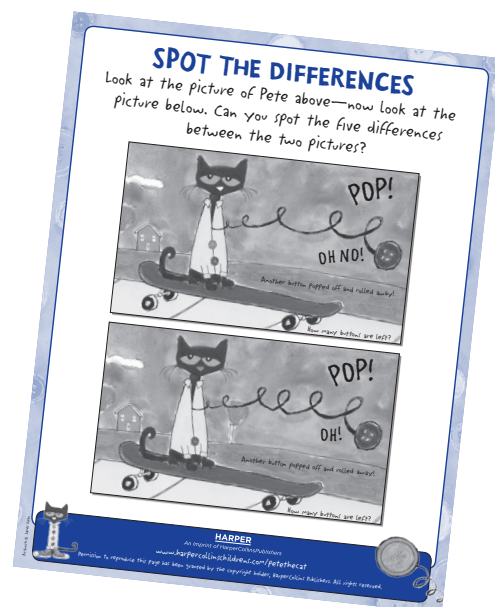


## Completar las palabras

**Descripción de la actividad:** compare dos imágenes casi idénticas de Pete para trabajar la atención visual, el lenguaje descriptivo y los comentarios usando la CAA.

### Materiales:

- Pete el gato y sus cuatro botones geniales: actividad de encontrar las diferencias
- Dispositivo de CAA
- Opcional: puntero o puntos adhesivos para marcar las diferencias encontradas



### Instrucciones:

- Explique la actividad usando lenguaje sencillo y diga: “¡Algo cambió! ¿Qué es diferente?”. Genere participación fingiendo estar confundido y pidiendo ayuda.
- Mientras los estudiantes buscan, narre la actividad (“mmm”, “no está ahí”, “sigan buscando”, “¡lo veo!”) y modele lenguaje de comparación en el dispositivo (“igual”, “diferente”, “cambio”).
- ¡Cuando alguien encuentre una diferencia, celébralo en grupo! Modele “¡sí! ¡la encontramos! ¡miren! ¡el botón desapareció!”. Anime a los compañeros a que se apoyen unos a otros.
- Después de encontrar todas las diferencias, deje que los estudiantes reaccionen y comenten libremente sobre las imágenes. ¿Cuál es más graciosa? ¿Pete se ve ridículo? Modele “divertido”, “tonto”, “me gusta eso”, “¡Pete!” en el dispositivo y siga el ejemplo del estudiante.
- Pida a los estudiantes que se turnen para contar en su dispositivo para responder la pregunta al final de la hoja (“¿Cuántos botones quedan?”).

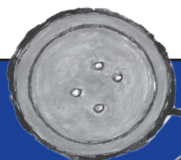
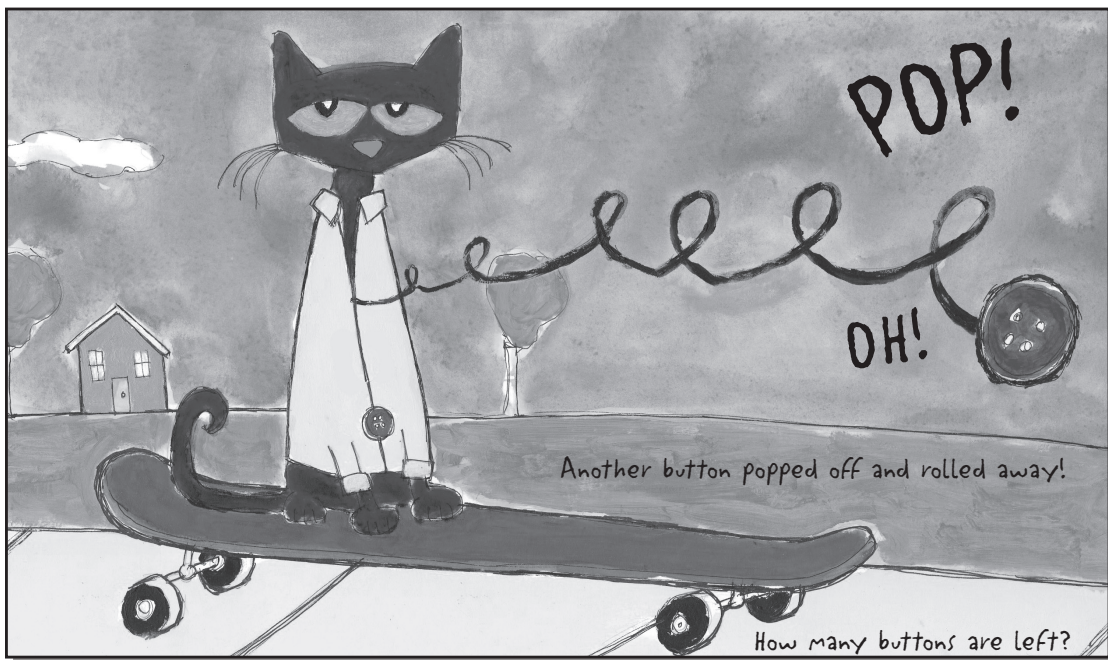
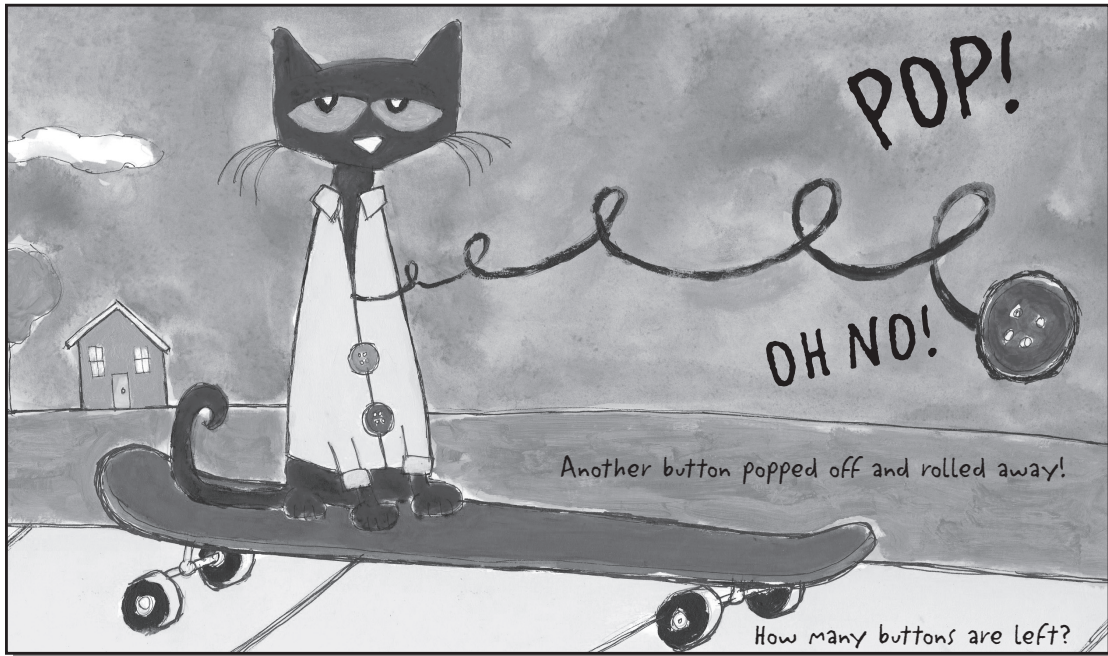
|             |           |             |           |
|-------------|-----------|-------------|-----------|
| igual       | diferente | mirar       | encontrar |
| lo veo      | cambió    | desapareció | oh, no    |
| lo encontré | tonto     | divertido   | sí/no     |

### Consejo para sesiones grupales:

Muestre la hoja de la actividad en una pantalla compartida o entregue a cada estudiante una copia. Los estudiantes se turnan para encontrar una diferencia a la vez y usan su dispositivo de CAA para describir y comentar. El grupo vota “sí” o “no” en cada observación para fomentar los comentarios y las interacciones entre los compañeros.

# SPOT THE DIFFERENCES

Look at the picture of Pete above—now look at the picture below. Can you spot the five differences between the two pictures?



## Juego de memoria

**Descripción de la actividad:** un juego clásico de cartas de emparejar adaptado para su uso con CAA. Tiene como objetivo nombrar, pedir, turnarse y responder a la victoria y la derrota.

### Materiales:

- Pete el gato y sus cuatro botones geniales: actividad del juego de memoria
- Tijeras (corte con ayuda de un adulto)
- Dispositivo de CAA
- Opcional: plastifique las tarjetas para usarlas en varias sesiones



### Instrucciones:

- Antes de jugar, nombren las tarjetas entre todos. Levante cada una y modele el nombre en el dispositivo de CAA: “botón”, “zapato”, “manzana”, “guitarra”, “Pete” para practicar encontrar el vocabulario en el dispositivo juntos.
- Comiencen el juego y túrnense para voltear las tarjetas mientras modelan el lenguaje: “mi turno”, “tu turno”, “vamos”, “espera”. Antes de que cada estudiante voltee una tarjeta, anímelo a pedir su turno usando el dispositivo.
- Cuando se voltee una tarjeta, modele comentarios antes de emparejar: “Veo... ¡un botón! Busca el mismo”. Anime a los estudiantes a predecir la coincidencia usando “igual”, “tal vez”, “prueba ese”. Esto les permite ayudar a sus compañeros y participar durante todo el juego.
- Use los resultados de cada turno para modelar el lenguaje emocional. Si hay coincidencia: “¡Sí! ¡Son iguales! ¡Lo logré! ¡Genial! Si no hay coincidencia: “No coinciden. No son iguales. Está bien. Inténtalo de nuevo”. Imite la actitud de Pete para normalizar la perseverancia y el lenguaje de afrontamiento en un contexto lúdico y sin mucha presión.

|             |           |             |           |
|-------------|-----------|-------------|-----------|
| igual       | diferente | mirar       | encontrar |
| lo veo      | cambió    | desapareció | oh, no    |
| lo encontré | tonto     | divertido   | sí/no     |

### Consejo para sesiones grupales:

- Recorte las tarjetas con antelación o con sus estudiantes, según sus habilidades motoras finas. Coloquen las tarjetas boca abajo y jueguen al juego de memoria. Esta es una excelente actividad grupal porque es divertida, activa y ofrece momentos naturales de comunicación.

# MEMORY GAME

Ask an adult to help you cut out the sixteen cards below. Spread the cards out facedown. With a friend, take turns flipping over two cards trying to match the picture. If you are correct, remove the two matching cards.

