

# Dobles de química



## El juego:

contiene 31 cartas cuadradas, cada una con 6 objetos típicos del laboratorio de química dibujados. Si comparamos dos cartas al azar, siempre tienen un objeto en común (uno y solo uno), aunque sea de tamaño diferente.

## Como jugar a la torre infernal:

cada jugador se queda una carta y al centro de la mesa se ponen todas las otras apiladas boca arriba y debe buscar el objeto común entre su carta y la primera de la pila. El primero que diga en voz alta su objeto se queda la carta de la torre. Se acaba el juego cuando no quedan más cartas a la torre y gana quien tenga más.

# Dobles de química



## El juego:

contiene 31 cartas cuadradas, cada una con 6 objetos típicos del laboratorio de química dibujados. Si comparamos dos cartas al azar, siempre tienen un objeto en común (uno y solo uno), aunque sea de tamaño diferente.

## Como jugar a la torre infernal:

cada jugador se queda una carta y al centro de la mesa se ponen todas las otras apiladas boca arriba y debe buscar el objeto común entre su carta y la primera de la pila. El primero que diga en voz alta su objeto se queda la carta de la torre. Se acaba el juego cuando no quedan más cartas a la torre y gana quien tenga más.

# Dobles de química



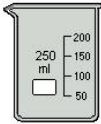
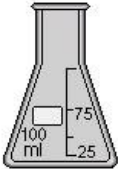
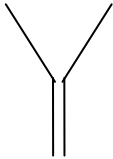
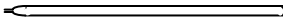


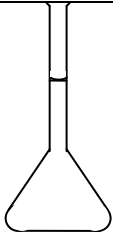

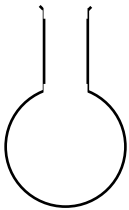
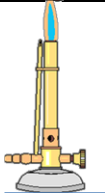




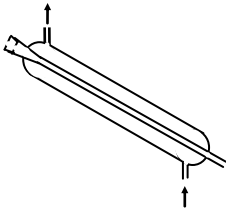
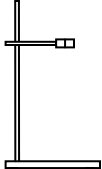



## El juego:

contiene 31 cartas cuadradas, cada una con 6 objetos típicos del laboratorio de química dibujados. Si comparamos dos cartas al azar, siempre tienen un objeto en común (uno y solo uno), aunque sea de tamaño diferente.

## Como jugar a la torre infernal:

cada jugador se queda una carta y al centro de la mesa se ponen todas las otras apiladas boca arriba y debe buscar el objeto común entre su carta y la primera de la pila. El primero que diga en voz alta su objeto se queda la carta de la torre. Se acaba el juego cuando no quedan más cartas a la torre y gana quien tenga más.

los 31 símbolos		Química física	
Sustancia explosiva		Sustancia de toxicidad aguda	
Sustancia inflamable		Sustancia tóxica	
Sustancia comburente		Sustancia nociva para el ser humano	
Sustancia corrosiva		Daña al medio ambiente	
Bata (Dibujo)		Gafas de protección (Dibujo)	

Vaso de precipitados (Dibujo)		Matraz Erlenmeyer (Dibujo)	
Embudo cónico (esquema)		Pipeta (esquema)	
Tubo de ensayo (esquema)		Medida cónica (esquema)	
Matraz aforado (esquema)		Embudo de decantación o ampolla de decantación (esquema)	
Matraz de fondo redondo o balón (esquema)		Mechero bunsen (Dibujo)	
Pipeta aforada (Dibujo)		Pipeta graduada (esquema)	
Probeta graduada (esquema)		Bureta graduada (Dibujo)	
Refrigerante de agua (esquema)		Soporte (con una pinza) (esquema)	
Pinza de madera (Dibujo)		Vidrio de reloj (Dibujo)	
Piseta o frasco lavador (esquema)		Embudo Büchner (Dibujo)	