Para correr esta carrera necesitarás un dado y una ficha por cada jugador (pueden ser botones, garbanzos, monedas, etc.), lápiz y papel, y muchas ganas de divertirte.

Instrucciones:

- 1. Tira el dado y avanza tantos casilleros como diga el número que te haya salido.
- 2. Coloca sobre el casillero tu ficha.
- 3. Sigue las indicaciones que te proponga el casillero al que hayas llegado.
- 4. Si no cumples las indicaciones correctamente, pierdes un turno.
- 5.Gana el que llega primero al casillero final.

Sugerencia:

Uno de ustedes puede ser el juez o árbitro del juego y decidir si fueron cumplidas correctamente las indicaciones que se presentan en cada casillero.



SALIDA



ESCRIBE 5 PALABRAS CON B. SI LAS ESCRIBES CORRECTAMENTE, AVANZA 2 CASILLEROS



(4)

EL JUGADOR
QUE PRIMERO
RESPONDA ESTA
ADIVINANZA AVANZA 3
CASILLEROS
Vivo en una celda
Pero salgo a volar
Y si te descuidas
Te puedo picar
(LLEVO B)



RETROCEDE 3 CASILLEROS

NOMBRA 2 EQUIPOS DE FÚTBOL OUE LLEVEN B



ESCRIBE EL NOMBRE DEL CUENTO. AVANZA 3 CASILLEROS

> VUELVE A TIRAR EL DADO



ESCRIBE 5
PALABRAS CON B
QUE RECUERDES DEL
CUENTO. SI TE EQUIVOCAS, VUELVES A LA
SALIDA.

(14)

TE FELICITO GANASTE!



EF COENTO OOE ITEAEN BY QUE ESCRIBE 2 PALABRAS





DE SPIIDE





CERITEBOS'
ESCKIBIK B' VAVUZY S
EN TY ÓNE DEBES
KECNEKDY NNY KECTY





AVANZA DOS CASILLEROS ESCRIBE 3 PALABRAS
QUE LLEVEN BIO. SI TE
EQUIVOCAS RETROCEDES 5 LUGARES.

