

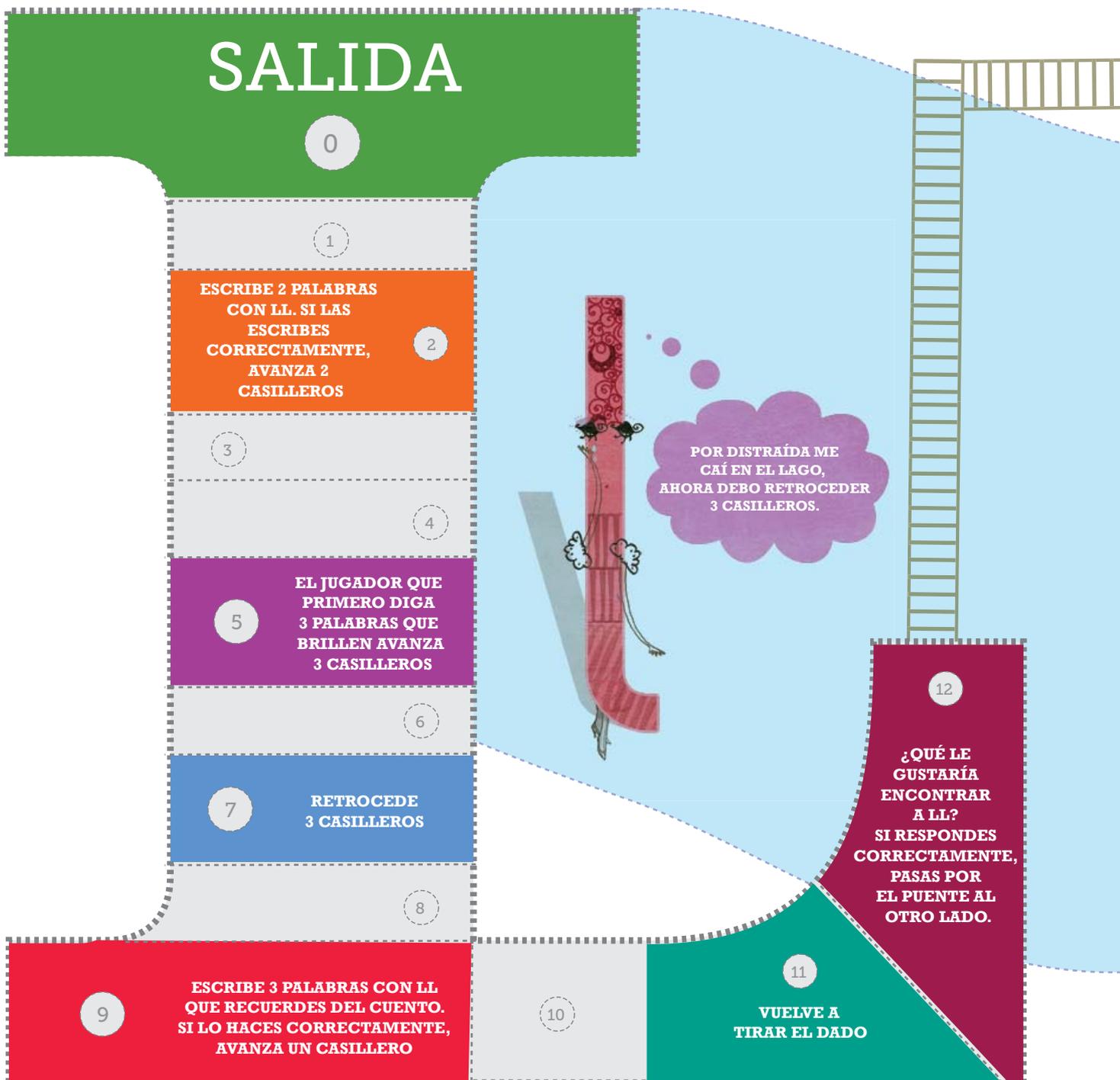
PARA CORRER ESTA CARRERA NECESITARÁS UN DADO Y UNA FICHA POR CADA JUGADOR (PUEDEN SER BOTONES, GARBANZOS, MONEDAS, ETC.), LÁPIZ Y PAPEL, Y MUCHAS GANAS DE DIVERTIRTE.

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.





LAGO

13

ESCRIBE 3 PALABRAS DE LA FAMILIA DE ANILLO. SI LO HACES CORRECTAMENTE, AVANZA UN CASILLERO.

14

15

ELLA SE DISTRAJO MIRANDO SU REFLEJO EN EL LAGO. RETROCEDE 3 CASILLEROS

16

17

AVANZA 2 CASILLEROS

18

19

ESCRIBE 3 PALABRAS DE LA FAMILIA DE BRILLO. SI LO HACES CORRECTAMENTE, AVANZA 2 CASILLEROS.

20

RESPONDE QUÉ QUIERE DECIR "EL QUE SE FUE A SEVILLA PERDIÓ SU SILLA".

21

22

VUELVE AL CASILLERO DE SALIDA

23

24

ESCRIBE 3 PALABRAS CON LL QUE RECUERDES DEL CUENTO Y QUE TENGAN TRES SÍLABAS.

25

LLEGADA
TE FELICITO ¡GANASTE!

¡ASÍ NO TERMINO MÁS!
AHORA TENGO QUE VOLVERÁ LA SALIDA. TAN CERQUITA QUE ESTABA DE LA LLEGADA.

