

SALIDA

0

casilla anterior +5

2

tu dado -1

4

tu dado +7

6

casilla posterior +2

8



10

tu dado -1

12

nº de la casilla

14

nº de la casilla +3

16

nº de la casilla -2

18

casilla posterior -1

20



22

casilla anterior -1

24

nº de la casilla

META

REGLAS DEL JUEGO

Se tira el dado

Si el jugador cae en una casilla de color azul, tendrá que leer el número correctamente, si no retrocedera a la casilla anterior.

En caso de caer en una casilla blanca tendrá que resolver el problema y acertar. Si falla la respuesta vuelve a la casilla en la que se encontraba.

Si cae en la sombrilla pierde un turno.

Gana el jugador que llegue antes a la meta.



aulapt.org

Blog de recursos para la elaboración de ACIS.