



20



21

22

41

42

23

43

24

Antes de in

1. Se juega
- jugador
- como pu
2. Para inia
- de las fi
3. **Si al co**
- jugador
4. Cuando
- número
5. Cuando
- casilla 3**

A

19

18

17

B

1

40



39

38

## Instrucciones

Para iniciar el juego, lee cuidadosamente las siguientes indicaciones:

El juego se juega con un dado, y pueden participar dos o más personas. Cada jugador o jugadora tendrá su turno y moverá su ficha tantas casillas como puntos marque el dado.

Para iniciar el juego, cada persona coloca, en la casilla número 1, una ficha que están al final del Libro de alfabetización 2.

Al comienzo del juego, el dado marca **4 puntos**, el jugador o jugadora pondrá su ficha en el **número 21**.

Si se llega a una casilla que tenga una oca, contará el mismo número de puntos y avanzará hasta llegar a la casilla correspondiente.

Si un jugador llega a la **casilla 27**, que es el **pozo**, o a la **casilla 35**, que es la **cárcel**, **permanecerá en ellas** sin derecho a tirar,

50



6

15

14

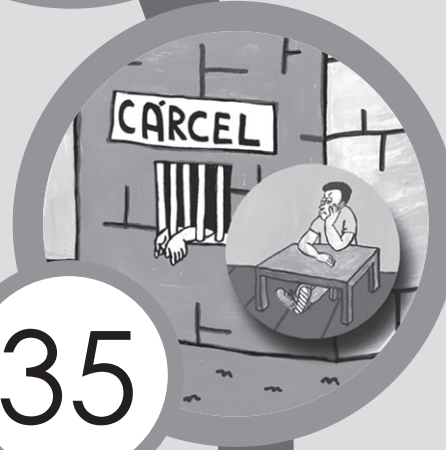
37

13

36

12

35





# El juego de la arena

44

25

45

26



28

1

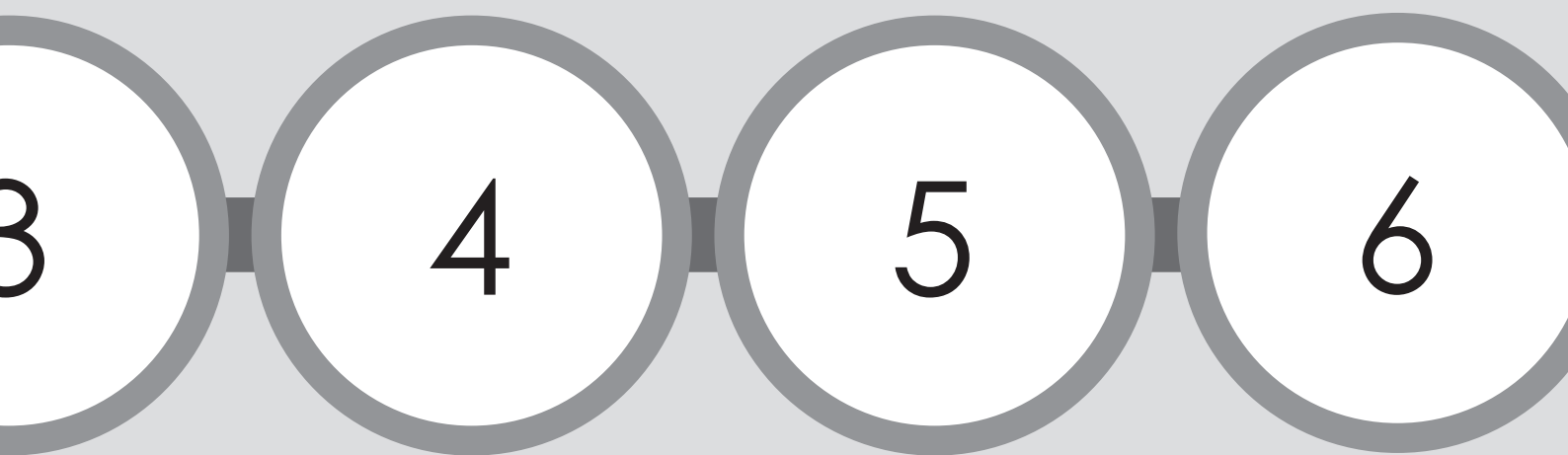
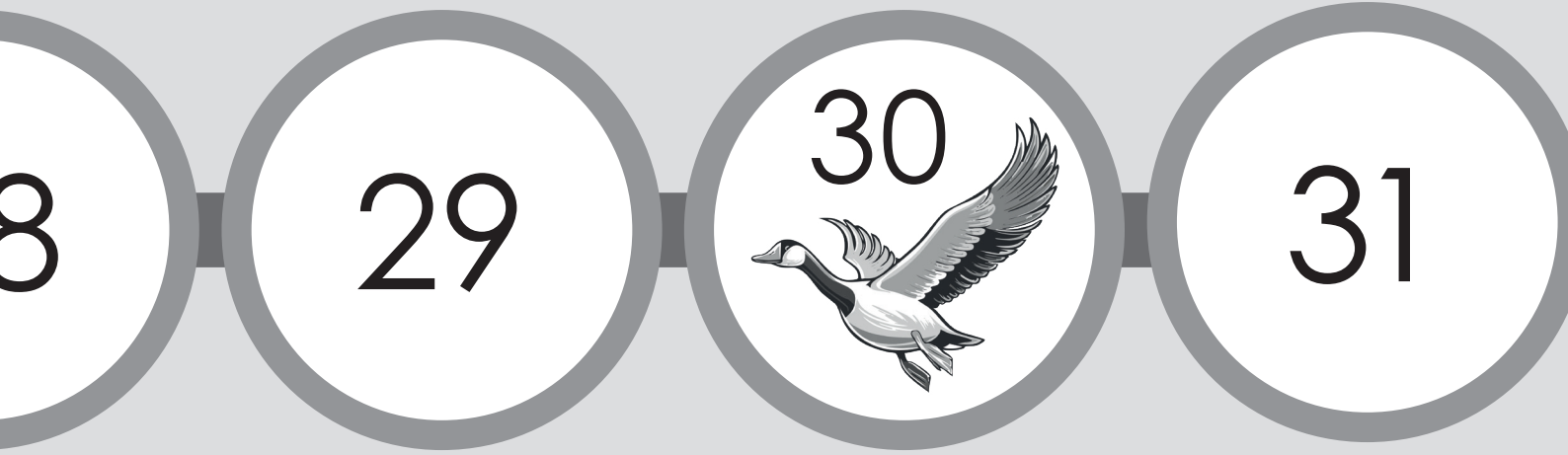
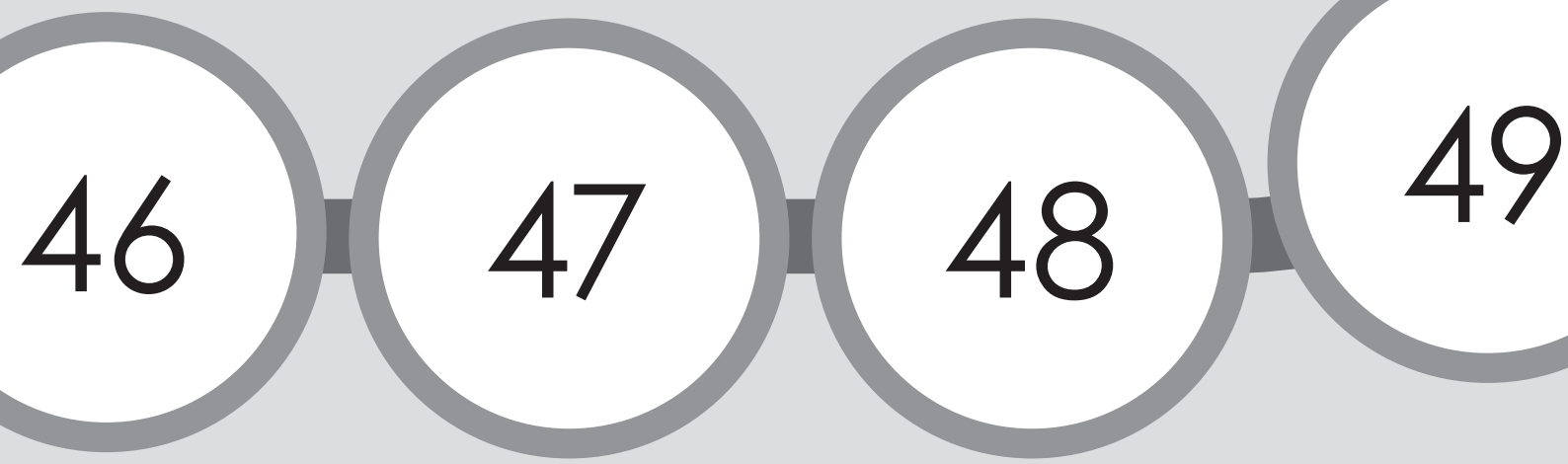
27

2

3



Si otra persona caiga en ellas y lo libere para seguir jugando.  
El jugador o jugadora que llegue a la casilla 50, ganará el



34

11

33

10



32

9

8

7

