

Juego de mesa para imprimir - tira, cuenta y avanza

Un dado y una ficha por jugador · 30 casillas de colores de Salida a Meta



- Tira el dado y avanza esas casillas.
- Casilla amarilla: di una palabra con la letra que diga el maestro.
- Casilla verde: avanza 2. Casilla roja: retrocede 2.
- Gana quien llegue primero a la META.