

Escribe y colorea la palabra <b>SABER</b>	Retrocede 4 casillas y grita la palabra donde caes.	Escribe una frase con <b>RÍO</b> y la palabra que hay al escalar	<b>GRANDE</b>	<b>TRUCO</b>	<b>LETRA</b>	<b>LINDO</b>	Avanza 8 casillas e imita la palabra donde caes
<b>VOLAR</b>	 <p>Palabras de alta frecuencia</p> <p>Grupos 2b, 2c</p>					<b>LEER</b>	
<b>SEÑORA</b>						<b>SORPRESA</b>	
<b>TAMBIÉN</b>						Retrocede 2 casillas y dibuja la palabra donde caíste	
<b>SUBIR</b>						<b>ABRE</b>	
<b>FINAL</b> <b>INICIO</b>						<b>ANTES</b>	<b>SOL</b>

## ELEMENTOS PARA JUGAR

Dos dados y una ficha.

## INSTRUCCIONES

1. Pueden jugar de 2 a 4 personas.
2. Lanza los dados y de acuerdo con el número que saques avanzas.
3. Las escaleras son para subirlas y te permiten avanzar en el juego. Así que si caes en la casilla donde está la escalera avanzas a la casilla con la que se une.
4. Las culebras, por el contrario, te deslizan. Así que si caes en la cola de la culebra te devuelves a la casilla donde está su cabeza.
5. Cada casilla tiene una palabra frecuente que debes escribir y mostrar al profesor o a la profesora de la clase.
6. Algunas casillas tienen retos que debes realizar, si no los realizas entonces te devuelves a la casilla de inicio.
7. Gana el que primero llegue a la casilla final.