

# ¡Subidas y resbalones de palabras!

**Meta**

1. **Salida**

2. Di una palabra que inicie con la letra «d».

3. Avanza un espacio.

4. Escribe en tu cuaderno una palabra que lleve «pl».

5. Pronuncia el sonido de cada letra que forma el nombre del dibujo.

6. ¡Cuidado!

7. Di dos palabras que inicien con «qu».

8. Divide el nombre de la figura en sílabas. Da una palmada por cada una.

9. Di una oración que lleve una palabra que tenga «pr».

10. Di el sonido de cada letra que forma el nombre de este animal.

11. Escribe dos palabras que inicien con «c».

12. ¡Cuidado!

13. Di dos palabras que lleven «s» después de una vocal.

14. Nombra despacio esta figura. Fíjate en el sonido final. ¿Cuál es el nombre de la última letra?

15. ¡Cuidado!

16. Escribe una oración que empiece con mayúscula y finalice con punto.

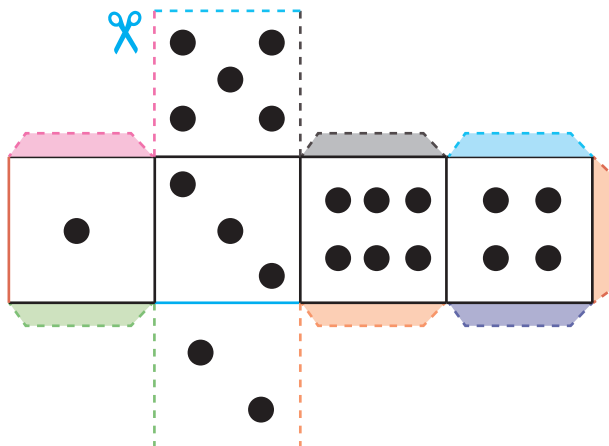
17. Escribe una palabra que tenga la letra «l» que después de una vocal.

18. ¡Cuidado!

19. Escribe una oración que lleve una palabra que tenga «pr».

20. ¡Cuidado!

En la parte de atrás están las instrucciones del juego.



## ¡Subidas y resbalones de palabras!

**Instrucciones:** recorta el dado armable que está en la parte inferior de la página anterior. Dobla cada lado y pega los del mismo color, como indica la maestra.

**¿Cómo jugar?** Reúnete con dos o tres compañeros. Cada uno usará cualquier objeto pequeño como ficha para avanzar. Puede ser un frijol o una piedrecita. Por turnos, todos lanzarán el dado. Empezará a jugar quien obtenga el número mayor.

El juego consiste en ir avanzando según indique el dado. Si la ficha llega a una escalera, puedes pasar a la casilla donde termina esa escalera. Pero si llega a un resbaladero, retrocederás a la casilla señalada por este. La maestra leerá las indicaciones que aparecen en las casillas para que continúes el recorrido.