



### Hora de jugar

Vamos a jugar ¡a la carrera de textos!

Para eso, primero deben recortar y armar el dado. También corten las fichas circulares (necesitan una para cada jugador) y usen el tablero correspondiente. Todo está en el equipo adjunto.

- Coloquen las fichas en la zona de salida.
- Tiren el dado para saber quién comienza (puede ser el que saque el número más alto).
- Por turno, cada uno de los participantes tirará el dado y avanzará tantos lugares como indica el número que sacó. Entonces, deberá leer el casillero donde cayó y hacer lo que dice allí: cantar una canción, decir un trabalenguas, un colmo o una adivinanza, contar un cuento o un chiste, recitar un poema, inventar un *slogan*, explicar el reglamento de un juego, etc. Por ejemplo: si tiene que dar las instrucciones para hacer una receta, no debe olvidarse de enumerar los ingredientes con los datos precisos.
- Si no lo hace correctamente, pierde un turno. Pero, cuando vuelve a jugar, no debe tirar el dado, sino resolver la consigna correctamente. Sólo así estará habilitado para tirar el dado en el próximo turno y poder avanzar.
- Si cae en un casillero color rosa y cumple con lo que se le pide, tira de nuevo. Gana el que llega primero a la meta. ¡Que se diviertan!

