



REGLAS DEL JUEGO:

GANA EL PRIMERO EN LLEGAR A LA META.

El juego consiste en ir conjugando los verbos que aparecen en la lista de cada casilla correctamente. El alumno irá tirando el dado en cada turno correspondiente, si conjuga bien espera su nuevo turno, si no retrocede una casilla.

Además hay una serie de casillas que tienen distintas **funciones**:



Casilla de dados: el alumno adelanta –si contesta bien- cinco casillas, si no espera en esa casilla su turno.

En la casilla número 30 pasa a la 29.



Casilla bomba: el alumno retrocede –si contesta bien- tres casillas, si no retrocede cinco.



Casilla stop: el alumno pierde un turno, si contesta bien, si no pierde dos.



Casilla smile: el alumno adelanta hasta llegar a la otra casilla smile, si contesta bien.



Casilla dinamita: el alumno vuelve a la línea de salida, y tiene que contestar bien para no perder, además, un turno.

1 él tener pensar vivir	2 yo jugar andar crear	3 nosotros acostarse levantarse vestirse	4 tú decir pedir decidir	5 usted volver romper noder
6 ellos oír hacer beber	7 vosotros querer pedir reír	8 ella pagar limpiar tener	9 yo tener hacer caerse	10 ellas ser peinarse levantarse
11 ustedes pedir decir querer	12 tú ir llamarse tener	13 ella estar volver vender	14 vosotros regresar desayunar ir	15 ustedes venir despedirse saludarse

16 yo
parecer
conducir
escoger

17 tú
responder
estar
llegar

18 nosotros
mentir
ver
recordar

19 nosotras
ir
dejar
coger

20 ellas
oír
decir
andar

21 usted
conducir
dirigirse
devolver

22 yo
salir
reír
deducir

23 usted
cerrar
admitir
reaverir

24 él
decir
seguir
oler

25 vosotras
mostrar
votar
decidir

26 nosotros
solicitar
aconsejar
recomendar

27 ellas
demostrar
mentir
encontrar

28 ellos
servir
freír
echar

29 él
dar
salir
auedarse

30 tú
coger
ir
discutir

31 yo
conocer
padecer
eleair

32 vosotros
pelearse
conocerse
nerderse

TE DAMOS LO QUE NECESITAS, RECORTA Y PEGA.

