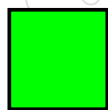


Juega con un compañero

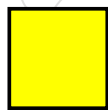


Usa una piedrita o un botón como ficha.
Tira un dado para que sepas cuántos lugares debes avanzar. Gana el que llega o pasa primero por el número 100.

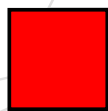
Clave:



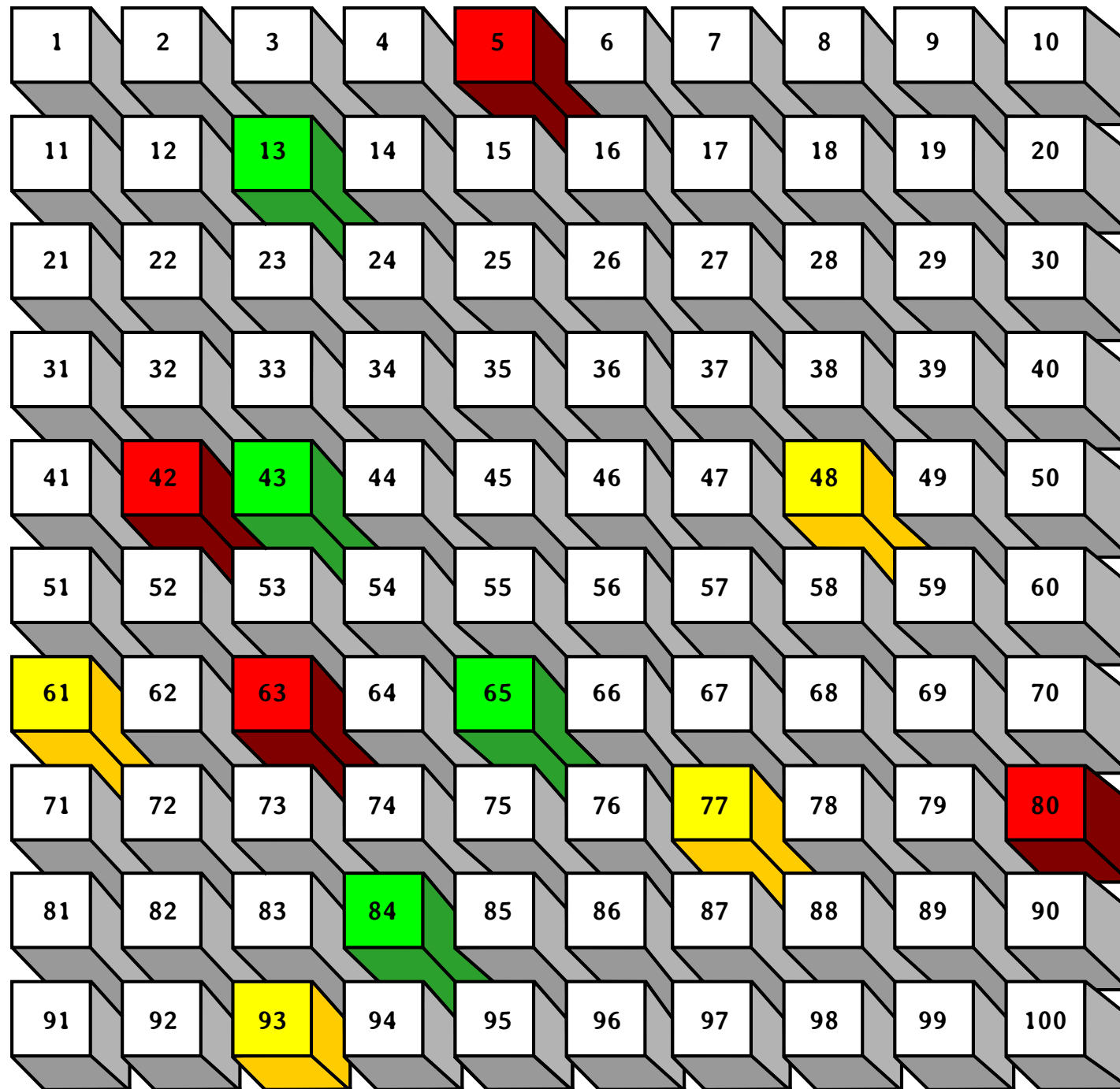
Avanza 10 cuadros



Regresas 10 cuadros



Pierdes un turno



Matemáticas Segundo Grado

Catálogo histórico 1988