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.



Matemáticas Segundo Grado

Catálogo histórico 1988





1	M	2	M	3	N	4	N	5		6	\setminus	7	N	8	M	9	M	10	
11	N	12	N	13	N	14	N	15		16		17		18	N	19		20	X
21		22		23		24		25		26		27		28		29		30	X
31		32		33		34		35		36		37		38		39		40	X
41		42		43		44		45		46		47		48		49		50	
51		52		53		54		55		56		57		58	N	59		60	
61	N	62	N	63		64	N	65		66	N	67		68	N	69		70	7
71	N	72	N	73		74	N	75	N	76	N	77	N	78	N	79	N	80	ĥ
81	N	82	N	83		84		85		86		87	N	88	N	89		90	
91	1	92		93		94		95	1	96		97	1	98	1	99	1	100	X
					7										1				