Verbos en modo imperativo y en infinitivo.

Sustituye el verbo principal por su infinitivo.

Tenga suficientes piedritas para empezar. _____suficientes piedritas para empezar.
Juega esperando el turno. _____esperando el turno.
Comience arrojando una piedrita. _____arrojando una piedrita.
No pises un lugar ocupado. _____No un lugar ocupado.
Realiza el recorrido completo. _____el recorrido completo.

Completa las oraciones con los infinitivos del recuadro.

Lanzar	Terminar	Desarrollar	Levantar

_____ al llegar al cuadro 10 y regresar.
_____ el tejo lo más lejos posible.
_____ buena puntería.
_____ el tejo y regresar.

Ordena correctamente las instrucciones con los números de 1 a 6.

☐ Seguirán, por turnos, los demás jugadores en el sentido de las manecillas del reloj (de izquierda a derecha) y realizan el mismo procedimiento.

☐ El jugador se quedará con el par si las imágenes de las cartas corresponden, y continuará levantando cartas, hasta que ya no consiga hacer par.

☐ Antes de empezar, colocar todas las cartas o tarjetas sobre la mesa o el piso.

☐ Distribuir todas las cartas con la imagen o el artículo hacia abajo, de manera que no queden encimadas.

☐ Empezar por el más joven del grupo, quien elegirá dos cartas y las volteará para que todos los jugadores las vean. ¡Gana quien tenga más pares!

LIVEWORKSHEETS

Lee este instructivo y marca con una X las casillas correspondientes.

Avión

Se pinta en el suelo la figura del avión. Cada jugador utiliza un tejo (una bola de papel periódico húmedo).

Procedimiento

Se juega por turnos, entre tres y cinco niños. Cada participante, al iniciar su turno, lanza su tejo desde atrás del cuadro número 1. Primero lo lanza hacia el cuadro 1 y hace el recorrido, brincando en un pie, hasta el círculo del número 10 y regresa. Cuando llega al lugar anterior al que se encuentra su tejo, lo recoge tratando de no caer y con su tejo en la mano continúa hasta salir del avión. Si no comete errores, lanza su tejo al cuadro número 2 y así sucesivamente. Si se equivoca, el tejo queda en el lugar donde estaba y el turno pasa a otro niño. Se pierde el turno al pisar un lugar ocupado por algún tejo, al pisar una raya, al perder el equilibrio y caer, al no pisar un lugar que debe pisarse, al tocar raya al lanzar el tejo o si este no cae en el espacio que le corresponde en ese turno al jugador. Cuando el tejo de un participante ya estuvo en todas las casillas dos veces, es decir, que ya dio una vuelta completa al avión brincando de "cojito", el jugador deberá colocarse de espaldas al avión y lanzar el tejo para ganar un lugar. Si el tejo cae en un cuadro, ese lugar será de su propiedad y deberá escribir con gis su nombre. A partir de ese momento, ya nadie más podrá pisarlo, solamente él.

Este instructivo...	Sí	No
tiene título.	☐	☐
tiene subtítulos.	☐	☐
separa los pasos con viñetas.	☐	☐
tiene dibujos o diagramas.	☐	☐

LIVEWORKSHEETS