



Lleva a la ranita a su charco contando con la tabla del empieza con 2×1 , selecciona la tabla y su resultado para encontrar el camino correcto

2X1	4	5	8	24	16	5
2	2x3	0	2x5	20	2x6	7
2X2	4	3	8	2X5	10	3
5	2X3	6	2X4	20	2X6	14
7	8	2x4	7	2x7	12	11
9	10	11	2x8	14	2X7	13
1	12	15	24	2X8	14	0
2	20	9	2x9	16	2X9	18

