



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

2×1	4	5	8	24	16	5
2	2×3	0	2×5	20	2×6	7
2×2	4	3	8	2×5	10	3
5	2×3	6	2×4	20	2×6	14
7	8	2×4	7	2×7	12	11
9	10	11	2×8	14	2×7	13
1	12	15	24	2×8	14	0
2	20	9	2×9	16	2×9	18

