

Verbos en modo imperativo y en infinitivo

1.- Selecciona las oraciones que se encuentran en infinitivo.

1.- Pinta la figura en el suelo.

2.- Jugar por turnos.

3.- Iniciar desde atrás del cuadro número 1.

4.- Se pierde turno si se pisa un lugar ocupado.

5.- Lanzar la teja para ganar un lugar.



2.- Sustituye el verbo principal por su infinitivo.

a) Tenga suficientes tejas para empezar.

_____ suficientes tejas para empezar.

b) Juega esperando el turno.

_____ esperando el turno.

c) Comience arrojando una teja.

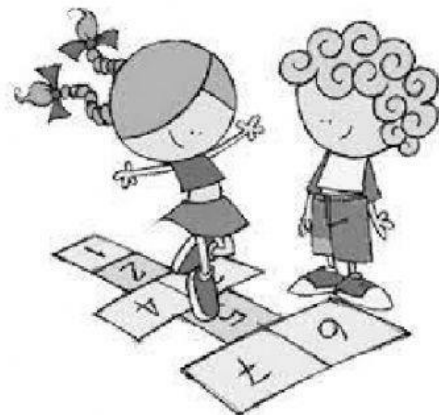
_____ arrojando una teja.

d) No pises un lugar ocupado.

No _____ un lugar ocupado.

e) Realiza el recorrido completo.

_____ el recorrido completo.



3.- Completa las oraciones con los infinitivos del recuadro.

Lanzar

Terminar

Desarrollar

Levantar

_____ al llegar al cuadro 10 y regresar.

_____ la teja lo más lejos posible.

_____ buena puntería.

_____ la teja y regresar.

4.- Selecciona las oraciones que se encuentran en imperativo.

a) Pinte la figura en el suelo.

☐

b) Jugar por turnos.

☐

c) Inicie desde atrás del cuadro número 1.

☐

d) Pierdes un turno al pisar un lugar ocupado.

☐

e) Lanza la teja para ganar un lugar.

☐

5.- Sustituye el verbo en infinitivo por uno en imperativo en tercera persona del singular (él, ella, usted).

a) Dejar la teja donde estaba.

_____ la teja donde estaba.

b) Tener suficientes tejas para empezar.

_____ suficientes tejas para empezar.

c) Esperar el turno de jugar.

_____ el turno de jugar.

d) Comenzar arrojando una teja.

_____ arrojando una teja.

e) No pisar un lugar ocupado.

No _____ un lugar ocupado.

6.- Ordena y numera las instrucciones del 1 al 6.

Memorama

- _____ 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!

7.- Ordena las instrucciones de los siguientes juegos con incisos o números.

Juego de canicas
_____ Lanzar una canica con el dedo pulgar desde un lugar acordado, intentando meterla en el agujero.
_____ El que lo consiga se quedará con las canicas de los demás y ganará.
_____ Hacer un hoyo en el suelo.

Piedra, papel o tijeras
_____ La piedra gana a la tijera, la tijera al papel y el papel a la piedra (se cierra el puño simulando una piedra).
_____ Colocarse todos los participantes en círculo y decir: "Piedra, papel o tijera. Uno, dos, tres".
_____ Sacar (simular con la mano el objeto elegido) cada uno lo que quiera.