

REGRAS DO XOGO

- **XOGO SEN DADO:**

O alumno ten que poñer o robot na casiña de saída e dende alí dirixir ao escornabot ata cada personaxe, tendo en conta a orden de aparición no conto que previamente se leu na clase.

En voz alta, irá decindo ata que personaxe ten que ir e que lle daba esa personaxe ao protagonista do conto.

- **XOGO SEN DADO:**

O alumno lanza o dado e move ao escornabot polo taboleiro o número de pulsacións que o dado lle indica.

Unha vez na casiña que o dado lle indicou, o alumno deberá explicar que acontecía nese momento do conto.