

Se parte de la casilla del ratón.

Tiramos el dado y movemos a la casilla correspondiente, tenemos que decir una palabra que empiece por la letra de la casilla donde hemos caído, y que tenga las mismas sílabas que el número que nos ha salido en la tirada del dado.

Por ejemplo, tiramos y sale 4, movemos la ficha cuatro casillas, estamos en la casilla de la letra “G” hemos de decir una palabra de cuatro sílabas que empiece por “G”, por ejemplo “gabinete”.

Para las letras difíciles (x, y, ll, etc.) no han de empezar necesariamente por la letra sino que ha de contenerla, es decir para la “x”, valdría “extranjero”, “saxofón”, etc.

En las casillas de adivinanza han de responder a una adivinanza.

En el trabalenguas lo mismo.

En las casillas que pone vocal x 2. El profesor elige una vocal y se ha de responder con una palabra que tenga la vocal elegida dos veces (con las silabas que nos marque la tirada del dado)

En la carabela volvemos al principio.

Si estamos en una casilla y no sabemos responder a una palabra, retrocedemos a la posición anterior.

Gana el que llegue a meta.

Para jugar con niños de 6 años o menos, basta con que digan una palabra que empiece por la letra de la casilla, advirtiéndole que el que diga la palabra mas larga o con más de tres sílabas podrá tirar de nuevo.