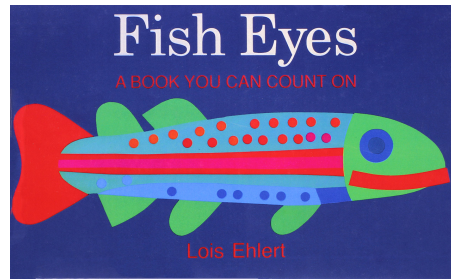


Fish Eyes
by Lois Ehlert

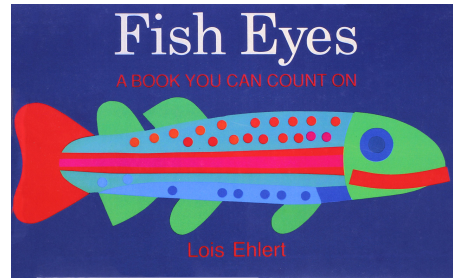


Get ready to put on scales, fins, and a tail and dive underwater for a marvelous fantasy adventure. Children will have fun while learning to count the brilliantly colored fish swimming through the pages of Lois Ehlert's watery world. Look closely, and you'll find a friendly guide to accompany you on your journey- and help out with some simple addition along the way.

- Play "Cover Ten". Draw a rectangle-shaped board with ten squares (shown below) for each player. To play you have to make a dot cube with dots only from 1 to 3. (The dice will have two 1s, two 2s and two 3s). Then the players alternate rolling the dot cube and putting the amount of chips that was rolled on the squares of the board. You can only put one chip in each square. If you do not have chips use beans, pennies, etc. The game ends when the first player fills his board with the ten chips, but if someone rolls a 3 and only needs 2 to fill the board, that player passes and loses his turn until the next time.



Ojos de pez
de Lois Ehlert



Prepárate para ponerte aletas, e irte a bucear bajo el agua sin mojarte y vivir una aventura de fantasía maravillosa. Los niños se divertirán mientras aprenden a contar los peces de colores brillantes que nadan a través de las páginas del mundo acuoso de Lois Ehlert. Mira atentamente, y encontrarás una guía amigable para acompañarte en tu viaje.

- Jueguen "Cubra Diez". Dibuja un tablero en forma de rectángulo con diez cuadrados (mostrado abajo) para cada jugador. Para jugar, también hay que hacer un dado con números únicamente del 1 al 3. (el dado va a tener dos 1, dos 2 y dos 3). A continuación, los jugadores alternan rodando el dado y ponen el número de fichas que salió en el dado sobre los cuadrados del tablero. Solamente se puede poner una ficha en cada cuadrado. Si no tiene fichas use frijoles, pennies, etc. El juego termina cuando el primer jugador llena su tablero con las diez fichas pero, si uno tira 3 con el dado y solamente le faltaban 2 para llenar el tablero, ese jugador pasa y pierde su turno hasta la siguiente vez.

