SERPIENTES Y ESCALERAS

INSTRUCCIONES:

1. CUÁNTOS JUEGAN.
Pueden jugar desde dos jugadores o se pueden hacer también equipos, si hay muchos participantes.

2. CÓMO AVANZAN.
El objetivo es llegar primero a la meta.
Usa un solo dado y una ficha u otro objeto pequeño para avanzar. Cada jugador avanza el número de casillas que marca el dado cuando lo lanza.

3. CUÁNDO TOMAR UNA CARTA.
Separa las cartas de Circunstancia de las cartas de Consejo. Si la ficha cae en una casilla con la parte baja de una escalera o la cola de una serpiente, el jugador debe tomar una carta de Circunstancia.

4. CARTAS DE CIRCUNSTANCIAS.
Si toca una carta de CIRCUNSTANCIA, hay que leerla en voz alta. Para poder subir por la escalera o evitar caer por la serpiente, el jugador, debe responder a la pregunta que está en la tarjeta. Antes de hacerlo, el equipo o el jugador deben reflexionar la respuesta. El jugador o equipo contrario, o el que sigue en el orden del juego si son varios, debe estar de acuerdo con la respuesta para que el jugador en turno pueda subir por la escalera o evitar caer por la serpiente.

5. CARTAS DE CONSEJOS.
Las cartas de CONSEJOS se consultan cuando no logran ponerse de acuerdo, si se juega con equipos, o si no pueden convencer al contrincante.

6. TIEMPO.
La discusión no debe durar más de tres minutos, para medirlos, se pueden ayudar con el reloj de arena.

7. QUIÉN GANA.
Gana el jugador que llegue primero a la meta. Si son más de dos, los demás pueden seguir jugando hasta que terminen todos.

TARJETAS

LAS TARJETAS SIEMPRE DEBEN DE PERMANECER EN EL TABLERO

ESTE JUEGO FUE ELABORADO POR LA OFICINA DE DEFENSORÍA DE LOS DERECHOS DE LA INFANCIA A.C. UTILIZANDO LOS CONSEJOS PRÁCTICOS PARA EL CAMINO Y FRENTE A LA VIOLENCIA CONTENIDOS EN LA "CARTILLA PARA MIGRANTES EN TRÁNSITO POR MÉXICO" ELABORADA POR EL CENTRO DE DERECHOS HUMANOS MIGUEL AGUSTÍN PRO JUÁREZ, A.C. EN EL 2011.

ODI
Oficina de Defensoría de los Derechos de la Infancia a.c.

unicef
para cada niño