

SERPIENTES & ESCALERAS

DE LOS DERECHOS DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

INSTRUCCIONES

1. Objetivo del juego.

Que las Niñas, Niños y Adolescentes conozcan los derechos previstos en la Convención sobre los Derechos del Niño.

2. Integra tu equipo.

Los equipos deberán estar conformados por un mínimo de tres personas y un máximo de cinco.

3. Dinámica.

Contestar correctamente todas las preguntas posibles y de esta forma ser el primer equipo en llegar hasta el final, moviéndose a través del tablero desde el cuadro de salida hasta el cuadro de meta.

4. Decidan quién va a empezar.

Cada equipo designará a un representante que funcionará como *ficha* dentro del tablero. La *ficha* de cada equipo deberá tirar los dados, quien obtenga el número más alto comenzará el juego.

5. Tiren el dado y avancen.

El juego comienza en la casilla de *salida*, el equipo deberá tirar los dados y la *ficha* avanzar las casillas que correspondan. Una vez dentro de la casilla, quien modere la actividad elegirá una tarjeta del mazo y leerá en voz alta la pregunta.



Todos los integrantes del equipo podrán formar la respuesta que crean correcta, teniendo un minuto para responder. Una vez que concluya el tiempo, quien modere el juego determinará si la respuesta es correcta, de ser así, la *ficha* avanzará el número de casillas indicado en la tarjeta y continuará el turno del siguiente equipo.

En caso contrario (respuesta incorrecta), la *ficha* no avanzará y el juego continuará con el siguiente equipo.

Al caer en una casilla donde se encuentre la cabeza de la serpiente deberán descender por el cuerpo hasta llegar a la cola (retroceden casillas).

Cuando lleguen a una casilla donde se encuentre una escalera podrán subir al otro extremo (avanza casillas).

6. Tienes que caer exactamente en el último cuadro para ganar.

La primera *ficha* que llegue a la meta del tablero, gana. Sin embargo, si el dado cae en un número muy alto rebasando la casilla de *meta*, la *ficha* continuará avanzando hacia atrás. Solo podrán ganar si el dado cae en el número exacto que necesitan para llegar a la casilla de *meta*.

¿Están listos? ¡A jugar!

👤 a partir de 7 años
👥 de 3 a 5 jugadores



La compilación contenida en el presente juego estuvo a cargo de la Dirección General de Casas de la Cultura Jurídica.