

LANZA EL DADO

ESTAMPA 31

The board game board consists of 31 numbered segments arranged in a circle. Each segment contains a unique illustration or logo. The segments are numbered 1 through 31, with the number 31 being the largest and most prominent in the center. The illustrations include various characters, animals, objects, and logos. The board is surrounded by a decorative border of hand-drawn doodles, including lightning bolts, stars, and abstract shapes.

Number	Illustration/Logo
1	RETO logo
2	RETO logo
3	UMS logo
4	CLP_mersiwan logo
5	Huntink logo
6	RETO logo
7	Birula-grafica logo
8	UMS logo
9	Cloud with lightning bolt
10	RETO logo
11	Pixel Ruth logo
12	Jotapeelea logo
13	RETO logo
14	Trakuik logo
15	Mr.E.G.G. logo
16	RETO logo
17	Snoel logo
18	Trakuik logo
19	CLP_mersiwan logo
20	Atta_cat logo
21	Pixel Ruth logo
22	Pixel Ruth logo
23	Jotapeelea logo
24	RETO logo
25	Snoel logo
26	RETO logo
27	stickers vintagemx logo
28	QUE HUBO! logo
29	Pixel Ruth logo
30	Vixter logo
31	Pixel Ruth logo

EN MI CASA

INSTRUCCIONES

Se necesita un dado.
Si al comienzo del juego al tirar el dado saliera el número 3, pon tu ficha en la casilla 15, o si te saliera el número 5, ve a la casilla 20. En caso que llegues al 23 tendrás que seguir a la serpiente hasta la casilla 18.

Cuando caigas en la casilla 9, LA NUBE, no podrás salir de ahí hasta que alguien te baje, es decir tomarás la casilla de quien llegue. Quien caiga en la nube tendrá estrictamente prohibido revisar su celular o cualquier aparato electrónico.

Quien caiga en el número 19 pierde dos turnos y deberá saltar en tú lugar hasta que vuelva a tirar.

Si llegas al 28 Tienes que regresar al inicio del juego.

El venturoso jugador que llegue al Núm. 31, ganará el juego.



Roman 15 años, Puebla.

DESDE EL OASIS

#TUSINMIEDOADENUNCIAR

¿CÓMO VAS?

La línea del 9-11 está para apoyarnos. Si tienes algún problema o sabes de alguien que esté pasando un mal rato, puedes llamar a este número, ahí te orientarán para recibir atención y asesoramiento sobre diversos temas: denuncias, emergencias de salud, violencia en casa, atención psicológica y más. La línea 9-11 está para ti y es importante usarla con atención y respeto. Como ya lo dijo el tío de un conocido superhéroe que trepa paredes “un gran poder, conlleva una gran responsabilidad”.

CASILLA 2: Tienes que poner una coreografía a la canción que elija la persona que está a tu lado derecho. Si cumples este reto pasas directo a la casilla 6.

CASILLA 6: Tienes 30 segundos para hacer una caricatura de la persona que está de tu lado izquierdo. Si el jurado coincide en que se ha hecho una buena representación en la caricatura el reto será tomado como bueno y pasarás directamente a la casilla 10.

CASILLA 10: Tienes 1 minuto para armar una escultura con elementos que estén a tu alcance. Si cumples este reto pasa a la casilla 13.

CASILLA 13: Tienes 1 minuto para contar un cuento utilizando solamente palabras que contengan las letras “N”, “L” y “R”. No podrás repetir palabras. Si cumples este reto podrás pasar directo a la casilla número 17.

Nota: Si vuelves a caer en la casilla 13, la persona que tengas frente a ti deberá escoger 3 letras distintas.

CASILLA 16: Tendrás que equilibrar un vaso con agua con el pie por 1 minuto. Si lo cumples pasa a la casilla 24.

CASILLA 24: Tienes 1 minuto para dar un discurso motivador y convincente a los demás participantes del juego del por qué mereces llegar a la casilla 29.

CASILLA 29: Tienes 2 minutos para improvisar un cuento y pasar directamente a la casilla número 31. Pero hay una regla: Lo debes narrar con una sola vocal. Ejemplo: hebee ene vez, en en leger mey lejene...

IMPORTANTE: En caso de no completar algún reto tendrás que regresar a la casilla que obtuviste en tu primer turno.