

LLEGADA

Imita a un jugador cuando está triste

¿Qué puedes hacer si un niño riñe contigo?

Di tres cualidades que te gusten de cada uno

Cierra los ojos y adivina con el tacto un objeto

Da un abrazo a un jugador durante 1 m

Explica lo que te da rabia y cómo solucionarlo

Imita a alguien sin hablar hasta que lo sepan

¿Qué puedes hacer si un niño quiere jugar contigo?

Cuenta un cuento con sentido durante 2 m

Elige una música y bálala con todos (tú diriges)

Psicólogo Valencia

Ejemplos de cuando te enfadas y sentimientos

Haz gestos y que todos te imiten como un espejo

Elige una canción y cántala con todos

Haz un equilibrio chulo durante 1 m

INICIO

Siéntate con los pies y las manos en alto (1m)

Juan Vicente **Blázquez Garcés**

Dirección: G.V. Ramón y Cajal 37, pta 20

Web: www.juanviblazquez.com

E-mail: juanviblazquezgarces@gmail.com

Teléfono: 655 288 609

Cuenta a cada uno una cosa graciosa

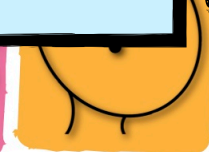
Di cinco cosas que hagas con los demás

Promete hacer una cosa que te cueste hoy

Haz una guerra de besos durante 1 m

Pon caras hasta que el resto se muera de risa

Imita un animal hasta que lo adivinen (1m)

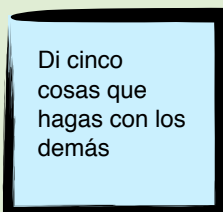


REGLAS DEL JUEGO

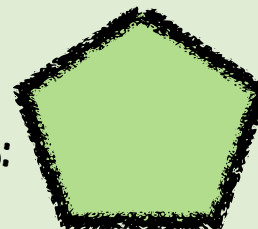
- EL OBJETIVO ES LLEGAR DESDE LA CASILLA DE INICIO HASTA LA DE LLEGADA, MEDIANTE EL LANZAMIENTO DE LOS DADOS EN TU TURNO.

- CADA CASILLA CONTIENE UN TIPO DE PRUEBA SI LA SUPERAS SIGUES LANZANDO EL DADO.

- EXISTEN PRUEBAS DETERMINADAS:



- EXISTEN PRUEBAS QUE DEBEN INVENTARSE EL RESTO DE JUGADORES:



- EXISTEN CASILLAS SIN PRUEBAS QUE TE PERMITEN TIRAR DE NUEVO DIRECTAMENTE:



- EXISTEN CASILLAS QUE TE LLEVAN DIRECTAMENTE A LA CASILLA DE INICIO:

