

¡Enfrenta tus miedos!

Todos los días nos encontramos con algo que da miedo, este juego se trata de cómo podemos hacernos más fuertes para enfrentar nuestros miedos

¡Inténtalo!

Instrucciones

- 1 Necesitas un dado. Pueden jugar de 2 a 6 personas. Cada jugador debe tener una ficha de un color diferente.
- 2 Todos los jugadores se colocan en la casilla de salida.
- 3 Cada jugador tiene que tirar el dado, avanzar hasta donde le toque y leer lo que corresponde a esa casilla, para ver si avanza, retrocede o se queda en su lugar. El primero en llegar a la meta, gana.

1 Tu maestra puso un examen sorpresa y como te dio miedo, te bloqueaste y se te olvidó todo lo que habías aprendido. *Retrocede dos casillas*

2 Te da miedo la oscuridad, porque te imaginas que pueda haber algo escondido debajo de la cama o dentro del closet, por eso, tomas tu linterna y miras en esos lugares, para ver cómo no hay nada. *Avanza tres casillas*

3 Tu amigo se enojó contigo porque no lo incluyiste en tu equipo, quieres arreglar las cosas pero como te asusta verlo enojado, decides no decir nada y esperar a que él o ella lo resolviera. *Retrocede una casilla*

4 Vas caminando por la calle y te encuentras con un perro de apariencia no muy amigable. Como ves que viene hacia ti, te proteges detrás de una reja. ¡Éstaste que te mordeña! *Avanza una casilla*

5 Ves con tus amigos una película de monstruos que te da mucho miedo y no puedes dormir pensando que seguramente si existen y que están fuera de tu ventana. *Retrocede dos casillas*

6 Al pasar de que lograste ir al clase, la oscuridad te da miedo, a buscar la linterna cuando se fue la luz. *Avanza dos casillas*

7 Te da miedo que te pague una abeja cuando las ves. *Avanza una casilla*

8 Te quedas solo en la casa. Como te dan miedo los ladrones, decides correr con llave como te enseñaron tus papás. *Avanza una casilla*

9 Cuentas a los demás un momento en el que hayas tenido miedo, y después, avanza tres casillas.

10 La maestra te pasa al frente del salón para preguntarte sobre la clase de ayer. A ti te da miedo equivocarte o trabarte, pero recuerdas que es normal sentir miedo en una situación así, y eso te hace sentir mejor. *Avanza una casilla*

11 Tus papás deciden cambiarte de escuela. Aunque te daba miedo acercarte a tus nuevos compañeros, decidiste sonreír y ser sociable. *Avanza dos casillas*

12 El perro del vecino, que es muy bravo, viene hacia ti, tú en vez de protegerte lo molestas y te ataca. *Pierdes un turno.*

13 Dejaste que el doctor te pusiera la inyección que evitad que te enfermas. *Avanza una casilla*

14 Un niño de la escuela te pega, pero por miedo no le avisas a nadie. *Retrocede una casilla.*

15 Te tocas en la escuela una maestra que tiene fama de gritona. Al principio te asustas mucho porque sabes que tendrás que verla durante todo el año, pero luego te tranquilizas pensando que no tendrá motivo para gritarte a ti. *Avanza dos casillas*

16 El niño o la niña que te gusta se te acerca, tú lo saludas aunque temas que no te conteste. *Avanza dos casillas*

17 Unos niños más grandes te refaman a que molestas a otro niño. Como te da miedo enfrentarte a ellos, aceptas. *Retrocede dos casillas*

18 Tu mamá te pidió que fueras a comprar leche, pero te da miedo cruzar la calle porque los coches vienen muy rápidos, por eso, esperas a que las pongan el alto y miras a los dos lados para asegurarte que no viene nadie antes de cruzar. *Avanza dos casillas*

19 Te da mucho miedo perderse de tus papás, así que decides aprender de memoria tu teléfono y dirección. *Avanza dos casillas*

20 Estás jugando en el parque y se acerca un señor que te da miedo. Quiere hablarte, pero tú recuerdas que es mejor no hablar con extraños y decides irte. *Avanza una casilla*

21 Estás enfermo y necesitas una inyección, pero te da miedo así que te encierras en tu cuarto para que no te la pongan. *Pierdes dos turnos.*

22 Tus amigos te cuentan historias de aparecidos y fantasmas, que te dan mucho miedo. Para poder dormir, decides platicarlo con tus papás. *Avanza una casilla*

23 Te da miedo que te pague una abeja cuando las ves. *Avanza una casilla*

24 Sales a pasar en tu bicicleta pero, aunque tienes miedo de caerte y lastimarte, no te pomas las rodilleras. *Pierdes un turno*

Meta

Salida