



# Escalera de tus Derechos






El objetivo del juego es ser el primer jugador en llegar hasta el final del tablero, se empieza desde la casilla de “SALIDA” hasta la casilla de “LLEGADA”.

## Instrucciones

1. Los jugadores deben poner sus fichas en la casilla de “Salida” y lanzar el dado. Cada jugador debe tirar un dado quién saque el número más alto tendrá el primer turno. El segundo turno será de la persona que obtenga el segundo número más alto y así todos los demás.
  - Si dos o más personas tiran el mismo número deben desempatar, esas personas deben de tirar el dado una vez más para ver quién va primero.
2. Tira el dado y mueve tu ficha. Cuando sea tu turno, vuelve a tirar el dado y lee el número que cayó. Toma tu ficha y muévete por el tablero la cantidad de casillas. Por ejemplo, si cayó un dos, mueve tu ficha hacia la casilla número 2. En tu próximo turno, si te cae un 5, mueve tu ficha 5 casillas hacia adelante, terminando en el cuadro número 7

## Adevertencias

1.  Cuando el jugador caiga en una casilla donde hay una pregunta, él deberá leer la pregunta en voz alta y reponderla. En caso de que el jugador responda mal la pregunta, deberá bajar por el rodadero y llegar a una nueva casilla. Si el jugador responde bien la pregunta, debe volver a lanzar el dado y seguir por el tablero.
2.  Las escaleras en el tablero te permiten subir para avanzar con más rapidez. Cuando el jugador caiga en una casilla donde hay el inicio de una escalera, el jugador subirá por ella y podrá mover su ficha por toda la escalera hasta donde termina.
  - Si caes en una casilla a la mitad de la escalera, tienes que quedarte en ese mismo lugar. No te puedes mover hacia arriba - abajo en las escaleras.
3.  Cuando el jugador caiga en una casilla en donde se encuentre la cabeza de la serpiente, el jugador bajará a través de esta ella y continua jugando desde esa misma casilla. En caso de caer en una casilla en donde esté la cola de la serpiente, el jugador deberá subir por ella y llegar a una nueva casilla.
  - Si caes en una casilla a la mitad de la serpiente, tienes que quedarte en ese mismo lugar. No te puedes mover hacia arriba - abajo en las escaleras.

Si te están vulnerando el derecho a la alimentación ¿a dónde puedes ir?

39

- A. El Bienestar familiar.
- B. La defensoría del pueblo.



38



26

27

25

Nombra 2 funciones del bienestar familiar.

24



14

12

Nombra un derecho de la niñez.

11



1

40

Los deberes de los niños se pueden definir como:

41

- A. Una lista muy larga de tareas.
- B. Varios compromisos que los niños al pertenecer a una comunidad.



35

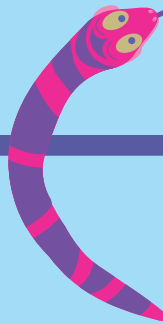
Menciona las tres herramientas de ciudadanía.

42



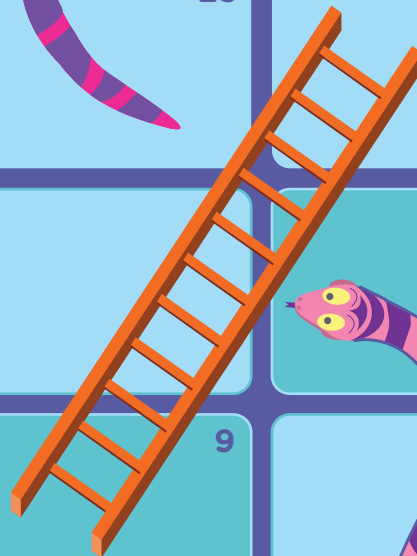
33

29



23

22



17

9

8



Los derechos de los niños se pueden definir como:

7

- A. Garantías que protegen su desarrollo
- B. Obligaciones que tienen los niños con su comunidad

19

20



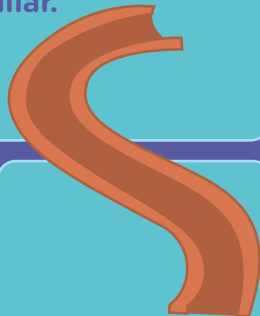
32

31

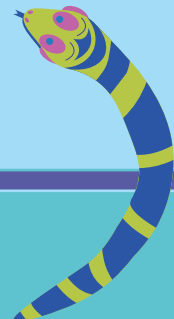


36

28



10



2

3

4

5

6



SALIDA

