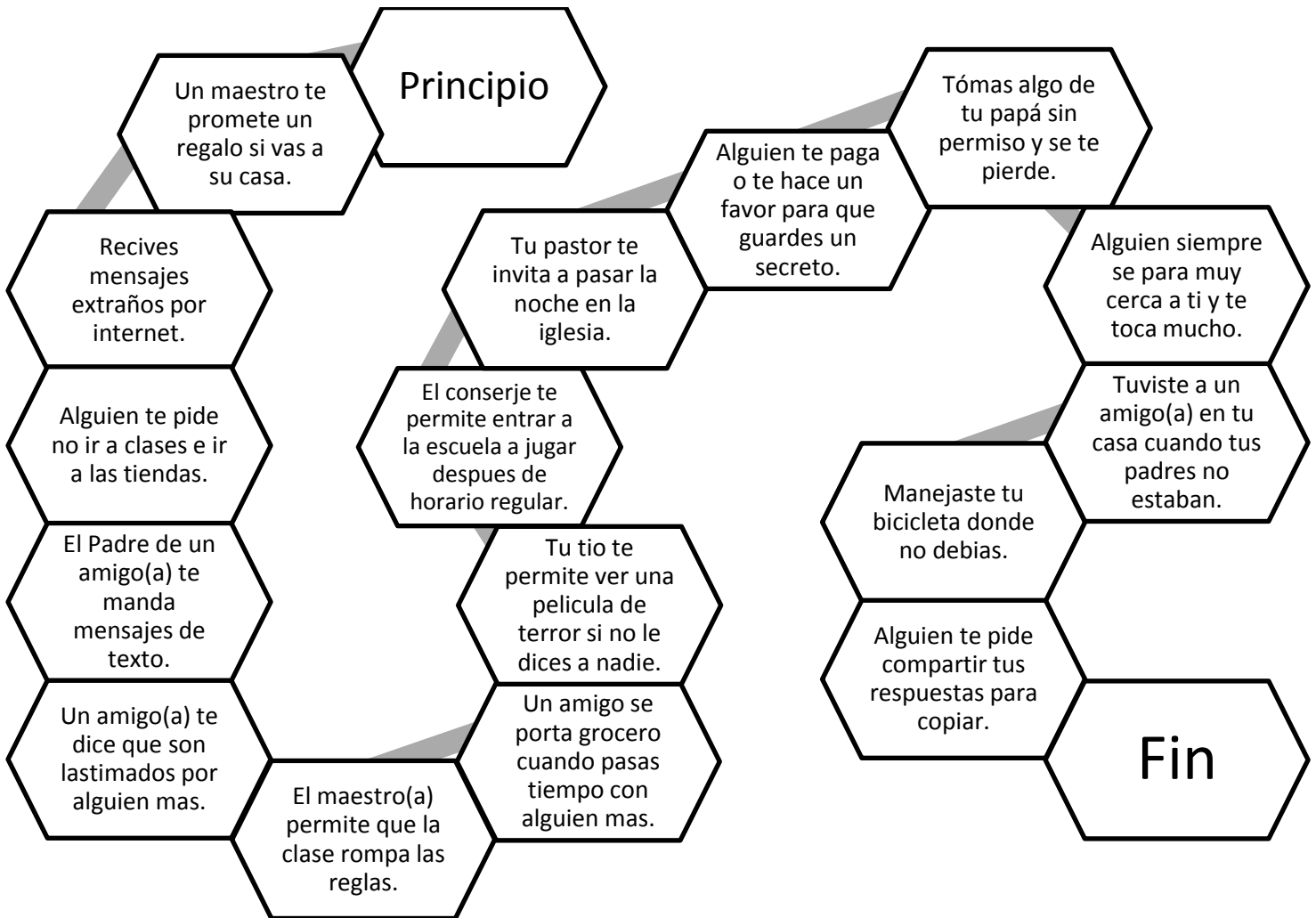




Verdad o Consecuencias



Instrucciones: Use marcadores (ej. Piezas de juegos, monedas, dulces) para indicar a cada jugador. Tome turnos rodando el dado o sacando números (del 1-6), moviendo sus piezas el número indicado por espacio. Lea el escenario en el espacio. Si el numero rodado/sacado es *par*, el jugador debe mencionar como le diría a sus padres, amigos, u otro adulto de confianza la “verdad” de la situación. Si el numero rodado es *impar*, el jugador debe mencionar una potencial “consecuencia” por “no decir la verdad.”

Ejemplo: Te toco llegar en el espacio que dice, “Recibes mensajes extraños por internet”. Si rodaste un numero *par*, pudieras decir, “Mama, he estado recibiendo mensajes extraños por internet. Yo no los contesto, pero no sé qué hacer.” Si rodaste un número *impar*, pudieras decir, “Si no le digo a alguien sobre los mensajes, quizá los siga recibiendo y la persona que los manda los pudiera mandar a alguien más y causarles algún daño. Alguien pudiera ser lastimado.”

Nota para el Maestro: Este juego también se puede jugar con un grupo más grande sin el tablero. Simplemente lea la frase y díglele a un estudiante que le diga una “Verdad” o “Consecuencia.”