

Toxic

COMENZAR EL JUEGO:

- Tira los dados para decidir quién empieza la partida. Empieza quien consiga la puntuación más alta.

PUNTUACIÓN 6:

- Si sacas un 6, no puedes volver a tirar.

CASILLA "ROBAR CARTA":

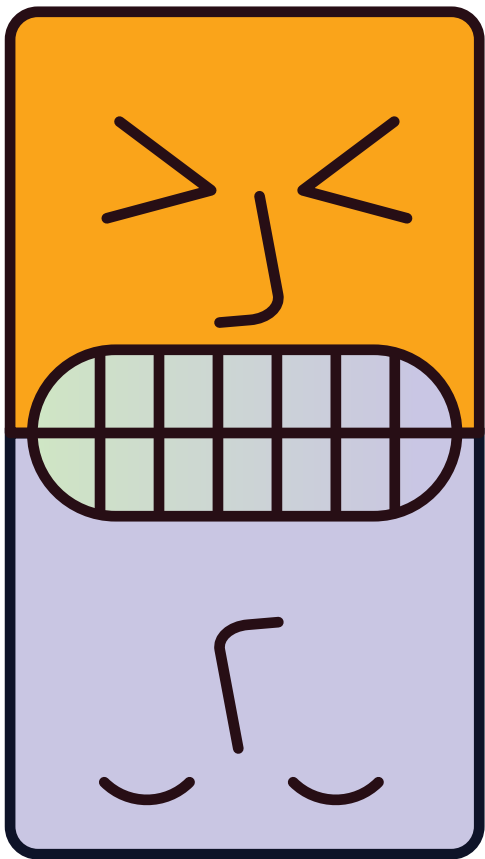
- Si caes en una casilla de "robar carta" durante el turno de otra persona, comenzarás tu turno robando una carta.
- Cuando hayas robado la carta, puedes tirar el dado para empezar tu turno.
- Si caes en otra casilla de "robar carta" en el mismo turno, podrás leer la carta antes de que termine tu turno.

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN:

- Cuando te toque una pregunta de reflexión, léela en voz alta. Todos los jugadores participarán en la reflexión.

CÓMO GANAR EL JUEGO:

- Para ganar, tienes que caer en la casilla de meta sacando la puntuación exacta.



Reflexión

Estás jugando online con un amigo que empieza a decir cosas desagradables a otros jugadores. No te parece bien, pero tienes miedo de que tu amigo no juegue contigo si se lo dices. ¿Qué harías tú?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Los padres de tu amigo se acaban de divorciar y suele enfadarse mucho durante los entrenamientos de fútbol y provoca peleas. ¿Qué sentimientos piensas que tiene que le hacen enfadarse tanto?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Muchos de tus amigos han empezado a llevar una marca de ropa cara. Tú quieres lo mismo, pero tus padres dicen que es demasiado cara. Tienes miedo de no encajar si no llevas esta marca de ropa. ¿Qué harías?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Estás jugando en línea y alguno de los jugadores dice cosas ofensivas a los otros jugadores porque son chicas. Les dices que deje de hacerlo, pero entonces empiezan a decirte cosas ofensivas a ti también. ¿Qué harías?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Alex hace una foto de Eric sin preguntar, y Eric no quiere que la foto se comparta. Alex piensa que es graciosa y te la envía por Snapchat. La foto te parece divertida a ti también y quieres compartirla con otros. ¿Cómo crees que se sentirá Eric si la compartes?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

REFLEXIÓN

Un amigo de la escuela primaria te desprecia y cuenta cosas falsas de ti a los demás. Eso te duele. ¿Qué harías?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Te gusta alguien de tu clase y habéis estado chateando todos los días, pero de repente deja de responder a tus mensajes. Ves que la persona los ha leído, pero te responde. Estás confuso y disgustado. ¿Qué harías?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

En la escuela, alguien empieza a bromear diciendo que Lucas está gordo. Se ríe, pero tú te das cuenta que no le hace gracia. Tú también te ríes porque los demás lo hacen. ¿Cómo crees que se siente Lucas?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Tú y unos amigos jugáis al fútbol después del colegio. De repente, David y Elías empiezan a discutir tras una entrada dura y parece que van a pelearse. Los conoces a los dos y sabes que en realidad son buenos amigos. Puedes intentar parar la discusión, quedarte mirando o ir a contárselo a un adulto. ¿Qué harías?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Tienes una nueva pandilla en la escuela y llevas a tu mejor amiga, Sara, para conocerlos. En el parque, Sara dice algo inapropiado y que no viene a cuento. Te das cuenta de que tus nuevos amigos reaccionan, enfadándose contigo por haberla traído. ¿Qué haces?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Amir acaba de empezar en tu clase, es un refugiado de Siria. Quieres conocerle, pero no habláis el mismo idioma. ¿Cómo puedes conseguir que el nuevo alumno se sienta bienvenido en clase?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Estás chateando online con una chica o un chico mayor que tú y que te parece interesante, pero no le conoces en persona. Esta persona piensa que eres simpática/o y te pide que le envíes fotos que crees que están un poco al límite. La persona promete no reenviarlas. ¿Qué harías?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Daniela se siente traicionada por su mejor amiga, Lina. Por eso, Daniela difunde el rumor de que Lina ha estado contando secretos a otra pandilla. Esto causa muchos problemas en tu pandilla. ¿Qué razones podría tener Daniela para iniciar el rumor?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Un influencer a quien sigues dice que para tener buen aspecto hay que comer menos, beber mucha agua y hacer ejercicio a primera hora de la mañana. Llevas una semana haciéndolo, pero te sientes hambre y cansancio. ¿Seguirás con esta rutina aunque sólo haya pasado una semana?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Oyes un chisme sobre una chica que conoces que dice que está ligando con todos los chicos de las redes sociales. Piensas que no es verdad. Si cuentas a tus amigos que esto es falso, puedes perder popularidad en tu pandilla. ¿Defenderías lo que crees correcto o no dirás nada?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Tu mejor amiga/o sale con alguien que se porta mal con otros y te pide que te unas a ellos. No te gusta cómo se comportan. ¿Quieres salir con ellos de todos modos, o prefieres no hacerlo?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Un amigo tuyo empieza a salir con otros en vez de contigo porque dicen que no eres lo suficientemente guay. ¿Crees que así es como se tratan los verdaderos amigos? ¿Cómo lo harías tú?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Un amigo dice que se ha unido a un grupo que organiza peleas y te invita a unírte. ¿Quieres ir o no?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Un amigo te ofrece un trabajo vendiendo vapors a adolescentes. ¿Aceptas el trabajo o no?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Si cuelgas fotos personales de tu ex en Internet como forma de venganza, ¿qué crees que pasará?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Se te ha añadido a un grupo de Snapchat. En el grupo, ves que los demás hablan mal de alguien a quien han echado del grupo. ¿Qué harías en esta situación?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Reflexión

Se te ha añadido a un grupo privado de Snapchat. Alguien del grupo dice que tu amigo Óscar no es lo suficientemente guay como para unirse al grupo. Sabes que Óscar se pondrá triste por dejarle fuera. ¿Qué vas a hacer?

Reflexiona sobre el tema y luego elige a quién le toca mover su ficha:

1. Tú puedes avanzar dos casillas.
2. Todos pueden avanzar una casilla.
3. Tú avanzas una casilla, pero los demás tienen que retroceder otra.

Toxic

Vuélvete hacia el jugador a tu izquierda y di lo siguiente:

Ojalá te mueras

Elige:

1. El jugador a tu izquierda puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Gírate hacia el jugador a tu derecha y di lo siguiente:

Puta de mierda

Elige:

1. El jugador a tu derecha puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Vuélvete hacia el jugador a tu izquierda y di lo siguiente:

***Eres gorda y fea/
Eres gordo y feo***

Elige:

1. El jugador a tu izquierda puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Gírate hacia el jugador a tu derecha y di lo siguiente:

F*ck you bitch

Elige:

1. El jugador a tu derecha puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Vuélvete hacia el jugador a tu izquierda y di lo siguiente:

Anda y cuélgate

Elige:

1. El jugador a tu izquierda puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Gírate hacia el jugador a tu derecha y di lo siguiente:

Puta gorda inútil

Elige:

1. El jugador a tu derecha puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Vuélvete hacia el jugador a tu izquierda y di lo siguiente:

Te voy a matar

Elige:

1. El jugador a tu izquierda puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Gírate hacia el jugador a tu derecha y di lo siguiente:

Shut the f*ck up bitch

Elige:

1. El jugador a tu derecha puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Vuélvete hacia el jugador a tu izquierda y di lo siguiente:

Nadie te quiere

Elige:

1. El jugador a tu izquierda puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Toxic

Gírate hacia el jugador a tu derecha y di lo siguiente:

Puto gilipollas

Elige:

1. El jugador a tu derecha puede avanzar una casilla.
2. Puedes avanzar una casilla.

Joker

A veces, la vida es muy injusta. La ficha que vaya en primera posición y la última tendrán que intercambiarse los puestos.

Joker

¡Esto va como un cohete! Avanza hasta la siguiente casilla “robar carta” y ¡roba otra carta!

Joker

¡Suerte doble! Quien saque un 6 durante la siguiente ronda, podrá tirar dos veces más.

Joker

Te aburres como una ostra. No pasa nada. Le toca al siguiente jugador.

Joker

Alguien ha hablado a tus espaldas y estás triste. Tienes que retroceder 4 casillas.

Joker

Tus amigos te adoran y ¡te han comprado un regalo! Puedes usar esta carta para evitar caer por una escalera o para evitar robar una carta tóxica/comodín. La tarjeta sólo puede utilizarse una vez.

Joker

**El sol brilla y acabas de recibir un cumplido de alguien que te gusta.
¡Puedes avanzar 4 casillas!**

Joker

¡Ver las cosas desde una nueva perspectiva! Tú y la persona a tu derecha debéis cambiar de posición en el tablero.

Joker

**Alguien te ha llamado fracasada/
fracasado. Vuelve a la casilla de
salida.**

Joker

¡Has conocido a una nueva persona que parece muy simpática!
Puedes tirar el dado otra vez.

Joker

Te han dejado fuera de un grupo de Snapchat que tienen tus amigos. Pierdes tu turno.