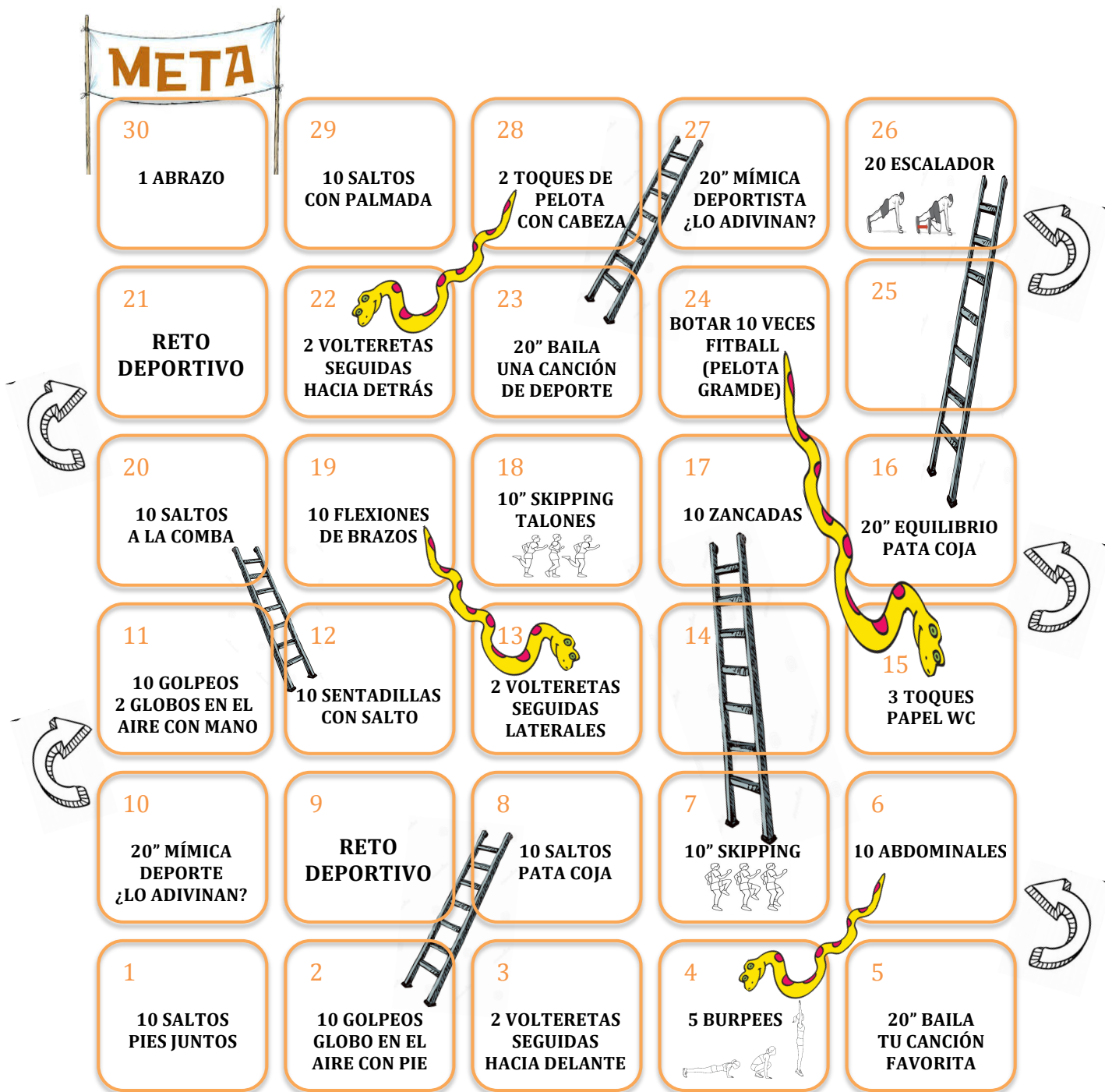


# SERPIENTES Y ESCALERAS DEPORTIVAS



## NORMAS:

1. Cada jugador necesita una ficha y un dado. Empieza a tirar el que gane a "piedra, papel o tijera" o similar ("puñitos", "pares o nones",...).
2. Cada jugador ha de realizar el ejercicio de la casilla donde cae: si lo consigue, se queda en la casilla; si NO lo consigue, vuelve a la casilla donde estaba antes.
3. Si caes en una escalera o serpiente debes realizar el ejercicio antes de moverte arriba o abajo. Las escaleras te llevan hacia arriba y las serpientes te deslizan hacia abajo.
4. Si caes en la casilla de "RETO DEPORTIVO" has de hacer un reto con tus rivales. Si ganas te quedas en la casilla; si pierdes, tus rivales pueden adelantar 1, 2 o 3 casillas y tu retrocedes a la casilla donde estabas antes.
5. Si caes en la casilla 14 y 25, tus rivales tirarán dos veces.
6. Si sacas un 1, vuelves a tirar.
7. Para ganar debes llegar a la casilla META con el número exacto.
8. Si con la última tirada te pasas de la casilla META rebotarás hacia atrás.
9. El jugador ganador cogerá una ficha de ejercicio para que los demás jugadores la ejecuten.

**A JUGAR, A HACER EJERCICIO FÍSICO Y A DISFRUTAR!!!**