

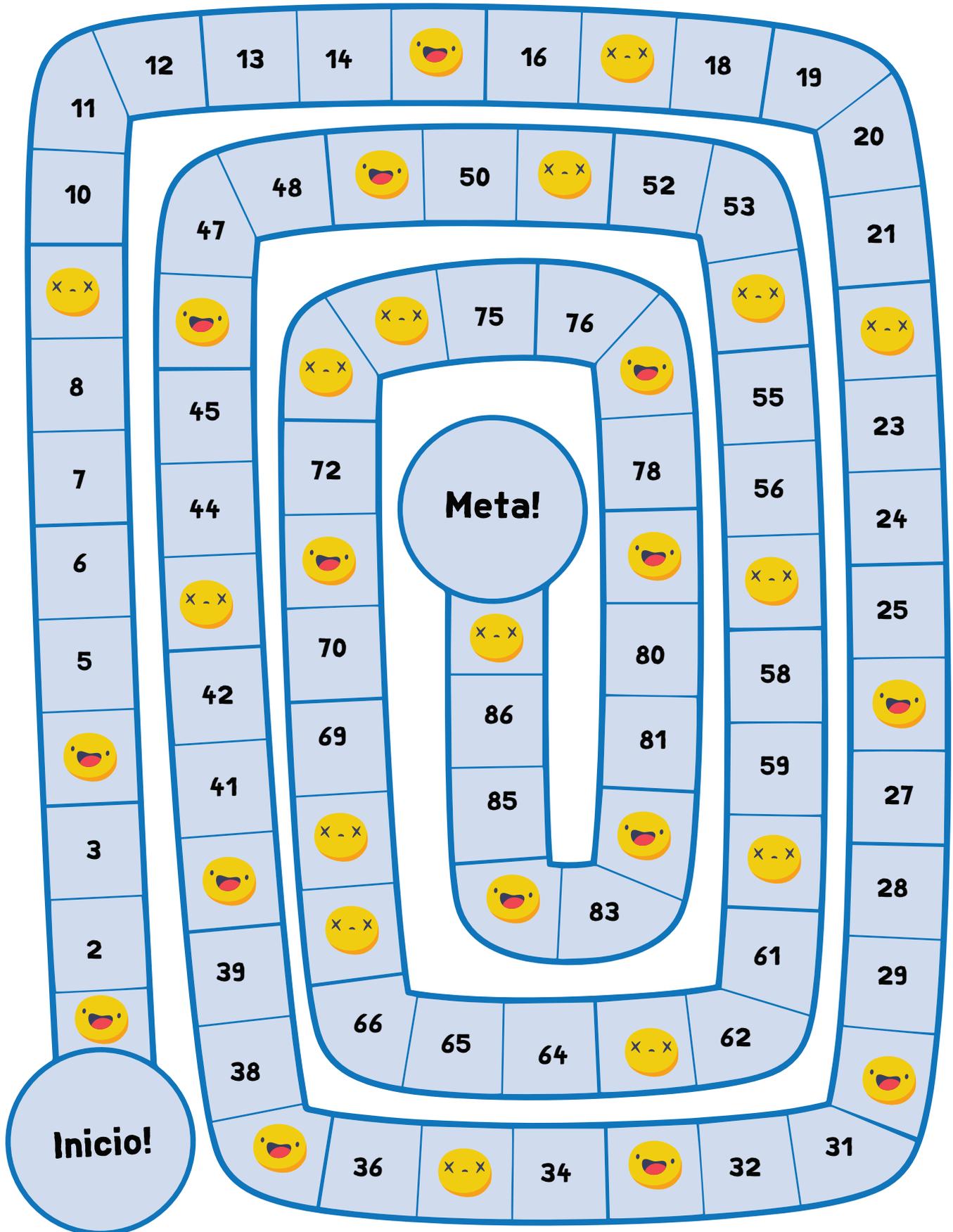


# Los mandamientos



## Las 10 reglas de juego de Dios

Dios quiere que seas feliz. Quiere que los demás también sean felices. Por eso Dios nos dio los Diez Mandamientos. Están destinados a ayudarnos, como las reglas de un juego.



# Los mandamientos



## Todas las reglas del juego:

- Necesitas un dado y una figura para cada jugador.
- Lancen el dado uno por uno, comenzando en la casilla de inicio. El más joven comienza.
- Si sacas un seis, puedes volver a tirar el dado.
- Si aterrizas en una casilla de acción, lee en voz alta las instrucciones que aparecen a continuación y síguelas.
- También se puede activar más de uno de estos campos por turno.
- El campo de meta debe ser alcanzado con un tiro exacto, de lo contrario debes esperar e intentarlo de nuevo en la siguiente ronda.
- La primera persona que llegue a la meta gana. ¡Diviértete!

## Instrucciones para los campos de acción:

**Inicio:** La vida con Dios es una gran aventura. Alégrate. ¡Estás en camino!

- Hay muchas cosas que te gusta hacer. Pero pones a Dios en primer lugar en tu corazón. Nadie es más importante que él. ¡Wow! Vuelve a tirar el dado.
- Encontraste una billetera en el patio del colegio. La entregaste a la secretaria de tu colegio. ¡Muy bien! ¡Sigue así! Avanza tres casillas.
- Olvidaste apagar la luz de tu habitación otra vez. Retrocede con la misma cantidad de puntos que el siguiente jugador va avanzando.
- Tu hermano mayor te explica que el pueblo de Israel no pronunciaba el nombre de Dios al principio, por lo que era un nombre sagrado para ellos. ¡Muy bien lo recuerdas! Tira el dado 2 veces, suma los puntos y divídelos por 2. Redondea si el resultado es impar. Avanza ese puntaje.
- El mandamiento del descanso dominical no se aplica a ciertas profesiones que son necesarias para todos. Pero no eres ni médico de urgencias ni policía. A cambio de posponer tus deberes hasta el domingo nuevamente, retrocede cuatro casillas.
- Durante las últimas semanas, te has estado acostando con tu teléfono no quedaba tiempo para rezar. ¡Planea tu día con más cuidado! Vas a tener que esperar dos rondas.
- Dios le dio a Moisés los Diez Mandamientos para el pueblo de Israel. Tú te has dado cuenta de que no se trata de prohibiciones para quitar toda la diversión, sino más bien de una buena base para una hermosa vida en común. Vuelve a multiplicar por 1 el número de puntos con los que llegaste a esta casilla.
- Tus padres cuidan con amor a tus abuelos. También quieres pensar en tus padres. Elige dos jugadores y muévelos dos casillas hacia adelante.
- Para llegar a tiempo a la misa del domingo, te levantas por tu cuenta. Tira el dado de nuevo.
- No tienes ganas de hablar con tu abuela y por lo tanto no respondes el teléfono cuando veas su número en la pantalla. Retrocede cuatro casillas.
- A veces tu padre no tiene suficiente tiempo para la familia. Instead En lugar de culparlo, le agradeces que siempre te cuida. Intercambien posiciones con el jugador que esté más adelantado en el juego.
- Dios le dijo a Moisés su nombre a través de una zarza ardiente: Es Yahvé: "Yo soy" (que significa "Estoy ahí para ti"). Gracias a este mensaje, todos los jugadores pueden saltar tres casillas hacia adelante.
- En una pelea, golpeaste a un compañero de clase. ¡No puedes hacer eso! Vuelve al principio.
- Estás defendiendo a una chica de tu clase que está siendo constantemente intimidada. Por tu acto de valentía, por favor, tira los dados de nuevo.
- Tu maestro de religión te ha explicado que Dios nos creó como seres humanos libres. Pero la libertad también necesita un orden: los Diez Mandamientos. ¡Bien anotado! Avanza tres casillas.
- Junto con tus amigos le tiraste piedras al perro de tu vecino desde el balcón. ¡Pobre perro! Un jugador puede ponerte tan lejos como quiera.
- Tuviste una discusión con un amigo. Ahora no quieres tener más contacto con él/ella. Espera una ronda y piensa en la siguiente frase: La fidelidad necesita práctica.
- Le pediste prestado el bolígrafo a tu hermana. Lo rompiste por accidente, pero estás ocultando la verdad. Tira el dado de nuevo y retrocede este número en casillas.
- No has hecho tus deberes. Pero le dices a tu profesor que no lo entendiste. Renuncia a una ronda para completar tus deberes.
- Estabas jugando al escondite y delataste a tu compañero de juego. ¡Esto no se puede hacer! Discúlpate y salta una ronda.
- Estás chismorreando sobre el conductor del autobús, porque tu autobús escolar llega tarde casi todos los días. Para no juzgar siempre de inmediato, ponte en el lugar de otra persona intercambiando tu posición con el jugador que está más atrasado.
- ¡Estás celoso de tu hermana. Tú también quieres un reloj nuevo. Un jugador puede ponerte tantas casillas atrás como quiera.
- Compartes tu chocolate con todos tus hermanos y hermanas. El chocolate te sabe mucho mejor así. Mueve un jugador de tu elección tres casillas hacia adelante o hacia atrás.
- Has recibido dos euros de tus padres para ponerlos en la colecta durante la Santa Misa. En secreto, guardas el dinero. Regresa al inicio.
- Tienes una buena nota en la escuela. En el aula proclamas en voz alta lo fácil que fue este examen para ti. ¡No seas presumido! Retrocede cinco casillas.
- Pintas un cuadro para un anciano o un enfermo. ¡Y les alegró el día! Tira el dado de nuevo.
- Un compañero de clase extranjero no habla muy bien el español aún. Te molesta, pero siempre lo escuchas con paciencia. ¡Bravo! Tira los dados 3 veces pero avanza 1 vez. Toma el mayor número de puntos lanzados.
- Durante tu oración de la tarde rezas por la gente con problemas. Tira una vez el dado y retrocede este número, luego tira una segunda vez y avanza este número.
- Motivas a tus padres a hacer un peregrinaje con la familia. ¡Qué gran idea! Avanzar cuatro campos a la vez.
- Tu bicicleta tiene una rueda pinchada, pero ningún viajero de paso te ofrece su ayuda. Si eres el primero en llegar, espera a que el siguiente jugador se te acerque en al menos cuatro casillas.

**Lo lograste:** Las próximas celebraciones familiares seguramente vendrán pronto. Pero si eres el primero AQUÍ, ¡has ganado! ¡Felicidades!