

Actividad:

OCA

OBJETIVOS

- Desarrollar la paciencia.
- Favorecer la agudeza visual.
- Fomentar las relaciones familiares.
- Aprender a ganar y a perder.

DURACIÓN

Entre 30 y 40 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 6 años.

MATERIAL

- Folio blanco A4.
- Lápiz.
- Regla.
- Rotulador negro.
- Pinturas de colores.
- Dados.

DESARROLLO

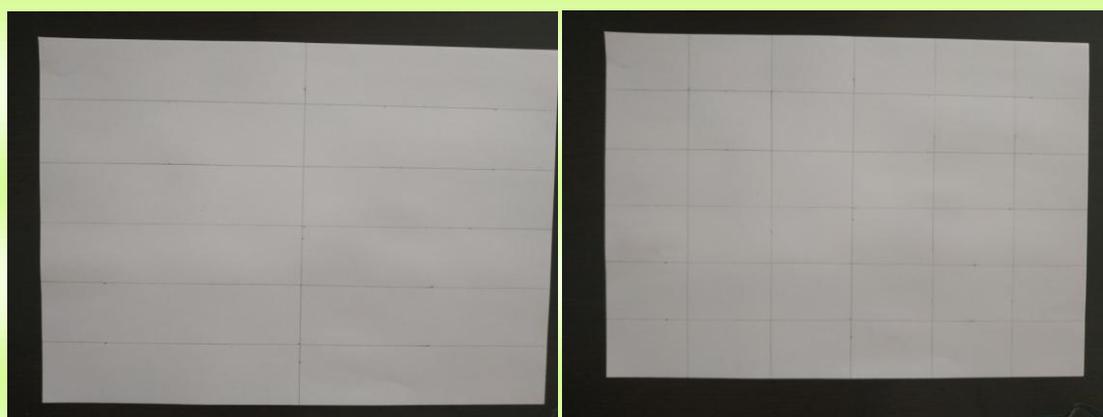
PASO 1.

Divide el folio en dos mitades, tanto en horizontal, como en vertical:



PASO 2.

Divide cada cuadrado con la regla en espacios de 3,5 centímetros a lo ancho y 5 centímetros a lo largo:



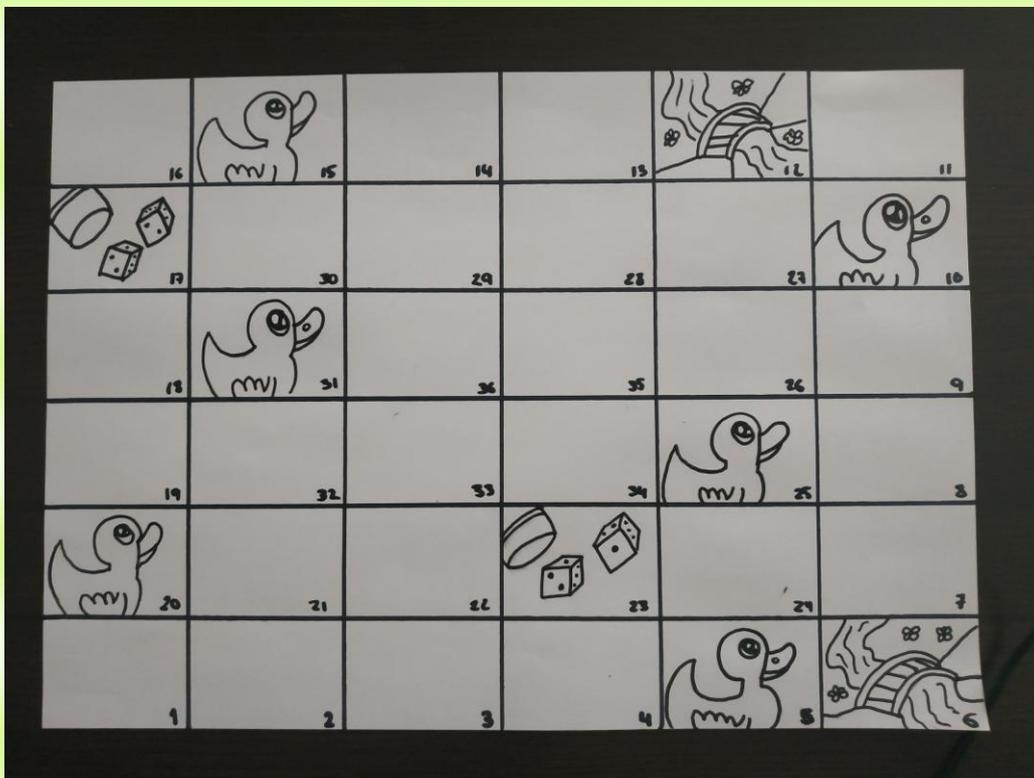
PASO 3:

Repasa con rotulador negro todas las líneas y enumera cada casilla empezando por la esquina inferior izquierda y siguiendo hacia la derecha en forma de caracol como se muestra en la imagen.

En las casillas número: 5, 10, 15, 20, 25 y 31 dibuja una oca.

En las casillas número: 6 y 12 dibuja un puente.

En las casillas número 17 y 23 dibuja un cubilete y unos dados.



Después colórealos a tu gusto.

PASO 4:

En la casilla número 1 dibuja la salida.

En la casilla número 14 dibuja una posada con su puerta.

En la casilla número 21 dibuja un laberinto.

En la casilla número 27 dibuja una cárcel.

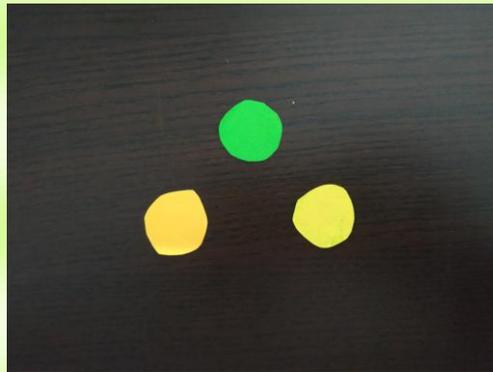
En la casilla número 33 dibuja una calavera.

En la casilla número 36 dibuja la meta.



PASO 5:

Recorta tantos círculos pequeños de un folio como jugadores vayan a participar, cada uno de un color:



PASO 6:

Dibuja lo que te apetezca en el resto de casillas, puede ser cualquier cosa, después, colóralo todo y... ¡A jugar!



NORMAS DEL JUEGO

- Es un juego preparado para entre 5 y 6 jugadores.
- Cada jugador tiene un turno en el que tirará el dado y moverá su ficha tantas veces como el dado indique.
- El primero que llega a la meta, gana.

CASILLAS A TENER EN CUENTA:

- Si caes en una casilla de OCA, deberás mover tu ficha a la siguiente oca que aparece en el tablero y vuelves a tirar el dado mientras cantas: “De oca a oca y tiro porque me toca”.
- Si caes en la casilla del PUENTE, deberás mover tu ficha al siguiente puente que aparece en el tablero y vuelves a tirar el dado mientras cantas: “De puente en puente y tiro porque me lleva la corriente”.
- Si caes en la casilla de los DADOS, deberás mover tu ficha a los siguientes dados que aparecen en el tablero mientras cantas: “De dado a dado y tiro porque me ha tocado”.
- Si caes en la casilla de la POSADA, permanecerás ahí quieto durante un turno sin jugar.
- Si caes en la casilla del LABERINTO, permanecerás ahí quieto durante dos turnos sin jugar.
- Si caes en la casilla de la CÁRCEL, permanecerás el resto del juego ahí atrapado sin jugar. Sólo podrás salvarte si otro jugador cae en la casilla y pasa a ocupar tu lugar.
- Si caes en la casilla de la CALAVERA, deberás mover tu ficha a la casilla de salida y volver a empezar.