



EL JUEGO DE La Oca



- 1.** Casilla de salida.
- 2.** Colocate de pie con los brazos en cruz, deja caer de tu mano una pelota, tocate el pie contrario y coge la pelota con un solo bote.
- 3.** Tápate los ojos, desplázate al aseo y regresa hasta donde estéis jugando.
- 4.** Deshaz todas las camas de casa.
- 5.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 6.** Puente: Salta a la casilla 19 (la Posada) y se pierde un turno.
- 7.** Haz 30 jumping jacks seguidos.
- 8.** Ponte 15 camisetas, una encima de la otra, y termina el juego con todas puestas.
- 9.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 10.** Coloca un rollo de papel por encima de la cabeza, dejalo caer por detrás de ti y agarralo entre tus piernas sin que toque el suelo. Si no logras hacerlo, hazlo girando.
- 11.** Coge una cuchara, ponle un huevo encima y lleva la cuchara en la boca desde la cocina hasta el comedor.
- 12.** Puente: Salta a la casilla 19 (la Posada) y se pierde un turno.
- 13.** Haz 10 sentadillas seguidas.
- 14.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 15.** Piensa una película y mediante mímica intenta que el resto de contrincantes averigüen cuál es.
- 16.** Reta al contrincante que tienes enfrente a un pulso de pulgares, gana el mejor de 5 intentos.
- 17.** Piensa una prueba que tengan que hacer todos tus contrincantes (tiene que ser inventada, no puede ser ninguna de las propuesta en esta lista).





- 18.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 19.** Posada: Un turno sin jugar.
- 20.** Elige una pareja para trasladar desde la cocina hasta donde estéis jugando una pieza de fruta colocada en la parte del cuerpo que elija tu contrincante de enfrente.
- 21.** Un contrincante lanza 2 bolas por separado (papel, goma...) y el jugador debe atraparlas por el aire con un vaso.
- 22.** Construye una torre de 5 piezas con frutas y hortalizas.
- 23.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 24.** Coge un recogedor, apoya la frente sobre el mango y gira sobre ti mismo 10 veces, vuelve a tu sitio a gatas.
- 25.** Cómete medio limón.
- 26.** Dados: Suma el número de la casilla y el número de la tirada, avanza la cantidad resultante y realiza la prueba correspondiente.
Por ejemplo: casilla 26 + dado en 5 = 31 casillas de avance.
- 27.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 28.** Pon una canción aleatoriamente, y baila como tú quieras para que todos te imiten.
- 29.** Tararea una canción e intenta que el resto de contrincantes la averigüen.
- 30.** Haz 10 flexiones seguidas (puedes apoyar las rodillas si te resulta más fácil).
- 31.** Pozo: No puedes volver a jugar hasta que pase otro jugador por esa casilla.
- 32.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 33.** Maquilla al contrincante que tienes a tu izquierda.
- 34.** Llena tantos vasos de agua como jugadores seáis, gana el primero que se lo beba entero.





- 35.** Coloca una botella de plástico con el tapón a media rosca e intenta quitárselo con una patada.
- 36.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 37.** Reta al contrincante que tienes enfrente a un pulso tradicional.
- 38.** Haz todas las camas de casa. Si ya están hechas, barre tu habitación.
- 39.** Colócate detrás de quien quieras y dale de comer un yogur.
- 40.** Anda 50 pasos por casa.
- 41.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 42.** Laberinto: Retrocede a la casilla 30 y realiza la prueba correspondiente.
- 43.** Coloca bolígrafos o lápices de manera progresiva sobre el dorso de la mano e intenta cogerlos con la palma de la misma mano. Gana el jugador que más bolígrafos o lápices consiga coger a la vez.
- 44.** Ponte una galleta en la frente e intenta comértela con las manos atadas a la espalda.
- 45.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 46.** Reta a un contrincante para hacer una carrera sentados sobre una toalla sin sacar ninguna parte del cuerpo de la misma.
- 47.** Construid cada uno vuestro propio avión de papel y lanzadlo desde la parte más lejana de la puerta para que salga por la misma.
- 48.** Todos los jugadores os atáis los pies los unos a los otros y andar 25 pasos por casa.
- 49.** Lanza una pelota a un cubo y debe pegar un bote antes de encestarla.
- 50.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.





- 51.** Bate un huevo hasta que te vuelva a tocar tu turno.
- 52.** Pasa por todas las habitaciones de la casa a la pata coja.
- 53.** Dados: Suma el número de la casilla y el número de la tirada, avanza la cantidad resultante y realiza la prueba correspondiente.
Por ejemplo: casilla 53 + dado en 3 = 56 casillas de avance.
- 54.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 55.** Realiza una tarea doméstica que esté para hacer.
- 56.** Cárcel: Dos turnos sin jugar.
- 57.** Haz skipping, hasta que te vuelva a tocar el turno.
- 58.** Calavera: Vuelve a la casilla 1.
- 59.** Oca: Avanza hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y vuelve a tirar.
- 60.** Coloca un gajo de mandarina o cualquier otra fruta dentro de un plato lleno de harina, y sácalo con ayuda únicamente de tu boca.
- 61.** Tápate los ojos e intenta averiguar un alimento que elija tu contrincante de la izquierda mediante el olfato.
- 62.** Elige una de las pruebas de la oca..... para que la hagan tus contrincantes.
- 63. ¡Enhorabuena!** Para celebrar tu victoria todos tus contrincantes tienen que llevarte en volandas por toda la casa. Es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.

