

El Juego de la Oca en la clase de Español

María Ángeles Barbosa Argomaniz

Escuela Oficial de Idiomas Jesús Maestro, Madrid

OBJETIVOS:

- Familiarizarse con El Juego de la Oca.
- Ser capaz de usar vocabulario estudiado.
- Expresar gustos, opiniones, planes futuros, etc.

NIVEL: Avanzado

El **Juego de la Oca** es un juego de mesa para dos o más personas. Cada jugador/a mueve su ficha por un tablero en forma de espiral que tiene 63 casillas con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que caiga el/la jugador/a, se puede avanzar o retroceder, pues en algunas aparece un premio y en otras un castigo. El juego lo gana la persona que llegue antes a la casilla 63, “el jardín de la oca”.

Por turnos, cada persona tira un dado, y el número que salga indica las casillas que se deben avanzar.

CASILLAS ESPECIALES:

La oca. Está dibujada en las casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59. Cuando se cae en una de estas casillas, se dice: “De oca a oca y tiro porque me toca”, se avanza hasta la siguiente oca y se vuelve a tirar.

El puente. Está dibujado en las casillas 6 y 12. Cuando se cae en una de estas casillas, se dice: “De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”, se avanza o retrocede hasta el otro puente y se vuelve a tirar.

La posada. Casilla 19. Cuando se cae en esta casilla, se pierde un turno.

El pozo. Casilla 31. Cuando se cae en esta casilla, no se pueden volver a tirar los dados hasta que alguien caiga en esa casilla.

Los dados. Casillas 26 y 53. Cuando se cae en una de estas dos casillas, se dice: “De dado a dado y tiro porque me ha tocado”, se avanza o retrocede a la otra con el mismo dibujo y se vuelve a tirar.

El laberinto. Casilla 42. Cuando se cae en esta casilla, se está obligado a retroceder a la casilla 30.

La cárcel. Casilla 52. Cuando se cae aquí, se pierden tres turnos.

La calavera. Casilla 58. Cuando se cae en esta casilla, se vuelve a la casilla 1.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA:

Se organiza al alumnado en grupos de 4. Juegan 2 contra 2. Sólo hay dos fichas en el tablero. Se siguen las anteriores reglas de la misma manera, avanzando y retrocediendo

casillas. Sin embargo, en este tablero, en los lugares en los que tradicionalmente aparecen dibujos, hay tareas que se desea que realice la clase. El/la jugador/a al que corresponda tira el dado, avanza por el tablero el número de casillas que indique y tiene un minuto para hacer la tarea indicada. Cualquiera de las dos personas que juegan juntas puede realizar lo que se les pide, o pueden también hacerlo los/las dos, ayudándose mutuamente. En el caso de que no sean capaces de hacer la tarea requerida, obligatoriamente, retrocederán dos casillas.

El pozo. En clase puede resultar muy aburrido para un equipo esperar a que el otro caiga en el pozo para continuar jugando. Se propone la siguiente variación: cuando un equipo cae en el pozo, el profesor o profesora pide a los jugadores que elijan una categoría, por ejemplo: cultura, gramática, canciones y poemas en español, etc. Para cada categoría, el profesorado tendrá preparadas tarjetas con distintas preguntas relacionadas con contenidos que se hayan visto en clase anteriormente y que puedan pertenecer a la categoría elegida. Por ejemplo:

Cultura: ¿En qué país se celebra la fiesta del 5 de mayo?

- a) Colombia
- b) Guatemala
- c) México



Gramática: Cuando hablamos en presente, ¿cuál es la forma adecuada?

- a) Yo daba
- b) Yo daré
- c) Yo doy

Con las tarjetas de la categoría elegida bocabajo, el grupo elige una al azar. Entonces, el profesor o profesora lee la pregunta que aparece en la tarjeta elegida y el grupo debe responderla correctamente. Si así fuere, pueden continuar jugando. Si no, perderán un turno.

MATERIALES:

- Dados
- Fichas
- Tarjetas con preguntas de diferentes categorías

<p>¡Muy Bien! ¡Adelante!</p> <p>22</p>	<p>Si te regalan un billete de avión, ¿a dónde viajarías?</p> <p>21</p>	<p>¿Qué coche te gustaría tener?</p> <p>20</p>	 <p>19</p>	 <p>18</p>	<p>¿Cuál es tu deporte favorito?</p> <p>17</p>	<p>Describe algo que hayas perdido.</p> <p>16</p>	<p>¡Bien! ¡Adelante!</p> <p>15</p>	
 <p>23</p>	<p>¿Qué cualidad aprecias más en tus amigos?</p> <p>46</p>	 <p>45</p>	<p>¿Cuál ha sido el mejor regalo que te han hecho?</p> <p>44</p>	<p>¡Perfecto! ¡Adelante!</p> <p>43</p>	 <p>42</p>	 <p>41</p>	 <p>14</p>	
<p>¿Cuál es tu comida favorita?</p> <p>24</p>	<p>¿Qué cosas te hacen enfadar?</p> <p>47</p>	<p>¿Quién ganará esta partida?</p> <p>62</p>	<p>Casi campeón ¡Adelante!</p> <p>61</p>	<p>Cuéntanos uno de tus sueños.</p> <p>60</p>	 <p>59</p>	<p>¿Qué trabajo te gustaría tener?</p> <p>40</p>	<p>¿Qué ropa te gusta comprar?</p> <p>13</p>	
<p>¿Qué hiciste el pasado domingo?</p> <p>25</p>	<p>¿Cuál sería el mundo ideal?</p> <p>48</p>				 <p>58</p>	<p>Cuéntanos algo que te haga reír.</p> <p>39</p>	 <p>12</p>	
 <p>26</p>	<p>¡Bravo! ¡Adelante!</p> <p>49</p>				<p>¿A qué lugar siempre te gusta volver?</p> <p>57</p>	<p>¿A qué lugar siempre te gusta volver?</p> <p>57</p>	<p>Eres actor, ¿qué película te gustaría hacer?</p> <p>38</p>	<p>¿Cuál es tu asignatura favorita?</p> <p>11</p>
 <p>27</p>	 <p>50</p>				<p>Ahora, confiéstanos dos defectos.</p> <p>56</p>	<p>Describe algo que sepas hacer bien.</p> <p>37</p>	<p>Describe tu habitación</p> <p>10</p>	
<p>¿A qué personaje famoso admiras?</p> <p>28</p>	<p>¿Viajarías a otros planetas?</p> <p>51</p>				 <p>52</p>	 <p>53</p>	 <p>54</p>	<p>Cuéntanos dos cualidades tuyas.</p> <p>55</p>
<p>¿Cuáles son tus planes para el fin de semana?</p> <p>29</p>	<p>¿Qué estación del año te gusta más?</p> <p>30</p>	 <p>31</p>	 <p>32</p>	<p>¡Estupendo! ¡Adelante!</p> <p>33</p>	<p>Habláanos de una ocasión en la que tuviste miedo.</p> <p>34</p>	<p>Cuéntanos de qué cosas te sientes orgulloso.</p> <p>35</p>	<p>Háblanos de tus hermanos.</p> <p>8</p>	
 <p>1</p>	<p>¿Qué tipo de música te gusta?</p> <p>2</p>	<p>Describe tu pasatiempo favorito.</p> <p>3</p>	<p>Describe a tu mejor amigo.</p> <p>4</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>	<p>Sigue adelante</p> <p>7</p>		