

**LA OCA DEPORTIVA**

**VERSIÓN 2.2**

**“SUPERAR PARA AVANZAR”**

**AUTOR : JOSÉ ENRIQUE GARRIDO FERNÁNDEZ**

**MAESTRO DE EDUCACIÓN FÍSICA**

HOLA A TODOS Y A TODAS, BIENVENIDOS A ESTE JUEGO DÓNDE JUGAREMOS AL TRADICIONAL JUEGO DE LA OCA PERO..., A UNA NUEVA VERSIÓN ENFOCADA A LA **EDUCACIÓN FÍSICA**. LA HEMOS BAUTIZADO COMO:

## LA OCA DEPORTIVA

VERSIÓN 2.2 "SUPERA PARA AVANZAR"



**PARA PODER JUGAR, SIGUE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES:**

-UTILIZA EL TABLERO QUE SE ENCUENTRA ADJUNTO A ESTE TEXTO O DESCÁRGATELO ENTRANDO EN ESTA DIRECCIÓN:

[TABLERO OCA VIRTUAL PARA DESCARGAR](#)

PULSA CONTROL Y HAZ CLICK SOBRE EL ENLACE

- **IMPRIME EL TABLERO O DIBÚJALO** Y UTILIZA LAS FICHAS PARA JUGAR USANDO UN DEDAL, CHAPA, BOTÓN, FIGURITAS,

-UTILIZA SOLAMENTE UN DADO, SI NO TIENES UNO , BÚSCALO EN TU MÓVIL EN PLAY STORE Y DESCARTE UNA APLICACIÓN CON DADO. **SI NO CONSIGUES PASAR LA PRUEBA, TENDRÁS QUE QUEDARTE EN LA MISMA CASILLA DONDE CAÍSTE, ESPERAR TU TURNO Y REPETIRLA HASTA CONSEGUIRLA.**

-PODEÍS HACER UN VIDEO DÓNDE SE OS VEA JUGANDO Y SUPERANDO PRUEBAS, COMPARTIRLO POR LOS GRUPOS Y ENFRENTAROS EN **MODO SOLITARIO** (YO CONTRA MI FAMILIA) O EN **MODO FAMILIA** (POR VIDEO LLAMADA, UNA FAMILIA CONTRA OTRA PARTICIPANDO POR TURNOS, A VER QUE FAMILIA CONSIGUE GANAR)







**ESTAS SON LAS PRUEBAS QUE TENDRÁS QUE REALIZAR SI CAES EN LAS CASILLAS CORRESPONDIENTES.**

**CASILLA Nº 1: PARA COLOCAR AQUÍ TU FICHA, HAZ DE LAVARTE LAS MANOS CANTANDO DURANTE 30 SEGUNDOS EL ESTRIBILLO O PARTE DE LA CANCIÓN QUE MÁS TE GUSTE.**

**CASILLA Nº 2: SALTO A LA COMBA (COGE UNA CUERDA O ALGÚN MATERIAL CON EL QUE PUEDAS SALTAR A LA COMBA Y REALIZA 20 SALTOS)**

**CASILLA Nº 3: MALABARES (UTILIZA 3 PELOTAS, PARA ELLO PUEDES FABRICARLAS CON PAPEL DE PLATA, HOJAS DE CUADERNO, REVISTAS VIEJAS, ... O USAR 3 PELOTAS QUE ENCUENTRES POR CASA, DE TENIS, PING-PONG,) PARA SUPERAR ESTA PRUEBA NECESITAS HACER MALABARES DURANTE 10 SEGUNDOS**

**CASILLA Nº 4: SALTANDO SIN PARAR (SI CAES AQUÍ, CAES EN UNA MALDICIÓN Y PARA PODER ROMPERLA NO TIENES QUE DEJAR DE BOTAR CON TU CUERPO DURANTE 1 MINUTO)**

**CASILLA Nº 5: DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA ...Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 9)**



**CASILLA Nº 6:** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO DE PUENTE A PUENTE Y TIRO PORQUE ME LLEVA LA CORRIENTE PERO , EN LA OCA DEPORTIVA SE CONOCE COMO: DE FUENTE A FUENTE Y TIRO PORQUE ME ENTRA SED DE REPENTE (AVANZA HASTA LA CASILLA 12)

**CASILLA Nº 7: PATADITAS** (PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER LO SIGUIENTE, HAZ UNA BOLA CON PAPEL DE PLATA O COGE UN ROLLO DE PAPEL HIGIÉNICO Y DA COMO MÍNIMO 5 PATADITAS.)

**CASILLA Nº 8: SENTADILLAS** (SI HAS CAÍDO EN ESTA CASILLA... LLEGA LA HORA DE LAS SENTADILLAS, JAJAJA) PARA SUPERAR ESTA PRUEBA, DEBES HACER UN CICLO DE SENTADILLAS, EL CICLO SE COMPONE DE 3 SERIES DE 12 SENTADILLAS, DESCANSANDO ENTRE SERIE 10 SEGUNDOS.

**CASILLA Nº 9:** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 14)

**CASILLA Nº 10 BOTELLITA, BOTELLITA ¿SERÁS CAPAZ DE HACER ESTA PRUEBECITA?** ESTA PRUEBA ES CONOCIDA COMO EL RETO DE LA BOTELLA Y CONSISTE EN LLENAR UN POCO UNA BOTELLA DE PLÁSTICO, LANZARLA AL AIRE, QUE DE VUELTAS EN EL AIRE Y QUE CAÍGA DE PIE; SI LA LANZAS Y CAE “DE TAPÓN” GANAS UN TURNO EXTRA, CONTINUÁS TIRANDO. PARA ESTA PRUEBA TIENES **10 INTENTOS**.

**CASILLA Nº 11 : FLEXIÓN SIN MANOS . (PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER LO SIGUIENTE, DEBES COLOCARTE EN EL SUELO COMO SI FUERAS HACER UNA FLEXIÓN, PERO EN VEZ DE APOYAR TUS MANOS, APOYA TUS ANTEBRAZOS, BAJA EL CULO Y MANTENTE EN ESA POSTURA 1 MINUTO.) DEJA DE TEMBLAR NO HACE FRIO.**

**CASILLA Nº 12: ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO DE PUENTE A PUENTE Y TIRO PORQUE ME LLEVA LA CORRIENTE PERO, EN LA OCA DEPORTIVA SE CONOCE COMO: DE FUENTE A FUENTE Y TIRO PORQUE ME ENTRA SED DE REPENTE (RETROCEDE HASTA LA CASILLA 6)**

**CASILLA Nº 13: ¡RECLUTA, HAZME 20 FLEXIONES!... NO HACE EXPLICAR MÁS JAJA .... AL LÍO, TU PUEDES, LO CONSEGUIRÁS.**

**CASILLA Nº 14: DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 18)**

**CASILLA Nº 15: VIENTRE PLANO PARA LA OPERACIÓN BIKINI (PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER LO SIGUIENTE, DEBES COLOCARTE EN EL SUELO BOCA ARRIBA, CRUZOS LOS BRAZOS EN EL PECHO, MIRO UN PUNTO FIJO EN EL TECHO Y SIN MOVER EL CUELLO APRETANDO LA BARRIGA HAGO 30 ABDOMINALES; NO OLVIDES QUE CUANDO SUBES EXPIRAS Y CUANDO BAJAS INSPIRAS.**

**CASILLA Nº 16 PUÑO-CLETA**, PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER LO SIGUIENTE; CIERRA TUS PUÑOS, COLOCALOS ENFRENTADOS, COLOCA UN PUÑO DELANTE DEL OTRO Y GÍRALOS HACIA DELANTE, DEBES DE HACER CON TUS PUÑOS UNA BICICLETA A TU MÁXIMA VELOCIDAD SIN QUE ÉSTOS CHOQUEN DURANTE 30 SEGUNDOS.

**CASILLA Nº 17 DONDE PONGO EL OJO.... PONGO LA BOLA** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER LO SIGUIENTE; COGE UN CUBITO DE PLÁSTICO QUE HAYA POR CASA , HAZ TRES BOLITAS CON PAPEL DE PLATA Y DEBES DE CANASTAR LAS TRES BOLITAS EN EL CUBO. LA DISTANCIA ENTRE EL CUBO Y TÚ, ES DE 5 PASOS HACIA DETRÁS.

**CASILLA Nº 18: DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 23)**

**CASILLA Nº 19** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO LA POSADA, PERO EN ESTA VERSIÓN DEL JUEGO SIMULAREMOS QUE HEMOS REALIZADO UN MARATÓN Y TENEMOS QUE DESCANSAR EN CASA, PARA RECUPARAR NUESTROS MÚSCULOS PARA SEGUIR JUGANDO, YA QUE NOS ARRIESGAMOS A CONTRAER UNA LESIÓN MUSCULAR. PIERDES TU TURNO

**CASILLA Nº 20 ESTIRA, ESTIRA, ESTIRAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA (PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER LO SIGUIENTE; DEBES SENTARTE EN EL SUELO Y ESTIRAR TUS PIERNAS, JUNTAR LOS PIES E INTENTAR TOCARTE LAS PUNTAS DE LOS ZAPATOS EN TRES FASES. LA PRIMERA 10 SEGUNDOS, LA SEGUNDA 20 SEGUNDOS Y LA TERCERA 30 SEGUNDOS.**

**CASILLA Nº 21 MELODÍA DE APLAUSOS (PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE APLAUDIR DURANTE UN MINUTO, SI ERES CAPAZ DE CREAR UN COMPÁS MUSICAL (SEVILLANA, BULERÍA, FANDANGO...) GANARÁS UN PUNTO EXTRA, QUE TE PERMITIRÁ CONTINUAR UN TURNO MÁS, TIRANDO DE NUEVO; SINO APLAUDE POR TU FUERZA EN ESTE TIEMPO DE CUARENTENA, QUE LO ESTÁS HACIENDO, **MUY PERO QUE MUY BIEN** Y PRUEBA SUPERADA.**

**CASILLA Nº 22 LLEVA , LLEVA , LLÉVAME , EN TU BICICLETA.... DEJA DE TARAREAR ESTA CANCIÓN DE CARLOS VIVES Y SHAKIRA Y TÚMBATE EN EL SUELO, LEVANTA TUS PIERNAS Y PEDALEA CANTÁNDOLA HASTA QUE TODOS HAN TENIDO SU TURNO, ES DECIR, NO PUEDES PARAR HASTA QUE TODOS TIREN E INTENTEN SU MISIÓN Y VUELVA A LLEGAR EL TURNO A TI.**





**CASILLA Nº 23: DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 27)**

**CASILLA Nº 24 EL BAILE DEL NIÑO DE LA MOCHILA PARA SUPERAR ESTA PRUEBA POR UN LADO TIENES QUE BUSCAR EN YOUTUBE ESTE BAILE, POR SI NO LO CONOCÍAS, APRENDÉTELO Y CUANDO VUELVA SER TU TURNO BAILARLO DELANTE DE TODOS, SI LO BAILAS PUEDES TIRAR EL DADO Y AVANZAR EN EL CASILLERO.**

**CASILLA Nº 25 MANOS DE IMÁN COMO TODOS Y TODAS SABRÉIS LOS IMANES TIENEN DOS POLOS , UNO NEGATIVO Y OTRO POSITIVO, SI LOS INTENTAS UNIR SE REPELEN Y NUNCA LLEGAN A UNIRSE; PUES EN ESTA PRUEBA SIMULAREMOS QUE UNA MANO TIENE POLO POSITIVO Y OTRA MANO POLO NEGATIVO , TENEMOS QUE APLAUDIR , POR LO TANTO DEBES DE APLAUDIR SIN QUE NUNCA CHOQUEN LAS PALMAS, DEBES DE HACERLO A LA MAYOR VELOCIDAD QUE PUEDAS DURANTE 30 SEGUNDOS.**

**CASILLA Nº 26** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO "DE DADO A DADO Y TIRO PORQUE ME HA TOCADO" PERO EN ESTA VERSIÓN DEL JUEGO SE LLAMA DE BALÓN EN BÁLON Y TIRO PORQUE LO VALGO UN MONTÓN. (AVANZA HASTA LA CASILLA 53)


**CASILLA Nº 27:** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 32)

**CASILLA Nº 28 :** PIEDRA, PAPEL O TIJERAS. SI CAES EN ESTA CASILLA DEBES ELEGIR UN A UN RIVAL Y GANARLE SOLO JUGANDO UNA PARTIDA A ESTE JUEGO. NO PASARÁS DE ESTA PRUEBA SI NO GANAS AL RIVAL QUE ELEGISTE, NO PUEDES CAMBIARLO.

**CASILLA Nº 29** LA RISA CONTAGIOSA ES HORA DE TRABAJAR EL ABDOMEN Y QUE MEJOR FORMA DE HACERLO QUE RIÉDOTE A CARCAJADAS. DEBES DE PENSAR EN TODO AQUELLO QUE TE PREOCUPA Y DURANTE ESTE MOMENTO EVADIRTE RIÉNDOTE SIN PARAR, DEBES DE REIRTE DURANTE 1 MINUTO Y SI TU RISA CONTAGIA A LOS DEMÁS GANARÁS UN PUNTO EXTRA Y PODRÁS TIRAR UN TURNO MÁS.

**CASILLA Nº 30** LIMPIA-CRISTALES AL MODO KARATE KID DÉJATE DE IMAGINACIONES RARAS JAJA NADA DE LIMPIAR LOS CRISTALES A PATADAS, PARA PASAR ESTA PRUEBA DEBES LIMPIAR EL CRISTAL DE UNA VENTANA EN MENOS DE 10 SEGUNDOS (DAL CERA, PULIL CERA) UTILIZA UN LIMPIACRISTALES Y UN PAPEL DESECHABLE.

**CASILLA Nº 31** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO "EL POZO", EN ELLA TE PARABAS A BEBER AGUA Y ESTABAS DOS TURNOS SIN TIRAR, EN ESTA VERSIÓN 2.2, SIMULAREMOS UNA LESIÓN POR UN TIRÓN EN EL GEMELO Y TENDRÁS QUE PERMANECER EN REPOSO DURANTE DOS SEMANAS, ES DECIR DOS TURNOS

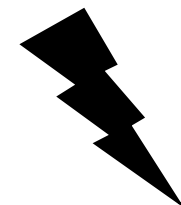


ESO TE PASA POR NO  
CALENTAR BIEN Y NO  
ACABAR HACIENDO  
ESTIRAMIENTOS

**CASILLA Nº 32:** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 36)

**CASILLA Nº 33. PULSO CHINO.** SI CAES EN ESTA CASILLA DEBES ELEGIR UN A UN/UNA RIVAL Y GANARLE SOLO JUGANDO UNA PARTIDA A ESTE JUEGO. NO PASARÁS DE ESTA PRUEBA SI NO GANAS AL RIVAL QUE ELEGISTE, NO PUEDES CAMBIARLO.

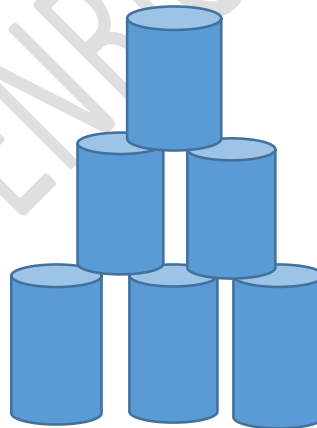
**CASILLA Nº 34 LA CARRERA DE ABUNDIO, QUE CORRIÓ SOLO Y QUEDÓ SEGUNDO.** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS CORRER EN EL SITIO DURANTE 5 MINUTITOS, **PIERDES TODOS TUS TURNOS MIENTRAS CORRES**, HASTA QUE NO PASEN LOS 5 MINUTOS NO PUEDES PARAR DE CORRER NI INCORPORARTE AL JUEGO.



**CASILLA Nº 35** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS CORRER EN EL SITIO LLEVÁNDO LOS TALONES A LOS GLÚTEOS, DEBERÁS CORRER HASTA QUE VUELVA A SER TU TURNO.

**CASILLA Nº 36 :** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 41)

**CASILLA Nº 37 EL RETO DE LA PIRÁMIDE,** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS COGER 6 VASOS DE PLÁSTICO O DE CARTÓN. A CONTINUACIÓN, HAZ UNA TORRE Y QUE TE CRONOMETREN EN MONTAR, DESMONTAR Y EN VOLVER A MONTAR Y A DESMONTAR UNA PIRÁMIDE. DEBERÁS DE HACER EL RETO EN MENOS DE 2 MINUTOS.





**CASILLA Nº 38 JUMPIS** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS HACER 30 JUMPIS

¿SADES CÓMO SE HACEN? ES MUY FÁCIL PONTE DE PIE, ABRE TUS BRAZOS Y PIERNAS, Y JUNTA TUS PIERNAS Y BAJA LOS BRAZOS A LA PAZ Y AHORA VUELVE A LA POSTURA DE INICIO.

**CASILLA Nº 39 BRAZOS COMO POPEYE** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE COGER DOS BOTELLAS DE PLÁSTICO POR EJEMPLO DE REFRESCOS O AGUA QUE ESTÉN LLENAS Y HACER BICEPS CON ELLAS , TIENES QUE HACER 2 SERIES DE 10 REPETICIONES POR BRAZO.

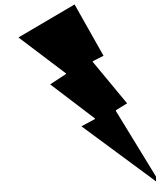
**CASILLA Nº 40** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO DE COHETE A COHETE Y TIRO PORQUE QUIERO VER A E.T PERO EN ESTA VERSIÓN DIREMOS DE COHETE A COHETE ,Y VOY A TURQUÍA QUE ESTOY CALVETE (AVANZO HASTA LA CASILLA 47)

**CASILLA Nº 41 :** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 45)

**CASILLA Nº 42 HOMBROS COMO HÉRCULES** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE COGER DOS BOTELLAS DE PLÁSTICO POR EJEMPLO DE REFRESCOS O AGUA QUE ESTÉN LLENAS Y HACER HOMBROS CON ELLAS , TIENES QUE HACER 2 SERIES DE 10 REPETICIONES POR BRAZO. INSTRUCCIONES: COGE LAS BOTELLAS PONLAS A LA ALTURA DE LAS OREJAS, SUBE Y BAJA DE FORMA ALTERNATIVA UNA BOTELLA Y OTRA.

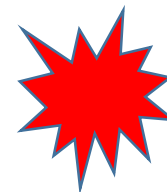
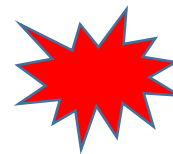
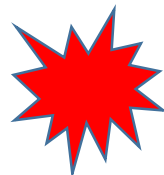
**CASILLA Nº 43 CONTROL DE VELOCIDAD** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS DE CORRER EN EL MISMO SITIO, PERO ALTERNADO LAS VELOCIDADES, POR EJEMPLO PUEDES EMPEZAR A UN RITMO DEL 2% DE TU VELOCIDAD MÁXIMA E IR AUMENTÁNDOLA HASTA LLEGAR AL MÁXIMO, CUANDO LLEGUES AL MÁXIMO MANTÉN ESTA VELOCIDAD DURANTE 20 SEGUNDOS Y VE REDUCIENDO LA VELOCIDAD HASTA LLEGAR A ANDAR EN EL MISMO SITIO.

**CASILLA Nº 44 LA DOMA DEL CABALLO PERCHERÓN** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS DE CORRER EN EL MISMO SITIO, PERO SUBIENDO LAS RODILLAS ARRIBA DURANTE LA CARRERA. PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS CORRER EN EL SITIO DURANTE 5 MINUTITOS, **PIERDES TODOS TUS TURNOS MIENTRAS CORRES**, HASTA QUE NO PASEN LOS 5 MINUTOS NO PUEDES PARAR DE CORRER NI INCORPORARTE AL JUEGO.



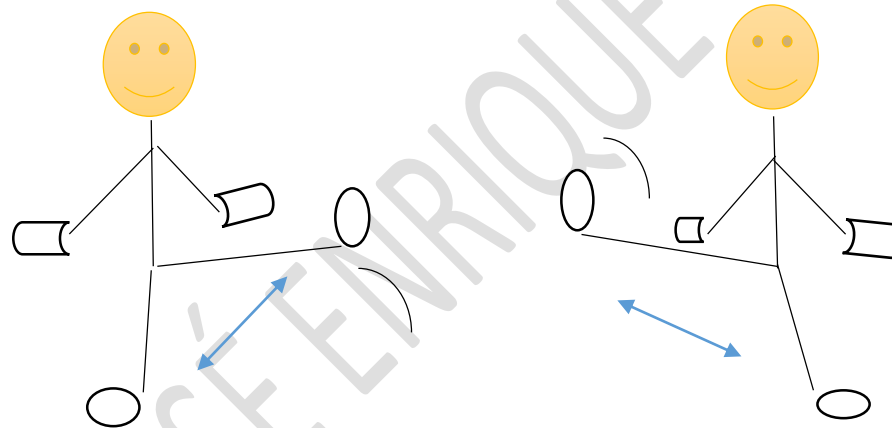
**CASILLA Nº 45 : DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 50)**

**CASILLA Nº 46 UNA MESA DESINFECTADA, MACHAQUEMOS AL COVID-19** PARA PASAR ESTA PRUEBA DEBES LIMPIAR LA MESA DONDE ESTÉS JUGANDO EN MENOS DE 10 SEGUNDOS (ASÍ LIMPIABA, ASÍ, ASÍ ...) UTILIZA UN LIMPIACRISTALES Y UN PAPEL DESECHABLE.



**CASILLA Nº 47** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO DE COHETE A COHETE Y TIRO PORQUE QUIERO VER A E.T PERO EN ESTA VERSIÓN DIREMOS DE COHETE A COHETE, Y VOY A TURQUÍA QUE ESTOY CALVETE (RETROCEDE HASTA LA CASILLA 40)

**CASILLA Nº 48 TIJERITAS CON MIS PIERNAS**, PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER TIJERAS CON TUS PIERNAS, DEBES DE HACER CON CADA PIERNA 10 REPETICIONES (1-1, 2-2, 3-3,...) ¿CÓMO SE HACEN? ME PONGO DE PIE Y DE FORMA LATERAL VOY SUBIENDO Y BAJANDO LAS PIERNAS DE MANERA ALTERNATIVA



**CASILLA Nº 49 CARDIO-COJÍN** SI HAS CAÍDO EN ESTA CASILLA, LO QUE TOCA QUE HACER, ES UNA MARAVILLA, DEBERÁS PONERTE EN PIE, COGER UN COJÍN Y COLOCARLO EN LA PARED, DEBERÁS DARLE PUÑOS Y DESAHOGARTE, TENDRÁS QUE HACERLO DURANTE UN MINUTO Y LA PRUEBA NO SERÁ SUPERADA SI EL COJÍN CAE AL SUELO Y NO PERMANECE SIN QUE LO AGARRES EN LA PARED. LA ÚNICA FORMA DE QUE NO SE CAIGA ES GOLPEAR A UNA VELOCIDAD CONSTANTE.

**CASILLA Nº 50 : DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 54)**

**CASILLA Nº 51 CODO-RODILLA** PARA COMPLETAR ESTA PRUEBA DEBERÁS DE SINCRONIZARTE DE MARAVILLA, DEBERÁS PONERTE EN PIE Y CHOCAR DE MANERA ALTERNATIVA EL CODO CON LA RODILLA ( CODO IZQUIERDO CON RODILLA DERECHA Y CODO DERECHO CON RODILLA IZQUIERDA.) NO OLVIDES QUE PARA CHOCAR CON LA RODILLA DEBERÁS DE SUBIRLA ARRIBA, NO VALE CHOCAR SIN SUBIRLA, YA QUE PODEMOS LESIONARNOS Y HACERNOS DAÑO EN NUESTRA ESPALDA.

PARA COMPLETAR LA PRUEBA DEBERÁS CHOCAR CON CADA CODO-RODILLA 20 VECES.

**CASILLA Nº 52** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO “LA CÁRCEL” EN ÉLLA ESTABAS 3 TURNOS SIN TIRAR PERO EN ESTA VERSIÓN 2.2 SE LLAMA EL HOSPITAL, SIMULAREMOS UNA LESIÓN GRAVE COMO PUEDE SER UNA ROTURA DE TIBIA Y ESTAREMOS 3 MESES DE BAJA SIN PODER PRACTICAR DEPORTES , PERDERÁS 3 TURNOS

QUE LA SUERTE  
ESTE CONTIGO,  
JÓVEN PÁDAWAN



**CASILLA Nº 53** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO “DE DADO A DADO Y TIRO PORQUE ME HA TOCADO” PERO EN ESTA VERSIÓN DEL JUEGO SE LLAMA DE BALÓN EN BÁLON Y TIRO PORQUE LO VALGO UN MONTÓN. (RETROCEDE HASTA LA CASILLA 26)

**CASILLA Nº 54 :** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 59)

**CASILLA Nº 55** HA LLEGADO LA HORA DE ACTUAR, EN ESTA PRUEBA EVALUAREMOS TUS DOTES COMO ACTOR O ACTRIZ Y SOLO USANDO TU CUERPO Y NO LA VOZ, DEBERÁS ELEGIR UN/UNA RIVAL, IMITAR 5 PELÍCULAS Y **QUE TU RIVAL NO LAS ACIERTE**; PARA ELLO COGE UN PAPEL, ESCRÍBELAS (TIENES 2 MINUTOS) Y DÁSELAS A OTRO JUGADOR/A Y QUE CONTROLE ACIERTOS Y FALLOS. TIENES DOS VIDAS.

**CASILLA Nº 56** CONSIGUE LA CLAVE PARA ESCAPAR USANDO LA DIANA.

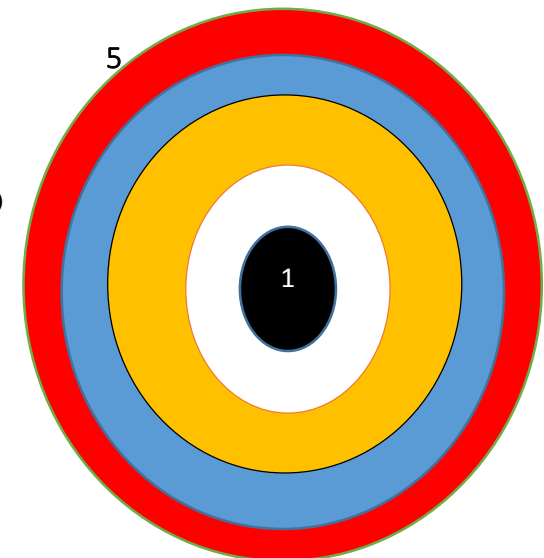
PARA REALIZAR ESTA PRUEBA DEBERÁS:

A) DIBUJAR UNA DIANA TAMAÑO FOLIO Y PINTAR DEL 1 AL 5 COMO MUESTRA EL DIBUJO

B) HACER 5 BOLITAS CON PAPEL DE PLATA

C) DEBERÁS IR LANZANDO LAS BOLAS Y DAR A LOS NÚMEROS EN ESTE ORDEN

**5 1 2 4 3**

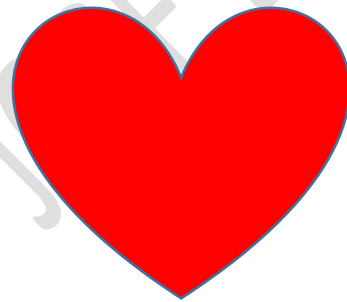


**CASILLA Nº 57 “ EL EURO QUE SE CREÍA UN TROMPO”.** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES COGER UN EURO( NO OLVIDES USAR GANTES PARA MANEJAR DINERO ) COLÓCALO DE CANTO O DE PIE Y GOLPÉALO CON UN CHORLITO, EL EURO DEBERÁ BAILAR (GIRAR) DURANTE 10 SEGUNDOS. PARA ESTA PRUEBA TIENES SOLO 2 INTENTOS.

**CASILLA Nº 58** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO “LA MUERTE” EN ÉLLA VIAJABAS EN EL TIEMPO Y COMENZABAS DE NUEVO DESDE LA CASILLA Nº1, EN ESTA VERSIÓN DEL JUEGO DE LA OCA, LA LLAMAREMOS **ME VOY DE VACACIONES** Y CUÁNDO VUELVO DE ÉLLAS HE PERDIDO LA FORMA Y PARA RECUPERARLA PIENSO EN JUGAR A ESTE JUEGO DESDE EL PRINCIPIO



**CASILLA Nº 59 :** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA **CASILLA DE LA FORTUNA** (AVANZA HASTA CASILLA 65 Y HABRÁS GANADO) EL GANADOR TIENE DERECHO A HACER COSQUILLAS A TODOS LOS RIVALES, SI SE JUEGA EN MODO FAMILIA, LA FAMILIA QUE PIERDA LE DEBE A LA OTRA, UNA CAJA CON FRUTAS CUÁNDO ACABE LA CUARENTENA.



ENHORABUENA  
DEPORTISTA,  
HAS GANADO

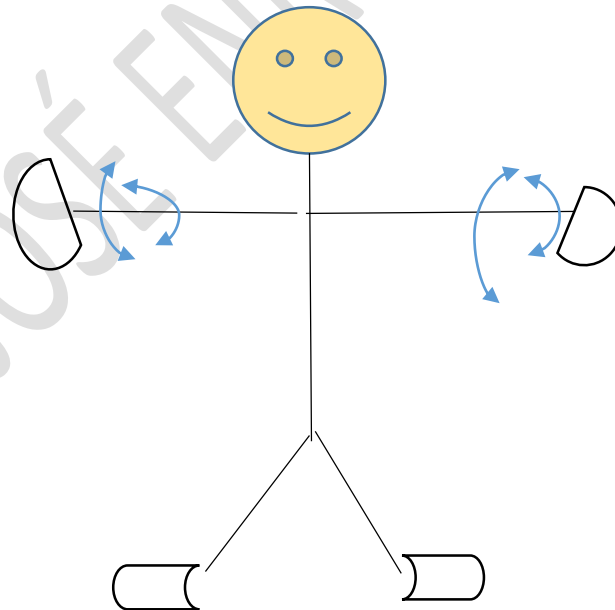
**CASILLA N° 60 UNA BOMBONA A UN QUINTO PISO, SIN ASCENSOR PARA SUPERAR ESTA PRUEBA TIENES DOS OPCIONES:**

**A) SUBE Y BAJA LAS ESCALERAS 2 VECES EN MENOS DE 2 MINUTOS**

**B) SI NO TIENES ESCALERAS, DESCALZATE Y SUBE DE FORMA ALTERNATIVA UN PIE Y OTRO AL SOFÁ Y HAZ COMO SI SUBIERAS 50 ESCALONES.**

**RECUERDA AL SUBIR EL PIE AL SOFÁ ESTIRA TU CUERPO ARRIBA COMO SI FUERA UN ESCALÓN, NO ES SUBIR SIMPLEMENTE LAS RODILLAS ARRIBA.**

**CASILLA N° 61 UN CASTIGO CIRCULAR PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER LO SIGUIENTE DEBES DE PONER TUS BRAZOS EN CRUZ, CERRAR TUS PUÑOS Y PINTO EN EL AIRE MINICIRCULITOS, NO PODRÁS BAJAR LOS BRAZOS NI DEJAR DE PINTAR LOS MINICÍRCULOS **HASTA QUE TODOS JUEGUEN DOS TURNOS.****



CASILLA Nº 62 IZQUIERDA O DERECHA , PARA LOGRAR SUPERAR ESTA PRUEBA COGE TU FICHA DE JUEGO, DÁSELA A UN RIVAL, EL RIVAL DEBE DE ESCONDERSE LAS MANOS DETRÁS DE SU ESPALDA Y ESCONDER LA FICHA EN UNA DE SUS MANOS, LE DAMOS UN TIEMPO, SACA LAS MANOS TU RIVAL Y DEBES DE ACERTAR DONDE ESTÁ O DÓNDE LA TIENE.

CASILLA Nº 63 OCA FINAL

**HABRÁS GANADO**

**EL GANADOR TIENE DERECHO A HACER COSQUILLAS A TODOS LOS RIVALES, SI SE JUEGA EN MODO FAMILIA, LA FAMILIA QUE PIERDA LE DEBE A LA OTRA, UNA CAJA CON FRUTAS CUÁNDO ACABE LA CUARENTENA.**

