

**LA LOCA DEPORTIVA**

**VERSIÓN 2.2**

**“SUPERA 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:



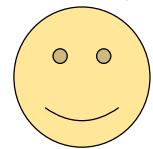
**PARA PODER JUGAR, SIGUE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES:**

- UTILIZA EL TABLERO QUE SE ENCUENTRA ADJUNTO A ESTE TEXTO O DESCÁRGARTELO 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, DÚSCALO 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.**
- PODÉIS 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 VIDEOLLAMADA, UNA FAMILIA CONTRA OTRA PARTICIPANDO POR TURNO, A VER QUE FAMILIA CONSIGUE GANAR)



Machadines ®

SUERTE



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

**CASILLA N°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 N°2: SALTO A LA COMBA (COGE UNA CUERDA O ALGÚN MATERIAL CON EL QUE PUEDAS SALTAR A LA COMBA Y REALIZA 20 SALTOS)**

**CASILLA N°3: MALABARES (UTILIZA 3 PELOTAS, PARA ELLA 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 N°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 N°5: DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA ... Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 9)**

**CASILLA N° 6: ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO DE FUENTE A FUENTE 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 N° 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 N° 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 N° 9: DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 14)**

**CASILLA N° 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, CONTINÚAS TIRANDO. PARA ESTA PRUEBA TIENES 10 INTENTOS.**

**CASILLA N°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 FRÍO.

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

**CASILLA N°14:** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 18)

**CASILLA N°15:** VIENTRE PLANO PARA LA OPERACIÓN BIKINI (PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES DE HACER LO SIGUIENTE, DEBES COLOCARTE EN EL SUELO BOCA ARRIBA, CRUZO 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 N°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 N°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 N°18: DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 23)**

**CASILLA N°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 RECUPERAR NUESTROS MÚSCULOS PARA SEGUIR JUGANDO, YA QUE NOS ARRIESGAMOS A CONTRAER UNA LESIÓN MUSCULAR. PIERDES TU TURNO

**CASILLA N° 20 ESTIRA, ESTIRA, ESTIRAAAAAAAAAAAAAA (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 N° 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; SI NO APLAUDE POR TU FUERZA EN ESTE TIEMPO DE CUARENTENA, QUE LO ESTÁS HACIENDO, **MUY PERO QUE MUY BIEN** Y PRUEBA SUPERADA.**

**CASILLA N° 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 N° 23: DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 27)**

**CASILLA N° 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, APRENDERTETO Y CUANDO VUELVA SER TU TURNO BAILARLO DELANTE DE TODOS, SI LO BAILAS PUEDES TIRAR EL DADO Y AVANZAR EN EL CASILLERO.

**CASILLA N° 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 N° 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 N° 27:** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 32)

**CASILLA N° 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 N° 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 RIÉDOTE 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 N° 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.

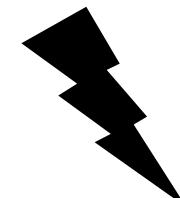
**CASILLA N° 31** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO “EL POZO”, EN ELLA TE PARABAS A BEBER AGUA Y ESTABAS DOS TURNOS SIN TIRAR, EN ESTA VERSIÓN 2.2, SIMULAREMOS UNA LESIÓN POR UN TIRÓN EN EL GEMELO Y TENDRÁS QUE PERMANECER EN REPOSO DURANTE DOS SEMANAS, ES DECIR DOS TURNOS

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

**CASILLA N° 32:** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 36)

**CASILLA N° 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.

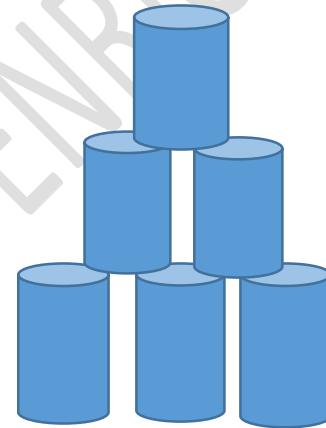
**CASILLA N° 34** LA CARRERA DE ABUNDIO, QUE CORRIÓ SOLO Y QUEDÓ SEGUNDO. PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS CORRER EN EL SITIO DURANTE 5 MINUTITOS, **PIERDES TODOS TUS TURNOS MIENTRAS CORRES**, HASTA QUE NO PASEN LOS 5 MINUTOS NO PUEDES PARAR DE CORRER NI INCORPORARTE AL JUEGO.



**CASILLA N° 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 N° 36 : DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 41)**

**CASILLA N° 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 N° 38 JUMPIS** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS HACER 30 JUMPIS

¿SABES 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 N° 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.

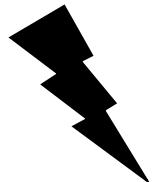
**CASILLA N° 40** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO DE COHETE A COHETE Y TIRO PORQUE QUIERO VER A E.T PERO EN ESTA VERSIÓN DIREMOS DE COHETE A COHETE , Y VOY A TURQUÍA QUE ESTOY CALVETE (AVANZO HASTA LA CASILLA 47)

**CASILLA N° 41 :** DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 45)

**CASILLA N° 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.

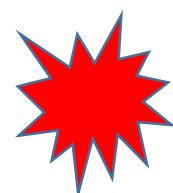
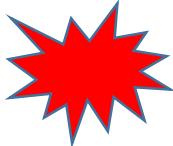
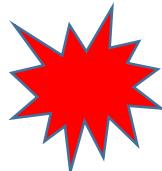
**CASILLA N° 43 CONTROL DE VELOCIDAD** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBERÁS DE CORRER EN EL MISMO SITIO, PERO ALTERNADO LAS VELOCIDADES, POR EJEMPLO PUEDES EMPEZAR A UN RITMO DEL 2% DE TU VELOCIDAD MÁXIMA E IR AUMENTÁNDOLA HASTA LLEGAR AL MÁXIMO, CUANDO LLEGUES AL MÁXIMO MANTÉN ESTA VELOCIDAD DURANTE 20 SEGUNDOS Y VE REDUCIENDO LA VELOCIDAD HASTA LLEGAR A ANDAR EN EL MISMO SITIO.

**CASILLA N° 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.



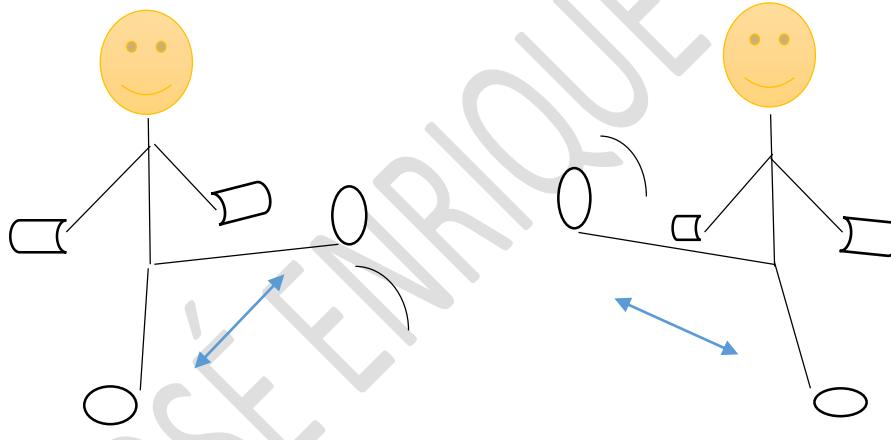
**CASILLA N° 45 : DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 50)**

**CASILLA N° 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 N° 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 N° 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 N° 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 N° 50 : DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA (AVANZA HASTA CASILLA 54)**

**CASILLA N° 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 N° 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 N° 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 N° 54 : DE OCA DEPORTIVA A OCA DEPORTIVA Y TIRO, QUE ME VENGO ARRIBA** (AVANZA HASTA CASILLA 59)

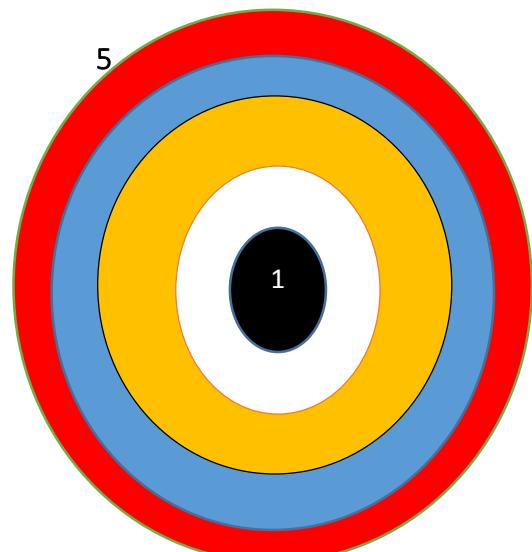
**CASILLA N° 55** HA LLEGADO LA HORA DE ACTUAR, EN ESTA PRUEBA EVALUAREMOS TUS DOTES COMO ACTOR O ACTRIZ Y SOLO USANDO TU CUERPO Y NO LA VOZ, DEBERÁS ELEGIR UN/UNA RIVAL, IMITAR 5 PELÍCULAS Y **QUE TU RIVAL NO LAS ACIERTE**; PARA ELLO COGE UN PAPEL, ESCRÍBELAS (TIENES 2 MINUTOS) Y DÁSELAS A OTRO JUGADOR/A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

**CASILLA N° 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 ÓRDEN

**5 1 2 4 3**

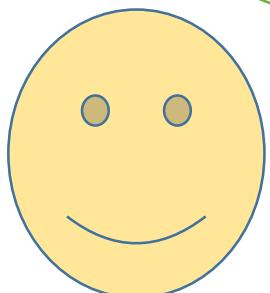
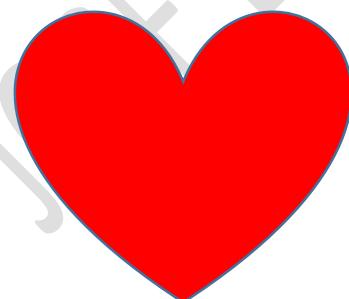


**CASILLA N° 57 " EL EURO QUE SE CREÍA UN TROMPO".** PARA SUPERAR ESTA PRUEBA DEBES COGER UN EURO ( NO OLVIDES USAR GUANTES PARA MANEJAR DINERO ) COLÓCALO DE CANTO O DE PIE Y GOLPÉALO CON UN CHORLITO, EL EURO DEBERÁ BAILAR (GIRAR) DURANTE 10 SEGUNDOS. PARA ESTA PRUEBA TIENES SOLO 2 INTENTOS.

**CASILLA N° 58** ESTA CASILLA ES CONOCIDA COMO "LA MUERTE" EN ÉLLA VIAJABAS EN EL TIEMPO Y COMENZABAS DE NUEVO DESDE LA CASILLA N° 1, 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 N° 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

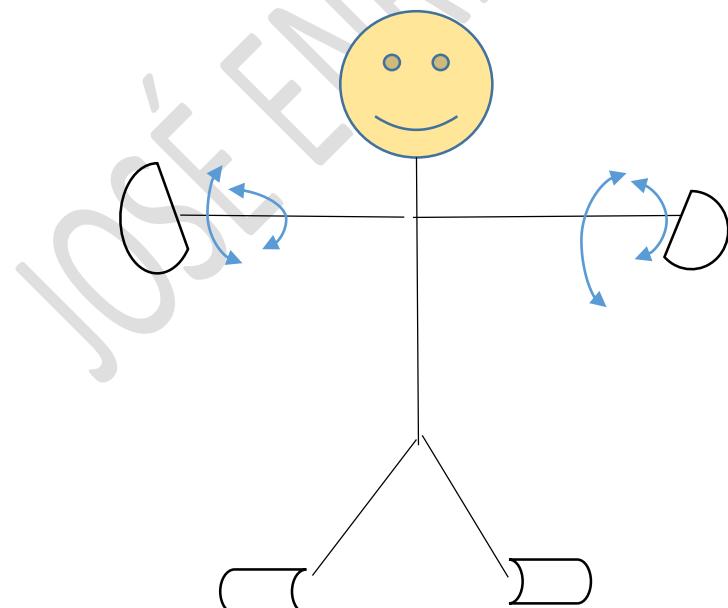
**CASILLA N° 60 UNA BOMBONA A UN QUINTO PISO, SIN ASCENSOR PARA SUPERAR ESTA PRUEBA TIENES DOS OPCIONES:**

**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 N° 62 IZQUIERDA O DERECHA** , PARA LOGRAR SUPERAR ESTA PRUEBA COGE TU FICHA DE JUEGO, DÁSELÁ 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 N° 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 CUÁNDΟ ACABE LA CUARENTENA.**

