

TECLA. REVISTA ELECTRÓNICA DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN EN REINO UNIDO E IRLANDA

10 de marzo de 2006

NIPO: 651 – 05 – 081 - 9

Nivel B1 - Intermedio

Título: **JUGANDO A LA OCA**

Autor: Miguel Ángel Miguel Miguel

Asesor Técnico de la Consejería de Educación en el Reino Unido e Irlanda

JUGANDO A LA OCA

La Oca es un juego de mesa en el que deben participar dos o más jugadores. Cada uno de ellos avanza con su ficha por un tablero de 63 casillas dispuestas formando una espiral. En cada tirada, el jugador adelanta su ficha tantas casillas como indica el número del dado. El objetivo es llegar el primero a la última casilla, la 63, a la que hay que acceder de una tirada exacta.

Las casillas tienen cada una un dibujo diferente. Algunas no influyen en el juego, pero hay otras, en concreto 24, que resultan determinantes para la marcha del mismo y que pueden hacer que el jugador que caiga en ellas avance, se vea obligado a retroceder, o pierda uno o varios turnos como castigo.

La oca

Si el jugador cae con su ficha en una de las casillas con oca, salta a la siguiente casilla con oca, tira de nuevo el dado y dice: "De oca a oca y tiro porque me toca".

El puente

Las casillas 6 y 12 albergan los puentes. Si el jugador cae en una de estas casillas, avanza o retrocede hasta el puente siguiente o anterior, vuelve a tirar el dado y dice: "De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente".

La posada

La posada está en la casilla 19 y el jugador que cae en ella pierde dos turnos.

Los dados

Los dados, en las casillas 26 y 53, permiten avanzar o retroceder, al tiempo que se dice: "De dado a dado y tiro porque me ha tocado".

El pozo

En la casilla 31 hay un pozo, que obliga a esperar a que otro jugador caiga en él para poder volver a jugar.

El laberinto

La casilla 42 contiene un laberinto, que obliga a estar sin tirar dos turnos.

La cárcel

Si se cae en la cárcel, que está en la casilla 52, se está sin jugar durante tres turnos.



La calavera

La casilla 58 es también conocida como la muerte y obliga al jugador a regresar a la salida y empezar el recorrido de nuevo.

Para entrar en la casilla final (63), es preciso hacerlo con una tirada exacta. Si al tirar los dados el jugador saca un número mayor al de casillas que le faltan para llegar, debe contar hacia delante hasta que llega al final y después retroceder hasta completar la cantidad obtenida en la tirada.

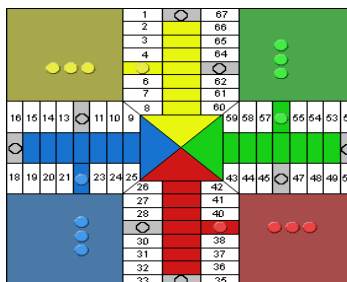


ACTIVIDADES

1. Actividades de prelectura

1.1 Empareja los juegos del recuadro con su foto correspondiente.

ajedrez	cartas	dardos	parchís	dominó	damas
---------	--------	--------	---------	--------	-------



1.2 En parejas, elegid un juego del ejercicio anterior y preparad una descripción del mismo que incluya información sobre los instrumentos necesarios para jugarlo, los objetivos que persigue, así como las reglas por las que se rige. A continuación, cambiad de pareja y explicadle a vuestro nuevo compañero el juego elegido.

1.3 Encuentra en clase alguien que...

	Respuesta	Nombre
...sepa jugar a las damas.		
...conozca el juego del parchís.		
...sepa jugar al ajedrez.		
...haya jugado alguna vez a la oca.		
...sepa cómo se mueven los peones en una partida de ajedrez.		
...le guste jugar a las cartas.		
...conozca los palos de la baraja española.		
...sepa qué ocurre si se cae en la casilla 58 de la oca.		
... conozca el nombre de la jugada final de una partida de ajedrez.		
...sepa qué colores tiene el juego del parchís.		
... sepa qué se dice cuando se cae en una casilla con el dibujo de la oca.		



2. Actividades de lectura

2.1 Elige la opción que mejor refleje el significado, según el contexto, de los sustantivos y verbos siguientes:

1. Tablero

- a) Tabla de una madera rígida.
- b) Tabla dibujada y coloreada a propósito para jugar al ajedrez y a otros varios juegos.

2. Casilla

- a) Casa pequeña.
- b) Cada uno de los compartimentos en que quedan divididos los tableros de la mayoría de los juegos de mesa.



3. Dado

- a) Pieza cúbica de hueso, marfil u otra materia, en cuyas caras hay señalados puntos desde uno hasta seis, y que sirve para varios juegos de fortuna o de azar.
- b) Inclinado, que tiene tendencia a algo.

4. Tirada

- a) Que es barato o fácil.
- b) Turno.

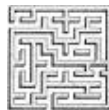


5. Ficha

- a) Cada una de las piezas que se usan en algunos juegos.
- b) Persona peligrosa; pícaro, bribón.

6. Turno

- a) Tiempo u ocasión de hacer una cosa por orden.
- b) Conjunto de trabajadores que desempeñan su actividad al mismo tiempo.



7. Laberinto

- a) Lugar formado artificialmente por calles y encrucijadas, para confundir al que se adentre en él.
- b) Enmarañado y confuso.

8. Salida

- a) Parte por donde se sale fuera de un sitio o lugar.
- b) Lugar donde los participantes se sitúan para comenzar una competición o un juego.





9. Posada

- a) Casa propia de cada uno donde habita.
- b) Lugar donde por precio se hospedan o albergan personas, en especial viajeros y campesinos.

10. Retroceder

- a) Volver hacia atrás.
- b) Que influye sobre lo pasado.

2.2 ¿Qué ocurriría si un jugador cae con su ficha en...?

	Consecuencia
...la oca?	
...el puente?	
...la posada?	
...los dados?	
...el pozo?	
...el laberinto?	
...la cárcel?	
...la calavera?	

3. Actividades de poslectura

3.1 En grupos de tres, discutid qué haríais en las **situaciones** que se os dan a continuación:

a) Estás pasando por un puente después de un día de fuertes lluvias, y de repente ves a una persona que está pidiendo auxilio en el agua.



b) Hace dos semanas habías hecho la reserva telefónica de una habitación para 7 noches. Cuando llegas al hotel, para tu sorpresa, te informan de que no tienen habitación para esa primera noche y de que, aunque lo sienten mucho, debes buscarte otro hotel. Además, son las 10 de la noche y tienes una maleta muy pesada.



c) Estás de vacaciones en Madrid. Llevas caminando sin rumbo definido durante horas, hasta que te das cuenta de que no sabes dónde te encuentras y de que además, para empeorar las cosas, todas las calles y edificios son iguales.





d) Uno de tus amigos ha sido detenido por la policía y llevado, injustamente, a la cárcel por un robo que no ha cometido.



3.2 En grupos de cuatro, recabad información en internet o en la biblioteca del instituto o de vuestra localidad y decidid cuál de las cuatro teorías que se dan a continuación sobre el origen del juego de la oca os parece más acertada:

Origen del juego de la oca

a) De acuerdo con lo que cuenta una leyenda griega, este juego fue inventado por los guerreros griegos durante el sitio de Troya para combatir el aburrimiento. El invento fue obra de Palámedes, hijo del rey de Eubea y nieto de Poseidón.

b) Su origen es alemán y el momento de su creación el siglo XI.

c) El juego nació en Florencia, en la corte de los Médicis, y llegó a España cuando Francisco de Médicis se lo regaló a Felipe II. El juego causó tal furor entre la corte que a partir de aquel momento se convirtió en el regalo ideal entre los nobles.

d) El juego es invención de la orden de los Templarios, creada por los cruzados europeos en 1118 en Jerusalén. Lasocas, la posada, el pozo, la cárcel y los demás símbolos del juego corresponden a las claves que éstos utilizaban para expresar determinados conceptos de su misteriosa filosofía.



3.3 LA OCA DEL ESPAÑOL



Descripción y reglas del juego

a) Se divide la clase en grupos de cuatro, y se le entrega a cada grupo un tablero, un dado y cuatro fichas.

b) Las reglas del juego son las mismas que las que rigen para el juego de la oca, a excepción de:

- Si el jugador cae en una casilla con oca, deberá realizar correctamente una tarea sobre vocabulario para poder avanzar a la oca siguiente y tirar de nuevo: por ejemplo, di tres adjetivos utilizados para describir la belleza física.
- Si cae en la posada o el laberinto, la tarea que debe realizar será sobre la conjugación verbal: por ejemplo, ¿cuál es la tercera persona del pretérito



indefinido del verbo *vivir*? Una respuesta correcta reducirá el castigo en un turno y una incorrecta supondrá la aplicación de las reglas normales del juego.

■ Si cae en el puente o en los dados, deberá adivinar una palabra que piense el resto de compañeros, para lo cual podrá hacer un máximo de 10 preguntas a las que sólo estará permitido responder sí o no. Resultados posibles:

1. El jugador se encuentra en las casillas 6 ó 26 y la respuesta es correcta: avanza a las casillas 12 ó 53 respectivamente.
2. El jugador se encuentra en las casillas 6 ó 26 y la respuesta es incorrecta: no avanza y permanece en estas casillas.
3. El jugador se encuentra en las casillas 12 ó 53 y la respuesta es correcta: permanece en estas casillas y no retrocede.
4. El jugador se encuentra en las casillas 12 ó 53 y la respuesta es incorrecta: retrocede a las casillas 6 ó 26 respectivamente.

■ Si cae en el pozo o en la calavera, la tarea estará relacionada con cuestiones de la cultura y la sociedad española: por ejemplo, ¿en cuántas comunidades autónomas está dividido el país? Si la respuesta es correcta, el castigo se reduce a tres turnos sin tirar; si es incorrecta, se aplicarán las reglas normales del juego.

■ Además, todos los jugadores están obligados a realizar una descripción de la casilla a la que llegan en todos sus turnos.



SOLUCIONES

1.1 Cartas, parchís, dardos, ajedrez, dominó y damas.

1.3

- Avanzan una casilla hacia adelante cada vez, excepto en el primer movimiento de la partida que puede avanzar dos.
- Copas, oros, bastos y espadas.
- Obliga al jugador a regresar a la salida y empezar el recorrido de nuevo.
- Jaque mate.
- Rojo, azul, amarillo y verde.
- “De oca a oca y tiro porque me toca”.

2.1 1b, 2b, 3a, 4b, 5a, 6a, 7a, 8b, 9b, 10a.

2.2

	Consecuencia
...la oca?	Salta a la siguiente casilla con oca, tira de nuevo el dado y dice: “De oca a oca y tiro porque me toca”.
...el puente?	Avanza o retrocede hasta el puente siguiente o anterior, tiene un nuevo turno y dice: “De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”.
...la posada?	Pierde dos turnos.
...los dados?	Permiten avanzar o retroceder, al tiempo que se dice: “De dado a dado y tiro porque me ha tocado”.
...el pozo?	Obliga a esperar a que otro jugador caiga en él para poder volver a jugar.
...el laberinto?	Obliga a estar sin tirar dos turnos.
...la cárcel?	Obliga a estar sin tirar tres turnos.
...la calavera?	El jugador se ve obligado a regresar a la salida y empezar el recorrido de nuevo.