

PRUEBAS

CASILLA 1: Andar sobre los talones por el pasillo (ida y vuelta).

CASILLA 2: Saltar 10 veces seguidas hacia atrás y a la pata coja.

CASILLA 3: Desplazarse 10 metros a tripedia (como un perro cojo).

CASILLA 4: Mantener el equilibrio sobre una pierna mientras cantas el estribillo de una canción conocida.

CASILLA 5: De oca a oca. Pasar a la casilla 9 y tiro porque me toca (volver a lanzar el dado).

CASILLA 6: De puente a puente. Pasar a la casilla 12 y tiro porque me lleva la corriente (volver a lanzar el dado).

CASILLA 7: Dar 3 saltos seguidos a la comba.

CASILLA 8: Hacer el puente como marca la figura del tablero.

CASILLA 9: De oca a oca. Pasar a la casilla 15 y tiro porque me toca (volver a lanzar el dado).

CASILLA 10: Dar 2 giros de 360 grados (vuelta completa sobre si mismo).

CASILLA 11: Hacer 10 abdominales.

CASILLA 12: De puente a puente. Pasar a la casilla 12 y tiro porque me lleva la corriente (volver a lanzar el dado).

CASILLA 13: Alejarse de la mesa 10 metros andando como cangrejos.

CASILLA 14: Dar un giro de 360 sobre un pie sin salirse de un aro (alfombra) y si sales debes de retroceder a la casilla de la que procedías.

CASILLA 15: De oca a oca. Pasar a la casilla 18 y tiro porque me toca (volver a lanzar el dado).

CASILLA 16: Salta con los pies el largo de tu cocina.

CASILLA 17: Aguantar sobre los glúteos en equilibrio durante 15 segundos.

CASILLA 18: De oca a oca. Pasar a la casilla 23 y tiro porque me toca (volver a lanzar el dado).

CASILLA 19: Debes de estar sin moverte durante el turno del oponente. Si juegan más de 2 personas, solo tendrás que estar sin moverte en el turno de un jugador.

CASILLA 20: Poner 6 objetos por el pasillo y esquivarlos (ida y vuelta).

CASILLA 21: Saltar con los pies juntos durante 15 segundos.

CASILLA 22: Traer de la cocina 2 vasos con agua.

CASILLA 23: Soy la OCA COJA. Tienes que estar 2 turnos sin jugar.

CASILLA 24: Hacer 5 molinillos sin caerse.

CASILLA 25: Bailar y cantar la macarena (puede ser otra canción).

CASILLA 26: Situarse a 2 o 3 metros de la pared y lanzar una pelota 5 veces sin que caiga al suelo.

CASILLA 27: De oca a oca. Pasar a la casilla 32 y tiro porque me toca (volver a lanzar el dado).

CASILLA 28: Subir a una silla 6 veces en el menor tiempo posible.

CASILLA 29: Aguantar en equilibrio el “avión” durante 30 segundos.

CASILLA 30: Golpear 10 veces seguidas una pelota sin que toque el suelo (se puede golpear con cualquier parte del cuerpo).

CASILLA 31: Coger el cartón de un rollo de papel higiénico. Arrodillarse y levantarse manteniendo en equilibrio el cartón sobre la mano (2 veces).

CASILLA 32: ¡TERROR!, es la “OCA MALA”. Castigado tienes que volver a la casilla número 5.

CASILLA 33: ¡OJO!, Si sacas un 2 tendrás que volver a empezar. Salta 5 veces un cojín.

CASILLA 34: Botar 10 veces una pelota dentro de un aro (alfombra).

CASILLA 35: ¡HORROR! “la muerte”. Volver a empezar.

CASILLA 36: Soy la “OCA CANSADA”. Retroceder a la casilla número 27.

CASILLA 37: Encestar 3 objetos en una canasta o caja desde una distancia de 2 metros.

CASILLA 38: Desplazarse 5 metros con una pelota en la espalda.

CASILLA 39: Estás a un paso del final. Andar 10 metros con las manos agarradas a los tobillos.

CASILLA 40: ¡ALELUYA! ¡HEMOS TERMINADO! Cantar

¡¡ HAS GANADO !!