

# A OCA DA EXPRESIÓN CORPORAL

Para poder xogar precisaremos dados, gobeletes, fichas e ter onda nós o taboleiro de xogo que aparece na páxina tres. Cada xogador colocará a súa ficha na saída e, cando lle toque, lanzará o seu dado e moverá a ficha tantos cadros como o dado lle indique.

Xogarse formando equipos de tres xogadores cada un.

Este xogo está baseado no que aparece no libro “La educación física en el aula. Cuaderno del alumno. Segundo Ciclo de Primaria”, da editorial Paidotribo.

## REGRAS

- O xogador que cae nalgún cadro marcado con focos de luz, deberá superar a proba. Se non a supera, quedarase unha quenda sen xogar.
- As frechas que aparecen no taboleiro poden facer avanzar ou retroceder.
- Gaña o equipo que chega antes ó cadro 35.

## PROBAS

- CADRO 5: cando un xogador cae neste cadro, el e o seu equipo deberán cantar a canción “O Jai-Jai”..
- CADRO 7: contar un chiste representando ós personaxes que aparecen nel.
- CADRO 9: o xogador que caeu aquí escollerá a unha das persoas coas que xoga e os dous deberán realizar un baile de parella (pasodobre, valse, tango, etc.).
- CADRO 13: con mímica e sen emitir sons, imitar a un animal para que o adiviñen os outros xogadores.
- CADRO 14: recitar unha poesía ós demais compañeiros sen rirse.

- CADRO 17: mediante xestos, tratar de que os demais adiviñen un ou varios obxectos. Por exemplo, martelo e cravo, pincel e cadro, unha fiestra que se abre, un tirapedras, desaparafusador e parafuso, ...
- CADRO 19: son locutor de radio e debo retransmitir un partido de fútbol.
- CADRO 23: nunha pequena caixa hai varios papeis dobrados que conteñen varias consignas. A persoa que cae neste cadro terá que expresar mediante xestos a que apareza no papeliño que escollese e tentar que os seus rivais consigan saber que quere dicirlles.  
Exemplos de consignas: Silencio! Ven aquí agora mesmo! Vitoria, gañamos!
- CADRO 26: bailar a “Danza dos sete saltos”, para o cal os membros do equipo deberán formar unha roda.
- CADRO 28: quen caia neste cadro deberá estar falando sen parar dun tema durante un minuto. O tema do que terá que falar será aquel que apareza nun papeliño dobrado que sacará do interior dunha bolsiña.
- CADRO 31: Pobre gatiño! O que cae neste cadro convértese nun gato-humorista, que deberá facer rir ós seus opoñentes sen falarlles e sen facerlles cóxegas. Os outros xogadores poden librarse do gracioso miquiño dándolle tres palmadas no ombro e dicíndolle tres veces “Pobre gatiño!”.
- CADRO 34: O baile tolo! Neste caso, os membros do equipo do xogador que caeu neste cadro deberán bailar xuntos, ó son da música que lles pon o outro equipo e respectando as consignas que se lles dan. Por exemplo, bailar de xeito coordinado e harmónico sen que as súas mans deixen de tocarse, ou as súas cabezas, ou os seus cóbados, ...

