

LA OCA CONFINADA

Instrucciones:

- Puedes jugar tanto con un dado como con dos.
- Cuando pierdas o ganes una casilla, derivada de otra prueba, no hay que realizar la actividad de la casilla a la que has avanzado o retrocedido.
- Puedes modificar las pruebas a tu antojo!! Tanto para dificultarlas como para facilitarlas.
- Disfruta y riéte.

1. ¡¡ EL FLAMENCO!!

Primero aguanta el equilibrio sobre un pie durante 20 segundos, después hazlo con el otro.

2. ¡¡ LA CUCHARITA!!

Coge una cuchara, pónstela en la boca con la parte ancha hacia afuera y pon en ella una bola de papel. Recorre todo el salón, el cuarto de baño y la cocina de casa sin que se caiga. Tienes 2 intentos. (Para los más valientes también se puede hacer con un huevo). Si no lo consigues, vuelve a la casilla uno.

3. ¡¡ POETA!!

Recita una poesía, si no sabes ninguna, tienes 2 min para crearla.

4. ¡¡ DEDOS GORDOS!!

Pulso de pulgares. Reta a un compañero, quien gane avanza una casilla, quien pierda retrocede una. Gana el mejor de cinco partidas.

5. ¡¡ ARRIBA ESAS RODILLAS!!

30 segundos de subir y bajar las rodillas de forma alternativa.

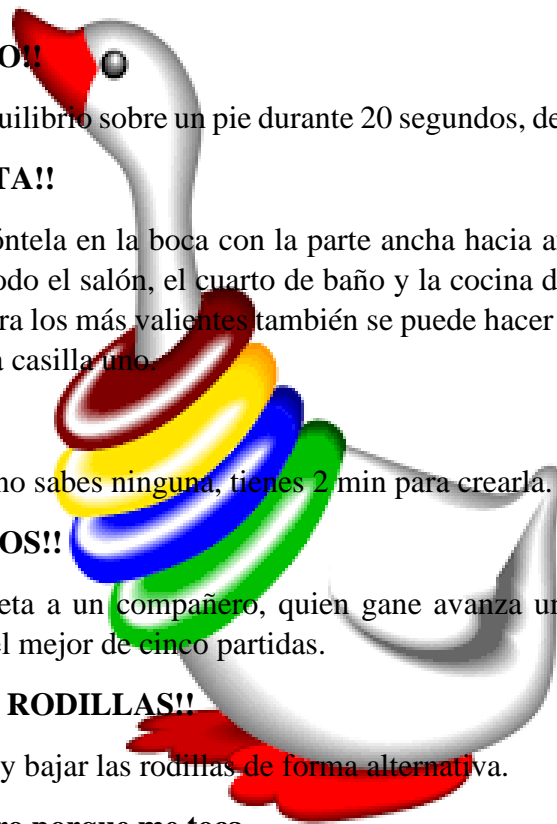
6. De Oca a Oca y tiro porque me toca.

7. ¡¡ ANIMALANDIA!!

Representa o imita a dos animales. No puedes hacer ningún sonido. Si los otros jugadores lo adivinan avanza una casilla.

8. ¡¡ ENCESTA!!

Enrolla tus calcetines, y una vez que los tengas encéstalos en alguna caja, cesto, cubo o cualquier recipiente. La distancia debe de ser de unos 2 o 3 metros. Hay que encestarlo 3 veces, tienes 5 intentos. Para los valientes: con los ojos cerrados. Si no lo consigues, avanza 2 casilla.



9. ¡¡ A SOPLAR!!

Reta a uno o dos de los jugadores. Se colocan sobre la mesa bolas de papel hechas con medio folio. El reto será soplar y llegar al final de la mesa hasta que la bola caiga. El primero que lo consiga, avanza una casilla.

10. ¡¡ CÁNTAME!!

Tararea un de tus canciones favoritas, con la boca cerrada. El resto de los participantes deben de acertarlo. Si no lo aciertan, retrocedes dos casillas.

11. ¡¡ EL ESCONDITE!!

Los demás jugadores esconden un objeto, el cual debes encontrar. Se podrán dar pistas. Tienes dos minutos. Si no lo encuentras, retrocedes una casilla.

12. DE OCA EN OCA Y TIRO POR QUE ME TOCA. (Retrocede a la casilla 6)

13. ¡¡ PUNTILLITAS!!

Anda de puntillas durante 40 segundos.

14. ¡¡ MALABARES!!

Coge tres bolas de papel de plata y haz malabares con ellas sin que se caigan durante 20 segundos.

15. ¡¡ DADOS!!

Tira dos dados, si sacas 12 avanza dos casillas, si sacas entre 8 y 11 te quedas quieto, si sacas entre 2 y 7 retrocede dos casillas.

16. ¡¡ MANTÉN EN LA CABEZA!!

Coge un libro, cuaderno, libreta u otro objeto. Colócatelo en la cabeza y mantenlo sin que se caiga durante una ronda de tiradas. Si se cae, una ronda sin tirar.

17. ¡¡ SALTA!!

Coge una cuerda y realiza 15 saltos a la comba. Si no tienes cuerda, realiza 30 saltos.

18. ¡¡ PIEDRA, PAPEL O TIJERAS!!

Reta a un participante, quien gane avanza una casilla.

19. ¡¡ A DIBUJAR!!

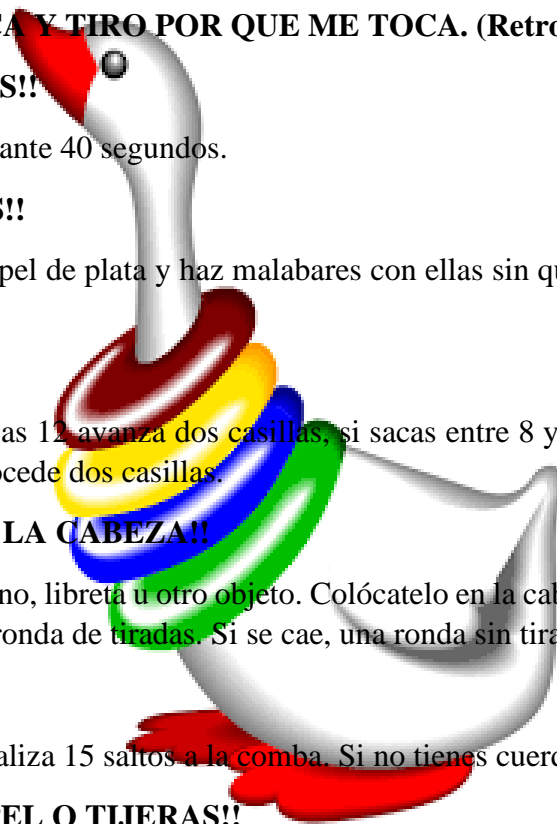
Elige un objeto del salón y dibújalo. Si lo aciertan, avanzas una casilla.

20. ¡¡ BOTELLITA!!

Lanza la botella, haz que gire y déjala de pie. Tienes 5 intentos. Si no lo consigues, retrocede una casilla.

21. ¡¡ GUERRA!!

Guerra de cojines o almohadas. Coged cada uno un cojín o una almohada, y que comience la guerra. Tenéis 15 segundos.



22. ¡¡ TOQUECITOS!!

Busca una pelota o bola que tengas en casa, dale 5 toques sin que caiga al suelo, se puede usar las piernas o la cabeza. Tienes tres intentos. Si no lo consigues, retrocede una casilla.

23. ¡¡ SUBE Y BAJA!!

Si tienes escaleras en casa súbelas y bájalas 2 veces. Si no tienes escaleras, siéntate y levántate del suelo 10 veces.

24. ¡¡ COMO UNA ESTATUA!!

Los demás jugadores deciden la estatua que debes representar, mantente así 30 segundos.

25. ¡¡ SIÉNTATE!!

Si has llegado hasta aquí estarás muy cansado, siéntate y descansa. 2 rondas sin tirar.

26. ¡¡ LA FUERZA DE LOS BRAZOS!!

Coge dos libros, extiende los brazos formando una cruz, sostén los libros con las palmas de las manos durante 40 segundos.

27. ¡¡ OJOS CERRADOS!!

Con los ojos vendados intenta averiguar qué objeto tienes entre las manos. Los demás participantes buscarán un objeto y te lo darán. Tienes 30 segundos.

28. ¡¡ DIBUJA EN EL AIRE!!

Escribe en el aire una palabra, el resto de los participantes deben acertarla. Si no lo aciertan, pierdes una casilla.

29. ¿QUÉ SE MOVIÓ?

Fíjate en un mueble cercano y en todos sus objetos. Los demás participantes moverán dos de ellos mientras tú no miras. Tendrás que adivinarlo. Si no lo consigues, retrocede dos casillas.

30. ¿ACERTARÁ?

Pon las manos en la espalda, esconde un dado en una de las manos. Reta a un participante, si acierta donde está el dado, retrocede una casilla.

31. ¡¡ EL PIRATA NEPTUNO !! te devuelve a la casilla uno.

32. GANADOR / WINNER

