

LA OCA LOCA

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. Si ves que resulta muy fácil, realízalo con los ojos vendados o después de haber girado sobre ti mismo 2 o 3 veces.
 2. **¡¡ LA CUCHARITA !!** Coge una cuchara, pónitela en la boca con la parte ancha hacia afuera y pon en ella una bola 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. Quien gane avanza una casilla.
 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 !!** Reta a un compañero, escoge 2 animales, los cuales tendrá que representar y el resto de participantes deberán acertar, todo ello sin hacer ningún sonido. Si lo hace tan mal que nadie lo acierta, perderás 3 casillas
 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, retrocede 1 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 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 un minuto. Si no lo encuentras,, retrocedes una casilla.
12. De Oca a Oca y tiro porque 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 que 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 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 / VINCITORE / GAGNANT