









OCA DEPORTIVA

CASILLA	PRUEBA
1	Tienes 20 segundos para coger 3 objetos de color rojo y ponerlos encima de la mesa.
2	Desplázate utilizando las manos y los pies hasta tu habitación ida y vuelta.
3	Colócate en equilibrio (con una sola pierna) y cuenta hasta 100 de 5 en 5.
4	Canta tu canción favorita.
	iDe Oca a Oca y tiro porque me toca!
6	Anda por tu casa hasta conseguir 50 pasos.
7	Tienes que hacer una bolita con papel, lanzarla y recogerla 3 veces con la misma mano. El lanzamiento debe superar tu cabeza. Solo se permite un fallo.
8	Realiza 10 saltos seguidos con los pies juntos.
9	Representa a través de gestos un estado de ánimo: alegría, sorpresa, miedo, tristeza...
	iDe Oca a Oca y tiro porque me toca!
11	Adopta una postura cómoda (de pie) y permanece sin moverte durante 20 segundos.
12	Repta hasta otra habitación y vuelve lo más rápido posible.
13	Permanece como una rana mientras cuentas desde 20 hasta 0.
14	Ve hasta otra habitación y vuelve con tu estuche sobre tu cabeza. No puedes tocarlo más de dos veces.
	iDe Oca a Oca y tiro porque me toca!

OCA DEPORTIVA

CASILLA	PRUEBA
16	Imita sonidos y movimientos de un animal.
17	Corre hasta tu habitación y trae un objeto con la mano izquierda.
18	Tienes 20 segundos para coger 3 objetos de color verde y ponerlos encima de la mesa.
19	Tienes que hacer una bolita con papel, colocarla en el suelo y desplazarla soplando 2 metros.
20	Desplazarse utilizando la punta de los pies hasta conseguir 50 pasos.
	iDe Oca a Oca y tiro porque me toca!
22	Pon música y baila durante 20 segundos.
23	Coloca 6 pinturas de color en la mesa. Obsérvalas durante 5 segundos. Cierra los ojos. Otro jugador retirará 2 pinturas. ¿Cuáles faltan?
24	iVuelve a la casilla 11!
25	Pon las manos sobre tu cabeza y corre hasta otra habitación y vuelve.
26	Colócate en equilibrio (con una sola pierna) y cuenta hasta de 2 en 2 de 0 hasta 20.
	iDe Oca a Oca y tiro porque me toca!
28	Coge un cojín y elige a otro jugador. Juntos lo transportaréis, sujetándolo con vuestra frente, hasta otra habitación ida y vuelta.
29	Salta con los pies juntos los más lejos que puedas. Repítelo 3 veces.
30	Desplázate en cuadrupedia invertida (cangrejo) hasta tu habitación y vuelve.

OCA DEPORTIVA

CASILLA	PRUEBA
31	Representa mediante gestos y movimientos corporales una profesión.
32	Camina de espaldas hasta otra habitación y vuelve.
	iDe Oca a Oca y tiro porque me toca!
34	Elige a otro jugador. Tenéis 2 minutos para inventar una correoografía.
35	Tienes 20 segundos para coger 3 objetos de color amarillo y ponerlos encima de la mesa.
36	Recita este trabalenguas, lo más rápido posible: Pablito clavó un clavito. ¿Qué clavito clavó Pablito?
37	Elige a otro jugador. Ambos contaréis 15 segundos. Gana el que más se aproxime. El otro retrocede una casilla.
	iDe Oca a Oca y tiro porque me toca!
38	Coge de las manos a otro jugador y saltáis juntos 5 veces a pata coja.
39	Elige a otro jugador que se colocará con las piernas abiertas a 4 pasos de distancia de ti. Tienes que hacer una bolita con papel y realizar 5 lanzamientos intentando que pasen entre las piernas del compañero. Solo se permite un fallo.
40	iVuelve a la casilla 24!
41	Desplazarse utilizando el talón de los pies hasta conseguir 25 pasos.
42	Coge el dado y ponlo en la mano derecha de otro jugador.
43	Imita sonidos y movimientos de un Superhéroe.
	iDe Oca a Oca y tiro porque me toca!

OCA DEPORTIVA

<i>CASILLA</i>	<i>PRUEBA</i>
45	Coge una zapatilla y ata sus cordones.
46	Tienes 20 segundos para coger 3 objetos que empiecen por "P" y ponerlos encima de la mesa
47	¡Dos turnos sin tirar!
48	Elige a otro jugador y colócate espalda con espalda. Sin que os separéis desplazarse hasta otra habitación ida y vuelta.
49	Tienes que hacer una bolita con papel y colocarla sobre la palma extendida de tu mano derecha. Camina 15 pasos sin que se caiga.