Actividad 3

Título de la actividad
La oca de las emociones

¿Qué fomento con esta actividad?
Expresión y reconocimiento de emociones en el niño.

¿Para que edad está recomendada?
5/6 años.

¿Cómo lo hago?
Esta actividad consiste en expresar emociones utilizando el juego de la oca como excusa. El juego sigue las mismas reglas que el tradicional. La única diferencia estriba en que cuando caemos en una oca, en lugar del clásico "tiro porque me toca", sólo se repetirá el tiro si quien ha caído en la oca expresa bien con su cuerpo y cara, la emoción que otro de los participantes le propondrá. El resto del juego será igual.

Te presentamos un juego de la oca muy especial gracias al programa Patrimonio y Territorio que la Fundación Botín desarrolla en el Valle del Nansa (Cantabria). Podéis utilizarla tal y como aparece aquí, o como una oca de las emociones siguiendo las instrucciones de esta actividad. Las emociones que podéis utilizar son:

- Alegría
- Miedo
- Ira/enfado
- Tristeza
- Asco
- Sorpresa

INSTRUCCIONES

Oca
Casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59. Si se cae en una de estas casillas, se puede avanzar hasta la siguiente casilla en la que haya una oca y volver a tirar diciendo: “De oca de Peñarrubia a oca del Nansa y tiro porque no me cansa”

Puente
Casillas 6 y 12. Si se cae en estas casillas se salta de una casilla a la otra y se vuelve a tirar diciendo: “De Puente Pumar a puente Cosío y tiro porque me arrastra el río”

Posada
Casilla 19. Si se cae en esta casilla se pierde un turno

Pozo
Casilla 31. Si se cae en esta casilla, NO se puede volver a tirar hasta que no pase otro jugador por esa casilla y se dice: “En el pozo de San Mamés te quedas si no te ven”

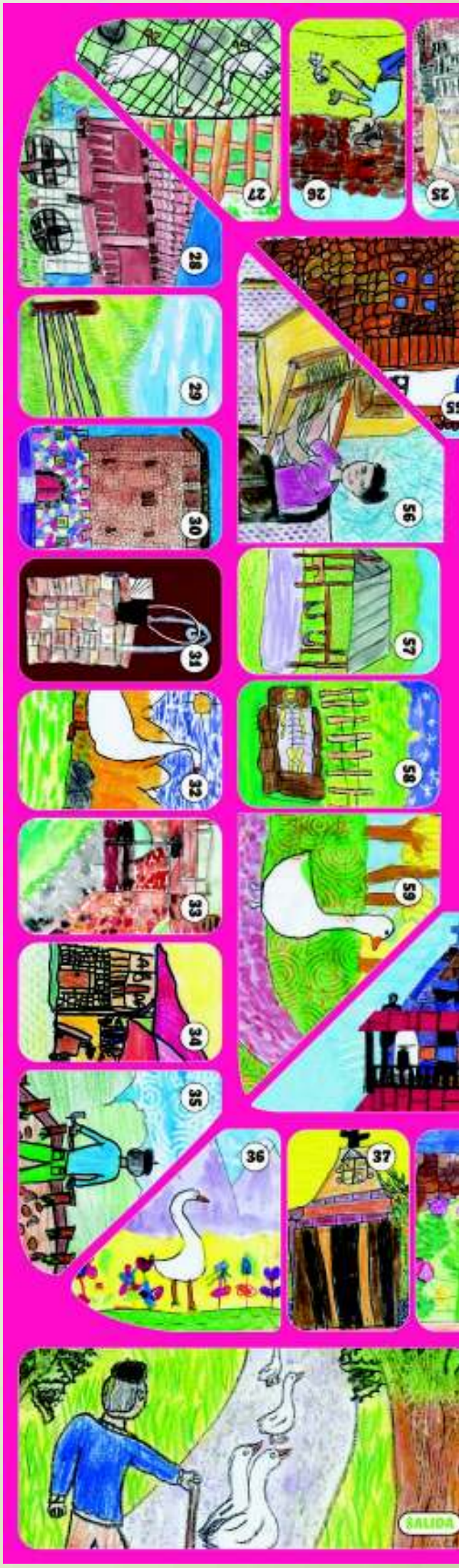
Laberinto
Casilla 42. Si se cae en esta casilla, se está obligado a retroceder a la casilla 30 diciendo: “Laberinto de maizal: entras fácil, sales mal”

Cárcel
Casilla 52. Si se cae en esta casilla, hay que permanecer dos turnos sin jugar y se puede decir: “Si paso por la Rectoral, me enrejan por hacer mal”

Dados
Casillas 26 y 53. Si se cae en estas casillas, se salta de una a otra y se espera al turno siguiente. Se puede decir: “De dados a dados y no tiro porque me he despistado”

Muerte
Casilla 58. Si se cae en esta casilla, hay que volver a la casilla 1 diciendo: “En la necrópolis de Obeso me he quedado en los huesos”.

Entrada al Jardín de la Oca
Es necesario sacar los puntos justos para entrar en la casilla “jardín de las ocas” y finalizar el juego. En caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes. Al conseguirlo, el ganador dirá: “Con el patrimonio recorrido, el Nansa y Peñarrubia he conocido”



Jardín de las Ocas

VALLE DEL NANSA Y PEÑARRUBIA

FUNDACIÓN BOTÍN