

Te dejamos el material necesario para que lo puedas imprimir y jugar con tus amigos:

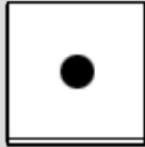
- ✓ Tablero;
- ✓ Fichas y dado;
- ✓ Instrucciones;
- ✓ Tarjetas de lectura;
- ✓ Indicaciones de las tarjetas;
 - ✓ Preguntas;
 - ✓ Respuestas.

TABLERO DE LA OCA

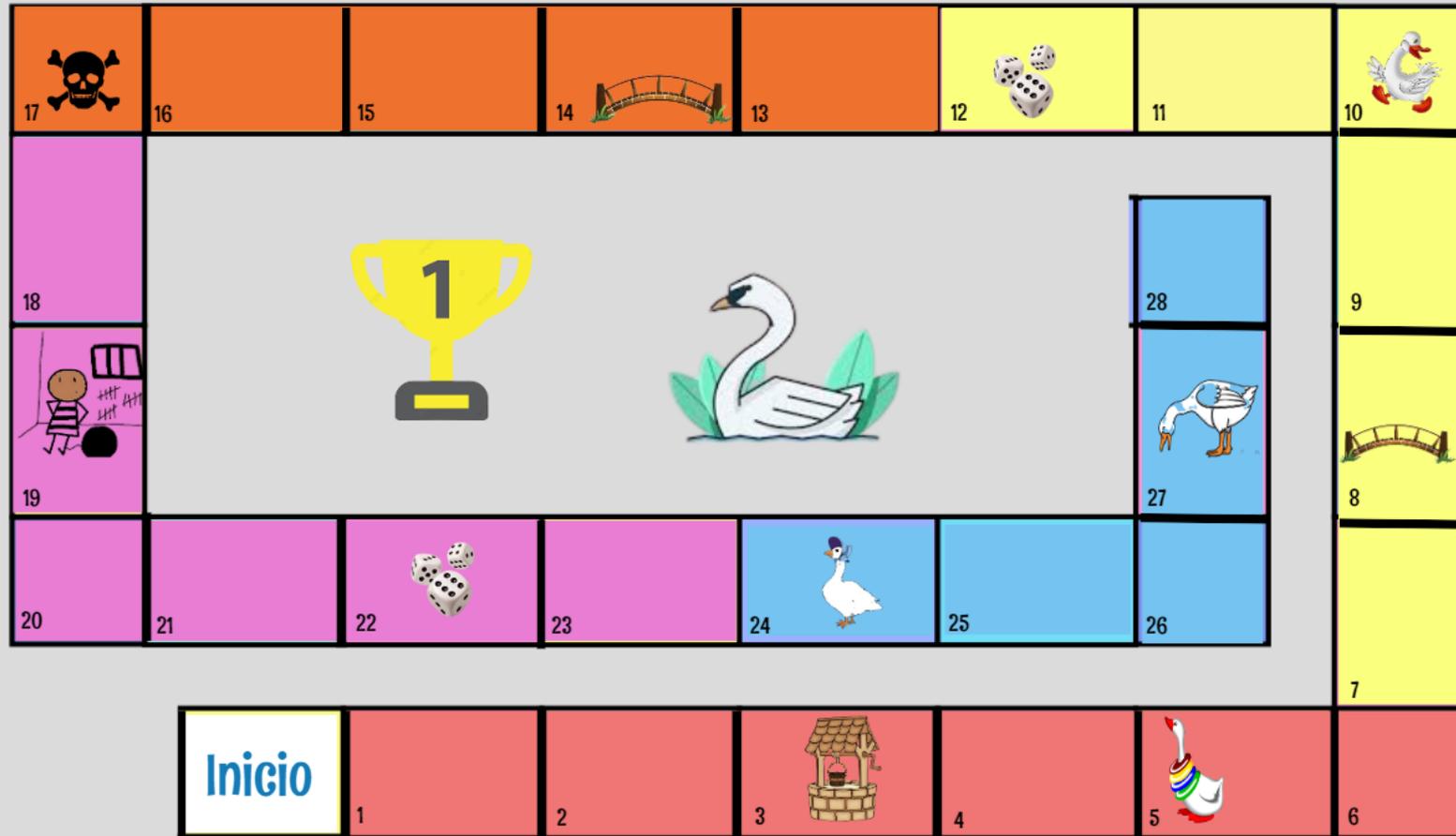
"Buen camino" de Ainoa Polo

Capítulo 1: En el camino del Norte

Dado



Fichas



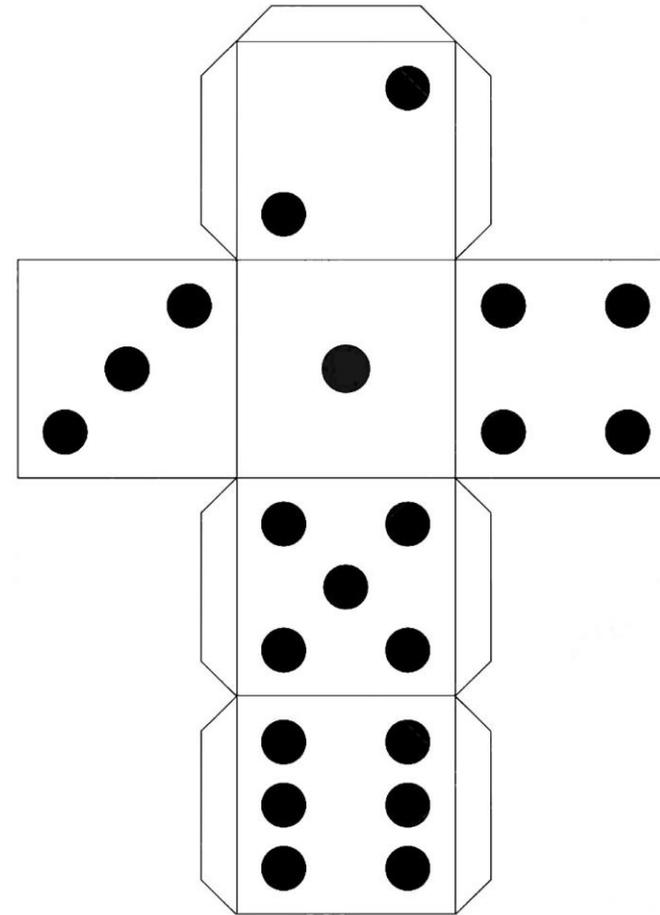
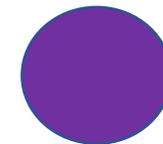
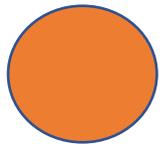
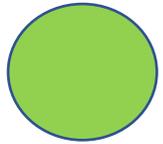
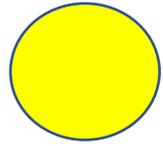
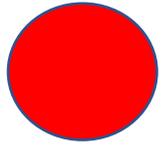
Instrucciones del juego



Tarjetas de lectura



FICHAS PARA 6 JUGADORES Y DADO IMPRIMIBLE



INSTRUCCIONES

Vas a leer el capítulo "En el camino del Norte", que está dividido en 5 partes, jugando al juego de la oca.

- Elige la ficha del color que quieras ser.
- Cada jugador tira un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por el tablero.
- Dependiendo de la casilla en la que caigas, o de la respuesta a las preguntas que encuentres, podrás avanzar o retroceder.
- Ve leyendo con atención, tanto las partes del capítulo, como las indicaciones que se dan en las casillas.

Juega, aprende y diviértete.

TARJETAS DE LECTURA

Aquella noche tocaba pernoctar en una ciudad pequeñita pero más grande de lo habitual. Esto le levantó un poco el ánimo a Guille ya que por fin podría dedicarse a hacer cosas más interesantes que lavar calcetines y explotar ampollas. Le había hecho prometer a su madre que irían a comprar una revista y a ver algunas tiendas. Guille se había duchado rápido y bajó a la sala de estar para esperar a su madre. Al fondo de la sala había una niña de unos diez años sentada en una mesa jugando sola a la oca. Guille la miró, pero no se acercó. Era tímido y tampoco le apetecía mucho hablar con nadie, le dolía la espalda debido a la mochila. Se arrepentía de haber decidido acompañar a su madre a hacer los últimos 150 km del Camino del Norte. No creía que sería tan duro para un niño de doce años. Se sentó en un sillón a esperar y sacó su móvil.

De pronto, la niña le llamó:

—¡Eh, tú!, ¿quieres jugar? Guille levantó la cabeza del teléfono y contestó:

—No, gracias.

—¿No te gusta la oca? —le preguntó la niña.

—No, no mucho —le respondió sin entrar en detalles. No le dijo lo que pensaba en realidad: la oca era un juego para críos, estúpido y que le aburría mortalmente.

—No me lo puedo creer.

—¿El qué no te puedes creer? —preguntó Guille confundido.

—Que te parezca un juego aburrido. —Yo no he dicho eso.

—Pero lo has pensado —le acusó la niña.

—Pues sí, mira. Ya me dirás qué tiene de emocionante la oca —respondió Guille un poco borde.

—Seguro que eres de esos que piensas que el parchís es mil veces mejor.

—Tú lo has dicho.

TARJETAS DE LECTURA

—Ya veo...

—¿Y qué ves si se puede saber? —preguntó Guille desafiante.

—Pues que no entiendes el juego.

—A ver si ahora hay que ser un superdotado para entender esa chorrada de juego. Aquella cría estaba empezando a irritarle. Decidió cambiar de tema para no enfadarse y le preguntó:

—¿Estás haciendo el Camino con tus padres? La niña respondió que ella vivía ahí sin apenas mirarle porque estaba ensimismada en su tablero.

—¿Eres la hija del hospitalero?

—Sí —respondió de forma automática—. ¿Quieres que te enseñe a jugar?

—¡Ya sé jugar! —respondió Guille ofendido.

—Quiero decir a jugar de verdad. Ven, siéntate aquí. Guille dudó si levantarse o no. La niña lo miraba con sus ojos azules, casi transparentes, mientras daba golpecitos en la silla que tenía a su lado.

—Venga, que no tenemos todo el día, tu madre está a punto de bajar.

—¿Y tú cómo sabes eso? —Yo lo sé todo; los hospitaleros lo sabemos todo, así que ojo con lo que haces —le dijo, burlona.

Finalmente, Guille se acercó a la mesa y se sentó junto a la niña. Ahora podía observarla más detalladamente y confirmó que tenía unos ojos azules preciosos y una bonita sonrisa. Era muy guapa; se parecía bastante a Clara, una chica del instituto que le gustaba muchísimo. Cómo le gustaría que aquella niña fuera Clara y no esa cría sabelotodo.

TARJETAS DE LECTURA

—Pareces cansado —comentó la niña.

—¿Cansado? No estoy cansado, estoy harto de este camino de mierda, me duelen los pies. Quiero irme a casa. Esto es una pérdida de tiempo.

—¿Todo es tan malo? ¿No has disfrutado ni un poco? No hay que quedarse solo con lo malo. Guille la miraba incrédulo.

Lo que le faltaba, era como estar escuchando a su madre.

—¡No he disfrutado nada! Bueno, sí, vale, algo, pero no merece la pena tanto esfuerzo.

La niña lo miraba con interés a través de sus ojos cristalinos, pero no decía nada.

De pronto puso su dedo sobre una de las casillas de la oca y le dijo:

—Mira, nosotros estamos aquí.

—¿Cómo que estamos aquí?

—Sí, cada casilla del tablero es una etapa del camino y ahora tú estás aquí. Ya has pasado el pozo, la posada, estas son casillas malas. Ya sabes, te quedas sin jugar, pero también ha habido casillas buenas como los puentes y lasocas. —Guille la escuchaba sin entender mucho—. Lo bueno y lo malo, todo forma parte del Camino y de la vida —le explicó la niña.

—A ver, ¿estás diciendo en serio que cada casilla de la oca representa una etapa del Camino de Santiago? —Exacto. Este juego es una metáfora de la vida. Se cree que lo crearon los templarios

—¿Quieres decir que esta casilla es Santiago? —preguntó el chico señalando la gran oca final. — Sí y no, es un misterio. Algunos expertos dicen que Santiago es esta casilla.

TARJETAS DE LECTURA

—Pero esa es la casilla de la muerte, ¿no? —La muerte no es tan mala, solo tiene mala fama. En realidad, la muerte es simplemente una posibilidad de regeneración, de cambio —dijo nostálgicamente la niña—. El Camino es un camino espiritual para regenerarse y mejorar. Para que pueda surgir lo nuevo, hay que acabar con lo viejo de alguna forma. Guille estaba totalmente descolocado: aquella niña tenía pensamientos tan profundos y él no podía ni pensar, porque estaba muerto de cansancio.

—Bueno, eso de «camino espiritual», no estoy yo tan seguro —apuntó Guille contento de poder rebatirle algo—. He conocido a gente que viene por otros muchos motivos.

—Eso es verdad —dijo la niña con cierta tristeza—, y me da pena. Pero yo quiero pensar que incluso aquellos que vienen al camino para ligar o por deporte, lo hacen porque buscan una respuesta, aunque ni siquiera ellos mismos lo sepan. Los ojos de la niña se humedecieron, parecía a punto de llorar. ¡Peligro! Tenía que cambiar de tema inmediatamente. De repente se dio cuenta de que no sabía su nombre, una buena excusa para cambiar de asunto.

—Por cierto, yo soy Guille. ¿Cómo te llamas?

—Encina —respondió la niña. A Guille Encina le pareció un nombre muy raro, pero no dijo nada.

—Bueno, después de todo el rollo que te he metido, ¿quieres jugar? —le preguntó Encina de nuevo con una sonrisa que iluminó toda la habitación.

—Sí, claro —respondió Guille al que le había picado la curiosidad.

Empezaron a jugar. A los veinte minutos bajó la madre. Guille le dijo que prefería quedarse a jugar con su nueva amiga. La madre sonrió y estuvo de acuerdo; ella saldría a cenar con un grupo de peregrinos que había conocido durante la etapa.

A las seis de la mañana siguiente, Guille ya estaba en pie y de buen humor. En menos de diez minutos se había vestido y ya tenía preparada su mochila. Bajó a la cocina donde su madre estaba preparando el desayuno.

TARJETAS DE LECTURA

—¡Hombre, qué temprano y qué despierto! ¿Lo pasaste bien ayer, cariño?

—Sí, muy bien. Encina es muy maja.

—Y muy guapa, ¿verdad? —le dijo mientras Guille se ponía de mil tonalidades de rojo —. ¿Y quién era esa niña? ¿Está haciendo el Camino con sus padres? A ver si coincidís más veces.

—No, mamá. Encina vive aquí, es hija del hospitalero.

—¿De Juan? Pero si ese hombre tiene casi setenta años. Además, por desgracia, él ya no tiene hijos. La noche anterior unos peregrinos le habían contado la trágica historia de Juan. Hace más de cuarenta años su hija se cayó al río y su madre se tiró tras ella para ayudarla y ambas murieron ahogadas. Después de ese suceso tan trágico, Juan decidió desaparecer del mundo y ser hospitalero.

—Bueno, pero por lo menos tienes su teléfono, ¿no?, le podrás mandar un wasap y, quién sabe, quizás el año que viene podamos volver.

—Encina no tiene móvil, mamá. —¡Uy, qué raro! Un joven sin móvil. Eso es un milagro. Bueno, ¿ya estás preparado?

—Sí, hoy tengo más ganas de caminar.

—Me alegro, hijo. Ya verás cómo lo pasamos muy bien.

Cuando salieron del albergue, empezaba a amanecer. Guille echó un último vistazo, en la ventana de la sala de estar vio a Encina con su tablero de la oca debajo del brazo. La niña sonreía mientras le decía adiós agitando la mano muy despacio.

INDICACIONES SEGÚN CASILLAS ROJAS

- Lee la tarjeta de lectura roja.
- Responde a la pregunta de la casilla 1.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: un turno sin jugar.

1

- Lee la tarjeta de lectura roja.
- Responde a la pregunta de la casilla 2.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 1 casilla.

2

- Has caído en el pozo, qué mala suerte.
- Lee la tarjeta de lectura roja.
- Quédate tres turnos sin jugar.

3

- Lee la tarjeta de lectura roja.
- Responde a la pregunta de la casilla 4.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

4

- Has caído en la oca, qué suerte.
- Lee las tarjetas roja y amarilla.
- Salta a la siguiente casilla que tenga una oca.
- Vuelve a tirar el dado y jugar de nuevo.

5

- Lee la tarjeta de lectura roja.
- Responde a la pregunta de la casilla 6.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

6

INDICACIONES SEGÚN CASILLAS AMARILLAS

- Lee la tarjeta de lectura amarilla.
- Responde a la pregunta de la casilla 7.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 1 casilla.

7

- Lee la tarjeta de lectura amarilla.
- Responde a la pregunta de la casilla 9.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

9

- Lee la tarjeta de lectura amarilla.
- Responde a la pregunta de la casilla 11.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

11

- Has caído en el puente, qué suerte.
- Lee las tarjetas amarilla y naranja.
- Salta a la siguiente casilla que tenga un puente.
- Vuelve a tirar el dado y jugar de nuevo.

8

- Has caído en la oca, qué suerte.
- Lee las tarjetas amarilla y naranja.
- Salta a la siguiente casilla que tenga una oca.
- Vuelve a tirar el dado y jugar de nuevo.

10

- Has caído en los dados, qué suerte.
- Lee las tarjetas amarilla, naranja y morada.
- Salta a la siguiente casilla que tenga unos dados.
- Vuelve a tirar el dado y jugar de nuevo.

12

INDICACIONES SEGÚN CASILLAS NARANJAS

- Lee la tarjeta de lectura naranja.
- Responde a la pregunta de la casilla 13.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

13

- Has caído en el puente, qué suerte.
- Lee la tarjeta de lectura naranja y morada.
- Tira el dado y avanza.

14

- Lee la tarjeta de lectura naranja.
- Responde a la pregunta de la casilla 15.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

15

- Lee la tarjeta de lectura naranja.
- Responde a la pregunta de la casilla 16.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 1 casilla.

16

- Has caído en la calavera, qué mala suerte.
- Vuelve a la casilla número 1 del tablero.

17

INDICACIONES SEGÚN CASILLAS MORADAS

18

- Lee la tarjeta de lectura morada.
- Responde a la pregunta de la casilla 18.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

19

- Has caído en la cárcel, qué mala suerte.
- Lee la tarjeta de lectura roja.
- Quédate tres turnos sin jugar.

20

- Lee la tarjeta de lectura morada.
- Responde a la pregunta de la casilla 20.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

21

- Lee la tarjeta de lectura morada.
- Responde a la pregunta de la casilla 21.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 1 casilla.

22

- Has caído en los dados, qué suerte.
- Lee la tarjeta morada.
- Tira el dado y avanza.

23

- Lee la tarjeta de lectura morada.
- Responde a la pregunta de la casilla 23.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

INDICACIONES SEGÚN CASILLAS AZULES

- Has caído en la oca, qué suerte.
- Lee las tarjetas amarilla y naranja.
- Salta a la siguiente casilla que tenga una oca.
- Vuelve a tirar el dado y jugar de nuevo.

24

- Lee la tarjeta de lectura azul.
- Responde a la pregunta de la casilla 25.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

25

- Lee la tarjeta de lectura azul.
- Responde a la pregunta de la casilla 26.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 1 casilla.

26

- Has caído en la oca, qué suerte.
- Lee la tarjeta azul.
- Mueve tu ficha a la gran oca final.
- Has ganado.

27

- Lee la tarjeta de lectura azul.
- Responde a la pregunta de la casilla 28.
- Respuesta correcta: espera el turno para seguir jugando.
- Respuesta incorrecta: retrocede 2 casillas.

28

PREGUNTAS

Casilla 1

El chico está...

- a) ...esperando a su madre.
- b) ...lavando calcetines.
- c) ...en su casa descansando.

Casilla 2

La persona a la que encuentra...

- a) ...es una persona adulta y la confunde con su madre.
- b) ...tiene unos 10 años.
- c) ...tiene la misma edad que él.

Casilla 4

El chico de 12 años...

- a) ...estaba desanimado porque se arrepentía de acompañar a su madre al pueblo de sus abuelos.
- b) ...estaba cansado después de haber caminado 150km y le dolía la espalda por haber llevado su mochila.
- c) ...estaba haciendo el camino de Santiago porque su hermana y él habían hecho una promesa.

Casilla 6

Los dos chicos hablan del juego de la oca. La chica...

- a) ...piensa que es un juego aburrido.
- b) ...quiere jugar a la oca, aunque le gusta más el parchís.
- c) ...le propone jugar pero al chico le gusta más el parchís.

PREGUNTAS

Casilla 7

La chica piensa que...

- a) ...él no quiere jugar a la oca porque no entiende el juego.
- b) ...él ha escondido el juego de la oca porque no quiere jugar.
- c) ...el juego de la oca es muy aburrido.

Casilla 9

La chica...

- a) ...está haciendo el camino de Santiago con sus padres.
- b) ...hace todos los años el camino de Santiago con sus padres.
- c) ...dice que vive allí, que es la hija del hospitalero.

Casilla 11

Al chico le sorprendió...

- a) ...que la niña supiera que él estaba esperando a su madre.
- b) ...que los ojos de la niña fuesen tan oscuros.
- c) ...que la niña se pareciese tanto a su hermana pequeña.

PREGUNTAS

Casilla 13

Al chico no le está gustando hacer el camino de Santiago y...

- a) ...a la niña tampoco le está gustando.
- b) ...la niña intenta animarlo haciéndole ver las cosas positivas.
- c) ...la niña lo invita a quedarse en la posada con ella mientras su madre sigue el camino.

Casilla 15

La niña explica que...

- a) ...es tradicional jugar al juego de la oca durante el camino de Santiago.
- b) ...cada casilla del juego de la oca representa una etapa del camino de Santiago.
- c) ...el camino de Santiago es muy duro y los niños no lo deberían hacer.

Casilla 16

La gran oca final...

- a) ...es un misterio, y puede representar Santiago.
- b) ...representa Santiago según el niño.
- c) ...representa el final de la vida según el niño.

PREGUNTAS

Casilla 18

La niña explica que la casilla de la calavera...

- a) ...representa lo malo del camino de Santiago.
- b) ...representa la muerte, que no es tan mala y da la oportunidad de empezar de nuevo.
- c) ...representa a los templarios.

Casilla 21

Cuando la niña se pone triste y casi llora...

- a) ...el chico cambia de tema y le pregunta su nombre.
- b) ...el chico la abraza y se da cuenta de lo guapa que es.
- c) ...el chico también se pone triste.

Casilla 20

El chico piensa que el camino de Santiago...

- a) ...no es un camino espiritual, porque no está sintiendo que lo esté regenerando.
- b) ...no es un camino espiritual, porque la mayoría de la gente lo hace para ligar.
- c) ...no es un camino espiritual, porque hay gente que lo hace por variadas razones.

Casilla 23

Esa noche...

- a) ...el chico tiene dificultad en dormir debido a la conversación que ha tenido con la niña.
- b) ...el chico se queda jugando con la niña y la madre del chico va a cenar fuera.
- c) ...la niña sale a cenar con el chico y su madre.

PREGUNTAS

Casilla 25

El chico le dice a su madre que...

- a) ...la niña es la hija del hospitalero.
- b) ...la noche anterior jugaron a la oca y al parchís.
- c) ...la niña se llama Margarita.

Casilla 26

Su madre le responde que...

- a) ...el año siguiente volverían a verla.
- b) ...se pueden quedar una noche más, para que el niño refuerce su amistad.
- c) ...no puede ser, porque la hija del hospitalero falleció hace años.

Casilla 28

Al salir del alojamiento...

- a) ...el chico estaba muy triste por tener que marcharse.
- b) ...el chico estaba más animado y cuando miró para atrás vio a la niña en la ventana diciendo adiós.
- c) ...el chico no tenía ganas de caminar, pero tenía que obedecer a su madre.

RESPUESTAS

Casilla 1: a; casilla 2: b; casilla 4: b; casilla 6: c.

Casilla 7: a; casilla 9: c; casilla 11: a.

Casilla 13: b; casilla 15: b; casilla 16: a.

Casilla 18: b; casilla 20: c; casilla 21: a; casilla 23: b.

Casilla 25: a; casilla 26: c; casilla 28: b.