

<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tablero, fichas, dados y cubiletes; lápices de colores</li> <li>- para el tablero de la oca: <a href="http://redgeomatica.rediris.es/elenza/materiales/tablero_oca.htm">http://redgeomatica.rediris.es/elenza/materiales/tablero_oca.htm</a></li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comprender instrucciones</li> <li>- aprender a elaborar un texto de instrucciones</li> <li>- aprender nociones básicas sobre un autor literario</li> <li>- saber distinguir tipos de textos por su código y su intención</li> <li>- aprender la noción de metáfora de forma elemental</li> </ul>
<b>Funciones comunicativas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dar instrucciones para un juego</li> <li>- insultar y caracterizar con metáforas estereotipadas</li> <li>- hacer comentarios durante el juego</li> <li>- gramática: comparativas de igualdad y el uso del indefinido <i>cualquiera</i></li> <li>- distinguir diferentes textos por su código e intención</li> </ul>
<b>Contenidos conceptuales (Lengua)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- el texto con instrucciones</li> <li>- el texto literario. Bernardo Atxaga</li> <li>- noción de metáfora</li> <li>- gramática: comparativas de igualdad y el uso del indefinido <i>cualquiera</i></li> <li>- distinción de tipos de texto por su código e intención</li> </ul>
<b>Contenidos lingüísticos</b>	<b>Exponentes funcionales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se llama, se ve, veo...; los jugadores deberán...; las casillas para...son...;</li> <li>- cuando caemos en... lo que debemos hacer es...</li> <li>- de oca a oca...; de dado a dado...; de puente a puente...</li> <li>- has caído; ¡qué buena/mala suerte!; ¡hala!, a empezar otra vez</li> <li>- lo mejor es que...; lo peor es que...</li> </ul>
	<b>Contenido fónico:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pronunciación del sonido consonántico [x]</li> </ul>
	<b>Contenido gramatical:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbos: personas :1ª, 3ª del singular; 1ª del plural</li> <li>- tiempos: presente, futuro, pret. perfecto simple, condicional</li> <li>- indefinido: distinción cualquier/ cualquiera</li> <li>- sintaxis: pasiva refleja (se ve); comparativas de igualdad; oraciones finales y temporales (indicativo); relativo (lo que)</li> </ul>
	<b>Contenido léxico:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- casilla, viñeta, imágenes principales del juego de la oca (oca, puente, dado, posada, cárcel, laberinto, pozo, calavera)</li> <li>- números, acciones (avanzar, retroceder, caer)</li> <li>- vocabulario del texto (metáfora, hado, continuidad, perfección)</li> <li>- metáforas estereotipadas para insultos o cualidades (gallina, gallito, cerdo, burro, tortuga, manta, ardilla)</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- explicar de forma oral y escrita instrucciones de juego</li> <li>- conocer la figura de Bernardo Atxaga</li> <li>- definir la metáfora</li> <li>- conocer y utilizar en un contexto metáforas estereotipadas estudiadas</li> <li>- distinguir tipos de textos por su código e intención</li> </ul>

En esta unidad se va a trabajar el texto siguiente adaptado de *Obabakoak*, de Bernardo Atxaga, en el que se alude al Juego de la Oca como metáfora de la vida.

Para llegar a él, se plantean primero unas actividades de activación de conocimientos previos, basados en el juego de mesa, por si resulta desconocido para el alumnado. Además de familiarizarse con él se propone la elaboración de un texto de instrucciones, que servirá como contrapunto al texto de Atxaga.

Las actividades propuestas sobre el fragmento de *Obabakoak* abordarán primero la comprensión y luego explotarán elementos presentes en dicho texto, que forman parte de los contenidos de currículo de la asignatura de Lengua.

## TEXTO DE EL JUEGO DE LA OCA

*He oído decir que igual que los cuentos tradicionales, " el juego de la oca" representa una determinada idea de la vida; que es una descripción de los trabajos y los días que nos toca pasar en este mundo, una descripción y una **metáfora**.*

*Esta idea la puede ver cualquiera que recuerde el tablero y las reglas del juego, porque tanto el tablero como las reglas enseñan que la vida es fundamentalmente un viaje lleno de dificultades. En este viaje intervienen a partes iguales **el azar** y nuestra voluntad; un viaje en el que es posible avanzar con dificultades y si los dados **-los hados-** son favorables, es posible llegar bien hasta ese estancque final. Allí nos espera la Gran Oca Mayor.*

*Lo mejor para el jugador que va de viaje es caer con su ficha en una de las viñetas que llevan oca y tirar porque toca; y seguir avanzando.*

*Lo peor, en cambio, es caer en viñetas como la cuarenta y dos **-la del laberinto-** o en la cincuenta y dos **-la de la cárcel-** o en la cincuenta y ocho, que es la que lleva la calavera. Caer en cualquier viñeta de esas tiene como consecuencia un retraso en el camino o la terminación o el abandono.*

*Diré **de paso** que no es una tontería que el juego-metáfora del que estoy hablando utilice la oca y no cualquier otro animal. Y es que la oca sabe andar por tierra, sabe andar por el agua, sabe andar por el aire. Por eso es el animal que la tradición ha elegido como símbolo de la sabiduría de lo bien hecho, de la perfección.*

*El mensaje del juego es, por lo tanto, tan simple como difícil de seguir. Se trataría de hacer bien las cosas, día a día, oca a oca; solamente esa **continuidad** conseguiría la sabiduría y la **perfección** finales.*

B. Atxaga (1993). *Obabakoak*. Ed B. (Texto adaptado)

## ACTIVIDAD 1. El Juego de la Oca

Se presenta a la clase el Juego de la Oca, con el tablero delante y todos los adminículos necesarios para jugar (fichas, dados y cubiletes).



¿Conocéis el Juego de la Oca?  
¿Hay algún juego parecido en vuestro país? ¿Cómo se llama? ¿Qué se necesita para jugar?

1. Mirando al tablero tienen que ir diciendo en voz alta las casillas que reconocen y qué número tienen:
  - Cada cuadro es una casilla que tiene un número. Vais a decir en voz alta lo que veis en las casillas y el número que tienen. Cada uno va a elegir cuatro casillas:
  - En la casilla... veo/se ve...
2. El profesor añadirá, si no lo conocen, el nombre de las casillas especiales:
  - **ocas, puentes, dados, posada, cárcel, laberinto, pozo, calavera.** No es necesario dar el nombre de todas las demás.
  - Se pueden dictar los nombres, con el número al lado o escribirlos directamente en la pizarra.
  - También se mostrarán las fichas, dados y cubiletes y se incorporará el nombre.

## ACTIVIDAD 2. Instrucciones

- 1- El profesor va a explicar cuáles son las normas del juego. Lo hará dos veces:
  - la primera vez toda la clase irá buscando las casillas que se nombran sobre el tablero.
  - la segunda vez el alumno/a atenderá la explicación mirando la **ficha 1**. En ella aparecen algunos datos que se deberán completar de forma esquemática.

En la segunda explicación se puede alterar el orden en el que se citan las casillas para que el alumno/a haga el esfuerzo de encontrar el apartado correspondiente:

ej: damos primero una casilla para avanzar, luego una para retroceder, luego otra para avanzar, etc.



Vais a escuchar con atención las normas del juego. Las voy a dar dos veces. La primera vez escucharéis y buscaremos en el tablero las casillas especiales que se nombran. La segunda vez mirad la ficha nº 1 y anotad los datos que faltan:

### Reglas del Juego de la Oca

**Objetivo:** recorrer todo el tablero lo antes posible y acabarlo en la casilla 63.

**Normas:**

- Pueden participar más de dos jugadores, cada uno con una ficha de un color distinto, un dado y un cubilete.
- El tablero tiene 63 casillas con un número cada una, en espiral, con dibujos diferentes.
- Los jugadores, con fichas distintas, tiran el dado por turnos. Avanzan el número de casillas que marca el dado.
- Pero no es lo mismo caer en cualquier casilla: unas nos hacen ir hacia delante, nos hacen avanzar; otras nos hacen ir para atrás, nos hacen retroceder; otras a veces nos hacen avanzar y otras veces retroceder y en otras hay un castigo.

Vamos a ver cuáles son las casillas especiales:

- Casillas para avanzar:
  - las casillas de **las ocas**: cuando caemos en una de ellas, avanzamos hasta la siguiente oca y decimos: "de oca a oca y tiro porque me toca" y tiramos el dado otra vez.
- Casillas para avanzar o retroceder:
  - las casillas de **los puentes**: cuando caemos en uno de ellos, avanzamos o retrocedemos
  - hasta el puente siguiente o el anterior y se dice: "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente" y se vuelve a tirar.
  - las casillas de **los dados**: pasa lo mismo que en las de los puentes (avanzamos o retrocedemos) y decimos: " de dado a dado y tiro porque me ha tocado".
- Casillas para retroceder:
  - la casilla **del laberinto**: debemos retroceder hasta el número 30, justo la casilla anterior al pozo.
  - la casilla de **la calavera**: nos hace retroceder al principio, a la casilla número 1.
- Casillas con castigo:
  - la casilla de **la posada**: nos obliga a estar sin tirar el dado dos turnos
  - la casilla de **la cárcel**: nos obliga a estar sin tirar tres turnos
  - la casilla **del pozo**: si caemos en el pozo, nos quedaremos sin tirar hasta que otra persona caiga en la misma casilla. Si no cae nadie, no podremos tirar más.

A medida que vamos enunciando las normas vamos localizando los detalles sobre el tablero. Una vez entendidas, se harán preguntas concretas sobre las casillas especiales, tras acabar la primera explicación.

- ¿Qué pasa si caemos en una oca? ¿Qué decimos?
- ¿Qué pasa si caemos en un puente? ¿Qué diremos?
- ¿Y si caemos en los dados? ¿Qué se dice entonces?
- ¿Qué tenemos que hacer si caemos en el laberinto?
- ¿Y si caemos en la calavera?...

2- Revisaremos los datos que han tomado en las fichas.

A continuación pasamos a jugar una partida. Procuraremos que no haya más de cuatro personas jugando en cada tablero. Pueden tener la ficha 1 delante para recordar las normas. Se puede aprovechar para ir intercalando expresiones del tipo:

- *Has caído; hala, a empezar,*
- *¡qué buena suerte!*
- *¡qué mala suerte!; otra vez...*

## ACTIVIDAD 3. Escribir las instrucciones.

Una vez que han asimilado las instrucciones del juego a través de las explicaciones y de la partida, proponemos a la clase que confeccionen las reglas del juego.

Se servirán de lo que han aprendido y del esquema que les proporciona la ficha 1.

Podemos repartir el trabajo y hacer dos partes:

- un grupo redactará lo que se refiere a: objetivo final, número de participantes, elementos necesarios para jugador, cuándo tirar el dado.
- el otro grupo redactará el valor de las casillas especiales.

Una vez terminado el trabajo de cada grupo, se confeccionará un documento único, que tendrán todos los alumnos. Daremos alguna consigna para su elaboración, ej.: utilizar la primera persona del plural; el valor de las casillas especiales expresado en futuro.

Para la realización de la actividad entregaremos la **ficha 2** al grupo A y la **ficha 2 bis** al grupo B.



*Os vais a colocar en dos grupos.*

*Uno de vuestros compañeros/as está con gripe y como no ha venido estos días, no sabe jugar a la oca. Le vamos a mandar las reglas de juego a su casa para que aprenda.*

*El grupo A va a escribir una parte y el grupo B otra parte. Utilizad los datos que habéis recogido en la ficha 1.*

*Tenéis que leer las instrucciones de la ficha 2, o 2 bis para escribir la parte que os toca.*

## ACTIVIDAD 4. Bernardo Atxaga.

Realizamos en esta actividad la aproximación al texto de Atxaga, tomado de *Obabakoak*.

- 1- Se propone un ejercicio de fonética para la práctica de /x/, con palabras tomadas del texto. Se trata de que el profesor pronuncie dichas palabras y los alumnos vayan repitiendo.



*Vais a repetir de uno en uno las palabras que pronuncio:*

*juego trabajos reglas de juego viaje mejor mensaje mensaje del juego.*

- 2- Presentamos al autor con algunos datos biográficos y una información breve sobre su obra. Esos datos se recogerán en la **ficha 3** que los alumnos/as deberán rellenar a medida que oyen la información.



*Os voy a dar una información sobre el autor de un texto que vamos a leer después.*

*Vais a ir anotando en la **ficha 3** los datos que se piden:*

Bernardo Atxaga es un escritor vasco de un pueblo pequeño llamado Asteasu. Asteasu se escribe así: A-S-T-E-A-S-U. Está en la provincia de Gipuzkoa.

Nació el 27 de julio de 1951. Escribe en euskera y sus obras se han traducido a más de diez lenguas.

Ha escrito cuentos, novelas y cerca de veinte libros para niños.

Entre sus libros más famosos están *Obabakoak*. Lo voy a deletrear: O-B-A-B-A-K-O-A-K y *Memorias de una vaca*.

Bernardo Atxaga recibió el Premio Nacional de Literatura por el primero de esos dos libros: por *Obabakoak*.

El texto que vamos a trabajar pertenece al libro del premio, a *Obabakoak*. En esta obra Bernardo Atxaga ha reunido varios cuentos con personajes que viven en un lugar imaginario de Euskal Herria, llamado Obaba. El libro habla de la gente de Obaba, de los de Obaba.

3- Explicamos el valor del vocabulario desconocido (**ficha 4**) antes de pasar a la lectura. Con el término **metáfora** nos detendremos más tarde y ampliaremos el concepto.



*En la ficha 4 aparecen unas palabras que encontraremos en el texto de Bernardo Atxaga. Leed las explicaciones para entender su significado:*

## ACTIVIDAD 5. La metáfora del Juego de la Oca

Nos aseguramos de que los términos aclarados han sido entendidos y pasamos a la lectura del texto (**ficha 5**). Podemos hacer una lectura individual en voz baja y otra en voz alta por párrafos con la intervención de varias personas.

En la **cont. ficha 5** se presentan unas preguntas de comprensión del texto. En las primeras nos concretamos en el texto de Atxaga.

Después se formulan otras para que se trabaje el texto literario con el que se ha elaborado en la clase a propósito de las Instrucciones sobre el Juego de la Oca.

## ACTIVIDAD 6. Gramática

Se proponen unos ejercicios gramaticales, a partir de estructuras tomadas del texto de Bernardo Atxaga, que se realizarán individualmente. Después se pueden corregir de forma colectiva (**ficha 6**).

Se trabajará la comparación **tanto... como** y el diferente uso del indefinido **cualquier/cualquiera**.

Se parte de ejemplos que aparecen en el texto. Son ejercicios para completar frases a partir de los contenidos que aparecen en el texto de las instrucciones del juego y el texto de *Obabakoak*.

1. - tanto los puentes como los dados sirven para avanzar y retroceder.
  - tanto el laberinto como la calavera sirven para retroceder.
  - tanto la posada como la cárcel/el pozo son casillas de castigo.
  - tanto el azar como nuestra voluntad intervienen en la vida.
  - la oca sabe andar tanto por tierra como por mar o por aire.
2. - cualquiera/cualquier/cualquier/cualquier/cualquier/cualquiera/cualquiera.

## ACTIVIDAD 7. La metáfora –la oca sabe andar tanto por tierra como por mar o por aire

Aprovechando el contenido del segundo texto trabajaremos de forma sencilla el concepto de metáfora y ampliaremos vocabulario en torno a este concepto, incorporando el aprendizaje de metáforas trivializadas de uso frecuente en el ámbito de los adolescentes (**ficha 7**).

La ficha se trabaja individualmente; luego se hará una revisión colectiva.

1. un viaje lleno de dificultades/el azar/avanzar sin dificultades.
2. 1.f; 2c; 3e; 4a; 5b; 6g; 7d

## ACTIVIDAD 8. Tipos de texto

1- Hacemos una pequeña reflexión sobre la diversidad textual, analizando el código empleado y la intención comunicativa.

Se presenta primero una breve información a partir de la cual se deberá ir rellenando un cuadro en el que se presenten características estudiadas (**ficha 8**).

Se trabaja de dos en dos para rellenar la ficha.

2- La **cont. ficha 8** también se trabaja por parejas. En ella deberán expresar el contenido que se recoge en el cuadro anterior, con un modelo de frase. El ejercicio se puede realizar también de forma oral. En cualquier caso, al final se expresará el contenido en voz alta.

## ACTIVIDAD 9. Autoevaluación

En esta última actividad se recoge una serie de preguntas que el alumno/a deberá contestar, tras haber trabajado toda la unidad (**ficha 9**).

Se reúnen conocimientos conceptuales principalmente, pero las respuestas no son complicadas, por lo que se puede medir también el uso de la lengua.

Algunas de las preguntas se pueden responder de forma oral.