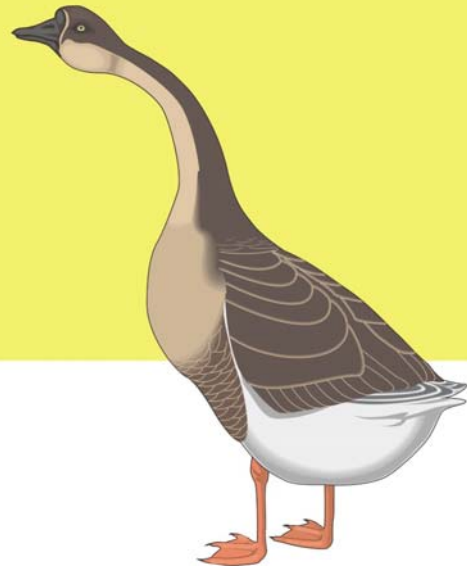


EL JUEGO DE LA OCA



Ficha 1 (Actividad 2)

Instrucciones del Juego de la Oca:

Número de participantes	
Elementos necesarios para cada jugador	
Cuándo tirar el dado	

		nombre de la casilla	lo que hay que hacer y decir
Casillas Especiales para:	avanzar		
	retroceder		
	avanzar o retroceder		
	castigo		

Ficha 2 (Actividad 3)
Grupo A



Instrucciones: Primera parte

Debéis escribir la primera parte de las normas del Juego de la Oca. Podéis tener delante la ficha 1. Tendréis que explicar:

- el objetivo del juego
- el número de participantes
- los elementos necesarios para cada jugador
- cuándo tirar el dado



- no se pueden escribir frases del tipo:

objetivo: ir de la casilla 1 a la 63



- deberéis hacer frases del tipo:

los jugadores deberán recorrer...

- las instrucciones las daréis en tiempo futuro

Ficha 2 bis (Actividad 3)
Grupo B



Instrucciones: Segunda parte

Debéis escribir la segunda parte de las normas del Juego de la Oca. Podéis tener delante la ficha 1. Tendréis que explicar todo lo que tiene que ver con las casillas especiales:

- el nombre de la casilla
- para qué sirve (avanzar, retroceder...)
- lo que hay que hacer en cada una de ellas
- lo que hay que decir en alguna de ellas



- No se pueden escribir frases del tipo:

Para avanzar: las ocas; saltar de una a la siguiente



- Deberéis hacer frases del tipo:

Las casillas para avanzar son ...

Cuando caemos en una de ellas, lo que deberemos hacer es...

- Las instrucciones las daréis en tiempo futuro y en primera persona del plural (avanzaremos/iremos hacia delante; retrocederemos/iremos hacia atrás, esperaremos...)

Ficha 3 (Actividad 4)

Bernardo Atxaga

Tienes que completar la ficha con los datos que vas a oír.



Datos del autor:

Nombre del autor

Lugar de nacimiento

Fecha de nacimiento

Título de sus obras

Premio recibido

Significado de Obabakoak

Ficha 4 (Actividad 4)

Palabras nuevas

Vocabulario del texto de *Obabakoak* (B. Atxaga)

Metáfora: “ese hombre es una tortuga”. Llamamos tortuga a una persona que es muy lenta. La palabra *tortuga* la usamos con otro significado. Una metáfora es una palabra que tiene un significado distinto al de siempre y que tiene una relación con otra palabra.

Azar: casualidad, suerte.

Hados: destino, suerte.

Continuidad: “si quiero ser deportista, tengo que entrenarme con continuidad, no puedo entrenarme unos días sí y otros no”.

Perfección: “este trabajo lo has hecho a la perfección, está perfecto, no hay ni un solo fallo: todo está bien hecho”.



Ficha 5 (Actividad 5)

LA METÁFORA DEL 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 estanco 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)



cont. Ficha 5 (Actividad 5)

LA METÁFORA DEL JUEGO DE LA OCA

Colocaos de dos en dos para responder a las siguientes preguntas:

- 1- El Juego de la Oca es una metáfora en el texto de Bernardo Atxaga. ¿De qué quiere hablar con ese juego?
- 2- ¿Qué podemos aprender del tablero de la oca y las reglas del juego?
- 3- ¿De qué dependemos para llegar bien al final?
- 4- ¿Qué tiene de especial la oca animal?
- 5- ¿Qué quiere decir la oca como símbolo?
- 6- ¿Cómo nos dice Atxaga que se llega a la perfección final?

Ahora para contestar a las siguientes preguntas, vais a tener delante el texto de Obabakoak y el que habéis escrito entre todos sobre las normas del Juego de la oca:

- 1- ¿Bernardo Atxaga conoce bien las normas del Juego de la Oca? Compara los dos textos y mira si ha olvidado nombrar alguna imagen importante.
- 2- ¿Qué nombre se utiliza en el texto de Atxaga para las imágenes del juego? ¿Y en el texto de las instrucciones?

3- Atxaga dice qué es lo mejor y qué es lo peor en el juego. Anotad en dos listas qué es lo mejor y qué es lo peor en vuestro horario de clases y qué es lo mejor y lo peor fuera del Instituto.



Ficha 6 (Actividad 6)

Gramática

1- Fíjate en la frase del modelo y completa los huecos de las frases siguientes teniendo en cuenta lo que has leído en los dos textos:

Ej.: tanto el tablero como las reglas enseñan que la vida es un viaje

a- tanto los puentes	sirven para
b- tanto el laberinto	sirven para
c- tanto la posada	son casillas
d- tanto el azar	intervienen
e- la oca sabe andar tanto	y

2- Fíjate en las palabras **cualquier** y **cualquiera**.

Vas a leer con atención los ejemplos para saber cuál se emplea en cada caso.

Después vas a completar las frases. Acuérdate de lo que has leído en los dos textos.

Ej.: esta idea la puede ver **cualquiera**
 un **animal cualquiera** no sabe andar, volar y nadar
cualquier viñeta de esas es del juego de la oca



a. ¿Quién tira el dado primero en el juego de la oca?

Puede ser _____

b. Cuando estoy en el número 30 quiero sacar _____ número, menos el 1, para no caer en el pozo.

c. Prefiero _____ cosa antes que caerme en el pozo.

d. La oca es capaz de moverse de _____ manera.

e. ¿Podrían haber escogido _____ animal?

No, porque la oca no es un animal _____

f. El mensaje de la oca es especial, no es _____





Ficha 7 (Actividad 7)

LA METÁFORA

Hemos visto el significado de la palabra metáfora. Sabemos que la metáfora nos permite dar el nombre de una cosa a otra con la que tiene algún parecido.

1- Vas a completar las frases siguientes, teniendo en cuenta lo que se dice en el texto de Obabakoak:

a- la vida es _____

b- los dados son _____

c- ir de oca en oca es _____

Hay metáforas de muchas clases. Se usan en la literatura, en la publicidad, pero también cuando hablamos con nuestros amigos. Algunas se han convertido en frases muy corrientes, por ejemplo las que utilizamos para insultar, o para hablar de las cualidades de las personas. Se suelen emplear animales. También empleamos cosas: decimos, por ejemplo, "es un burro", "es un gallina", "es un manta".

2- Vas a unir las frases numeradas con el significado que aparece en la columna derecha:

- 1- es un gallina
- 2- es el gallito de la clase
- 3- es un cerdo
- 4- es un burro
- 5- es una tortuga
- 6- es un manta
- 7- es una ardilla

- a- es muy bruto
- b- es lento
- c- es un orgulloso, es un chulo
- d- es muy ágil
- e- es muy sucio
- f- es cobarde, no es valiente
- g- es vago, no hace bien las cosas

3- ¿Qué animales o cosas se utilizan en tu lengua para hablar de cualidades o defectos de las personas? Anota cuatro animales siguiendo el siguiente modelo de frase:

Quando queremos decir que alguien es _____ utilizamos _____



Ficha 8 (Actividad 8)

Tipos de texto

Un texto es una unidad de comunicación que nos da un mensaje. Ese mensaje puede ser oral o escrito.

Hay muchos tipos de texto: un cuento, un chiste, un cartel, una orden que nos da nuestra madre. Sirven para cosas muy distintas: para informarnos de algo, para divertirnos, para explicarnos algo, para expresar sentimientos...

Son distintos dependiendo de para qué sirven.

Los textos pueden ser cortos o largos.

En ellos se puede utilizar un solo código, por ejemplo el código de la lengua: las palabras. Pero también se usan otros, como las imágenes, o la música o los gestos. En algunos textos se usan varios códigos a la vez.

- Os vais a colocar de dos en dos. Fijaos en el cuadro. Tenéis que rellenar las casillas.
- *Primero vais a señalar con cruces rojas las características del texto del juego de la oca.*
- *Después señalaréis con cruces azules las características del texto de Obabakoak.*
- *Añadid en las tres últimas casillas otros tipos de texto que conocéis y señalad sus características con color negro.*

TIPOS DE TEXTO	CÓDIGO				INTENCIÓN				
	Verbal (palabras)	Icónico (imagen, dibujos)	Musical (melodías, notas)	Gestual (gestos)	Informar	Expresar sentimientos	Entretener	Convencer	Dar órdenes
Anuncio publicitario									
Cuento									
Canción									
Reglamento de juego									
Mapa									



Ficha 9 (Actividad 9)

Autoevaluación

Después de haber trabajado las actividades anteriores, intenta realizar los siguientes ejercicios:

- 1- Elige entre estas dos posibilidades: le vas a contar a un amigo/a que vive en tu país cómo se juega al Juego de la Oca o a un amigo/a de aquí cómo se juega a algún juego parecido al Juego de la Oca.
- 2- Tienes que dar tres datos del escritor Bernardo Atxaga:
 - de qué época es
 - en qué lengua(s) escribe
 - el título de un libro suyo
- 3- Has visto lo que significa la palabra *metáfora*. Intenta explicar qué es una metáfora.
- 4- Si quieres decir que alguien es muy lento, ¿cómo se lo dices utilizando una metáfora? ¿qué dices cuando una persona no es valiente? ¿y cuando es muy ágil?
- 5- Tienes delante el siguiente texto:



Telefónica Net hace realidad
el viaje de tus sueños.

Gana un viaje valorado en 6000 euros.
Navega por Internet con Telefónica Net
y participa en el sorteo de veinte fantásticos viajes
donde quieras y con quien quieras

- ¿qué tipo de texto es?
- ¿qué tipo de código(s) se ha(n) utilizado?
- ¿cuál es su intención?