

## **INSTRUCCIONES JUEGO DE LA OCA "DE LETRA A LETRA"**

Tableros generados con la herramienta Online "JUEGO DE LA OCA"

Elaboro estos tableros, como material complementario, para ejercitar de una manera lúdica la conciencia fonémica.

Permite además trabajar la pragmática: uso de turnos, aceptación de normas, petición de ayuda, ...

Las **reglas** a seguir son las mismas que la del tradicional "Juego de la Oca".

El objetivo es ser el primero en llegar a la casilla central de la Gran Oca, saltando de posiciones según la tirada de dados y sometido a unas reglas de juego, establecidas en cada una de las casillas:

- Oca: Si se cae en un de estas casillas, se puede avanzar hasta la siguiente oca y volver a tirar.
- Puente: casillas 6 y 12, de un puente se va a otro, ya sea avanzando o retrocediendo.
- Posada: casilla 19, pierde un turno.
- Pozo: casillas 6 y 12, no se puede volver a jugar hasta que no pase otro jugador por esta casilla.
- Laberinto: casilla 42, retroceder a la casilla 30.

- Cárcel: casillas 22 y 59, dos turnos sin jugar.
- Dados: casillas 26 y 53, de unos dados se va a otros, ya sea avanzando o retrocediendo.
- Calavera: casilla 58, volver a la casilla 1
- Jardín de la Oca: Para entrar es necesario sacar los puntos justos, en caso contrario se retrocede tantas casillas como puntos sobren.

El resto de casillas van dirigidas fundamentalmente al entrenamiento y refuerzo de aspectos fonéticos.

- Casillas 1 a 49: Contienen imágenes que representan las letras del alfabeto y los dígrafos, junto a ellas ayuda visual relacionada con el fonema (según el tablero elegido).
- Casillas 49 a 57: Os muestro algunas opciones para establecer las reglas.  
Ejemplos de preguntas:

- ✓ "Debes decir una palabra que empiece igual"
- ✓ "Debes decir por qué letra empieza"
- ✓ "Debes decir una palabra que empiece por esta letra"
- ✓ "Debes decir cómo suena esta letra"
- ✓ "Debes decir su nombre"

- ✓ “Escribe su nombre”
- ✓ Podemos tener preparadas otras imágenes y pedirles que busquen otra que empiece, acabe o lleve esa letra,....
- Casillas 60 a 63: contienen imágenes cuyos nombres contienen contrastes mínimos.

Para facilitar el recuerdo de las reglas establecidas, yo las tengo pictografiadas en cartelitos.