

Capítulo 2. La salida

Lee atentamente el capítulo 2 y contesta las siguientes preguntas. Recuerda, respuestas largas

1. ¿Dónde despertó Paula?

2. ¿Qué es el Estanque de las Siete Fuentes?

3. ¿Qué le da la joven a Paula?

4. ¿Cómo crees que es el carácter de la joven?

5. Completa con una palabra cada espacio de las instrucciones de la oca. Si no sabes jugar, puedes ayudarte de la búsqueda por internet.

Se juega con uno o dos , , juegan dos o más con una cada uno.

Comienza el jugador que obtiene puntaje en el dado. Las fichas avanzan conforme el puntaje de la tirada. Dependiendo de la en la que se caiga se puede avanzar o por el contrario y en algunas de ellas está indicado un castigo. Gana el jugador que llega a la casilla 63, ".

6. Relaciona cada casilla con su efecto.

- | | |
|------------------|---|
| El pozo ● | ● Se avanza o se retrocede a la otra casilla igual. Se dice "de dado a dado y tiro porque me ha tocado". |
| La oca ● | ● Se debe llegar con el puntaje exacto, de lo contrario se retrocede tantas casillas como puntos sobren. Otra forma de llegar es cuando caes en la penúltima oca. |
| La muerte ● | ● Se pierden 3 turnos |
| Los dados ● | ● Se avanza o retrocede hasta el otro puente y se vuelve a tirar. Se dice "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente". |
| El puente ● | ● Retroceder a la casilla 30. Se suele decir "del laberinto al 30" |
| La cárcel ● | ● Se vuelve a empezar desde la casilla 1. |
| La posada ● | ● Se pierde 1 turno. |
| Última casilla ● | ● Se avanza hasta la siguiente oca y se vuelve a tirar. Se dice "de oca a oca y tiro porque me toca" |
| El laberinto ● | ● Se pierden 2 turnos. |