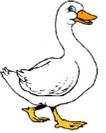
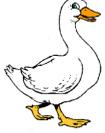
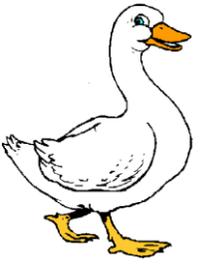


<b>JUEGO DE LA OCA</b>	<b>SALIDA</b>	1° persona Singular COMER 1	2° persona Plural CANTAR 2	3° persona Singular VIVIR 3	2° persona Singular BEBER 4	 5	RETROCEDE 3 CASILLAS 6	3° persona Plural JUGAR 7	1° persona Plural DORMIR 8	
	24	1° persona Plural FINGIR	2° persona Singular y presente CAMINAR 25	 26	1° persona Singular y pasado CERRAR 27	3° persona Plural y futuro CRUJIR 28	 29	2° persona Plural VER 30	 9	
	23	RETROCEDE 4 CASILLAS	3° persona Singular y pasado BARRER 40	 41	2° persona Plural y futuro APLAUDIR 42	RETROCEDE 5 CASILLAS 43	2° persona Plural y futuro VER 44	3° persona Plural CELEBRAR 31	1° persona Singular MORDER 10	
	22	1° persona Plural y futuro ESCRIBIR	1° persona Singular PINTAR 39	 50	2° persona singular y futuro EXIGIR 52	 <b>META</b>	1° persona Plural y futuro REGAR 45	2° persona Singular ATERRIZAR 32	3° persona Singular ELEGIR 11	
	21	 21	 38	2° persona Singular VIAJAR 49	48	 47	1° persona Plural y futuro DESCANSAR	3° persona singular y pasado PROTEGER 33	1° persona plural y pasado PASEAR 12	
	20	3° persona Plural ACOGER	37	2° persona Plural y pasado TEJER	36	3° persona Plural y futuro COLOCAR	35	1° persona Singular y pasado RESUMIR	 34	
	19	 19	18	1° persona singular y futuro CORREGIR	17	3° persona Singular y pasado QUERER	16	2° persona Plural y pasado INVENTAR	15	3° persona Plural y futuro RETIRAR
									14	2° persona Singular y pasado VOLAR



**SOLUCIONARIO**

1. Yo como	8. Nosotros dormimos	15. Ellos/ellas retirarán	22. Nosotros escribiremos	30. Vosotros veis	36. Ellos/ellas colocarán	44. Vosotros veréis	51. Ellos / ellas leen
2. Vosotros cantáis	10. Yo muerdo	16. Vosotros inventasteis	24. Nosotros fingimos	31. Ellos /ellas celebran	37. Vosotros tejisteis	45. Nosotros regaremos	52. Tú exigirás
3. Él /ella vive	11. El /Ella elige	17. Él /ella quiso	25. Tú caminas	32. Tú aterrizas	39. Yo pinto	46. El /ella protegió	
4. Tú bebes	13. Él/ ella está	18. Yo corregiré	27. Yo cerré	33. Nosotros paseábamos	40. Él /ella barrió	47. Nosotros descansaremos	
7. Ellos juegan	14. Tú volaste	20. Ellos /ellas acogerán	28. Ellos crujirán	35. Yo resumí	42. Vosotros aplaudiréis	49. Tú viajas	

**REGLAS DEL JUEGO**

Se juega con todo el grupo base. Un miembro del equipo debe ser nombrado "árbitro". El árbitro revisará las respuestas de cada uno de los jugadores en la plantilla del solucionario. Para empezar el juego, los jugadores tiran el dado. El jugador con mayor puntuación empieza y se seguirá el turno con la dirección de las agujas del reloj. Cuando un jugador cae en una casilla debe responder correctamente lo que se le indica. De lo contrario vuelve a su casilla anterior y se le pasa el turno al siguiente. Si acierta puede quedarse donde ha llegado y pasa el turno al siguiente compañero. El primero en llegar a la meta gana la partida. Las casillas donde no pone el tiempo verbal siempre se contestarán en presente.

**CASILLAS:**

Dados: vuelve a tirar

OCA: De oca a oca y tiro porque me toca

Pozo: Un turno sin tirar

Cárcel: dos turnos sin tirar

Calavera: vuelve al principio del tablero

Casilla retrocede: Debe retroceder las casillas que se indican y pasa el turno al siguiente.



**SOLUCIONARIO**

1. Yo como	8. Nosotros dormimos	15. Ellos/ellas retirarán	22. Nosotros escribiremos	30. Vosotros veis	36. Ellos/ellas colocarán	44. Vosotros veréis	51. Ellos / ellas leen
2. Vosotros cantáis	10. Yo muerdo	16. Vosotros inventasteis	24. Nosotros fingimos	31. Ellos /ellas celebran	37. Vosotros tejisteis	45. Nosotros regaremos	52. Tú exigirás
3. Él /ella vive	11. El /Ella elige	17. Él /ella quiso	25. Tú caminas	32. Tú aterrizas	39. Yo pinto	46. El /ella protegió	
4. Tú bebes	13. Él/ ella está	18. Yo corregiré	27. Yo cerré	33. Nosotros paseábamos	40. Él /ella barrió	47. Nosotros descansaremos	
7. Ellos juegan	14. Tú volaste	20. Ellos /ellas acogerán	28. Ellos crujirán	35. Yo resumí	42. Vosotros aplaudiréis	49. Tú viajas	

**REGLAS DEL JUEGO**

Se juega con todo el grupo base. Un miembro del equipo debe ser nombrado "árbitro". El árbitro revisará las respuestas de cada uno de los jugadores en la plantilla del solucionario. Para empezar el juego, los jugadores tiran el dado. El jugador con mayor puntuación empieza y se seguirá el turno con la dirección de las agujas del reloj. Cuando un jugador cae en una casilla debe responder correctamente lo que se le indica. De lo contrario vuelve a su casilla anterior y se le pasa el turno al siguiente. Si acierta puede quedarse donde ha llegado y pasa el turno al siguiente compañero. El primero en llegar a la meta gana la partida. Las casillas donde no pone el tiempo verbal siempre se contestarán en presente.

**CASILLAS:**

Dados: vuelve a tirar

OCA: De oca a oca y tiro porque me toca

Pozo: Un turno sin tirar

Cárcel: dos turnos sin tirar

Calavera: vuelve al principio del tablero

Casilla retrocede: Debe retroceder las casillas que se indican y pasa el turno al siguiente.

