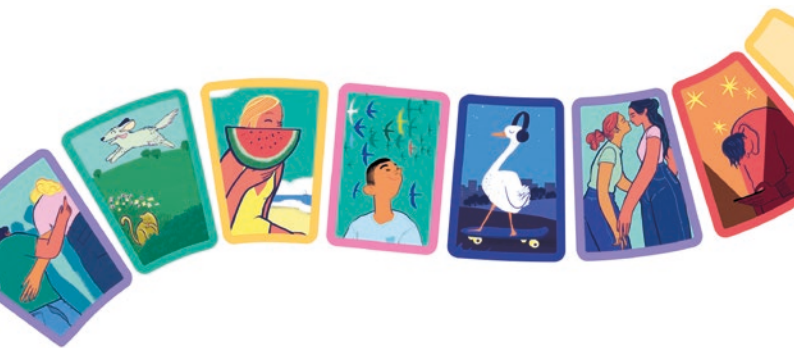


Trans forma



**La Oca que no
se conforma**



INSTRUCCIONES

Título del juego: **Transforma, la Oca que no se conforma**

Asesoría y Edición: **InteRed Madrid**

Diseño del juego: **Garúa Intervención Educativa S. Coop. Mad.**

Diseño gráfico e ilustraciones: **Mariela Bontempi**

Impresión: **Pinbro Games**

Primera edición: Septiembre de 2025



InteRed 
por una educación transformadora

InteRed Madrid
@intered_mad
www.intered.org

En un mundo en el que la vida no es una prioridad sino un medio para la acumulación de beneficios económicos queremos rescatar a la vida de la mejor manera que se nos ocurre: *Jugando.*

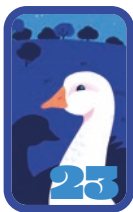
Para ello desde **InteRed Madrid**, con el apoyo de la cooperativa **Garúa**, hemos diseñado este juego pedagógico con el que las personas jóvenes podrán reflexionar sobre la importancia de cuidar la vida de las personas y del planeta. A través de diferentes pruebas investigarán cómo de sostenibles y equitativos son los espacios que habitan y qué pueden hacer o ya están haciendo para promover que lo sean.

El juego permitirá conectar las realidades locales que están viviendo en sus barrios con las problemáticas globales de modo que adquieran conciencia crítica sobre la existencia de las desigualdades y puedan comprometerse en su día a día para **promover un mundo más justo y sostenible.**

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

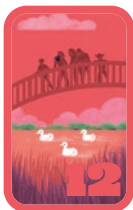
Las reglas de este juego son fundamentalmente las reglas de La Oca

El objetivo es llegar a la casilla central de la Gran Oca antes que las/os demás jugadoras/es o equipos, saltando de posiciones, según la tirada de los dados y respondiendo a unas reglas establecidas por las **casillas especiales**, que son:



OCA

Casillas número 1, 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 y 63. Si se cae en una de estas casillas, se puede avanzar hasta la siguiente casilla en la que hay una oca (cantando “*De oca a oca y tiro porque me toca*”) y volver a tirar.



PUENTE

Casillas número 6 y 12. Si se cae en una de estas casillas se salta a la otra casilla de puente (esté delante o detrás) y se vuelve a tirar el dado (“*De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente*”).

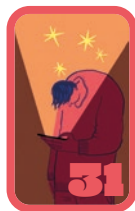


ALBERGUE JUVENIL (ANTIGUA POSADA)

Casilla 19. Si se cae en esta casilla se pierde un turno.

PRISIONERO DE TIKTOK (ANTIGUA CÁRCEL)

Casilla 31. Si se cae en esta casilla, se pierden 3 turnos.

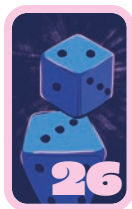


LABERINTO

Casilla 42. Si se cae en esta casilla, se pierde 1 turno.

CALAVERA

Casilla 58. Si se cae en esta casilla, hay que volver a la casilla 1.



DADOS

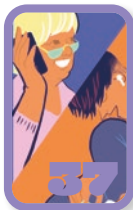
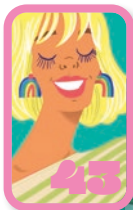
Casillas número 26 y 53. Al igual que con los puentes, de un dado se salta al otro y se tira de nuevo (“De dado a dado, y tiro porque me ha tocado”).

Para entrar al Jardín de la Oca y ganar es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.



A las que añadimos algunas reglas extra:

Cuando le toca el turno a un equipo, antes de tirar el dado tendrá que **resolver la pregunta de una tarjeta del color de la casilla de la que parte** en ese momento. Si la acierta, tira el dado y avanza lo que marque éste, y pasa el turno al siguiente equipo. Si no acierta, se queda donde está y pasa el turno al siguiente equipo. En caso de acertar y avanzar, **si cae en una casilla especial**, se aplica la regla que corresponda (*saltar a siguiente oca y volver a tirar, o retroceder hasta la casilla de salida, o lo que corresponda*).



El juego mantiene las casillas especiales clásicas de este juego (ocas, puentes, calavera...), pero con la diferencia de que para poder tirar, **han de responder primero correctamente a la pregunta de su tarjeta.**

Al iniciar el juego en la **casilla 1** y **cuando toque partir de una casilla de color naranja** (casillas 19, 31 y 42) se podrá elegir una tarjeta de cualquier color para contestar antes de tirar el dado.



Solo en algunas tarjetas, si la respuesta es correcta, se avanzan algunas casillas extra (estará indicado en la solución), **que se sumarán al resultado del dado en esa tirada.**



Sugerencia:

- ✿ **Jugar en parejas o en equipos pequeños.** Las personas se turnarán para tirar el dado por turnos dentro de cada equipo.
- ✿ **El equipo que jugó en el turno anterior** será el que lea las tarjetas al equipo que está en el turno de juego. También valorará si la respuesta es válida o no en los casos de las preguntas abiertas. **En caso de duda**, puede pedir ayuda a los otros equipos.

¡A divertirse!





Esta publicación forma parte del proyecto Jóvenes que cuidan la vida: Por una juventud madrileña crítica, comprometida y movilizada en la construcción de sociedades justas, solidarias y medioambientalmente sostenibles, financiado por El Ayuntamiento de Madrid. El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de InteRed y no refleja necesariamente la opinión del Ayuntamiento de Madrid.

Con la financiación de:



MADRID

