El Gran Juego de la Oca de la clase de Religión

Se juega igual que en el conocido juego de la Oca.
Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 43 casillas con dibujo alegóricos a conceptos de clase de religión.
Puede hacerse grupos de 4, 5 o 6 alumnos.
En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar
Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 43, donde le espera la figura de Jesús.

Origen

Existen tres versiones sobre el origen de esta juego:

- Podría ser una creación de los griegos durante el asedio a Troya. Esta teoría se basa en el disco de Pasitos, que data del año 2000 a.C. y podría ser un tablero de juego.
- Otros piensan que nación en la Florencia de los Médicis y que luego se extendió por las cortes europeas…
- La última teoría afirma que lo crearon los templarios en el siglo XI inspirándose en el camino de Santiago.

Explicación de las casillas

Cada casilla hace referencia a un contenido dado en clase de tercero o cuarto.
Se trata de un buen juego para hacer un repaso o para ir asentando y recordando conceptos.

Numero de casilla y contenido

1. Paloma
2. Abraham
3. Moisés
4. Antiguo Testamento
5. Mateo
6. Marcos
7. Paloma
8. Lucas
9. Juan
10. Nuevo Testamento
11. María
12. Paloma
13. Niños enfadados
14. Bautismo
15. Confirmación
16. Eucaristía
17. Paloma
18. Penitencia
19. Matrimonio
20. Catedral
21. Paloma
22. Orden sacerdotal
23. Unción de los enfermos
24. Niño con una admiración
25. Niños riñendo
26. Paloma
27. Sacerdote
28. Niño con interrogante

29. Templo
30. Paloma
31. Navidad
32. Pascua
33. Pentecostés
34. Varias palabras: racismo, insolidaridad, injusticia, violencia, etc
35. Obispo
36. Paloma
37. Sacerdote
38. Religiosa
39. Guerra
40. Paloma
41. Solidaridad
42. Amor
43. Jesús de Nazaret en grande

Casillas especiales

El profesor antes de jugar explicará el recorrido para que los niños repasen-aprendan conceptos y valores.

La Paloma:

Es símbolo del Espíritu Santo. Cuando se cae en una de estas casillas se avanza hasta la siguiente Paloma y se vuelve a tirar. Al avanzar se dice: "El Espíritu de Jesús, hace siempre avanzar"

Antiguo y Nuevo Testamento

Están dibujados en la casilla 4 y 10. Cuando se cae en una de estas casilla se avanza o retrocede hasta el otro Testamento y se vuelve a tirar. Se dice: "De Testamento a Testamento, porque están unidos"

Niños enfadados

En la casilla 13. Cuando se cae en esta casilla se pierde un turno. Ahí quietos hasta que se pase el enfado.

Niños riñendo

En la casilla 25. ¿Pero esto qué es?. Cuando se cae en esta casilla no se pueden volver a tirar los dados hasta que otro jugador caiga en esta casilla y acabe la pelea.

El Obispo y su catedral

En las casillas 20 y 35. Cuando se cae en una de estas dos casillas se avanza o retrocede a la otra y se vuelve a tirar. Se dirá "El obispo a su catedral" o "Una catedral para cada obispo"

El niño con el interrogante

En la casilla 28. Cuando se cae en esta casilla se está obligado a retroceder a la casilla 24. Hay que intentar resolver los interrogantes de la vida.

Palabras feas

En la casilla 34. Cuando se cae en esta casilla se pierden tres turnos. Ya está bien de dejarse llevar por palabras feas.

La guerra

En la casilla 39. Cuando se cae en esta casilla se vuelve a la casilla 1. ¿A estas alturas guerras? ¡Ni hablar! Ni grandes ni pequeñas: ni en el mundo, ni en casa, ni en el cole, ni con los amigos...