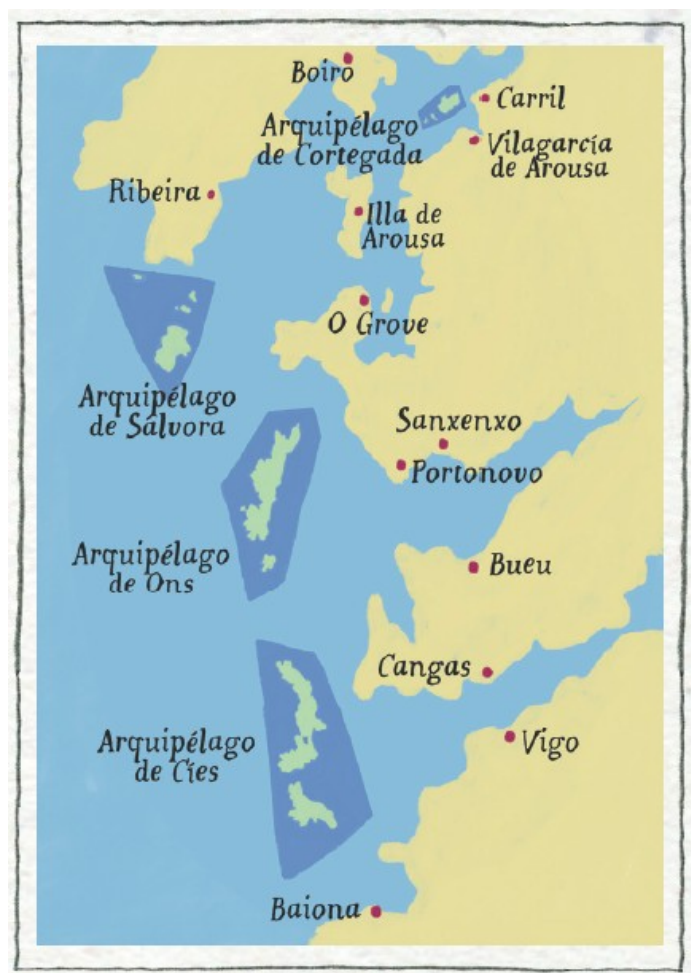




PARQUE NACIONAL MARÍTIMO TERRESTRE
DAS ILLAS ATLÁNTICAS
DE GALICIA

TABÚ

do Parque Nacional das Illas Atlánticas



Como se xoga?

Obxectivo do xogo: Hai que definir a verba da tarxeta sen usar as verbas tabú. Gaña o equipo que consiga acertar o maior número de palabras, sen empregar as verbas "Tabú" na definición.



Antes de xogar hai que preparar o xogo e ao alumnado.

1º) Hai que imprimir as fichas coas verbas clave e tabú e recortalas. Logo podes plastificalas para que teña maior duración.

2º) Para un maior aproveitamento do xogo recomendamos que o docente empregue a **presentación do Parque Nacional na aula**, de modo introdutorio. Moitos dos elementos que se propón definir neste xogo poden resultarlles descoñecidos ao alumnado, polo que poida que non teñan recursos para definilos. Esta presentación (duns 20 minutos) está estruturada do seguinte xeito:

-Coñecer as illas do Parque nacional: mapa de situación, foto aérea, mapas das 4 illas cos puntos de interese.

-Coñecer os ecosistemas principais do Parque, tanto terrestres como mariños. Exponse 2 diapositivas por cada un destes ecosistemas coas imaxes e nomes das especies que nel viven, coas que logo xogarán.

-Video do parque e outros recursos.

É importante recomendarlle ao alumnado que se fixen ben nos nomes das especies e dos puntos de interese das illas que se ven na presentación para que logo saquen mellores resultados no xogo.

O enlace de internet para visionar esta presentación é:

<https://view.genial.ly/61dd65b62a1fa30dddfc61be>

3º) O documento **"COMO O DEFINIRÍAS?"** é un PDF no que aparecen o nome e imaxe do elemento a definir pero sen as palabras tabú. Está pensado tamén como unha actividade de reforzo previo ao desenvolvemento do xogo. Débense imprimir e pegar nunha das paredes da aula as 7 páxinas en tamaño A3. Pedirlle aos alumnos que faga unha pequena búsqueda de información e definan brevemente coas súas propias palabras 1 ou 2 destes elementos (tentando que non se repitan). Esta definición deben escribirla nun pequeno papel autocolante (posit) para logo facer unha posta en común na aula, lendo cada quen a súa(s) definición(s) para toda a clase e logo pegándoa no lugar correspondente. Un exemplo podería ser:



Para comezar o xogo hai que:

1. Dividir o grupo de alumnos/as en 2 subgrupos.
2. Escoller un representante en cada equipo (distinto en cada quenda de xogada)
3. O representante do primeiro equipo pasa ao fronte. Dous membros do segundo equipo poranse xunto el para:
 - Vixiar que non use ningunha das palabras Tabú ao definir a palabra clave.
 - Medir o tempo. Cada equipo terá **un minuto e medio** para descubrir a(s) palabra(s) que o seu representante lle dea tempo a definir.A tarxecta debe estar visible para o representante e para os dous acompañantes do outro equipo.
4. O coordinador do xogo (o docente por exemplo) iralle pasando as tarxetas a medida que as vaian acertando ou se teñan que descartar (por que non sean capaces de acertala ou por empregar palabras tabú).
5. O representante do primeiro equipo ten un minuto e medio para definir o máximo de palabras clave (que aparecen sulñadas na parte superior de cada tarxeta), pero NON poderá usar ningunha das palabras incluídas na mesma tarxeta porque son tabú. Pode pasar a outra se o seu equipo non é capaz de adivíñala. Se se lle escapa unha(s) das palabras tabú na definición esa tarxeta será eliminada do xogo (será devolta ao coordinador para a súa retirada).
6. O equipo dese representante tratará de adiviñar a verba clave. Se o logra, obterá esa tarxeta e o representante pasará á tarxeta seguinte. Continuar así ata que termine o seu tempo.
7. Ao terminar o tempo dun equipo continuará o outro equipo seguindo as mesmas regras. Os dous equipos deben xogar o mesmo número de rondas que será de 1 a 6 quendas (polo número de tarxetas dispoñibles) a convir do coordinador do xogo (o docente).
8. Ao final do xogo cada equipo conta as tarxetas que conseguiu. Cada palabra acertada equivale a un punto. Gaña quen mais puntos consiga ao final do xogo.

Regras para os representantes:

1. Non digas ningunha palabra Tabú da carta!. Tampouco podes empregar as derivacións desa palabra tabú. Por exemplo, se “COR” é tabú, tamén serían tabú: cores, coloración, colorido/a, colorear...
2. Non fagas xestos nin onomatopeyas!. Exemplo: se “EXPLOSIÓN” é tabú, non vale dicir “Boom”.
3. Non digas que a palabra clave “soa como” ou “rima con” outra palabra, iso é moi fácil!
4. Non empregues abreviaturas!

Se calquera destas regras se incumpren hai que descartar a tarxecta.



POLBO

OITO
TENTÁCULOS
MOLUSCO
FEIRA
PEMENTO



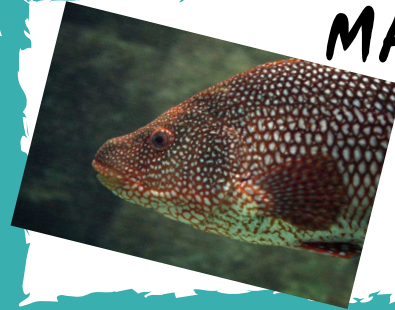
CHOCO

CAMUFLAXE
TENTÁCULOS
MOLUSCO
TINTA
CUNCHA



GOLFEIRO

ALGA
PARDA
GRANDE
BOSQUE
MAR



MARAGOTA

PEIXE
ROCHA
MAR
CORES
GRANDE



SARGO

PEIXE
ESCAMAS
FORTE
LIÑAS
PRATEADO



CONGRO

PEIXE
ESCAMAS
GRANDE
BOCA
COVAS



NÉCORA

COMER
MARISCO
PATAS
COIRAZA
CANGREXO



CENTOLA

COMER
MARISCO
PATAS
COIRAZA
CANGREXO



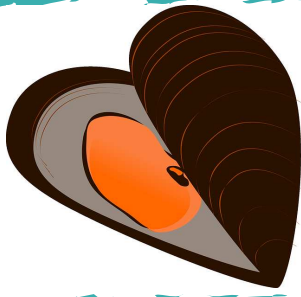
ARROAZ

MAMÍFERO
CARNÍVORO
PEIXES
INTELIXENTES
SALTOS



PERCEBE

MARISCO
ROCHA
MAR
INMÓBIL
FILTRACIÓN



MEXILLÓN

MARISCO
CUNCHAS
VAPOR
ROCHA
BATEA



OURIZO

ROCHA
MAR
PINCHOS
GLOBO



AMEIXA

MARISCO
MARIÑEIRA
SOTERRADA
CUNCHAS
AREA



NAVALLA

MARISCO
CUNCHAS
ALONGADA
AREA
SOTERRADA



VIEIRA

MARISCO
CUNCHAS
SOTERRADA
AREA

HERBA DE NAMORAR



PLANTA
FLOR
ROSA
CANTÍS
MAR



TOXO

ESPIÑAS
AMARELO
FLORES
MATOGUEIRA
ESTRUME



CARDO MARIÑO

PLANTA
ESPIÑENTA
FLORES
PRAIA
AZULENTA



CERQUIÑO

ÁRBORE
BOSQUE
LANDRA
VERDE



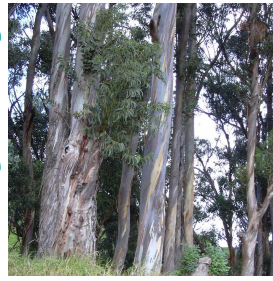
XESTA DE ONS

AMARELO
ARBUSTO
ENDEMISMO
ÚNICA



LOUREIRO

ÁRBORE
CHEIRO
SABOR
BOSQUE
MARISCO



EUCALIPTO

ÁRBORE
INVASORA
MEDICINAL
CAMELOS
AUSTRALIA



PIÑEIRO

ÁRBORE
PIÑAS
AGULLAS
PIÑÓNS



ABRUÑEIRO

ÁRBORE
FROITOS
PEQUENO
ESPIÑENTO



CORVO MARIÑO CRISTADO

AVE ÁS
CRISTA NEGRO
VOAR



PÍLLARA DA DUNA

PEQUENO
AVE
PRAIA
AREA
VÍTIMA

GAIVOTA PATIAMARELA



AVE
VOAR
PORTO
BRANCA
PLUMAS



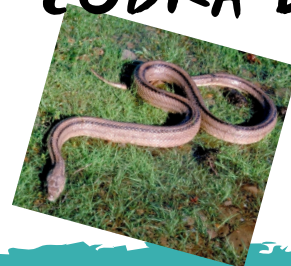
LAGARTO ARNAL

RÉPTIL
VERDE
SOL
MANCHAS
AZUL



PÍNTEGA

ANFIBIO
NEGRO
AMARELO
MANCHAS
AUGA



COBRA DE ESCADA

RÉPTIL
ESCAMAS
SERPE
LINGUA
RATOS



COELLO

MAMÍFERO
ORELLAS
HERBÍVORO
MARRON
MONTE



FURAÑO

PATAS
RATO
MAMÍFERO
FOCIÑO
PEQUENO



MORCEGO

MAMÍFERO
VOAR
VAMPIRO
NOCTURNO
COVAS

VISÓN AMERICANO



MAMÍFERO
MARRÓN
CARNÍVORO
GRANXAS
INVASOR

LONTRA EUROPEA



NADADOR
CARNÍVORO
MAMÍFERO
COLA
PELO

RATO DE CAMPO



ROEDOR
PEQUENO
COLA
ORELLAS
MARRÓN

GARZA REAL



AVE
ZANCUDA
CEGOÑA
PESCOZO
PATAS

VACALOURA



ESCARABELLO
CORNOS
CARBALLO
VOADOR

MASCATO



AVE
MARIÑA
BRANCA
PICADO

MIÑATO



AVE
RAPAZ
CAZA
PRESAS
PLUMAS



BOLBORETA

INSECTO
PEQUENO
CORES
VOAR



COGUMELO

FUNGO
ESPORAS
COMER
VELENO



DORNA

EMBARCACIÓN
NAVEGAR
MAR
PESCA
VIQUINGOS



CASTRO

CASA
POBOADO
FORTIFICACIÓN
PEDRA
PALLA



ONS

ILLA
MAR
BUEU
HABITADA
PARQUE NACIONAL



SÁLVORA

ILLA
MAR
RIBEIRA
SERA
PARQUE NACIONAL



CÍES

ILLA
MAR
VIGO
CANTÍS
PARQUE NACIONAL



CORTEGADA

CARRIL
ILLA
BOSQUE
LOUREIRO
PARQUE NACIONAL



HÓRREO

PROTEXER
COLLEITA
GARDAR
CONSTRUCCIÓN
ELEVADO



NASA

APARELLO
PESCA
TRAMPA
CILINDRO
REDE



FARO

LUZ
SINAL
BARCOS
NOITE
TORRE



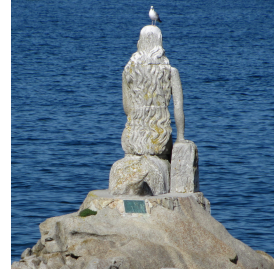
ALDEA

CASAS
CONXUNTO
PERSOAS
POBO
RURAL



MOSTEIR

MONXA
IGREXA
EDIFICIO
RELIXIÓN
ORAR



SEREA

ESCULTURA
MITOLOXÍA
CANTOS
MAR
MULLER

CARACOL DE DUNA



PRAIA
DUNA
CORNOS
ARRASTRAR



CAMARIÑA

PLANTA
PERLA
DUNA
ESCASA

PULGA DE AREA



PRAIA
AREA
SALTAR
PEQUENO



LAPA

CUNCHA
PEGAR
ROCHA
COSTA
CÓNICO



CARAMUXO

ROCHA
COSTA
CARACOL
CUNCHA



SARGAZO

ALGA
VERMELLA
INVASORA
LONGA